

Культурные ценности магического мира.

Обычно культура волшебных стран аналогична нашей, но стоит ли так упрощать? Если магия была знакома человечеству с седых времен каменного века, то развитие мира пойдет иначе, чем наше. Вместо трения палочек и сверления, вместо тюканья колчеданов для создания искры, кто-то сумел высечь искру из рук. Возможно в него вселился дух, а может он случайно испустил ману, которая приняла вид огня. Суть не важна, важны последствия. Теперь он шаман, и весь огонь подвластен ему. Но сперва он должен научиться вызывать огонь по желанию, а для этого надо долго практиковаться и пытаться вспомнить, как появился огонь. Наконец, один из многих огнеделов понял, как пользоваться магией, затем он стал применять её повсюду, стал разжигать костры, стал палить по зверям и лесу, чуть не устроил пожар, за что остальные едва не пробили ему голову. Но теперь его роль не в охоте, а в поддержании жизни племени, он слишком важен, чтобы его терять. Поэтому никакой охоты, сиди дома, пугай хищных енотов и охреневших лисобизонов. Шаман становится домоседом, хранителем очага. Если первой шаманкой становится девушка, то роль женщин в племени не меняется, но если парень, то с учетом полезности мага, на охоту возьмут девиц. Кроме того, если все парни овладеют огнем, это помешает им охотиться, но послужит оправданием лени. Тогда получится, что женщины начнут охотиться, а парни сидеть дома и приглядывать за потомством. Но при вторжении врагов именно они будут на передовой, как наиболее опасные вояки. Огонь - определяющая развитие стихия. Магия земли будет полезна для создания укрытий, но огонь придется добывать неволшебными методами, что немного замедлит культурный рост. Одни имеют огонь и могут ускориться в цивилизационном развитии, достигнув бронзового века кратчайшим путем, другие вынуждены отставать, зато доминируют в архитектуре. Маги воды будут считаться бесполезными, кроме случаев побега от врагов и рыбной ловли, а еще для тушения пожаров, но у дикарей не будет таких крутых познаний, и многие дурни погибнут от угарного газа, пытаясь остановить огненную стихию. Ровно никакой пользы для развития не даст контроль сознания, тем более что это умение трудно объяснить и передать потомкам. Точно также бесполезными будут все другие виды простейшей магии, будь то лед или ветер. И так до появления луков. Вот тогда ледяной наконечник будет крут, а ветер будет способствовать скорости полета стрелы и мгновенному попаданию в цель.

Огонь же пригодится только на кухне, кузнице и при обработке глины. То есть явно вырисовывается ремесленное направление - Гномство. Лед и ветер явно - Эльфийские задатки, а земля - Люди. Причем не обязательно, что именно гномы будут владеть огнем, они могут быть ветряными лучниками и жить в лесу, благо их низкий рост вполне оправдан условиями обитания в этой среде. Эльфы могут использовать землю и жить в пустынях или суровых северных ледниках, оттуда и их высокий рост, гордость и надменность. Люди - вполне могут обосноваться в степях или любой другой среде, и применять огонь, что даст им технологическое преимущество перед другими видами. Кроме перечисленных могут быть болотные расы ящериц и тритонов со своими типами магии, но огонь и холод они использовать не станут из-за вредоносности для самих пользователей, им ближе вода, магия растений, земли. Тритонам нужна влажная кожа, потому огонь они будут применять крайне неохотно и с предосторожностями, еще они, как и ящерицы, не любят холод, так что лед им противен. Аналогично с жаболюдами, змееголовыми, и прочей холоднокровной живностью.

Из теплокровных огонь нелюбим всеми пушистыми видами, пернатыми и прочими, имеющими легковоспламеняющийся телесный покров. Но минотаврам и псоглавам ничего не страшно, они почти как люди в отношении к магии.

Так вот огонь дает технологическое развитие, он позволяет быстро освоить обработку металлов, создать крепкие орудия труда, наладить кулинарию, что способствует увеличению срока жизни, он дает керамику и многое другое. Племя с огнем имеет все шансы стать сильнее

остальных, а потом подчинить их. Если в поработанных племенах будут маги земли, прогресс ускорится, а магия воды и ветра до поры будет забыта. Но с приходом мореплавания о ней вспомнят и начнут применять. Причем корабли будут двух типов: с парусами и без них. Если парус есть, то корабль движется на магии ветра, если нет, то гидравлической магией. Постройки дворцов и дорог станут проще с использованием магии, однако ковырять сырье придется по старинке, так как маги с их могуществом станут важными членами общества, а возможно и вождями. Если король не колдун, то где-то рядом есть парочка волшебников. Поскольку в первобытных племенах знания будут передаваться с трудом, возможность массовости волшебства отсутствует. Шаманы пока сами не до конца понимают собственную силу, потому часто их ученики не могут стать шаманами. Но когда знания накопятся, то магические навыки могут передаваться по наследству. Магия лечения может быть дана только богами на основе контракта или в виде особой милости, неграмотные и глупые племена не могут сами колдовать лечение, потому как не знают устройства человеческого тела.

Во что выльется такое развитие? Давайте прикинем. Вместо ста тысяч лет развитие огненных племен ускорится до пары десятков тысячелетий. Они могут быстро миновать стадию бронзы и сразу выйти к железу, а затем стали. Особенно высока будет скорость у племени огненно-каменных магов, которые смогут легко добывать и очищать минералы, а затем плавить из них орудия труда, мечи и утварь. Развитая металлургия даст ювелирное мастерство, развитая каменная магия позволит создавать архитектурные памятники дворцы и сооружения. Продвинутый народ окружит поселения стенами и станет процветающей империей с захватническими интересами. Они начнут ловить иные народы и обращать в рабов. Те, что контролируют рост растений, будут ими приветствоваться, а кто кажутся бесполезными использоваться, как обычные рабы. Появится иерархия, где огонь вершина, земля - его поддержка, а затем пойдут либо ветер либо растительная магия или растительная с подчинением зверей. Остальные типы волшебства в их неразвитой форме будут считаться презренными и ненужными. Но это в месте окруженном сушей. На острове, в пустыне или на побережье моря маги воды будут царями, маги огня уже на заднем плане, где-то на третьей ступени после земли. Лёд никому не нужен кроме северян, кои из него делают дома, которые приходится утеплять изнутри шкурами. Отдельные личности будут платить магам льда за работу, и будут это пустынные шейхи и цари. Холодный морсик попить для них весьма соблазнительно.

Магия молнии, магия иллюзии и прочие нелюбимые антропоморфами будут применяться исключительно монстрами, а немногих человекообразных с такими навыками могут третировать, презирать и высмеивать.

Рабовладельческий строй при такой иерархии будет длиться очень много лет, куда дольше, чем был в нашей реальности, поскольку система в своем балансе совершенна, но излишнее разрастание империи иссушит её ресурсы, магов нужных направлений станет не хватать, что приведет к падению цивилизации и войне. На руинах прежних рабовладельческих обществ начнут формироваться новые царства и королевства, используя однако же старую практику и упрощая иерархию. Ввиду некоторых магических происшествий с магами растений, эту магию могут подвергнуть гонениям, что приведет к появлению друидов-отшельников. Заодно пострадают ветряные и водные маги сухопутных земель. Выяснится, что водные маги не всесильны и спасти от цунами не могут, так что маги земли как минимум подвинут позиции приморских водных собратьев. Передел власти также приведет к массе катастроф, вроде намеренного уничтожения вулкана с затоплением земель лавой, землетрясений, буйством торнадо и дождем молний, а заодно нападениями монстров, которые от испуга ринутся с опасных земель в людские/эльфийские/дварфские поселения.

И даже это не очень повредит, хотя и откинет цивилизацию на пару столетий назад, но знания

не пропадут и империи восстановятся. Многие заклинания станут запретными, с чем согласятся все страны, или же может появиться равенство сил обеспеченное крутыми магами, совсем как у нас относительный баланс на ядерных бомбах. Развитие станет менее резвым, начнется вдумчивое изучение магии и применение её в жизни. Где-то предпочтут отказаться от неё совсем. Так в сельском хозяйстве лучше не использовать контроль сознания на диких зверях. Магия разума слабеет со временем, и зверь вполне может напасть на фермеров, если вовремя не обновить заклятье. Выгоднее просто приручить животное. Точно также выращивание растений магией будет под запретом после нескольких экспериментов. Волшебные повозки появятся довольно рано, но ввиду больших расходов маны и волшебных минералов будут дико дорогими и престижными. Каждый богач будет желать такую колесницу, но потом многие предпочтут более удобный вид транспорта. Это случится из-за слабо развитой механики, что дает нам тряску и опасную езду. Никому не понравится потерять обед и при этом врезаться в дерево. Во время таких магических поисков будут установлены связи с духами и богами, но общее развитие мира пойдет более плавно, так как вся социальная эволюция общества будет завязана на мане и волшебстве, а не на технике, которую мало кто захочет изучать. Не то чтобы она совсем вымрет, но дальше крайне упрощенной мельницы прогресс вряд ли пойдет.

Зато архитектура станет весьма необычной. Если воспользоваться заклятьями ветра, гравитации, левитации и камня можно создать храмы и дворцы совершенно невесомыми с абсурдно огромными башнями и куполами, наклоненные вбок или летающие над столицей. Эти сооружения будут очень дорогими и очень недолговечными. Едва истощится мана, как дворец рухнет вниз и развалится. Такое будет случаться во времена крупных войн, когда одна империя разорит и сожжет другую. Поддерживать столь непрактичное здание будет глупостью со стороны захватчиков, и они решат оставить его как есть, пока не упадет. Но сперва разграбят, так как копать из-под обломков покореженные сокровища тупо. Еще причиной падения дворцов могут быть смертельные эпидемии, в подобное время, когда все в панике и даже во дворце много заболевших очень трудно думать о магической подпитке печатей порхающей крепости.

Магия определит статус человека, но не каждый маг станет дворянином. Их будут чаще брать как слуг для богатых детей, реже как приемных. Но если свой законный сынок или дочурка родились без способностей к волшебству, то наследство получит одаренный ребенок, а не старший. Если одаренных двое, то лучший или же более старший. Скрещивание магов потенциально может дать мага в новом поколении, а постоянное скрещивание с одними только магами выведет полноценную магическую породу людей. Хотя это является в нашем мире чуть ли не кощунством, в действительности все породы собак созданы еще более мерзким способом скрещивания родственных особей друг с другом. Тут же вместо родственных связей имеется сходство талантов, так что все допустимо. Из-за последнего дворяне-немаги станут изгоями или слугами своих магических родичей. Впрочем, отказываться от них рано: через поколение или два такой немаг может родить волшебника. Вот только при восьми поколениях немагов, скорей всего родовая дворянская ветвь придет в упадок и развалится.

По части городского устройства оно будет аналогичным средневековому, чему причиной монстры, однако городское устройство будет немного иным нежели представляемое нами. Во-первых, дома богатых будут закрыты стеной, вторая стена будет ограждать зажиточных и крупных ремесленников, включая цеха и гильдии (эти будут подальше от внутренней стены). Третья стена отделяет полезных для жизни города рядовых граждан от трущоб, которые вообще не охраняются. Дорога к городу идет не напрямик, а с изгибами через нищие кварталы, чтобы враг не мог просто промаршировать к воротам. Монстры или чужая армия должны будут войти в районы бедноты и начать резню и поджоги там, усложнив себе продвижение. Также

трусобы мешают подвести к стенам тараны и осадные лестницы, сделать подкопы или иные пакости, а еще стражники могут сами подпалить домики, вызвав пожарище, в котором враги потеряют много солдат. Монстры в случае атаки просто наедятся не особо нужных для жизни города граждан и уйдут. Это жестоко, но крайне эффективно. На башнях будут установлены волшебные приспособления для атак по магам и летающим тварям, на военную службу будут призываться все способные колдуны. Часть станет элитой стражи, часть личной гвардией правителей, часть ударной группой, заменой артиллерии. В любом бою маги должны находиться выше остальных бойцов для лучшего прицеливания АОЕ магии. В отличие от лучников им трудно выбрать правильную координату не видя её, так что их место в бою: башни или холмы. Удар наносится в начале битвы и по тылам во время, при таком двойном натиске, когда спереди бронированная пехота, а сзади крошечный ад, мораль врагов слабеет, появляется чувство обреченности, люди чаще сдаются. Но если враги не идиоты, у них будет выставлена магическая защита, прочность которой определит победу в сражении. И еще лошадки и кавалерия в таком сражении не катят, куда лучше мобильные летучие войска. Их труднее сразить, они легче уворачиваются, меньше потери, больше ущерба врагам. Любое заклятье пущенное с небес причинит много бед противнику. Вместо кавалерии могут быть мобильные бомбарды: волшебные звери, исторгающие из пасти заклинания.

Магический раб - весьма ценная игрушка, показатель статуса и просто повод похвастаться. Обычные рабы - это удел мещан, даже красивая девушка просто бесполезная трата денег, если не имеет колдовских знаний. Вот с ними она полезна. Если сам не умеешь лечить, пусть она лечит, если она умеет очаровывать, то пригодится в политических играх. Расовой дискриминации не будет, будет видовая, и то исключительно из-за разницы в уровне прогресса разных культур. В действительности полноценного расизма не существует, если спросить расиста не хочет ли он переспать с азиаткой или мулаткой, редко услышишь отрицательный ответ. Они очень даже не расисты, они просто не любят мужиков с другим цветом кожи, комплексуют из-за них. Вот и тут видовые различия вызывают кажущуюся антипатию, но многие купят себе кошечку или собачку для постельных утех, хотя прилюдно будут сквернословить в адрес звероловов. Причины недовольства другими народами всегда одна и та же: либо вытеснение приезжими местных с привычных рабочих мест, либо чье-то злонамеренное внушение. Вам нравятся кролики? Наверняка. Но если кроль начнет подкатывать к вашей девушке, он станет подлой ушастой скотиной, которую надо гнать из страны со всеми ему подобными. Но... откровенно говоря, несмотря на приписываемую зверям похоть, они не более развращенные, чем люди. Скорей они менее заинтересованы в сексе. Весна и осень - это да, но в остальное время их инстинкты могут крепко спать на мягкой подушке.

Гильдии авантюристов на деле просто Союз охотников, так как их работа добывать материалы с монстров, а не рубить антропоморфов вроде огров и орков. Шкуры, мясо, кости, жир, рога, жилы, кишки, иногда деликатесные вещи вроде ушей, рыл, глаз, языков - вот добыча охотников. Авантюрист ищет приключений, а охота - труд, тут не до лазанья по неведомым тропам и поиска сокровищ. Точно также наемники это кочующая группа солдат, предлагающая услуги дворянам и городским управителям. Не исключено что они могут состоять из орков или гоблинов.

Всеми любимые подземелья отнюдь не являются логовами различных монстров. Точнее сказать, что причиной создания подземелий становятся не боги или демоны, а природные залежи магических кристаллов или Драконьи жилы - субстанция, содержащая ману и протекающая под толщей земли. Когда старатели разрабатывают волшебные минералы, то концентрация маны становится слишком высокой, что приводит к созданию монстров, а заодно привлекает питающихся маной существ. Вслед за ними приходят те, кто охотятся на этих

монстров, а за ними следующий уровень хищников. Получается так, что работяга, съев курицу и выбросив кости в шахте, может случайно напитать эти косточки магией, а потом появится нежить при условии сохранения фрагментов души в остатках плоти. Скелет куры очень пугает людей, а нашествие слаймов и магических насекомых приведут к бегству и временному закрытию разработок. Слаймы – пища слабых существ, вроде гоблинов и крыс, но крысы любят и мясо, а мясо – это ящерицы, которые обожают насекомых. Из-за этого в шахтах образуется своя экосистема, впоследствии расширяемая норными существами, возникают новые ходы, новые лабиринты. Вот вам природное подземелье. Его зачистка даст только материалы с монстров, но там не будет сокровищ, кроме принесенных извне. Оставленные и брошенные вещи напитаются магией и станут волшебными, вот только эта магия будет чистой, без каких-то эффектов. Меч с магией будет просто магическим, а не огненным или ледяным, для таких способностей нужно зачарование, а это означает проведение технологических изменений конструкции меча и магических установок на нем. Кто бы в пещере стал делать подобное? Гоблины? Мало вероятно. Правда, есть одна возможность. Некоторые духи могут использовать предметы, как своё жилище, вселяясь в них и питаясь маной. Когда такой меч скрещивается с другим, дух начинает паниковать и думать, что кто-то хочет разрушить его дом, активирует магию и атакует. Получается волшебный меч с эффектом, но пострадать может и тот, кто этим мечом владеет, и тот, кого атакуют. Поэтому волшебные мечи должны «выбрать» себе владельца. Влив свою ману, можно посмотреть, как дух отреагирует: если ему вкусно, то ты можешь пользоваться этим оружием, дух не будет атаковать тебя, но будет атаковать другого. Но если твоя мана не подходит, то мечом пользоваться не выйдет. Аналогично с волшебной броней и другими колдовскими вещичками с «душой». Понятное дело сундуки и золото принесены в подземелье снаружи, возможно оставлены шахтерами, а потом эти предметы складываются разумными пришельцами, вроде тех же гоблинов и охотников на монстров, правда возвращаются обратно не все, так что подсобирав сокровища, иной раз группа не может их унести ввиду гибели. В подземке появляется новая нежить, призраки, количество монстров постепенно восстанавливается. Они не респаунятся, как принято считать, а естественным образом прирастают, путем спаривания и миграции. Никаких городов над подземельями строить никто не будет. Нужно оставлять доступ к нему открытым для волшебных тварей и монстров, иначе внутри не останется ничего живого. Впрочем, можно напрочь зачистить всех зверей, вынести трупы, а затем использовать место для создания волшебных предметов, так как духов не остановить, но заодно будут проблемы с призраками и придется постоянно сражаться с проходящими волнами монстров. Благо они слабы, но это все равно, что постоянная осада, а это изматывает кого угодно.

Дорогу к подземелью протопчут широкую, но крепость будет находиться не над ним, а в стороне. Именно крепость, а не город. Так как город осаду выдержать не сможет, нужны более могучие стены. Торговцы и охотники наводнят крепость, внутри даже будет питейная, но еда и выпивка будут привозными. Крестьяне побоятся сажать картошку возле опасного подземелья, да и монстры как заходят, так и выходят из него. Особенно много проблем со ставшими сильными и огромными существами. Таким подземелье не может предложить адекватное количество еды, так что волей-неволей придется выходить на поверхность и охотиться на крупную дичь. И как раз последнее очень бесит власти, ведь крупная дичь это олени, овцы, люди, коровы, реже медведи. Время от времени происходят такие неприятности, так что в крепости есть маг или несколько.

Летающие в небе естественно созданные острова вполне могут быть отдельными королевствами или владениями дворян, облагать их налогом будет трудно, да и основой их экономики будет сельское хозяйство. Правда потребуется соорудить множество резервуаров для сбора дождевой воды, так как иных методов полива не будет. Магия воды полезна, но станет ли маг тратить силы на полив полей и огородов? Отдельные личности – да, основная

масса - нет. Кстати сказать, о владельцах небесных островков будут ходить слухи, как о богатых персонах, что отчасти будет правдой. Каждый вор будет мечтать о краже богатств Небесного острова, однако для подобного дела нужна крылатая зверушка, чего большинство воров не сможет себе позволить.

Все магические предметы из подземелий - собственность короля, он вооружает им личную гвардию, некоторые верные люди тоже могут получить такое вооружение. Охотники вынуждены будут сдавать найденное государству. Только когда магического оружия станет адски много и появится способ делать более крутые мечи, луки и прочее, только тогда волшебный шмот станет массовым. Не надо забывать, что дух вполне способен покинуть оружие, где живет, осесть в новом мече или доспехах. Так что духовные мечи это не вечное оружие, оно может ломаться, тупиться, дух может не позволить затачивать и править меч, что сделает его бесполезным. Вместо полезного инструмента получится переносная сковородка. Кстати именно так и будут их делать. Не понадобятся печи и плиты. Просто будет подставка, на ней волшебная сковорода, куда надо вставить магический камень или влить ману, появится нагрев, а после приготовления надо отрубить снабжение предмета маной и ноль проблем. Экология не нарушена, дров не надо, нет дыма и копоти. Но волшебная сковорода с подставкой - это предмет для обеспеченных горожан, нищие будут пахнуть костром. В редких случаях повара будут делать гурманские блюда с использованием копчения, но обычно не станут применять открытое пламя для готовки. Еще будут самонагревающиеся котелки, горшки, охлаждающие шкафы, выглядящие как обычные буфеты и сундуки. Вся эта продукция производится в подконтрольных властям подземелье. Порой разработка волшебных камней не так рентабельна, как подобный способ получения денег. По части денег, их будут делать из наиболее распространенных и ценных материалов. Если в мире огромное количество золота и его легко добывать, то все монеты - золотые, нет смысла делать деньги из окисляющихся материалов, вроде меди и серебра. Последние наоборот станут ценностью, но ввиду быстрой утраты приятного вида скорее будут применимы для алхимии и зачарования. Однако вместо монет вполне могут использовать жемчуг или любые природно-образованные круглые минералы с прочностью равной металлу. Например, если какой-нибудь магический сухопутный коралл производит огромное количество неразрушимого жемчуга с приятной перламутровой отливкой, то почему бы не сделать эти шарики деньгами? Опять же шарики куда удобнее свитков с заклинаниями. Стекло огненные маги сумеют получить очень рано, а стало быть, стеклянные окна будут повсеместными и дешевыми, хотя прибыль стеклянного производства окажется весьма огромной. При манипуляциях со стеклом могут обнаружиться преломляющие свет свойства, что приведет к созданию линз, а там и попыткам создать увеличительные стекла. Используя их, некто может нанести магические письмена на бусину, хотя это потребует кропотливого труда и внимательности. Стоимость такого «свитка» будет высокой, но удобство оценят все маги. Вполне возможно, что вместо бусин на первых порах будут небольшие таблички с ладонь величиной. Это сэкономит место в карманах и сумках, а также позволит заклинаниям храниться дольше. Свиток - это бумага или кожа, а эти материалы грызут мыши. Зато грызуны не станут есть каменные дощечки, которые с легкостью создаст любой маг земли. Для создания таких магических плиток будет браться базальт или гранит, возможно, железо. Причем хранить «свитки» выгоднее в подземелье, так как магия не будет истощаться. Скорей наоборот таблички накопят её еще больше. Первые книги будут каменными, так намного удобнее для хранения, но во время войн многие таблички поломаются. Со временем найдется способ создания бумаги, но она сперва будет иметь декоративный характер, поскольку её легко раскрасить. Посмотрев на чудесные ширмы с узорами, кому-то придет в голову мысль создать яркую раскрашенную книгу. Рисование на табличках это не то, там краска сохнет долго, зато бумага выглядит более удобной. Опять же бумага станет упаковкой для некоторых товаров. В итоге часть книг станет бумажной, а с учетом их легкости и возможности шить листы вместе, каменные таблички будут забыты и

сохранятся только для заклинаний и рун.

Соответственно маги придумают способ передачи своих знаний новому поколению. Если напитать книгу маной, а потом сформировать письмена таким образом, что магическое восприятие читателя будет произвольно отмечать отдельные части, то вполне возможно создать некое гипнотическое свойство усвоения информации. Человек читает, впадает в транс, при этом подробные знания впитываются его сознанием, что помогает быстро учить заклинания. Этот способ не абсолютен, ученик просто быстрее запоминает материал, а потом непонятные моменты выспрашивает у наставника, который помогает с практикой. В итоге вместо года начинающий маг может усвоить навык за пару месяцев, в зависимости от скорости чтения. Так или иначе, маг – это уважаемая профессия, магом хочет быть каждый. Воины вынуждены учить азы магии или изобретать навыки. Некоторые узнают нечто новое, наблюдая за монстрами, кто-то получает навык от богов, кто-то случайно. Что есть боевой навык? Это способность максимально эффективно использовать физическую силу в бою, применять технику фехтования или стрельбы с непредвиденными стихийными эффектами. Например, быстрый разрез создающий дуновение ветра. В обычных условиях от клинка ветра быть не может, надо размахивать широкой стороной, чтобы было хоть какое-то дуновение. Попробуйте махнуть ножом, как максимум услышите свист, но не затушите свечу. Но если скорость движения клинка невероятно быстра, то вокруг клинка запыляется сжатый воздух. Это и есть навык. Если сделать это еще быстрее, то произойдет небольшой взрыв без огня. Зачастую навык это обращение к духам, лишь изредка физические способности. После таких навыков, вроде приведенных выше, тело бойца может понести серьезный ущерб, поэтому вариант с духами как самый безопасный более востребован. Не исключено, что вместо маны бойцы используют другой тип энергии, что иногда описывается в разных работах.

По части взаимоотношений. Тут все зависит от условий жизни и географии. Большинство традиций и типов мышления связаны с тяготами бытия, например, где холоднее, там меньше сражений за богатства, больше за еду. Северянам рабы особо не нужны, самим бы выжить. Южане быстро плодятся, более склонны к разврату и проявлениям похоти. Сельское хозяйство сильно развито, потому и богатства имеют наивысший приоритет. Голод ведь не так актуален, зато самим работать по жаре что-то лень. Рабы быгодились. Насчет спаривания с иными видами, это не проблема. Пока нет четких ограничений от богов или от правителей, население может творить что хочет. В конце концов япошки вон с каппами в контакт вступали. Но я сих граждан считаю дебилами, так как красавицу юкионну они боялись, а вот с жабой переспать завсегда рады. Еще они отказывались спариваться с женщиной без лица или с женщиной, у которой не было костей в ногах (она садилась на шею мужику и требовала, чтобы тот её содержал всю жизнь – то есть вела себя, как обычная женщина). Но в волшебном мире такой паники нет, пока нет угрозы жизни. Суккубы могут считаться опасными, но тут все зависит от того пьют ли они на самом деле души или некто неосторожно заездил партнера до смерти. В остальном, как обычно. Кошки любят кошачью мяту и валерьянку, люди спиртное и наркотики, дварфы торчат от эля, эльфы от винограда, минотавры обожают клевер.

Отдельные моменты.

Отношение к рабам можно выразить фразой: «Слуга – это на время, а вот раб на всю жизнь». Это значит, что отношение к слугам будет менее доброе, чем к рабу. Раб приносит долгосрочную прибыль и потому требуется надлежащее отношение к нему, чтобы он не бежал, не бунтовал и продолжал работать. Временный сотрудник – это трата денег, потому надо постараться выжать из него максимум прибыли за время службы. Понятное дело, дворяне будут держать не простых слуг, а вышколенных, обученных, вежливых, что полезно для создания благородного образа, потому их слуги скорей пожизненные, но они могут быть в положении рабов или быть необходимы ввиду преданности. Рабы на невольничьих рынках

будут оборванными, истощенными и жалкими, если их поймали те самые торговцы. Никаких калек быть не может, всех инвалидов просто убьют и выбросят. Прилизанные рабы у торговцев-перекупщиков или у торгашей продающих государственных преступников и должников. Закон максимум гарантирует рабу жизнь, жестокие побои и унижения скорей редкость, чем правило. За это владелец раба будет оштрафован или осужден.

Всякие чесалки и гребни – ходовой товар у звероловов и звероморфов, им надо тщательно вычесывать блох и старую шерсть.

Кошачий поцелуй – это когда кошклюд трется об тебя головой, если тебя облизывают – считай, ты стал родным и близким. Псоглавы признают только облизывания.

Никаких кафешек – эти заведения требуют наличия развитого общества, продвинутых международных отношений, мировых грузоперевозок и обмена информацией. Кто будет наслаждаться напитками на улице, когда нет приличного уровня безопасности? Никто. А еще нужно сырье для тортиков и выпечки, тот же сахар, ванилин, корица, шоколад (какао), кофе, чай. Все эти вещи не растут в одном месте, их надо ввозить. А еще надо понимать, как применяли данные ингредиенты на родине, чтобы знать, что можно их приготовить. Кафе – это культурный и товарный обмен между странами и континентами, не враждующими друг с другом. Прообразом кафешек являются дворянские чаепития в саду или пикники на природе, а еще быстро появившиеся во время вторжения казаков во Францию.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/220130>