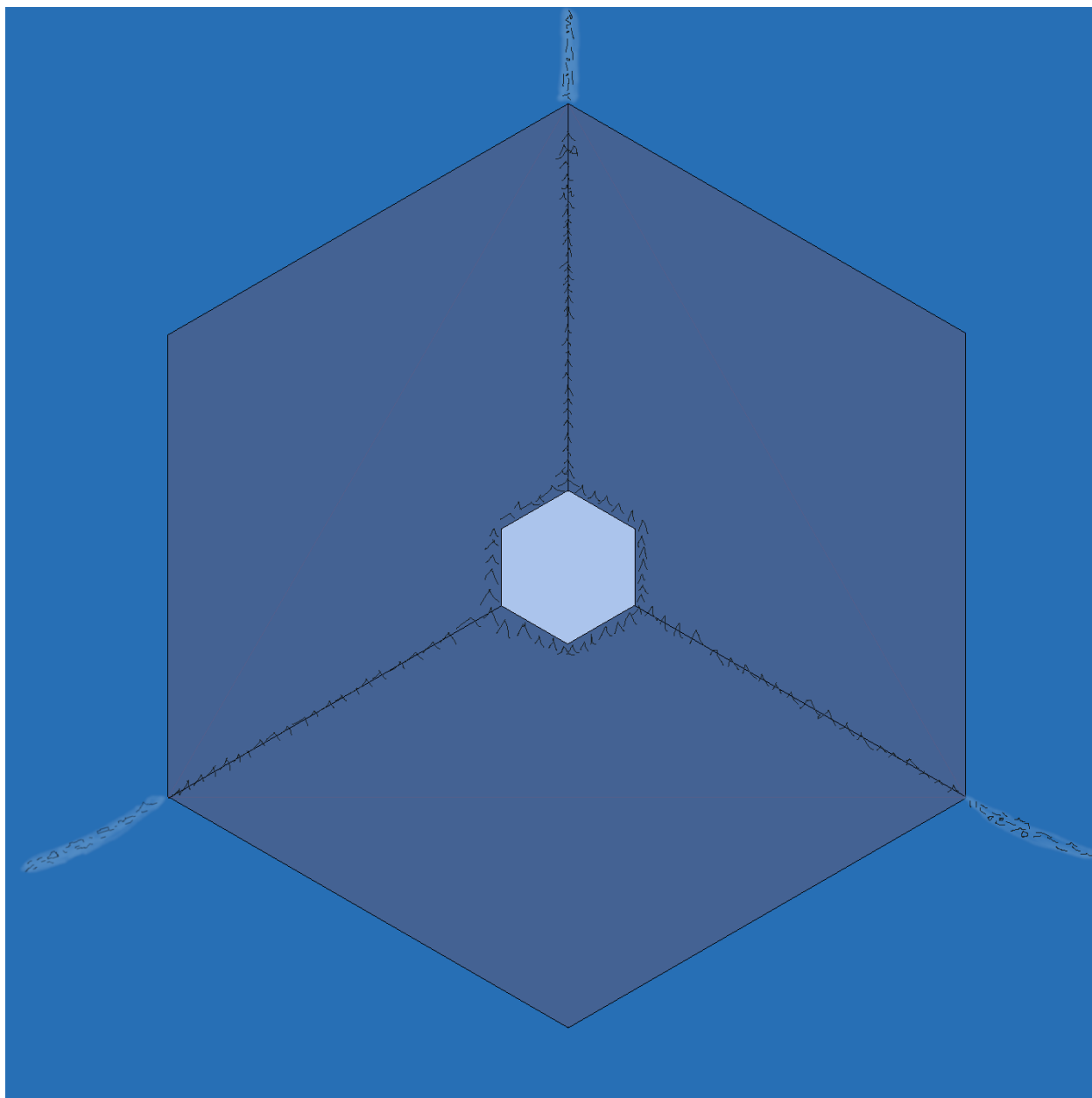


Боганы

Ромбус, наш континент



Игроки играют за **божеств**, которые творят чудеса и направляют ход истории, а также могут взаимодействовать между собой.

Небольшой божественный лор:

<https://docs.google.com/document/d/1w5lgFyGIMTdcE4pMLBnWtlG9q8cAc6qzJO2GqaSfvml/edit?usp=sharing>

Божественная комедия происходит на небольшом континенте ~1000км в диаметре и окружающих его морских водах, а также в небесах и в недрах под ними.

Подробное описание Ромбуса:

<https://docs.google.com/document/d/1i0n0th3ARB-aUe-pOsaPwE2Gsb5zevDDPL9SJkA0IGs/edit?usp=sharing>

Мир разделён на четыре надземных **региона** и один подземный. (Участки моря и неба относятся к ближайшим регионам суши).

В каждом регионе могут существовать **объекты** — локации или сообщества.

Локации — особые места, будь то особенности ландшафта, монументы, строения, и т.п.

В регионе или локация могут располагаться **сообщества** — это группы разумных существ, от **одного именного героя** до целой нации.

Регион, сообщество или локация могут иметь любое количество **аспектов** — каких-то добавленных свойств или состояний. Также могут быть аспекты связей, которые обозначают отношения между сообществами. Аспекты могут быть изменены или уничтожены.

Список объектов и аспектов:

https://docs.google.com/document/d/1tSmavqdEPrY11a3s7KZSszmf4F78ohl1t-7HgxZQg_w/edit?usp=sharing

Примечание: Это не фейтоаспекты, а скорее просто метки, чтобы не забыть про свойства этой локации или объекта. Поэтому они могут быть неисчерпывающими. Например, регионы окружены горами, но это не отражено в отдельном аспекте. Другой пример: у нас там уже есть раса гоблинов. У неё нет аспектов, но, если зайти в описание расы, можно узнать о многих чертах, которые они имеют.

Как идёт время?

Брешь между мирами исказило время на этом континенте, и теперь его течение стало искажённым и туманным. Оно движется вперёд, но с размытой скоростью. (Иными словами, следить за годами мы не будем.) При этом **те, на кого боги обратили свой взор, существуют вне времени.** (Иными словами, именные персонажи не стареют, пока не будут разрушены, см. ниже.)

Подземелье



Действия богов

Боги совершают действия **в свободном порядке**, в любом количестве за пост, но так, чтобы их суммарное количество действий за всю игру

не превышало **количество действий, совершённых лидером по числу действий +1**.

Если не поняли как это работает, вот практический пример:

<https://docs.google.com/document/d/1gwqvxfesntZErrR6-8quuCITSGkIPZptcUnXuYXzFZY/edit?usp=sharing>

Если бог достиг своего максимума действий (то есть, совершил действий больше, чем любой другой бог), то ему нужно... лишь **подождать**, пока кто-нибудь сравняется с ним по действиями или обгонит, и твой максимум действий тут же чуть расширится.

Совершённые действия следует заносить в **Счётчик**, чтобы все знали, сколько могут совершить действий.

(https://docs.google.com/spreadsheets/d/17nKp72snnuAjQ0Pp3X9H3yr0JZnOCBRdbmJqS_9wzjM/edit?usp=sharing)

Какие действия могут совершать боги?

Боги могут творить чудеса, но, поскольку **ГМа нет**, боги должны также описывать реакцию и развитие мира. Эти две задачи совмещаются следующим образом.

Чудеса — это крутая божественная магия. Классическое богодействие, с помощью которого можно заспавнить новое сообщество или локацию или добавить любые аспекты уже существующим. **Новые боги могут совершить одно бесплатное чудо**. За каждое последующее чудо надо сначала сделать одно действие синтеза и одно действие разрушения (можно накапливать).

Синтез. Божество берёт два или несколько уже существующих сообществ, локаций или их аспектов и синтезирует взаимодействие между ними, то есть, какие-то события в мире. Эффектом синтеза

может быть изменение существующего объекта или аспекта или создание нового. **Один синтез может иметь до двух эффектов.**

Разрушение — это отправление старых объектов на покой. Это не обязательно что-то насильственное. Иногда вещи приходят в упадок сами собой. Разрушенный аспект, сообщество или локация исчезают, но передают локациям или сообществу **наследие** — это как бы такой слабый аспект, служащий в качестве исторической памяти. Он больше флаффовый, но его, конечно, можно использовать при синтезе событий. **Чтобы разрушить сообщество или локацию, нужно сначала разрушить все её положительные аспекты.** (Алсо, разрушение может снимать отрицательные аспекты, отображая восстановление. Но шрамы в виде наследия остаются.)

А как симулировать конфликты?

Конфликт может быть очень разным. Это может быть просто война, это может быть конфликт воззрений, политическая борьба, или разрешения какого-то противоречия в самой природе места.

Конфликт разрешается путём прокидывания кубиков. Каких кубиков? С какими модификаторами? **Это всё решает сам бог.** (Да, при желании, бог имеет возможность произвольно подкрутить кубы своей любимой стороне, но это не баг, а фича, подробнее об этом ниже.) Затем, руководствуясь результатами кубов, бог придумывает результат.

Результатом может быть либо разрушение, либо синтез. Если поражение было жестоким, то это скорее разрушение (Н: королевство принудили распустить свою гильдию магов). **Не забудьте создать наследие.**

Если силы были примерно равны, то это скорее создаст или изменит аспекты: положительные аспекты на победителе и/или отрицательные объекты на проигравшем (Н: Гильдия магов получает аспект “Понесла тяжёлые потери на фронте”). Если ни одна из сторон не получила решающий перевес, то они обе могут получить отрицательный аспект, так как обе ослабли в конфликте.

Баланс

От богов не ожидается непредвзятости.

Даже когда вы не делаете чудеса, а придумываете события в мире, считается, что в это время вы **оказываете влияние** на материю и сознание смертных, в результате чего события склонны развиваться сообразно характеру вашего бога. (Собсно, поэтому вы и получаете очко влияния за синтез, это как бы ваше влияние просачивается в мир.)

Например, допустим, в каком-то городе правит некомпетентный король-самодур. События отсюда могут развиваться в любом направлении. К примеру, он может быть свергнут хорошим законным наследником престола. Или же король может укрепить свою власть, прибегнув к террору и чёрной магии. Оба варианта развития событий вполне возможны. Но какой из них будет реализован — это всецело на усмотрение бога.

Другой пример: война между силами добра и зла. Если этот конфликт проводит добрый бог, то, даже если добро проиграет, война будет полна героических ласт стендов и эпических рыцарских поединков. Если же конфликт будет проводить злой бог, то, даже если добро победит, то война будет полна ужасной резни, страданий и военных преступлений.

НО

Такая схема полагается на добрую волю и фэйрплей самих богов.

- Уважайте существующие аспекты. Это реальность, которая модифицирует границы возможного. Например, если у города есть флот, нельзя просто приплыть к нему и разграбить. Но вполне возможно совершить серию мелких рейдов на побережье.
- Не прыгайте слишком большими прыжками. Не запиливайте всё и сразу. Наслаждайтесь процессом, придумыванием деталей и историей, разворачивающейся в ходе этого. **Это не игра на победу.**

(Также в качестве баланса могут выступать другие боги. Например, я собираюсь взять злобного бога, который попытается превратить слишком быстрый технопанк в постпанк.)

- **Не бойтесь ломать и быть поломанным.** Каждое поражение — это возможность придумать что-то новое. Это прирост истории ваших любимых локаций и сообществ. Каждое разрушение оставляет наследие, создаёт память.

Ну и, камон, когда всё идёт отлично, это просто скучно.

А как рисовать?

Да, рисовать вам тоже придётся самим. Я загружу гимповский файл в общую папку. Предлагаю организовать работу так: каждый раз, когда вы что-то на нём рисуете, загрузите позднейшую версию файла и рисуйте на новом слое. Затем загрузите обновлённый файл в общую папку под названием в формате вида: “ДД-ММ-№” — дата создания и номер версии за этот день.

Альтернативно, можно нарисовать в пеинте на пнг-изображении и попросить других анонов поместить это в гимповский файл. Старые версии можно сразу после этого поместить в папку “старые версии”.

Общая папка:

<https://drive.google.com/drive/folders/1zgH8hQi2sHqMDNVbd--ngaYTOsehbilO?usp=sharing>

Также можете добавлять в неё свои доки с пастами, иллюстрации, и т.п.

Ещё, было бы круто, если бы у нас был лог всех действий по порядку, если не впадлу.

https://docs.google.com/document/d/1o08_17-1hvKFEAsfli996DUOOLiYT-0l7WeHXua_qw/edit?usp=sharing