

В третьей главе я дал перспективу Лилит Хорвуд, которая имея не самый приятный бэкграунд, влетела наверх социальной лестницы. Положение магов в Империи довольно высоко(примерно на уровне мелкой аристократии в гражданской сфере и офицеров среднего(и выше) звена в армии). Как это произошло, я буду понемногу раскрывать в ее кошмарах. Проблема в том, что она попала в мир живущий совершенно по иным законам, о которых она толком ничего не знает. У нее практически нет личных связей в мире, где от этого порой зависит твоя жизнь... Пока что эти недостатки Лилит скрашивает помощью лучшей подруги Мелиссы Нивельштейн...Однако в этот раз девочки попали в серьезный переплет...

Примечание:

1.Технологическое развитие в Империи неравномерно, но в среднем соответствует Европе Эпохе Возрождения(15-19 е века). Первые 8 тысяч лет истории Империи, развитие страны строилось в основном за счет изучения и исследования магических искусств, однако 4 тыс людей, после заключения Каменного Пакта по которому в состав Вечной Империи вошла цитадель длиннородов, аппарат Императора всерьез озаботился поддержкой развития технического прогресса, а также его повсеместное внедрение в жизнь каждого гражданина. В наши дни около 70% всех промышленных мощностей Империи сосредоточено в Каменной Республикой Арк-Карат длиннородов.

2.Азуритовая Башня-Одна из Семи Башен, адепты которой практикуют магическое искусство «Условий и Перемен» т.е. изменение реальности под определённые условия. Этот вид магии практически неприменим в непосредственном сражении, однако практически около 40% бытовых и заклинаний принадлежат именно к этой школе магии. Кроме того, Империя практикует укрепление своих цитаделей благодаря адептам Азуритовой Башни, превращая их в несокрушимые твердыни.

3.Система рангов аcolит-послушник-ученик-адепт является универсальной для большинства автономных структур в Империи.

Единственным исключением является Гильдия Авантюристов, которая использует собственную систему рангов, что берет свои корни от отрядов Вольных Наемников(из которых тысячу лет назад и была сформирована Гильдия)

4. Отряды Вольных Наемников- отряды хорошо обученных воинов, обычно собранные из отставников из Имперской Армии, чужеземных воителей прибывших в Империю с надеждой набить свои кошельки имперским золотом. Свою популярность Отряды Вольных наемников получили после окончания Эпохи Смута 3 тыс лет назад, когда проигравшим в гражданской войне аристократии, согласно Эдикту Воли запретили иметь собственные армии. Однако в 11130-м году по и.л.и, императорским указом было решено учредить Гильдию Авантюристов(по сути легализованные подконтрольные государству Вольные Наемники), дела у тех, кто отказался вступить в ряды новосозданной Гильдии пошли из вон рук плохо. В наше время сложно разобраться где заканчиваются Вольные наемники и начинаются полноценные разбойники.

5.Из-за врожденных особенностей человеческих организмов(магического потенциала), изучение магических искусств сильно ограничено для граждан Империи(собственно благодаря этому, Империя является единственной страной освоившей естественную магию, без "помощи из вне"), будучи доступно исключительно для альвов. Характерной чертой альвов

являются светлые волос и чем по тону цвет ближе к белому, тем более "чистокровным" является альв.

6. Поступая на обучение в Семь Башен, представитель знатного рода, отрекается от своей Семьи и права на наследство. Формально тем самым знатные рода вносят свой "вклад" в процветание Империи, на деле же это давно стало элементом игры за влияние, привилегии, торговые и налоговые преференции.

7. Центр Мира-Столица Империи расположена на склонах огромной одной из высочайших гор на Континенте. Поэтому Рондо зачастую называют Центром Мира.

8. Три Великих Дома - Сильнейшие, наиболее влиятельные аристократические Дома в Империи, кровно породненные с Императорской Семьей которым принадлежит около четверти национальных богатств страны. С незапамятных времен играют между собой в «Большую Игру» - борьбу за ресурсы, власть и влияние, конечной целью которой является ослабление императорской власти.

9. Древние Войны-Эпоха древних полузабытых войн на заре Создания Империи, продолжавшихся около семи сотен лет и согласно мифам, уничтожившие более 3\4 жизни на Континенте(территории, которые позже назовут Выжженными Степями)

10. Семь Высших Драконов - существа из мифов уходящих корнями в эпоху Древних Войн. Среди определенной прослойки имперских историков, Высших Драконов считают создателями Империи на ряду с расой Древних.

11. Большая Игра-самая древняя внутривластная игра на Континенте, которую на протяжении тысяч лет ведут между собой Три Великих Дома Нивельштейнов, Сахеллов, Гольдстремов и императорская Семья Диармаидов. В повседневной жизни, Большая Игра является способом обеспечения стабильности в Империи, но за 12 тыс лет уже трижды приводила к крупным гражданским конфликтам в ходе которых аристократия оказалось полностью разбитой. Однако за последнюю тысячу лет, вместе с ослаблением Империи... в умах проигравших зарождается новый огонек надежды на возможный реванш.

12. Некроманты являются пожалуй самым закрытым из всех 7-ми магических обществ Семи Башен. Несмотря на их специфический род деятельности, законы Империи не считают некрمانтию чем-то запретным. Помощью адептов Орихалковой Башни практически на повседневной основе пользуются Полицейский Протекторат. Военные экспедиции Империи также не обходятся поддержкой некрмантов, позволяя обращать убитых врагов в толпы оживших мертвецов. Для самих некрмантов познание магического искусства, означает значительное сокращение собственной жизни из-за неизбежного "Прикосновения Смерти".

Для адептов Орихалковой Башни, Императорской Семьей наложено только два ограничения:

1) Запрет на оказание любого воздействия на граждан Империи(вне рамок оговоренного взаимодействия с другими структурами империи)

2) Запрет на поиски способов продления жизни, что зачастую подталкивает магов к сделкам с демонами и прочими темными сущностями

13. Верхнее Кольцо-район Рондо спрятанный за внутренним кольцом Стен, в котором

проживают зажиточные горожане, дворяне, аристократы и богатые торговцы. Здесь нашли себе приют резиденции имперской знати, элитные салоны и магазины. Кроме того именно та расположена Аллея Героев.

14. Усиление влияния Храма в ходе Последней Войны-Благодаря высокой эффективности отрядов храмовников и церковной пехоты фортисантов, Имперская администрация, столкнувшись с крупнейшим кризисом за последние несколько тысяч лет, вынуждена была закрыть на многие выходы Храма, в том числе и захваты власти в прифронтовых городах.

15. Сожжение одержимых- один из самых древних, но вместе с тем, один из самых надежных способов запечатать демона, на срок пока остатки несчастного полностью не истлеют, превратившись в песок.

16. Пробуждение-резкий всплеск магической энергии, через который в детстве проходит каждый альв. Разрушительность напрямую зависит от магического потенциала альва. Нередки случаи, когда альвы-простолюдины становятся причиной трагедий, из-за невозможности предсказать время наступления пробуждения.

<http://tl.rulate.ru/book/26678/687424>