ИНТЕРЛЮДИЯ 6. РАСЫ.

Большая часть было рассказано Алисией во время прогулки по столице, но некоторые моменты уточнены у Михару во время разговоров.

Если эльфов и драконов оставить скобками, то все прочие разумные и полу-разумные расы являются "человекоподобными". Ну, или почти все.

О людях тоже нет смысла говорить. Люди - они и есть люди. Основная раса, образующая почти все государства.

Гномы.

Они примерно такие же пузатые коротышки, как их везде описывают. Живут в горах, а если точнее - то под горами. У них нет четкого деления на государства. Хоть в Лирских и Драконьих горах есть подобие общих советов, но они являются скорее формальностью. Большую роль в жизни гномов играют кланы... Вообще, в политическом устройстве гномов сам черт ногу сломит, особенно если учесть, что одной из основных черт гномов является скрытность и подозрительность, а второй... Пить и нести полную околесицу километрами, при этом убедить самого себя в том что это правда. В таких случаях даже магическая проверка на ложь не способна помочь, увы (если говорящий сам верит в то, что говорит, то магия бессильна).

Впрочем, чисто практические вопросы в общих чертах известны. Гномы живут в подземных шахтах, которые одновременно являются и поселениями, и мастерскими. Как уже упоминалось, их специальностью является големостроение. Впрочем в металлургии они тоже на голову лучше людей, особенно во всем, что касается обработки магических металлов. Для своей работы они предпочитают использовать магию, поэтому не нуждаются в сгораемом топливе, но вот магическую руду, камни и кристаллы приобретают охотно. Гномы практически поголовно являются магами, хоть и не в людском понимании этого слова. Они имеют высокую предрасположенность к стихии земли и металлам, так что их скорее можно назвать "магическими кузнецами".

Ну... Все это обыденно для фентези, как и низкий рост, и широкие фигуры гномов, и их знаменитые бороды. Если и есть какое-то отличия от классики, то они в том, что гномы холоднокровны и обладают тепловиденьем, как змеи. У них для этого существует пара специальных органов, расположенных между глазами и носом. Эти дырочки еще презрительно называют "вторыми ноздрями". Только самим гномам такое лучше не говорить, они воспринимают подобные намеки как смертельное оскорбление. Даже более страшное, чем прозвище "коротышки".

Срок жизни у гномов 300-400 лет, но и взрослеют они в 2-3 раза медленнее людей. Их тела более крепкие, чем у людей, но и более медлительные.

Зверолюди.

Даная раса представляет из себя людей со звериными частями тела. Если коротко, то они классические "девочки-кошечки" и "мальчики-котики". Основными отличиями от обычных людей являются звериные уши и хвосты. Иногда присутствуют кошачьи усы на лице или когти. Видовое различие тоже не очень разнообразное: ограничено кошачьими, волчьими, медвежьими и признакам других животных, относящимися к отряду хищных. Срок жизни и взросление полностью эквивалентны обычным людям, но вот их тела в среднем ощутимо сильнее.

Данная раса является скорее изгоями. Раньше их причисляли к монстрам, как орков и гоблинов. В настоящее время их положение варьируется. В ОСЛ (Объединении свободных людей) и на побережье пустынного континента их до сих пор считают монстрами. Там вообще все расы кроме людей считают монстрами. В некоторых других местах у них положение рабов. В Волшебной империи, Землях Ордена и некоторых других королевствах они вполне свободны, но с некоторыми ограничениями.

Тут между Михару и Алисией завязался не совсем мне понятный спор по поводу причин. Но вот что интересно: Михару настаивала, что Алисии знать подобное рано, а Алисия настаивала, что она уже взрослая. Мне было интересно, но пришлось мне вмешаться и убедить Алисию

оставить эту тему тогда. Алисия обиженно надулась, а Михару поблагодарила меня словами: "Спасибо, я потом тебе объясню, но не при ребенке."

И не зря.

Как потом пояснила горе-принцесса, зверолюди были созданы королями демонов в качестве более хорошего "скота для расплода" орков и огров. Но выяснилось, что для более страшных тварей той же природы они не подходят. Их заменили гоблинами, которые могут "летально беременеть" только от простых орков.

Так зверолюди и стали изгоями. Ситуация усугубляется тем, что у человека и зверочеловека рождается только зверочеловек. Хорошо, что без летального исхода для матери. Очень похоже на ситуацию с монстрами, потому их к последним и причисляют.

Так или иначе, браки между людьми и зверолюдьми запрещены повсеместно. Даже в более милостивых к ним в других вопросах Землях Ордена. Карается сурово. Вплоть до казни "папаши", если человеческая девушка родит зверолюда. Обратный закон тоже существует, но тут пойди поймай за руку...

Остались еще 2 расы, которые считаются "разумными" - феи и единороги.

Феи.

Это довольно редкая раса. Основным местом их проживания является Мировое Древо. Это гигантское дерево около 15 километров высотой и 50 диаметром кроны. Диаметр ствола у земли тоже около 10 км. Растет этот гигант как раз в Центре Мира. С ветвей Древа стекают водопады и образуют целое озеро род его корнями. Из этого озера берет начало Диор -

единственная непересыхающая река пустынного континента, Местный аналог африканской реки Нил.

Но вернемся к феям. Многое про них я и так знаю, поскольку сам являясь одним из представителей этой расы. Остается только сказать, что феи чаще всего прячутся ото всех в лесах и живут своими маленькими поселениями-стайками. Точнее, раньше жили. Теперь почти везде, кроме Мирового Древа они практически вымерли. Дело в том, что феи тоже считаются долгожителями с неограниченным сроком жизни и крайне низкой рождаемостью (как эльфы и драконы). Вот только, они маленькие и слабые в большинстве своем. Как правило, гораздо слабее меня нынешнего. Редко выше 6 ранга (но всякое бывает, ведь феи не стареют и могут развиваться неограниченно). Вот они и вымерли почти везде.

Исключение составляют ветви Мирового Древа. Само Древо является энтом с очень сильной магией, так что способно защитить своих подопечных.

Единороги.

Представляют из себя очень красивых лошадей с рогом на лбу из магического кристалла. Умеют превращаться в людей, точнее в эльфов все с тем же рогом. Еще более редкая раса, нежили феи. Тоже практически вымершая. По вине людей, увы. Из-за их рога их тоже причисляли к монстрам, но на самом деле, уж больно ценятся их рога, а сила единорогов не слишком отличается от людей... Последним местом их обитания является Волшебный лес. Это название одновременно принадлежит и знаменитому подземелью и лесному массиву у его входа, контролируемому этим самым подземельем. Единороги не являются бессмертными и живут около 200 лет. Возможно, это послужило единственной причиной того, что единороги не вымерли окончательно. Это, а еще тот факт, что аватаром подземелья "Волшебный лес" является единорог по имени Этиль (!!! от себя замечу, что у него есть имя, а значит, был или есть хранитель или хранительница).

Между прочим, он является единственным аватаром, относящимся к разумным расам. Точнее, являлся до моего появления. Собственно, это и стало одной из основных причин того, что меня так высоко оценили.

В этот момент у нас произошел очень даже забавный разговор, который начался с моего вопроса.

- Офигеть... А не слишком ли безответственно делать выводы на основе одной только расы?

Внезапно Алисия, которая до этого продолжала дуться, вмешалась.

- Но ты же не думаешь только об убийстве людей? - ответила она вопросом на вопрос с ласково-ехидной улыбочкой.

- Нет, конечно. - ее вопрос застал меня, признаться, врасплох. - Ну... Как подземелье, я не могу делать место для развлечений. Подземелье останется подземельем, но я могу регулировать сложность и опасность разных уровней. Я не буду специально стремиться убивать авантюристов, но от случайностей никто не застрахован. Да и за самоуверенных идиотов я тоже не отвечаю... - немножко подумал и добавил, чтобы скрыть факт получения ОД просто за нахождение внутри подземелья. - Так что, в подземелье все равно будут умирать, а я буду развиваться, даже если не стану усердствовать и зверствовать...

В ответ на мою тираду девчонки звонко ударили ладонями ("дали пять") и захихикали.

- Вы это чего? - потребовал от них вменяемого ответа.

- Нет, просто ты почти слово в слово повторил знаменитую фразу Этиля! - Ответила мне Михару.

Эммм... Не совсем понятно... Нужно будет потом подробней поговорить об этом Этиле и его "Волшебном лесе"...

Но вернемся к расам Мира.

Условно "разумные расы" кончились, но интеллектом еще обладают многие высокоранговые монстры. Впрочем, они в большинстве своем не организованные. Исключение составляет Орда из орков и гоблинов на Великих равнинах.

Еще во время разговора в столице я уточнил из сбивчивых объяснений принцесски принцип деления на разумные расы, обычных животных и монстров.

Разница в наличии или отсутствии магического камня (или кристалла). По доказанной теории, монстры появились вследствие действия высокого магического фона на животных и растения. В результате накопления маны в телах обычных существ внутри них образуются магические камни, а тела мутируют. Количество камней может быть разным, но обязательно есть хотя бы один, который как правило, находится в головном мозге. Чем сильнее монстр - тем больше камень. Кристаллы образуются у сильных монстров или если размеры монстра малы относительно его силы (простой камень просто не помещается и его заменяет более маленький кристалл).

Этот факт люди долгое время использовали как оправдание для истребления единорогов. Кристалл есть? Есть. Значит - монстр!

Подробное исследование, естественно, показало, что рог единорога - это именно роговой нарост. Он имеет больше общего с особенной структурой тел догожителей (драконов, фей и эльфов), чем с камнями и кристаллами монстров.

Собственно, ни у фей, ни у эльфов, ни у драконов нет ничего похожего на камень или кристалл монстров, но их тела имеют ярко отличающуюся структуру.

Справедливости ради стоит отметить, что бестелесные и бесформенные монстры вроде призраков и элементалей являются исключениями и тоже не имеют камней. Правда, их всех объеденяет тот факт, что они по сути не являются живыми существами и не способны к размножению. Именно по этой причине их выделяют в отдельную группу элементалей.

Между прочим, подземелья охраняют еще и по той причине, что в ходе своего существования они (или мы) создают своего рода "насос", стягивающий ману и создающий ее циркуляцию.

А циркуляция маны препятствует ее застаиванию и ослабляет мутацию животных и людей в монстров.

И это тоже можно уже назвать подтвержденным фактом.

Как это ни парадоксально, данный факт доказало ОСЛ.

От обратного, так сказать. Дело в том, что они целенаправленно уничтожают подземелья. До такой степени, что в самом ОСЛ осталось всего 2: "Огненная бездна" и "Призрачный приют".

Подземелье "Огненная бездна" расположена на острове-вулкане. Собственно, в жерле этого самого вулкана. Это большое подземелье, специализирующееся на огненной стихии, огненных монстрах и огненных элементалях. Его просто не смогли захватить. Особо весело Алисия рассказывала о попытках ОСЛов (во всех смыслах) взорвать его. Прикол в том, что огненные

элементали и некоторые другие высокорынговые монстры огненной стихии могут буквально поглощать огонь и взрывы, становясь сильнее! Так что, идея взорвать "Огненную бездну" сродни идеи утопить рыбу.

"Призрачный приют" же является небольшим подземельем, специализирующемся на призраках. А магию ОСЛы отрицают. Еще подземелью помогает его расположение: оно находится высоко в горах, в обрыве очень глубокого ущелья. Так что просто добраться туда - уже непросто, а притащить туда пушки и другое оборудование - вообще почти невыполнимо. Вот подземелье и уцелело пока.

В основной части пустынного континента тоже было уничтожено много подземелий. Осталось 9. Это при том, что ровно столько же (9 штук) находится в узкой полоске того же континента, отделенной Стеной мира!

ОСЛы едва не уничтожили и оставшуюся 9-ку подземелий, но вмешалась Волшебная империя, а конфликта с ней они мягко говоря опасаются. Но существование этих подземелий все равно висит в воздухе. Хорошо еще, что остались самые большие и сильные подземелья. Их так просто не возьмешь.

Но вернемся к мутациям в монстров.

Как результат разрушения подземелий, циркуляция маны была нарушена, и количество мутаций в этих землях просто зашкаливает. Если на Рассеченном континенте и в Землях Ордена монстры в основном сами размножаются, а не мутируют новые, и мутации людей - несусветная редкость, то в этих "очищенных от подземелий" странах мутации людей стали чуть ли не обыденностью.

Я уже упоминал, что ОСЛы - любители пилить сук на котором сидят? Так вот, похоже они умудрились сделать это дважды!

http://tl.rulate.ru/book/63700/2013101