

Здесь всё о мире Ликор 5, что Лекс узнал на “брифинге” (если называть вещи своими именами, то с ним не цацкались, а зарядили пакет данных прямо в мозг с помощью направленного гипноза).

Естественно, герою зарядили профессиональную топографическую карту, а эта слеплена мной за минуту в пейнте, поэтому шуточки о криворукости, детских каракулях и летающих пенисах все остряки могут засунуть себе в то, на чём они сидят и чем думают.

Итак, сначала то, что без цифр. Весь мир аборигены называют Сеннала в честь древней богини чистоты и красоты. Ей уже давно не поклоняются (считается павшей вместе с остальными древними богами в результате Войны Пламени), но название осталось.

Западный континент называется Орделия (тоже древняя богиня), а восточный – Лесада (император Лиор был, помимо всего прочего, первооткрывателем и обозвал материк в честь своей первой жены). Он вообще будет упоминаться так или иначе довольно часто, поэтому подробнее об этой личности.

Император Лиор Аост – легендарная личность, считается основателем правящих домов Аост и Зефрис, также к родству с ним любят примазываться почти все аристократы древних фамилий. Особо отметился следующими вещами (либо это ему приписывается):

1 Сын богини Сенналы и смертного.

2 Объединил под своим правлением весь мир.

3 Жил больше трёх тысячелетий (допустимо из пункта 1 и иначе не успел бы пункт 2).

4 Прогрессировал общество от камней и палок до сталеварения и парусного флота примерно нашего 17 века.

5 Систематизировал магию и придумал общие принципы, по которым ей обучаются – 8 школ (по парам Свет-Тьма, Огонь-Вода, Ветер-Земля и Хаос-Порядок, хотя последние лучше было бы назвать Изменение и Пространство, но придумал он, а не я), 7 кругов (уровней), 5 ступеней мастерства в каждом (Новис-Сколар-Практик-Мастер-Асприн, первые четыре и так понятно, последнее на едином языке значит “Возвышенный”).

6 Создал Единый язык (как отмечали лингвисты Ордена, является венегретом из порядка 10 земных языков и нескольких десятков диалектов Ликора 5). У варварских племён и всяких нелюдей типа Эльфов и Орков есть свои языки, но на Едином худо-бедно, но балакают все. Даже Драконы, но со смертными после Войны Пламени они предпочитают говорить исключительно стихийным дыханием и когтями. В общем, с разбегу и без ящика водки там ни фига не разберёшься, но Лексу, слава гипнотерапии, зарядили в башку уже готовый вариант.

7 Также Лиор был крутым драконьим наездником, но его “скакун” и принципы подготовки драконьих всадников сгинули во время Войны.

8 Помимо всего вышеперечисленного, Лиору приписывается создание “парящих городов” – мегаструктур, работающих на совместном использовании паровых и магических технологий. На данный момент, уцелел лишь один подобный город, но есть ли на нём кто живой, жители наземной части Лиора 5 (равно как и разведка Ордена) не знают – при попытке приблизиться нарушители уничтожаются автоматическими орудийными системами.

Так, с Императором, в основном, всё.

Война Пламени или Эра Тьмы (соответственно, до этого была Золотая Эра) – масштабное (по времени – около 2000 лет, а по географии – весь Ликор 5) противостояние местных смертных и богов и вторгнувшихся демонов и злых богов (судя по сохранившимся описаниям, “демоны” – это почти наверняка поработённая Альянсом раса Вахари (полуэльфы-полуволки согласно анализам генетиков Ордена), а “злые боги” – явно Серафы (легко принимают человеческий облик, но неспособны изменить глаза – сияют золотым или серебряным светом и начисто лишены чего-нибудь, напоминающего радужку или зрачок; поголовно мощные телепаты и сильные колдуны, но физические показатели весьма посредственны). Результаты войны следующие:

- Древние боги Ликора 5 вырезаны полностью, население планеты сократилось примерно на 80 %.

- Из захватчиков уцелело меньше четверти (при изначальном численном превосходстве раза в 3).

Драконы, потеряв половину численности, оставили смертных, уйдя или на Драконию остров, или в пещеры высочайших гор; с миром контактируют или несколько отдельных представителей этой расы Древних (предтечи человечества во Вселенной, подробнее смотреть в Общей Энциклопедии Ордена), или дрейки и виверны (и те, и другие – деградировавшие от драконов виды). Важно упомянуть, если виверны – это совсем животные, из них даже обучают скакунов для Небесных рыцарей, то дрейки деградировали лишь физически и магически, сохранив интеллект, и при долгой жизни и наращивании силы большое количество отдельных представителей этого вида восстанавливали драконье величие и способности.

Война Пламени началась примерно через 1500 лет после смерти Лиора Аоста (причина смерти в документах не сохранилась, наиболее вероятны смерть от старости либо удачное покушение) и закончилась 3000 лет назад с началом нынешней Эры Согласия.

Теперь вернёмся к карте. Цвета означают населённость территории:

Белый (моря и парящий город) – какие-либо организации разумных не зафиксированы.

Коричневый (горные образования) – крайне низкая заселённость.

Голубой (арктические и песчаные пустыни) – низкая плотность населения .

Золото – густонаселённые королевства и острова.

Зелень – Великие Леса (подробнее ниже).

Теперь пойдём по цифрам.

1 Архипелаг Несотана – арктические острова почти безжизненны, тундровые заняты опорными базами Альянса и поселениями их рабов.

2 Великий лес Нэлис – до войны родина эльфов и их государство Андоран, на данный момент остатки эльфов живут в людских королевствах в подчинённом или совсем рабском положении (зависит от конкретного королевства), а в лесу (на северо-восточном побережье) развёрнут исследовательский центр Альянса, изучающий (по имеющимся сведениям Ордена) возможности генетического и магического усиления живых существ. Неудачные эксперименты выбрасываются прямо за ограждение. Сам Великий лес Нэлис в результате такой практики и последствий Войны загажен токсичной магической энергией. Чистым

существом выжить почти невозможно.

3 Горы Щит Леора – естественное образование, защищающее половину королевства Аост от мутантов из Леса. Населены несколькими стаями виверн, семьями дрейком и (не подтверждено) несколькими драконами. С северной стороны у моря в гору встроена база Альянса и шахты, из которых рабы добывают ризолит.

4 Королевство Аост – наследник славы императора Лиора, управляется его потомками из столицы (портовый город Леорина на востоке страны). Делится на четыре примерно равные части относительно Когтя:

Северо-западное герцогство Линнесс, правящий дом Линнесс, столица – порт Серрин на западе; торгуют рудой, оружием и доспехами с другими герцогствами и королевствами (по морю).

Северо-восточное герцогство Коррин, правящий дом Коррин, столица – бастион Коррин, находится в средней части Стены, построенной по границе королевства от Щита Лиора до Чистого моря для защиты королевства от мутантов Леса; торгуют изделиями из металлов, кожи и древесины с другими герцогствами.

Юго-восточное герцогство Оссит, правящий дом Понтас, столица – порт Понтас на юго-восточной границе королевств Аост и Эфтан, главный торговый хаб континента; самое богатое герцогство.

Юго-западное герцогство Нитт, правящий дом Аурелис, столица – порт Оррант на юго-западе герцогства; торгуют всем подряд, но из-за близости пустыни Эركانтар является самым бедным и криминогенным герцогством.

Земли в радиусе ста кет (местная мера длины, 1 кет примерно равен полутора километрам; 1 кет = 100 лит = 1000 мет) вокруг столицы считаются герцогством Лиор и принадлежат королевской семье.

Денежная система такая же, как и везде (ещё одно наследие Империи Лиор): 1 золотой роял = 100 серебряным сильтов = 10000 медных кури.

Основная религия – Культ Первых, совмещает чествование предков и поклонение основателю своей профессии.

Управляет Верховный Совет, состоящий из Короля и Герцогов (либо их представителей).

5 Пик Коготь – высочайшая точка в Короне Леора, удобный ориентир.

6 Горный хребет Корона Леора – гряда невысоких (за исключением Когтя) гор на западе королевства Аост, не заселены никем кроме стай виверн, но окружены большим количеством шахтёрских посёлков из-за залежей различных руд.

7 Пустыня Эركانтар – до Войны была плодородным краем, известным как “Жемчужина Империи”, и местом расположения столицы. Выжжена в бесплодную пустыню тепловой артиллерией Альянса. Сейчас населена мелкой живностью и племенами кочевников орков и людей.

8 Горы Копья Лиора – до Войны были базой Драконьих Рыцарей, сейчас помимо стай виверн и шахтёрских поселений эфтанцев ничем не примечательны.

9 Святое Королевство Эфтан – во время Войны первыми откололись от Империи; кроме торговли и периодических войн на религиозной или культурной почве почти никак не контактирует с Аостом. Управляется Святым Королём из династии Эфтан-Лиоров. Крайне религиозное государство, даже Верховный Совет здесь назван Собором Чистых. Религия – Культ Лиора (Святой Король считается телесным воплощением духа Императора).  
Примечание: часто посылают экспедиции на место столицы Империи в пустыне Эركانтар; об успехах неизвестно.

10 Архипелаг Коссан – Три острова под прямым контролем Альянса.

11 Остров Эстернар – огромная главная база Альянса на Ликоре 5, пространственные врата находятся именно здесь; численность войск точно определить не удалось, минимум полк; подтверждена авиация.

12 Остров Иллинор – город-курорт, раскинутый на весь остров; место рекреации членов Альянса и их прислужников из местной знати; отмечены крайний гедонизм и разврат всех видов.

13 Остров Альрия – “живая ферма” – чтобы не похищать жителей Ликора 5 (а это как минимум неудобно для спокойного правления, да ещё и количество с качеством рабов никто не гарантирует), Альянс решил построить города-куполы для выращивания необходимого населения под прямым контролем Вахари и Серафов. Отсюда рабов распределяют по мере необходимости или в Лес, или на рудники, или на Иллинор.

14 Островная империя Тесенер – объединенное государство разных видов нелюдей, живут затворнически, основной религии нет, правителя выбирают из членов Верховного Совета после смерти предшественника.

15 Ледяные пустоши – суровая тундра, населённая варварами-кочевниками, периодически совершающими набеги на юг.

16 Великий лес Кроннада – королевство эльфов-нацистов, здесь ты или эльф или раб; исключение лишь для торговцев и дипломатов.

17 Великий клык – высочайшая вершина Хребта Мира и Ликора 5.

18 Горы Хребет Мира – почти непроходимые горы, естественно отделяющие эльфов Кроннады от фанатиков Оффира.

19 Королевство (Зильтанство) Оффир – управляется зильтаном Растуром Третьим Оффиром. Люди зильтанства фанатично веруют в божественность Серафов и периодически устраивают религиозные походы на северных варваров и морские войны с Кроннадой, Тесенером и изредка Аостом и Эфтаном.

20 Парящий город Альдора.

21 Дракониный остров.

22 Общий океан – совокупное название всех морей Лиора 5.

23 Чистое море.

24 Спокойный залив.

25 Южное море.

26 Ветреный пролив.

27 Тихий пролив.

28 Беспокойное море.

29 Мирное море.

30 Море Несотара.

<http://tl.rulate.ru/book/20027/413410>