

Krew on-line

„Niech twoja krew przysporzy mi mocy i chwały” wyrecytował człowiek w kapturze i ruszył chyłkiem za zataczającym się kupcem, który właśnie opuścił karczmę. Ten w pijackiej, nieprzytomnej radości, podśpiewywał sprośną piosenkę idąc środkiem zaśnieżonej uliczki Groonwille, małej osady położonej pośród bezkresnych lasów.

- Dziwki i ladacznicze do mnie, wujek rozpali wasze zmysły! Suuuczki, suuuszszy! - ryczał zataczając się coraz bardziej. W końcu upadł tam gdzie cień domu zasłaniał światło księżyca. Leżąc na plecach mamrotał dalej swoją piosenkę. W pewnym momencie mamrotanie zmieniło się w przeciągły charkot, który spłoszył żerującego w odpadkach kota. Za chwilę nad osadą zaległa przejmująca, złowroga cisza, cisza tak głęboka, że słyhać było niemal płatki śniegu układające się gdzieś na dachach i ulicach. Niedługo wszystko będzie jeszcze bielsze, przykryte grubą ciepłą warstwą, tak jak ciało kupca teraz już ciche, powoli stygnące w spokoju zimowej nocy.

Tomek nie mógł przepuścić takiej okazji „Trzykrotna Przyłbica z diamentem” za jedyne 200 dolarów. Licytował ją od tygodnia, taki przedmiot to rzadkość na aukcjach, rarytasik. Teraz była jego. Zastanawiał się czy postępuje zupełnie etycznie kupując artefakt na aukcji. Powinien sam je zdobyć odbywając kilka wypraw, pokonując złośliwego smoka lub pałac jakąś wieś. Niestety studia bardzo komplikowały grę więc postanowił przyspieszyć rozbudowę mocy swojej postaci.

Mimo, że ani razu tak na prawdę nie walczył, nie licząc ograbienia wieśniaka z lnianej bluzy, doszedł już do stopnia rycerza. Nazwał się Sir Mortal. Do szczęścia brakowało mu już tylko „Kamiennego napierśnika” i buławy. No ale na wszystko przyjdzie pora. Dzięki pracy grafika w agencji reklamowej mógł

sobie pozwolić na kompletowanie artefaktów drogą kupna. Z resztą zawsze korzystał z aukcji jednego wystawiającego niejakiego Pastuszego, pastucha jak go nazywał Tomek.

Pastuszi zawsze miał duży wybór, a co najważniejsze wystawiał przedmioty nieosiągalne na innych aukcjach.

- Kupiłem przyłbicę - pochwalił się Tomek koledze z drużyny, a w realu ze studiów. Trzykrotną, za niecałe 200 dolców, to się nazywa przebojowość!

- To się nazywa lenistwo - Marian jako szlachetny Sir Combat wolał zdobywać wszystko własnoręcznie waląc na lewo i prawo mieczem druida. - Nie masz żadnych punktów walki, na nic twoja przyłbica i pancerze kupione okazjnie u łachmaniarza, nawet tarcza elfów bez punktów walki niewiele jest warta - uświadamiał kolegę Marian.

- Punkty też kupiłem, hi hi u łachmaniarza, nie jest tak źle. Może ty pokonałbyś mnie bez problemu ale sam pomyśl ile jest postaci słabszych ode mnie, które teraz mogę już legalnie zmasakrować dzięki nabytym dobrom?

Tak, możesz skopać karła, sprzedawcę grogu i kurtyzanę! Ewentualnie początkującego zbieracza ale pod warunkiem, że zajdziesz go od tyłu. Po za tym nie masz doświadczenia w walce. Powiedz co się stanie jeśli ktoś równy mocą wyzwie cię na pojedynek, wstyd ci będzie.

- A od czego mam druhów w drużynie, ja się z frajerem umówię na solo a wy go załatwicie! To świetny pomysł, a zdobyczami dzielimy się po równo. - Tomek odkrył nowy i naprawdę pociągający sposób bogacenia się.

- Jesteśmy drużyną szlachetnych rycerzy. Może to brzmi banalnie ale wirtual to jedyne miejsce gdzie można być naprawdę sobą i postępować według zasad. Wiem, że dla ciebie coś takiego jak zasady i szlachetna rywalizacja to puste słowa ale po to jestem hegemonem, żeby takich jak ty misiów usadzać. W związku z tym ruszasz z nami na wyprawę.

- Oszalałeś! Mogę zginąć, albo coś stracić, koń może mi nawiać, wiesz po za tym nie mogę teraz grać, mam robotę...

- Przykro mi, inni gracze się na nas skarżą. Poczytaj sobie posty, najłagodniejsze określenie to „Pawian z komisu”. Niestety mój drogi druhu, mój ty szlachetny Sir Lombardzie. Dokup sobie kilka punktów odwagi i staw się na zbiórkę, hi, hi, hi. A jak wrócimy z wyprawy to zapraszam na wódeczkę, no oczywiście jak wrócimy... - zakończył teatralnie.

Majran kochał wolność, kochał zaśnieżone lasy pełne zagadkowych miejsc zamieszkałych przez wszystko co wyobraźnia ludzka może stworzyć, kochał wiatr, z którym ścigał się przemierzając bez celu świat. Niewiele miał, konia, miecz, magiczną pelerynę i „Oko proroka” diadem mocy ale już to wystarczało żeby jako błędny rycerz mógł podejmować drobne misje. A to przeganiał upiora z ponurego zamczyska, a to posiekał okrutnego hrabiego nękającego poddanych wysokimi podatkami, a to skatował ogra wyżerającego wieśniakom zapasy. W realu dyrektor finansowy w dużej korporacji, prywatnie grzybiarz i wielbiciel kotów, tu groźny zawadiaka, odważny, butny ale szlachetny. Taki co bez wahania rzuci wszystko by ratować jakąś dziewicę lub poświęcić się rewolucji. To właśnie podobało mu się najbardziej wykreował postać z młodzieńczych marzeń, wzorował się na Zorro, Robinie Hoodzie i Donkiszocie. Stał teraz nad urwiskiem podziwiając groźne szczyty masywu górskiego zamykającego dolinę na północy. Czekał na tajemniczego gościa. Tak naprawdę nie czekał na nikogo, czekał na przygodę, w którą z radością można się wplątać, a tajemniczy post otrzymany dzień wcześniej taką właśnie przygodę zapowiadał.

Cichy szelest, gdzieś z tyłu wyrwał go z zamyślenia. Odwrócił się i ujrzał drobną postać stojącą o kilka kroków. Dostrzegł małą kozia bródkę wokół zaciśniętych ust, resztę twarzy zasłaniał głęboko naciągnięty kaptur.

- Nazywam się Dakmur, jestem młynarzem, to ja prosiłem o spotkanie - dobiegło spod kaptura.

- Witaj szlachetny Dakmurze, jam jest Majran, powiedz z czym przychodzisz.

- Grupa rabusiów regularnie ograbia naszą wioskę, krzywdzą kobiety... I kradną i palą. Ratuuj nas panie!

Takie wyzwania najbardziej pasowały Majranowi. Dzięki Oku proroka był bardzo odporny na ciosy, mógł też prosić o pomoc istoty z innych wymiarów na co dzień służące magom dlatego niespecjalnie przejmował się grupą rycerzy zwłaszcza, że rabunkiem trudnili się najczęściej niedoświadczeni i kiepsko wykwapowani gracze.

- Ruszajmy zatem mój drogi przyjacielu i rozgońmy tę zgraję!

- Zmierzcha się panie, przenocujmy w opuszczonej chałupie tu niedaleko, a ja opowiem ci o owych okrutnych zbójach - nienaturalnie wysyczał przybysz.

Na dźwięk tych słów Majrana przeszedł dreszcz. Nie podobał mu się ten niewielki człowieczek starannie ukrywający swoją twarz. Postanowił mieć się na baczności.

Jasny płomyk ogniska rozświecał ponure wnętrze starej chałupy ślizgając się po ścianach i twarzach dwóch siedzących wewnątrz mężczyzn. Za oknem wznagał się wiatr porywając tumany śniegu i trzaskając gałęziami o dach. Za to wewnątrz słychać było jedynie cichy trzask ognia.

- Napijcie się panie, ciepły napar rozgrzeje kości - powiedział człowiek w kapturze do wysokiego opartego o miecz rycerza - doda sił... A jutro z samego rana ruszymy do wsi, no napijcie się to dobre.

Rycerz przyjął czarbkę z parującym napojem, upił niepewnie kilka łyżeków by za chwilę wlać sobie całość do gardła.

- Dobre, co to jest, masz może tego więcej! - spytał rozochocony - nalej mi jeszcze i mów co z tymi łotrami?

- Z łotrami wszystko w porządku, mają się świetnie... - to mówiąc człowiek odrzucił kaptur i spojrzał na rycerza dwoma pałającymi, przerażającymi oczyma szaleńca - za to ty umierasz, już teraz... Niech twoja krew przysporzy mi mocy i chwały - wysyczał nienawistnie.

Miecz wypadł ze sztywniejących palców i martwy rycerz osunął się na ziemię.

To już kolejne zgłoszenie złamania regulaminu - game master zamruczał do swojego kota - coś takiego wyklucza z gry... Ktoś podstępnie morduje postacie, sukinkot, przepraszam Kiciu to nie do ciebie... Musiał posłużyć się jakimś krakiem, tylko po co mordować postacie... Psychol? Albo jakiś gówniarz znalazł sobie zabawę. Wypadałoby powiadomić policję morderstwo to morderstwo, nawet w wirtualnym świecie.

Konie radośnie parskały wypuszczając tumany pary. Drużyna Tomka i Mariana szykowała się do drogi. Trzeba przyznać, że prezentowali się znakomicie. Błyszczące zbroje, zdobne w pawie pióra hełmy i wspaniałe pełnej krwi konie. Sześciu nieustraszonych rycerzy ruszało w drogę, no może pięciu nieustraszonych i jeden mocno zaniepokojony. Tomek dokupił na aukcji, tak dla pewności, kilka drobiazgów dla siebie i swojego konia. Dzięki temu ten osiągał większą prędkość i nie męczył się tak szybko. Wszystko to gwarantowało, że w razie kłopotów będą mogli się bezpiecznie oddalić i ewentualnie wezwać pomoc.

- Ruszamy na północny szlak! Dochodzą stamtąd wieści, że ktoś nęka kupców i podróżnych. Gildia nakazała nam zajęcie się tą sprawą. - Marian był w swoim żywiole, zawsze lubił dowodzić a w wirtualu miał realną władzę nad podległymi mu jeźdźcami.

- A jakieś szczegóły, wiemy konkretnie co tam się dzieje - spytał Sir Strike. Wielki, ociężały wojownik, któremu nie

robiło różnicę czy wymachuje dwuręcznym mieczem długości człowieka czy jeszcze cięższym toporem z żubrym rubinem.

- Ktoś nielegalnie pobiera opłaty za przejazd przez mostek...

- To nie mogli go sami pogonić? - Spytał Sir War. Łucznik w lekkim pancerzu o urodzie elfa, podejrzewany przez współtowarzyszy o narcyzm i metroseksualizm.

- To nie jest jakiś tam ktoś, to jest ktoś! Nie wiem nawet czy człowiek...

- To może jedźmy większą gromadą, tak w stu chłopa! - zaproponował Tomek - wtedy rośnie prawdopodobieństwo zwycięstwa, a szanse przegranej spadają do zera!

- Dość tego, mamy robotę. Po za tym wieczorem umówiłem się z Ewką do kina. - Przerwał te dywagacje Marian i zwrócił konia w stronę strzelistej bramy Zamku Gildii.

Las powoli gęstniał, słońce docierało do ziemi już tylko niewielkimi plamami poprzez splątane, na wpół obumarłe gałęzie, a droga powoli zamieniała się w wąską, krętą ścieżkę. Grupa sześciu jeźdźców, poruszała się gęsiego powoli badając otoczenie i nasłuchując niepokojących odgłosów puszczy. Jadący na końcu kolumny Sir Craft, dobrze zbudowany blondyn o urodzie ratownika z Florydy miał przemożne wrażenie, że coś ich obserwuje, coś idzie za nimi krok w krok.

- Stójcie - Sir Combat - zatrzymał konia i wpatrywał się w dziwne ślady na śniegu.

- Wygląda jak wielka psia łapa ze szponami... - Na widok odcisku Tomkowi stanęło serce.

- Ale łapska ma to bydło, pewnie jest wielkości konia. Chciałbym coś takiego spotkać i zdzielić przez łeb toporem - zażartował Sir Strike ale jakoś nikt się nie zaśmiał.

Stali u wlotu na niewielką polanę, którą otaczała ponura ściana czarnych, zmarzniętych, na wpół martwych drzew. Ściemniało się, a gęste szaro stalowe chmury pędzące nisko nad lasem dopełniały nastroju grozy. Przy tym panowała kompletna

cisza, jakby drużyna zamknięta była w hermetycznej dźwiękoszczelnej bańce.

Przeciągły niski skowyt, gdzieś blisko, może za plecami, może z przodu. Wydobyty z gardzieli jakieś potwornej bestii, może tej, której ślady przed chwilą znaleźli spowodował, że Tomek nagle zapragnął „do toalety” i już miał się wylogować, kiedy Sir Combat złapał go za ramię - Ani mi się waź! - jesteś częścią drużyny. Jeśli to zrobisz nie będziesz miał po co wracać. To go otrzeźwiło i spowodowało nawet, że przestał panikować. Reszta rycerzy ujęła mocniej swoją broń.

Do pierwszego dźwięku dołączały kolejne i już kilka gardzieli rozdzierało niesamowitą ciszę, zacieśniając krąg wokół drużyny. Konie pospuszczały łby i łypały niepewnie na wszystkie strony, czuły instynktownie zbliżającą się śmierć.

Tak więc mamy sprawę o morderstwo - game master czuł się nieco nieswojo siedząc przed zwalistym komisarzem i zgłaszając wirtualne zbrodnie.

- A kto mianowicie jest ofiarą? - komisarz palił spokojnie papierosa i wydawał się mało zainteresowany całą sprawą.

- Jest kilka ofiar....

- Seryjny morderca? To ciekawe, tak, proszę mówić.

- Pierwszą ofiarą był łowca zwany Zajęczym Uchem - game master robił się powoli czerwony

- Uchem Zajęczym zwany.... Tak, łowca, ehe, myśliwy znaczy się, tak?

- No nie myśliwy, łowca. Łowca tropi i potrafi okiełznać większość bestii!

- Uhu, treser?

- Nie treser, łowca!

- Dobrze, dajmy na razie spokój łowcy, kto jeszcze nie żyje?

Game master wiedział, że jeśli wymieni pozostałe ofiary, komisarz weźmie go za ucho i wyprowadzi za drzwi ale skoro już postanowił zgłosić całą rzecz policji...

- Pozostałe ofiary to Kupiec z Tallandu, Wiedźma uzdrowicielka, Zbieracz z północnych lasów, Troll, Błądny rycerz Majran i złodziej Tungus.

- Taaa, uzdrowicielka, Troll i złodziej, taaa... Czy Święty Mikołaj ocalał z masakry? Co mi pan tu za pierdoły opowiada?! Błądny rycerz! Czy Dulcyneę doprowadzono do poddania się wymuszonym czynnością seksualnym? A jaki jest udział Sancho Pansy? Są świadkowie? Czy Sierotka Marysia jest w stanie opisać mordercę!!! Człowieku idź się leczyć, proszę wyjść! Do drzwi odprowadzi pana Magiczny wojownik! Posterunkowy! Wyprowadzić gościa - komisarz zrobił się czerwony na twarzy, nie krzyczał ale bardziej ryczał, zapluł się cały i gdzieś zgubił papierosa.

- Panie komisarzu! Proszę pozwolić mi wyjaśnić! Jestem game masterem...

- Lord Wader, miło mi - przerwał komisarz

- Ale proszę pozwolić wyjaśnić, nie jestem obłąkany! Jestem, jak już wspomniałem game masterem, administruję gra komputerową. Te zbrodnie popełniono na wirtualnych postaciach!

- Aaa! Na wirtualnych, no tak to zmienia postać rzeczy, tak. I co mam aresztować mojego własnego syna bo co wieczór morduje kilkaset różnych postaci w swoich grach? Czy pan nie przesadza? No idźcie już sobie dobry człowieku, idźcie już sobie...

- To zupełnie inna gra. Tu tysiące ludzi gra on line, wcielają się w postacie, poświęcają wiele czasu na doskonalenie tych postaci. Wykonują misje, zdobywają cenne przedmioty, różnorakie punkty. Te postacie to tak naprawdę oni ale w wymiarze wirtualnym. To takie postacie zamordowano. To jest sprzeczne z regulaminem gry. Ktoś przy pomocy kraka może zabijać postacie! To jest nielegalne!

- No tak ale po to się gra żeby zabijać...

- Tak ale istoty innych ras, można też zabijać w walce, czy w pojedynku... Ale skrypt nie przewiduje zamordowania postaci.

Do tego potrzebne jest włamanie i skrakowanie jakiegoś elementu gry, to jest nieetyczne i wydaje mi się, że może to robić osoba chora psychicznie. Może niebezpieczna...

- No tak, dobrze... Rozumiem, jednak wydaje mi się, że ciężko tu mówić o zabójstwach. Prawo nie odnosi się do rzeczywistości wirtualnej... - komisarz wreszcie przestał traktować game mastera jak wariata.

- To fakt, prawo nie sięga tak głęboko ale proszę pomyśleć, coraz więcej osób uczestniczy w grach, inwestują swój czas, po za tym gry często są płatne i jeśli ktoś kto regularnie płaci za grę i nagle straci swoją postać, w sposób, że tak powiem nie ujęty w zasadach...

- OK rozumiem ale tu dostrzegam tylko włamanie do tych skryptów, no i ewentualnie widzę problem roszczeń ze strony graczy, którzy potracili w niewytłumaczalny sposób postacie... Ale stąd jeszcze daleko do oskarżania kogoś o morderstwo... Nie mam paragrafu, z którego mógłbym coś takiego ścigać...

- Jednak cos trzeba z tym zrobić... Część z zamordowanych twierdzi, że sprawcą jest mały zakapturzony osobnik...

- Wie pan to pierwsza sprawa o morderstwo, w której mogę przesłuchać ofiary, cha, cha. A kim oni są w rzeczywistości?

- Łowca to inżynier, kupiec to oczywiście sklepikarz, Wiedźma uzdrowicielka to fryzjerka, a Majran to dyrektor w jakiej korporacji...

- Naprawdę nie wiem jak panu pomóc... Może zacząć śledztwo o naruszenie zasad dobrego współżycia. A proszę mi jeszcze powiedzieć jak można zamordować taką wirtualną postać, zastrzelić?

- Podejrzewam, że sama forma zabójstwa nie ma tu większego znaczenia. Siła tkwi w kraku, który, no nie wiem wykasowuje postacie z gry... Część z poszkodowanych słyszała jak sprawca wymawiał jakąś dziwną formułkę o krwi i mocy ale wydaje mi się, że jest to raczej jakaś afirmacja kraka, ubarwienie całej sytuacji.

- Ciekawe, a jak pan sądzi co jest motywem?

- Nie mam pojęcia. Postacie po prostu znikają... Może morderca to świr, który woli zabijać w wirtualnym świecie, siedząc wygodnie przed komputerem, zamiast czaić się po śmietnikach?

- Dobrze przekonał mnie pan, przesłuchamy świadków i przyjrzymy się sprawie, choć nie obiecuję, że w przypadku gdy złapiemy sprawcę postawimy mu zarzut morderstwa...

Skowyt przeszedł w ponure niczym drżący szloch wycie. Po za tym nic nie mąciło spokoju zimowego wieczoru. Rycerze byli otoczeni przez niewidzialne jeszcze ale namacalne zagrożenie, strach coraz mocniej chwycił za gardła. Mimo to ustawili się w szyku i chwycili za broń. Teraz już tylko czekali gotowi walczyć z każdym przeciwnikiem, nawet gdyby miał to być sam szatan.

Na tle czarnej ściany lasu zaczęły rysować się sylwetki. Niby zwierząt, niby istot ludzkich, które idąc mocno pochylone do przodu, na ugiętych nogach z łapami zakończonymi monstrualnymi szponami nie wydawały już żadnego dźwięku. Długie szpiczaste uszy ściągnięte w tył, niby wilczych łbów uzbrojonych w żółtawe duże kły, zbyt duże jak na zwykłe wilkołaki.

Bestie utworzyły krąg i krążyły teraz wokół wpatrując się w oczy rycerzom.

- Przyłbice! Zamknijcie przyłbice, nie patrzcie im w oczy! Chcą nas zahipnotyzować - Sir Combat ochłonał już trochę i wróciło mu logiczne myślenie.

- Sir War i Sir Craft chrońcie tyły! Sir Strike rozkręć swój topór, a ty Sir Mortal módl się za nas.

Do dupy z całą tą wyprawą - pomyślał Tomek. Ekwipunek nabyty, za ciężką kasę, teraz zostanie tu, na jakieś cholernej polance, nikomu nie potrzebny!!!

Bestie zaatakowały jednocześnie, skacząc do gardeł koni i próbując obalić z nich jeźdźców. Sir Combat walił rękąjeścią

miecza w łeb potwora wczepionego w jego ramię. Sir War tarzał się w śniegu usiłując już gołymi rękami zdławić napastnika. Reszta rycerzy walczyła konno, Sir Strike rozplątał na pół pierwszego atakującego, teraz oblepiony trzema szarpiącymi ciało wilkołakami opadał powoli z sił, nie lepiej było z resztą drużyny walczącą już na pięści i mizykordie.

Tomek wbrew oczekiwaniom zachował się bardzo dzielnie. Kupiony po okazyjnej cenie miecz co i rusz zagłębiał się w kudłate ciała, a odpowiednio wzmocniony rumak działał jak maszyna, gryzł i kopał na wszystkie strony. W pewnym momencie Tomek zaczął słabnąć, większość towarzyszy leżała już na ziemi pozostawiona na pastwę rozszalałych kłów i pazurów. Za to z lasu nadbiegały kolejne monstrualne wilcze postacie. Tomek przypomniał sobie o zaklęciu kupionym na aukcji u Pastuszego. Szybkim ruchem wyciągnął z pasa magiczny sztylet o szklanym ostrzu. Stał teraz sam pośród morza, wirujących kłaków, zbrój, kopyt i hełmów, uniósł sztylet i wymówił zaklęcie w prastarym, umarłym języku.

Przerażający gwizd rozdarł scenę walki, na chwilę zabrakło powietrza, a to co udało się zaczerpnąć parzyło niczym rozgrzane żelazo. Cos mocno uderzyło go w głowę i spadł z konia. Znowu zapanowała przerażająca, pusta, zimowa cisza.

Śledztwo rozwijało się powoli. Wszyscy przesłuchiwanym twierdzili, że widzieli człowieka w kapturze lub słyszeli dziwną mantrę na chwilę przed śmiercią.

- Czyli nazwał panią suką i wyraził pragnienie wylizania pani łona, czy tak? - Komisarz przesłuchiwał Wiedźmę uzdrowicielkę - łono - mrucał do siebie notując coś w zeszycie - zboczeniec?- spytał.

- No, niekoniecznie zboczeniec, cham po prostu! Jakiś obrzydliwy człowiek. Nawet chciałam zwrócić na to uwagę zarządzającemu grą ale niestety wcześniej zostałam zamordowana

- Wysportowana pięćdziesięciolatka w designerskich okularach rzeczowo odpowiadała na pytania komisarza.
- Jak wyglądał?
- Mały w kapturku z bródką.
- I co stało się dalej?
- Powiedziałam mu co o nim myślę i wyrzuciło mnie z gry, myślałam, że to coś z łączem ale nie mogłam się ponownie zalogować...
- A nie mogło być tak, że ktoś przejął pani postać i gra teraz jako Wiedźma
- Nie, moja postać przestała istnieć. Włożyłam w to cały wolny czas, wykonywałam misje, zbierałam artefakty. Byłam bardzo szanowaną uzdrowicielką, leczyli się u mnie najmożniejsi lordowie, miałam zakładać sklep zielarski. A tu jeden taki obesraniec wszystko to zniweczył. Nie wiem czy chcę kreować nową postać, zaczynać od początku...
- A pan - komisarz zwrócił się do rudego siedemnastolatka - co pan może opowiedzieć o sprawcy, pan występował w grze jako Lordmag?
- Tak. To samo co ta pani. Niedawno zdobyłem zaszczytną funkcję i najważniejszy dla siebie artefakt, coś czego nie można nabyć, coś co przyznaje rada tylko wybrańcom, kiedy ta menda zwabiła mnie do tajemniczych lochów i tam zatłukła. Rok grania poszedł w... no wiecie państwo jak to mówią Rosjanie.
- Mówi pan, że miał przy sobie coś cennego... A może to jest wyjaśnienie zagadki. Może te morderstwa mają charakter rabunkowy? - komisarz zastanawiał się na głos.
- No nie wiem, ciężko jest tak po prostu kogoś okraść, czy mu coś zabrać. Są pewne warunki żeby tak się stało, a w naszych przypadkach, z tego co wiem, nie zostały spełnione - to mówiąc pani w okularach zaciągnęła się głęboko inhalatorem.
- A przy zastosowaniu odpowiedniego kraka? - komisarz błysnął znajomością tematyki.

- Możliwe! - dama się ożywiła - miałam klejnot, kamień życia, a jak się go podkręci....

- Skrakuje znaczy się troszeczkę? - wszedł jej w słowo komisarz.

- Aj tam zaraz skrakuje, można go zupełnie legalnie podkręcić ale to teraz nie ma znaczenia. W każdym razie to była bardzo cenna rzecz. I faktycznie zamordowano mnie niedługo po tym jak go zdobyłam...

- No dobrze, więc rysuje się nam motyw rabunkowy... Tylko po co mu te wszystkie artefakty? Może szykuje jakąś super postać żeby przejąć władzę nad grą... Może to szaleniec? - komisarzy myślał na głos.

- Nie sądzę, są pewne ograniczenia do tego kto może używać określonych artefaktów, na przykład ja jako Lordmag nie mogę używać pewnych rodzajów broni, a taki tam przeciętny rycerz ma ograniczone możliwości rzucania zaklęć...

- Ale skoro skrakował możliwość zabijania postaci - pani w okularach się wyraźnie ożywiła - to znaczy, że tak naprawdę można skrakować wszystko i cała gra, jej istnienie i zasady tracą sens. Jeśli się tego nie opanuje... A może ten człowiek chce zniszczyć grę, uczynić ją bezsensowną...

- Jest to jakaś hipoteza - komisarz nie był do końca przekonany - ale doświadczenie podpowiada mi, że raczej nie jest to działanie szaleńca ani konkurencji... Prawdopodobnie istnieją prostsze sposoby ingerencji w grę, czy nawet jej zniszczenia...

Sir War uniósł najpierw głowę, następnie zrzucił z siebie jakieś poszarpane łachmany. Dostrzegł Tomka siedzącego na trupie wierzchowca. Reszta drużyny, poobijana i poraniona powoli podnosiła się z pobojuwiska. Z napastników zostały tylko wypalone strzepy.

- Wszyscy żywi? - gromki głos Sir Combata przywrócił ich do rzeczywistości - żywi zvarci i gotowi? No tak, trafiliśmy na

wycieczkę z Kraju Cieni, co za pech! - stanął nieco z boku oparty o miecz i przyglądał się swoim druhom.

- Wygląda na to, że mamy potężnego sprzymierzeńca, któryś z Magów przyszedł nam z pomocą. Znam to zaklęcie... Podobno tylko jeden człowiek może go używać, Lordmag.

- Lordmag podobno nie żyje, wylogował się na amen, zniknął, nie wiadomo ale nie gra od kilkunastu dni... - Na słowa Sir Crafta Tomka przeszedł dreszcz.

- Jak to tylko Lordmag, to nie jest zwyczajny artefakt? - zapytał zaniepokojony.

- Specjalny. Jest tylko jeden Lordmag opiekun ognia, posługuje się jakimś tam szklanym sztyletem...

- Takim? - Tomek wyjął magiczny sztylet z pochwy.

- Pokonałeś Lordmaga? - Sir Strike - uśmiechnął się ironicznie - ty?

- Bzdura, takich artefaktów nie da się odebrać, a jeśli nawet to Tomek na pewno nie mógłby ich używać, coś tu nie gra. Skąd to masz? - Sir Combat spojrział Tomkowi w oczy.

- Standardowo, kupiłem na aukcji specjalnie na wyprawę.

- Wyłaź z szafy bo wywarzymy drzwi! - komisarz i dwóch mundurowych policjantów usiłowało pojmać domniemanego internetowego mordercę.

- Boże panowie nie róbcie tego! Stasio to takie dobre dziecko, dajcie mu spokój - mama Stasia stała w progu pokoju synka. Nie mogła uwierzyć, że policja przyszła po jej dziecko.

- Wyłaź, mówię ostatni raz!

Drzwi szafy uchyliły się troszeczkę, potem szerzej i szerzej aż w końcu zebrani ujrzeli, na oko czterdziestoletniego mężczyznę w piżamie skulonego na dnie szafy i usiłującego nakryć się sweterkiem.

- Gdzie jest dziecko, co zrobiłeś ze Stasiem! - komisarz przybrał sroga minę - wyłaź mi z tej szafy!

Mężczyzna powoli wygramolił się na zewnątrz i stanął ze spuszczoną głową przed komisarzem.

- Ja jestem Stasio - wymamrotał.

- To pani syn?

- No a kto, to mój Stasio, takie dobre dziecko, co on mógł złego zrobić? On prawie z domu nie wychodzi, w komputer sobie gra. Panowie to jakaś pomyłka.

- Stanisław Kowalski? Czy przyznaje się pan do zamordowania Wiedźmy Uzdrowicielki, niejakiego Majrana, Lordmaga i kilku innych osób oraz do odebrania im w ten sposób artefaktów i do ingerencji w skrypt gry Władcy Światów? - komisarz sam nie wierzył, że prokuratura zgodzi się na postawienie takich zarzutów, czuł się prawie tak samo jak kilka dni wcześniej game master siedząc w pokoiku na komisariacie.

- Staś, czyś ty kogoś zamordował, syneczku, dlaczego? I okradałeś ludzi? Bój się Boga! Dlaczego to zrobiłeś? Powiedz matce! - kobieta zaczęła płakać, choć prawdę mówiąc niewiele rozumiała ze stawianych synowi zarzutów. Wiedziała tylko, że oskarżają jej dziecko, jej Stasięńka o morderstwo i rabunek.

- I co się mama tak pyta? Mama dobrze wie dlaczego! Bo po co mama całą rentę z kredensu wyjęła? No po co? Ja wiem! Żeby nie znalazł, tak! Mama specjalnie to zrobiła! - sytuacja robiła się tragikomiczna - A za co ja miałem żyć? No za co? Za to co mi mama na fajki wydzielała, co? - Stasiowi po twarzy popłynęła łza.

- Do puszki z herbatą wsadziłam. Stasięńku, dla ciebie na przyszłość. Ja wiedziałem, że ty mi tę rentę podbierasz, wiedziałam. Ale co ty zrobisz jak mnie zabraknie, odłożyć ci chciałam syneczku mój...

- Dosyć tych bredni. Zabieramy go. - komisarzowi puściły nerwy. Policjanci wyprowadzili skutego Stasia. Jeszcze wychodząc z bloku słyszeli szloch matki.

- No mój drogi giermku! A żywo tam konia oporządzać - Marian ze złośliwym uśmiechem przyglądał się przyjacielowi. - a jak się dobrze uwiniesz to i grogu dam i w stajni spać pozwolę!

Zrezygnowany Tomek przecierał ogiera jakąś szmatą. Co prawda sprawa mordów on line wyjaśniła się głównie dzięki jego internetowym zakupom ale nabyte artefakty przepadły i teraz musiał zaczynać wszystko od początku. Czuł pewną ulgę i każda nawet najmniejsza osobiście zdobyta sprawność cieszyła bardziej niż najlepsza zbroja kupiona na licytacji. Tomek wiedział też, że wystarczy wykonać jeszcze jedną misję żeby uzyskać prawa do magicznej pały, wiedział też kogo tą pałą zdzieli.

Łukasz Szwed
Warszawa 2006