

Асоливис. На языке нежити название этого города означало "Место, где покоится Асо". Это место стало довольно известным благодаря тому, что нежить основала город, где умер Асо. Теперь, восемь лет спустя, этот город получил другое название - "Столица нежити".

Тогда Асо решительно пожертвовал собой, навсегда соединив здесь Длань Смерти со смертным миром. В течение последних восьми лет шесть основных Планов Смерти - Труп, Лед, Осквернение, Кровь, Тьма и Смертоносец - постоянно присылали сюда подкрепление из нежити. Это постепенно превратило Асоливис в крупнейшую столицу нежити во всем мире.

Все законы измерений этой области были переписаны законами смерти. Костяные гиганты высотой более нескольких сотен метров медленно прогуливались по равнинам, а в небе летали десятки и десятки горгулий и костяных драконов. Но, на самом деле, люди из мира смертных даже не считали это место одним из самых опасных мест в мире, где не может быть жизни. На самом деле, это место даже стало известным местом отдыха.

А все потому, что прямо на виду у Асоливиса находился некий зеленеющий лес. Это была родная база новых Серебряных видов, очень популярных древесных духов.

Прямо за лесом патрулировали горные двухголовые треанты. В руках у них были огромные деревянные дубины, сделанные прямо из материнского дерева Леса Грез. Мистические деревянные дирижабли также патрулировали небо над лесом.

На самом деле, эти, казалось бы, праздные "монстры" имели боевую силу на уровне Золота, Легенды и выше. После того, как лесные духи и нежить воевали здесь уже столько лет, это поле боя стало известным как легкое, особенно для новичков. Очень немногие Герои Контракта-ветераны решили остаться и тренироваться здесь.

Почему? Бои между древесными духами и нежитью вовсе не были ожесточенными.

Казалось, что они просто разыгрывают спектакль... Но на самом деле обе стороны оставались врагами. Просто полная победа была невозможна ни для одной из сторон. Поэтому обе стороны посчитали, что вложение ресурсов в эту битву будет пустой тратой времени, и теперь было достигнуто молчаливое соглашение о том, что война не будет иметь большого размаха.

После первых нескольких крупных сражений с нежитью ситуация здесь значительно изменилась. Лесные духи повзрослели, и Лес Снов стало невозможно завоевать. Между тем, поскольку Асоливис был важнейшим входом, с которого шесть Планов Смерти могли отправить больше нежити, Республика Тарк разместила здесь множество влиятельных людей, готовых любой ценой защитить Столицу Нежити.

Конечно, герои и раньше пытались угрожать Столице Нежити. Однако, если бы Столица Нежити оказалась под реальной угрозой, из портала измерения сюда бы хлынуло огромное количество нежити высокого уровня и запрещенных заклинаний. Множество Императоров Нежити были готовы заплатить любую цену, чтобы защитить эту пространственную дверь, которую Асо создал, пожертвовав собой. Таким образом, любое силовое вторжение для завоевания Асоливиса считалось невозможным, и даже если бы этот город-крепость и вся нежить были каким-то образом уничтожены, было бы неизвестно, как закрыть пространственную дверь, которую Асо открыл своей жизнью.

Естественно, никто не хотел вести невыигрышную войну. Полностью возродить бывшую Республику Тарк было бы невозможно, пока не представится подходящая возможность. Нежить терпеливо ждала своего часа.

Основные силы нежити также были сосредоточены на главном поле битвы в крепости Найтрэйн против Барди. Древесные духи были не из тех, кто стремится к экспансии вовне, поэтому главным врагом нежити оставались люди смертного плана.

Однако Барди постоянно посылал на поле боя все новые и новые войска. Драконы также присоединились к Барди, и Южная секта стала намного сильнее.

Нежить постепенно подавлялась, поскольку у нее не было боевых сил высшего уровня.

Империя Барди просто держала железную оборону над всеми крепостями, которые преграждали путь нежити на север. Это было потому, что все знали, что борьба с нежитью будет бессмысленной, пока не сойдут Императоры Нежити. Количество нежити в Плоскостях Смерти не будет ограничено.

Однако у Барди немного болела голова по поводу другого аспекта войны. Нежить добила несколько результатов на другом "поле боя".

Совет Смерти и другие подобные темные культы начали распространяться как лесной пожар. Приманка "вечной жизни" была особенно эффективна на дворян, боявшихся смерти. Приманка жизни в качестве нежити была не менее эффективна и для обычных простолюдинов, которые испытывали боль и отчаяние из-за войны или бедности.

"Ты боишься смерти? Жизнь слишком мучительна? Вы подавлены, потому что вам не хватает власти? Присоединяйтесь к нам! Вы получите возможность изменить свою судьбу..."

Среди верующих Совета Смерти должно было быть много маркетологов и мошенников, так как подобные объявления можно было увидеть сейчас повсюду в крупных городах Барди.

На самом деле, по сравнению с тем, как некоторые церкви Богов рассказывали о совершенно бессмысленных или пустых учениях, Совет Смерти говорил правду.

Страх? У нежити не может быть чувства страха. Голод? Нежить никогда не испытывала бы голода. Ты не мог найти жену? Нежити не нужна жена... Кашель, кхм, позвольте мне перефразировать. Я хотел сказать: твоя возлюбленная умерла? Пусть она вернется к жизни в другой форме.

В любое время войны самыми жалкими всегда будут простолюдины, у которых нет власти.

Когда власть имущие не имели никаких ограничений, когда мир в обществе был нарушен, отсутствие власти становилось грехом... Жертвы желали получить силу, чтобы отомстить, те, кто имел амбиции, желали больше власти для осуществления своих планов, и даже обычные люди с нормальным мышлением хотели иметь больше власти, чтобы защитить себя.

Однако получить силу было не так-то просто.

Как уже говорилось, обучение магии стоило бы много-много денег. Даже изучение боевых искусств требовало квалифицированного учителя и достаточного питания для создания сильного физического тела. Однако для превращения в нежить требовался лишь труп и готовность отказаться от человеческой морали, а во время войны трупы и мораль стоили дешевле всего.

Совет Смерти смог так быстро расшириться, потому что он действительно давал тем, кто хотел власти, возможность быстро стать еще более могущественным. На самом деле, в некоторых

местах обычные простолюдины быстро становились могущественными личностями после использования нежити или темной магии. К таким людям относились так же, как и к другим могущественным личностям. Путь магии нежити, который имел чрезвычайно низкие требования к таланту и ресурсам, действительно начал становиться более общепринятым.

Конечно, в том, что все так сложилось, отчасти был виноват и Роланд.

Нежить Северных Земель постоянно работала над тем, чтобы обелить репутацию нежити. К тому же, магия нежити стала частью повседневной жизни, и нежить и живые мирно сосуществовали в Северных Землях. Южная секта также усердно критиковала учения Святой Церкви (одна из основных причин вражды живых к нежити). Конечно, Республика Тарк и подчиненный им Совет Смерти также делали все возможное, чтобы улучшить репутацию нежити.

Кроме того, после создания Ада новые четыре основных элемента получили шанс на значительное развитие.

Магия льда начала развиваться, и была создана Плоскость Ледяных Элементалей. Сила смерти также развивалась.

Во всяком случае... все это было связано с Роландом.

Кашель, возвращаясь к теме: в тот день, когда спустилась волна демонов, были сняты пространственные ограничения с некоторых изгнанных личностей. Империя Барди наконец-то получила шанс по-настоящему устранить угрозу нежити. Или, возможно, вместо этого они будут уничтожены только что прибывшей нежитью.

"Хм? Это запах смертного мира, который я так давно называл своим домом? Это действительно так..."

Беловолосый мальчишка только что вышел из портала измерений и воскликнул, глядя на смертную плоскость. Он выглядел как человеческий ребенок, но сразу после своего появления он начал лизать землю, а затем откусил кусок скалы. Затем он громко пожевал камень.

"...Так отвратительно. Запах живых повсюду. Такая мощная аура жизни совсем рядом. Чем же вы все занимались столько лет?"

Он выплюнул несколько разбитых осколков камня. Беловолосый отрок поднял голову и увидел, что его зрачки полностью белые, а внутри них горит крестообразный огонь души.

Несмотря на то, что это был храм нежити, и могущественные Повелители Нежити приветствовали прибытие этого почтенного гостя, ни один Повелитель Нежити не осмелился прямо взглянуть на этот огонь души.

"Ваше Величество Шупнус, ваше происхождение..."

Повелитель нежити племени крови поприветствовал Шупнуса, но не успел закончить фразу, так как его прервал Император нежити Планеты Смерти Шупнус, который, как известно, был крайне нетерпелив. "Где остальные? Только не говори мне, что они еще не прибыли".

Повелитель нежити племени крови поспешно направился к нему, так как знал о крайне вспыльчивом характере Шупнуса.

"Конечно, нет. Все остальные Величества уже прибыли. Они ждали твоего спуска".

Шупнус захихикал, услышав это.

Все присутствующие Повелители Нежити знали, что Император Нежити Шупнус совершенно не любит ждать других и опаздывать, и что больше всего ему нравится заставлять других ждать его.

Повелитель нежити Кровавого племени был втайне доволен собой, что специально уведомил Императора нежити Длани Смерти о том, что время встречи назначено на день позже, чем было на самом деле. Только если бы Шупнусу не пришлось ждать других Императоров Нежити, Повелителю Нежити не пришлось бы принимать на себя всю тяжесть гнева Шупнуса.

Вскоре в крошечном конференц-зале, где четыре из пяти мест уже были заняты, собрались пять Императоров Нежити, когда Шупнус прибыл.

Шупнус выглядел как беловолосый мальчишка, которому было меньше десяти лет. Остальные были похожи на сонного старика, белого скелета, ничем не отличающегося от обычного солдата-скелета, молодую женщину, которая медленно пила красную жидкость, и, казалось бы, обычного человека.

Единственное, что объединяло этих пятерых Императоров Нежити, это то, что все они выглядели совершенно обычными.

<http://tl.rulate.ru/book/68805/2148036>