

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

	<ul style="list-style-type: none"> ♥ Технологический мир, подвергшийся магическому катаклизму ♣ Во время долгой войны из людей делали оружие, а две державы нанесли друг по другу удар ♦ В прошлом был золотой век, но когда каждый получил силу, начался передел власти 	<ul style="list-style-type: none"> обученный человек может колдовать ♣ Заражение может наделить суперсилой ♦ Нелюди – ценный источник алхимических ингредиентов, так как их ткани содержат волшебную эссенцию, благодаря которой сами обладают суперсилами 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ В диких землях – зомбипостапокалипсис с развитым культом карго ♦ У нелюдей – коммуны хиппи - анархистов 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ У зараженных есть свое общество и охотясь за выжившими они просто защищаются ♦ Войну закончили люди, превращенные в оружие, массово дезертировавшие и создавшие государство - миротворца
5 Мир - архипелаг	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Бог поднял землю со дна океана ♥ Мир появился в результате соития бога и богини ♣ Мир сотворен из расчлененного божества ♦ Боги просто нашли этот мир 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Боги награждают праведных и отвечают на молитвы ♥ Родство с божеством позволяет менять реальность ♣ Хорошо тренированный навык позволяет творить удивительные вещи ♦ Мана – это удача, правильное поведение и уважение других 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Природа дает все что надо для выживания, поэтому прогресс почти не идет. Полинезийские племена ♥ Каждый бог учит жрецов определенным умениям, которые те развивают до фантастического уровня ♣ Альянс миролюбивых против одиночек агрессоров ♦ Племенная теократия 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Главные боги – громовержец, змей, дева и небесный странник ♥ У мира есть четко определяемая и видимая граница ♣ Совсем рядом могут располагаться разные природные зоны ♦ Тот, кто носит священный символ божества считается малой аватарой
6 Мир семян	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Мир, материя, события, время, поведение строятся из базовых аспектов ♥ Есть несколько взаимопроникающих миров со своими законами ♣ Мир – циклическое явление, круговорот 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Усиливая один из базовых аспектов, создаешь поле, в котором можешь создавать характерные для него эффекты ♥ В своих владениях духи обладают властью над реальностью и помогают избранныкам 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ В городах олгархия, плутократия и политократия. Начало промышленной революции, механизмы Да Винчи ♥ В деревнях общинно-родовой строй, механизмов сложнее прялки не бывает 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Явь – материальный мир, причины и следствия, честь; Навь – символизм, волшебство, инстинкты, неизбежность; Правь – закон и иерархия; Кривь – воля, сила, порок, скверна ♥ Границы миров меняются в зависимости от событий, поведения

	<p>природных циклов, без начала и конца</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Мир – результат работы духов, делающих его пригодным для жизни тех, кого они опекают 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ В каждом мире умеют делать артефакты с известным эффектом ♦ Слава имеет свойство самоподдерживаться за счет случайностей и совпадений 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ В лесах гармония с природой, технологии отсутствуют, сказочное колдовство ♦ В таборах правит военная аристократия, технологии трофейные 	<p>людей, времени года, времени суток и массы иных факторов</p> <ul style="list-style-type: none"> ♣ Древне русская эстетика ♦ Главная проблема чужака – найти общих знакомых с хозяевами
7 Мир -свалка	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Материальный мир – продукт жизнедеятельности иноплановых существ ♥ Мир – участки материи в океане эфира ♣ Реальность – результат загрязнения среды предыдущей цивилизацией ♦ Мир создается искусственно существами, потребляющими ноосферу, генерируемую разумными существами 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Шаманская геомантия – сочетание предметов, заключающих разных духов дает эффекты, связанные с их взаимодействием ♥ Селективная евгеника – разумные безусловно приспособляются к любым условиям, порой создавая прецедент владения магией ♣ Пропускание через себя и фокусировка эфира наделяет силой ♦ Искусство влияет на реальность 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ За несколько коротких поколений общество проходит развитие от анархии до кастового разделения ♥ Преобладают биотехнологии – выращивание орудий из соплеменников ♣ Каждый предмет может быть или является обителью духа, которого можно подчинить ♦ Возможно любое самое безумное построение общества – они не успеют распасться 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Ускоренная эволюция – быстрая приспособляемость к окружающим условиям ♥ Миры существуют недолго, единственная цель общества – создать героев, способных пересекать эфир и продолжить род ♣ Правители часто частично являются духами ♦ Стремительная эволюция редко приводит к гуманоидным формам жизни
8 Мир - текст	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Мир – литературное или какое-то иное художественное произведение ♥ Основой мироздания являются символы мистического алфавита ♣ В мире пластичная история, и мистификации меняют прошлое 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Встреча разнородных жанров вызывает «прочу» - ситуацию, в которой не работают привычные законы ♥ Овладение мистическим алфавитом позволяет смотреть на изнанку мира и изменять свойства предметов 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Основное действие происходит в разгар промышленной революции. Стимпанк, колонии и метрополии ♥ На востоке бюрократия – это форма правления. Развитый чиновничий аппарат. Чиновники сдают экзамены, но не 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Жанры активно сопротивляются инородным элементам. Появляются особые персонажи, устраняющие пришельцев. Иначе логика одного жанра начинает действовать в другом

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

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Одновременное нахождение в одном месте разных вероятностей и времен 	<p>выбрасывает их источник в подходящий мир</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Искренние проклятия могут сработать 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Редко кто остается в этом мире надолго, обычно это просто путь между точками А и Б 	<p>едут вместе в разные места</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Аборигены мира – полуразумные лошади
В Плоский мир	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Земля каждой части света – божество этих земель, как и небесный купол и подземелье ♥ Плоская квадратная земля, накрытая полусферическим куполом. Углы квадрата торчат в «космос» ♣ Мир сотворен драконами и мистическими зверьми ♦ Дженерик фэнтези с распространенной магией и множеством разумных рас, разделенных на блоки по мировоззрению 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Фэнтезийная магия – конкретные заклинания ♥ Сила, полученная как часть сделки в обмен на служение ♣ Врожденные способности магических рас или потомков могущественных существ ♦ Разумные предметы наделяют своих носителей суперсилами 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Средневековый застой ♥ На севере у светлых – королевства, у темных диктатура и тирания, у нейтралов парламенты и советы, у чуждых единый разум и душа ♣ В ориенталистской части раздробленные кланы тотемных зверей ♦ На юге и западе правление по праву силы – на юге империи из одного города, на юге – пиратские союзы анархистов 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ В центре мира – столб, поддерживающий небесный свод. Живущие у его основания считают себя избранными ♥ Вода океана падает с края сира, «умирает», мертвой водой заполняет подземелье и возвращается в океан, «воскресая» ♣ Небесные светила – органы небесного купола, который живое божество ♦ На юге есть только песок и почти все там состоит из него
Д Мир - дерево	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Дерево, на опирающееся на что висящее посреди пустоты ♥ На вершине среди ветвей город «Звезды над всем», залитый божественным светом, внизу на цепях висит город «Корни всего», погруженный в черный свет подземного солнца ♣ Ствол – множество крохотных мирков, собранных в лабиринт 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Внизу, магия – это цвета, рождаемые душой во время творчества и собираемые с красоты в мире ♥ Вверху магия – это темная сторона силы, эмоции, ярость и гнев, дающие управляемый полтергейст ♣ На стволе магия – это договоры с хранителями аспектов реальности, чтобы то, чем они 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ В городе «Корни всего» люди, кроме редких творцов не осознают себя и механически исполняют рутинные действия. Правительства нет. Нуарные шестидесятые ♥ В «Звездах под всем» скучный рай – все счастливы. Правят самые просвещенные. Технологий нет, но необходимое появляется само собой 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Выпуская из себя цвет, творцы нижнего города изменяют окружающий мир ♥ Пожиратели – это бывшие творцы и бунтари, испугавшиеся, что утратят цвет или ярость и начавшие отбирать ее у других ♣ На стволе даже для обычных действий нужен договор – чтобы огонь грел, а пища насыщала, или наоборот

	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Ветви и корни – симметричны и воплощают древо сефирот 	<p>управляют делами то, что требует договор</p> <ul style="list-style-type: none"> ♦ Пожиратели магии поглощают чужие силы, приобретая собственные дисциплины 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ На стволе царит закон гостеприимства и святость данного слова ♦ В центре ствола равновесие света двух солнц – демократия и «самоуправление ссыльных» 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ В городе ссыльных вежливость – залог долгой жизни
К Мир будущего	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Техногенный мир пережил катастрофу, но приспособился ♥ Земля всего лишь родина человечества, но другие планеты заняты иными расами ♣ В мегаполисах и орбитальных городах есть Сеть, и многие переселяются туда ♦ В пустых землях есть эгрегоры прошлого мира, исполняющие роль богов 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Фантастические технологии – киборги, симбионты, мутанты, силовые поля и мономолекулярные лезвия ♥ Расы наделены странными возможностями, а их философия и тренировки наделяют их странными навыками ♣ Киберковбои – волшебники сети, наркотики наделяют псионикой ♦ Вещи из прошлого наделены странной силой 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ В орбитальном городе искусственный интеллект – эффективный менеджер ♥ В мегаполисах власть принадлежит корпорациям ♣ В пустынных землях племена рейдеров, дикарей, мутантов и религиозных фанатиков ♦ Инопланетяне в основном более развиты, чем человечество, они строят на планетах звездные врата, и имеют посольства в орбитальном городе. В основном торгуют 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ В пустынях классический постапокалипсис фалаута и безумного Макса с долей мистики в виде эгрегоров ♥ В городах не менее классическое High tech, Low life. Пустыня считается смертельно опасной. ♣ Орбитальный город и дальше – опять-таки, классическая космоопера ♦ Несмотря на то, что катастрофа была всего несколько поколений назад, никто не помнит, ни что произошло, ни почему
Т Парящие острова	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Мир – «планетарная система», где планеты – миллионы островов разных размеров со своей экосферой, а в центре огромная планета, в которую 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Магия имен и титулов – зная имя вещи, можно влиять на нее, имея титул, можно править тем, что подвластно ♥ Магия парадокса – истории, породившие острова различаются, и 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Городом внутри планеты правит бессмертная королева и ее совет консортов, ниже которых по социальной лестнице стоят аристократические семьи, затем зажиточные 	<ul style="list-style-type: none"> ♠ Сырье, необходимое промышленности центральной планеты, добывается из «астероидов» - островов, наконец притянутых к планете

	<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>
--	---	---	---	--