Все следующие дни выдались весьма спокойные. Изредка совершая набеги, сокровищница все больше пополнялась различными трофеями и убранством, а армия некромант медленно, но верно пополнялась новыми трудящимися. Никто из бандитов не гнушался украсть что-нибудь из мебели лично для себя, поскольку в планах Альфреда было создать комнату для каждого члена группы.

Вместе с этим шло рекрутирование новых членов группы, но весьма медленно. Большинство отказывалось сотрудничать только услышав о черной татуировке, и их опасения были оправданы. Никто не будет добровольно накладывать на себя возможное проклятие, или того хуже, рабский контракт, а громкой репутации у «Черной пустыни» пока не было, но может быть это и к лучшему.

Аркат упорно глядел в книгу. Перелистывая страницы, он пытался создать навык мгновенного чтения книг, или, по крайней мере, развить способность считывать всю письменную информацию с книги. Результат был близок к завершению, необходимое заклинание уже было созданию, но требовалась тщательная шлифовка заклинания, поскольку действие заклинания было посредственным, как думал Аркат. В реальности заклинание было куда лучше обычного чтения, превосходя по скорости раза в 50, что уже можно приравнять к скорочтению.

Через некоторое время к Аркату зашел один из членов группы и сказал, что гнолла ждет Альфред по какому-то делу. Гнолл недолго думал и побрел в сторону мавзолея, так начали называть развернутую из кольца комнату некроманта, поскольку в большинстве своем там еще и храниться множество самых различных скелетов людей и монстров.

Зайдя в комнату, Аркат оглянулся: Альфред стоял над одним из алтарей, и, жестикулируя руками, манипулировав ожившими костями, переплетая их в причудливую форму и формируя нового боевого голема. Некроманту понравились его костяные бойцы, они обладали не только огромной боевой мощью, но и оказались весьма полезны в хозяйстве, превосходя обычных скелетов в качестве и скорости работы, но для окончательного их завершения требовалась душа. Аркат уже стал догадываться, что некроманту нужно от него, но ожидания не оправдались.

Не поворачивая в сторону гнолла, Альфред произнес: «Наметилась одна небольшая проблема. Проблемой это конечно сложно назвать, поскольку без нее можно спокойно обойтись, но с ней жизнь станет куда проще»

Альфред говорил загадками, так что Аркат спросил напрямую: «Нужно что-то украсть?»

«Да и банда вряд ли здесь тебе будет помощником. Требуется, чтобы ты украл или приобрел другим любым способом ядро подземелья, это упростит не только строительство убежища, но и позволит быстрей накапливать полезные ресурсы» - сказал Альфред.

Аркат не стал привередничать, поскольку не понаслышке знал о полезности ядра подземелья, если оно конечно укрощено и полностью запечатано.

Новая задачка оказалась весьма нетривиальна, украсть ядро несколько затруднительно из-за того, что ядра весьма ценятся на рынке и находятся под сильной охраной. Куда проще попытаться найти сравнительно молодое подземелье и, спустившись на последний этаж, забрать ядро подземелья.

Недолго думая, Аркат решил наведаться в гильдию воров за информацией, заранее прихватив с собой значительную сумму денег, но он понимал, что этих денег не хватит для приобретения даже самого маленького ядра.

Посетив столичную планету, Аркат пошел в гильдию воров. Там его перед входом встретил как всегда спящий старик, а за стойкой вечно недовольная демоница. Прошло уже довольно много времени с последнего визита этого заведения, но оно ни на грамм не изменилось.

Отведя взор от демоницы, Аркат занялся тем, ради чего он сюда и прибыл. Расписав в подробностях то, что он ищет информацию о небольших и несложных подземельях, имеющих свое собственное ядро, он закрепил задание на доску, после чего направился в гостиницу, ожидая ответа.

Ответ пришел черед день. Гильдия направила Арката к нужному месту, торгующее подобного рода информацией. Гнолл не стал ждать и, расплатившись с гильдией за информацию, пошел по оставленному адресу.

Дом, который искал Аркат, находился в довольно богатом районе. Подойдя по нужному адресу, он зашел в дом, на деле оказавшийся картографическим магазином. За стойкой сидел пожилого вида гнолл, что несколько удивило Арката.

«За чем пожаловали?» - несколько хрипловатым голосом спросил пожилой гнолл.

«Нужно месторасположение определенных подземелий» - ответил Аркат и обрисовал всю требуемую информацию.

В ответ пожилой гнолл показал три когтя. Аркат немного не понял этого, так что переспросил.

«Три сотни золотых» - коротко сказал пожилой гнолл.

Аркат не мог согласиться на такую цену, это было слишком дорого, поэтому он начал пытаться сбить цену.

«Это цена слишком завышена. Может, сбросишь цену своему собрату гноллу?» - спросил Аркат.

«Не брат ты мне, блохастый. Молоко вытри, тогда и поговорим» - ответил пожилой гнолл.

В подобном ключе и дальше продолжался разговор, где ни первый, ни второй не могли никак договориться. В итоге, плотно насев на пожилого гнолла и доведя его почти до белого каления, цена была снижена до 50 золотых. Расплатившись, довольный Аркат пошел обратно в убежище.

Оказавшись в убежище, Аркат собрал группу из шести бандитов. Штурмовать подземелье в одиночку слишком опасно, учитывая, что подземелье слишком туннельное и магии тени там будет негде развернуться, а так же по другому ряду причин.

Сверившись с картой, Аркат телепортировался вместе с собранной группой на нужную планету. После прибытия, следующие несколько дней группа на лошадях добиралась до нужного места. Вход в подземелье оказалось расположено глубоко в лесу, находясь на отвесной скале под прикрытием кроны деревьев и прочей растительности, полностью маскируя вход.

Со стороны поднявшись на скалу, а затем, спустившись по веревкам, группа быстро оказалась в подземелье. Аркат ощутил внутри присутствие множества существ. Внутри находилась различные насекомые, начиная от комаров, заканчивая крупными ядовитыми сколопендрами. На полу и стенах рос мох, небольшие кустарники и различные крошечные цветы.

«Больше подземелий с нежитью, я ненавижу подземелья с насекомыми. Эти твари просто накидываются толпой, кусая и жаля всей своей дранью. И дело не только в том, что они ядовиты, а мелкие» - сказал один из присутствующих членов группы.

«Тем лучше. Используем заклинание огненного плаща» - ответил Аркат. Просмотрев свой пространственный пояс, гнолл убедился, что у него есть несколько баночек с противоядием и сопротивлению ядам. Заранее раздав и выпив содержимое банок с сопротивлением, все пошли вперед. Группа была одета в плотную кожаную одежду, закрывающая все возможные щели по всему телу, а глаза были прикрыты специальными очками, чтобы не позволить выделениям насекомых попадать на открытую кожу и глаза.

Из трещин на стене периодически вылезали или резко выскакивали мелкие насекомые, пытающиеся ужали проходящих бандитов, но из-за заклинания огненного плаща мгновенно сгорали.

Подземелье состояло из 10 этажей, но Аркат не сильно ощутил разницу между ними. Чем ниже он спускался, тем шире становился проход, а насекомые — крупнее. На 9 этаже их встретил комар, размером с кулак, но огненная магия была беспощадна, выжигая целые кубометры плесени и подземной растительности. Группа решила провести предварительную дезинфекцию.

Подземелье и в самом деле оказалось молодым и пока еще слабым. Прожившее несколько десятилетий подземелье встретило бы авантюристов уже не комариками, да осами размером с кулак, а скорпионами и змеями, по смертоносности не сильно уступая сильным магам, своим ядом гарантируя смерть даже самого стойкого организма.

На десятом, последнем этаже, группу встретил рой паразитических насекомых, откладывающих свои яйца в организмах живых существ. Было так же великое множество других не менее мерзких и опасных насекомых, только и ждущих как бы убить незваных гостей.

Через 10 минут тяжелого боя, издавая хлюпающий и чавкающий звук раздавленных под сапогами насекомых, группа шла вперед, все больше зеленея от отвращения и омерзительного окружающего запаха.

После порождения бездны, Аркат зарекся больше не посещать подземелья, но после увиденного, понял, что порождение бездны может быть не таким уж и страшным явлением. Контраст омерзительно зеленого и желтого, а так же превеликое множество различных форм и расцветок хитина и частей тел насекомых, надолго засел в памяти всех присутствующих.

«Ненавижу насекомых» - выругался один из бандитов, выразив одной фразой мнение всех присутствующих.

В угнетающей и омерзительной обстановке, где по стенам шла не менее омерзительная жидкость, явно представляющая собой выделения и продукт жизнедеятельности насекомых, группа шла вперед, пока не достигла конца подземелья.

В конце их всех ждал так называемый босс подземелья, по совместительству являющийся стражем ядра подземелья. Босс представлял собой огромную 20-ти метровую сколопендру. С каждой ее лапки и по всему панцирю медленно стекала странная жидкость, являющаяся крайне ядовитой. Любое попадание этой жидкости на кожу могло привести к быстро смерти, так что все сильно напряглись, завидев сколопендру, и приготовились к бою. Закрытая одежда должна была защитить на некоторое время от яда, но они были не уверены касательно этого, яд мог растворить даже камень, не то что кожаную одежду. Это напомнило Аркату о Солворах и их способе поглощать пищу, и он пришел к выводу, что эта жидкость скорей всего пищеварительный сок, а не яд.

Сколопендра, заметив приближение гостей, щелкнула жвалами и ринулась в их сторону.

http://tl.rulate.ru/book/18525/513290