

Кратер. Громадный кратер. Кто тут, черт возьми, сражался?! Что тут творилось? Агар же говорил о кратере заполненным горой трупов, когда рассказывал о битве две тысячи лет назад. Так значит ЭТОТ кратер! Так спокойно... Спокойно...

Если бы я стоял, я бы упал. Собрав все мысли воедино и немного успокоившись, я смог нормально мыслить. Я не мог точно определить его размеры, но его радиус около 250-300 километров. Конечно об этом я узнаю позже. Сейчас первоначальную глубину кратера невозможно оценить, но даже теперь он около двух километров глубиной.

Когда стоишь на краю кратера и смотришь на живописный пейзаж раскинувшийся на дне и склонах кратера, возникает странное чувство. Кажется будто какой-то бог архитектор или дизайнер создал этот пейзаж: засыпал центр кратера, прорезал русла рек, сгладил склоны кратера, кое-где создал террасы и озера, убрал выброшенные взрывом породы и вырастил по краю кратера лес. Потом возвел и построил в центре большой город защищенный могучими бастионами и башнями, а вокруг него множество городов, крепостей и фортов поменьше. Куда не кинь взгляд везде были зеленые леса, поля и пашни. Сеть дорог словно паутина связывала все города. Чем ближе к центру, тем больше было полей и пашен, а также повозок и всадников на дорогах.

Гармоничный пейзаж разрушали три невероятно высокие башни. Вершин башен не было видно. Казалось башня растворяется в небе. Каждую из башен окружало кольцо фортов. Один из фортов кольца был больше остальных, в его центре располагался огромный фиолетово-розовый кристалл. Его хорошо видно даже отсюда. Было видно еще несколько таких же "колец," но без башен в центре.

В воздухе было видно множество летающих зверей и чудовищ. Я смог рассмотреть химер, драконов, виверн и пегасов. Многих зверей я узнать не смог, а другие были слишком далеко, чтобы рассмотреть.

Хорошо рассмотреть Ахерон, столицу королевства, не удалось. Однако внимание привлекли две вещи: отсутствие летающих зверей и две башни в центре города. Одна из башен была белая словно снег, вторая же черная, словно смоль. В небе над белой башней казалось будто воздух светиться мягким золотым светом, над черной же башней клубилась тьма. Между ними казалось существовал незримый барьер, не дававший соприкоснуться свету и тьме.

Повозка свернула на широкий серпантин и начала спускаться в кратер. Агар тоже любовался открывшимся видом, через некоторое время он оторвался и спросил:

- Ну, как тебе вид?

- Завораживает. Хорошо бы тут домик построить и жить.

Агар широко улыбался и кивал:

- Ага, построил, поселился, а потом покормил собой какую-нибудь зверюшку.

Я недовольно фыркнул и сказал:

- Агар, помечтать иногда тоже можно. Кстати, а что это за башни?

- Какие башни? - Агар удивленно посмотрел на меня.

- Вон те, - показал я в сторону трех несуразных башен.

Лицо Агара помрачнело и он ответил:

- Это не башни, это небесные подземелья или, вернее, их входы.

- Подземелья? - слегка удивился я и подумал: "Значит в этом мире и такое есть."

- Да, я же тебе не рассказывал. В этом мире есть подземелья - пространственные конструкции набитые лабиринтами, монстрами и ловушками. Есть две широко известные классификации подземелий: первая делит все подземелья на естественные и магические; вторая делит подземелья на подземные, небесные и двойные. Естественные подземелья это обычные пещеры, катакомбы или еще какие-нибудь старые развалины, заселенные всякой живностью. Что такое магическое подземелье мало кто знает. Почти вся информация о происхождении и сущности магических подземелий тайна. Большинству известно лишь то, что в магических подземельях монстры агрессивнее, плодятся и растут в несколько раз быстрее. Содержание манны в объеме пространства в несколько раз выше. Структура подземелья может меняться. Подземные подземелья разрастаются вниз, небесные - вверх, словно пронзая небо. Их верхняя часть как правило уходит в иные измерения. Небесные и двойные подземелья всегда магические. Двойные самый редкий тип подземелий. Они могут разрастаться во все стороны, образуя причудливые конструкции. Такие подземелья самые опасные. При накоплении определенного критического количества монстров в подземелье оно выпускает волну монстров, уничтожающую все на своем пути.

Агар мрачно вздохнул:

- У меня отец и брат погибли от лап монстров такой волны.

- Соболезную.

Агар кивнул, принимая мои слова и замолчал. О чем думал Агар, я не мог сказать. Молчание длилось долго. Наша повозка уже проехала серпантин и сворачивала на прямую дорогу к столице, когда Агар продолжил:

- Обычному смертному стоит держаться от этих подземелий подальше. Пусть уж лучше герои по ним ползают.

- Если это "мешки неприятностей", то зачем по ним ползать? - мне стало любопытно.

- В подземельях растет множество редких трав. Из монстров можно добыть редкие материалы. Этим занимаются герои и сумасшедшие из гильдии авантюристов.

- Почему сумасшедшие? - слова Агара удивляли.

- У них смертность групп больше половины при походах в подземелья. Герой если умрет, то воскреснет, а эти умирают с концами.

Хм, наличие гильдии авантюристов для меня очень хорошая новость.

- Гильдия авантюристов? Можешь рассказать о них поподробнее? - решил я побольше узнать у Агара.

- Гильдия авантюристов принимает заказы на разные нестандартные поручения. От мелких и простых заказов: что-то куда-то дотащить, убрать или сделать; до сложных: проследить, разыскать что-то, достать редкие материалы или травы. В общем все то, от чего отказываются

другие гильдии или союзы.

- А какие еще есть гильдии?

- Ассоциация торговцев, гильдия наемников, союз ремесленников, гильдия магов, союз банкиров, гильдия охотников за головами. Есть еще союз воров и гильдия убийц, но в Эретерии их нет. Возможно еще что-то мог забыть, но основные перечислил.

- Так если подземелья так опасны, то почему их не уничтожат?

- Чтобы уничтожить подземелье надо, чтобы уничтожили все ядра подземелья, а потом повели особый ритуал. Уничтожение взрослого подземелья, особенно небесного, вызывает катастрофу. А маленькие подземелья, находящиеся в запечатанной стадии или стадии роста, обнаружить очень сложно. Почему высшие силы не могут уничтожить подземелья, я не знаю...

Разговор затих и сам собой прекратился. Агар о чем-то думал, временами хмурился или хмыкал. Я же сидел и пытался создать так называемую сферу манны. Поток манны стал еще немного толще, но собираться в сферу отказывался. Понаблюдав за моими потугами какое-то время, Агар продемонстрировал первые три упражнения.

В кратере было значительно теплее. Вечнозеленый лес рос с двух сторон дороги. Просек не было, однако обочины были широкими, около 5 метров. Какое-то заклинание не давало им зарастать.

Караван шел довольно быстро. За несколько часов мы проехали около четверти расстояния до столицы. Караван не делал остановок. На встречу нам почти никто не ехал, лишь раз мимо нас проскакала группа на огромных кошках, а затем над нами постепенно набирая высоту пролетел грифон.

Агар проголодался и вытащил пару небольших кусков вяленого мяса и краюшку немного зачерствевшего хлеба. Отдав мне один кусок мяса и отломив хлеба, торговец принялся за свою скромную трапезу.

Пока мы перекусывали мимо нас проехала кавалькада из двенадцати всадников на жеребцах с огненными гривами, за которыми быстро перебирая лапками ползло три нагруженных мохнатых паука, напоминающих тарантулов.

Проводив группу удивленным взглядом, Агар присвистнул:

- Ничего себе, куда это интересно герои собрались?

<http://tl.rulate.ru/book/2685/67854>