

Месяц напряженных сражения прошел, но никто не вздохнул с облегчением, монстры с настойчивостью продолжали нападать чуть ли не каждый день, но с новым сердцем подземелья заряд корабельных пушек никогда не спадал. В некотором роде, теперь сражения с монстрами стали способом тренировок совместных сражений бандитов и артиллерийских расчетов. Это пригодится при будущих набегах на магических кораблях.

Так же, в перерывах между сражениями с монстрами, проводились отработки нападения на магические корабли и их способе захвата. Борсман был вплотную занят этими тренировками настолько, что времени едва хватало на сон, благо кровавый бассейн с легкостью восстанавливал всю потраченную силу и энергию, так что он уставал больше умственно и ментально, чем физически. «Черная пустыня» должна быть готова к войне.

Аркад так же участвовал в тренировках, но больше специализировался как информатор и скрытный убийца. Его задачей было еще до рейда скрытно пробраться на корабль и вывести из строя защитные механизмы и сигнализацию. Это снизило бы шанс возможного провала. Борсман и его люди посветил гнолла во все возможные детали устройства всех типов магических кораблей Альянса, насчет демонов был другой разговор. Устройство магических кораблей демонов Борсман знал лишь примерно, для полной картины пришлось бы расспрашивать самих демонов, чем Аркад в последнюю неделю и занялся. Через гильдию воров он узнал о довольно большом количестве бывших матросов, а немного поделившись монетами, и капитанах, которых с радостью и нанял с помощью новой татуировки.

Альфред, в свою очередь, понимая, что найм людей в будущем будет затруднен, усилил татуировку Аркада, Марка и Эльфнира, предоставив им возможность самим наносить татуировки другим людям, но с ограничением до 5 людей, с последующей перезарядкой с помощью каменного куба.

Сами возможности татуировки были разграничены по рангам, начиная от 1 и заканчивая 4 рангом.

Первый ранг был предназначен для обычных людей и рядовых работников. Татуировка 1 ранга способна лишь переносить людей через черный портал и то, лишь с позволения 2 ранга.

Второй ранг позволял пользоваться порталом как владельцу татуировки, так и, с помощью специальных команд, людям с 1-ым рангом. Этот ранг был предназначен для командиров малых и больших группы.

Третий ранг, с руки Альфреда, используется для вербовки людей. Рисунок татуировки был намного сложнее предыдущих. Его можно было разделить на дополнительные пять частей и перенести на других людей, тем самым позволив телепортироваться новобранцам на базу. Этот ранг был предоставлен исключительно Аркаду, Марку и Эльфниру. Так же, этот ранг обладал возможностями 2-ого ранга.

Последним, 4-ым рангом, обладал лишь Альфред. Этот ранг позволял менять ранг татуировок других людей, а так же обладал всеми возможностями предыдущих рангов.

Главной особенностью черной татуировки было то, что ее невозможно скопировать. Шпионы неоднократно пытались изучить черную татуировку, но все было тщетно. Дошло до того, что некоторые боги из любопытства попытались изучить необычную магию, но это лишь приводило к гибели носителя. Татуировка обладала защитным механизмом: при попытке применения высокоуровневой магии сканирования или использовании сложных алхимических формул, татуировка убивала своего носителя. Это позволяло всей «Черной пустыни» столь открыто нанимать людей, не опасаясь возмездия со стороны пострадавших людей.

Альфред знал все это, поэтому всегда носил с собой куб под семью замками, являющийся центром всей организации и его основой. Его потеря знаменует неминуемую гибель всей организации, поэтому Альфред охранял его даже во время сна, но главным защитным механизмом было то, что о кубе мало кто знал, кроме Арката.

Как только месяц закончился, и сердце подземелья распространило свое влияние на всю базу, «Черная пустыня» хлынула наружу, превращая кошельки богатых людей в подобие пустыни.

Акрат, переговорив с Альфредом, решили пригласить гильдию воров, поскольку организация испытывала сильную нехватку информации при текущем количестве рейдов, учитывая низкую квалификацию работников в разведке и шпионской деятельности. Потратив на переговоры несколько дней, глава гильдии пожал руку сперва Аркату, а затем Альфреду на базе, немного почесывая спину. Гильдия воров согласилась с предоставленными условиями, сохранив за собой независимость, но наладив тесное сотрудничество с «Черной пустыни». Им было без разницы, на кого работать, в конце концов, филиалы гильдии воров были как у демонов, так и в Альянсе.

Довольно быстро об этом узнал Альянс, а после них демоны, и все поняли, что дела всегда могут идти хуже, чем они могут себе представить. Все, кто имел за своей спиной крупный капитал, стали нанимать большое количество охраны и профессиональных магов, имеющих специализацию в охранных ловушках. Все чаще и чаще в небольших рейдах бандитам попадались специальные охранные ловушки, направленные не на предупреждение о непрошенных гостях, а на нанесение урона, становясь полноценными магическими минами. Это не понравилось Аркату, поскольку подобные действия могли нанести большой ущерб, поэтому он внес обязательное обучения членов организации способам противодействия минам и охранным заклинаниям. Мало кто желал обучаться чему-то новому, особенно если ты кровожадный вор и убийца, но когда на твоих глазах твой напарник лишается руки или головы из-за неожиданного взрыва, мнение резко меняется.

Одни учились защищать свои богатства и не оказаться в убытке, другие учились тому, как забрать все у богатого, и не остаться в дураках, или того хуже — без жизни.

Пока все веселились после месяца ожидания, Акрат проводил полномасштабную разведку и сбор информации касательно маршрутов и месторасположения флотов, как Альянса, так и демонов. Задача была эта не из легких: помимо того, что флот всегда находится либо в движении, либо на верфях под строжайшей охраной огромных армий, так еще и охранялось все этой военной тайной. Усложнялось все это еще и тем, что так просто подкупить даже простых лейтенантов задача не из легких, поскольку флотоводцы знали, что за сговор с врагом их казнят без суда и следствия. Но даже со всем этим Аркат ждал удобного случая исполнить

волю некроманта: украсть из-под носа армии магический корабль. Не обязательно дредноут, линкор или любой другой тяжелый корабль, «Черная пустыня» пока была скромна в своих претензиях, и вполне могла ограничиться фрегатом или эсминцем, тем более, обслуживание крупных кораблей слишком хлопотно.

Рассматривая великое множество бумаг перед собой, Акрат пребывал в размышлениях. Рядом с ним сидел Эльфнир, занимаясь ровно тем же самым, сортируя бумаги и выверяя маршруты боевых флотов.

«Чем так плохи воздушные торговые корабли?» - спросил эльф.

«Они плохи тем, что не приспособлены к ведению боевых действий. Их комплектровка, технологическое качество переборок, двигатель, защита и вооружение — все это непригодно для сражения. Но самое худшее: их крайне мало. Какой смысл в таком корабле, если есть порталы, через которые можно высылать целые караваны? Торговыми кораблями пользуются только крупные промышленные предприятия для перевозки товара и материала» - объяснил Акрат.

Осматривая одну из карт, Акрату неожиданно пришла идея. Схватив карту, он пошел из комнаты.

«Что-то есть?» - поинтересовался Эльфнир.

«Наклеывается одна идея» - произнес Акрат, покинув комнату.

<http://tl.rulate.ru/book/18525/526706>