

Глава 9.2

Многие могли бы подумать, что нежить — это безмозглые существа, бесцельно бродящие в поисках плоти живых существ, чтобы пожрать ее. Но в основном это было не так. Низшая нежить, скелеты или зомби были наименее разумными из всех, но все же могли выполнять простые приказы. Высшая нежить, такая как личи, вампиры и рыцари смерти, была столь же разумна, как и люди, и держала низшую нежить под контролем.

Хотя время от времени нежить и убивала живых, чтобы увеличить свою численность или из-за каких-либо разногласий, но они большей частью держались особняком. И к тому же они обладали пониманием того, что необходим баланс между живыми и мертвыми, чтобы все расы могли процветать. Так было тысячи лет, пока не напала коалиция трех рас.

Нежить была застигнута врасплох, поначалу потеряв большие участки земли. Хотя нежить и не нуждалась в пахотных землях для выращивания сельскохозяйственных культур или охоты на дичь, земля, на которой они жили, была неиспорченной и годной для захвата. Взволнованные своим ранним успехом в борьбе с нежитью, три расы перестарались, откусив больше, чем смогли проглотить. Как только нежить реорганизовалась, они контратаковали, опустошая три расы и возвращая назад утраченные территории.

Конечно, для нежити каждая смерть вражеского солдата означала, что за них будет сражаться еще один солдат. Зная это, коалиция решила не воевать в открытом поле, а прибегнуть к партизанской войне. Они бомбили их города, тайком атаковали конвои или использовали магию класса катастроф, убивая тысячи нежити одним ударом. Вскоре, используя эту тактику, нежить снова была отброшена назад, почти к своей столице Куррокенефи.

До этого Король Нежити не предпринимал никаких действий лично, но больше не мог сидеть и наблюдать за геноцидом своего народа. Он использовал тайную магию, побуждая души всех магических зверей или монстров действовать. Заклинание поставило их под контроль легиона нежити и так были призваны миллионы монстров: гоблинов, орков, огров, гидр и всех остальных, кроме разумных драконов. Король Нежити обрушил свою вновь новую орду на города трех рас, сравнив их с землей.

Все эти события разворачивались на протяжении нескольких лет. Нежить никогда не хотела войны, однако собиралась ее закончить. Три расы были на последнем издыхании, а эльфы и гномы были в гораздо худшем положении, чем люди. Поначалу их популяция была невелика, но после многих лет войны они оказались на грани вымирания. Нежить, как и монстры, были безжалостны, никогда не отступали и никогда не уставали.

Видя свое неминуемое поражение, величайшие маги всех трех рас объединились, чтобы совершить последний обряд. Никто не знает, откуда взялось заклинание, но эльфы предложили использовать божественное заклинание, которое мгновенно победит легион нежити и их монстров-сородичей. Единственным недостатком было то, что для активации заклинания требовалось огромное количество маны.

Единственный способ собрать необходимую ману заключался в том, чтобы маги, проводившие обряд, сожгли свои души. Души были величайшим источником энергии, на который только можно было надеяться. Поэтому личи обычно использовали души для усиления своих сил, вбирая их в свои филактерии. Как только три расы собрали необходимое количество магов, они начали скандировать древнее заклинание, тем самым активировав его.

Детали заклинания были утеряны во времени. Неизвестно, откуда оно взялось и куда ушло

после того, как они завершили его. Но одно было несомненно — оно сработало. Сообщалось, что когда последняя душа мага была поглощена, то можно было увидеть тысячи больших светящихся сфер, парящих над армиями нежити и монстров. Бесчисленное количество сфер, висевших в небе подобно горящим звездам, внезапно начали поглощать монстров и нежить.

Сначала это было медленный процесс, но вскоре скорость поглощения начала быстро увеличиваться. И как бы быстро и далеко ни бежали монстры, их всех затягивало в сферы. Нежить даже использовала всю свою величайшую магию, но ничто не могло воздействовать на горящие солнца. Даже сам великий Король Нежити был поглощен божественными сферами, сжимая при этом его гигантское тело. После того, как все монстры и нежить были поглощены, сферы нырнули глубоко под землю, создав подземелья, известные сегодня.

Божественное заклинание, использованное для победы в войне, не убило врага, а заточило его в ловушку, обреченное на вечное существование под землей и на то, чтобы его убивали снова и снова. Всякий раз, когда монстра убивали в подземелье, он возрождался через определенное время. Было много теорий, почему, но до сих пор никто так и не понял, как работают сферы. Сферы или ядра подземелий, как их стали называть, были сердцем каждого подземелья. Единственным способом навсегда убить монстров в любом подземелье было бы уничтожить ядро, отрезав путь к реинкарнации попавшим в ловушку монстрам и нежити.

Хотя три расы одержали победу, их величайшие города были сожжены дотла, а вместе с ними и все их знания, накопленные за бесчисленные годы. Сохранились только основы магии, что объясняет регресс магии, который Кэл видел с момента своего возрождения. Но теперь они были свободны от «зла» нежити и монстров и приступили к восстановлению своего мира. Во главе с людьми они заселили истерзанные войной земли, расширив свои империи.

На протяжении веков возникали и разрушались различные королевства, расширялись или сужались их границы. Популяции трех рас вскоре вернулись к довоенному уровню, в итоге опередив его и интегрировавшись друг с другом. Спустя сто лет после окончания войны произошел первый прорыв подземелья. Ни одна раса не зачищала подземелья, так как в этом не было нужды, что привело к тому, что подземелье потеряло свою способность сдерживать монстров, позволив тем выйти на поверхность.

После потери города монстры были побеждены, и была создана система, позволяющая контролировать монстров, запертых в подземельях — Гильдия Авантюристов. Их работой было побеждать зверей в подземельях, при этом спасая жизни на поверхности. Многие подземелья были единственным местом, где можно было найти редкие материалы и травы, поэтому они собирали их во время убийства монстров. После основания Гильдии Авантюристов история пошла своим чередом, и ничего интересного не происходило. По крайней мере, не для Кэла.

Кэл закрыл книгу, которую только что закончил читать, и осторожно положил ее на стол. Он вынул свою длинную резную трубку и закурил сладко пахнущий табак. Выпустив несколько впечатляющих колец дыма, Кэл начал размышлять. Почему он не был затронут божественной магией? Могли ли его коллеги все еще быть неподалеку, а не в ловушке грязного подземелья? Он знал расположение нескольких подземных лабораторий, но все они находились на другом континенте, за океаном.

Если бы у него была возможность посетить одно из них, он бы это сделал, но не стал бы специально путешествовать туда. Его главная цель осталась прежней: исследовать ядро подземелья и выяснить, как оно работает. Может быть, он сможет придумать способ обратить это вспять, освободив все, что было заперто внутри. Он не знал, сможет ли, но он попытается. Навсегда быть запертым в ловушке было худшей судьбой, чем смертью. И он сам хотел бы быть

освобожденным, если бы оказался в подобной ситуации.

Ну а пока он спрячется среди живых... Спешить было некуда, ведь времени у него было предостаточно.

<http://tl.rulate.ru/book/84831/2725317>