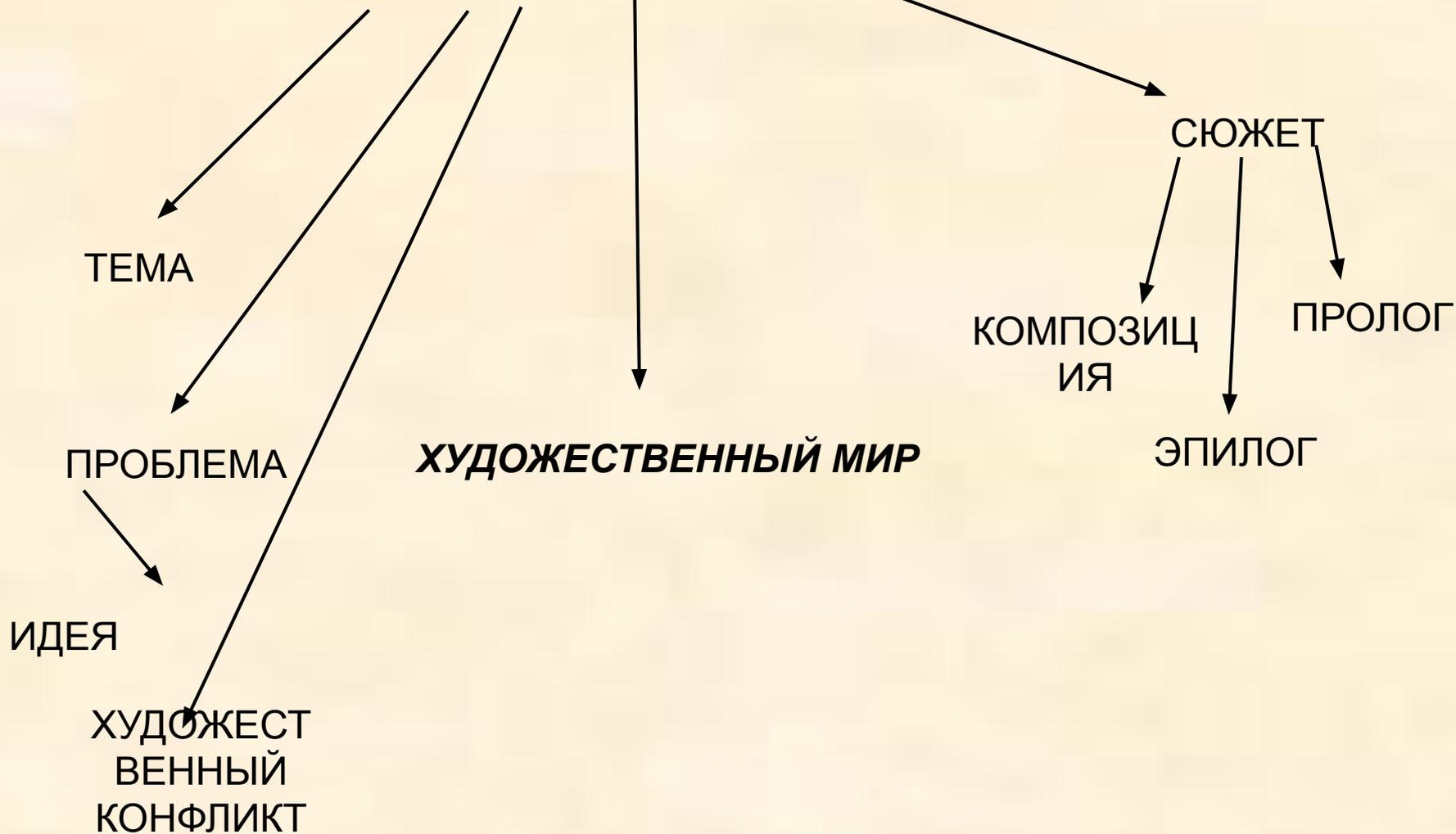
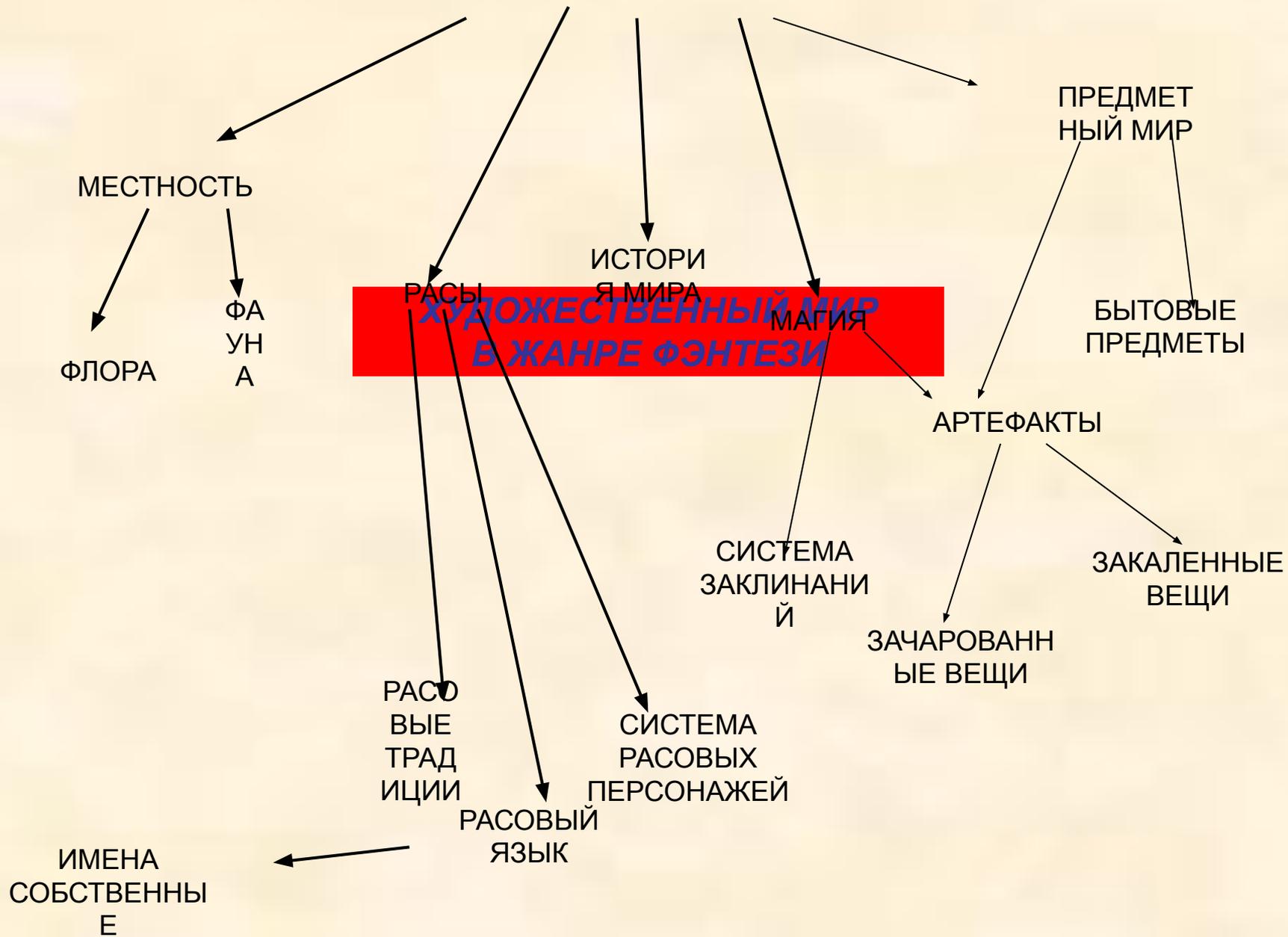
A fantastical landscape under a dark, cloudy sky. A full moon is visible in the upper left. In the background, a large, imposing stone castle with multiple towers sits atop a high, craggy cliff. The foreground consists of rolling green hills with a dirt path leading towards the right. A lone figure on a horse is silhouetted against the sky on a distant cliff edge. The overall mood is mysterious and epic.

СОЗДАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА ЖАНРА ФЭНТЕЗИ

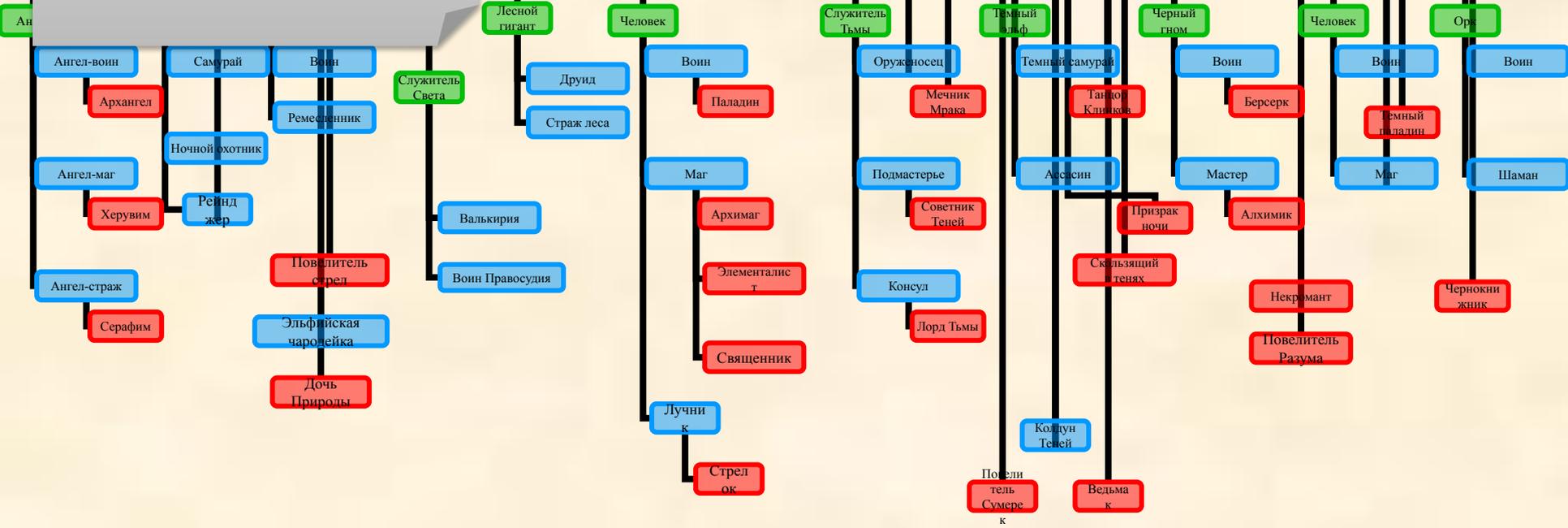
ОСНОВЫ ПОСТРОЕНИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ



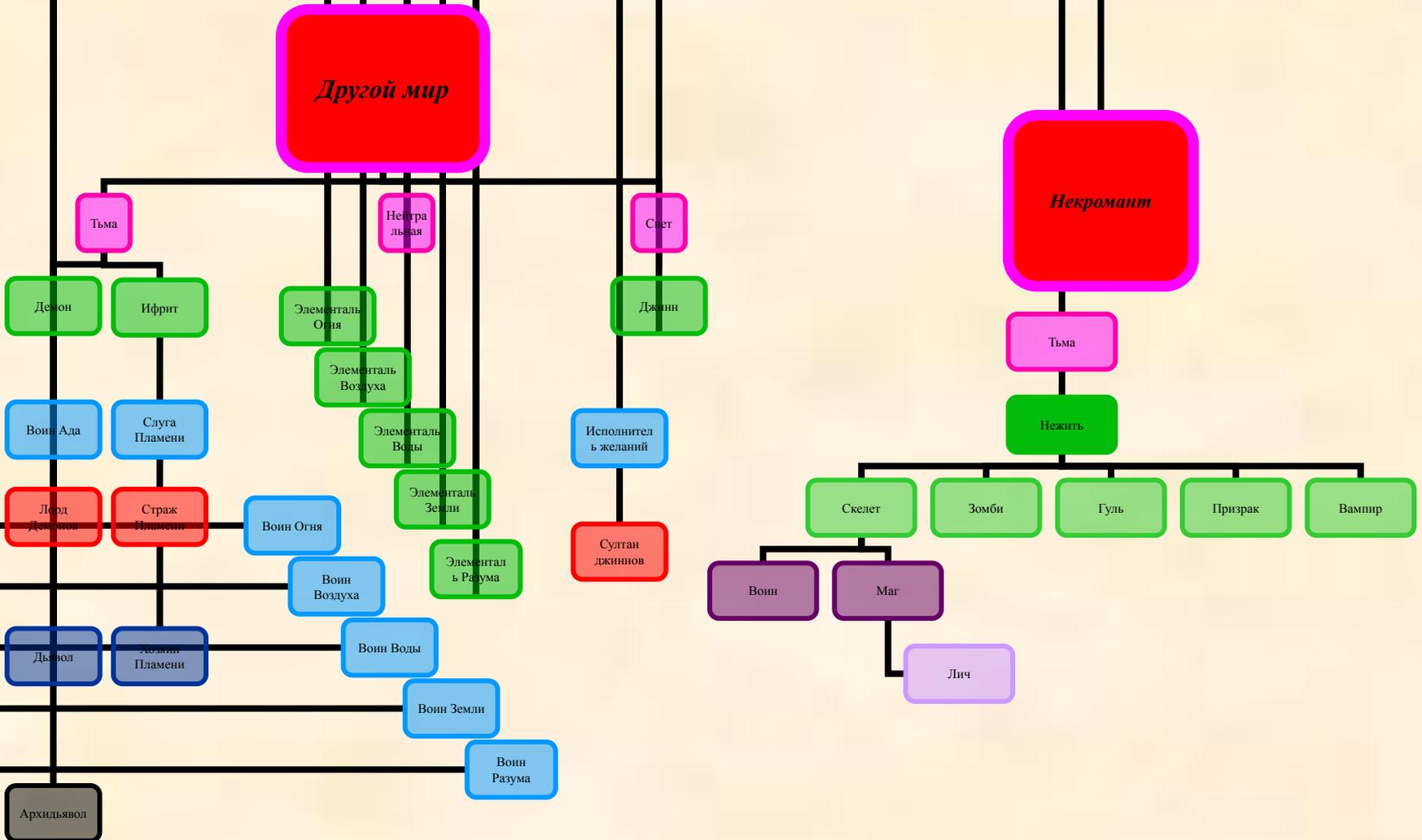


Ознакомивши Вас с обобщенными понятиями, я перейду непосредственно на конкретные примеры использования вышесказанных тезисов в моем произведении.

и военные специальности: расы Творящего



Стороны, расы и военные специальности: существа из другого мира и нежить



Список магических школ

- Магия Огня
- Магия Воды
- Магия Воздуха
- Магия Земли
- Магия Смерти
- Магия Природы
- Магия Хаоса
- Магия Порядка
- Магия Разума
- Магия Света
- Магия Тьмы
- Магия Душ



Заклинания Магии Огня и Воды

1 круг

Огненная стрела, Огненный щит,
Прикосновение Пламени

2 круг

Огненная кожа, Чувство Пламени

3 круг

Аура Огня, Карающий Огонь

4 круг

Пламя Земли, Муки

5 круг

Стена Огня, Огненный Дождь

6 круг

Огненный Шар, Огнестраж

7 круг

Стихия Огня

1 круг

Ледяная стрела, Ледяной щит, Мерзлая Кровь

2 круг

Водяной Облик, Чувство Воды

3 круг

Аура Воды, Пронзающий Лед

4 круг

Сердце Океана, Кипящая Кровь

5 круг

Девятый Вал, Ледяная Буря

6 круг

Сфера Холода, Ледяной Голем

7 круг

Стихия Воды

Заклинания Магии Воздуха и Земли

1 круг

Молния, Воздушный щит, Малый Вихрь

2 круг

Невидимость, Чувство Воздуха

3 круг

Аура Воздуха, Телекинез

4 круг

Вихрь, Телепортация

5 круг

Щит Ветра, Великий Вихрь

6 круг

Великий Туман, Меч Ветра

7 круг

Стихия Воздуха

1 круг

Шип Земли, Земляной щит, Каменная глыба

2 круг

Каменная кожа, Чувство Земли

3 круг

Аура Земли, Земная Дрожь

4 круг

Когти Земли, Пронзающая Смерть

5 круг

Земляной Вал, Каменные Лезвия

6 круг

Прямой портал, Глиняный Голем

7 круг

Стихия Земли

Заклинания Смерти и Природы

1 круг

Мертвая Стрела, Костяной щит,
Прикосновение Мертвых

2 круг

Гниение Плоти, Аура Смерти

3 круг

Касание Неведомого, Некроисцеление

4 круг

Вечная Боль, Терзание Костей

5 круг

Костяные Лезвия, Меч Мертвецов

6 круг

Барьер Норгота, Вихрь Гелении

7 круг

Удар Морситиса

1 круг

Кислотная стрела, Призыв волка, Лунный луч

2 круг

Призыв паука, Единение с Природой

3 круг

Ядовитые побеги, Призыв дриады

4 круг

Корни Древа, Призыв единорога

5 круг

Сфера Природы, Природное исцеление

6 круг

Призыв энта, Хамелеон

7 круг

Поцелуй Равении

Заклинания Магии Хаоса и Порядка

1 круг

Жажда Крови, Аура Ярости, Берсерк

2 круг

Первозданная Ярость, Боевое Безумие

3 круг

Метеор, Малая Лава

4 круг

Лава, Аура Силы

5 круг

Метеоритный Дождь, Вулкан

6 круг

Призыв Твари, Око Хаоса

7 круг

Врата Хаоса

1 круг

Спокойствие, Аура Знания, Броня Разума

2 круг

Гнев Ума, Чистое Знание

3 круг

Клинок Правосудия, Стрелы Разума

4 круг

Абсолютный Покой, Сила Ума

5 круг

Аура Мудрости, Кулак Порядка

6 круг

Призыв Стража, Слово Порядка

7 круг

Ключ Порядка

Заклинания Магии Разума и Душ

1 круг

Защита Разума, Малый Контроль,
Принудительное Доверие

2 круг

Контроль, Безумие

3 круг

Телепатия, Аура Власти

4 круг

Искренние Страхи, Ночной Кошмар

5 круг

Малый Контроль Тела, Призыв Пугающего

6 круг

Контроль Тела, Призыв Пожирателя Воли

7 круг

Полное Подчинение

1 круг

Аура Осветляющего, Аура Очерняющего, Аура
Творящего

2 круг

Чувство Света, Чувство Тьмы

3 круг

Щит Света, Щит Тьмы

4 круг

Меч Очерняющего, Меч Осветляющего

5 круг

Сфера Очерняющего, Сфера Осветляющего

6 круг

Слуги Тьмы, Слуги Света

7 круг

Чувство Творящего

Заклинания Магии Тьмы и Света

1 круг

Тени, Стрела Тьмы, Аура Мрака

2 круг

Черная Молния, Страх

3 круг

Око Ночи, Прикосновение Тени

4 круг

Бесшумность, Хозяин Ночи

5 круг

Раздор, Призыв Тени

6 круг

Сфера Теней, Сфера Отрицания

7 круг

Воля Очерняющего

1 круг

Солнечный Свет, Стрела Света, Аура Света

2 круг

Воодушевление, Бесстрашие

3 круг

Очищение, Искра

4 круг

Благословление, Изгнание Тьмы

5 круг

Очарование, Очищение

6 круг

Звездный Свет, Барьер Воли

7 круг

Сила Осветляющего

1. Мифрил – самородный металл, «истинное серебро». Открыт гномами. Залагает на глубине. При накалке становится мягким и эластичным. Очень прочен. Выглядит как серебро, но с более густым отливом и чуть притупленным блеском. Используется преимущественно гномами.
2. Бифрил – металл, магическим путем созданный из мифрила, золота и железа. Основным свойством этого материала является необычайная прочность, равная прочности мифрила. На вид бифрил напоминает серебро с матовым оттенком. Используется повсеместно.
3. Небесный бифрил – разновидность бифрила, в состав которого были добавлены ледяные самоцветы, что придало ему свойство усиливать магию Света. Из небесного бифрила куются доспехи и оружие ангелов и служителей Света. Он выглядит как металл светло-синего цвета.
4. Темный бифрил – вторая разновидность бифрила, но уже с добавлением темных кристаллов. Эта часть темного бифрила может усиливать Школу магии Тьмы. Темный бифрил предпочитают темные эльфы и часть служителей Мрака для оружия и амулетов. Это металл матово-черно-пурпурного цвета.
5. Древесный металл – редкий природный металл, происхождение которого не вполне ясно. Известно только, что в его состав входит древо Единства, усиливающее магию Природы. Это материал используется эльфами для их мечей. Его цвет светло-зеленый.
6. Кровавый металл – он появился благодаря алхимикам, которые проводили опыты над недавно полученной драконьей кровью. Один из удачных экспериментов с использованием золота породил кровавый металл, названный так из-за крови дракона, которая придала способность усиливать все школы магии. Но так как содержание драконьей крови незначительно, то и усиление небольшое. Используется всеми магами.
7. Ледяные самоцветы – эти камни появляются на вершинах высочайших гор, в вечных снегах. Именно поэтому их называют ледяными. По сути это разновидность горного хрусталя, но с огромными магическими свойствами многократно усиливать магию Света. Из самоцветов делают кристаллы для посохов, амулеты, камни для магических колец, в растолченном виде их используют в алхимии и кузнечном деле. Также самоцветы необходимы для сотворения некоторых заклинаний высокого круга магии Света. Ледяные самоцветы – прозрачные камушки, настолько чистые, что ни один сор не может их затронуть.
8. Теневые кристаллы – они рождаются во мраке пещер, в темнейших впадинах. Их окружает вечная тень, обусловленная способностью усиливать и концентрировать магию Тьмы. Это странные самоцветные камни, отдаленно похожие на рубины (по форме). Из Теневых кристаллов делают кристаллы для посохов, амулеты, камни для магических колец, в растолченном виде их используют в алхимии и кузнечном деле. Также кристаллы необходимы для сотворения некоторых заклинаний высокого круга магии Тьмы. Теневые кристаллы – черно-пурпурные камни с тусклым пурпурным сиянием.
9. Огненные алмазы – это алмазы, попавшие в лаву. Таинство их происхождения до сих пор остается неизвестным. Эти камни способны усиливать Магии Стихий, а особенно – Земли и Огня. Из огненных алмазов делают кристаллы для посохов, амулеты, камни для магических колец, в растолченном виде их используют в алхимии и кузнечном деле. Также алмазы необходимы для сотворения некоторых заклинаний высокого круга магии Огня или Земли. Выглядят как алмазы ярко-оранжевого цвета, от них исходит постоянное тепло.
10. Лесные изумруды – камни, рожденные в истоках энтийских рек, в которых течет вода светло-зеленого цвета. Усиливаю магию Природы. Из изумрудов делают кристаллы для посохов, амулеты, камни для магических колец, в растолченном виде их используют в алхимии и кузнечном деле. Также изумруды необходимы для сотворения некоторых заклинаний высокого круга магии Природы.
11. Органика – истинно некромантский материал. Преимущественно это кости, но иногда нужна и плоть. Из органики делают амулеты, в растолченном виде ее используют в алхимии и кузнечном деле. Также органика необходима для сотворения некоторых заклинаний высокого круга магии Смерти и вызова нежити.
12. Железо – обычное сырое железо.
13. Бронза – обыкновенный бронзовый сплав.
14. Медь – обычный сплав меди.
15. Серебро – обычное, «неблагородное», «поверхностное» серебро.
16. Дерево – простая древесина.
17. Золото – обычный металл.
18. Камень – обычный придорожный булыжник.

Умения

Умения обуславливают успехи в каком-либо деле. Умения повышают в «уровне» - степени мастерства в каком-либо умении. Существуют следующие умения:

Одноручное оружие

Двуручное оружие

Чувство магии

Доспехи

Кузнечное дело

Алхимия

Знание артефактов

Броня:

- Легкая броня
- Средняя броня
- Тяжелая броня
- Роба (Магическая броня)
- Щит

Оружие:

- Меч
- Копье
- Топор
- Булава
- Посох
- Сабля, кинжал
- Алебарда
- Коса

Магия:

- Искусство Творящего (Магия Душ)
- Темные искусства (Магия Тьмы, Магия Смерти, Магия Разума, Магия Хаоса)
- Светлые искусства (Магия Света, Магия Порядка, Магия Природы)
- Школы Стихий (Магия Огня, Магия Воды, Магия Земли, Магия Воздуха)

У всех умений, кроме входящих в раздел «Магия», степени мастерства следующие:

«Новичок», «Эксперт», «Мастер», «Грандмастер»

У умений в разделе «Магия» степени мастерства – это магические круги, к которым допущен изучающий эти умения. Различают следующие круги:

«1 круг», «2 круг», «3 круг», «4 круг», «5 круг», «6 круг», «7 круг»

З
а
п
а
д



Восто
к
Ю
г

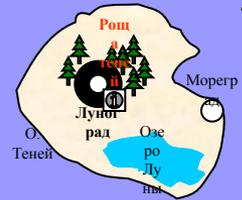
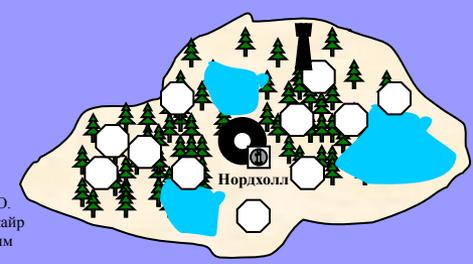
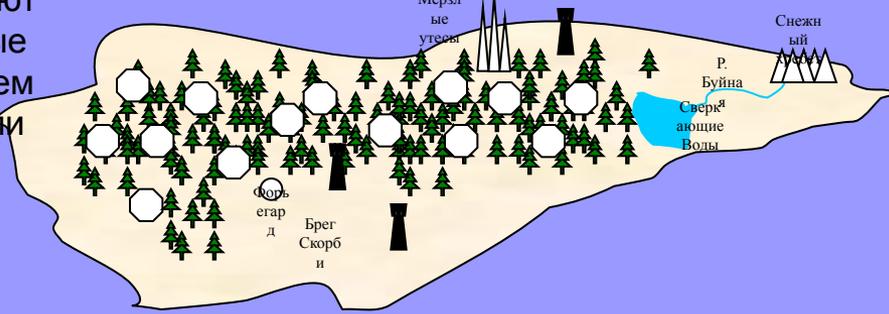
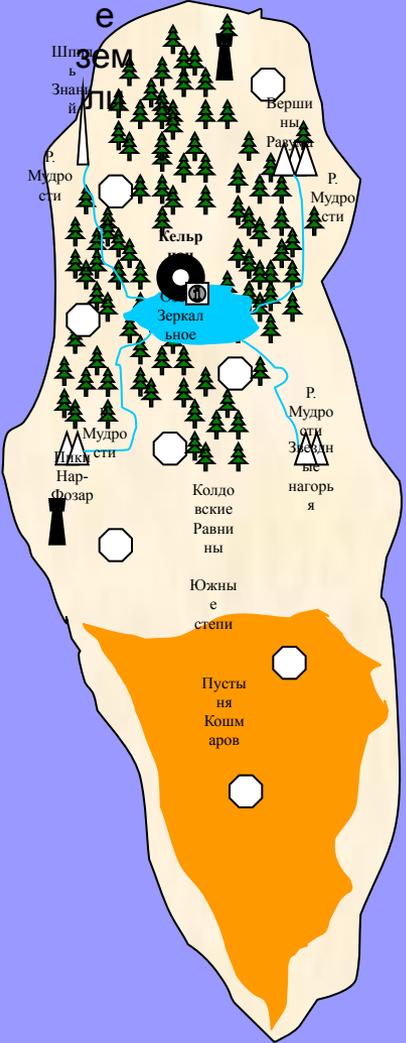




ЛЮТЫЕ
ЗЕМЛИ

КОЛДОВСКИЕ
ЗЕМЛИ

ТЕМНЫЕ
ЗЕМЛИ



Рождение под каким-либо знаком дарует определенные свойства характеру.

الله **Пламень**

Это созвездие – попавший на небеса сам по себе Первозданный Пламень Разума, который возжег сам Творящий. Созвездие это никем не создано и появилось лишь по своей неизведанной Воле и Силе.

Родившиеся под знаком Пламени отличаются рассудительностью и весьма проницательны. Они очень умны, причем они хорошие аналитики. Они впитывают все знания как губка.

Этот знак властен в период с января по февраль.

الله **Ветвь**

Ветвь, на которой вечно бдит Ворон, помещена туда Сами Творящим, как знак Смертных.

Родившиеся под знаком Ветви простодушны, но искренны. Особым умом не отличаются, но зато быстро учатся.

Этот знак властен в период с марта по апрель.

الله **Звездная Тропа**

Россыпь звезд, тянущаяся через весь небосвод образуют Звездную Тропу, по которой проходят Айдары, Старшие Слуги Братьев от Дворца Тьмы, где обитает Очерняющий до Дворца Света, в котором живет Осветляющий и наоборот, доставляя Братьям вести друг о друге.

Родившиеся под знаком Звездной Тропы обладают необыкновенным красноречием, но их ум недалновиден и они не умеют строить далеко идущие планы.

Этот знак властен в период с мая по июнь.

الله **Небесная Ладья**

Проплывающая по южным небесам Небесная Ладья – единственное созвездие, помещенное туда Зрящим. Старший Брат поместил на небосвод первый корабль Смертных.

Родившиеся под знаком Небесной Ладьи наделены недюжинной удачей и тягой к путешествиям.

Этот знак властен в период с июля по август.

الله **Ворон**

Накрывший своими крылами закатную часть небосвода, Ворон попал туда по прихоти Очерняющего. Темный Брат позавидовал красоте созвездий и решил поместить на небосвод своего верного слугу и соглядатая – ворона, которого он создал одним из первых.

Родившиеся под знаком Ворона скрытны, недоверчивы, живут особняком, хитры, но обладают затаенной мудростью.

Этот знак властен в период с сентября по октябрь.

الله **Меч**

Пронзивший свод небес Меч – копия Меча Эдемия, которая, в благодарность за содеянное ангелом, была помещена туда опечаленным Осветляющим как напоминание о Великом Владыке Света.

Родившиеся под знаком Меча сильны физически, обладают большой силой воли, храбры и доверчивы.

Этот знак властен в период с ноября по декабрь.

الله **Око Творящего**

Это созвездие – само по себе не созвездие. Око Творящего – одна звезда, но необычайно яркая. Через нее луна Айдарон не проходит, задевая Око лишь краем, но есть легенда, что Избранный, которому суждено прекратить вечную борьбу Братьев – Осветляющего и Очерняющего, родится под знаком Ока Творящего.

Алфавит черных гномов

А - \

Б - \-

В - \--

Г - /-

Д - /\

Е - - - _

Ё - - - _ _

Ж - \ \ /

З - /--

И - \ -

Й - \ \ -

К - \ - /

Л - / _

М - / _ / _

Н - / _ /

О - // \

П - \ - //

Р - / =

С - = \ -

Т - - / _

У - \ _

Ф - \ - =

Х - \ _ /

Ц - \ = ,

Ч - - \

Ш - \ = /

Щ - \ = / ,

Ъ - - \ _

Ы - - \ -

Ь - \ _

Э - - - /

Ю - - - =

Я - / = -

Алфавит темных эльфов

S - A

E - Б

~ В

{ - Г

^ - Д

C - E

B - Ё

N - Ж

M - З

O - И

W - Й

A - К

G - Л

H - М

V - Н

X - О

P - П

I - Р

U - С

K - Т

T - У

R - Ф

} - X

< - Ч

| - Ц

+ - Ш

F - Щ

D - Ъ

Q - Ы

J - Ь

@ Э

~ Ю

> - Я

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Рассмотрены основы, азы создания литературного произведения и художественного мира в частности. Многие узнали из исследования, еще больше предстоит узнать. Пока же я смог применить изученное на практике – я создал свое собственное произведение.

Но почему жанр фэнтези нравится читателям всех возрастов? Ответ надо искать в нас самих. Постоянные стрессы в жизни подтачивают наши силы. А фэнтези позволяет уйти от злобы мира – пусть ненадолго. Да и всем приятно ощутить себя на королевском троне, в плаще могучего мага, сражающегося с ордами врагов за Великую Цель...

Помните, я говорил о строении, подобном сагам? Оно выражается в продолжении произведения, которое расширяет, дополняет, делает более интересным знакомый читателю мир. Именно поэтому многие произведения становятся «романами с продолжением».

Однако, все мной сказанное всего лишь верхушка айсберга под названием Литература.