

Пролог – Кто такие скитальцы???

Позвольте представиться, меня зовут Зеос и я являюсь представителем расы, путешествующей по просторам нашей славной мультивселенной – Скитальцев. Как мы докатились до такой жизни, спросите вы? Очень, очень давно у скитальцев был свой собственный мир, свои боги и естественно свои проблемы. Мы достигли небывалых высот, как в магии, так и в науке. Однако, все дело в том, что наши боги страшно невзлюбили друг друга и в своей ненависти дошли до крайностей. Разгорелась страшная многовековая война. Вот только, если в начале кровопролитного конфликта боги вели себя так, как им и полагается - посылали откровения пророкам, поддерживали свои народы благословениями, кормили их манной небесной, то под конец начали не только накачивать своих верующих невероятным количеством магической энергии, но и буквально изменять их тела, смешивая кровь людей с кровью других рас, пытаясь создать идеальных воинов. Их мощь, сила и выносливость должна была раз и навсегда растоптать народы их врагов. И как апофиз Боги, наплевав на все запреты, лично вышли на поле боя. Разумеется, мир к этому моменту, превратившись в пустошь из-за постоянного использования сверхмогущественных заклинаний, уже не мог выдержать присутствие нескольких божеств и рассыпался как карточный домик.

Почему скитальцы не канули в Лета вместе с ним? Все довольно просто. Благодаря непрерывному усилению и самосовершенствованию, самые могущественные из нас смогли выжить и абсолютно защитить себя от влияния моря хаоса, в котором плавают различные миры. Но таких было очень мало, практически единицы. Так же удалось пережить катаклизм тем, кто в это время находился в городах. На момент последней битвы они больше всего походили на военные крепости, защищенные массивными энергетическими и магическими щитами.

Вот только идя в последнюю решительную атаку, боги собрали все свои войска, или другими словами всё взрослое население нашего мира. Так что в городах оставался только обслуживающий персонал в минимально допустимом количестве и дети до десяти лет.

Как же нам удалось выжить, спросите вы? Просто очень сильно повезло. Ощувив изменения в структуре миров, к месту конфликта прилетело несколько древних драконов, что испокон веков считались хранителями вселенной и внимательно следили за соблюдением правил. Увидев что произошло, драконы развоплотили богов, которые в пылу сражения даже не обратили никакого внимания на то, что мир, за контроль над которым они все дерутся, умер по их же вине. Разумеется, вместе с ними погибли и те немногие скитальцы, что смогли самостоятельно выжить в катаклизме. Впрочем, в этом не было ничего удивительного, ведь их можно было назвать не только самыми сильными представителями моего народа, но и самыми фанатичными.

Что же касаться парящих в море хаоса на последнем издыхании крепостей, то древние драконы не стали их уничтожать. Наоборот, поняв, что с моим народом все это время делали боги, они пожалели нас и помогли выжить в столь трудное время. За что мы им по сей день очень благодарны. Ведь они проделали действительно грандиозную работу. Все дело в том, что стремясь получить самых сильных, выносливых и быстрых солдат, боги совершенно наплевали на сохранение какого-либо баланса. Во-первых, они сделали так, что в душе у каждого из скитальцев находилась небольшая пространственная щель, через которую наши тела получали доступ к практически бесконечному запасу магической энергии.

Вот только ни одно живое существо не смогло бы выдержать подобного. Так что тела скитальцев, перенасыщенные маной, постепенно разрушались. Любое нормальное существо, заметив подобное, попыталось бы устранить саму суть проблемы, то есть пространственную щель связанную с морем хаоса, но богам было плевать на подобные мелочи. Вместо этого, пытаясь устранить негативные последствия, они продолжали изменять тела моих предков. Кто-то насыщал их металлами, делая их более прочными, кто-то сделал так, чтобы излишки магической энергии кристаллизовались и срастались с плотью, а кто-то пошел еще дальше и полностью убрал постоянную телесную оболочку, заставив души своих последователей создавать себе временные тела из магической энергии. С каждым таким усовершенствованием, облик моих предков все дальше отдалялся от изначального.

Но не это было самым страшным. Чаще всего новые способности вводились, чтобы нейтрализовать негативные последствия, что возникали после предыдущих изменений. Вот только убрать их полностью так ни разу и не удалось. Они, словно небольшой снежок, скатившейся со склона горы, превращались в гигантскую лавину, что, рано или поздно, похоронила бы под собой весь народ скитальцев.

Вершиной наших проблем, что преследуют нас и по сей день, стали Проклятия. Причем наложили их не враги, а именно наши божественные покровители, каждый на своих верующих. Зачем они это сделали? Все довольно просто. Видя насколько сильными и нестабильными становятся их подопечные, боги испугались, что потеряют власть над моими предками. И как результат был создан свод правил, по которому должен был жить каждый из скитальцев. Что в этом такого страшного, спросите вы, ведь у каждого народа есть свои нерушимые законы? Да, есть. Но эти правила регулировали каждый аспект жизни, вплоть до того, во сколько мы должны есть, когда ложиться спать и т.д. Можете сами представить себе ситуацию, когда маленький ребенок захотел попробовать вкусное яблоко, а оно вдруг сгнило прямо у него в руках. Так как еще не наступил обед. И чем выше конкретный индивид взбирался по карьерной лестнице, тем больше и сильнее становились проклятия. Так, никто из чиновников физически не мог лгать или брать взятки. Он был обязан, прежде всего, думать о своем народе и работать в поте лица, даже в ущерб своему здоровью и семье. За несколько дней до начала войны у нас не осталось никого, кто управлял бы конкретной важной задачей в одиночку. Любой сложной задачей занимался совет, состоящий как минимум из пяти человек. Ведь разделить одно проклятие на пятерых гораздо легче, чем тащить его самому.

И как я уже говорил, ни нам самим, ни нашим старшим братьям - древним драконам, так и не удалось полностью избавиться нас от проклятий. Да-да, оценив потенциал моего народа, хранители мироздания стали относиться к нам, как младшим братьям. Так что, мы, пожалуй, единственный народ во всей вселенной, чьи представители совершенно не страдают карьеризмом, а повышение по службе скорее воспринимают как наказание, поскольку неизвестно в какой момент может проявить себя то или иное проклятие. Но, если коллектив решил, что именно ты достоин быть руководителем, отказаться нам не давали все те же проклятия.

Но не все так плохо. Драконам удалось избавиться нас от многих изъянов. Многие из улучшений были объединены и собраны в специальную боевую форму. Таким образом, в обычной жизни мы выглядели как самые заурядные представители человеческой расы, ну за исключением тех или иных особенностей. Но если это было необходимо, мы могли принять свой смертоносный монстроподобный облик.

Кстати говоря, если проанализировать все боевые умения скитальцев, то наших солдат можно условно разделить на три класса:

Воины - Оружие ближнего боя. Боевые заклинания и способности действующие на малых и средних дистанциях.

Маги - Оружие дальнего боя. Боевые заклинания и способности действующие на средних и дальних дистанциях.

Доминаторы - Призыв большого количества различных существ и использование их в качестве боевой силы или пушечного мяса.

Еще одной особенностью нашей расы, благодаря влиянию богов, стало бессмертие. Нет, естественно нас можно убить, но сделать это очень трудно. Так как под конец войны, чтобы каждый раз не тратить время на обучение новых солдат, боги сделали так, чтобы души павших, в случае полного уничтожения тела, используя остатки магической энергии, прилетали к одной из союзных крепостей, где для них выращивали новую оболочку. Вот только при этом, умерший терял часть себя, он мог забыть часть своих привычек, тех кого любил и даже начать вести себя совершенно по-другому.

Поэтому, даже сейчас, обладая подобной способностью, скитальцы предпочитают использовать ее только в самом крайнем случае. Жаль, что подобный последний шанс, пусть и не идеально работающий, все равно не смог никого спасти когда мир, в котором мы жили, начал разрушаться. Это сейчас души заключаются в особые оболочки способные защитить их от моря хаоса, а в те времена ничего подобного не было.

Что касается возраста, мы, как и многие другие магически одаренные расы, накопив достаточное количество магической энергии перестаем стареть. Правда, в отличие от мановетов людей, которым это удается сделать только к 80-70 годам, наш биологический возраст замирает на отметке 16-30 лет.

Естественно, так как фактически раса скитальцев объединяла в себе несколько народов, которым удалось пережить катаклизм, спустя тысячелетия сформировалось несколько народностей, что обладали отличительными, а порой и уникальными особенностями. И так:

Лорды разума или кристаллиты

В ходе великой войны, из-за изменений вносимых богом Мудрости, они потеряли свои биологические тела, но получили возможность создавать нечто подобное, используя невероятные запасы кристаллизовавшейся пси энергии. Но, они никогда не могли полностью придать им вид живой плоти, поэтому даже в обычной форме на их телах, то тут, то там, можно увидеть небольшие скопления кристаллов.

Описывать внешний вид Лордов разума самое бесполезное занятие, даже если речь идет о

конкретном представителе данной народности. Ибо сегодня он может вырастить себе хвост, как у ящерицы, завтра рога, а послезавтра крылья жука или уши слона. Проще говоря, они могли менять свой внешний вид по своему усмотрению. Как же их тогда различать спросите вы? По разноцветным пятнам на ауре. У каждого из скитальцев аура сугубо индивидуальная и ее просто невозможно подделать. Так что многие из наших технологий для определения личности в первую очередь проверяют именно ее.

Что касается боевых сил, то с учетом особенностей лордов разума они обладают следующими навыками:

Воины - Превращают себя в кристаллических големов, форма и размер которых зависит от задачи, которую следует выполнить и силы самого лорда разума. Тела самых могущественных воинов могут достигать просто невероятных размеров.

Маги - В боях полагаются на телекинез, пирокинез, телепатию и промывку мозгов своим соперникам.

Доминаторы - Используют пси кристаллы для создания, как минимум нескольких десятков големов, после чего, разделив свое сознание, управляют этим отрядом, являясь при этом одновременно всеми ими и никем конкретным. Количество и размер кристаллических големов зависит от силы самого лорда разума.

Так же пожалуй стоит отметить, что абсолютно все лорды разума ненавидят находиться в дикой природе или безлюдных местах. В этом нет ничего удивительного, поскольку для нормальной жизнедеятельности им необходимо ощущать ментальное поле других разумных. Поэтому, приходя в любой из миров, они стараются добиться славы и известности любыми доступными способами.

Лорды Техномагии или техносы

Народность, к созданию которой приложил свою руку полубезумный бог Изобретателей. Изначально задумывалась как полностью неорганическая раса, но потом, осознав преимущество наличия души и плоти для манипулирования магической энергией, безумец

внес определенные изменения. Подарив своим созданиям живую плоть, но связав ее с механическими частями при помощи нанитов.

Так что сейчас техносы, хотя и продолжают полагаться на науку в качестве энергии для своих машин, используют магическую энергию, которую черпают из пространственной щели, что находится в душе у каждого скитальца. Среди всех нас, именно у них самые большие личные сжатые измерения в которых они хранят как запасные части тел, так и свои боевые костюмы или даже целые армии.

Воины - Энергетические мечи и щиты. Тяжелая броня. Гигантские боевые роботы, в которых пилот и источник энергии это одно и то же. Размер, а также экипировка робота зависят от умения и количества магической энергии техноса, что его пилотирует.

Маги - Таких как правило нет. Вместо них, у лордов техномагии, снайперы с дронами и винтовками, что стреляют пулями с различными свойствами. А также техномагическая артиллерия.

Доминаторы - По своей сути являются мобильным командным центром, что способен командовать тысячами различных дронов и роботов, количество которых напрямую зависит от способностей техноса.

Так же, пожалуй стоит отметить, что абсолютно все лорды техномагии недолюбливают магически развитые миры. Вет, если по большому счету, в технически развитых мирах мирозданию все равно какую энергию использует техника, то в магических мирах, до тех пор пока та или иная технология не будет открыта коренными жителями, вместо мобильной тяжелой пехоты с прыжковыми ранцами, техносы вынуждены использовать обычных, еле передвигающих ноги големов. Подобное касается любых технологий.

Небесные лорды или ледышки

В великой войне являлись солдатами альянса, в который входили боги Света, Воды, Воздуха и

Извечного холода. Так что вполне естественно, что именно этими силами они и обладают. Узнать их среди остальных довольно просто, ведь только на них, даже в боевой форме, практически нет ни брони, ни одежды. На то есть несколько причин, во-первых, из-за извечного холода им даже открытый космос особо не страшен. Во-вторых, вместо обычного доспеха, они создают на себе что-то вроде лат из льда. Поэтому вся одежда, кроме той, что ближе всего к телу, часто оказывается разорванной.

Воины - Обладают невероятной физической силой. Предпочитают дробящее оружие, усиленное магией ветра и льда. Это позволит им одним ударом замораживать и разбивать на куски десятки противников. Доспехи не носят, предпочитая заменять их ледяной броней. Могут использовать магию на ближних и средних дистанциях. Отдают предпочтение благословениям и исцеляющим заклинаниям.

Маги - Боевые заклинания из школы воздуха, льда и ветра. Массовые заклинания исцеления из школы воды. Массовые благословения из школы света. Так же, как и воины, предпочитают обходиться без доспехов, но в кристаллах льда могут хранить дополнительную магическую энергию.

Доминаторы - Могут призывать себе на службу в качестве солдат элементарей льда, воды и ветра, сила и количество которых напрямую зависит от мощи призывателя.

У всех небесных лордов есть существенный изъян, а именно они нуждаются в крови других существ. Но, ничего общего с вампирами у них нет. Подобная жажда вызвана предсмертным проклятием богини воды, которое она наложила после того, как остальные боги альянса предали ее. Так что небесные лорды, попав в новый мир, стараются выбрать такую профессию, что позволит им получать кровь, не привлекая к себе внимания. Чаще всего это лекари, целители или, проще говоря, все, кто занимается врачеванием.

Пламенные лорды или угольки

Бог кузнечного ремесла вступил в великий конфликт практически одним из последних. Нет, разумеется он и до этого принимал в нем участие, но скорее как нейтральная сторона. Его верующие несколько столетий вполне успешно продавали воюющим народам различное оружие, технику и броню. Однако, подобное не могло продолжаться вечно. Бог времени захотел силой перетянуть его на свою сторону и богу кузнецов пришлось довольно быстро улучшать своих последователей. Вот только времени для этого у него катастрофически не хватало. Поэтому он решил смешать кровь своего народа с кровью самых беспощадных и жестоких существ всего мироздания - демонов. Но понимая, что после подобного контролировать своих людей ему будет очень тяжело, бог разбавил демоническую ярость духовной сутью элементарей земли, огня и металла. Получившиеся создания полностью потеряли свой человеческий облик и стали похожи на настоящих монстров. Их тела состояли из камня с прожилками металла, в жилах текла раскаленная лава, а в глазах горело демоническое пламя.

Используя пламенных лордов, бог кузнецов одолел своего врага. Но после победы уже не смог вернуться к простой продаже всего другим богам. Войдя во вкус, бог захотел стать единоличным правителем всего мира, но для этого ему необходимо было что-то, что могло раз и навсегда склонить чашу весов на его сторону. Поэтому, превратив тело поверженного бога в прах, он осыпал им пламенных лордов, наделяя их возможностью заглядывать в будущее, а также ускорять или замедлять течение времени в определенном месте.

После великого катаклизма, древним драконам удалось вернуть уголькам человеческий облик, однако даже они не смогли полностью нивелировать воздействие демонической крови. И поэтому, она до сих пор заставляет их совершать невероятно безумные поступки. Но, благодаря их невероятно крепкой коже и возможности превращаться в пылающего каменного или металлического монстра, в основном никакого урона они не получают. Чего нельзя сказать о тех, кто в этот момент находится рядом с ними.

Воины - Тяжелые доспехи, укрепленные магией. Башенные щиты. Одноручные топоры или двуручные мечи. Магия используется в основном для усиления, чтобы укрепить доспехи или раскалить оружие. Различные огненные ауры и тому подобное.

Маги - Боевая магия стихий земли и огня. Очень много заклинаний, наносящих существенный урон по большой площади.

Доминаторы - Могут призывать себе на службу в качестве солдат элементарей огня, земли,

металла или мелких демонов. Сила и количество которых напрямую зависит от мощи призывателя. В отличие от других доминаторов, предпочитают сражаться бок о бок со своими войсками, а не командовать ими, сидя в укромном месте.

Пожалуй также стоит отметить, что большинство лордов пламени, ненавидят ангелов и других небожителей. Так как уже говорилось ранее, демоническая кровь хоть и ослабла, но все равно дает о себе знать.

Лорды теней или теневики

Лорды теней никогда не были отдельным народом. Все дело в том, что во время великой войны, все модифицированные смертные, так или иначе, попадали в руки бога мертвых. Так что за несколько столетий, пока тому удавалось оставаться нейтральным, в его царстве скопилось множество мертвецов. Когда на него напал Альянс, он выплеснул на них свою армию немертвых. Но, возникла весьма серьезная проблема. Не имея доступа к своим первоначальным стихиям, и живя лишь за счет некроэнергии, нежить не смогла применить большую часть тех способностей, которыми обладала при жизни. Впрочем, за несколько веков благодаря особой теневой материи и нанитам, украденным у бога изобретателей, божеству удалось восстановить большую часть навыков своих немертвых воинов.

(Прим: Теневая материя - абсолютно черное вещество, способное менять свою плотность, структуру и все остальные физические характеристики).

Так, из теневой материи они могли создавать все что угодно, от пилочки для ногтей до грузовика и личной армии. Магия тьмы позволяла им скрывать свое присутствие, насылать на своих врагов проклятия, да и арсенал боевых заклинаний также впечатлял. Что же касается нанитов, то благодаря им, они могли использовать удары электричеством и взламывать любые компьютерные системы. А после того, как Богу смерти удалось сразить Богиню природы и провести над ее телом темный ритуал, его немертвые воины превратились в полуживых существ, что позволило им получить невероятную регенерацию и доступ к силе и знаниям друидов.

Однако, лишь некоторым из некрополисов удалось пережить катаклизм. Так как лорды теней, будучи полуживыми существами, не могли иметь детей, их выжило меньше всего. Впрочем, древним драконам удалось полностью оживить их и восстановить все функции тела. Так что угроза полного исчезновения нам больше не грозит. Да, все верно именно “нам”, так как я тоже принадлежу к этому народу.

Воины - Легкая броня с минимальной защитой самых уязвимых мест, ведь со всем остальным справится регенерация. Мастера тысячи клинков, так как благодаря теневой материи могут изменять свое вооружение согласно сложившейся ситуации. Предпочитают продумывать все свои действия и организовывать засады, а не сражаться в открытом бою. Наносят невообразимый урон, делая свои мечи невероятно острыми при помощи нанитов и электричества превращая их в вибро-клинки.

Маги - Проклятия. Магия тьмы. Магия природы. Алхимия.

Доминаторы - раньше использовали армии из примитивной тупой нежити, но снова почувствовав вкус жизни, отказались от подобного так как не желали иметь с немертвыми созданиями ничего общего. Поэтому, сейчас создают из теневой материи големов и вселяют в них кошмары, что живут в стране снов.

Также стоит упомянуть, что все лорды теней ненавидят нежить, так как она напоминает нам, кем мы были в прошлом, и даже до сих пор не избавились от определенных особенностей, таких как ядовитая кровь и необходимость употреблять в качестве пищи ядовитые вещества.

Полагаю, после всего вышеперечисленного у вас возник вопрос, почему мы не завоевали все существующие миры или хотя бы не заняли один из незаселенных? Все очень просто, еще в самом начале богиня судьбы предвидела, чем все может закончиться и, чтобы дать ее родному миру хоть пол-шанса пережить великую войну, она, жертвуя собой, наложила на всех нас невероятно могущественное проклятие, и теперь никто из нас не может влиять на судьбу иных миров, кроме нашего собственного. А он погиб. Так что нас попросту выкидывает из тех миров, где нет разумных. Да и в обжитых мирах, нам не удастся повлиять ни на одно значительное событие, даже несмотря на все наши возможности и силы.

Чем же тогда мы занимаемся? Кто-то помогает древним драконам хранить миры, кто-то создает колонии в диких мирах, переселяя разумных из перенаселенных миров, но большинство просто путешествует по всему мирозданию, оседая то тут, то там на несколько столетий, а то и эпохи.

=====

Редакторы: Nisa, Enigma, Adamsonich

<http://tl.rulate.ru/book/13860/268668>