

Скелет, стоя на камне, медленно озирался по сторонам, пытаясь найти хоть какие-то признаки цивилизации, но безуспешно. Единственной зацепкой, которая могла привести к людям - кладбище неподалеку. Владимир знал, что на таком месте обычно появлялась всякая низкоуровневая нежить, которую предпочитали убивать новички, чтобы прокачать уровень и свои рефлексы. Вопрос состоял лишь в том, на чьей территории находится это место фарма. Если это территория орков, то человеку в облике скелета крупно не повезло. Если с людьми можно было как-то договориться, то языка орков Владимир не знал вовсе.

Скелет спрыгнул на землю и огляделся еще раз. Бродить по кладбищу невооруженным было опасно. Владимир рассудил так: даже если он скелет это не значит, что другая нежить будет спокойно его терпеть на своей территории. По возможности лучше обходить их стороной. Единственное, что подходило в качестве оружия - камень, ровно ложившийся в костлявые руки. Он лежал у большого камня, на котором Владимир стоял секунду назад. Держать оружие древнего человека костлявыми пальцами было не очень удобно. Он так и норовил выскочить, словно мыло из мокрых рук.

Владимир двинулся в сторону кладбища. Роса с высокой травы быстро промочила ноги скелета, но ему это не доставляло дискомфорта. Он совершенно не чувствовал холода от промокших костей. Скелет шел не спеша и осторожно, стараясь не потревожить тех, кто мог затаиться в траве.

Вы вошли на территорию кладбища!

Текущий владелец строения: скелет-сержант.

От неожиданно появившегося сообщения Владимир замер. Пробежавшись по строчкам, высветившимися перед глазами, он быстро сообразил, что к чему. Во первых любой постройкой можно владеть. Достаточно купить ее или прикончить владельца. Если с первым все было предельно ясно, то со вторым были небольшие трудности. Например, если какой-то орк владеет поселением и человек его убьет, то последний получит право на добычу. Всем известно, что орки и люди воюют, и в этом случае не возникнет вопросов. Но если человек просто придет и убьет мирного хозяина магазина, то тогда право на добычу у него не будет и магазин перейдет в ничейную собственность, а убийца понесет наказание вплоть до лишения его жизни. Другими словами право на добычу можно использовать лишь по отношению к враждебным фракциям.

Едва Владимир решил продолжить путь, как вдруг что-то зашевелилось справа. Скелет это движение травы заметил лишь краем зрения, и было подумал, что это змея, инстинктивно отпрыгнул влево. Приглядевшись, он вдруг осознал, что это вовсе никакая не гадюка, а самая настоящая рука скелета, торчащая из под надгробной плиты. Камень покрылся мхом и если не приглядываться, то его сложно было заметить. Мох полностью сливался с цветом травы.

Рука, торчащая из под камня словно пыталась, ухватиться за что-то. Она хваталась за воздух, но было безрезультатно. Приблизившись, и держа камень наготове, Владимир присмотрелся к надгробию. Оказалось, что торчала не только рука, но и часть головы со шлемом на ней. Игра услужливо подсветила красной рамочкой застрявшее в земле существо, что означало о его крайней враждебности.

- Даже то, что я скелет не делает меня союзником нежити? - недовольно прошептал Владимир, - это нехорошо. Давай хоть посмотрим что ты такое.

Скелет-сержант

Уровень 1

- Неужели это ты владеешь этим кладбищем? - задал вопрос Владимир, но, разумеется, ответа не последовало. Скелет, пытающийся выбраться из-под могильной плиты, был неразумен.

Владимир огляделся по сторонам. Вокруг все так же колыхалась на ветру изумрудная трава. Где заканчивалось это тайное кладбище - не было ясно. Оно могло быть в диаметре как сто метров, так и больше километра. Вообще, судя по статьям из интернета про Игру, Владимир знал, что убивать владельца кладбища не выгодно. Если владельцем становился человек, то кладбище переставало спавнить новых врагов и тогда становилось абсолютно бесполезно. Ведь без новой нежити не будет и очков опыта. Поэтому было негласное правило - монстровладельцев таких вот строений не убивать. Только вот в данном случае Владимиру было выгоднее убить владельца - скелета-сержанта. Ведь в таком случае на кладбище перестанет спавниться нежить и его легче будет пересечь. С этими мыслями Владимир снял шлем со скелета-сержанта и занес камень высоко над застрявшей нежитью. После чего резко ударил со всего размаха по затылку врага.

Произведен сильный удар! Урон по скелету-сержанту увеличен вдвое!

Скелет-сержант погиб.

Получено очков опыта: 2

Получено очков эволюции: 1

Право владения кладбищем переходит от скелета-сержанта Владимиру согласно праву на добычу, как единственному участнику битвы.

- Повезло, что этот скелет застрял под каменной плитой.

Владимир слышал о подобном от первых игроков. Если находишь новую, никем не разведанную локацию, то враги могут заспавниться первый раз криво и будут торчать из стен. Конечно, это были редкие случаи, и Игра позже исправляла точки появления. Тем не менее, игроки считали это невероятным везением. Ведь сражаться с застрявшими монстрами в разы легче. Но для человека в облике скелета это не означало ничего хорошего. Скорее всего, он был первым, кто оказался в этой локации, а значит, поблизости нет людей.

Владимир хотел проверить размеры кладбища и вызвал его меню. Такая функция присутствовала в игре. Владелец постройки мог спокойно посмотреть план строения. Только вот Владимира привлекло совершенно иное меню, которого он прежде не видел у игроков.

Кладбище

Функция: позволяет нанимать скелетов

Текущий владелец строения: Владимир

Уровень постройки: 1

Слоты существ:

Скелет: 0/1

Ежедневный прирост существ:

Скелет +1

- Это что получается? Я могу себе нанять в помощь скелета? - искренне удивился Владимир, - насколько я знаю, у людей такой функции на кладбище не было. Получается все благодаря моей расе? Невероятно!

<http://tl.rulate.ru/book/62066/1615104>