

Стивен БОЛЛ

*Тадание
на игральных
картах*

*Каждая карта
рассказывает историю*



Издательство Велигор
Москва 2021

УДК 133.52+141+339

ББК 86.42

Б 79

Болл Стивен

Б 79 Гадание на игральных картах. Каждая карта рассказывает историю. – М.: ТД Велигор, 2021. – 228 с.: ил.

Представленная вашему вниманию книга «Гадание на игральных картах» доказывает на практике, что традиционная колода игральных карт является прекрасным инструментом для гадания и предсказания судьбы. В этой колоде вы найдете источник вдохновения, приключения, глубокие мысли и массу практических советов.

Согласно системе, изложенной в этой книге, каждая числовая карта олицетворяет определенную мифическую роль (Охотник, Любовник, Целитель, Ловкач и т.д.), а каждая масть сообщает этой роли (Обещание, Гамбит, Блажь, Триумф) некое действие. У каждой карты есть уникальное значение (например, карта Триумф Целителя представляет благодарность, признание и командную работу) и сюжет, который поможет вам лучше понять карты.

Благодаря ценной информации, примерам чтения карт и дельным советам, которые вы найдете в этой книге, вы сможете с помощью самой обыкновенной колоды карт проторить собственный путь к мудрости.

Перевод
Архипов Алексей

ISBN 978-5-88875-915-8

ООО «Торговый Дом Велигор»
г. Москва, м. Кожуховская, ул. 6-я Кожуховская, дом 24, 1 этаж, офис №4
Тел: +7 (495) 784-06-61, +7 (985) 784-08-16.
E-mail: veligor97@gmail.com
Тираж 150.

Мы в социальных сетях:
Facebook – <https://www.facebook.com/izdveligor>
Instagram – @izdatelstvo_veligor
Интернет-магазин – WWW.VELIGOR.RU

© Стивен Болл – полные права, 2021
© Торговый Дом «Велигор», 2021

Посвящение

*Всем, кого я люблю.
Мне удавалось быть удачливым
в картах и в жизни,
что само по себе
является большим везением.*

Твои благодарности

*Огромное спасибо Элизии и Эмили,
моим корректорам и многочисленным друзьям,
которые с энтузиазмом помогали
этим новым системам развиваться.*

Содержание

Часть 1. Общие сведения	8
Глава 1. История и новые идеи.....	9
Современная колода	10
Гамбит, блажь и роли в картах.....	11
Важное замечание касательно пола карты	12
Нарративы и трансформация.....	12
Исследование ролей	14
Как выбирать в магазине карточную колоду.....	15
Как приспособить эту систему для работы с колодой карт Таро.....	16
Сводная таблица значений карт.....	16
Глава 2. Как читать карты в раскладе	21
Расклад из одной карты.....	21
Расклад из двух карт	22
Расклад из пяти карт	22
Пример расклада из одной карты.....	23
Еще один пример расклада из одной карты	24
Пример расклада из двух карт.....	25
Еще один пример расклада из двух карт.....	26
Пример расклада из пяти карт	27
Как интерпретировать неожиданные комбинации в раскладе из пяти карт	30
Как вести игру против судьбы	32
Джокер.....	34
Отсутствие перевернутых карт.....	35
Расклады из других карт	35
Как запоминать определения.....	37

Часть 2. Карты и их значения	38
Глава 3. Нефигурные карты.....	39
Тузы: Охотник	40
♣ Туз Треф: Обещание охотника	42
♦ Туз Бубен: Гамбит Охотника	46
♠ Туз Пик: Блажь Охотника.....	49
♥ Туз Червей: Триумф Охотника	53
Двойки: Любовник	56
♣ Двойка Треф: Обещание Любовника	58
♦ Двойка Бубен: Гамбит Любовника.....	60
♠ Двойка Пик: Блажь Любовника	62
♥ Двойка Червей: Триумф Любовника.....	64
Тройки: Целитель	67
♣ Тройка Треф: Обещание Целителя.....	68
♦ Тройка Бубен: Гамбит Целителя.....	72
♠ Тройка Пик: Блажь Целителя	76
♥ Тройка Червей: Триумф Целителя.....	79
Четверки: Кузнец	82
♣ Четверка Треф: Обещание Кузнеца	83
♦ Четверка Бубен: Гамбит Кузнеца.....	86
♠ Четверка Пик: Блажь Кузнеца	89
♥ Четверка Червей: Триумф Кузнеца.....	94
Пятерки: Воин	97
♣ Пятерка Треф: Обещание Воина	99
♦ Пятерка Бубен: Гамбит Воина.....	103
♠ Пятерка Пик: Блажь Воина	107
♥ Пятерка Червей: Триумф Воина.....	111
Шестерки: Певец.....	115
♣ Шестерка Треф: Обещание Певца.....	116
♦ Шестерка Бубен: Гамбит Певца	119
♠ Шестерка Пик: Блажь Певца	122
♥ Шестерка Червей: Триумф Певца	125

Семерки: Аристократ	128
♣ Семерка Треф: Обещание Аристократа	129
♦ Семерка Бубен: Гамбит Аристократа	132
♠ Семерка Пик: Блажь аристократа.....	135
♥ Семерка Червей: Триумф Аристократа.....	139
Восьмерки: Отшельник.....	143
♣ Восьмерка Треф: Обещание Отшельника.....	144
♦ Восьмерка Бубен: Гамбит Отшельника.....	146
♠ Восьмерка Пик: Блажь Отшельника	149
♥ Восьмерка Червей: Триумф Отшельника	152
Девятки: Танцор	155
♣ Девятка Треф: Обещание Танцора	156
♦ Девятка Бубен: Гамбит Танцора	159
♠ Девятка Пик: Блажь Танцора	163
♥ Девятка Червей: Триумф Танцора	167
Десятки: Маг	171
♣ Десятка Треф: Обещание Мага.....	172
♦ Десятка Бубен: Гамбит Мага.....	175
♠ Десятка Пик: Блажь Мага	178
♥ Десятка Червей: Триумф Мага.....	181
Глава 4. Придворные карты	184
Валеты: Ловкач	185
♣ Валет Треф: Обещание Ловкача	186
♦ Бубновый Валет: Гамбит Ловкача	189
♠ Валет Пик: Блажь Ловкача.....	192
♥ Валет Червей: Триумф Ловкача	195
Дамы: Госпожа	198
♣ Дама Треф: Обещание Госпожи.....	199
♦ Дама Бубен: Гамбит Госпожи	202
♠ Дама Пик: Блажь Госпожи	205
♥ Королева Червей: Триумф Госпожи	208

Короли: Суверен	210
♣ Король Треф: Обещание Суверена.....	211
♦ Король Бубен: Гамбит Суверена.....	214
♠ Король Пик: Блажь Суверена	217
♥ Король Червей:.....	221
Триумф Суверена.....	221
Эпилог	224
Библиография	227

The background features a stylized, high-contrast illustration of a king and queen. The king, on the left, has a large, ornate crown and a thick, curly mustache. The queen, on the right, has a crown with a pointed top and a serene expression. The background is filled with intricate, geometric patterns in shades of gray. A black rectangular box is centered over the image, containing the title text in a white, elegant script font.

*Часть 1.
Общие сведения*

Глава 1.

История и новые идеи

Игральными картами люди увлекались во всем мире на протяжении многих веков, и на протяжении почти всего этого периода их использовали для гадания. Первые сведения об игральных картах в Европе относятся к 1375 году, а первые английские колоды были изготовлены около 1450 года. Сегодня их, как правило, ассоциируют с роскошным антуражем и риском, сопряженным с игрой в Покер или жульническими схемами в богатом казино, но существует давняя традиция, в которой точно такие же игральные карты используют для предсказания будущего.

Я люблю придумывать новые системы гадания и занимаюсь этим уже много лет. Источник новых идей можно найти практически где угодно: в нитках, цветных бусинах, городах, осенних листьях. Самыми простыми и дешевыми в наши дни (но при этом немаловажными в истории гаданий) я считаю два предмета: игральные карты и кости. В свое время я написал книгу, в которой познакомил своих читателей с очень древним применением игральные костей для предсказания будущего, «Предсказание стихий: Оракул в игральные кости». Затем я решил написать книгу, которую вы сейчас читаете, потому что колода игральные карт дает нам уникальный опыт, восхищая и развлекая нас на протяжении многих веков, и у нее практически нет конкурентов. У этих карт есть давняя и неразрывная связь с человеческой историей, на протяжении которой люди всегда верили в свою счастливую звезду.

Эта книга покажет вам полную систему гадания с использованием стандартной колоды игральные карт. Вы откроете

для себя в этих картах личности, а также мифические роли, такие как Охотник, Ловкач и Целитель, и узнаете, как они образуют путь мудрости, по которому мы должны следовать.

Современная колода

Некоторые из традиционных значений игральных карт в гадании не очень полезны для современных гадающих. Обычно карты сосредоточены на трех вещах: браке, болезни и высоких темноволосых незнакомцах. В те времена, когда разрабатывались системы гадания на картах, эти темы были самыми важными!

К сожалению, в наши дни мы не можем довольствоваться такой информацией. Например, в книге «Суеверия Кентукки»¹ 1920-х годов в значениях придворных карт указано: «Светловолосый мужчина, довольно темноволосый человек, чрезвычайно темноволосый человек...» и так далее, что составляет целую четверть колоды.

Другие списки заиклены на том, добьетесь ли вы успеха в бизнесе, или дают разные определения каждой карты в зависимости от того, приходит на сеанс мужчина или женщина, причем зачастую в сексистской манере, неприемлемой в современном обществе.

Эта новая система была создана для того, чтобы дать гадающим полный набор ответов и скрытую мудрость, и чтобы им не пришлось игнорировать половину текста из традиционных списков значений.

Популярность Таро, колоды мадам Ленорман и других карточных колод в наше время указывает на то, что мы привыкли видеть гораздо более широкий набор тем и идей. Пусть же теперь игральные карты обогатят нас столь же глубоким опытом.

¹ Kentucky Superstitions.

Раз и навсегда закрепленного набора значений игральных карт для гадания нет. Некоторые из них записывались на протяжении многих лет, но в них либо используется меньшее количество карт, либо имеют место неприемлемые значения, как уже отмечалось выше.

И что еще важнее, в истории не было такого, чтобы все гадающие повсеместно использовали несколько утвержденных идей. Игральные карты переосмысливали и переделывали во все времена. Например, двести лет назад Король Треф представлял злого мужчину, а затем мадам Ленорман, одна из самых известных тарологов, чьим именем впоследствии стала называться целая колода, объявила Короля Треф щедрым и услужливым мужчиной.

Многие авторы сегодня используют собственный стиль, разработанный на основе того, чему их научили учителя (которые сами менялись в течение жизни). Единого «истинного» набора определений для игральных карт нет и никогда не было.

Эта пластичность дает гадающим прекрасную возможность создавать, улучшать и делиться. Чем больше мы будем делиться техниками и историями, тем больше мудрости почерпнем из этой великолепной колоды.

Гамбит, блажь и роли в картах

Гадание на игральных картах обычно задает тему всем картам с одинаковым номером, а равно и всем картам одной масти. В этой книге каждый номер представляет мифическую роль, один из архетипов, действующих в колоде.

Например, все пятерки – это Воин, а семерки – Аристократ. Затем каждая масть задает действие для этой роли: «Обещание», «Гамбит», «Блажь», «Триумф». У каждой роли есть одно действие – отсюда комбинации, такие как «Гамбит Ловкача» или «Блажь Отшельника». Ниже приведен полный список этих наименований.

Туз = Охотник	Восьмерка = Отшельник
Двойка = Любовник	Девятка = Танцор
Тройка = Целитель	Десятка = Маг
Четверка = Кузнец	Валет = Ловкач
Пятерка = Воин	Дама = Госпожа
Шестерка = Певец	Король = Суверен
Семерка = Аристократ	
Трефы = Обещание	Пики = Блажь
Бубны = Гамбит	Червы = Триумф

Важное замечание касательно пола карты

Несмотря на то, что некоторые из вас решили, что Воин или Кузнец мужского пола, это не так. Воины и Кузнецы всегда были как мужчинами, так и женщинами. В этой колоде они могут обозначать любой пол. Так, карта Дама (= «Госпожа») является собой образ чистой удачи и счастливого случая, без привязки к полу. Король (= «Суверен») может обозначать начальника, а руководить умеют не только мужчины, но и женщины. Я прошу вас учитывать все эти нюансы при чтении карт.

Нарративы и трансформация

Значения карт написаны определенным образом. В начале раздела, посвященного тому или иному номеру, дается обзор мифической роли, такой как «Охотник» или «Целитель». Затем четыре карты для этой роли перечислены в следующем порядке: Трефы (Обещание), Бубны (Гамбит), Пики (Блажь) и Червы (Триумф).

После этого каждую отдельную карту сопровождают название, ключевые слова и короткий рассказ. На этот нарратив

возложена важная задача. В традиционном гадании на игральных картах даны лишь краткие определения, поэтому, благодаря включению этих нарративов колода превращается в своего рода книгу, где много персонажей, борьбы и красочных мест. Взяв в руки карты, гадающие встретят в Венеции уличных героев в масках и их смертельных врагов, студентов-естественников, выбирающих свой приз, и сотканного из звезд феникса, который ищет дорогу домой. Простые иллюстрации нефигурных карт напоминают нам о еще более ярких приключениях.

Если эта идея показалась вам необычной, вы зря так думаете – например, в колоде игральных карт «Трансформация» (популярной в США и Европе в XIX веке) очки на карте (скажем, шесть красных сердечек) иллюстраторы превращали в сердитые лица шести вражеских воинов. Оформляя таким образом всю колоду, художники создавали на каждой карте уникальный нарратив. Рассказы в этой книге предназначены для того же, но на словах. И хотя эти рассказы имеют факультативный характер, они добавят немало веселья и приключений в процесс гадания на картах этой колоды.



За рассказом следует детальное описание предсказательного значения карты. Мы изучаем различия, которые «Обещание», «Гамбит» и другие масти приносят в эти роли. Затем мы смотрим, как данное значение зачастую соотносится с реальной жизнью, как оно может меняться в сочетании с другими картами.

Несмотря на то, что значения карт полезны для современных людей, нарративы и мифические роли осознанно отчуждены от нашей повседневной реальности. Карты живут рядом с нами с XIV века, а в средневековый период произошло большое Возрождение как азартных игр, так и гаданий с использованием карт, костей и других предметов. Рассказы в этой книге реалистичные и волшебные, фантастические и обыденные. Чтобы пролить свет на многовековые легенды и повествования за карточными столами (и помочь нам говорить с нашим подсознанием и интуицией, когда мы к ним обращаемся), в них представлены воины и военачальники, драконы и духи стихий, школьные учителя и юные воришки. Уроки жизни для людей, ищущих свое место в мире, не изменились со времен Аристократов и Кузнецов (на самом деле, обе эти роли в наши дни никуда не делись), поэтому темы намеренно вынесены за пределы современного мира научных знаний.

В конце раздела о карте говорится о мудрости, которую данная карта приносит в наше жизненное путешествие.

Исследование ролей

В некоторых системах гадания можно пройти путь открытий от первой карты до последней. В Таро это называется *путешествием Шута* по старшим арканам. Шут выходит на дорогу в состоянии невинности, сталкивается с задачами, которые ставит перед ним жизнь, и через их решение развивается.

В колоде игральных карт также есть путешествие и уроки, которые нужно усвоить. В ней Охотник начинает свой путь в одиночестве, прежде чем встретиться с другими в обществе,

такими как Любовник и Целитель, действует в мире как Кузнец и Воин, добивается славы и власти как Певец и Аристократ, ищет в себе новый способ бытия как Отшельник и Танцор и объединяет все, чему научился на пройденном пути, как Маг.

Этот путь называется *путешествием Мага*, потому что каждый урок дает Охотнику (а также гадающему) больше возможностей решать экзистенциальные вопросы. Здесь подразумеваются навыки, делающие любого мага более сведущим в магии, а также сила характера, самопознание, изучение наших взаимодействий с миром, ведь все это делает нас по-настоящему умелыми и в полной мере дееспособными.

Мудрость каждой роли будет раскрыта в разделе непосредственно перед определениями четырех карт этого номера, а также в тексте для каждой карты. Во время этого путешествия вы сможете лучше понять энергию каждой карты во время гадания и привести ее силу в свою жизнь.

Как выбирать в магазине карточную колоду

В наши дни продаются игральные карты на все кошельки и вкусы. Колоды Таро создаются для любой тематики, какую только можно себе представить – то же самое верно в отношении игровых карт, на которых можно увидеть изображения с использованием сусального золота, прекрасные картины, природу, старомодный пергамент, животных, современную компьютерную графику. Вариантов игровых карт бесконечно много.

Среди этих колод много весьма дешевых. Отчасти именно поэтому вышла в свет эта книга с моей системой. В своей предыдущей книге я предложил читателям полный опыт гадания с магическими соответствиями стихий, используя лишь обычные игральные кости. Как и кости, игральные карты дешевы, их легко найти, удобно носить с собой, и они не похожи на оккультные предметы, поэтому их можно использовать на пу-

блике. Эти пятьдесят две карты с их многовековой историей и знаниями гораздо дешевле и проще других колод, и вас приведет в восторг многообразие дизайнов колод такого типа.

Как приспособить эту систему для работы с колодой карт Таро

Если у вас уже есть колода Таро, вы можете работать с ней, используя эту систему. Просто отложите несколько карт Таро в сторону, чтобы остальные соответствовали своим составом игральным картам. С этой целью удалите все старшие арканы и четырех Пажей. В итоге у вас останутся нефигурные карты от Тузов до Десятки, Рыцарь (Валет), Королева (Дама) и Король. Что касается мастей, то Мечи – это Пики (от итальянского слова «spada», что значит *меч*), Жезлы – Трефы, Монеты – Бубны, Кубки – Червы. Еще легче работать с колодами марсельского типа, где на каждой нефигурной карте младших арканов нет панорамных сцен. Таким образом, колоды марсельского типа очень похожи на их современные эквиваленты игральных карт.

Но первоначальное впечатление от этой системы, конечно, дает простой набор обычных покерных карт, а не колода карт Таро. Игральные карты дешевы, их легко купить, и у них есть своя история треволнений, счастливых случаев и противоборства. Даже если у вас уже есть карты Таро, в качестве эксперимента используйте колоду современных игральных карт и обратите внимание на различия.

Сводная таблица значений карт

С помощью этой таблицы вы сможете найти ключевые слова, приданные той или иной карте, если вам нужен экспресс-расклад. Чтобы получить более развернутые ответы, перейдите в раздел с описанием карты. (Они расположены в книге в том же порядке, а страницу раздела вы найдете в содержании и приложении).

Карта	Название	Сюжет	Ключевые слова
Туз Треф	Обещание охотника	«Аланна охотится на дракона»	Новые начинания, личные цели, приоритеты
Туз Бубен	Гамбит Охотника	«Сев видит цель»	Возможность, испытание мастерства, пойти ва-банк
Туз Пик	Блажь Охотника	«Николай находит только смерть»	Безжалостность, бедствие, внезапная перемена
Туз Червей	Триумф Охотника	«София требует серебряную стрелу»	Радость, исполнение желаний вашего сердца, грандиозный успех
Двойка Треф	Обещание Любовника	«Эшлинг ходит по осенним листьям»	Надежда, романтика, фантазия, комфорт
Двойка Бубен	Гамбит Любовника	«Лела крадет поцелуй»	Волнующая опасность, соглашения, договоренности
Двойка Пик	Блажь Любовника	«Рикард плывет по течению»	Разбитое сердце, ссора, гневные слова
Двойка Червей	Триумф Любовника	«Элен смотрит на звезды»	Любовь, партнеры, близость
Тройка Треф	Обещание Целителя	«Ханна и солдат»	Высокоморальные решения, сострадание, принципы
Тройка Бубен	Гамбит Целителя	«Анжелика получает подарок»	Дар, добрые дела, помощь
Тройка Пик	Блажь Целителя	«Жалкие оправдания Питера»	Усталость, незаслуженное обвинение, переутомление
Тройка Червей	Триумф Целителя	«Хейзел предстала перед судом»	Благодарность, признание, командная работа
Четверка Треф	Обещание Кузнеца	«Динри и сияющий град»	Долгосрочная работа, планирование, терпение
Четверка Бубен	Гамбит Кузнеца	«Шедевр Фионы»	Созидание, квалифицированный труд, плановые изменения

Карта	Название	Сюжет	Ключевые слова
Четверка Пик	Блажь Кузнеца	«Нелл цепляется за окно»	Жадность, косность, одержимость
Четверка Червей	Триумф Кузнеца	«Старый Фу ест грушу»	Урожай, порядок, справедливость
Пятерка Треф	Обещание Воина	«Темир трех вождей»	Конфликт, необходимое противостояние, сопротивление
Пятерка Бубен	Гамбит Воина	«Елена в пылающих песках»	Отвага, преодоление страха, принятие мер
Пятерка Пик	Блажь Воина	«Фергус, отверженный и одинокий»	Опрометчивые поступки, бесчестное поведение, позор
Пятерка Червей	Триумф Воина	«Игра господина Левана»	Победа, торжество над более сильными противниками, безопасность
Шестерка Треф	Обещание Певца	«Письмо для Клэр»	Общение, письменные послания, понимание
Шестерка Бубен	Гамбит Певца	«Владычица леса»	Выступление, внешние проявления, зримость
Шестерка Пик	Блажь Певца	«Дженни делает заказ»	Празднество, торжество, беззаботное времяпрепровождение
Шестерка Червей	Триумф Певца	«Лисса поет о любви и печали»	Убеждение, слава, обаяние
Семерка Треф	Обещание Аристократа	«Леди Мапензи застигнута бурей»	Родной дом, честная сделка, довольство
Семерка Бубен	Гамбит Аристократа	«Оморед не одинок»	Дружба, верность, признание долгов
Семерка Пик	Блажь аристократа	«Татьяна, королева мира»	Эго, предрассудки, несправедливость

Карта	Название	Сюжет	Ключевые слова
Семерка Червей	Триумф Аристократа	«Бесполезный совет Далтона»	Поиск ответов, постоянная ответственность, беспокойство
Восьмерка Треф	Обещание Отшельника	«Сара достигает пустого неба»	Путешествие, покой, побег
Восьмерка Бубен	Гамбит Отшельника	«Гедда говорит с предками»	Умственное напряжение, ясность, игнорирование помех
Восьмерка Пик	Блажь Отшельника	«Изумрудная маска»	Отчуждение, избыточное мышление, приоритет мыслей над делами
Восьмерка Червей	Триумф Отшельника	«Феникс и звезды»	Примирение, новые знания, возвращение
Девятка Треф	Обещание Танцора	«Аделиза слушает внутренний голос»	Интуиция, связь, избегание опасности
Девятка Бубен	Гамбит Танцора	«Аня входит в пещеру»	Цикличность, привычки, тяготы
Девятка Пик	Блажь Танцора	«Мара, потерявшаяся в красоте»	Иллюзия, самообман, дисбаланс
Девятка Червей	Триумф Танцора	«Хен-Ки гонится за своим мастером»	Пути, легкий прогресс, гармония
Десятка Треф	Обещание Мага	«Джесс бросает желудь»	Равновесие, самодисциплина, справедливость
Десятка Бубен	Гамбит Мага	«Исла и четыре духа»	Жонглирование, уменьшение хаоса, применение знаний
Десятка Пик	Блажь Мага	«Магия матери Оливии»	Простые задачи, смирение гордыни, рутинная работа
Десятка Червей	Триумф Мага	«Аланна смотрит в лицо дракону»	Мастерство, завершение, успех благодаря учебе

Карта	Название	Сюжет	Ключевые слова
Валет Треф	Обещание Ловкача	«Сабина предала»	Ложь, предательство, пустые заверения
Бубновый Валет	Гамбит Ловкача	«Бет встречает хорошую собаку»	Неожиданные уроки, риски для больших доходов
Валет Пик	Блажь Ловкача	«Бег Гарри оборвался»	Честность, справедливость, разоблачение лжецов
Валет Червей	Триумф Ловкача	«Лео играет в лесу»	Джекпот, действенная помощь, нетрадиционные пути
Дама Треф	Обещание Госпожи	«Агнета и Светлячок»	Искушение, волнение, будущие возможности
Королева Бубен	Гамбит Госпожи	«Франсуа подбрасывает монету»	Чистая случайность
Дама Пик	Блажь Госпожи	«Элин взбирается на башню»	Невезение
Королева Червей	Триумф Госпожи	«Сойер и фея»	Везение
Король Треф	Обещание Суверена	«Тюрьма Ксавьера»	Безопасность, полезные учреждения, выполнение обещаний
Король Бубен	Гамбит Суверена	«Мэтью и пекарь»	Деньги, дипломатия, профессиональные услуги
Король Пик	Блажь Суверена	«Калум нарушает старые правила»	Авторитет, традиция, косность
Король Червей	Триумф Суверена	«Полотно Ветторио»	Помощь мастера, союзники, успех традиционными способами