

Omirsuselo el' Deorero Oto

hey4nm

28 июня 2022 г.

Аннотация

Небольшое предисловие. Буду краток: это история мира, в который я вложил свою фантазию, педантичность, и раздражение от прочего фэнтези. Так уж получилось, что мне, как многим другим, захотелось создать свой мир...

Но что-то пошло не так...

Нет, поначалу всё было как обычно, куча клише, избитых идей, плагиата, в общем – современное фэнтези во всей красе. Попытка, к слову, была не одна, но всё кончалось одним – мне не хватало усидчивости, и мир заканчивался на этапе: "Ну вот такие короче боги, тут такая вот страна.. О, выглядит круто, я такое тоже хочу!"(Последнее говоря про разную магию, и сверхспособности). И всё..

А потом в моей жизни появилось ДНД*...

И началось. Подготовка? К чёрту! Мир? Да на ходу придумаем! Квесты? Аааа, убейте 10 волков! Вот! И не знаю как игрокам, вроде удовольствие получали(Ну, конечно, всё в первый раз, весло, задорно), но я чувствовал неполноту таких партий(Хотя удовольствие, конечно, тоже получал). Потому всё кончалось "Перезапуском" кампании, или иным способом вытянуть персонажей из прежнего мира. И вот таких вот: "Стоп. Заново." , - было штуки три. А потом я решил, что всё, хватит, пора делать по уму. И объявил перерыв. Долгий перерыв. Во время которого решил написать лор, сеттинг и только потом вести своих друзей по глубинам подземелий.

И вот перед вами то, что получилось

Мир, к слову, выстраданный - пережил десяток моих порывов, кучу прочитанных статей. перепись основных концепций, влияние на меня разных авторов,(Отдельно спасибо Седрику и Ракоту*. Их идеи по устройству мироздания во многом меня вдохновили, и окончательно сформировали картину уже моего мироздания. И сразу скажу: нет, я не взял всё у них. Я именно вдохновился, словил "Приход" , и сделал *своё*) и музыки.

Ну и завершение предисловия..

Чем именно отличается моё фэнтези от другого? Тут всё предельно просто, буквально один принцип: У меня не бывает "Работает, потому, что работает или "Это чудо!". Нет, в конце концов для магии тоже будет выведена своя физика.

***ДНД** – Dungeon and Dragons. Настольная ролевая игра, в которой участвуют двое и больше игроков. Один из которых является ведущим/"Мастером" в терминологии игры, а все остальные – "Игроки". Роль мастера состоит в том, чтобы отыгрывать мир, и его реакцию на действия игроков. Игроки же, наоборот, отыгрывают персонажей этого мира, и реагируют на него.

**Седрик(СамИздат)*

Часть I

Эра старых богов

Глава 1

Устройство мироздания.

Миры.

Первое/Естественное измерение состоит из трёх частей: Мир Людей. Подземелья. Бездна.

Мир Людей

Младший из миров, а так-же главный из них. Для повествования, разумеется. Именно здесь появились все гуманоидные расы, в том числе и люди (Смотрим название). Сам "Мир" (Дальше без кавычек), по сути, является областью в пространстве, и от остальных миров никак не отделён. Принципиально: географией (Причинами-следствиями формирования местности), физикой, химией он мало чем отличается от нашего, а именно: наличием магии, он не является планетой, а классическим "плоским" миром, и он был сотворён искусственно. Вся книга Бытия / Omirsuselo el' Deorero Oto (Слово о Мировом Бытии) повествует только о происходящем в этом мире, и других измерениях. Ни подземелья, ни тем-более бездну она не затрагивает.

Подземелья.

Старший из полноценных (Бездна таковым не является) миров. Сколько он существует никому не известно даже близко. На Подземельях стоит Мир Людей – сами подземелья больше оного в десять раз. Верхний слой-Кора подземелий твердее любого из металлов, и даже большинство сильнейших магов не способны его пробить. На весь Мир Людей известны только несколько входов в подземелья, однако, даже те кто

спускался вниз, не возвращались. Нужно понимать: простые пещеры, и не слишко большие глубины(Относительно, до тысячи километров, но бывает и меньше) не являются частью подземелий. Это именно что отдельный мир, находящийся под Миром людей.

Бездна.

Как уже было сказано, бездна – не совсем полноценный мир. Это бесконечная чернота вокруг других миров. По своей природе бездна – скопление маны в специфической фазе, держущее форму. Однако, из-за некоторых процессов внутри самой бездны, иногда давление на "стенки" черноты вокруг мира, проламывает эти стенки. Именно так мир наполняется маной. Само "Проламывание" – скорее стихийный выброс, оно не создаёт стабильного прохода. Между бездной и мирами стоит "фильтр который переводит фазу м-частиц из бездны в нейтральную. Нужно сказать, что сами частицы бездны, имеют довольно пагубный характер, потому, если бы не фильтр, и "рассасывание" проломов, мир бы постепенно уничтожился. Даже так, проломы не проходят бесследно, большие выбросы маны, иногда, формируют энерго-сущности – разных монстров, духов, и прочее, прочее.

Слои реальности.

Слои реальности не являются отдельными измерениями. Только частью какого-либо.

Первый слой. Материальный.

Основной для большинства разумных слой. Как и следует из названия, в нём находится материя. Остальные слои тем или иным образом привязаны к этому.

Второй слой. Духовный.

Слой душ. Исчерпывающие описание. В моём мире у всего живого есть души. Жизни не обязательны души, однако без них она не полноценна: В душах хранится память и опыт существ(Биологических хранителей это не отменяет); Так же существо без души не сможет уйти

на перерождение, и, самое главное – потеря души низводит живого в самый низ иерархии сущностей.

Третий слой. Информационный

Слой практически полностью соответствующий реальному по форме, вернее, всему что когда-либо было в реальности, он буквально расплывается от форм и линий объектов – существующих, и существовавших. Полностью состоит из информации, отражает всё, что когда-либо происходило, хранит об этом память. Однако, разумному, обычно, не выйдет с ним контактировать, во-первых, из-за неполноценной мерности пространства(Характерная черта любого слоя. В чём, кстати, третий отличается, его мерность имеет целый предел), во-вторых в нём *слишком* много информации. Для обычного разумного прямая работа с этим слоем, как никотин для хомяка.

Сущности.

Сущности определяют бытие, и определяются душами дивных существ.

Что такое сущность?

Сущность, метафизическое понятие, общее для всех мультивселенных. Оно определяет насколько ограничено воля существа может влиять на реальность. То, какой сущностью ты являешься определяется твоей душой. Грубо говоря, души можно описать шкалой слабая-сильная. И чем больше сила души, тем выше она в иерархии, и тем меньше ограничений её влияния.

Иерархия сущностей

Coming soon...

Сфера Миров

Название честно слизано у Метельского(СамИздат).

Последний. Добивающий

Итак. Помимо собственно вышеописанного измерения существуют другие. Точнее, дальше, по хронологии они появятся. И вот все эти измерения данной существуют в рамках одной области пространства(Не трёхмерного.) – вселенной. Однако, обычно, вселенных больше чем одна(В отличие от описываемого мира. В нём вместо них измерения. Обобщение и систематизация будет дальше), и их множество называется мультивселенной. И вот уже мультивселенные "плавают"(Если быть точным, движутся по оси времени) в Сфере Миров – пространстве огромной размерности.

Так.. и что вообще получается то!?

Обобщение, дополнение, закрепление терминологии.

Мир – в случае обсуждаемой вселенной, это область пространства никак не отделённая от других миров. В случае других мультивселенных мир может выступать в качестве синонима вселенной.

Измерение – часть мультивселенной, отделённая от других, при этом имеющая привязку к вселенной(В нашем случае вселенной будут выступать три мира)

Вселенная – самостоятельная часть мультивселенной, имеющая свои законы физики и мироустройство.

Мультивселенная – множество вселенных, объединённое стенкой(Напоминает структуру Клетки) находящееся в Сфере миров.

Сфера Миров – Бесконечное пространство огромной размерности в котором появляются, пребывают, и передвигаются мультивселенные.

Глава 2

Боги.

Настоящие старые боги.

И где они обитают...

Понятие "Бога

Начнём, пожалуй, с определения, кто же такой бог? В моём лоре понятия бога несколько разнятся, в зависимости от контекста. В случае когда мы говорим про (Настоящих)Старых Богов: Бог – огромное скопление маны, обладающее зачатком самосознания, невероятными вычислительными(Как позже будет описано, из этого следуют и уровень магических) способностями, и околобожественной сущностью.

Ещё, пожалуй, стоит объяснить, почему такое странное название. Настоящие они потому, что даже в нашем, техническом мире люди умудряются выдумывать себе богов, что уж говорить про маг. мир. Потому далеко не все боги, из пантеона людей действительно существуют. Бог Света например, отсутствует в реальности, хотя есть в пантеоне.

Старые они потому, что спустя некоторое время, иные из разумных добрали своей душой до божественного уровня, и низвергли всех из них.

Список Богов Более подробное описание каждого из богов будет в части про религии.

Douris

Бог огня. Его воплощением являются 12 солнц, которые сменяют друг друга ежедневно. Из-за этого, к слову, в неделе 12 дней.

Dourul'uma

Богиня магии. Её воплощением и вместилищем является отдельное измерение-проекция третьего слоя реальности. В нём(Вместилище) в виде "Эфира" разлита та самая информация, или, вернее, её копия.

Doorofrodeu

Пришедшая из подземелья она не является такой же как и остальные боги: у неё лучше развито самосознание, она не откликается на просьбы кого-угодно, и имеет физическое воплощение: Три толстых, коротких коричневых змея, ближе к голове их тело расширяется, и образуется полноценная грудина, которая(Вместе с головой, разумеется), к тому же, всегда приподнята относительно остального тела. Она единственная из богов, осознанно создавшая собственную расу.

Doel'a

Богиня Жизни. Огромное дерево, подарившее жизнь всем людям. Следуя своему воплощению, она практически не принимала участие в событиях мира, разве что, оберегая людей и природу, которые жили вокруг неё. Эта богиня единственная, которая откликалась на зов своих жрецов, только когда они были рядом с древом, и только один раз за всю их жизнь. Собственно, её откликом было изменение организма жреца, именно так и появлялись династии с "Силой Крови".

Doemitudeosi

Богиня тьмы. Богиня бездны. Из-за огромного скопления маны за пределами мира, в бездне появилась эта богиня. Потенциально она сильнейшая из старых богов. Первые тёмные маги были её жрецами, однако, в отличие от той маны тьмы, что стали использовать в последствии, эта была прямиком из бездны, то-есть имела крайне пагубное влияние на людей, поэтому большинство её жрецов умирали от собственной силы, а даже те, которые выдерживали, обычно не проживали больше 20-25 лет. Кроме одного, от которого и пошла одна из древнейших династий, члены которой, на генетически-духовном уровне с лёгкостью переносят даже самую разрушительную ману.

Dorel'us

Бог смерти.Его воплощением является мини-измерение, в которое души уходят на перерождение.Жрецов у этого бога практически не было, большинство из них умирали. не способные управлять маной смерти.

Doovoorofer

Бог океанов. Огромный мана-змей ползающий "По дну морскому". практически никак не участвовал в жизни мира, только иногда порождая водных духов и элементалей.

Рассы разумных.