

Мир зеркального Бога – это сеттинг ролевой игры, представляющий собой обширную мультивселенную, по которой путешествуют персонажи – мироходцы. Основным местом действия игры будет обширный мир-лабиринт, в котором комнаты-миры соседствуют друг с другом. То есть, в нем, условно говоря, можно пешком дойти из каменного века до нашей с вами реальности, отсюда, также пешком отправиться в эльфийские леса, а потом добраться до летящего в межзвездном пространстве звездолета. Помимо Пульпы – того самого мира лабиринта, в мультивселенной есть некоторое количество более стабильных миров. Именно их близость оказывает влияние на миры – комнаты, придавая им определенные свойства. Именно на использовании этих свойств, данный конструктор и построен конструктор миров.

## **Пользоваться им очень просто:**

Вытяните последовательно четыре карты из обычной покерной колоды. Первая карта укажет вам на то, как мир был создан или какова его суть, вторая расскажет, как в мире работает магия, третья покажет уровень технического и социального развития, а четвертая даст еще один интересный факт о мире. Чтобы трактовать расклад, для каждой карты нужно обратиться к таблице внизу. Значение карты покажет строку, а положение карты в раскладе – столбец, на пересечении которых будет нужная вам ячейка. В ней вам нужно будет выбрать масть соответствующей карты.

Выпадение джокеров – особый случай. Это означает, что вы попали в один из миров коридоров – своеобразных ловушек, попасть в которые можно из любой точки мультивселенной, но выбраться из которых очень непросто. Если вам выпал джокер, игнорируйте остальные карты и вытяните еще одну – значение иметь будет только ее масть, которая определит в каком из миров-коридоров вы оказались. При этом черный джокер означает, что у вас там возникли проблемы, а красный, что ситуация пока благоприятна.

♠ Гоблинский рынок – огромный базар, где можно купить счастье, высушенное и истолченное, или продать свое детство. Место, где покупка нового глаза бесполезна, если вы не купили в придачу к нему зрение. Место, где за воровство наказывают лишением воли и обязанностью служить тому, кого вы обокрали, но где, тем не менее, у вас совершенно незаметно могут украсть сердце или покой. Место, где не став торговаться вы можете получить в лице продавца смертельного врага, а оказав незначительную услугу приобрести верного спутника. Сюда ведет множество дверей, но отсюда лишь несколько

♥ Страна кошмаров – место, откуда приходят монстры из шкафа и из-под кровати. Оно похоже на фантазмогоричный сон. Платой и пищей для многих здесь служат страх и кусочки души. Правят этой страной семь герцогов, чьи имена совпадают с названиями смертных грехов. Живут здесь в основном их жертвы-слуги – похищенные и растерзанные когда-то дети, и сведенные с ума взрослые, превращенные в кошмары. Каждый может менять реальность в этом месте, но платить за это придется душой, впуская внутрь тьму и превращаясь в кошмар.

♣ Загробный мир – сюда попадают из любого мира мультивселенной. Большинство здесь безмозглые зомби и переработанные в строительный материал души. Призраки здесь одновременно архивы и архивариусы, правят личи, воплощения болезней и вампиры, а попавшим сюда живым устраивают райскую жизнь в загонах.

♦ Дом на окраине – реальности порой истончаются, перетекая одна в другую и в таких местах появляются особые пространства. Они могут выглядеть как маленький домик, заброшенное общежитие, гостиничный номер или даже шахта лифта. Войдя в такое место и, иногда, сделав определенные действия, ты окажешься в особом пространстве – лабиринте переплетающихся возможностей и наслаивающихся времен. Чтобы выйти отсюда нужно точно знать, как это сделать, но и тогда может потребоваться чуть ли не подвиг. А еще эти пространства населены людьми, уже годы скитающимися по этим странным местам или, и вовсе родившимся здесь. И мало кто из них любит чужаков, что еще менее приятно, если именно это место заселено не только людьми.

Значение карты и название мира-источника	Происхождение или суть мира	Магия или необычная физика	Уровень социального и технического развития	Еще одна интересная вещь
<b>2</b> Мир - основание	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Мир сотворен безличными персонификациями мировых принципов</li> <li>♥ Мир движется во времени по спирали, и это просто очередная эпоха</li> <li>♣ В этом мире всегда жили разумные расы, создавшие общество под носом у людей</li> <li>♦ Вера людей создала богов, которые изменили мир так, словно они были всегда</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Магия большинства нелюдей – врожденные способности разной природы</li> <li>♥ Магия миньонов – силы, возникающие после того, как повелители изменяют их природу</li> <li>♣ Магия людей – совмещение псионики с ритуалистикой, постепенно сводящее с ума. Выход за рамки</li> <li>♦ Магия богов – судьба и предназначение</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Большая часть сеттинга – городское фэнтези с современным нам миром в качестве антуража</li> <li>♥ Владения богов и хтонических существ – средневековый застой с манапанком</li> <li>♣ Невидимые людям слои бытия – современная мифология, эклектичная мистика</li> <li>♦ Белые пятна на карте – «американская глубинка» или секретные базы в стиле бондианы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Люди и многие сверхнатуралы сотворены богами или «Древними»</li> <li>♥ Параллельно с миром людей существуют иные планы бытия</li> <li>♣ Маскарад поддерживается самостоятельно, так как люди активно не замечают странностей</li> <li>♦ Правительства стран – древние магические ордена</li> </ul>
<b>3</b> Мир - программа	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Реальный мир – программа, запущенная на суперкомпьютере</li> <li>♥ Мир – дополненная реальность, в которой действуют дистанционно управляемые искусственные тела</li> <li>♣ Мир – отражение «варпа», изменяемого человеческими мыслями</li> <li>♦ Мир – это сон демиурга</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ И магия и физика – задаваемые параметры программы, которые можно менять, имея доступ</li> <li>♥ Достаточно развитая технология не отличима от магии</li> <li>♣ Многие ограничения – лишь иллюзия. Магия веры</li> <li>♦ Магия – это аномалия</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Мир технической сингулярности – репутационная экономика и фантастическая техника</li> <li>♥ Дефицит ресурсов устранен, гипертрофированное общество потребления</li> <li>♣ Тоталитаризм и социальное расслоение</li> <li>♦ «Перекрашенная» современность</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Правительства не существует, его заменил искусственный интеллект</li> <li>♥ Серая слизь мимикрирует под людей и природу, захватывая планету</li> <li>♣ Возможно взламывать чужие мысли и путешествовать по подсознанию</li> <li>♦ Искусства заменили науки</li> </ul>
<b>4</b> Мир после дождя	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Вялотекущий апокалипсис – надежды нет, но продолжаться это может еще долго</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Безумная НАУКА!!! Требуется редкого сырья.</li> <li>♥ Природные источники и артефакты прошлого, рядом с которыми</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ В крепостях – неосредневековые с уклоном в атомпанк</li> <li>♥ В городах – нуарные комиксы про супергероев</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Есть шагающие боевые роботы</li> <li>♥ Очень много людей с суперспособностями (от 0,01 до 1%)</li> </ul>

	<p>♥ Технологический мир, подвергшийся магическому катаклизму</p> <p>♣ Во время долгой войны из людей делали оружие, а две державы нанесли друг по другу удар</p> <p>♦ В прошлом был золотой век, но когда каждый получил силу, начался передел власти</p>	<p>обученный человек может колдовать</p> <p>♣ Заражение может наделить суперсилой</p> <p>♦ Нелюди – ценный источник алхимических ингредиентов, так как их ткани содержат волшебную эссенцию, благодаря которой сами обладают суперсилами</p>	<p>♣ В диких землях – зомбипостапокалипсис с развитым культом карго</p> <p>♦ У нелюдей – коммуны хиппи - анархистов</p>	<p>♣ У зараженных есть свое общество и охотясь за выжившими они просто защищаются</p> <p>♦ Войну закончили люди, превращенные в оружие, массово дезертировавшие и создавшие государство - миротворца</p>
5 Мир - архипелаг	<p>♠ Бог поднял землю со дна океана</p> <p>♥ Мир появился в результате соития бога и богини</p> <p>♣ Мир сотворен из расчлененного божества</p> <p>♦ Боги просто нашли этот мир</p>	<p>♠ Боги награждают праведных и отвечают на молитвы</p> <p>♥ Родство с божеством позволяет менять реальность</p> <p>♣ Хорошо тренированный навык позволяет творить удивительные вещи</p> <p>♦ Мана – это удача, правильное поведение и уважение других</p>	<p>♠ Природа дает все что надо для выживания, поэтому прогресс почти не идет. Полинезийские племена</p> <p>♥ Каждый бог учит жрецов определенным умениям, которые те развивают до фантастического уровня</p> <p>♣ Альянс миролюбивых против одиночек агрессоров</p> <p>♦ Племенная теократия</p>	<p>♠ Главные боги – громовец, змей, дева и небесный странник</p> <p>♥ У мира есть четко определяемая и видимая граница</p> <p>♣ Совсем рядом могут располагаться разные природные зоны</p> <p>♦ Тот, кто носит священный символ божества считается малой аватарой</p>
6 Мир семян	<p>♠ Мир, материя, события, время, поведение строятся из базовых аспектов</p> <p>♥ Есть несколько взаимопроникающих миров со своими законами</p> <p>♣ Мир – циклическое явление, круговорот</p>	<p>♠ Усиливая один из базовых аспектов, создаешь поле, в котором можешь создавать характерные для него эффекты</p> <p>♥ В своих владениях духи обладают властью над реальностью и помогают избранным</p>	<p>♠ В городах олигархия, плутократия и политократия. Начало промышленной революции, механизмы Да Винчи</p> <p>♥ В деревнях общинно-родовой строй, механизмов сложнее прядки не бывает</p>	<p>♠ Явь – материальный мир, причины и следствия, честь; Навь – символизм, волшебство, инстинкты, неизбежность; Правь – закон и иерархия; Кривь – воля, сила, порок, скверна</p> <p>♥ Границы миров меняются в зависимости от событий, поведения</p>

	<p>природных циклов, без начала и конца</p> <p>♦ Мир – результат работы духов, делающих его пригодным для жизни тех, кого они опекают</p>	<p>♣ В каждом мире умеют делать артефакты с известным эффектом</p> <p>♦ Слава имеет свойство самоподдерживаться за счет случайностей и совпадений</p>	<p>♣ В лесах гармония с природой, технологии отсутствуют, сказочное колдовство</p> <p>♦ В таборах правит военная аристократия, технологии трофейные</p>	<p>людей, времени года, времени суток и массы иных факторов</p> <p>♣ Древне русская эстетика</p> <p>♦ Главная проблема чужака – найти общих знакомых с хозяевами</p>
7 Мир -свалка	<p>♠ Материальный мир – продукт жизнедеятельности иноплановых существ</p> <p>♥ Мир – участки материи в океане эфира</p> <p>♣ Реальность – результат загрязнения среды предыдущей цивилизацией</p> <p>♦ Мир создается искусственно существами, потребляющими ноосферу, генерируемую разумными существами</p>	<p>♠ Шаманская геомантия – сочетание предметов, заключающих разных духов дает эффекты, связанные с их взаимодействием</p> <p>♥ Селективная евгеника – разумные безусловно приспособляются к любым условиям, порой создавая прецедент владения магией</p> <p>♣ Пропускание через себя и фокусировка эфира наделяет силой</p> <p>♦ Искусство влияет на реальность</p>	<p>♠ За несколько коротких поколений общество проходит развитие от анархии до кастового разделения</p> <p>♥ Преобладают биотехнологии – выращивание орудий из соплеменников</p> <p>♣ Каждый предмет может быть или является обителью духа, которого можно подчинить</p> <p>♦ Возможно любое самое безумное построение общества – они не успеют распасться</p>	<p>♠ Ускоренная эволюция – быстрая приспособляемость к окружающим условиям</p> <p>♥ Миры существуют недолго, единственная цель общества – создать героев, способных пересекать эфир и продолжить род</p> <p>♣ Правители часто частично являются духами</p> <p>♦ Стремительная эволюция редко приводит к гуманоидным формам жизни</p>
8 Мир - текст	<p>♠ Мир – литературное или какое-то иное художественное произведение</p> <p>♥ Основой мироздания являются символы мистического алфавита</p> <p>♣ В мире пластичная история, и мистификации меняют прошлое</p>	<p>♠ Встреча разнородных жанров вызывает «прочу» - ситуацию, в которой не работают привычные законы</p> <p>♥ Овладение мистическим алфавитом позволяет смотреть на изнанку мира и изменять свойства предметов</p>	<p>♠ Основное действие происходит в разгар промышленной революции. Стимпанк, колонии и метрополии</p> <p>♥ На востоке бюрократия – это форма правления. Развитый чиновничий аппарат. Чиновники сдают экзамены, но не</p>	<p>♠ Жанры активно сопротивляются инородным элементам. Появляются особые персонажи, устраняющие пришельцев. Иначе логика одного жанра начинает действовать в другом</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Мир строго следует законам построения мифа, сказки или иного жанра</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Ритуалы и процедуры тайных обществ имеют силу</li> <li>♦ Пролом «четвертой стены» позволяет влиять на сюжет, в основном при помощи пророчеств</li> </ul>	<p>разбираются в областях, которыми управляют</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ На границах произведений, в землях порчи живут малефики. Маленькие города из ужасов</li> <li>♦ В колониях партизанствующие племена аборигенов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥ Активно соперничают наука и мистицизм, процветают лженауки</li> <li>♣ В этом мире могут встретиться пират, ниндзя, ковбой и зомби, и никто из них не будет сильнее</li> <li>♦ В полную силу работает жанровая смекалка</li> </ul>
<b>9</b> Мир туманов	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Каждый, попавший в туманы творит вокруг себя свой мир</li> <li>♥ Туманы – это СуперИд, общественное подсознание, астрал. Люди в коме оказываются здесь</li> <li>♣ Ушедшие в прошлое идеи, государства, парадигмы оказываются здесь</li> <li>♦ Туманы – это мир мертвых и мир забвения, создавая что-то здесь, ты теряешь это</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Создатель собственного мирка имеет в нем полную власть</li> <li>♥ Находясь в чужом мире изменить что-либо можно пересилив волю творца этого мира</li> <li>♣ Заброшенные миры превращаются в кристаллы, содержащие знания и силу покинутого мира</li> <li>♦ Сильные чувства имеют силу в туманах, но силу надо еще направить</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Создатель мира сам решает, какое там будет социальное устройство и техническое развитие</li> <li>♥ Долговременны и по-настоящему полезны в туманах вещи, созданные одушевленными существами, поэтому правители привлекают жителей в свои миры</li> <li>♣ Сила демиурга определяется его волей и количеством кристаллов, которыми он владеет</li> <li>♦ Полисы древней Греции</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Способность менять реальность без умения контролировать изменения, часто приводит к тому, что демиурги создают себе темницы с кошмарами</li> <li>♥ В самих туманах плавают исчезающие миры и путешественников</li> <li>♣ В туманах нет тверди, но думая, что стоишь, ты находишь опору</li> <li>♦ Часто мир создается желанием прийти куда-то</li> </ul>
<b>10</b> Мир - дорога	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Квантовый мир, откуда можно попасть куда угодно</li> <li>♥ Обычно выглядит как степь, прерия или пустыня с каньонами</li> <li>♣ Помесь вестерна, гражданской войны с паровыми тачанками, и повестей Крапивина</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Никакая магия других миров не работает</li> <li>♥ Сложные технологии не работают. Есть паровые двигатели и пороховое оружие, нет компьютеров и лазеров</li> <li>♣ Слишком сильные эмоция или желание</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Фронтир с законами дикого запада</li> <li>♥ Таверны, в которых невозможно навредить другому разумному существу</li> <li>♣ Одной из главных ценностей мира- дороги является личная свобода</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♠ Скорость определяется знанием цели и желанием попасть туда</li> <li>♥ Отлично подходит для дорожных историй</li> <li>♣ Поезда и повозки возят путников по миру-дороге каждый пассажир попадет именно туда, куда ему надо, даже если</li> </ul>

	<p>♦ Одновременное нахождение в одном месте разных вероятностей и времен</p>	<p>выбрасывает их источник в подходящий мир</p> <p>♦ Искренние проклятия могут сработать</p>	<p>♦ Редко кто остается в этом мире надолго, обычно это просто путь между точками А и Б</p>	<p>едут вместе в разные места</p> <p>♦ Аборигены мира – полуразумные лошади</p>
<b>В</b> Плоский мир	<p>♠ Земля каждой части света – божество этих земель, как и небесный купол и подземелье</p> <p>♥ Плоская квадратная земля, накрытая полусферическим куполом. Углы квадрата торчат в «космос»</p> <p>♣ Мир сотворен драконами и мистическими зверьми</p> <p>♦ Дженорик фэнтези с распространенной магией и множеством разумных рас, разделенных на блоки по мировоззрению</p>	<p>♠ Фэнтезийная магия – конкретные заклинания</p> <p>♥ Сила, полученная как часть сделки в обмен на служение</p> <p>♣ Врожденные способности магических рас или потомков могущественных существ</p> <p>♦ Разумные предметы наделяют своих носителей суперсилами</p>	<p>♠ Средневековый застой</p> <p>♥ На севере у светлых – королевства, у темных диктатура и тирания, у нейтралов парламенты и советы, у чуждых единый разум и душа</p> <p>♣ В ориенталистской части раздробленные кланы тотемных зверей</p> <p>♦ На юге и западе правление по праву силы – на юге империи из одного города, на юге – пиратские союзы анархистов</p>	<p>♠ В центре мира – столб, поддерживающий небесный свод. Живущие у его основания считают себя избранными</p> <p>♥ Вода океана падает с края сира, «умирает», мертвой водой заполняет подземелье и возвращается в океан, «воскресая»</p> <p>♣ Небесные светила – органы небесного купола, который живое божество</p> <p>♦ На юге есть только песок и почти все там состоит из него</p>
<b>Д</b> Мир - дерево	<p>♠ Дерево, на опирающееся на что висящее посреди пустоты</p> <p>♥ На вершине среди ветвей город «Звезды над всем», залитый божественным светом, внизу на цепях висит город «Корни всего», погруженный в черный свет подземного солнца</p> <p>♣ Ствол – множество крохотных мирков, собранных в лабиринт</p>	<p>♠ Внизу, магия – это цвета, рождаемые душой во время творчества и собираемые с красоты в мире</p> <p>♥ Вверху магия – это темная сторона силы, эмоции, ярость и гнев, дающие управляемый полтергейст</p> <p>♣ На стволе магия – это договоры с хранителями аспектов реальности, чтобы то, чем они</p>	<p>♠ В городе «Корни всего» люди, кроме редких творцов не осознают себя и механически исполняют рутинные действия. Правительства нет. Нуарные шестидесятые</p> <p>♥ В «Звездах под всем» скучный рай – все счастливы. Правят самые просвещенные. Технологий нет, но необходимое появляется само собой</p>	<p>♠ Выпуская из себя цвет, творцы нижнего города изменяют окружающий мир</p> <p>♥ Пожиратели – это бывшие творцы и бунтари, испугавшиеся, что утратят цвет или ярость и начавшие отбирать ее у других</p> <p>♣ На стволе даже для обычных действий нужен договор – чтобы огонь грел, а пища насыщала, или наоборот</p>



	<p>♦ Ветви и корни – симметричны и воплощают древо сефирот</p>	<p>управляют делали то, что требует договор</p> <p>♦ Пожиратели магии поглощают чужие силы, приобретая собственные дисциплины</p>	<p>♣ На стволе царит закон гостеприимства и святость данного слова</p> <p>♦ В центре ствола равновесие света двух солнц – демократия и «самоуправление ссыльных»</p>	<p>♦ В городе ссыльных вежливость – залог долгой жизни</p>
<b>К</b> Мир будущего	<p>♠ Техногенный мир пережил катастрофу, но приспособился</p> <p>♥ Земля всего лишь родина человечества, но другие планеты заняты иными расами</p> <p>♣ В мегаполисах и орбитальных городах есть Сеть, и многие переселяются туда</p> <p>♦ В пустых землях есть эгрегоры прошлого мира, исполняющие роль богов</p>	<p>♠ Фантастические технологии – киборги, симбионты, мутанты, силовые поля и мономолекулярные лезвия</p> <p>♥ Расы наделены странными возможностями, а их философия и тренировки наделяют их странными навыками</p> <p>♣ Киберковбои – волшебники сети, наркотики наделяют псионикой</p> <p>♦ Вещи из прошлого наделены странной силой</p>	<p>♠ В орбитальном городе искусственный интеллект – эффективный менеджер</p> <p>♥ В мегаполисах власть принадлежит корпорациям</p> <p>♣ В пустынных землях племена рейдеров, дикарей, мутантов и религиозных фанатиков</p> <p>♦ Инопланетяне в основном более развиты, чем человечество, они строят на планетах звездные врата, и имеют посольства в орбитальном городе. В основном торгуют</p>	<p>♠ В пустынях классический постапокалипсис фалаута и безумного Макса с долей мистики в виде эгрегоров</p> <p>♥ В городах не менее классическое High tech, Low life. Пустыня считается смертельно опасной.</p> <p>♣ Орбитальный город и дальше – опять-таки, классическая космоопера</p> <p>♦ Несмотря на то, что катастрофа была всего несколько поколений назад, никто не помнит, ни что произошло, ни почему</p>
<b>Т</b> Парящие острова	<p>♠ Мир – «планетарная система», где планеты – миллионы островов разных размеров со своей экосферой, а в центре огромная планета, в которую</p>	<p>♠ Магия имен и титулов – зная имя вещи, можно влиять на нее, имея титул, можно править тем, что подвластно</p> <p>♥ Магия парадокса – истории, породившие острова различаются, и</p>	<p>♠ Городом внутри планеты правит бессмертная королева и ее совет консORTов, ниже которых по социальной лестнице стоят аристократические семьи, затем зажиточные</p>	<p>♠ Сырье, необходимое промышленности центральной планеты, добывается из «астероидов» - островов, наконец притянутых к планете</p>

	<p>острова рано или поздно врезаются</p> <p>♥ Каждый остров – одна история, рассказанная во время игры божеством, живущим в пелене, из которой и выходят новые острова, и каждый остров несет частичку своего божества</p> <p>♣ Планета в центре поля с викторианским городом – империей внутри, заводы которого дымят внутрь</p> <p>♦ Частицы богов из тех островов, что влились в планету собрались в безумного бога - машину</p>	<p>где один увидит облака за бортом, другой будет любоваться морем. В этом случае второй сможет плыть по небу</p> <p>♣ На островах могут действовать самые безумные лженаучные теории, и собранные на их основе устройства будут работать. Адепты и агенты бога машины могут воздействовать на механизм мироздания</p> <p>♦ Гневные призраки могут обучать других искусству порчи</p>	<p>и уважаемые горожане, и затем все остальные</p> <p>♥ Существуют пиратские, воровские, инженерные, торговые и еще масса самых разных гильдий, имеющих немалое влияние в связи с экономической мощью и вездесущностью их агентов</p> <p>♣ Метрополия в центральной планете пытается колонизировать наиболее близко подлетевшие острова</p> <p>♦ Существует сопротивление, борющиеся против имперских амбиций метрополии. Состоит оно в основном из пиратов и формально подчиняется пиратскому князю – одному из сбежавших консортов королевы</p>	<p>♥ Все население, погибшее при столкновении острова с планетой становится гневными призраками, вредящими жителям метрополии</p> <p>♣ Частицы божества, вложенные в острова, часто осознают себя и начинают общение с другими островами, что выражается во внешней политике. Аватары и люди друг друга не воспринимают</p> <p>♦ Божества во мгле непрерывно играют в игру Джентри, ставя свои титулы и создавая миры – истории. Победитель становится сильнее, а проигравший теряет поставленный титул и обязан наделить жизнью созданный мир</p>
--	---	---	---	--