

Omirsuselo el' Deorero Oto

hey4nm

11 июля 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 и тем же – мне не хватало усидчивости, и мир заканчивался на этапе: "Ну вот такие короче боги, тут такая вот страна.. Хм, выглядит круто, добавлю себе!" (Последнее говоря про разную магию, и сверхспособности). И так каждый раз..

А потом в моей жизни появилось ДНД*...

И началось. Подготовка? К чёрту! Мир? Да на ходу придумаем! Квесты? Аaaa, убьёте 10 волков! Но я чувствовал неполноценность партии – всё не так. Потому каждый раз был "Перезапуск" кампании, или вообще начало новой. И вот таких вот: "Стоп. Заново." , - было штуки три. А потом я решил: 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,(Отдельное спасибо Седрику и Ракоту*. Идеи из Укуренного мира во многом определили моё виденье мироустройства.) и музыки.

Ну и завершение предисловия..

Чем именно отличается моё фэнтези от другого? Тут всё предельно просто, буквально один принцип: "У всего есть причина."

***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, но 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 неизвестно 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. Для 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, когда другие в принципе не обладают периодом в мерности), во-вторых в нём **слишком** много информации. Для обычного разумного прямая работа с этим слоем, как никотин для хомяка.

Сущности.

Сущности определяют бытие душ, и определяются душами живых 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. И вот все эти измерения существуют в рамках одной области пространства(Не трёхмерного.) – мультивселенной. Однако, обычно, вместо измерений существуют вселенные, и как раз 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 досели своей душой до божественного уровня, и низвергли всех из них.

Список Богов *Представления о богах разными народами будет описано о позже.*

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.

Doorofudeu

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.

Dooovoorofer

Бог океанов. Огромный мана-змей ползающий "По дну морскому". Породил первых гигантов-титанов, от которых произошла раса обычных гигантов.

Рассы разумных.

Все разумные, так или иначе, произошли от старых богов.

Люди

Названием всё сказано, почти. Люди лидируют в мире из-за своей экспансии, и адаптируемости. По своей природе практически ничем не отличаются от нас, кроме духовной/магической составляющей. Здешние люди вышли из богини – когда-то являлись её частью, потому их изначальная природа это энерго-форма существования, в отличие от нас. Более того, сильные маги(Строго говоря, те, кто через себя пропускают много м-частиц, то бишь жрецы и пр. тоже) постепенно "выжигают" материальную форму, всё больше становясь энерго-формами.

Urul'umuro kovim/Oliul'um

Раса появившаяся из проломов Doroul'umor(Богини Магии). Сами проломы, подобно проломам Бездны, "выкидывают" в мир специфическую ману. Из этой самой маны и появилась раса "Магических разумных" , или же "Белых".

Живут небольшими племенами, в специально выжигаемых ими пещерах(Сами пещеры выжигаются таким образом, что с большинства сторон есть "выходы") Они обладают абсолютно белой кожей, по строению тела похожи на людей. Не выходят ростом за 1.75 метра, физически значительно превосходят любых других разумных, даже гигантов. Уши больше чем у людей, с небольшим заострением на конце. В их тела не бывает изъянов. Глаза переливаются словно драгоценные камни, и различаются по их(камней) цветам: рубиновый, изумрудный, сапфирный, обсидиановый. Глаза определяют касту Белого:

Обсидиан – сильнейшие(Дальше в порядке убывания), вожди-правители. Сапфир – лекари, учителя, в общем и целом уважаемые общиной особи. Рубиновый – воины и охотники племени.

Изумрудный – дети или рабочие племени.

Философия Белых объясняет строй их общин, в её основе состоит то,

что правитель должен пройти через все этапы жизни(Ручной труд, Охота, Война, Умственная деятельность), чтобы познать потребности и проблемы каждого члена племени; чтобы править мудро, и никто не смог оспорить право на это правление. Что напрямую отражает их жизненный путь: большинство Белых рождаются с изумрудным(Крайне редко Рубиновым) цветом глаз, и с повышением собственной силы "поднимают ранг". Таким образом переходя от касты к касте, и приобретая необходимый опыт.

Все Белые обитают на западном, "Горном" континенте. Живут довольно изолированно, хотя из-за их способностей к магии(На фоне обычных людей, их контроль – идеальный) многие разумные пытаются с ними договориться о сотрудничестве. Общины практически никогда не покидают, это не запрещено никакими правилами, но самим Белым это кажется странным, и аналогичным. Потому даже таких ушедших никто не осудит, лишь посмотрят с непониманием.

Поведение у них, можно сказать, нейтрально спокойное. Дети Магии, зачастую, не ищут больше чем им нужно, и практически не проявляют(На первый взгляд) эмоций. Вражда/война между племенами событие редкое, но если появилась, значит повод крайне серьёзен. Конфликты всегда протекают пассивно, и в частных случаях члены племён могут спокойно говорить и договариваться. При этом никаких запретов на отношения, общение и прочее нет, просто не в племени(Его территории) – там убьют, как врага, и не посмотрят.

Oel' Oorofudeo

Жители пустынь / Народ песков. Разумные, что происходят от богини пустынь. Если быть точным, три расы разумных, что происходят от трёх частей богини пустынь. На самом деле, отличия между рассами только в цвете их покрова, и вместе они являются одним видом. Пустынники(Oorfudeus| Orofudeu – на языке людей. Единичное число для мужского| женского родов) являются двуногими, их нижние конечности крайне развиты, и выглядят достаточно внушающе, выше у них расположается широкий таз, и хвост-отросток, отходящий от онего. Хвостrudементарен, он широкий, но короткий, по сути, служит исключительно для баланса в весе. Спина слегка искривлена вперёд(Противоположную от хвоста сторону), она полностью гладкая, как и остальное тело покрыта крайне твёрдой чешуёй. Около середины спины начинается вторая пара "рук первая находится примерно там же, где и у людей. Вторая пара выглядит менее развитой, и вместо пальцев, для манипуляции, она оканчивается складными лезвиями из того же материала, что

и покров, они(руки) длиннее, и, не смотря на вид, обладают достаточно сильными мускулатурой, для "схлопывания" лезвий. Такое "схлопывание" способно передробить камень. Первая же пара выглядит более развитой, более короткая. и в принципе похожа на людские руки. Только пальцев-манипуляторов 6, а не 5. Заканчивается тело головой, она кажется слегка наклонённой вниз, из-за геометрии внешнего покрова – над лицом свисает природный капюшон, который расположен так, будто укрывает склонённую голову. На деле под ним находится полностью прямосмотрящее лицо. Выглядит последнее как идеально гладкая, и идеально наружу выгнутая к центру маска, слегка выше и в боки находятся глаза – вырезы в маске, в форме перевёрнутой прямой трапеции, кончики смотрят в стороны. Зрачков, как таковых, не видно, только свечение из вырезов, цвет свечения зависит от рассы – красный/ грязно-жёлтый/серый. Рот располагается под "маской" выглядит как складка кожи, в которую просовывается пища.

По рассам они делятся на народы:

- Коричневые(Цвет глаз красный). Они находятся на севере, западнее Хребта дьявола(Горный массив). Они достаточно многочисленные, "старшие" из всех.
- Серых(Цвет глаз серый). Южные. Следующие по возрасту. Малочисленный народ, в Юге от Коричневых. Они поселились вдоль огромной реки и её устья. По всему они уступают своим "братьям" – слишком неудачные территории им достались.
- Чёрных(Цвет глаз грязно-жёлтый. сам чёрный тоже "грязный") Восточные. Самые богатые и, оттого, некогда могущественные. Сейчас их богатство и могущество регулярно сталкивается с экспанссией людей – за всё те же рудники.

Общество пустынников строится на культе возраста. Большинство пустынников не практикуют магию, из-за чего не происходит процесса "выживания" обычной биологии, и замены её на духовную. В следствие они стареют, как и люди. Их срок жизни составляет около 300 лет. Некоторые, однако же, практикуют жречество, реже магию, именно они, зачастую, становятся правителями, вождями, и пр.

Oel'oru(Oel' oru)

Великаны. Порождения титанов – порождений Doogoovofur(Родительный падеж. Аналогично "Доороовофа" в русском, т.к. "ur" – окончание). Сами титаны являли собой огромные, местами кристаллизированные полуразумные скопления маны, всего их было четыре. В конечном итоге они *"Ушли в стихию" – срослись с горами. Сами великаны появились в процессе "Ухода", так же, как и люди, буквально вышли из своих прародителей.

Великаны выглядят как огромные, больше двух метров, люди, с четырьмя(Вторая пара выходит как-бы из-за спины) руками, лысыми головами, и, поголовно у каждого, развитой мускулатурой.

Единственный случай, когда великаны используют магию, это их аналог "режима берсерка", в нём особь начинает форсированно впитывать м-частицы из воздуха, и разгонять за их счёт свою мускулатуру. Такое усиление, для некоторых мышц, может доходить до порядков, а то и сотен раз. Их тела на это расчитаны.

Великаны поселились на группе островов восточнее западного континента. В их культуре царит культ силы, он подкрепляется и тем, что в боях Oel'oru чаще используют ярость, и, соответственно, "Выжигают" себя в духовную форму. Так для обычного великана выглядит картина происходящего: только сильнейшие(Иные просто не выживают, и не доходят до духовной формы) из воинов обретают бессмертие. Отсюда, во многом, культ силы.

Правление на островах выглядит как выборный феодализм, с правителем абсолютом: При смерти каждого правителя собирается совет ярлов, каждый из которых может выдвинуть своего кандидата. В следующую неделю любой может бросить вызов кандидату, с целью занять его место – кандидат обязан его принять, отказ считается проигрышем. При том, кандидат, выставленный ярлами, если в итоге становится королём, как-бы обязан своему протектору. И протектор, в случае чего, может бросить ему вызов. Тот же, что победил кандидата ярла, таким не является, чаще даже наоборот – "Побеждённый" ярл будет уязвляться королём. После 12 дней организуется турнир кандидатов. Бои, чаще всего, на смерть – никому не нужны претенденты на власть, тем более заявившие о своих претензиях. Но никаких правил тут нет, проигравший на милости победителя. Правил, что ярл не может выставить себя нет.

Ясно, что при такой системе к власти будет приходить сильнейший. прибавить сюда культ силы, и абсолютизм правителя становится очевидным.

Ярлы являются теми самыми феодалами, Каждый правит своим остро-

вом, титул передаётся по наследству, но ярлам часто приходится отстаивать его – кульп силы одобряет попытки перехватить власть. Король правит самым большим островом, и, фактически, является его ярлом. Его решения, как сильнейшего – абсолютны.

*Реверанс *Плотникову*

История Людей