

Рой с невиданной легкостью расправился с восемью накерами и двумя воинами-накерами. Лето держался в стороне и наносил смертельные удары только отставшим. Он пытался восстановить силы. Закончив с этим, дуэт отправился в туннель, чтобы добить оставшихся накеров, попавших под действие парализующего яда.

В итоге грубая ловушка Лето помогла им расправиться с двадцатью накерами и пятью воинами-накерами менее чем за пятнадцать минут. Кроме того, что Рой весь обливался потом, а его руки онемели, он не получил ни одной раны.

Воин-накер дал ему тридцать опыта, а простой накер – двадцать. Всего за эту бойню он получил пятьсот пятьдесят опыта, а его шкала опыта была на уровне 1080/1500. 'Такими темпами я скоро повышу уровень.' Его лицо побагровело, дыхание стало поверхностным.

Лето бросил на него взгляд и предупредил: «Не относись к ним легкомысленно, парень. Три накера прикончат тебя, если ты будешь в таком состоянии».

'Понятно. Я могу убить одного из них из арбалета, другого – задержать навыком Страха, но с последним мне придется сражаться в ближнем бою.'

«Тебе удалось легко убить их только из-за преимущества в позиционировании. Это исключение, а не правило».

«Не беспокойся об этом» – Рой кивнул в спокойной сосредоточенности. – «Я просто думал о чем-то великом».

«Не хочу ломать твой мир, но хватит мечтать. Охранники все мертвы. Это шанс для нашего входа» – Лето пошел по дороге, и дуэт направился в конец туннеля, оставляя тела позади.

В конце концов они вышли на поляну, где сходились все пересекающиеся туннели и туннель, который вел вглубь Смиака, находился на другой стороне поляны. Дуэт обыскал тела и одежду вокруг и сумел раздобыть сотню крон. Они положили их в карманы и отдали почесть мертвецам.

«Мы не возьмем ваши деньги просто так. У вас будет место, где вы сможете спокойно отдохнуть, когда мы закончим здесь свои дела» – Рой осмотрел местность и напрягся, когда увидел, что находится на северо-востоке.

Там стояла группа пирамид, но они были сделаны из скелетов, а самая высокая из них достигала двух футов. В каждой пирамиде было не менее тридцати черепов, в основном людей, краснолюдов, эльфов и гномов. Некоторые из них принадлежали мелким животным, таким как мыши и ящерицы. Присмотревшись, дуэт заметил между черепами мутную накерскую жидкость, которая усиливала связь между ними. Они были похожи на какие-то больные, грубые, незаконченные проекты, созданные безумцем в попытке призыва. Пустые отверстия там, где должны были быть глаза, говорили о невообразимом ужасе, через который, должно быть, прошел владелец за мгновение до смерти.

«Накеры сделали это? Зачем? Чтобы похвастаться?» – Рой напрягся, его глаза сверкали от ужаса и гнева.

С другой стороны, Лето оставался спокойным. «Люди – это просто пища для накеров, так же,

как скот для нас. Правило джунглей, парень. Не позволяй злости овладеть тобой. Помни, все, что тебе нужно сделать, а это убить их».

«Ты прав» – Рой глубоко вздохнул и укрепил свою решимость закончить миссию. 'Для меня они тоже просто опыт.'

В то же время Лето сказал: «Давай посмотрим. Гнездо должно быть там, а это то, за чем мы пришли».

Гнездо накеров было построено как странный подземный улей, а его внутренняя сторона имела ширину три или четыре фута – достаточно, чтобы несколько накеров могли одновременно входить и выходить. Лето ступил в гнездо и потрогал упругую, неровную внешнюю сторону: «Некеры обычно отдают часть своей добычи в гнездо, даже если это их собратья. Это обеспечивает гнездо питательными веществами, чтобы оно могло родить новых накеров».

«Как амниотическая жидкость» – Рой повернул шею, чтобы посмотреть. У него всегда было желание вскрыть гнездо накеров, чтобы заглянуть внутрь, когда он бросал в него бомбу в игре "Ведьмак", и наконец-то его желание исполнилось.

'Интересно, что там внутри?' Он увидел слой черной жижи, которая медленно колыхалась, как будто ее перемешивала невидимая рука. Если Рой прищурится, то едва сможет разглядеть несколько кусочков разложившейся плоти, плавающих на поверхности. Зловоние напоминало запах тухлой соленой рыбы и фекалий, пролежавших под солнцем две недели, но они не реагировали на него, поскольку уже привыкли к противным запахам.

Полость над жижей выглядела как внутренности живого существа. Рой видел, как в стенках ритмично пульсируют вены, а к ней прилипли два зародыша накера, соединенные пуповинами на животах. Накеры жадно поглощали питательные вещества из гнезда, и снаружи, из-за защищавшего их слоя кожи, они выглядели как человеческие младенцы. Их глаза были закрыты, и они свернулись в позу эмбриона. Однако они были крупнее человеческих младенцев, а их кожа была жуткого черновато-зеленого цвета.

«Насмотрелся? Пора заняться делом».

«Это гнездо живое, не так ли? Прямо как пчелиная матка рождает новых особей и командует рабочими».

Лето достал последнюю бомбу, Картечь. «Да, но я не уверен, что оно разумно. После Сопряжения Сфер в наш мир попало множество видов. Многие из них до сих пор остаются загадкой, несмотря на все усилия наших чародеев по их изучению, даже спустя несколько веков. Суть в том, что новые накеры рождаются через неделю и будут бесчинствовать в туннелях, если мы не уничтожим его».

Рой взял бомбу у Лето и потряс её, а затем засомневался: «В ней два накерских младенца».

«Тебе их жалко?»

«Нет, просто хотелось бы, чтобы вместо них было двадцать или двести. Это принесло бы гораздо больше удовольствия». – Рой подумал о пирамиде, которая была олицетворением чистой жестокости, и сунул бомбу в черную жижу. Затем он пригнулся и закрыл уши, потому что через мгновение услышал глухой рев. 'Это напомнило мне о том, как я бросал петарды в пруд с рыбами.'

Он поднял голову, и то, что его встретило, было извержением жижи, конечностей и плоти. А потом полил дождь, распространяя зловоние по воздуху. Рой смутно слышал крик отчаяния из гнезда, а череп, бывший на поверхности, на мгновение скорчился, а затем сморщился, как изюм. В результате он превратился в пыль, и от него остался лишь слой кожи.

Гнездо зарычало, и из него повалил дым. В то же время Рой увидел сообщение о том, что в его шкале-опыта прибавилось сто десять опыта. 'Значит, детеныши накеров дают пять, а обычные накеры – тридцать. Воины-накеры дают сорок опыта каждый, а гнездо – сто.'

'Ведьмак 3-го уровня (1190/1500)'.

Он заметил, что количество типов монстров, которых нужно убить для повышения ранга, изменилось с пяти до семи. 'Значит, накер и гнездо – это два разных типа?' Он с нетерпением ждал следующей охоты.

<http://tl.rulate.ru/book/63203/1793065>