

- Да ты уже почти пришёл. Смотри - вон то здание, это и есть гильдия мастеров Бездны. Там всё и разузнаешь, - сказал упитанный мужчина, когда я спросил у него дорогу.

И правда, одиноко стоящее здание в отдалении было сложно не заметить. Поблагодарив мужчину, я направился к своей цели. Странно, отсюда плохо видно, но вроде как в стороне гильдии городская стена, что опоясывала город, внезапно прерывалась. Да, так и есть - там просто огромная брешь. Это немного удивило меня - я думал что город защищён надёжнее.

Подойдя поближе я смог более отчётливо разглядеть уже само здание гильдии. Нужно сказать, у него была весьма нетипичная для местных архитектура: крупная башня по центру, очень напоминающая обсерваторию и заканчивающаяся таким же куполом, а к ней подходили строения более привычной прямоугольной формы.

В целом композиция выглядела необычно, даже колоритно, но гармонично. Мне понравилось.

Всё более редкие дома по обочинам дороги, по которой я шёл, наконец закончились. Дальше - лесополоса, подходящая вплотную к дороге и обширный пустырь, а сразу за ним одинокое здание гильдии.

Что ж, я уже почти прибыл. И где это местное подземелье? Пройдя лесополосу, скрывающую обзор, я сделал ещё несколько шагов и наконец увидел её. Бездна. Теперь понятно, откуда взялась брешь в городской стене.

Сразу за гильдией в земле зияла дыра просто чудовищных размеров. Думаю что-то около парочки километров в диаметре, а может и больше. Такое препятствие преодолеть будет очень непросто, поэтому, видимо, местные жители и не стали возводить стену по периметру провала.

Размышляя об увиденном, я немного свернул с дороги и подошёл к самому краю этого необычного, но величественного природного образования, после осторожно заглянул вниз.

Ух! У меня сразу перехватило дух! Практически отвесные стены уходящие на сотни метров вниз, а по центру дыры можно было увидеть клубы пара, которые существенно снижали видимость. Я даже близко не смог разглядеть дно - только где-то глубоко внизу сквозь пелину облаков проступал непроглядный мрак.

Да, это точно не то подземелье, на которое я рассчитывал, хотя некоторые общие черты, судя по рассказам, всё же имеются. Я покачал головой. Нет, Бездна - это что-то совершенно иное. Чужеродное, опасное, хищное. Я словно замороженный стоял и смотрел на пропасть.

Бросив ещё один взгляд вниз, я непроизвольно сделал несколько шагов назад и словно очнулся от наваждения. Неужели люди и правда спускаются в этот чудовищный провал? Мне стало не по себе от этой мысли. Но вот же рядом целая гильдия, а торговец говорил о детях.

Поборов приступ малодушия, я направился к дверям гильдии мастеров Бездны.

Если снаружи здание казалось необычным, то внутри я словно попал в совершенно другой мир, никак не связанный ни с королевством Мелромарк, ни с чем бы то ни было ещё.

Вдоль стен прямо у входа были огромные механизмы. В них то и дело крутились шестерёнки, выполняя неведомую мне работу. Кое-где в этих устройствах можно было увидеть сияющие ярким светом крупные камни. По-центру помещения, прямо под куполом, было обширное пространство, заполненное стендами с разнообразной информацией, ещё дальше, как раз напротив меня, но с другой стороны зала был выход, над которым красовалась крупная табличка с надписью: "Выход к Бездне".

Слева сразу несколько лестниц вели наверх к площадкам, используемых как бар. Даже отсюда я смог рассмотреть немало посетителей. Странно, но многие из них были почему-то в масках.

Справа была обстановка, более привычная в моём представлении для гильдии авантюристов: несколько окошек, столов, огромных чаш... Что это ещё за чаши такие? Приглядевшись я увидел таблички под ними. Ясно, это такие весы. Судя по всему это зона для приёма ресурсов: как раз несколько человек подошли к окошку, после чего к ним вышел мужчина и женщина с блокнотом в руке. Мужчины сняли огромные рюкзаки со своих спин и стали выкладывать на весы свою добычу. Какие-то камни, куски породы и растения.

А это, судя по табличке, приватная зона. Здесь можно было произвести оценку добычи без лишних любопытных глаз. И стоила эта услуга три серебряные монеты.

Я немного растерялся, что мне делать дальше. К счастью, огромная табличка прямо по центру зала привлекла моё внимание: "Информация для новичков".

Все стенды по центру помещения были разбиты на группы: доска с заданиями, информация для новичков, сведения от гильдии об особенностях разных уровней глубины.

Здесь же можно было увидеть миловидных сотрудниц, которые продавали тонкие книжицы.

- Не желаете купить брошюрку о типичных материалах? Сто метров - десять медных монет, двести метров - серебряная монета и ниже на каждый отрезок глубины в сто метров цена возрастает на одну серебрушку, - обратилась ко мне девушка, желая продать свой товар.

Я пожал плечами.

- Я ещё новичок, мне бы получить общую информацию.

- Ясно, на стендах в этой зоне всё подробно расписано, а оборудование можно купить вон там.

Девушка указала в направлении одного из окошек. Там и правда было что-то вроде магазина.

Поблагодарив сотрудницу, я пошёл читать информацию. Это займёт много времени, но я не могу позволить себе идти совсем неподготовленным. Нужно же знать хотя бы, что можно продать, а что нет.

На самом деле на стендах была вся та же информация, что и в брошюрке девушки, но последнее было удобнее: стенд ведь с собой не возьмёшь.

Я с любопытством приступил к чтению.

"А здесь всё куда серьёзнее, чем можно было бы предположить" - подумал я, пробегая глазами по тексту.

Чем больше я изучал особенности Бездны, тем больше понимал, насколько она многогрانا.

Прежде всего мне на глаза попало несколько изречений, которые почему-то запали в память. Может, это даже местные легенды?

"На дне вы можете найти несметные сокровища, обрести силу или познать секреты мира".

Секреты мира? Как-то странно всё это. А вот эти слова я уже слышал от торговца, правда в несколько иной формулировке:

"Сегодня Бездна одарит тебя богатством, а завтра без остатка заберёт твою жизнь".

Весело, однако.

Были здесь и предупреждения о хищниках. Сначала я подумал, что речь идёт о монстрах, но нет. Хищники - это люди, прикрывающиеся одной из официальных профессий. Но по факту это обычные разбойники, промысляющие в Бездне. Они отслеживают мастеров, когда те возвращаются назад с добычей, после чего грабят и убивают. Хищники часто объединяются в стаи. От обычных разбойников их отличает звериная жестокость, абсолютная беспощадность, а так же ум, хитрость и изворотливость. Как правило, они также являются серьёзными бойцами.

"И что я должен делать с этой информацией?! Ну, думаю подобные люди вряд ли будут орудовать в безопасных зонах близко к поверхности, где заработок у людей совсем мизерный! Ох, чёрт! И куда всё-таки я вляпался!"

Дальше шла информация об обычных профессиях. Их было довольно много, зато стало понятно название мастера Бездны: это собирательное обозначение для всех людей, промысляющих в Бездне. Но в зависимости от специализации и выполняемой работы, человека можно причислить к той или иной профессии.

Шахтёр, как понятно из названия, в основном орудует киркой или лопатой, добывая руду и магические камни. Это тяжёлая физическая работа, поэтому многие её недолюбливают, но она приносит неплохой доход и считается относительно безопасной, да и найти место для добычи несложно. Текст на табличке утверждал, что стены Бездны покрыты магическими жилами - слабыми светящимися линиями. Там где эти линии собираются вместе, образуя целые паутины, и нужно копать.

А вот запоминать места добычи бесполезно: время от времени магические жилы меняют свой рисунок, стены Бездны могут самостоятельно восстанавливаться или даже менять ландшафт.

Очень странное свойство. Я вздохнул - мне бы не помешал проводник на первое время.

Охотники, ещё одна профессия. Они больше всего походили на привычных мне авантюристов. Эти люди занимались отслеживанием монстров и их убийством. Их добыча: когти, клыки, рога, шкуры, а иногда внутренние органы убитых тварей. Всё зависит от того, кого они поймали. Ценность могут представлять даже перья или экскременты некоторых животных Бездны.

Их добыча разнообразна, но громоздка, к тому же охотники часто сталкиваются с опасностью. Зато они могут получить магические камни из монстров. Судя по предоставленной гильдией информации, в Бездне циркулируют мощные потоки магической энергии. Местная живность постепенно приспосабливается к ним. Так у монстров в телах начинают образовываться магические камни. Сначала совсем маленькие, но постепенно они вырастают в размерах. Есть даже теория, что эти камни ничто иное, как кристаллизованная кровь, перенасыщенная магической энергией.

Исследователь - ещё одна специфическая профессия. Эти люди рисуют карты и продают их гильдии или другим мастерам. Они как правило следят за изменением ландшафта и предупреждают о подобных процессах. Основной их заработок - информация. О том где какой монстр обитает, какие у них повадки, сильные и слабые места. Эти люди изучают распределение материалов, флору и фауну Бездны и потоки магических энергий. У них немало своих секретов и нередко исследователь может продать поистине бесценную информацию, но среди этих людей также часто встречаются шарлатаны и обманщики.

Стражи - это пожалуй самая близкая к самой гильдии и к городским властям профессия. Стражи охраняют саму гильдию, пытаются отлавливать хищников. Их может нанять исследователь или механик для своего сопровождения, но как правило орудуют они неглубоко.

Механик - пожалуй самая необычная профессия. Это инженеры Бездны. Чтобы спуститься и подняться обратно, используются всевозможные механизмы. Механики поддерживают их в рабочем состоянии, а иногда и напрямую управляют. Так же в их задачу входит установка

новых конструкций, особенно после того, как Бездна изменит ландшафт. Как ни странно, механики работают далеко не только на гильдию - частенько команды охотников или известные исследователи имеют в своей команде хотя бы одного подобного человека.

Природник занимается сбором растений, трав и корней. Иногда он отлавливает насекомых. Добыча у природника как правило скромная, но они также специализируются на поимке и тренировке некоторых монстров, превращая их в питомцев. И стоят такие монстры очень дорого.

Я на минуту оторвался от стендов. Основные профессии уже закончились, но следует понимать, что между ними нет чёткой грани. Тот же шахтёр подберёт ценный корешок, если он ему попадётся, а охотник может нарисовать карту или взяться за кирку.

Кстати, люди которые в течение долгого времени не определились со специализацией и занимаются всем понемногу называются бродягами, и их недолюбливают: как правило хищники появляются именно из их числа.

Я грустно вздохнул про себя. Напротив каждой профессии был перечень оборудования, которое могло бы пригодиться для данной специализации. С моими финансами об этом можно было забыть. А ведь были ещё вещи, которые нужны всем: это уже виденные мною раньше огромные походные рюкзаки и странный механический прибор, который как браслет крепился к руке и указывал сразу на несколько параметров: время, глубина и плотность магических потоков. Если правильно использовать эти показания, можно зарабатывать больше с меньшими рисками.

Как ни странно, самым важным было именно время. В Бездне легко не уследить за временем суток, и это может стоить жизни: ночью число монстров резко возрастает, нередко из глубин к поверхности может подняться особенно сильная тварь.

"Ну что же, общую информацию я получил, денег на оборудование всё равно нет, сейчас нужно пройти по ценным материалам с небольшой глубины и пора отправляться на свою первую вылазку! Или как их здесь называют - погружение".