ИНТЕРЛЮДИЯ 2. ИСТОРИЯ.

Чтобы что-то понять реалии этого мира, совершенно необходимо упомянуть историю человечества здесь.

Очень очень коротко, выглядит она следующим образом.

Можно сказать, что началось все около 1000 лет назад на Рассеченном континенте к западу от Стены Мира. Здесь зародилась основное техническое и магическое развитие человечества. По крайней мере, так принято считать. Начало развиваться судоходство. Благодаря зависимости преимущественного направления ветра от времени года (зимой к центру, летом к границе) даже примитивные суда могли пересечь Теплый океан и достичь пустынного континента. Так что, торговля тоже шла полным ходом. Причем, именно со стороны Рассеченного континента, поскольку на пустынном присутствует вполне ощутимый недостаток древесины.

Подземелья существовали уже тогда.

Следующим этапом истории стало изобретение косых парусов, которые позволяют парусному короблю плавать при боковом ветре. Так, началось исследование мирового океана, и была обнаружена Новая земля, Плодородный континент-архипилаг. Он выгодно отличался более пригодным климатом и плодородными землями даже от Дремучей равнины нынешней Волшебной империи и гористой местности Пионского плоскогорья, не говоря уже о побережье пустынного континента с его засухой и песчаными бурями на пол года.

Многие поселенцы устремились туда в поисках счастья.

Но все это развитие было поставлено под вопрос.

Около 500 лет назад появился первый король демонов! Есть множество теорий о том, как это произошло, но точно известно, что это как-то связано с подземельями.

По теории, принятой везде от Волшебной империи до Земель Ордена, Люди попытались поработить подземелья и украсть их силу, что и привело к появлению королей демонов. Высока вероятность того, что королями демонов и являются изменившиеся люди, укравшие силу подземелий.

В теории же, господствующей в ОСЛ (объединении свободных людей), говорится, что зло пришло из глубин подземелий. Правда, это не объясняет, почему существуют и обычные подземелья? Но это там никого не волнует.

Есть и малопопулярная теория, гласящая, что появление королей демонов связано в больше с общим повышением магического фона и появлением огромного количества монстров, произошедшего примерно в то же самое время. Хотя это, опять же, не объясняет, почему 23 из 29 королей демонов находятся именно в этих землях.

Так или иначе, связь королей демонов с подземельями очевидна. Известно, что короли демонов привязаны к своим замкам и обладают частью возможностей подземелий.

От себя могу только предположить, что первая теория кажется самой правдоподобной. Все это может быть связано с таким явлением как хранитель подземелья. Не даром в сообщении контракта хранителя есть пункт о последствиях. Думаю, Михару тоже о чем-то таком подумала (если вообще думала на эту тему), потому и пошла сразу на попятный.

Как говорит народная мудрость: не пили сук, на котором сидишь!

Но вернемся к истории.

Следующее столетие называется "Век бедствий". Короли демонов подчиняли себе бывшие процветающие земли. Действовали они поистине дьявольскими методами, одни орки чего стоят, а ведь они только вершина айсберга зла. Повсюду стали появляться монстры.

Люди стали массово спасаться от королей демонов и убегать за океан в Новые земли. Все-таки тогда магия еще использовалась, а магия ветра совместно с косыми парусами - более чем хорошее средство передвижения по морю.

В то же время началось возвышение подземелья "Волшебный лес" и появления рядом с ним Башни магии.

Последователи же Церкви основали оплот своего Ордена в дальних землях, ставший впоследствии Землями Ордена. Стоит отметить, что Церковь в то время существовала на всем Рассеченном континенте, но в бывших своих землях она приняла уродливые очертания, отказавшись от основополагающей роли целительства и приняв доктрину собственной непогрешимости. По сути, Земли Ордена основали отщепенцы, отрицавшие подобный подход. Формально, Церковь света одна и та же на всем Рассеченном континенте, но по сути, Везде кроме Земель Ордена она пришла в упадок, а на этих землях восстала из пепла как феникс.

Так или иначе, когда "Век бедствий" завершился, все земли Рассеченного континента на западе от Стены мира захватили короли демонов под предводительством Великого короля демонов, Он является первым появившимся королем демонов и самым могущественным. А поскольку Ледяной океан, расположенный между Драконьими горами и Границей почти всегда покрыт льдом и отчасти населен небесными драконами, то он тоже фактически непроходим.

Так Мир и оказался на целых 300 лет фактически разделен на 2 части Ледяным океаном,

Драконьими горами, королями демонов и Стеной Мира.

Разумеется, все еще существует водный путь в обход пустынного континента и Колыбели жизни, но во-первых в то время он был малоизучен, а во-вторых это слишком далекий путь для парусных кораблей. Усугубил ситуацию тот факт, что в образовавшимся Объединении свободных людей произошла охота на магов и был принят запрет магии. Лишенные магической поддержки парусные суда оказались неспособны преодолеть это расстояние.

В "нашей" части Мира наступление королей демонов "споткнулась" об ожесточенное сопротивление Башни магов и Волшебного леса. Впрочем, многие считают более важным фактором утрату Великим королем демонов контроля над своими землями и начавшуюся среди королей демонов жестокую междоусобицу.

Так или иначе, Пионское плоскогорье и Великие равнины были тогда вотчиной кочевников. А кочевой образ жизни плохо сочетается с современными представлениями о государстве. Так что, после гибели западной части Рассеченного континента государства в современном понимании этого слова остались только на драконьем побережье, в Цитадели магов, Землях Ордена и островах далеко на востоке. Последние были отделены Великими равнинами и сообщались с остальным миром посредством караванов.

Таким образом и стали центрами цивилизации нынешние Волшебная империя и Земли Ордена.

Бурному развитию Волшебной империи способствовали сокровища, добываемые в подземелье "Волшебный лес" и страх перед угрозой королей демонов.

Развитию же Земель Ордена способствовала объединяющая сила Ордена и появившаяся угроза Орды.

В появлении Орды можно тоже обвинить королей демонов. В каком-то смысле это будет справедливо, поскольку орки и гоблины были созданы Великим королем демонов. Так или иначе, подземелья на Великих равнинах решили, что люди - совершенно ненужные для них создания. Решили, что жить они будут только с монстрами. Такие подземелья называют "дикими". Они существуют не только на Великих равнинах, но и в джунглях Колыбели жизни, где все кишит монстрами, а людей практически нет. Они воспринимают людей только как добычу, а "особенность размножения" орков только подстегнула истребление кочевых племен людей. Так еще и свободные племена орков и гоблинов тоже появились на Великих равнинах.

Увы, кочевники оказались неспособны противостоять угрозе и были истреблены. Хорошо хоть дикие подземелья не воспринимают людей в качестве рабов или даже скота, как короли демонов. Только как добычу... Если слово "хорошо" уместно.

Естественно, ни о каком единстве в Орде и речи не идет.

Так что, вражда Ордена с Ордой представляет собой вялотекущий конфликт. Иногда та или иная часть Орды собирается в набег на Земли Ордена. Орден тоже иногда проводит карательные походы, но больше предпочитает окопаться и держать оборону в Фавской долине. Благо, Лирские Горы заняты драконами и непроходимы для больших отрядов.

Касательно подземелий. Я сам раньше предполагал, что подземелье может расти и развиваться за счет создания внутри собственной экосистемы. Пусть монстры подземелья и не приносят дохода даже в полноценной форме, но если обустроить условия жизни, то полноценные монстры будут размножаться и... Умирать. От хищников ли, по другой ли причине, но неизбежно. А каждая смерть внутри подземелья - доход, даже если тело поглотить не удастся.

Но вернемся к людям.

По мере развития, кочевники Пионского плоскогорья тоже стали основывать постоянные поселения и "цивилизовываться", но в королевствах до сих пор царит полнейшая

раздробленность "каждый сам за себя".

Островная империя - отдельный разговор. Тамошние люди имеют свою собственную культуру и образ жизни, связанный в основном с рыбной ловлей. Отмечу только, что когда пути караванов были потеряны, они нашли новый путь по Эльфийскому океану в Земли Ордена (этот океан свободен ото льда летом).

Так что, основной торговый путь сейчас начинается в Островной империи, идет по Эльфийскому океану, по Белой реке, по Ригскому каналу, по Черной реке, по Сирискому морю, мимо Риополя, Драконьему океану и Малому драконьему океану в Волшебную империю (2 последних океана свободны от драконов зимой).

Впрочем, сейчас уже существует железное сообщение через королевства и необходимость плыть по драконьему океану отпала (хоть зимой доставка кораблями все равно стоит дешевле).

Вернемся же к "западной" части Мира.

Переселенцы, сбежавшие от королей демонов, основали новое государство "Объединение свободных людей" на Новых землях. Свободное - значит свободное от всего кроме людей: от королей демонов, от подземелий, от магии, от других рас, от инакомыслящих... Последнее про инакомыслящих, разумеется, мое добавление, но все остальное - вполне официально.

Ах да, чуть не забыл: местное население Новой земли постигла судьба североамериканских индейцев - их частично загнали в малопригодные для жизни резервации, чтобы они там вымирали, частично просто убили.

Про угрозу от королей демонов они смогли забыть: те воспринимают людей как рабов или скот

и не придают значения "человеческому" развитию, да и к замкам своим привязаны, вот и не развивают судостроение и не интересуются дальними заокеанскими походами.

Так или иначе, ОСЛ стало распространять "свободу" и "власть людей" по всем землям, до которых было в состоянии дотянуться. Их внимание оказалось сосредоточено на побережье пустынного континента. Небольшие малонаселенные государства которого не смогли противостоять захватчикам.

ОСЛы (да, я обожаю это название) развивали и использовали огнестрельное оружие, за счет которого имели решительное военное превосходство.

Вот только, с подземельями у них до недавнего времени получалось не слишком хорошо.

Тут такое дело. На поверхности земли ружья и пушки дают более чем значительное преимущество в бою за счет дальности поражения. В подземельях же совсем другой расклад: в узких подземных коридорах огнестрельное оружие гораздо менее эффективно, а протащить туда артиллерию не только проблематично, но и зачастую невозможно. Вот и остается в распоряжении людей только взрывчатка и гранаты. Они тоже не слишком эффективны, поскольку тела монстров гораздо крепче, чем у людей.

Но все равно, очень много подземелий было уничтожено.

Около 200 лет назад в ОСЛ был изобретен паровой двигатель, что позволило отказаться от парусов и начать строить теплоходы. Данный этап истории в Землях Ордена мало известен, но мне, бывшему жителю земли гораздо лучше.

Главным последствием стало то, что около 100 лет назад военные пароходы-броненосцы ОСЛ

достигли Островной империи (сейчас на ее месте находится Островной союз), и западная цивилизация пришла на эти земли.

Известия об этом достигли и Волшебной империи. Для торговли и налаживания связей из столицы империи был создан портал на остров Эксклав, и данный остров был присоединен к империи.

Так произошло соединение 2-х цивилизаций и началась новая эра, которая собственно, продолжается и сейчас.

Это принесло бурное развитие на Рассеченный и Эльфийский континенты.

Начали поступать технологические товары из ОСЛ как то паровые двигатели и огнестрельное оружие.

Насчет двигателей, большое влияние произвел сам факт их существования и использования в судостроении и железнодорожном транспорте. Гномы и Волшебная империя стали наперегонки создавать конструкты в форме двигателей. Широкое распространение получили железные дороги и новые суда, не зависящие от ветра. До этого големы и конструкты использовались в основном в качестве боевых единиц, или изредка в качестве грубой рабочей силы (например, при погрузке и разгрузке кораблей). Именно в Землях Ордена их почти не было, поскольку они не могли составить конкуренцию витязям.

Вот огнестрельное оружие нашло применение, хотя и не столь сильно повлияло на военное дело, как в самом ОСЛ или на Земле. Все дело в магии "защита от стрел", которая блокирует быстролетящие предметы и одинаково хорошо защищает и от стрел и от пуль.

Но о специфике защиты при помощи магии как-нибудь в другой раз.

http://tl.rulate.ru/book/63700/1887936