Прошла неделя с того, момента, как Аркат оказался в сокровищнице, на деле оказавшейся огромным подземельем, одновременно как подземного, так и наземного типа. Информация касательно местонахождения цветка так и не была найдена, по сему, гнолл стал бродить по подземелью, но не один. Он присоединился к команде археологов и авантюристов, выступивших экспедицией для исследования подземелья.

«Структура сокровищницы весьма необычна, и еще более привлекательно то, что она явно создана по некой геометрической формуле. Нам удалось ее найти и после расчета мы пришли к весьма необычному выводу: сокровищница имеет вид перевернутой пирамиды. Та часть, по которой все мы бродим, лишь широкое основание» - говорил один из археологов: «Но примечательно то, что вход на нижние этажи так и не был найден»

Аркат выяснил, что не только эта команда ведет поиск тайного входа, их было не меньше десятка, если не сотни. Подобный ажиотаж произошел после того, как демоны смогли расшифровать часть записей, оставленных после произошедшей на этой планете войны с Альянсом.

Аркат осмотрелся: каменные квадратные колонны, обвитые тонкими лианами, и прорастающими пластами мха у основания. В некоторых местах потолок обвалился, и лучи света разгоняли мрак опустошенной сокровищницы. С самого потолка росли гроздья дикого винограда и лиан, придавая вековой пыли еще больше возраста. Все это создавало антураж тихого, спокойного и загадочного места, но посмотрев на пол, можно было заметить множество царапин, оставленных бесчисленными ногами авантюристов, давая понять, что это место является далеко не заброшенным.

«Это место так и пахнет древностью» - подумал Аркат, притронувшись к каменной стене сокровищницы, вероятно, старшего гнолла если не в сотни, то точно в тысячи раз, а может и того больше.

Один из археологов заметил действия гнолла и подошел к нему. Аркат убрал руку от стены и перевел взор на подошедшего археолога, с любопытством взглянув тому в глаза.

«Это место старше всех нас вместе взятых. До нас дошли лишь обрывки информации, остальная часть канула в небытие из-за войны» - со знанием в глазах начал говорить археолог, притронувшись, как и Аркат к каменной стене сокровищницы: «Согласно информации, царь зверей поработил множество древних рас, поставив их на колени и принудив к выплате дани. Правление царя зверей было долгое, а захваченные земли обширными, в результате накопившегося золота было неисчислимое множество. Как итог: царь зверей решил построить эту великую сокровищницу, чтобы вместить все то, что он копил веками. Мы не знаем точной даты смерти царя зверей, но знаем, что произошло после: его данники сразу же восстали от его империи, сбросив с вершины всех тех жалких и слабых последователей царя, грызущихся за власть освобожденного трона»

Переведя дух, археолог решил продолжить: «Одной из древних рас, дожившей до нашего времени, являются кристаллиды. Что забавно, как с руки демонов, так и Альянса, кристаллиды расселились по другим мирам, но даже так, сейчас их крайне мало и чаще всего их можно

встретить в подземельях, но это не кристаллиды, а просто их жалкое подобие. Возможно, кристаллиды один из тех редких видов элементалей, обладающих не только высоким уровнем силы и разума, но и социальными отношениями, позволившей идти на дружелюбный контакт с остальными разумными существами»

Аркат с удовольствием слушал рассказ археолога, пытаясь перенести себя во времена древности, но поняв, что археолог перестал говорить, решил спросить: «Лишь кристаллиды выжили? Что случилось с остальными расами?»

«Некоторые не пережили течение времени, другие были уничтожены пришедшим воинственным Альянсом. Даже сейчас остается загадкой то, как удалось выжить кристаллидам» - ответил археолог.

Немного подумал, Аркат спросил об еще интересующей его теме: «Как выглядел царь зверей, и к какой расе он принадлежал?»

«Это не известно. По старинным записям его можно охарактеризовать лишь как величественный и бесспорно могущественный. Останки тел той расы так и не были найдены, что странно, но я рад что остались записи того времени, но как жаль что война все портит. Возможно, однажды тайны прошлого дадут разгадку для будущего, и всем расам не будет нужды воевать ради удовлетворения собственных амбиций» - ответил археолог, опечаленный тем, что война уносит в небытие все, к чему прикасается.

Аркат не придал большого значения последним словам археолога, посчитав их несколько наивными, подумав: «Война будет всегда, поскольку она является продолжением бесконечной борьбы за господство. Умрешь или ты, или твой враг»

Ловушек в подземелье не было, лишь редкие монстры, походившие на странных металлических слизней, напоминали о том, что это подземелье, а не заброшенный храм истории.

Сами монстры появились недавно, но стали серьезной проблемой. Помимо того, что они состояли полностью из жидкого металла, при желании становясь как твердыми, так и обратно жидкими, при желании меняя форму, так еще и могли менять цвет, маскируясь под каменные блоки сокровищницы. Немного зазеваешься, и вот ты уже разорван в клочья. Единственного слабого места слизней — ядра, у них не оказалось, из-за чего уничтожить их оказалось еще сложнее.

«Эй, я что-то нашел!» - неожиданно раздался возглас одного из авантюристов, но затем последовал крик боли.

Прибежав к месту происшествия, Акрат понял, что произошло. Мимик, странно маскирующегося под сундук, практически сожрал незадачливого авантюриста, запихнув того наполовину в себя. Товарищи не стали ждать потери своего друга и начались спасать его. Одни пытались раскрыть рот мимика, другие аккуратно поджаривали мимика заклинаниями, дабы не задеть своего пойманного товарища. Наконец, мимик не выдержал совместного натиска

авантюристов и открыл рот, выпуская из плена неудачливого демона, после чего в сторону сундука полетели уже куда более сильные заклинания.

После окончательной победы, все стали рассматривать мимика. Как оказалось, это был не мимик, а подражающий ему маленький металлический слизень, залезший в сундук.

«Это что-то новое. Подобное поведение говорит о некой разумности этих слизней, ну или зачатках логики» - сказал один из археологов.

«Будьте аккуратны. Я уже предостаточно навидался того, какой силой обладают эти твари» - сказал лидер авантюристов, наблюдая за оказанием помощи пострадавшему товарищу.

Аркат подошел к сундуку, решив осмотреть слизня. Тот выглядел как блестящая серая субстанция. Взяв небольшую деревянную тарелку, он зачерпнул немного этой жижи, решив принюхаться к ней.

«Запаха нет. Интересно, а вкус у них есть?» - подумал Аркат, приняв не самое умное решение. Вкус оказался металлическим. Язык стал жечься и Аркат тут же выплюнул каплю жижи.

«Гений» - произнес стоявший рядом авантюрист: «Это же слизень. Их тела способны растворить даже стальную броню, так что пробовать их на вкус не самое хорошее решение. Именно поэтому в подземельях со слизнями, как правило, нет тел»

«Это кстати странно» - произнес встрявший в монолог археолог: «Подземелье заросло растительностью, которой по итогу быть не должно, поскольку ее должны были поглощать слизни»

«Может им нравиться мясо?» - с усмешкой сказал другой авантюрист.

«Или доспехи» - несколько тихо произнес Аркат, но это не осталось незамеченным для некоторых археологов.

«А вот это наталкивает на определенные мысли» - ответил на слова Арката кто-то из группы археологов.

Аркат с любопытством посмотрел на этого археолога, ожидая вывода.

«Это подземелье является огромной сокровищницей, а слизни — металлическими. Слизни атакуют нас из-за того, что для синтеза своей оболочки им требуется органика, то бишь мы, а поскольку они являются металлическими, им еще требуется и металл. До недавнего времени слизней не было и проблем с изучением сокровищницы тоже, но почуяв еду, они вылезли на поверхность. Вывод один: они вылезли из глубины сокровищницы» - пришел к ответу археолог, начав обсуждать ситуацию со своими коллегами.

«Но коллега, они ведь должны были раньше вылезти наружу!» - произнес другой археолог.

«Значит, кто-то нашел вход, открыл его и оттуда сразу же полезли голодные до наших тел слизни» - ответил другой археолог.

«Это не объясняет того, что они не едят растения» - встрял другой.

«Может, растения для них как отрава?» - высказал свое мнение еще один археолог.

«Теперь понятно, почему дриад они не едят» - сказал уже авантюрист, взглянув на дриад в своей команде.

Некоторое время все в команде стали совещаться, придя к некоторым выводам. Пытаться намазываться соками растений было бесполезно, поскольку слизни атакуют дриад. Монстры каким-то образом были способны определить разумность объекта, что убедило всех в том, что слизни являются стражами этой сокровищницы.

«Новая информация — это хорошо. Появление слизней означает, что есть и вход на нижние уровни» - сказал командир экспедиции, приказав археологам определить схему движений слизней, намереваясь найти таким образом вход.

http://tl.rulate.ru/book/18525/447124