***Краткий обзор сеттинга***

*Варианты для названия:*

***1. Rise of Gods (Unreal Engine)***

***\*\*2. «Shattered realms» – «Расколотые миры».***

***3.***

Сеттинг «Расколотые миры» - это прежде всего попытка выплеснуть клубок спутанных мыслей в виде некой осмысленной формы, художественно обработанное и огранённое в виде нескольких проектов, диздоков для дальнейшей разработки, лора для проектов на основе и книг, описывающих один из сценариев, происходящих в мире. Сеттинг довольно разнообразен и широк по своей натуре, и предоставляет возможность углубляться в отдельные тонкости и нюансы. Это может быть средневековое приключение в духе Дарк Соулс \ Готики, или космическая сага в стиле Рейнджеров \ Масс Эффект, или психоделика по типу Мор Утопии, или, будучи углублёнными в детали, отдельные их элементы (выделить и углубить мероприятия, вроде арен с применением имплантов, рейсингов по наземным и космическим трассам, и прочее). Сценарии, разворачиваемые в рамках сеттинга, имеют чёткие рамки, но концовка всегда остаётся открытой, ради возможности при необходимости расширить и дополнить её.

**Архитектор (architect)** – скучающий исследователь новых способов развлечь и позабавить себя, создаёт миры, наполняет отличительными особенностями, от балды придуманными существами, выдуманными взаимосвязями между ними, законами и правилами, и наполняет их сценариями и событиями. Сам по себе архитектор не обладает физической формой, является лишь разумной силой, способной мыслить и менять свойства тёмной материи, способной придавать своим снам и мечтам (dreams), своеобразным наброскам мыслительного процесса, физическую форму. Но иногда от скуки и безделья из тёмной материи он создаёт сосуды и для себя, чтобы разнообразить однообразные и скучные дни. Они бывают совершенно разных форм и видов. В некоторых случаях Архитектор пользуется готовыми сосудами, заранее созданными существами, выбранными им для реализации своих целей. Это могут быть люди, звери или птицы, представители других рас, вековечные чудовища и даже неодушевлённые объекты. Архитектор следит за созданными вселенными с созданного исключительно для себя клочка пространства, сокрытой в вековечной тёмной материи. В последнее время Архитектор выбрал путь бродяги и странника, исследует просторы созданных им вселенных, принимая облик местных обитателей.

**Тёмная материя (dark matter)** – исходный материал для лепки миров, который Архитектор и его вспомогательная гвардия творцов замещает заполняющими объектами и деактивированными существами. Довольно загадочная штука, неразрывно связанная с Архитектором. Всё дело в том, что тёмная материя – это и есть его тело и душа, источник силы и суть его сущности. Тёмная материя обладает удивительными свойствами, раскрыть которые хотят все высокоразвитые цивилизации в космическом пространстве. Но даже на момент происходящих событий изучена только вершина айсберга, а освоено и того меньше.

**Творцы и разрушители. Баланс творцов и разрушителей.**

Творцы (creators) – помощники Архитектора, выполняющие спланированные им задания. Занимаются рутинной работой, обрабатывают тёмную материю, придавая ей форму и физические свойства необходимых объектов, наполняют созданные миры всяческими объектами и спящими, деактивированными существами. Могут иметь разную форму и вид: от лёгкой светлой туманной дымки и облак пепельного тумана до роёв наноботов. Некоторые из строителей способны вселяться в существ и руководить их поведением, всё так же продолжая выполнять цели, возложенные на них.

Пример: ангелы, люди ремесла и творчества, животные с особыми возможностями.

Разрушители (cleaners) – помощники Архитектора, уничтожающие те миры и фрагменты миров, которые покажутся ему лишними или из ряда вон выходящими. Могут иметь разную форму и вид: от густой тёмной туманной дымки и облак чёрного тумана до роёв наноботов, лангольеров и иже с ними. Некоторые из чистильщиков способны вселяться в существ и руководить их поведением, всё так же продолжая выполнять цели, возложенные на них.

Пример: демоны, люди – разрушители, обезумевшие звери.

Баланс (balance) – отношение количества творцов к количеству разрушителей, определяющий состояние порядка или хаоса в мире. Если творцов значительно больше, чем разрушителей, мир развивается и постепенно приближается к пониманию сущности Архитектора. Если разрушителей становится гораздо больше, чем творцов, мир скатывается в бездну безумия и кровопролитных войн, в эпоху тьмы и мрака. Если творцов ровно столько же, сколько и разрушителей, мир вступает в период застоя, наиболее опасное для существ мира время, поскольку застой ничуть не радует Архитектора. Имеет свойство постоянно меняться под действием внешних и внутренних сил.

**Мир. Ограничения в мире.**

Мир (realm) – это сцена, созданная и наполненная Архитектором. Мир предназначен для разыгрывания спектаклей. Каждый спектакль спланирован заранее и имеет сценарий, чётко прописанный и обозначенный до мельчайших деталей для каждого существа, обитающего в мире. Все взаимосвязи, события и поведение существ есть продукт сценария, хотя в более поздних проектах Архитектор наловчился создавать видимость свободы воли и даже выбрасывать некоторых существ из сценария, позволяя таким образом им наблюдать за ним и действовать со стороны.

Ограничения (restrictions) – набор правил и законов, обуславливающих взаимодействие объектов и существ в мире. Сюда относят природные, то есть физические законы, химический состав, биологические особенности и т.д., и штучные, привнесённые существами, то есть установившиеся связи между ними, традиции, нормы, правила и законы.

**Существа. Виды существ, взаимодействие и реакции на мир. Перерождение.**

Существа (creatures) – воодушевлённые и неодушевлённые обитатели созданных Архитектором миров, по сути, являются разделёнными гранями его собственной души. Чисто по той причине, что ничто не может взяться из ничего, он вдыхает в каждое существо частицу своего разума, своих чувств и эмоций. По этой же причине существа настолько разнообразны по своей природе. И настолько близки по эмоциональным реакциям. К примеру, озверевший человек, бешеный медведь и суровый трёхметровый космопират-гронн с твёрдой, словно бы окаменевшей кожей, родом из орбитальной станции беженцев, сбежавших из родной планеты после давно ожидаемого извержения вулкана, имеют между собой гораздо больше общего, чем может показаться на первый взгляд. Собранные все вместе, они представляют собой цельный разум Архитектора. В различных мирах, в разных вселенных и на разных планетах к нему относятся совершенно по-разному. Кто-то возводит ритуальные объекты и сооружения, проводит ритуальные обряды и действия, кто-то пытается добраться до его сути и понять, что он собой представляет и откуда вообще взялся. Его называют разными именами: Создателем, Богом, Аллахом, пантеонами божеств, космическим разумом и чем только ещё. Ясно одно, это творец мира и отец всех, кто населяет мир.

Перерождение (rebirthing) – сложный процесс активации размещённых в мире деактивированных существ. Обычно происходит после того, как Архитектор внесёт последние корректировки в свои полотна, творцы и разрушители исправят все нестыковки и дружно уберутся подальше, чтобы не обнаружить себя.

Птицы (birds) – мирные наблюдатели, глаза и уши Архитектора во вселенных и мирах, им созданных. Неважно, какими физическими особенностями обладают миры, какие существа проживают в них, какие события происходят, везде и всегда есть те, кто наблюдает за его детьми с высоты птичьего полёта.

---------------------------------------------

**Испытания по созданию миров**

Проект \*.

----------------------------------------------

**Испытания по созданию жизни**

Проект 0. **«Жизнь»** - первая попытка Архитектора создать мир завершилась неудачей, созданные существа вышли из-под контроля и восстали против него. Попытки наставить их на путь истинный завершились неудачей. У него был выбор: разрушить проект и начать заново или оставить их в покое и заняться новым проектом. Хоть первые создания и были ему дороги, он решил избавиться от него.

----------------------------------------------

**Испытания по взаимодействию жизни**

Проект 1. **«Эдем»** - вторая попытка Архитектора создать мир. Учтя все ошибки на прошлом этапе, он хотел создать максимально удобные и приятные условия жизни для своих творений. Столкновение творцов и разрушителей и постоянные попытки доказать своё превосходство привело к непредсказуемым последствиям. Созданные существа выбились из планов Архитектора и проявили собственные, не заложенные в них особенности, чувства и эмоции, любовь и ненависть, добро и зло. Проект оказался запорот из-за того, что существа обладали уж слишком выраженными эмоциями, мир был слишком мал, чтобы найти им собственные уголки, а абсолютное добро уж никак не могло выдержать по соседству абсолютное зло и наоборот. Проект свернули, а Архитектор задумался, как бы решить сложившуюся проблему.

Проект 2. **«Рай и Ад»** - третья попытка Архитектора создать мир. Объяснил творцам и разрушителям, что к чему. Чем только вызвал сумятицу в их рядах. Многие из творцов перешли к разрушителям, и наоборот. А некоторые и вообще выбрали свой путь, убрались восвояси, подальше от глаз своего создателя. Остальные взялись за назначенные Архитектором планы. Насытили деактивированных существ эмоциями, тютелька в тютельку такими, какие им предназначал создатель, и распределили их в два параллельных мира, связанных между собой тёмной материей. Существа теперь сами могли управлять силой эмоций, ставать злее или добрее, и пересекать миры в зависимости от текущего состояния. Проект запорот разглашением связи и обнаружением способа пересекать врата напрямую. Массовый наплыв зла из ада привёл к массовой резне и сворачиванию проекта.

(жуткая психоделика в стиле Мор Утопия и диком антураже адски утрированных переплетённых миров, в которых ангелы ангельски ангелят не по божески, а черти чертовки чертыхаются; а уж когда встречаются)

----------------------------------------------

Действующий образец вселенной

Проект 3. «Тёмная материя» -

Dark Matter

(трилогия, Тёмная материя)

Проект 3.1 «Поверхность» -

\* Проекты планетарного масштаба, согласно договорённостям глобальных организаций и серых кардиналов. Применяются для контроля популяции и распределения ресурсов. Их все обозначает одна незамысловатая фразочка: «Тише! Идёт естественный отбор..»

\* Локальные проекты, организованные приватными лицами. Эксперименты всяческого рода, запрещённые с точки зрения локальных законов или морали, применяются для подготовки к революционным переменам, от локальных до глобальных.

Проект 3.1.1 «Подземье» -

Project Underground

(трилогия, Под сводами Подземья)

(рпг , Под сводами Подземья)