

**DROGA  
SZAMANA**  
ETAP PIERWSZY  
**POCZĄTEK**



**WASILIJ  
MACHANIENKO**

WASILIJ  
MACHANJENKO

**DRUGA  
SZAMANA**

ETAP PIERWSZY  
**POCZĄTEK**

*przekład z języka rosyjskiego*

*Gabriela Sitkiewicz*

*Joanna Darda-Gramatyka*

 **Insignis**

Tytuł oryginału

*Путь Шамана. Книга 1. Квест на выживание*

Copyright © W. Machanienko 2015

This book is published in collaboration with Magic Dome Books.

Grafiki na okładce © W. Manjuchin 2015

Przekład z języka rosyjskiego

Gabriela Sitkiewicz, Joanna Darda-Gramatyka

Redakcja

Tomasz Brzozowski, Dominika Rychel

Korekta

Julia Diduch, Marcin Piątek

Skład i adaptacja okładki

Tomasz Brzozowski

Konwersja do wersji elektronicznej

Aleksandra Pieńkosz

Copyright © for this edition

Insignis Media, Kraków 2018. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ISBN 978-83-66071-11-7



Insignis Media

ul. Lubicz 17D/21–22, 31-503 Kraków

tel. +48 (12) 636 01 90

[biuro@insignis.pl](mailto:biuro@insignis.pl), [www.insignis.pl](http://www.insignis.pl)

[facebook.com/Wydawnictwo.Insignis](https://facebook.com/Wydawnictwo.Insignis)

[@insignis\\_media](https://twitter.com/insignis_media)

[@insignis\\_media](https://instagram.com/insignis_media)

Snapchat: [insignis\\_media](#)

# Spis treści

1. WSTĘP
  2. KOPALNIA „PRYKA”. POCZĄTEK
  3. KOPALNIA „PRYKA”. DZIEŃ PIERWSZY
  4. KOPALNIA „PRYKA”. TYDZIEŃ PIERWSZY
  5. KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 1
  6. KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 2
  7. KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 3
  8. KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 4
  9. KOPALNIA „DOLMA”. CZĘŚĆ 1
  10. KOPALNIA „DOLMA”. CZĘŚĆ 2
  11. PODZIEMIE
  12. POWRÓT
- O Autorze

## ROZDZIAŁ 1

### WSTĘP

*...uznać oskarżonego Dmitrija Machana winnym włamania do programu zarządzającego miejską siecią kanalizacyjną, które to włamanie doprowadziło do zatrzymania systemu, i skazać go na pobyt w kapsule więziennej oraz na wydobywanie zasobów przez okres 8 lat, zgodnie z artykułem 637 paragraf 13 Kodeksu wykroczeń. Miejsce odbycia kary zostanie wyznaczone przez system w trybie automatycznym. W wypadku spełnienia przez oskarżonego warunków przewidzianych artykułem 78 paragraf 24 Kodeksu wykroczeń będzie on miał możliwość przejścia do ogólnego świata Gry. Sąd nadaje oskarżonemu rasę Człowiek, klasę Szaman, specjalizację podstawową Jubiler. Filtry doznań zostają wyłączone na cały okres przebywania w kapsule. Przedterminowe zwolnienie jest możliwe w wypadku uiszczenia przez oskarżonego kwoty w wysokości stu milionów złotych Monet. Wyrok jest ostateczny i nie podlega zaskarżeniu.*

Mówią, że Bóg jest Prawdą. Nie wiem, może tak właśnie jest, nie sprawdzałem, kłócić się nie będę. Ale prawdą jest, że wszystkie spory to zło, a nawet zło do kwadratu. I to jest Prawda, z którą nie podyskutujesz. Takie tam gierki słowne.

Pozwólcie, że się przedstawię. Dmitrij Machan, jak już zostało powiedziane. Trzydziestoletni specjalista do spraw bezpieczeństwa komputerowego i wszystkiego, co się z tym wiąże. Freelancer, którego od czasu do czasu korporacja zatrudnia w celu poszukiwania luk w wirtualnej grze Barliona.

To gra, która wypełniła sobą cały świat, a dla niektórych w ogóle stała się całym światem. Nie mogę powiedzieć, że jestem najlepszym specjalistą do spraw bezpieczeństwa, ale z pewnością najgorszym mnie nazwać nie można. Jestem

kimś pośrodku, między geniuszem a zupełnym zerem. Ni pies, ni wydra.

Co roku wszyscy specjaliści oficjalnie zajmujący się poszukiwaniem luk w zabezpieczeniach Gry zobowiązani są przechodzić szkolenie. Z czego mogliby nas jeszcze szkolić, tego nie pojmowaliśmy, ponieważ dla wielu z nas znajdowanie luk w zabezpieczeniach to jedyne źródło dochodów. Jednak wymagania korporacji są surowe: chcesz zajmować się znajdowaniem dziur i nie łamać prawa – szkól się. Byliśmy więc szkoleni przede wszystkim z nowych ustaw, które jeszcze bardziej zaostrzały kary za hakerstwo, ale nigdy nie zdarzyło się, żeby pokazano nam jakieś nowe narzędzia albo metody znajdowania luk. Korporacja restrykcyjnie pilnowała, żeby żadne wewnętrzne rozwiązania technologiczne nie wyciekały na zewnątrz. A jeszcze bardziej, żeby nie trafiały do nas, bo dziś, owszem, jesteśmy uczciwi i prawi, ale jutro każdy z nas może przeobrazić się w złośliwego hakera i spróbować włamać się do Barliony.

Na kolejnym takim szkoleniu znalazłem się przy jednym stoliku z dość atrakcyjną dziewczyną. Zaczęliśmy rozmawiać. Szkoda, że oczywiście też była artystką freelancerem, jak nazywali siebie szukający luk w zabezpieczeniach Gry, niezależnie od tego, czy gdzieś pracowali, czy nie. Już chciałem zacząć popisywać się mądrze brzmiącą i niezrozumiałą terminologią, żeby dziewczyna, oszołomiona moim geniuszem, wpadła mi w ramiona. Tymczasem Marina okazała się inteligentną i doświadczoną w swoim fachu specjalistką. Jej głównym zadaniem było zapewnienie bezpieczeństwa informacyjnego miejskiej sieci kanalizacyjnej, a poszukiwanie błędów traktowała jedynie jako hobby.

No tak. Nigdy nie mów kobiecie, szczególnie inteligentnej, że jej miejsce pracy nie jest warte, żeby pracował tam artysta freelancer. Zaczęliśmy się spierać. I wtedy, nie znajdując innych argumentów, przytoczyłem ten, który wydawał mi się zabójczy, a już na pewno ostateczny: „Przecież tam śmierdzi!”.

Najwyraźniej Marina poczuła się dotknięta tym komentarzem. I to dotknięta na tyle, by opuścić mój stół. Uznałem, że nasza znajomość właśnie się zakończyła. Szkoda, bo już zacząłem snuć konkretne plany. Mniejsza z tym.

Kolejny wykład – na temat tego, jak nowa ustawa zaostrza karę za włamanie się do programu i zniszczenie go – pochłonał mnie bez reszty. Ożeż ty! Teraz za włamanie do systemu można dostać osiem lat! Poważnie.

W przerwie między wykładami przysiadła się do mnie Marina.

– Czyli twierdzisz, że na takim stanowisku jak moje mogą pracować wyłącznie dyletanci? – zapytała rozdrażniona, a ja zauważyłem, że dookoła nas zaczyna zbierać się tłumek gapiów.

– Słuchaj, nic takiego nie powiedziałem. Nie powiedziałem, że jesteś dyletantem: powiedziałem, że taka praca nie jest warta tego, żeby ją wykonywał profesjonalista twojego kalibru.

– To jedno i to samo. Skoro ją wykonuję, to znaczy, że nie zasłużyłam na inną, a to z kolei oznacza, że jestem beztalenciem i idiotką!

Kłócenie się z rozgniewaną dziewczyną nie ma sensu. I tak niczego nie udowodnisz, a w oczach wszystkich dookoła wyjdiesz na głupca.

– Skończmy już ten temat, dobrze? Przyznaję się do winy, wybaczone, źle się wyraziłem. Zapraszam na pokojową filiżankę herbaty, kawy lub czegoś innego, co lubisz. Nie chcę się kłócić z tak piękną i czarującą kobietą – spróbowałem lekko zbić Marinę z tropu. Lepiej niech oburza się z powodu moich komplementów niż komentarzy o jej pracy.

– Powiedz, masz żonę albo dziewczynę?

Usłyszawszy to pytanie, odruchowo wzdrygnąłem się i automatycznie przecząco pokręciłem głową. Najwidoczniej Marina przeszła do ofensywy i to ona zbiła mnie z tropu. Jej następne pytanie praktycznie zabiło mnie na miejscu, jakby potwierdzając moje przypuszczenia:

– A chciałbyś spotykać się ze mną? Podobam ci się? – Rany! Co za kobiety żyją w naszych czasach. Same rzucają się na mężczyzn; chociaż, przyznaję, szalenie mi się to spodobało. Marina naprawdę była atrakcyjną dziewczyną, sympatyczną, z lekko zadartym noskiem, dlatego niemal bezwiednie pokiwałem głową potakująco.

– Słuchajcie wszyscy! – nagle wykrzyknęła Marina. – Jeśli Dmitrij w ciągu tygodnia da radę złamać zaporę, którą postawiłam na symulatorze miejskiej sieci kanalizacyjnej, to uroczyście obiecuję, że zostanę jego dziewczyną na przynajmniej miesiąc! Przy tym ani słowem, ani gestem nie zdradzę, że nie sprawia mi to żadnej przyjemności. Z kolei jeśli mu się nie uda, przez miesiąc będzie pracował jako czyściciel kolektorów. No to co, Dmitrij? Gotów podjąć wyzwanie? Postawię serwer testowy z pełną kopią działającego systemu, a twoja próba włamania zostanie potraktowana jako sprawdzenie naszych systemów bezpieczeństwa. Już jutro dostaniesz wszystkie niezbędne dokumenty, dlatego z prawnego punktu widzenia będziesz czysty. – I Marina wyciągnęła do mnie rękę.

Kto mnie zmusił do przyjęcia zakładu? Mogłem wszystko obrócić w żart, zakończyć rozmowę. Poszlibyśmy napić się piwa i rozeszlibyśmy się w pokoju. Ale nie! Spojrzenie Mariny wwiercało się we mnie tak przenikliwie, że mimowolnie uściśnąłem podaną mi przez nią dłoń.

– Super. Jutro dostaniesz skan zlecenia na sprawdzenie bezpieczeństwa naszego systemu i jego adres wirtualny. Równy za tydzień znów tu będę. Albo z ofertą pracy, albo w pełnej gotowości na randkę. Czas start, bohaterze.

Ze wszystkich stron dał się słyszeć pomruk aprobaty, a ja zdębiałem. Marina odeszła, a do mnie zaczęli podchodzić znajomi i nieznajomi i klepać mnie po ramieniu, podawać mi dłonie i proponować pomoc w zhakowaniu systemu. Jasne, jeśli taka dziewczyna kładzie na szali samą siebie, i to na cały miesiąc, wszyscy powinniśmy się zjednoczyć. A jeśli mi się nie uda, to przynajmniej będzie się z czego śmiać, kiedy zacznę pracować przy kolektorze.

Mają rację ci, którzy mówią, że najrzadziej spotykaną przyjaźnią na tym świecie jest przyjaźń człowieka z jego własnym zdrowym rozsądkiem. Kto mi zabronił z niego korzystać? Skoro jednak już się zobowiązałem, to nie ma drogi odwrotu. Dwa dni zbierałem informacje o S.I. miejskiej sieci kanalizacyjnej i o Marinie, po czym przystąpiłem do pracy.



Programy symulujące inteligencję, oczywiście, noszą szumną nazwę S.I.: wszyscy myślą, że to jest naprawdę sztuczna inteligencja, lamentują i zawodzą, że w naszym świecie to nierealne, a jeśli nawet realne, to po co nam to, przecież wtedy maszyny w końcu zastąpią człowieka i wszyscy wymrzemy. Nie można jednak mylić pojęć i porównywać miękkiego z zielonym. Programy symulujące nie mają matrycy osobowości. Oczywiście, jeśli się je odpowiednio zaprogramuje, mogą one przejawiać i emocje, i charakter, i całą resztę, przy czym są w stanie robić to tak, że w kontakcie z nimi nie od razu zorientujesz się, że masz do czynienia z programem. Nie mają jednak najważniejszego – samoświadomości. Znaczy to, że program nigdy nie zada sobie pytań w rodzaju: „Kim jestem?“, „Po co istnieję?“, „Ile mi zapłacą?“, „Kiedy dostanę urlop?“; chyba że taką opcję przewidziano w jego ustawieniach domyślnych; a zatem nie będzie też denerwować się z powodu uświadomienia sobie swojego miejsca na świecie, doskonale spełniając wyznaczone mu funkcje.

Z czasem symulatory, jak nazywa się programy tego typu, zaczęto wykorzystywać we wszystkich sferach ludzkiego życia, tym samym całkowicie zastępując człowieka. Żeby tylko człowieka! Nawet zwierzęta domowe – a ściślej mówiąc, roboty imitujące zwierzęta domowe – na stałe weszły do naszego świata, wyparłszy swoich żywych współbraci. Oczywiście, zapewne niektórzy mają jeszcze w domu te futrzaste kłębki, wszelkimi siłami trzymając się tradycji, ale takich z roku na rok jest coraz mniej. Chcesz, żeby twój domowy pupil był jednocześnie budzikiem, odkurzaczem, żelazkiem, strażnikiem i tak dalej i nie roznosił przy tym sierści, nie brudził i nie niszczył mebli? I ani wyglądem, ani zachowaniem, ani w dotyku niczym nie różnił się od dobrze znanego człowiekowi kota? Zadzwoń do nas... Cholera, chyba mnie poniosło...

Mówią, że przy tworzeniu symulatorów intelektu ludzkości zabrakło zaledwie jednego kroku do stworzenia sztucznej inteligencji, czyli pełnowartościowego sztucznego umysłu, ale to wszystko zaledwie domysły. Krążą przecież pogłoski, że gdzieś w najgłębszych zakamarkach laboratoriów wojskowych sztuczna

inteligencja już dawno została stworzona, działa i przynosi korzyści.

Ogólnie rzecz biorąc, dzięki symulatorom życie stało się wesołe i beztrudne. Tylko bezrobocie, które pojawiło się wraz z nimi, nikogo nie cieszyło, dlatego napięcie w społeczeństwie od momentu ich pojawienia się ciągle rosło i rosło...

Tak, znów dałem się ponieść. Wracam do wątku.

Zakład wygrałem. W ciągu dwóch dni zebrałem pełną informację, jaka była dostępna w sieci, o tym, jakie szkolenia przeszła Marina i w jakich seminariach oraz kursach uczestniczyła. Jeśli chciała coś zrobić, to raczej na podstawie tego, co już wie; z pewnością nie odkrywała koła na nowo. Kupiłem nowy sprzęt, żeby uchronić mój ulubiony notebook przed odpowiedzią systemów zabezpieczeń, aktywnie atakujących komputery hakerów nieudaczników, i przystąpiłem do włamania. Nawet nie chowałem się za łańcuszkiem serwerów, jak to zazwyczaj robili guru od włamań. Po co? Pracowałem ściśle według zlecenia, śledzić moje postępy na serwerze testowym mógł tylko jeden człowiek – właśnie Marina; byłem przekonany, że przez cały tydzień będzie tkwiła w pracy, czekając na mój atak. Ukrywanie się nie miało sensu. Samo włamanie zajęło mi dosłownie kilka godzin. Okazało się, że miałem rację – zastosowała pojedyncze, skrajnie rzadkie, ale bardzo efektywne zabezpieczenie. Naiwna dziewczynka. Autorem tego zabezpieczenia był jeden z moich znajomych, więc zadzwoniłem do niego, opisałem sytuację i dostałem informację, jak je obejść. A nawet nie jak je obejść, ale gdzie kopać.

– Zabezpieczenie jest mocne, ale zależy od ustawień dostępu – powiedział znajomy. – W dużych zarządach miejskich to problem, szczególnie jeśli jest tam grupa zidiociałych przełożonych z różnymi wymaganiami. Przy pierwszej instalacji wszystko jest okej, ale podczas eksploatacji powstają lewe konta użytkowników: „martwe dusze” z prawami dostępu do kreatora instalacji. Tutaj prosty admin nie pomoże; konta użytkowników to nie jego poziom!

Słowa te potwierdziły się w zupełności. Analizator dosłownie po kilku godzinach pracy wygenerował kilka potencjalnych kont użytkowników, które

mogłem wykorzystać do zrealizowania zlecenia. Niepotrzebnie tylko kupowałem sprzęt, myśląc, że wszystko będzie o wiele bardziej skomplikowane i niebezpieczne. Stworzenie hasła zajęło mi dwa dni, dlatego nie wątpiłem w swój sukces.

Kiedyś jakiś mądry człowiek powiedział, że diabeł tkwi w szczegółach. Okazało się że w przydługim adresie serwera testowego (346.549.879.100011.011101.011011.110011.) kilka cyfr było przestawionych. Wciąż nie wiadomo, kto się pomylił – ja, kiedy go wprowadzałem, czy Marina, gdy przygotowywała mi dane. Fakty są jednak takie, że pracowałem nie z systemem testowym, lecz realnym i działającym; tym, który kontroluje ścieki całego miasta.

Właśnie dlatego teraz jestem w sądzie i słucham, jak odczytują mój wyrok. Włamałem się na serwer i w istocie doszczętnie zniszczyłem S.I. kanałów miejskich. Okazało się, że po tym jak wysiadł symulator, zawartość dużego jeziora, które znajdowało się w centrum miasta, akurat naprzeciw Urzędu Miasta, przeobraziła się w brzydko pachnącą substancję. Zdarzyło się też coś nieoczekiwanego – w związku z odłączeniem obsługiwanego przez S.I. obwodu administracyjnego miał miejsce skok ciśnienia i rura kolektorowa przechodząca pod miastem pękła w kilku miejscach. I choć uszkodzenia, do których doszło pod ziemią, dla większości pozostały niezauważone, to awaria na środku jeziora doprowadziła do tego, że tłumy manifestujących, spotykające się zwykle pod ratuszem i domagające się usunięcia symulatorów, nagle przypomniały sobie, że mają do załatwienia sprawę gdzie indziej. Podobnie jak urzędnicy w ratuszu. Zresztą w ogóle wszyscy mieszkańcy centrum miasta nagle zapalali chęcią odwiedzenia swoich krewnych na wsi, gdzie niby jest takie wspaniałe świeże powietrze.

Sprawa zyskała ogromny rozgłos i wkrótce uznano, że był to atak terrorystyczny, ruszyła agitacja nawołująca do rezygnacji z usług symulatorów, a śledczy wszczęli dochodzenie, żeby znaleźć winowajcę.

Podczas łamania zapory nie zacierałem za sobą śladów, dlatego dotarcie do mnie nie byłoby specjalnie trudne. Jednak ja się nie ukrywałem: kiedy tylko dowiedziałem się o skutkach moich działań i o tym, że policja poszukuje winowajcy, sam się zgłosiłem, żeby przyznać się do winy. Nie spodziewałem się surowej kary – uznałem, że pewnie dostanę reprimendę, mandat. Nie więcej.

Niestety, cholernie się myliłem. Policja zebrała tyle dowodów, że złapałem się za głowę, kiedy się z nimi zapoznałem. Ktoś zasłabł przez zapach, więc wniósł do sądu sprawę przeciwko miastu. Komuś nie spodobało się jezioro w nowym wydaniu, do którego się przyczyniłem, i wniósł sprawę do sądu przeciwko miastu. Ktoś po prostu zaskarżył miasto, żeby dotrzymać towarzystwa skarżącym je znajomym. Ogółem straty miasta wyniosły ni mniej, ni więcej tylko 100 milionów, którymi w całości obciążono mnie. Starłem się zasłonić dokumentem, który dowodził, że pracowałem na zlecenie, ale prawnicy miejskich wodociągów pozbawili mnie wszelkich złudzeń, twierdząc, że dokument podpisała osoba bez wystarczających uprawnień do zatrudniania specjalistów z zewnątrz, dlatego nie ma on mocy prawnej; tak więc, w istocie, dokonałem włamania i ponoszę odpowiedzialność za wszystkie tego konsekwencje. A konsekwencje były naprawdę spore. W efekcie wszystkimi stratami obciążono mnie. I jeszcze za włamanie mi wlepili. Ponieważ sam się zgłosiłem, dopóki toczyło się dochodzenie, przebywałem w domu z nakazem pozostania na miejscu. Zajmowałem się zgłębianiem kwestii, jak poradzić sobie w Barlionie. Jednak im więcej czytałem, tym bardziej rozumiałem, że nic więcej nie mogę dla siebie zrobić. Zupełnie nic.

Rzecz w tym, że utrzymanie więzień stało się dla Rządu bardzo drogą przyjemnością. Dokładnie tak, dla Rządu w liczbie pojedynczej, ponieważ w jakimś momencie terytorialna fragmentacja naszego świata skończyła się. Nie byłem naocznym świadkiem tych wydarzeń, zjednoczenie nastąpiło przed moimi narodzinami, ale na lekcjach historii mówiono nam, że to była jednogłośnie wola obywateli świata. Akurat, wola obywateli. Prędzej to rządzący państwami

dogadali się między sobą, a naród został postawiony przed faktem dokonanym. Ale mniejsza o to. Nieważne. Kiedy tylko symulatory stały się nieodłącznym elementem naszego świata, zwiększając liczbę bezrobotnych, więzienia zaczęły się zapełniać w katastrofalnym tempie. Rząd stanął przed globalnym dylematem: jak rozwiązać sprawę zamieszek społecznych i wzrostu liczby przestępców? Potrzebna była „marchewka”.

I wtedy to do Rządu przyszedł ze swoją propozycją Piotr Stiepanowicz Iwanow, właściciel fabryki produkującej kapsuły gier wirtualnych, a także twórca jednego z wirtualnych światów gry zwanej Barlioną. To była zwyczajna gra w stylu „Magii i miecza” – epoka średniowiecza, żadnej broni palnej i silników spalinowych, za to mnóstwo magii, orków, gnomów, elfów, smoków i wielu innych rzeczy nieistniejących w realu. Gra w Barlionie, podobnie jak we wszystkich analogicznych grach, odbywała się w pełnej izolacji sensorycznej, którą zapewniała wirtualna kapsuła: a te produkowane były w fabryce Iwanowa. W kapsule gracz stawał się jednością ze swoją postacią i odczuwał wszystko to, co postać mogłaby czuć w grze: smak, kształt przedmiotów, zadowolenie, zmęczenie, ból. Chociaż na żądanie organów władzy wszystkie odczucia, które mogłyby stać się udziałem gracza w Barlionie, były domyślnie blokowane. Aby włączyć percepcję, należało przejść badania psychologiczne na poczytalność i poddać się kontroli stopnia odczuwania w celu określenia poziomu wrażeń, który można włączyć w kapsule. Korporacja dbała o swoich graczy. Kapsuły były konfigurowane indywidualnie i gwarantowały wszystko, co trzeba, na długi czas: począwszy od jedzenia, a skończywszy na treningach mięśni, polegających na wywoływaniu skurczów impulsami elektrycznymi. Ludzie mogli przebywać w kapsule miesiącami, a nawet latami, nie odczuwając po wyjściu żadnego dyskomfortu.

Jaką propozycję złożył Rządowi Iwanow? Zaproponował, aby za niewielką opłatą umieszczać wszystkich więźniów w jego kapsułach i wysyłać ich do Barliony tam, gdzie pożytecznie spędzaliby czas, a dokładnie – wydobywaliby

zasoby. Pomysł spodobał się Rządowi i w rezultacie rocznego eksperymentu z takim wirtualnym więzieniem Rząd wykupił wszystkie prawa do Barliony, zaś Iwanowa mianowano dyrektorem generalnym nowej państwowej korporacji. Uchwalono wszystkie konieczne ustawy, żeby nadać Barlionie status gry państwowej, a Rząd zalegalizował pieniądze używane w Grze oraz umożliwił ich swobodną wymianę na realną walutę. Po czym ruszyła kampania reklamowa i do Barliony popłynęły rzeki pieniędzy.

Praktycznie wszyscy niezadowoleni ze swojego życia rzucili się w wir rozgrywki, żeby oszukać państwo, żyć spokojnie i zarabiać na questach, wydobywaniu zasobów lub zabijaniu mobów. Naiwni jak dzieci. Za wykonanie questów doliczano pieniądze, które można było swobodnie wymieniać na realne, temu trudno zaprzeczyć, jednak za każde działanie w Grze też trzeba było płacić: niewiele, ale jednak. Zatrzymałeś się w gospodzie – płacić, czegoś potrzebujesz – płacić. Jednym z głównych wynalazków służących do wyciągania pieniędzy od graczy stały się Banki.

Jedno z naczelnych praw Barliony głosi: w razie śmierci postaci gracz traci 50% całej swojej gotówki. Przy kolejnej śmierci – znów 50%, i tak dalej. Oczywiście jeśli postać została uśmiercona przez moba, to odrodziwszy się po upływie kilku godzin, mogła powrócić na miejsce swojej śmierci i zebrać rozrzucone na ziemi pieniądze. Pod warunkiem że nie zgarnął ich już inny gracz. Tyle że zazwyczaj graczy nie uśmiercały moby, ale inni gracze, których celem stało się zarabianie na morderstwach. Na takich graczy nakładano wiele kar: w ciągu ośmiu godzin od targnięcia się na życie innego gracza można było próbować ich zabić, za morderstwo PK (*Player Killera*) wyznaczano nagrodę, którą można było odebrać od dowolnego przedstawiciela władzy; w ciągu ośmiu godzin od chwili popełnienia morderstwa PK nie gromadzili doświadczeń i tak dalej. Mimo to istnieli gracze, którzy lubili zabijać.

Dlatego wymyślono Banki. Jeśli gracz zgromadził środki, to mógł ulokować je w Banku, opłaciwszy jednorazowe wydanie karty do rachunku, do którego nikt

inny nie miał dostępu, a także płacąc Bankowi miesięcznie 0,1% całkowitego depozytu za prowadzenie rachunku. Niby niewiele, ale nawet jedna tysięczna całkowitego obrotu Barliony to ogromne pieniądze, dlatego korporacja nigdy nie zamierzała rezygnować z trybu PvP (*Player versus Player*).

Kolejnym krokiem korporacji w kierunku zwiększenia zysków stała się sprzedaż w ogólnym świecie Gry zasobów wygenerowanych przez więźniów. Samowolne generowanie przez korporację zasobów było ścigane przez prawo i pilnowały tego specjalne komisje, ale sprzedaż zasobów wydobytych przez osoby odsiadujące karę to już inna sprawa: za takimi zasobami stała realna ludzka praca.

Ostatecznie wszyscy są szczęśliwi i zadowoleni już od piętnastu lat – od czasu, kiedy Barlionę została oficjalnie uznana za grę państwową. Gracze rozkoszują się naprawdę dobrą rozgrywką, korporacja zarabia zawrotne pieniądze i ciągle udoskonala Grę, a więźniowie siedzą w wydzielonych miejscach i wydobywają zasoby. Na tę chwilę około 25% całej ludności Ziemi powyżej czternastego roku życia gra w Barlionę (liczba ta z każdym rokiem rośnie coraz szybciej). Jedynym ograniczeniem nakładanym na postaci jest zasada, że dopóki gracz nie ukończy 18 lat, nie może uczestniczyć w trybie PvP – ani w charakterze ofiary, ani w charakterze myśliwego. Gra kontroluje to bardzo skrupulatnie.

Należałoby tu opowiedzieć o czymś jeszcze; czymś związanym z przebywaniem więźniów w Barlionie. Fakt ów miał niemałe znaczenie. Jakież siedem lat po odpaleniu Barliony szajka przestępców pobiła i zgwałciła dziewczynę o imieniu Jelena; po ojcu Pietrowna, nazwisko – Iwanowa. Córka dyrektora generalnego korporacji. Pojechała wraz z przyjaciółmi do jednej z niespokojnych dzielnic miasta, której mieszkańcy protestowali przeciwko symulatorom i nie chcieli logować się do Barliony. I jak to zazwyczaj bywa w takich wypadkach, młodym nagle skończyło się paliwo.

Oczywiście winnych znaleziono właściwie od razu; Iwanow nawet nie brał udziału w procesie sądowym. Więcej: nie posunął się nawet do tego, by

zaaranżować awarię kapsuły, nie. On zrobił coś innego. Kiedy odbyło się posiedzenie sądu, został przyjęty projekt ustawy, która regulowała włączanie trybu percepcji doznań u więźniów. Początkowo w kapsuły wbudowane były specjalne filtry, które zarządzały poziomem odczuwania, ale dla tych, którzy targnęli się na córkę Iwanowa, zostały one całkowicie wyłączone. Nie wiem, jakie wówczas zaobserwowano tego skutki, ale dokładnie po roku ustawa została uzupełniona i teraz wszyscy więźniowie znajdują się w miejscach zamknięcia z wyłączonymi filtrami percepcji. Wskaźnik przestępczości ostro zapikował i akty bandytyzmu właściwe już się nie zdarzają. Perspektywa wydobywania zasobów z odłączonymi filtrami percepcji skutecznie je ogranicza.

Tak oto mają się sprawy. A teraz trochę o tym, co przypadło w udziale mnie.

Rasa Człowiek. Pierwsza rasa, która powstała w Grze, jedyna rasa, która nie ma żadnych dodatkowych bonusów z wyjątkiem szybszego wzrostu reputacji wśród NPC-ów (*Non-Player-Characters*). Ta rasa nie może używać kamiennej skóry, jaką mają Krasnoludy. Nie ma też takiej ostrości spojrzenia i umiejętności strzelania z łuków, jaką dysponują Elfy. Tylko reputacja. Klasa Szaman była jedną z najslabszych w Barlionie – uniwersalna, pozwalała zadawać obrażenia i je leczyć, ale w walce jeden na jednego ustępowała praktycznie wszystkim innym klasom. Wywołanie Duchów zajmowało zbyt wiele czasu. O sprawności Jubilera w ogóle nie ma co mówić – w Barlionie wyłącznie bardzo bogaci marnowali swoje siły na jej wymasterowanie. Wszystko, co wytwarzają Jubilerzy – ozdoby, pierścienie, łańcuszki, inne wyroby – spokojnie można było kupić u handlarzy NPC. Najważniejsza funkcja Jubilerów – szlifowanie Drogocennych Kamieni – nie była warta straconych na nią sił. Oszlifowane kamienie są drogie, ale żeby zdobyć materiały do ich przygotowania, miesiącami trzeba wydobywać i przesiewać rudę. A na dodatek prawdopodobieństwo, że kamień podczas obróbki ulegnie zniszczeniu, jest bardzo duże. Oczywiście można trudnić się innym fachem – możliwości są niezliczone. Jednak i tu pojawia się pewne „ale”: ani jedna z działalności dodatkowych nie może



prześcignąć tej głównej o więcej niż dziesięć punktów. Idiotyczne ograniczenie, z którym nic nie da się zrobić.

Co gorsze – mój Łowca, którego levelowałem przez kilka ostatnich lat i w którego zainwestowałem dość dużo pieniędzy, miał zostać usunięty, ponieważ w Barlionie można mieć tylko jedną postać. Po wyjściu na wolność można zabrać sobie postać, w którą wcieliło się w więzieniu, i kontynuować nią grę, ale tylko nieliczni znajdowali na to siłę. To psychicznie trudne. Jeśli zaś mowa o moim Łowcy, to wszystkie zarobione przez niego pieniądze i zdobyte rzeczy zostaną mi sprzedane: albo po ośmiu latach wymachiwania kilofem, kiedy już wyjdę z więzienia, albo gdy zdarzy się cud i wypuszczą mnie z kopalni do ogólnego świata Gry. Zdarza się, prawdopodobnie przypadkowo, że przestępcy wypuszczani są z miejsc wydobywania zasobów i resztę kary spędzają w ogólnym świecie Gry, oddając 30% zarobionych pieniędzy Rządowi. Poza tym nie ma żadnych ograniczeń – rozwijaj się, upgrade'uj, zawieraj znajomości. O tym, że gracz siedzi w więzieniu, mówi jedynie czerwona opaska, którą nieszczęśliwie lubią NPC-e, przydzielający różne zadania, i którą można zdjąć tylko wówczas, gdy zapłacisz skarbowi państwa milion Złotych Monet. Innymi słowy: nie idzie jej zdjąć.

Chyba jednak najgorsze było to, że Marina się nie pojawiła. Ani na procesie sądowym, ani u mnie w domu, kiedy czekałem na wyniki dochodzenia. Ani widu, ani słyhu. I czy osiem lat, które mi wlepili, było warte takiej niepoważnej dziewczyny? Myślę, że nie.

– No to wskakujemy! – roześmiał się technik, umieszczając mnie w kapsule.

Żartowniś, cholera. We wszystkich miejskich gazetach nazywano mnie Pogromcą Kolektora. I tak było to chyba najbardziej niewinne przezwisko. Ważne, żeby w więzieniu nie przykleił się do mnie podobny przydomek.

Przed oczami mignęła mi błyskawica i na chwilę straciłem przytomność.

– Uwaga, odbywa się pierwsze wejście do Barliony przez kapsułę więzienną TK3.687PZ-13008/LT12.

Chłodny metaliczny głos, który czytał tekst wyświetlający się na pasku literami w nieprzyjemnym wyblakłym kolorze, przyprawił mnie o ciarki, dlatego od razu doszedłem do siebie. Głos ów, pozbawiony wszelkich emocji, powodował, że czułem się nieswojo. To było celowe: wiedziałem, że głos może być miękki i uspokajać.

– Ustawienia początkowe zostały wprowadzone i nie mogą być zmienione. Płeć: męska. Rasa: Człowiek. Klasa: Szaman. Wygląd: identyczny jak obiekt. Skanowanie obiektu zakończone. Synchronizacja danych fizycznych z właściwościami wybranej rasy zakończona. Dane fizyczne wprowadzone. Lokalizacja początkowa wybrana. Miejsce uwięzienia: Kopalnia Miedzi „Pryka”. Cel osadzenia: wydobywanie rudy miedzi. Rozpoczęto generowanie postaci.

Okno instalacji początkowej. Na mnie patrzyłem Ja, ubrany w pasiak z numerem 193 753 482. Sporo. Okazuje się, że w Barlionie przebywają przestępcy skazani w ciągu ostatnich piętnastu lat. Dodatkowo do pasiaka dostałem Spodnie i Buty Więźnia, także w paski, które przypominały mi, kim się staję. Nawet buty były w pasy, co nie mogło nie wywołać u mnie uśmiechu. Normalnie zebra. Można powiedzieć, że byłem ubrany zgodnie z ostatnim krzykiem mody. Kilof w ręce dopełniał przygnębiającego obrazu mojej osoby, wskazując na to, czym będę się zajmował przez najbliższe lata. Tyle dobrego, że kilof nie był w paski.

– Proszę wprowadzić imię. Uwaga, imię więźnia może składać się tylko z jednego słowa.

Ech, mimo wszystko technik sprawił mi radość, wielką radość. Nie wiem, dlaczego – z powodu miłości do bliźniego swego czy też z jakichś innych pobudek – dał mi możliwość samodzielnego wyboru imienia. Imię gracza w Barlionie jest unikalne – w jednej przestrzeni można spotkać trzystu Zajączków, setkę Koteczków i ogromną liczbę WszystkichPokonam, ale to słowo składowe gwarantuje wyjątkowość. Na przykład obok siebie mogli znaleźć się WszystkichPokonam Wspaniały i WszystkichPokonam Uroczy, ale dwóch

Wszystkich Pokonam Wspaniałych w Barlionie nie ma. Ale niestety – więźniowie nie mają możliwości stworzenia imienia złożonego z więcej niż jednego słowa, dlatego zazwyczaj jest ono generowane automatycznie. A jeśli skasowali mojego Łowcę...

– Machan – wypowiedziałem, z całego serca pragnąc, żeby imię mojego Łowcy, którego mi odebrano, zostało już usunięte z bazy, i żeby nikt nie zdążył go jeszcze podebrać.

Lubiłem grać z tym imieniem, przywykłem do niego, mimo że było to zwykłe nazwisko. Dodatkowo imię mojego Łowcy było jednoczłonowe, wykupiłem je od jednego gracza niemal za dziesięć tysięcy Złotych Monet i nie miałem najmniejszej ochoty tracić takich pieniędzy.

– Wybór przyjęty. Witamy w świecie Barliony, Machanie. Tutorial jest niedostępny dla użytkowników kapsuły więziennej. Zostaniesz przekierowany bezpośrednio do Kopalni Miedzi „Pryka”. Życzymy przyjemnej gry.

Mignęła błyskawica i świat dookoła mnie wypełnił się kolorami. Tyle że z jakiegoś powodu dominowały odcienie szarości.

## ROZDZIAŁ 2

### **KOPALNIA „PRYKA”. POCZĄTEK**

Moim oczom ukazała się Kopalnia Miedzi „Pryka” w całej swojej okazałości. Wysokie na prawie sto metrów ogromne kamienne klify wypełniały całe pole widzenia. Szczyty skał wisiały nad kopalnią, tworząc daszek nad całym perymetrem. Jak dach dla kibiców nad stadionem – skojarzyło mi się. Nawet jeśli zechcesz, nie wdrapiesz się po takich ścianach, choć znajdujące się tam występy skalne dosłownie zapraszały: chodź i spróbuj. Ciekawe, zacząłem się zastanawiać – czy kopalnia jest okrążona górami czy jednak wydrążona w ziemi? Trzeba będzie kogoś o to zapytać, na wypadek gdyby nagle wpadł mi do głowy pomysł, żeby wykopać sobie stąd dziurkę na zewnątrz. Chociaż kolejna myśl była nie mniej intrygująca – czy ta kopalnia w ogóle ma jakiegokolwiek połączenia ze światem zewnętrznym, czy została odseparowana w pamięci serwera? Wykopię dziurę – i znajdę się pośrodku pustkowia. Sama kopalnia na pierwszy rzut oka zajmowała miłą oku dolinę – dość długą i szeroką na około kilka kilometrów – o lekko nieregularnej, zróżnicowanej powierzchni. Była podzielona na dwie części. W pierwszej, o długości około trzystu metrów, stały drewniane budynki; jeden z nich od razu rozpoznałem – kuźnia – reszty na razie nie mogłem zidentyfikować, ale prawdopodobnie były to baraki dla więźniów. Drugą część doliny oddzielał nieduży drewniany, miejscami powykrzywiany płot. Z tej części kopalni dobiegały donośne uderzenia kilofów i krzyki więźniów. Oto ono – miejsce mojej pracy. Stąd, gdzie stałem, nie było zbyt dobrze widoczne; zasłaniała je ogromna chmura szarego pyłu. Dziwne, widziałem kurz, ale zupełnie go nie czułem. Najwyraźniej to po prostu efekt wizualny nałożony na daną lokalizację, żeby stworzyć wrażenie wiarygodności.

Z dala od innych zabudowań i niedaleko od miejsca, gdzie się pojawiłem, stał budynek, na którym widniała tabliczka z napisem: „Witamy w Kopalni Miedzi »Pryka«”. Aha, czyli to jest budynek lokalnej administracji i pewnie mieszka w nim jakiś groźny naczelnik, od którego będzie zależało moje wyjście do ogólnego świata Gry.

Ech, wyjście do ogólnego świata Gry. Dosłownie przed samym zamknięciem w kapsule zobaczyłem, co oznacza artykuł 78 paragraf 24, na który powoływał się sędzia, mówiąc o możliwości mojego przejścia do świata gry. Jakoś umknęło mi to na etapie przygotowań. Kiedy więc przeczytałem, o co chodzi, nawet się ucieszyłem. Zapis artykułu brzmiał następująco: „W razie zdobycia Szacunku wśród strażników miejsc zamknięcia więzień ma możliwość przeniesienia się do ogólnego świata Gry”. Reszta tekstu głosiła, że pierwsze pół roku – nawet jeśli w drugim dniu zamknięcia zdobędziesz Szacunek – trzeba będzie spędzić w specjalnej osadzie i że 30% wszystkich otrzymanych pieniędzy w momencie wyjścia z kopalni zostanie przekazane na rzecz korporacji. Było tam jeszcze coś... Już nie pamiętam, co dokładnie. Najistotniejsze, że mam możliwość przejścia do ogólnego świata Gry.

Czyli najważniejszym celem na najbliższy czas jest zdobyć Szacunek i spodobać się naczelnikowi kopalni. A raczej odwrotnie: spodobać się i zdobyć. Ech, nieważne, byle osiągnąć cel: wyjść z kopalni. Świetnie! Pobyłem w kopalni kilka minut, a już planuję z niej uciec.

Teraz pozostało tylko dojść do ładu z tym, z czym przyjdzie mi pracować, grać, no i ogólnie żyć przez najbliższe osiem lat. Muszę przyjrzeć się swojej postaci, jej parametrom i opisowi. Przygotowując się do pobytu w więzieniu, nawet nie mogłem przypuszczać, że dadzą mi Szamana, ponieważ na wszystkich forach była mowa o tym, że zazwyczaj przydzielają albo Wojowników, albo Łotrzyków. To o nich czytałem: można powiedzieć, że zostałem ekspertem w tym temacie. Ale żaden gad na żadnym forum nie napisał, że mogą więźniowi dać klasę, która posługuje się zaklęciami. Cholera, nawet nie wiem, jak to się

robi, a samodzielne zgłębienie tematu będzie bardzo trudne.

Wyświetliłem okno z opisem postaci, żeby móc się z nią zaznajomić:

PARAMETRY GRACZA: MACHAN					
Punkty doświadczenia	1 ze 100			Parametry dodatkowe	
Rasa	Człowiek				
Klasa	Szaman			Cios fizyczny	11
Specjalizacja podstawowa	Jubiler			Cios magiczny	3
Poziom bohatera	1				
Punkty Życia	40			Odporność na atak fizyczny	6
Mana	10			Odporność na magię	0
Energia	100			Odporność na ogień	0
Statystyki	Skala	Baza	Przedmioty	Odporność na zimno	0
Wytrzymałość	0	4	4	Odporność na truciznę	0
Zręczność	0	1	1		
Siła	0	1	1		
Intelekt	0	1	1	Szansa wykonania uniku	0,60
Nie wybrano				Szansa na cios krytyczny	0,40
Nie wybrano					
Nie wybrano					
Nie wybrano					
Wolne punkty do statystyk			0		
Specjalizacja					
Jubilerstwo	0	0	0		

#### Bonus rasowy:

Zyskiwanie reputacji wśród wszystkich frakcji zostało zwiększone o 10%.

„Świetne” parametry. Moje wirtualne serce ścisnęło się, kiedy porównałem tego Szamana z moim Łowcą z poziomu osiemdziesiątego siódmego. Jakże ubogo wygląda Szaman w zestawieniu z moim poprzednim bohaterem. Ech...

**Energia.** Współczynnik przyprawiający wszystkich więźniów o największy ból głowy. W ogólnym świecie Gry, jeśli poziom Energii spada do zera, postać po prostu nagle się zatrzymuje i kilka minut odpoczywa, odzyskując Energię, a następnie kontynuuje wykonywanie komend gracza. Tu, jak mówią, nie jest to takie proste. Jeśli poziom Energii spada, naprawdę zaczynasz się męczyć,

a liczba twoich Punktów Życia powolutku się zmniejsza. Gwałtowny spadek Energii może doprowadzić do śmierci postaci. Trzeba będzie dokładnie przetestować ten parametr – grając Łowcą, jakoś nie zwracałem sobie tym głowy.

**Wytrzymałość.** Od niej zależą Punkty Życia w stosunku 1:10; im wyższa Wytrzymałość, tym wolniej spada Energia. Jakie tu są proporcje, nie bardzo pamiętam, ale wiem, że istnieje dokładnie określona współzależność. Trzeba będzie powolutku zwiększać Wytrzymałość – to ważne dla utrzymania się przy życiu.

**Siła.** Podstawowa cecha, niezbędna do wydobycia rudy. Jaki ma wpływ na samą rudę, nie wiem, tego nie było w poradnikach. Ten parametr wpływa także na siłę mojego ciosu fizycznego. Ponieważ nie jestem mistrzem walki wręcz, to rachunek jest dość prosty: Cios Fizyczny = Siła + Cios Bronią. Nie ma żadnych modyfikatorów. Jak nie ma, to znaczy, że nie ma.

**Zręczność.** Ech. To była podstawa mojej egzystencji, kiedy grałem Łowcą, a teraz nawet nie wiem, co z nią zrobić. W moim wypadku od Zręczności zależy tylko szansa wykonania uniku i szansa zadania ciosu krytycznego. A jeśli nie będę uczestniczyć w walce wręcz, to dla mnie ten parametr i tak pozostanie bezużyteczny.

**Intelekt.** To, czego nie miał Łowca, nie miał Wojownik, Łotrzyk i jeszcze kilka klas. Oni zamiast tej cechy posiadają Wściekłość. Od Intelaktu zależy ilość many w stosunku 1:10, szybkość jej regeneracji, ale dokładnej formuły nie pamiętam. Od Intelaktu zależy także siła mojego magicznego uderzenia. Tu istnieje modyfikator: Cios Magiczny =  $3 \times$  Intelakt. Nie miałem pojęcia, jak to wszystko działa, ale widziałem Szamanów w akcji – walili w swoje Tamburyny, tańczyli, śpiewali jakieś pieśni. Na pewno wszystko to miało jakiś głębszy sens.

**Nie wybrano.** Oto ona, ta sama kość niezgody, z powodu której praktycznie wszyscy gracze pomstują na Barlionę. Ciskają przekleństwami, ale

kontynuują grę. Coś jak bagno, które cię wciąga, ale ty nadal w nie brniesz. W Barlionie każdemu graczowi oprócz czterech podstawowych parametrów, w pełni standardowych dla wszystkich gier, proponowano jeszcze cztery do wyboru. Przy czym nie po prostu z istniejącej listy, lecz po wykonaniu kilku akcji, po których system proponuje określony parametr do wyboru. Na przykład grając Łowcą, potrzebowałem Celności, żeby zawsze trafiać w przeciwnika i mieć szansę na trzykrotne zadanie ciosu. Już wcześniej wiedziałem, że ta cecha jest mi potrzebna, dlatego przez jakiś czas byłem manekina, dopóki system nie zaproponował mi wybrania Celności. Dostępne były tylko cztery dodatkowe cechy, dlatego ich wybór trzeba było dobrze przemyśleć. Usunięcie niepożądanego cechy było oczywiście możliwe (niezależnie od tego, że system komunikował, że taka operacja jest niewykonalna). Tyle że usuwał ją osobiście Imperator, a dostanie się szeregowego gracza na audiencję u niego było praktycznie nieosiągalne. Poczucie satysfakcji związane z możliwością usunięcia postaci (jeśli mimo wszystko udało się dostać na audiencję) kosztowało około dwudziestu tysięcy Złotych Monet, dlatego gracze pisali gniewne wiadomości na forach, grozili, że odejdą z Gry, ale i tak po jakimś czasie usuwali nieudaną postać i tworzyli nową. Gra miała i przyciągała.

Tak, i to Jubilerstwo. Zerowy poziom specjalizacji oznacza, że jest ona ustawiona domyślnie, a aktywować ją może wyłącznie nauczyciel. Tylko skąd ja wezmę nauczyciela Jubilerstwa w kopalni?

Teraz krótko o podwyższaniu samych statystyk. Z każdym poziomem gracz otrzymuje po pięć punktów, które może zainwestować w wybrany parametr, zwiększając w ten sposób jego znaczenie. To jednak jeszcze nie wszystko. Wykonywanie określonych czynności wpływa na wzrost konkretnego parametru, który jest kluczowy dla tych właśnie działań. Przypuśćmy, że zabiłem z łuku jakiegoś moba. Wówczas rośnie mi nie tylko Doświadczenie za zabójstwo, ale też o kilka procent podnosi się Zręczność. Jak tylko ta wartość dojdzie do stu,



Zręczność rośnie o jedną jednostkę, a sam parametr zbijany jest do zera, żeby znów zacząć rosnać. Tym sposobem im więcej mobów zabijam za pomocą łuku, tym większa jest moja Zręczność. Tutaj, w kopalni, gdzie główną sprawnością jest Siła, to ona będzie wzrastać najbardziej.

Nieoczekiwanie wyrwano mnie ze świata marzeń.

– Co tak stoisz?! No dalej, rusz się! – przywołał mnie do „rzeczywistości” ordynarny krzyk nadzorcy.

Jeśli wierzyć przewodnikom, to wszyscy nadzorcy w więzieniach byli NPC-ami, ale przewidziany dla nich standardowy model behawioralny zależał wyłącznie od architektów projektujących daną lokalizację. A ponieważ nikt nie lubi więźniów, strażników wyposażono w odpowiednie cechy. Wszystko to błyskawicznie przemknęło mi przez głowę i delikatnie wstrząsnęło posadami mojego wątłego bastionu wolności.

– No dalej, ruszaj się, naczelnik nie lubi czekać – powtórzył nadzorca i prostacko pchnął mnie w kierunku siedziby administracji.

We wnętrzu budynku ku mojemu zaskoczeniu było przyjemnie i cicho. Miałem wrażenie, że trafiłem do zupełnie innego świata – wytworne statuetki, obrazy na ścianach, duży kryształowy żyrandol, dywany, przedmioty z rzeźbionego drewna, lekki wietrzyk przyjemnie owiewający ciało. Wszystko to tak harmonijnie współgrało ze sobą, że czułem się nie jak w budynku administracji kopalni, lecz jak w podmiejskiej rezydencji bogatego arystokraty. W oddzielnym gabinecie, za luksusowym stołem, rozsiadł się naczelnik kopalni – ogromny, prawie dwumetrowy zielony ork, groźny, zresztą jak wszyscy przedstawiciele tego plemienia.

– Szaman Machan – w pokoju rozległ się niski i spokojny bas naczelnika czytającego jakiś dokument, najprawdopodobniej moje dossier. Ork mi kogoś przypomniał, tylko nijak nie mogłem sobie przypomnieć kogo. Naczelnik był spokojny i majestatyczny jak Królowa Śniegu, ale oczywiście nie był do niej podobny. W takim razie do kogo? – Skazany na osiem lat. Przyczyna: włamanie

do programu zarządzającego miejską siecią kanalizacyjną, które doprowadziło do zatrzymania systemu.

– To był twój pomysł, czy ktoś ci to zaproponował? – ork zadał pytanie, praktycznie nie okazując emocji. Z tak fantastyczną intonacją, a właściwie jej całkowitym brakiem, tylko pieśni śpiewać. Pieśni. A teraz ja będę śpiewał swoją ostatnią pieśń... Akela!

Oto kogo przypomniał mi ork! Akele z *Księgi Dżungli* Kiplinga. Wilka samotnika, opiekuna Mowgliego. Przed oczami pojawił mi się obraz siedzącego na skale majestatycznego wilka ze starej kreskówki. W rzeczy samej – gdyby tego wilka ufarbować na zielono, dać mu w mordę, żeby ją spłaszczyć, wyciągnąć kły na zewnątrz – wykapany naczelnik Kopalni Miedzi „Pryka”. Chociaż nie, jeszcze trzeba oczy wilka pomalować na czerwono, żeby podobieństwo było pełne.

– Czyli gramy w ciszę na morzu. Cóż. Twój wybór – powiedział naczelnik, kiedy z radością wyobrażałem go sobie w wilczej skórze.

Nagle przytłoczył mnie ciężar, nogi się pode mną ugięły i runąłem na podłogę, nie odrywając wzroku od naczelnika kopalni. Przed moimi oczami natychmiast pojawił komunikat:

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” została pomniejszona o 10 punktów. Do Braku Zaufania 990 punktów.**

**Uwaga! W lokalizacji Kopalnia Miedzi „Pryka” nie działają bonusy rasowe.**

– Powtarzam pytanie! – Ożeż, potrafi podnieść głos. Aż dostałem na całym ciele gęsiej skórki, a język był gotów mówić wszystko. To rozumiem. Siła autorytetu. Na pewno wyposażono go w Charyzmę na najwyższym poziomie. – Sam postanowiłeś zniszczyć Symulator czy ktoś ci to zaproponował?

Ciało zrobiło się jak z ołowiu, jednak w głowie w końcu mi zatrybiło i wróciła zdolność logicznego myślenia. *À propos*: rozmyślać, leżąc na podłodze, było bardzo przyjemnie. Powinienem dodać taką metodę do mojej broni. Tak oto

mam dwie możliwości – nadal milczeć lub wszystko opowiedzieć. W pierwszym wypadku najprawdopodobniej zapracuję na negatywną reputację i zostanę wysłany do pracy w kopalni. W drugim – wyjdzie na to, że opowiem jednemu symulatorowi, jak zniszczyłem inny symulator. I również zapracuję sobie na złą reputację – kto wie, jak został zaprogramowany ten ork. Trzeba myśleć o najgorszym. Tak czy siak, przegram...

Cholera, nie ma wyjścia, trzeba odpowiadać.

– Nie zniszczyłem symulatora. Miałem zamówienie na sprawdzenie zabezpieczeń i je zrealizowałem – starałem się mówić głosem spokojnym, ale pod ciężarem spojrzenia orka wydobywałem z siebie zaledwie szept. – A to, że symulator został tak źle zabezpieczony, to już nie moja wina. Wykonałem zlecenie – powtórzyłem jeszcze raz.

Zebrawszy siłę woli w pięściach, ze wszystkich sił spróbowałem podnieść się chociaż na kolana, ale ręce mnie zawiodły i runąłem na podłogę.

– Zamówienie... – z zadumą powtórzył ork. O, jeśli się wsłuchać, to można odnaleźć emocje w jego głosie. Po prostu są głęboko ukryte. – No dobrze, niech będzie, że to było zamówienie. Zapamiętaj więc, zleceniobiorco niszczenia symulatorów. Udasz się teraz do Rajna, gdzie otrzymasz specjalizację Górnictwo i worek startowy do zbierania rudy. Następnie pokażą ci twoje miejsce pracy. Wszystkich więźniów obowiązują takie same prawa; codziennie należy wyrabiać normę: dziesięć jednostek, czyli kawałków rudy na każdym poziomie specjalizacji Górnictwo. Wszystko, co będzie ponad normę, należy do ciebie i możesz to sprzedać Rajnowi. Jemy dwa razy dziennie, rano i wieczorem. Wodę znajdziesz w kopalni. Pytania? Pytań brak! Jesteś wolny!

Uczucie ciężkości ustąpiło i znowu poczułem władzę w ciele. Stanąwszy na nogi, popatrzyłem na orka, który pochylając się nad kolejnym dokumentem, sprawiał wrażenie, że już zapomniał o mojej osobie. Niech to diabli, nie wolno kończyć rozmowy w taki sposób! Trzeba go o coś zapytać, ale o co? O kopalnię? Natychmiast wyśle mnie do Rajna. O to, jak się stąd wydostać? Odpowie, że

można się wydostać po zapłaceniu stu milionów Złotych Monet. O co zapytać? Chwileczkę! Przecież jestem Jubilerem!

– Jeśli znajdę Drogocenny Kamień, komu mam go oddać? I czy mogę go oszlifować samodzielnie? – zapytałem naczelnika, kiedy strażnik zaczął mnie już dosłownie wyciągać z pokoju.

Mojej wiedzy w zakresie wydobywania rudy starczyło za ledwie na zadanie tak głupiego pytania. Programiści Barliony zrobili Jubilerom taki kawał: Nieoszlifowanych Drogocennych Kamieni nie można po prostu kupić od NPC-ów, którzy nimi tylko handlują, a wydobywa je ktoś inny. Jest mała szansa, że Kamienie wypadną z mobów, z Żył kopalnianych albo zostaną znalezione po przesianiu rudy. Więcej miejsc, w których mogły pojawić się Drogocenne Kamienie, nie było. Kiedy byłem Łowcą, widywałem, jak ludzie znajdowali kawałki Topazów i Rubinów, które zostały po mobach wysokopoziomowych. Tych ostatnich jakoś nie było tu widać, a przesiewania rudy nie umiałem sobie wyobrazić; na pewno potrzebne są do tego specjalne narzędzia. Tymczasem wydobywanie kamienia z Żyły jest całkiem możliwe. W każdym razie moim zdaniem.

W pokoju zawisła cisza. Nawet mój konwojent przestał oddychać, skierowawszy się w stronę naczelnika.

– Kamieni mamy dużo, trafne spostrzeżenie. – Ciekawe, naczelnika można wyprowadzić z równowagi? Spokojny jak dusiciel przed atakiem. Nagle, jakby słysząc moje myśli, ork uśmiechnął się, mówiąc: – Ale jeśli znajdziesz pośród nich Drogocenny, to za każdy z nich osobiście zapłacę za ciebie dzienną normę rudy. Jeden Kamień to jedna norma. Co do obróbki: jesteś Jubilerem, dlatego jeśli znajdziesz Drogocenny Kamień, otrzymasz przepis na jego obróbkę. Możesz też sprzedać Kamień Rajnowi, on nie oszuka na cenie. No więc, zaczynaj, Machanie Wydobywco Rudy, Pogromco Symulatorów i Łowco Drogocennych Kamieni, odwagi: wszystko w twoich rękach i w twoim kilofie! – Odchyliwszy się na oparciu swojego fotela, który bardzo mocno przypominał tron, ork nie

przestawał się uśmiechać.

Przed oczami wyświetlił mi się komunikat:

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 10 punktów. Bieżący poziom: Neutralny.**

Fiu, fiu! Mało brakowało. Ależ bym się wkurzył, gdyby odjęli mi dziesięć punktów od reputacji. Tracenie jej w pierwszy dzień byłoby wyjątkowo głupie, zważywszy na moje plany dotyczące wyjścia z kopalni. Trzeba być ostrożniejszym w kontakcie z Rajnem; tylko tego mi jeszcze brakowało, żeby z nim zdrzeć. Zawróciłem i w towarzystwie nadzorcy podszedłem do Rajna.

Rajn okazał się gnomem. W pobliskiej kuźni wykuwał jakieś żelastwo. Niski, około metr dwadzieścia, krępy i tęgi, z potężnymi rękami i gęstymi brwiami, spod których zaczętnie błyszczały oczy, a pod nimi sterczał nos w kształcie kartofla. Taki typowy gnom, jakich nieraz już spotykałem w Barlionie. Podchodząc do Rajna, uśmiechnąłem się w duchu do siebie, myśląc: cóż innego mógłby robić, jeśli nie pracować w kuźni lub nie wydobywać rudy?

– Widzę, że przybyły do nas posiłki – poważnie przemówił Rajn, mierząc mnie wzrokiem z góry na dół. – Bardzo dobrze, akurat brakuje nam rąk do pracy. Czyli że trzeba cię nauczyć machać kilofem, żebyś sobie nogi nie odrąbał, co?

Nauczony gorzkim doświadczeniem spotkania z naczelnikiem kopalni, tym razem nie milczałem.

– Masz rację, Szanowny Mistrzu Rajnie, na najbliższe osiem lat stanę się jednym z pracowników kopalni, dlatego chciałbym, byś przekazał mi choć drobinę twojej mądrości i doświadczenia w wydobywaniu rudy – zacząłem z zapałem.

– Mam wystarczająco dużo doświadczenia, słusznie to zauważyłeś – z zadowoleniem wymamrotał gnom. – Nie będzie trudno nauczyć cię wydobywania rudy, pamiętaj tylko, żeby nie trafić kilofem we własne kończyny; cała reszta będzie prosta. Patrz: to jest Żyła z Rudą Miedzi, którą będziesz wydobywać. –

Obok gнома pojawiła się nagle góra kamieni z jakimiś grudkami. – Bierzesz kilof i zaczynasz nim drążyć – ciągnął gnom. – No, co tak stoisz? Łap za kilof i do dzieła, wal w tę stertę!

– A co dzieje się z tymi, którzy odmawiają wykonywania pracy? Którzy nie wypełniają normy dziennej i po prostu siedzą i odpoczywają? – zapytał gnom, niespiesznie podchodząc do sterty.

– Z takimi rozmowa jest prosta: nie ma normy dziennej, czyli nie ma jedzenia. Wystarczy jeden dzień bez posiłku i organizm zaczyna zjadać sam siebie. Niewielu jest w stanie wytrzymać ten ból. Później takich śmiałków czeka śmierć i odrodzenie się tu, w kopalni. I tak w kółko, do czasu, aż nie zaczną pracować jak pozostali. Pamiętam, że najwytrwalszy wytrzymał cztery odrodzenia. Później się poddał. Mówią, że przeżycie własnej śmierci to nie przelewki. A ty, jak widzę, też chcesz pogłodować? Nie? To powtarzam, łap za kilof i zaczynaj wydobywać rudę – rzeczowo podsumował gnom.

Podszedłem do metrowej góry kamieni, którą gnom z jakiegoś powodu nazywał Żyłą Miedzi, zamachnąłem się i uderzyłem w nią z całą złością, jaką zgromadziłem w ostatnim czasie, starając się załatwić sprawę jednym uderzeniem. Wywołałem chmurę iskier, a kilof dość boleśnie odbił mi rykoszetem w nogę. Żyła Miedzi pozostała w niezmienionej formie, udowadniając swoim wyglądem, że żaden ze mnie górnik. Delikatnie mówiąc.

– Ożeż twoja miedź w nogę! – zawyłem. – Boli jak jasna cholera!

Gdzieś na granicy pola widzenia pojawił się komunikat:

**Otrzymano cios.**

**Utracono 5 Punktów Życia: 11 (cios od broni + siła) – 6 (zbroja).**

**Pozostało: 35 z 40.**

– Khm, khm... – kaszlnął gnom. – Nie dajesz sobie rady, co? Nieźle ci kilof oddał. Słuchaj, nie próbuj za szybko tłuc w tę Żyłę. To nie jest Ruda Mithrilu, tu wystarczy odrobina siły. Tak więc zacznij z wolna, ale precyzyjnie. Trzeba

uderzać pomiędzy kamienie; po co walić w sam kamień?

Jak się okazuje, bycie górnikiem wcale nie jest takie łatwe. W moim wcześniejszym życiu – bo chyba teraz tak mogę mówić o czasach, kiedy grałem Łowcą – zajmowałem się przede wszystkim strzelaniem do mobów i nie traciłem czasu na wydobywanie czegokolwiek. Tak naprawdę mało który z graczy się tym para – przecież po to są więźniowie tacy jak ja. Ktoś rozbija rudę, ktoś zbiera trawę, ktoś robi jeszcze coś innego – więźniów jest wielu, dlatego i zajęć nie brakuje. Praktycznie 90% wszystkich zasobów w Barlionie wydobywają więźniowie.

Czyli: trzeba uderzyć niezbyt mocno, ale i nie za słabo, nie w kamienie, lecz pomiędzy. No dobra, spróbujmy. Uniósłszy kilof, odnalazłem wzrokiem miejsce, gdzie stykały się dwa kamienie, i uderzyłem. Tym razem mi wyszło – kilof nie odskoczył, a solidnie utkwiał pomiędzy kamieniami.

– O właśnie – z zadowoleniem powiedział gnom. – Dobrze mnie zrozumiałeś, zuch z ciebie. Teraz obłuzuj kamień i pracuj dalej w podobny sposób.

Z trudem wyciągnąwszy kilof, zacząłem uderzać w kamienny stos raz za razem. Pierwszych trzydzieści uderzeń poszło łatwo. Jestem górnikiem, prawdziwym wydobywcą! Teraz wyrobię dzienną normę wydobycia rudy, a cała reszta będzie już tylko moja. Będę oszczędzał pieniądze, zdobędę Szacunek i wyjdę na wolność z pełnymi rękami! Następne trzydzieści uderzeń było trudniejsze, ale wciąż czułem się górnikiem. Moje plany na wzbogacenie się machały już jednak na pożegnanie białą chusteczką i gdzieś w czeluściach głowy zaczynały rozbrzmiewać pierwsze takty *Marsza żałobnego*.

Po kilkuset uderzeniach udało mi się odkuć kilka kamieni i zrozumiałem, że pieniędzy na rudzie nie zarobię. Stos jak stał, tak stał. A jeśli to, co mówi gnom, jest prawdą, to do pełnego zwycięstwa muszę wykonać jeszcze jakieś czterysta uderzeń. Tylko! Ręce drżały, ledwo trzymając kilof, pot zalewał oczy, nogi uginały się ze słabości, a pracy wciąż zostawało dużo. Natarczywe miganie jakiegoś komunikatu na peryferiach pola widzenia drażniło, dlatego wyświetliłem

go w całości, żeby go przeczytać.

**Jesteś zmęczony.**

**Biejący poziom Energii: 35 ze 100.**

**Utracono: 4 Punkty Życia. Pozostało: 31 z 40.**

Zamyśliłem się.

– Widzę, że jesteś zmęczony? – nagle zagał gnom. – Tak, to normalne, zobacz, ile zrobiłeś. Masz, napij się. – Podał mi kielich z wodą.

Wygląd kielicha pozostawiał wiele do życzenia, był brudny, poplamiony, ale nie chcąc denerwować Rajna, wziąłem naczynie i ostrożnie się z niego napiłem. Pociągnąłem zaledwie pierwszy łyk, a jakby mnie prądem poraziło: woda orzeźwiała, chłodziła i pojawiała się po niej chęć życia. Wychyliłem cały kielich praktycznie od razu, ze zdziwieniem zauważając, że zwyczajna woda może dawać taką rozkosz. Wcześniej, żeby osiągnąć taki efekt, stosowałem specjalne eliksiry, które kosztowały bająnskie sumy. A tu zwykła woda... W bonusie pojawił się komunikat:

**Odzyskałeś Punkty Życia.**

**Pozostało: 40 z 40.**

**Odbudowałeś poziom Energii. Pozostało: 100 ze 100.**

Pracowałem dalej w taki właśnie sposób: naprzemiennie wymachując kilofem i pijąc wodę. Po trzech godzinach pracy stos rozsypał się, a na ziemi zostało kilka niewielkich kamieni mieniących się czerwienią. Oto ona – Ruda Miedzi.

– Nareszcie – wymamrotał gnom. – Myślałem już, że tu usnę. Oto i twoja ruda. Tutaj, jak widzisz, masz pięć kawałków, czyli połowę twojej dziennej normy. Im więcej będziesz wydobywał, tym szybciej wyrobisz w sobie odpowiednie umiejętności i mniej czasu będziesz tracić na jedną Żyłę. To co? Od teraz jesteś oficjalnym poszukiwaczem rudy i już wiesz, jakiego nakładu pracy wymaga Żyła. Ta wiedza ci się przyda. Masz tu worek, żebyś mógł gdzieś



chować to, co wydobędziesz. Worek może nie jest zbyt duży, ale na początkowy etap wystarczy.

Przed oczami błyskawicznie pojawił się komunikat:

**Zdobywasz specjalizację „Górnictwo”.**

**Obecny poziom: 1.**

**Otrzymujesz przedmiot: Mały Worek Górnika.**

**(8 przegródek. Pozostało wolnych: 8).**

**Uwaga! Zdobycie Osiągnięć w lokalizacji Kopalnia Miedzi „Pryka” jest niemożliwe.**

Zarzuciliśmy worki na plecy i zjechaliśmy do odkrywki. Rajn pokazał mi kwadrat, na którym od jutra miałem pracować. Wreszcie mogłem zobaczyć samą kopalnię, której nie przykrywała zasłona dymu. W płocie pomiędzy barakami znajdowało się kilka przejść prowadzących ku odcinkom poszczególnych więźniów. Całe terytorium zostało podzielone na około dwudziestometrowe kwadraty, do których można było wejść tylko z jednej strony. Pozostałe ściany usypano z kamieni na wysokość około półtora metra, dlatego próba dostania się do kwadratów z pozostałych stron nie była taka prosta. Pomiędzy kwadratami wytyczono ścieżki, którymi nieśpiesznie przechadzali się nadzorcy. Jak dowiedziałem się później, dostęp do kwadratów mieli wyłącznie ich właściciele oraz ci, którym zezwolono tam przebywać – wszystkich pozostałych po prostu tam nie wpuszczano. Zmierzając w kierunku mojego rewiru, przechodziliśmy obok pracujących więźniów, którzy rzucali mi oceniające spojrzenia; z zaskoczeniem zauważyłem, że w tych spojrzeniach nie było ani wrogości, ani agresji. To dziwne, przecież zwykle więźniowie tak się nie zachowują. Coś tu jest nie tak. Zanotowałem na przyszłość: trzeba to rozszyfrować. Mój odcinek był praktycznie na samym końcu kopalni, za to znajdowało się na nim całe dwadzieścia Żył Miedzi. Ciekawe, to dużo czy mało?

– Tutaj będziesz pracował – powiedział gnom. – Dwadzieścia Żył wystarczy ci na długo. Żyły odnawiają się każdego dnia, więc masz zagwarantowaną pracę na najbliższy rok. Woda jest o, tam – Rajn wskazał jakiś punkt pośrodku

kopalni – sąsiedzi nie będą przeszkadzać, wszyscy są tu spokojni. Chyba powiedziałem ci wszystko, co potrzebujesz wiedzieć, żeby pracować. Jeśli masz jakieś wątpliwości, to pytaj, mogłem o czymś zapomnieć.

Nie miałem ochoty na zadawanie pytań dotyczących wydobywania rudy – dowiem się wszystkiego podczas pracy – ale chyba należało o coś zapytać? O, zapytam go o swoją profesję. Umiejętności Jubilera jak na razie były dla mnie niedostępne – potrzebowałem nauczyciela, który je uaktywni i wyjaśni mi, co i jak powinienem robić; ale skąd go wziąć w kopalni? Może gnom podpowie?

– Szanowny Mistrzu Rajn – zacząłem, starając się, aby mój głos brzmiał z jak największym szacunkiem i poważaniem – z przydziału otrzymałem profesję Jubiler, dlatego chciałbym uściślić: czy mamy w kopalni kogoś, kto może mnie nauczyć mojej specjalności, żeby się nie zmarnowała?

– Jubiler, powiadasz? – uśmiechnął się gnom. – Tu, u nas, pracują sami rzemieślnicy: jest Malarz, Rzeźbiarz, Szklarz, nawet Snycerz. Ale Jubilera jeszcze nie było. Widziałeś już norę naszego naczelnika, prawda? To lokalni więźniowie tak ją ozdobili. Co zaś tyczy się ciebie, to nawet ja mogę cię nauczyć podstawowych umiejętności Jubilera, ale na razie o tym zapomnij. Bezpłatnie nie będę cię uczył, a pieniędzy jak na razie nie masz. Jak będziesz regularnie zarabiał na sprzedaży rudy, to porozmawiamy. *À propos*, rudę skupuję po cenie dziesięciu Miedzianych Monet za jednostkę; żeby nauczyć się najtańszego przepisu jubilera, potrzeba dziesięciu Srebrnych. Umiesz liczyć? I nie zapomnij: żeby nauczyć się profesji Jubilera, trzeba go jeszcze aktywować, a to dodatkowo dwadzieścia Srebrnych Monet. Narzędzia dla Jubilera są drogie: jedna Złota Moneta. Teraz możesz się zastanawiać, kiedy będziesz mógł rozwinąć w sobie Jubilera. A na razie będę się zbierał; i tak już straciłem na ciebie dużo czasu. Nie musisz dzisiaj jeść, więc radzę ci należycie odpocząć. Przez najbliższe osiem lat nie będziesz miał kiedy odpocząć. I nie zaśpij rano, ponieważ jedzenie jest u nas wydawane tylko przez dwie godziny od sygnału.

Sygnału?

## ROZDZIAŁ 3

### **KOPALNIA „PRYKA”. DZIEŃ PIERWSZY**

– TU-U-U!!! BUM!!!

Wyskoczywszy z łóżka, w amoku zacząłem rozglądać się dookoła: co, kto, gdzie, jak? Pożar! Trzeba uciekać! W uszach dźwięczał sygnał budzika, który dobiegał nie wiadomo skąd, nogi się trzęsły, ale rozumiałem: trzeba coś robić, żeby się uratować, i zacząłem się miotać obok mojego posłania. To dziwne, mózg pracuje jakby normalnie, a ciało porusza się niezależnie. Taka właśnie jesteś, Paniko! Nawet oczy mnie zawodziły – reszta więźniów ubierała się spokojnie, jakby nie słyszeli tego okropnego dźwięku.

– Usiądź, zamknij oczy i postaraj się wyluzować. To minie – rozległ się obok mnie głos. – Na pewno zapomnieli cię ostrzec przed naszym budzikiem. On działa tylko na nowicjuszy. Kiedy nauczysz się wstawać o właściwej porze, przestanieś go słyszeć. A na razie uspokój się. Im bardziej się spinasz, tym gorzej.

Oto i one: nieudokumentowane osobliwości tego więzienia! Nie należy o nich wspominać, niech osadzeni mają niespodziankę – pomyślałem rozwścieczony, po czym usiadłem na łóżku, zamknąłem oczy i spróbowałem się wyciszyć. Nie bardzo mi to wychodziło – nadal byłem spięty, rozsadzało mi głowę, a dzwonięcie w uszach mogło swoją melodyjnością konkurować z dzwonnica.

Aby się zrelaksować, trzeba się oderwać, pomyślałem. To znaczy, że trzeba zmusić mózg do pracy. Co muszę zrobić najpierw? Plan działania na najbliższy dzień, tydzień i rok. A co! Jeśli planować, to od razu poważnie i długofalowo.

Więc tak. Dziś muszę:

1. Zapoznać się z tutejszymi zasadami i ludźmi.

2. Ustalić, co mi wolno jako Szamanowi.
3. Obowiązkowo wykonać normę dzienną.
4. Opcjonalnie: przekroczyć choć trochę dzienną normę, żeby oszacować możliwości zarobku.

Myślę, że to tyle na dziś. A zatem plany na tydzień:

1. Ocenić dynamikę wzrostu umiejętności, aby oszacować, jak szybko będę się rozwijać.
2. Zmienić moje pasiaste ubranie.
3. Zarobić dwadzieścia Srebrnych Monet, żeby uaktywnić profesję Jubiler.

Teraz plany na rok. Tutaj wszystko jest proste:

1. Przeżyć i nie oszaleć.
2. Znaleźć Drogocenny Kamień.
3. Opcjonalnie: przejść z kopalni do ogólnego świata Gry.

Nakreśliwszy plan działań na najbliższy czas i doprowadziwszy myśli do porządku, otworzyłem oczy i zobaczyłem więźnia siedzącego na sąsiednim łóżku i przyglądającego mi się uważnie. Ten człowiek – to zdecydowanie był człowiek, chyba że ja już nic nie rozumiem w temacie ras – zadziwiająco przypominał gнома: niewysoki, tęga budowa ciała, jasne, przenikliwe oczy. Nie zauważyłem w jego spojrzeniu ani śladu agresji – zainteresowanie, współczucie i inne emocje, owszem, ale nie agresję.

Coś tu jest nie tak z więźniami, pomyślałem. Pewnie wydobywają niewłaściwy rodzaj rudy.

– Doszedłeś do siebie? – zapytał i po głosie rozpoznałem, kto pomógł mi rozwiązać problem z tutejszym budzikiem. – Ubieraj się, trzeba iść po jedzenie. Będzie z ciebie kiepski robotnik, jeśli się nie najesz. I zabierz swój kilof i torbę, bo nie wrócisz tutaj do wieczora.

– Dziękuję... dziękuję, Kartalonuszu – wykrztusiłem, przeczytawszy najpierw imię rozmówcy, ledwie świecące się nad graczem.

Szybko ubrałem się w czystą odzież roboczą (są, okazuje się, plusy bycia

więźniem – ubranie samo się odświeża; jakie to jest przyjemne!), chwyciłem kilof i udałem się za Kartaloniusem.

– Wystarczy Kart – roześmiał się, spoglądając za siebie i zrównując się ze mną krokiem. – Jeśli za każdym razem będziesz wymawiał pełne imię, szybko połamiesz język, dlatego mów mi po prostu Kart. Przywykłem już do tego, jak na mnie wołają; jakby nie patrzeć, siedzę tu już jedenasty rok... I będę siedział jeszcze cztery z kawałkiem... – zamilkł na chwilę, po czym kontynuował smutno: – No dobra, nie mówmy o przykrych sprawach ... Będziemy musieli jakoś ze sobą wytrzymać, więc najlepiej od razu nawiążmy normalne relacje. Masz porywczy temperament? Tak biegałeś wokół łóżka od świtu, jakbyś kilka razy przejechał sobie po nogach kilofem, a, i jeszcze wrzeszczałeś: „Pożar! Ratuj się!”.

Poczułem, jak mimo woli zaczynam się czerwienić. Okazuje się, że w dodatku krzyczałem. Moje podrygi z pewnością wyglądały głupio. W duszy przekląwszy artystów, którzy wymyślili taką metodę budzenia, popatrzyłem na Karta. Ten mały, jak się okazuje, nie jest zwyczajnym więźniem. Piętnastu lat nie dają ot tak – o taką karę trzeba się postarać, i to bardzo.

– Nie denerwuj się – uśmiechnął się Kart, widząc moją reakcję. – To wyjątkowa kopalnia, byle kogo tu nie wysyłają. Pracują tutaj głównie oszuści, defraudanci, jest nawet jeden porywacz. Ale awanturników nie ma. W każdym razie jak dotąd. Czy twój naczelnik uprzedził cię, co grozi za złamanie zasad?

Pokręciłem głową przecząco i postawiłem krzyżyk przy punkcie: „NPC-e w kopalni to banda zasrańców”.

– Zasada jest dość prosta. Jeśli celowo zadasz komuś cios, nieważne czym: ręką, kilofem, kamieniem, twoja Energia błyskawicznie spada do zera, a ty wyczerpany padasz z nóg. Przy zerowym poziomie Energii tracisz Punkty Życia, po jednym co pięć sekund, a przy tym Energia się nie odnawia. Więc jeśli cię nie napoją wodą, po paru minutach jesteś trupem. I od razu ci powiem: umieranie jest bardzo nieprzyjemne, a na dodatek po śmierci zerowane są wszystkie poziomy

umiejętności, które zdążyłeś osiągnąć. Taka jest specyfika naszej kopalni. Dla wielu tutejszych mieszkańców ta utrata jest gorsza od śmierci, ponieważ kraftowanie na niskich poziomach levelowania to męczące zajęcie. A masterowanie postaci kosztuje.

Kraftowanie? O czym on mówi?

– Cóż, to w sumie dobrze, sam żyję według zasady: „Jak mnie nikt nie zaczepia, to i ja nikogo nie zaczepiam”. Ale powiedz, dlaczego jak dotąd w kopalni nie zetknąłem się z ani jednym agresywnym spojrzeniem? – zapytałem, wskazując na gнома przechodzącego obok nas, który radośnie mrugnął do Karta. – Wygląda to tak, jakby wszyscy tu zamknięci nie byli przestępcami, lecz zwykłymi pracownikami na umowie, którzy po ciężkiej harówce pójda do domu, rozsiądą się w miękkim fotelu i sięgną po zimne piwo... Do diabła, rozmarzyłem się. Niezależnie od wszystkiego, tak się nie dzieje! Chociaż to świat wirtualny, żyją w nim realni ludzie, co więcej: wszyscy są przestępcami, a patrzą na ciebie jak motyle na kwiatki, z zaciekawieniem i niemalże z zachwytem. W normalnym świecie nie spotykałem takiego podejścia, a przecież tu, gdzie się nie obrócisz, tam kryminał. Co jest grane?

– Dobry jesteś, od razu zauważyłeś ważną rzecz! – powiedział Kart, zatrzymując się na końcu kolejki, najprawdopodobniej ustawionej po jedzenie. – Popatrz, to jest Altarioniusz albo po prostu Alt. – Klepnął w ramię gościa stojącego przed nami. – Cześć, Alt, nie kupiłeś jeszcze zielonej farby do płótna?

Odwróciwszy się, Alt – mimo tak poufałej zaczepki – nie zaczął nas ustawiać, lecz uśmiechnął się radośnie.

– O, cześć Kart! Nie, jeszcze nie kupiłem. Kosztuje, zaraza, prawie pięć Złotych Monet, a ja mam nieco powyżej trzech. Tutaj jakbyś się nie żyłował, to i tak nie uda ci się zarobić więcej niż dziesięć Srebrnych, więc naczelnik dostanie nowy obraz dopiero za kilka tygodni. Niech to diabli, jak mnie ręce świerzbią, żeby go dokończyć; jeszcze chwila, a będę musiał wrócić do wydobywania, jeśli szybko nie zakończę pracy! Podchodziłem Rajna z różnych stron; prosiłem, żeby

mi podarował farbę, i zniżkę chciałem dostać, i próbowałem go zmiękczyć, mówiąc, że do piątego poziomu Artysty brakuje mi jedynie 10%... Uparł się gnom, i już. Prawdę mówią, że z gnomami o pieniądzach nie pogadasz. A ty, młody człowieku, jaką masz specjalizację?

Nagle zrozumiałem. I luksusowe apartamenty administracji, i brak wściekłych spojrzeń więźniów (ludzie twórczy nie mają takich zapędów), i słowa Karta o tym, że mamy „wyjątkową kopalnię i nie przysyłają tutaj byle kogo”. Trafiłem do kopalni mistrzów: tych, którzy przy ogłoszeniu wyroku otrzymali profesję. Dlatego jest tu tak spokojnie, dlatego Kart odnosi się do mnie bardzo życzliwie, a Alt zagaduje – jeśli tworzysz przez dziesiątki lat, to chcąc nie chcąc, odsuwasz od siebie wszystko, co negatywne. Z kopalni zrobiła się jakaś strefa resocjalizacji dla więźniów. No to trafiłem!

– Jubiler – wymamrotałem z zakłopotaniem, patrząc na więźniów już nieco inaczej.

W kopalni znajdowało się około dwustu żywych istot: ludzie, gnomy i nawet jeden ork. Jak mówił Rajn, są tutaj Rzeźbiarze, Szklarze, a nawet Snycerz. Snycerzem najprawdopodobniej był ork stojący w kolejce niedaleko nas i w zamyśleniu obracający w rękach jakieś drewnienko.

– O! To masz dość rzadką specjalizację! – radośnie wykrzyknął Kart. – Z tego, co pamiętam, Jubilerów jeszcze u nas nie było! Dam ci radę, chłopie, i nie patrz na mnie tak krzywo, niczego złego ci nie podpowiem: haruj jak diabli, zapomnij o zmęczeniu, ale rób ponad normę. Twoje zadanie to zarobić pieniądze i aktywować podstawową specjalizację. A kiedy już podniesiesz poziom umiejętności swojej profesji, to... Nie, nie będę ci mówić, sam się dowiesz. Zresztą im więcej czegoś tworzysz, tym więcej masz pieniędzy, a im więcej masz pieniędzy, tym życie tutaj jest łatwiejsze. Prawda, Alt?

Alt twierdząco pokiwał głową.

– A ty kim jesteś? Jaką masz specjalizację? – zapytałem Karta, w myślach zaliczając go do Rzeźbiarzy.

Ku mojemu zaskoczeniu Kart przemilczał moje pytanie, spochmurniał, a później odwrócił się i zaczął wpatrywać się w szczyt w oddali. Co on tam zobaczył – smoka? A może zapytałem go o coś nieprzyjemnego?

– Nasi prawodawcy dość mocno sobie z Karta zadrwili. Jego specjalność jest jeszcze rzadsza niż twoja; on jest Donosicielem – Alt odpowiedział za kompana. – Kart ci o tym nie wspominał, więc ja to zrobię. Rozumiesz, im wyższy jest poziom naszej głównej specjalizacji, tym więcej czerpiemy... no nie wiem, jak ci to wyjaśnić... chyba... przyjemności. Zadowolenia. Dlatego wszyscy w kopalni starają się podwyższać poziomy. Wszyscy oprócz Karta. Żeby u niego zaczęło się kręcić, musiałyby zacząć na nas donosić naczelnikowi obozu. Biorąc pod uwagę to, że po dziesięciu latach odsiadki Kart ma zerowy poziom Donosiciela, sam rozumiesz, jak często to robi. Kiedy wymasterujesz swojego Jubilera przynajmniej do pierwszego poziomu, zrozumiesz, z czego zrezygnował.

– Przykro mi, Kart, nie wiedziałem – wymamrotałem z zakłopotaniem.

– Spokojnie, przywykłem. Za to jestem już na osiemnastym poziomie Gadulstwa: łapiesz, jest taki parametr. To dzięki niemu się trzymam. *À propos*, rozmawiając dzisiaj z tobą, podniosłem go o 0,5%, a nie gadaliśmy jakoś wyjątkowo sensownie. Czyli nie pozbędziesz się mnie w najbliższej przyszłości.

Teraz zainteresowanie Karta mną stało się zrozumiałe. A ja, naiwny, myślałem, że tu wszędzie panuje dobroć i wzajemna pomoc. Gdzie tam! Wszechobecne wyrachowanie i interesowność.

I tak rozmawiając, niepostrzeżenie dotarliśmy do miejsca, w którym wydawano jedzenie.

Kiedy trafiłem do kopalni, nie zauważyłem go, ponieważ znajdowało się zaraz za kuźnią, w pobliżu jednego z przejść do kopalni. Zresztą punkt wydawania jedzenia trudno było nazwać „miejscem” – była to stojąca na ziemi metrowa kadź, z której jeden ze strażników nakładał jedzenie czerpakiem. Żadnych ognisk, namiotów, daszków – niczego w tym stylu. Czyste talerze



walały się wprost na ziemi przed kadzią, tworząc ogromny stos, więźniowie brali po jednym i podchodzili po swoją porcję. Łyżki były przywiązane sznurkami do każdego talerza. Każdy taki zestaw przypominał dziecięcą grzechotkę. Gdzie oddaje się brudne talerze? W zasięgu mojego wzroku nie było miejsca zwrotu naczyń. Dobra, zobaczę, co Kart zrobi z pustym talerzem, i zrobię to samo.

Kiedy dostałem swoją porcję, od razu pomyślałem, że ja tego jeść nie będę. Nigdy. Tego, co podał mi nadzorca, w żaden sposób nie można było nazwać jedzeniem – mętna jednorodna masa bladozielonego koloru, bulgocząca z wolna.

Choć jedzenie wyglądało na rzadkie, nie rozplýwało się, ale zastygało na talerzu w postaci szpetnej brei. Dobrze, że chociaż nie miało żadnego zapachu, bobym z marszu zwymiotował.

– Bierz i wcinaj – z uśmieszkiem powiedział nadzorca, widząc moją wydłużoną twarz. – Tu nie kurort: albo żresz kaszę, albo zdychasz z głodu. No? – Ponaglająco wyciągnął pełny talerz w moją stronę.

Odebrałem naczynie, odszedłem na bok i rozejrzałem się. Ku mojemu zdziwieniu wszyscy więźniowie spokojnie spożywali posiłek, zupełnie nie przejmując się jego wyglądem. Albo nie mają innego wyjścia i już do tego przywykli, albo znów czegoś tu nie rozumiem, pomyślałem zbity z tropu. Oto ów wybór – schować głęboko swoje obrzydzenie i zjeść to coś albo nacieszyć się niezapomnianym procesem, kiedy żołądek trawi sam siebie. Ci programiści to jednak szuje!

Co dziwne, grając Łowcą, nigdy nie zauważyłem, że postać pozbawiona jedzenia zaczynała czuć się źle. Jeśli długo nie jesz, to z czasem stajesz się apatyczny, mniej ruchliwy, wolniej zdobywasz doświadczenie, ale poza tym nie ma żadnych katastrofalnych skutków. Tego, że żołądek mógł strawić sam siebie, nie umiałem sobie wyobrazić nawet w koszmarach. Znów nieudokumentowana specyfika więzienia? Czy zwykli gracze grają w uproszczonym trybie, a tu mamy wersję hardcore? A może wszystko, czego mi tu nagadano, to blef i nic mi się nie stanie? Głowa zaczęła mi pękać od natłoku myśli. Mogłem tylko żałować, że nie

zdążyłem tego sprawdzić, kiedy przygotowywałem się do uwięzienia.

Chcesz czy nie, decyzję trzeba podjąć. Czy jestem gotowy zaryzykować i sprawdzić wiarygodność tej informacji, że bez jedzenia można umrzeć? Wstyd się przyznać, ale nie – chociaż to gra, ale psychicznie nie jestem gotowy na śmierć, nawet wirtualną. Jako Łowca przez wszystkie osiemdziesiąt siedem poziomów, które zaliczyłem, umierałem zaledwie kilka razy, a i to tylko do momentu, kiedy na trzydziestym poziomie otrzymałem możliwość kontrolowania przeciwnika. Od tej chwili już dwa lata odgrywałem rolę Kościeja Nieśmiertelnego\*. Nawet spodobała mi się taka myśl: z powodu Mistrzyni Marii (w osobie Mariny) zlikwidowano mojego Kościeja (w osobie Łowcy). Do tego na wolności były włączone filtry doznań i śmierć była jedynie odłączeniem od Barliony na kilka godzin. A tutaj...

Znaczy – trzeba jeść. Z nienawiścią popatrzyłem na talerz, na którym nadal lekko bulgotała breja. Przewyciężywszy wstręt, zacząłem ostrożnie jeść, z uwagą obserwując swoje doznania. Na początku poczułem lekkie szczypanie w ustach, jakby przy ssaniu strzelającego cukierka. Następnie ze zdziwieniem odkryłem, że kasza ma smak i że ten smak mi odpowiada. A kiedy przyjemne szczypanie przeobraziło się w euforię odczuwalną w całym ciele, nawet nie zauważyłem, kiedy spałaszowałem całą porcję.

Przyjemność była tak duża, że nawet się nie zdziwiłem, kiedy zobaczyłem komunikat o otrzymaniu buffa:

**Otrzymano efekt pozytywny: Siła +1,**

**strata Energii zmniejszyła się o 50%.**

**Czas trwania: 12 godzin.**

Nie zdążyłem doczytać komunikatu, kiedy talerz wyparował mi z rąk. Nieźle, gdyby tylko tak mogło być w realu – zjadasz i brudne talerze na zawsze znikają! Przewiesiwszy kilof przez ramię, wmieszałem się w strumień ludzi zmierzających do kopalni. Cekał mnie pierwszy dzień pracy.

Kwadrat przywitał mnie wizualizacją pyłu, bezwietrznością i palącym słońcem.

Moja umiejętność Górnictwo jest na poziomie pierwszym, co oznacza, że bez względu na to, jak bardzo ją dzisiaj podwyższę, muszę wydobywać dziesięć kawałków rudy dziennie. Rozliczenie normy odbywa się przed wejściem do kopalni, a nie przy wyjściu; w każdym razie tak zrozumiałem Rajna. Biorąc pod uwagę, że wyznaczyłem sobie wyższe cele, dzisiaj muszę wydobyć dwadzieścia kawałków. No cóż, do dzieła! Z takim nastawieniem rzuciłem worek na ziemię, odpowiednio chwyciłem kilof i zacząłem tłuc w stos.

Uderzać nie za mocno, ale też nie za słabo, uderzać pomiędzy kamienie, a nie prosto w nie – podczas pracy takie myśli krążyły po głowie. Kontrolować oddech i poziom Energii... Uderzać dokładnie między kamieniami... „Dziwny jest niedźwiedzi ród, że tak bardzo lubi miód! Co to znaczy? Nie wiem sam!”... Uderzać między kamieniami... Ciekawe, czy Królik faktycznie wystawił wszystko na stół, czy zostawił coś sobie na czarną godzinę? Kontrolować poziom Energii... Cholera, jak trudno jest wymachiwać tym przeklętym kilofem...

Jakąś godzinę później postanowiłem zrobić sobie przerwę. Pasek Trwałości Żyły Miedzi zatrzymał się na poziomie 60%; to znaczy, że przyjdzie mi walić w nią jeszcze około dwóch godzin, nie krócej. W takim tempie dam radę zrobić dzisiaj maksymalnie trzy Żyły. Mało, cholera! Muszę pracować szybciej!

Poziom Energii wskazywał czterdzieści trzy jednostki, Punkty Życia spadły do trzydziestu pięciu, dlatego postanowiłem pójść po wodę, żeby je odzyskać. Przy okazji obadam tutejszy wodopój.

Usytuowany w samym środku kopalni wodopój był dwudziestometrowym kwadratowym obszarem, podobnym do tych, na których pracowali więźniowie, z jedną różnicą: wzdłuż jego boków nie było kamiennych nasypów. Na działce znajdowało się sześć małych studni o głębokości i szerokości około pół metra. Żadnych daszków: po prostu zwykłe dziury w ziemi obłożone kamieniami. I przy tym na wszystkie sześć studni przypadała tylko jedna miska, którą można było

nabrać wody. Tak po prostu walała się na ziemi. Cholera, kompletny brak dbałości o higienę, dobrze, że w wirtualnym świecie przynajmniej nie ma mikrobów. Co za dziadostwo. Jedna miska i sześć maleńkich studni – na dwustu więźniów. Jakie to nieludzkie.

Przy wodopoju nie było nikogo, więc wziąłem miskę i pochyliwszy się nad studnią, zaczerpnąłem wody. Co za geniusz wymyślił, żeby na taką ogromną kopalnię przypadał tylko jeden wodopój? Do tego tak niefortunnie usytuowany! Napilem się wody – smakiem zupełnie nie przypominała tej, którą zaproponował mi Rajn – dzięki czemu odbudowałem obniżony poziom Energii i Życia, i zdziwiłem się, widząc przed sobą dziwny debuff:

**Woda została wykorzystana. Czas trwania: 6 godzin.**

Nie miałem dostępu do właściwości i opisu efektu negatywnego, dlatego postanowiłem o nim zapomnieć i wróciłem na swój kwadrat.

Przez następną godzinę pokonywałem Żyłę z nastawieniem na osiągnięcie celu. Zostało jej 40%, wkrótce potem dobiłem do 20%. Już niedużo, jeszcze troszkę! Zagryzłem wargi i z wściekłością waliłem kilofem. Ciekawe, czy w realu też dałbym radę pracować w takim tempie, czy padłbym już ze zmęczenia? Jeszcze tylko 10%, ech... Nagle kilof wypadł mi z rąk, a ja runąłem na ziemię.

**Jesteś zmęczony. Biejący poziom Energii: 10 ze 100.**

**Liczba Punktów Życia obniżyła się o 30. Pozostało: 10 z 40.**

Psiakrew!

Jak mogłem zapomnieć o Energii? Wszedłem w ustawienia i wprowadziłem powiadomienie, mające mi sygnalizować, gdy poziom Energii spadnie poniżej 30. Teraz najważniejsze – dopełnić do wody i po drodze nie wyciągnąć kopyt! Debuff nie zniknął, za to zmienił się czas jego trwania:

**Woda została wykorzystana. Czas trwania: 4,5 godziny.**

Ledwie dotarłem do studni. Z trudem podniosłem miskę i pociągnąłem kilka łyków. Czując, jak zmęczenie mnie opuszcza, tępo utkwilem wzrok w tekście, który pojawił się przed moimi oczami:

**Wykorzystałeś wodę po raz drugi w ciągu 6 godzin.**

**Nałożono na ciebie Karę: liczba punktów umiejętności zmniejsza się o 10%. Następny poziom zmniejszenia: 20%.**

**Uwaga, jeszcze nie zapracowałeś na punkty umiejętności, kara sumaryczna: 0.**

**Przywróciłeś Punkty Życia. Pozostało: 40 z 40.**

**Przywróciłeś poziom Energii. Pozostało: 100 ze 100.**

Pomimo przywróconej Energii nie miałem siły, żeby rzucać mięsem lub w jakikolwiek inny sposób wyrażać swoje emocje. Podniosłem się i przygnębiony poszedłem w stronę mojego kwadratu – bez względu na wszystko dzienna norma powinna być wykonana, a pić wody nie mogę jeszcze przez kolejne cztery i pół godziny. Teraz zaczęło do mnie docierać, że miejsce, do którego trafiłem, naprawdę jest miejscem zamknięcia, a nie ośrodkiem wypoczynkowym.

Żyłe zostało tylko 5% Trwałości. Machinalnie sięgnąłem po kilof i metodycznie zacząłem uderzać raz za razem, całkowicie się wyłączywszy.

Po kilku minutach pasek Trwałości błysnął po raz ostatni, sterta kamieni zniknęła, a na ziemi pozostało sześć kawałków rudy. Pobieźnie zerknąłem na komunikat, który ukazał się moim oczom, zrzuciłem go, zebrałem rudę do worka i zabrałem się za drugą Żyłę.

**Zdobyto doświadczenie: +1 do Doświadczenia,  
do kolejnego poziomu pozostało: 99.**

**Zdobyto następujące ulepszenia umiejętności:**

**+50% do specjalizacji Górnictwo. Łącznie: 50%.**

**+10% do parametru Siła. Łącznie: 10%.**

**+5% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 5%.**

Dali mi za Żyłę zaledwie jeden punkt do Doświadczenia... Uderzenie... Do kolejnego poziomu muszę jeszcze rozłupać dziewięćdziesiąt dziewięć Żył... Uderzenie... Trzy–cztery Żyły dziennie... Uderzenie... To przynajmniej miesiąc do poziomu... Uderzenie... Umrę tu... Uderzenie... Psychiczenie na pewno...

W ciągu godziny, którą poświęciłem na drugą Żyłę, jej Trwałość spadła do 65%, a mój poziom Energii – do 30%. Debuff wody pokazywał, że picie jest zabronione jeszcze przez dwie godziny, dlatego zmęczony położyłem się w cieniu, jaki rzucała Żyła, żeby choć trochę ukryć się przed palącym słońcem. Zamknawszy oczy, wyobrażałem sobie, jak kąpię się w zimnej wodzie, jak jej strużki spływają mi po twarzy, jak delektuję się smacznym, chłodzącym, życiodajnym płynem...

Przeszywający pisk, który znenacka rozległ się blisko mnie, zagłuszył odległe stukanie kilofów. Zerwałem się i w amoku zacząłem się rozglądać dookoła.

Ogromny Szczur, sięgający mniej więcej wysokości moich kolan, stał na jednej z Żył na moim kwadracie i patrzył na mnie. Osłupiały wlepiłem w niego wzrok i przez dobrą chwilę bawiliśmy się w „Kto pierwszy mrugnie?”.

Co tu robi Szczur? Przecież nie ma tu niczego oprócz kamieni! Co one tu jedzą? Czyżby więźniów? Pytania pozostawały bez odpowiedzi, ale fakt był faktem: Szczur istniał i patrzył na mnie. Najwyraźniej podjął jakąś decyzję, bo fuknął, zeskoczył z Żyły Miedzi i zniknął mi z pola widzenia.

Przez kilka minut tępo wpatrywałem się w miejsce, gdzie był jeszcze przed chwilą.

Szczur w kopalni! Przecież to niemożliwe! To przecież... To przecież darmowe Doświadczenie! Doświadczenie, które można zdobyć niezależnie od wydobywania rudy! A jeśli osiągnę drugi poziom, wszystkie punkty zainwestuję w... Tak, koniecznie muszę zorganizować szczurze safari na moim kwadracie. Podjąwszy decyzję o zorganizowaniu polowania na Szczura, przypomniałem

sobie słowa Karta o tym, że jeśli zadajesz komuś cios, to poziom Energii spada do zera i gryziesz pył. Cholera, czy ta zasada działa także w wypadku Szczurów? Trzeba koniecznie się tego dowiedzieć, żeby uniknąć nieprzyjemności.

Ku mojemu zdziwieniu, kiedy odpoczywałem i marzyłem o szczurzym safari, mój poziom Energii wzrósł do 80%, Punkty Życia w pełni się odbudowały, a debuff wody zaczął pokazywać mniej niż godzinę. Chwyciwszy kilof, postanowiłem zejść z Energią do 30% i doprowadzić do anulowania debuffa, a potem iść do wodopoju, żeby dopytać chociażby tamtych nadzorców, jaką karę dostanę za zabicie Szczurów.

Czy to podniecenie z powodu potencjalnego polowania zwiększyło moje siły fizyczne, czy to ja przystosowałem się do pracy – trudno powiedzieć. Efekt był taki, że kiedy zostało mi już tylko 30% Energii, poziom Trwałości Żyły wynosił zaledwie 15%. Debuff zniknął, dlatego nie zważając na łamanie w całym ciele, pobiegłem po wodę.

Przy wodopoju było tłumnie – widać debuff przestał działać u wielu więźniów. Odzyskałem siły i zacząłem wypatrywać Karta, ale ku mojemu zmartwieniu w wodopoju nie było ani jego, ani Alta; dlatego rozważywszy wszystkie za i przeciw, podszedłem do nadzorcy.

Ciekawe, myślałem, podchodząc do strażnika, skąd programiści zaczerpnęli inspirację dla tak pogardliwego spojrzenia? Choćbyś chciał, nie popatrzysz tak na drugiego człowieka – z takim spojrzeniem trzeba się urodzić. Wrażenie, że strażnik patrzy na ciebie jak na kawałek czegoś marnego i plugawego, sprawiło, że poczułem się bardzo nieswojo...

– Czego?! – Zdało mi się, że ryk nadzorcy rozniósł się po całej kopalni.

– Czy jest kara za zabicie Szczurów? – z marszu zadałem pytanie, sądząc, że zachowywanie etykiety w kontakcie ze strażnikami nie ma większego sensu.

– Szczurów? Ha, ha! No coś ty, żadnej kary nie ma! A co, postanowiłeś zostać łowcą Szczurów? – zarżał strażnik. – Poza tym, że on cię pośle do stu diabłów, żadnej innej kary nie ma. Zresztą na tych swoich kulasach i tak za nim

nie nadążysz! Trzeba go tłuc wyłącznie z oddali, a czym ty go uderzysz? Kamieniem?! Idź do pracy, zamiast ślinić się na Szczury!

No tak. Strażnik oprócz spojrzenia otrzymał od swoich twórców również anielski charakter. Przynajmniej dowiedziałem się najważniejszego – Szczura można próbować zabić i nie zostanie się za to ukaranym. A skoro nie ma kary, to trzeba skorzystać z okazji.

– Stój! – krzyknął za mną strażnik, kiedy zawróciłem. – Jeśli jednak uda ci się zgładzić Szczura, możesz dostać za niego nagrodę od Rajna. On ma ich dość jeszcze bardziej niż ja ciebie. Nie zapomnij zabrać na dowód Szczurzego Ogon.

#### **Powiadomienie dla gracza!**

**W wypadku zabicia Szczura zanieś Szczurzy Ogon Rajnowi i otrzymaj od niego nagrodę: 10 Miedzianych Monet i 2 punkty do Reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka” za każdy Szczurzy Ogon.**

Powróciwszy na mój kwadrat, postanowiłem szybko rozprawić się z drugą Żyłą, zacząć trzecią i kiedy Energia ponownie spadnie do 30%, zorganizować polowanie na Szczura. To przecież dodatkowy sposób na zarobek i zwiększenie reputacji! Trzeba z niego koniecznie skorzystać. Myślami byłem już na polowaniu, dlatego nie zauważyłem momentu, kiedy pasek Trwałości zamrugał i Żyła zniknęła.

**Zdobyto doświadczenie: +1 do Doświadczenia,  
do kolejnego poziomu pozostało: 98.**

**Zdobyto następujące ulepszenia umiejętności:  
+50% do specjalizacji Górnictwo. Łącznie: 100%.**

**Specjalizacja Górnictwo wzrosła o 1. Łącznie: 2.**

**+10% do parametru Siła. Łącznie: 20%.**

**+5% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 10%.**

Zerknąłem na wiadomość, która pojawiła mi się przed oczami, zrzuciłem ją,



żeby zebrać rudę i zabrać się za trzecią Żyłę, kiedy nagle...

Ogarnął mnie lekki i przyjemny stan nieważkości, porównywalny z tym, który odczuwasz po wypiciu kufła zimnego świeżego piwa po gorącej saunie. To było tak niespodziewane i jednocześnie tak przyjemne, że zachciało mi się skakać, śpiewać, objąć kogoś. Szczurze, gdzie jesteś? Kocham cię!

Euforia nie trwała długo, ale pozostawiła głęboki ślad w mojej duszy. Tak, dla czegoś takiego warto harować po dwanaście godzin dziennie. Boję się nawet pomyśleć, jaka przyjemność mnie ogarnie za wylevelowanie jakiegoś parametru albo specjalizacji podstawowej! Jednak włączenie w kapsule pełnej percepcji wrażeń ma też swoje plusy. Alt miał rację – to niezapomniane uczucie.

Z drugiej Żyły wydobyłem jeszcze sześć kawałeczków Rudy Miedzi, co pozwoliło mi zapomnieć o dziennej normie i otworzyło drogę do zarobku. Tym sposobem mam, co następuje: Energia – 95%, Trwałość Żyły – 100%, Górnictwo – dwa. Do końca dnia roboczego – około pięć godzin. Dam radę!

Komunikat, który ustawiłem w celu kontrolowania Energii, pojawił się po około godzinie pracy. Przysiadłszy na ziemi, z zadowoleniem zauważyłem, że wraz z osiągnięciem drugiego poziomu Górnictwa pracuje się dużo przyjemniej – czas pracy zbliżony do poprzedniego, a z Trwałości Żyły pozostało 45%. I do tego się nie przemęczałem!

Teraz zostało podjęcie decyzji, co robić z polowaniem. Biegać za Szczurem nie dam rady, nie starczy mi Energii i Wytrzymałości. Liczenie na Zręczność pozbawione jest sensu, z jedyneką w umiejętnościach mogę trafić jedynie we własną nogę, a nie w Szczura. Mam rozstawić jakieś pułapki czy jak? Oto zadanie...

Okazało się, że Szczurów w moim kwadracie jest całkiem sporo – naliczyłem około pięciu sztuk. Podobnie jak wszystkie zwierzęta w lokalizacjach podstawowych, Szczury nie były agresywne i miały trzydzieści Punktów Życia. Zwinne zwierzęta, ciągle kręciły się to tu, to tam pomiędzy kamieniami i tylko niekiedy na kilka sekund wychodziły na otwartą przestrzeń, rujnując wszystkie

moje napoleońskie plany.

Wyświetliłem jednego ze Szczurów i przyjrzałem się jego cechom.

**Szczur Kopalni Miedzi „Pryka”.**

**Opis:** kręcące się tam i z powrotem zwierzęta pojawiły się w Kopalni „Pryka” od razu po jej otwarciu, stając się kłopotem dla administracji.

**Za zabicie Szczura należy się nagroda.**

**Punkty Życia: 30. Punkty ataku: 10.**

**Zbroja: 2. Odporność na magię: 2.**

Nie znajdując rozwiązania, automatycznie zacząłem przeglądać swoje parametry i zdolności, kontynuując w napięciu poszukiwanie wariantów.

Rasa: Człowiek. Pierwsza rasa Barliony. Stolica – Anchurs... Dalej... Górnictwo – specjalność postaci pozwalająca na wydobywanie rudy. Wraz z rozwojem specjalności zmniejsza się utrata Energii na... Dalej... Klasa: Szaman. Opiekun duchowy potrafiący rozmawiać z Duchami i przywołujący je do siebie na pomoc. Przyzywane Duchy pomagają Szamanowi chronić się lub leczyć okaleczonych współbojowników, a silni Szamani mogą... Dalej... Stop! Wróć!

Szamani mogą pracować z Duchami! Co mnie tak zaćmiło? Przecież rano specjalnie zrobiłem sobie notatkę – zapoznać się z informacjami o Szamanie!

Straciłem kilka chwil na zrozumienie, jak otworzyć księgę zaklęć, ale udało mi się i zacząłem ją studiować. W księdze miałem tylko dwa zaklęcia, ale za to jakie!

**Przywołanie Małego Ducha Uzdrawienia:** zwracasz się do Świata Duchów, przywołując Małego Ducha Uzdrawienia, który oddaje poszkodowanemu część swojego bytu (siły życiowej). Siła przywoływanego Ducha i ilość oddanego bytu zależą od twojego parametru Intelkt.

**Czas kamłania:** 2 sekundy.

**Koszt przywołania (przed inicjacją Szamana):**

**(Poziom Postaci) Punkty Życia wywołującego.**

**Koszt uzdrawienia: (Poziom Postaci) × 4 many. Przywraca (Intelkt × 3) Punkty**

## **Życia.**

**Mały Cios Ducha Błyskawic:** zwracasz się do Świata Duchów, przywołując Małego Ducha Błyskawic przeciwko twojemu wrogowi, któremu odbierze on część jego Ducha (siły życiowej). Siła przywoływanego Ducha i ilość siły życiowej odebranej wrogowi zależą od twojego parametru Intelkt. Czas kamłania: 5 sekund. Koszt przywołania (przed inicjacją Szamana):

**(Poziom Postaci) Punkty Życia wywołującego.**

**Koszt ataku: (Poziom Postaci) × 4 many.**

**Cios: (Intelkt × 3) Jednostek. Zasięg: 20 metrów.**

Ech. Musiałem przeczytać ten tekst kilka razy, zanim go zrozumiałem. Właściwie świetnie to wymyślili – dopóki jesteś Szamanem przed inicjacją, możesz oczywiście wywoływać Duchy, ale przy tym musisz płacić za wezwanie własnymi Punktami Życia; im wyższy masz poziom, tym więcej zapłacisz. Naprawdę, zbyt surowo. Zresztą wszystko jedno, i tak trzeba się zorientować, jak z tego wszystkiego korzystać; zwłaszcza że dla mnie zagadką było nawet samo słowo „kamłanie” – pierwszy raz się z nim zetknąłem. Co to takiego i dlaczego trzeba to robić przez dwie sekundy? Dobrze, już sprawdzam. Spojrzałem na tę część kwadratu, po której kręciły się Szczury – kolejny członek rodziny gryzoni siedział na stercie kamieni i patrzył na mnie. Czy ja wyglądam jak ser? Siedz sobie, siedź, ja cię zaraz...

– Cios Ducha! – wykrzyknąłem, kierując ręce w stronę Szczura.

Na mój krzyk Szczurowi drgnęły wąsy, pokręcił nosem na boki, ale ciągle siedział jakby nigdy nic. Załamka!

– Przywołuję Małego Ducha Błyskawic, by ukarał tego Szczura! Atak! – wymachiwałem rękoma w kierunku Szczura. – Duch! Przywołanie! Zdechnij! – kontynuowałem, ale wiedziałem, że coś tu jest nie tak.

Zwykle takie rzeczy jak użycie czarów – a tym bardziej wywoływanie Duchów – wyjaśniano w tutorialu niedostępnym dla więźniów! A Łowcę, którym grałem, z całej magii nauczono zaledwie korzystania ze zwojów z zaklęciami. Do diabła, przeczytałbym teraz instrukcję do Gry, tylko kto da mi do niej dostęp!

Może rzecz w samej księdze zaklęć? Ostrożnie dotknąłem narysowanego piktogramu Małego Ducha Uzdrawienia, sądząc, że jeśli zaklęcie zadziała, to nic złego się nie wydarzy. Niespodziewanie w moich rękach znalazł się migoczący hologram krzyżyka. Był maleńki, nic nie ważył i dosłownie przylepił się do mojej ręki: kiedy rozwarłem palce, krzyżyk został w mojej dłoni. Nawet potrząsnąłem nią delikatnie – zaklęcie się nie odklejało. To już coś. Jak je teraz aktywować? Ścisnąłem rękę w pięść, próbując zmiażdżyć krzyżyk, i od razu zobaczyłem komunikat:

**Czy chcesz dodać zaklęcie Wezwanie Małego Ducha Uzdrawienia do strefy aktywnej?**

Tak, chcę, no i?

**Zaklęcie Wezwanie Małego Ducha Uzdrawienia dodano do strefy aktywnej zaklęć. W celu aktywowania zaklęcia wybierz obiekt leczenia, w myślach aktywuj Wezwanie i w ciągu dwóch sekund odpraw rytuał szamański (kamłanie). Do momentu inicjacji Szamana w celu przeprowadzenia rytuału w charakterze Tamburynu może zostać wykorzystany dowolny przedmiot. Uwaga! W związku z ograniczeniami nałożonymi na daną lokalizację NIE WOLNO wzywać Duchów w celu leczenia samego siebie. Dostępne sloty na zaklęcia w strefie aktywnej: 7 z 8.**

Kamłanie należy odprawiać z Tamburynem? Wychodzi na to, że aby leczyć lub zadać cios, trzeba chodzić w korowodach z Tamburynem lub – dopóki nie zostanę prawdziwym Szamanem – z namiastką Tamburyna? Teraz rozumiem, dlaczego ta klasa jest taka niepopularna: mało kto chce wyglądać jak szajbus, który coś mamrocze, tańcząc. Grając Łowcą, widziałem magów, którzy stali w milczeniu z rękami wyciągniętymi w stronę wroga; ciskali nimi błyskawice, kule ognia, sople lodu. I nie było żadnych tańców z Tamburynem. To jest prawdziwa magia! A tutaj... Aż się zdenerwowałem. Przypomniałem sobie tych Szamanów, których dotąd widziałem: rzeczywiście, tańczący i mamrocący wariaci. Na domiar złego nie wolno leczyć samego siebie, nawet w tej kwestii wymusili uległość. Z powodu utraty Energii Poziom Życia spadał, więc

posiadanie przyjemnego bonusu w postaci samoleczenia byłoby bardzo wygodne. Marzenia, marzenia... No dobra, został mi jeszcze Duch Błyskawic!

Dotknąwszy piktogramu Mały Cios Ducha Błyskawic, w myślach już widziałem jego hologram w ręce, kiedy nagle pojawił się komunikat:

**W związku z nałożonymi ograniczeniami korzystanie z zaklęcia Mały Cios Ducha Błyskawic w lokalizacji Kopalnia Miedzi „Pryka” jest możliwe przy poziomie reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”: Życzliwość i wyższym. Twój obecny status reputacji: Neutralny.**

Wyprowadzony z równowagi usiadłem na ziemi. Czyli co, bonus jest, ale nie można go użyć? Po co więc w ogóle go zostawili? Szczurze, raduj się, będziesz żyć! – pomyślałem rozgoryczony. Żegnaj reputacja, żegnajcie pieniądze. A szczęście było tak blisko...

Westchnąłem ciężko, wstałem, przerzuciłem kilof przez ramię i poszedłem do cienia, żeby mimo wszystko odpocząć i odzyskać Energię. Przez ogarniające mnie rozczarowanie, stracone nadzieje, a także przez wkurzające spojrzenie Szczura, który nadal wybałuszał na mnie gały, w myślach wybrałem Szczura, sięgnąłem po kilof i nacisnąwszy w myślach na piktogram Małego Ducha Uzdrawienia, zacząłem tańczyć dookoła samego siebie, stukając w kilof jak w Tamburyn i mrużąc pod nosem pierwszą lepszą piosenkę:

– *Szaman ma trzy ręce, o-o-o...*

A masz, szary zwierzu, udław się i ani się waż ze mnie śmiać. Szczur dziwne pisnął i uciekł, wciąż wydając osobliwe dźwięki, ale na to już nie zwróciłem najmniejszej uwagi. Dla mnie najważniejsze było to, co zobaczyłem:

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+10% do parametru Intelkt. Łącznie: 10%.**

**Punkty Życia zmniejszyły się o 1. Pozostało: 29 z 40.**

Przepelniająca mnie radość (znalazłem jeszcze jeden sposób levelowania)

była tak duża, że nie zauważyłem, jak zza stosu kamieni rozpędza się w moim kierunku coś szarego i bardzo energicznego.

**Otrzymano cios.**

**Utracono 4 Punkty Życia: 10 (ugryzienie Szczura) – 6 (zbroja).**

**Pozostało: Punkty Życia: 25 z 40.**

**Uwaga! Na czas walki zaleca się wyłączenie szczegółowego opisu ciosu.**

Moją nogę przeszył straszny ból. Szczurze, do jasnej cholery, odbiło ci? Można powiedzieć, że to ja cię wyleczyłem, wyhodowałem... A ty się na mnie rzucasz? Cztery Punkty Życia za ugryzienie... Cholera, przecież on może mnie w taki sposób zagryźć! Zapomniałem o kilofie i z całej siły przydzwoniłem w Szczura nogą. Jego Punkty Życia obniżyły się nieznacznie, ale Szczur odskoczył ode mnie, dając mi czas na złapanie oddechu. Uchwyciwszy kilof obiema rękami, przygotowałem się do kolejnego ataku. Chcesz wojny? To ją będziesz miał!

Kiedy grałem Łowcą, to udoskonalałem swoją postać głównie poprzez zabijanie mobów, dlatego teraz panika nie odebrała mi zdolności myślenia; miałem jasny obraz tego, co zrobić ze Szczurem. I chociaż nie posiadałem łuku, to dysponowałem doświadczeniem, które nie jest przecież pustą wydmuszką. Szczur szybko doszedł do siebie po moim kopnięciu i zamiast jeszcze raz ugryźć mnie w nogę, skoczył, rzucając mi się do gardła.

Mniej więcej tego się spodziewałem. Zamachnąwszy się, uderzeniem kilofa dosięgnąłem go podczas skoku i wysłałem w kolejny lot. Cios krytyczny! Ciało Szczura mignęło; dzięki mojemu uderzeniu stało się nic nie ważącym obłokiem w kształcie gryzonia, który szybko rozproszył się. Na ziemię w jego miejsce spadł mój łup.

**Zdobyto doświadczenie: +4 Punkty Doświadczenia,**

**do kolejnego poziomu pozostało: 94.**

**Zdobyto ulepszenia umiejętności:**

- +20% do parametru Siła. Łącznie: 40%.**
- +5% do parametru Zręczność. Łącznie: 5%.**
- +10% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 20%.**

No, to jest porządny bonus! Tyle ulepszeń od razu, ale przede wszystkim to: za jednego Szczura dają cztery Punkty Doświadczenia! Tym sposobem jeśli w ciągu jednego dnia będę zabijał chociaż pięć Szczurów, a przy tym rozbiję jakieś pięć–sześć Żył Miedzi, to zarobię około dwadzieścia pięć Punktów Doświadczenia, co oznacza mniej niż tydzień do kolejnego poziomu! A kolejny poziom to punkty do statystyk, a gdzie punkty do statystyk – tam i następny poziom. Mam cel życia!

Trzeba jednak będzie dowiedzieć się, dlaczego właściwie Szczur mnie zaatakował? Czyżby aż tak nie spodobało mu się moje leczenie? Czyżby generowało ono aggro u mobów? Muszę kogoś dopytać.

Zebrawszy pozostałe ze Szczura rzeczy: Szczurzą Skórę, Mięso i Ogon, poszedłem odpocząć; do końca dnia pracy zostały około trzy godziny, trzeba będzie skończyć trzecią Żyłę i jak tylko zregeneruje się Zdrowie, uleczyć jeszcze jednego Szczura.

W pozostałym czasie zdążyłem nie tylko uporać się z trzecią Żyłą (+5 kawałeczków rudy, +1 Punkt Doświadczenia, +10% Siła, +5% Wytrzymałość, +50% Górnictwo), ale także skończyć czwartą (+5 kawałeczków rudy, +1 Punkt Doświadczenia, +10% Siła, +5% Wytrzymałość, +1% Górnictwo), zwiększwszy Górnictwo do 3. Po raz kolejny odczułem euforię i solennie sobie obiecałem, że maksymalnie szybko zwiększę choć jedną cechę, żeby zobaczyć, jaką satysfakcję można poczuć dzięki takiemu upgrade'owi.

Co zaś się tyczy Szczurów, to udało mi się zabić jeszcze tylko jednego. Dwukrotnie zaśpiewałem pieśń, wyleczyłem kolejnego Szczura i dosyć szybko się z nim rozprawiłem, pozwoliwszy podejść mu do siebie tylko raz (+4 Punkty Doświadczenia, +20% Intelpekt, +20% Siła, +5% Zręczność, +10% Wytrzymałość). Ale prawdę mówiąc, Szczur w pełni wykorzystał ten jeden raz,

odgryzłszy mi dziesięć Punktów Życia. Więcej Szczurów nie widziałem, miałem wrażenie, że wszystkie się pochowały. No dobrze, na pierwszy dzień w zupełności wystarczy.

Rozległ się dzwonek, przypominający, że na dziś praca dobiegła już końca. Podniosłem ciężki worek i skierowałem się do wyjścia. Stałem w kolejce do Rajna, żeby rozliczyć normę dzienną i sprzedać nadwyżkę. No i trzeba było zdecydować, co zrobić ze Szczurzymi Ogonami. Kiedy doczekałem się na swoją kolej, wysypałem na stół wszystko, co zgromadziłem w ciągu dnia, i z radością obserwowałem zdziwioną minę Rajna.

– Nieźle jak na pierwszy dzień... – wymamrotał Rajn, wciąż zaskoczony. – A więc tak: zabieram dziesięć kawałków normy dziennej; nie zapominaj, że jutro obowiązuje cię trzydzieści kawałków. A teraz zobaczmy, co jeszcze tam masz. Pozostała ruda, jak już wcześniej mówiłem, jestem gotów wziąć po dziesięć Miedzianych za sztukę; masz dwanaście kawałków. Razem: dwie Srebrne i dwadzieścia Miedzianych Monet. Masz, trzymaj. – Rajn wysypał pieniądze na stół.

Ach tak, zapomniałem powiedzieć o jednej rzeczy, a mianowicie – o stosunku Miedzianych, Srebrnych i Złotych Monet. W Barlionie stosunek ten wynosił 1:50, czyli za jedną Srebrną dawano pięćdziesiąt Miedzianych Monet, a za jedną Złotą – pięćdziesiąt Srebrnych Monet. Albo jakąś zawrotną liczbę Miedzianych, ale kto będzie wymieniać Miedź na Złoto?

– Jeśli zaś chodzi o twoją Szczurzą zdobycz, to Mięso wezmę za jedną Miedzianą Monetę, a Skórę za trzy, pasuje ci?

– To bardzo mało – powiedziałem, czym zaskoczyłem sam siebie; nigdy wcześniej nie targowałem się, nawet na rynku; jaką cenę mi zaśpiewali, taką płaciłem.

– No cóż, tylko przez wzgląd na to, że jesteś nowicjuszem, i to, że jak widzę, masz też Szczurze Ogony, za chwilę do nich dojdziemy, jestem gotów wziąć obie Szczurze Skóry za pięć, a Mięso za dwie Miedziane Monety. Czy teraz się



zgadzasz?

Nagle zobaczyłem komunikat:

**Włączono nową specjalizację: Handel.**

**Im wyższy jest poziom Handlu, tym lepsza cena będzie proponowana za sprzedaż i zakup.**

**Istnieje możliwość, że handlowcy będą oferować niestandardowe towary. Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 1 punkt.**

**Aktualny poziom: Neutralny.**

**Do Życzliwości pozostało 999 punktów.**

**Ulepszenia umiejętności: +10% do parametru Handel. Łącznie: 10%.**

Oczywiście, zgadzam się! To znaczy, że wzrost Handlu zależy od tego, jak często się targuję? To mi się podoba. Chociaż nie umiem się targować, to dla takiej sprawy jestem gotów się nauczyć. Ponadto cieszyło mnie, że sprzedaż wydobytych zasobów, choć nieznacznie, to jednak zwiększała reputację.

Zgodziłem się, oddałem mięso i już byłem gotów oddać skóry, kiedy zatrzymał mnie czyjś krzyk:

– Machan, poczekaj!

Odwróciłem się ze zdziwieniem. Zbliżający się do mnie człowiek zadziwiająco przypominał Salvadora Dalí – wyrazisty wąsik, szalony wzrok, zadarty podbródek...

– Machan, słyszałem, co zamierzasz sprzedać temu czcigodnemu gnomowi – ukłonił się gnomowi. – Szczurze Skóry? Przecież wszyscy w kopalni wiedzą, że Batiranikaus, a lepiej po prostu: Bat, z ogromną przyjemnością kupi wszystkie Szczurze Skóry po piętnaście Miedzianych Monet za sztukę. Sprzedasz?

– Piętnaście Monet? Ten oto szanowny gnom – odpowiedziałem mu w podobnym tonie – proponował mi kupno wszystkich moich Skór po dwadzieścia Monet za sztukę. Tak więc za mniej niż dwadzieścia pięć Monet nie jestem gotów psuć moich z nim stosunków, ponieważ już się dogadaliśmy – puściłem oko do gнома, który uśmiechał się z zadowoleniem, słysząc nasze

targi.

– Dwadzieścia pięć Monet! O, Bogowie! No dobrze, dam ci dwadzieścia pięć Monet za skórę: masz, trzymaj – zadziwiająco szybko zgodził się Bat i podał mi Srebrną Monetę. – Dawaj tu moje Skóry.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+10% do parametru Handel. Łącznie: 20%.**

– Bierz – wskazałem Batowi Szczurze Skóry na stole i gdy ponownie odwróciłem się do Rajna, żeby dokończyć kwestię Szczurzych Ogonów, usłyszałem dziki lament:

– Straż! – wrzeszczał Bat na całe gardło. – Straż, Machan wyłudził ode mnie pieniądze! On mataczy! Żądam ochrony!

Wokół nas w mgnieniu oka zebrał się tłum więźniów, przez który przedzierali się nadzorcy.

– Co się tutaj stało? – przemówił basem jeden z nich.

– Szanowny strózu porządku! Ten oto podły człowiek – Bat wskazał na mnie – wykorzystał moją naiwność i wyłudził ode mnie dwie Srebrne Monety.

– Czy to prawda? – strażnik zwrócił się do mnie.

– Oczywiście, że nie, ja...

– On groził Batowi, widziałem! – przerwał mi krzyk z tłumu. – Mówił, że zabije Bata, jeśli ten nie odda mu pieniędzy! Nie dawajcie mu jedzenia! Niech zdechnie!

W tłumie rozległy się okrzyki, które wprawiły mnie w konsternację, dlatego rozglądałem się, nie rozumiejąc, co się dzieje. Wszyscy ludzie mieli dobroduszne spojrzenia, nawet sam Bat; stał obok i z tymże miłym i dobrym spojrzeniem krzyczał, że jestem podłą gnidą, która go otumaniała.

Co się tu wyprawia?

– Cicho! – groźny ryk nadzorcy uciszył tłum. – Zaraz dojdziemy prawdy!

Strażnik coś wymamrotał i obok niego pojawił się hologram, na którym

widać było, jak Bat wręcza mi pieniądze, po czym ja macham ręką w kierunku stołu, na którym leżą Skóry (ten gest można było uznać za komunikat w stylu: „Spieprzaj stąd”), i odwracam się od Bata, jakbym mówił, że nasza rozmowa jest skończona. Cholera, z boku to rzeczywiście niezbyt dobrze wygląda – zupełnie jakbym był ostatnim kanciarzem. Projekcja zniknęła, a ja w milczeniu wpatrywałem się w strażnika.

– Oto moja decyzja – warknął ponownie nadzorca. – Machan natychmiast zwraca Batirnikausowi jedną, powtarzam: JEDNĄ Srebrną Monetę, i tylko tym razem, ponieważ jest jeszcze nowicjuszem. Sprawę uważam za zamkniętą. Jeśli jeszcze raz zostanie przyłapany na podobnych kombinacjach, będzie ukarany pozbawieniem wszystkich punktów umiejętności. Powiedziałem już wszystko! A teraz rozejść się do baraków!

W milczeniu oddałem pieniądze Batowi, a potem wyciągnąłem ręce po Szczurze Skóry, żeby je zabrać – bezskutecznie. Ręce przechodziły przez nie swobodnie, jakby zdobycz nie była już moja. Zgadza się! Przecież już je oddałem Batowi!

– Dziękuję – z uśmiechem odparł Bat, zgarniając Skóry do swojego worka. – Jeśli będziesz jeszcze coś miał, to daj znać.

Bat jeszcze raz się uśmiechnął i odszedł, a ja nadal stałem obok Rajna, absolutnie niczego nie rozumiejąc: jak ludzie z takim otwartym, życzliwym spojrzeniem, którzy zawsze mile się ze sobą witają i uśmiechają się, mogą być tak podli? W końcu przecież wszyscy oni coś kiedyś tworzyli; skąd w nich tyle nienawiści? Te okrzyki: „Niech zdechnie!...”, „Przecież widziałem...!”, „Odgrażał się...!”. Jak to tak?

– Dlaczego opóźniasz kolejkę? – głos Rajna wyrwał mnie z zamyślenia. – Zajmijmy się twoimi Ogonami, do bólu nie znoszę tej szarej zwierzyny.

– Tak, oczywiście – mruknąłem zdezorientowany, ponownie zwróciwszy się do Rajna. Trzeba się ogarnąć. Cóż, Skóry mi odebrano: następnym razem będę mądrzejszy i oddam je z ręki do ręki.

– Otóż za każdy Szczurzy Ogon zazwyczaj płacę po dziesięć Miedzianych Monet. Masz tu swoje pieniądze i idź już; nie widzisz, jaka kolejka się za tobą zrobiła?

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni Miedzi „Pryka” wzrosła o 4 punkty. Bieżący poziom: Neutralny. Do Życzliwości pozostało 995 punktów.**

Po posiłku udałem się do baraku. Nie miałem dzisiaj ochoty na rozmowy z innymi więźniami.

Sen długo nie mógł do mnie przyjść. Kręciłem się wte i wewte, ale uwierające poczucie niesprawiedliwości, którego dziś doznałem, nijak nie chciało zniknąć.

– Jeśli nie chcesz zrobić dziury w łóżku, to przestań się kręcić. Wszystkim przeszkadzasz! Stało się coś? – rozległ się głos Karta.

Opisałem mu sytuację, która miała dzisiaj miejsce, i nawet się lekko uniosłem, ponieważ Kart nagle zaczął się śmiać. Co to ma być? Opowiadam mu o okrutnej niesprawiedliwości tego świata, a on rechocze! Widząc moje oburzenie, Kart przestał się śmiać i zakasławszy, powiedział:

– Ubawiłeś mnie, oj, ubawiłeś! Dawno się tak nie śmiałem. Cóż mogę ci powiedzieć...? Gratuluję: poznałeś drugą osobliwość naszej kopalni. Nowicjusze zazwyczaj nie od razu się orientują. Jeśli dobrze zrozumiałem, to nie do końca wiesz, co się tutaj dzieje? – Zobaczywszy, jak przecząco kręcę głową, Kart kontynuował: – Podsunę ci kilka wskazówek. Pierwsza: dzisiaj z pewnością levelowałeś specjalizację Górnictwo i poczułeś, co się z tym wiąże. Tak? Tak. Pomyśl o tym. Druga: istnieje przeogromna liczba statystyk postaci, nie wszystkie są standardowe, ale wybrać można tylko cztery. Ja, jak wiesz, mam taką mało znaną cechę jak Gadatliwość: otrzymuję Punkty Doświadczenia za to, że opowiadam wszystkim o wszystkim. Teraz kapujesz?

Albo jestem zupełnie tępy, albo mówimy z Kartem różnymi językami, ale ja naprawdę zupełnie nie pojmowałem, do czego zmierza. Co ma do tego

wszystkiego Gadatliwość, wolne statystyki, zadowolenie związane z udoskonalaniem specjalizacji?

– Dobrze, już cię nie będę męczyć, niezależnie od wszystkiego dobrze będzie levelować swoją postać. Zacznę od tego, co zauważyłeś rano. Chociaż nie, zacznę od najważniejszego. Poczuleś już zadowolenie, które związane jest z rozwijaniem specjalizacji, i jestem przekonany, że spodobało ci się to doznanie. Ale w porównaniu z tym, co czujesz, kiedy udoskonalasz jakąś umiejętność ze statystyk, to był pikuś. Zadowolenie związane z rozwojem statystyk jest tak silne, że chce się jeszcze i jeszcze. A im większa umiejętność, tym trudniej ją jeszcze udoskonalić; to aksjomat. Dlatego gracze, którzy osiągnęli poziom dwunasty, maksymalny dla statystyk podstawowych w kopalni, znikają. Dokąd są wysyłani, nie mam pojęcia, więc nie pytaj. Właśnie w tym zadowoleniu tkwi główna różnica między kopalnią dla więźniów a pozostałym światem Gry: w wielkim świecie nie ma takiej funkcji, przecież tam gracze mają założone filtry doznań, których praktycznie nie można usunąć. Teraz o tym, co działo się rano. Prawie wszyscy w kopalni uśmiechają się do siebie, wszyscy są tacy współczujący z jednego prostego powodu: z powodu parametru Dobroduszość. Na początkowych poziomach ona rośnie dzięki temu, że po prostu chodzisz i uśmiechasz się do wszystkich, ale od poziomu szóstego musisz sam wierzyć w to, że lubisz swojego interlokutora, lubisz z nim przebywać, lubisz się do niego uśmiechać; nie może być mowy o żadnym fałszu. Tylko wtedy możesz zdobyć doświadczenie. Pamiętam takiego jednego, który w taki sposób wylevelował Dobroduszość aż do poziomu trzydziestego drugiego, a przecież to nie jest cecha główna i można ją podciągnąć nawet do stu. – Kart zamilkł na chwilę, zrobił wydech, po czym kontynuował: – A jeśli chodzi o to, co zaszło wieczorem... Najłatwiej jest człowiekowi udoskonalać to, co zna z prawdziwego życia. Więc tutaj na prowadzenie wysuwa się... umiejętność Podłość. W naszej kopalni większość równocześnie udoskonala Dobroduszość i Podłość. W ten sposób każdy próbuje zrobić drugiemu coś żalosego i podłego: bójki nie są

dozwolone, ale knuć coś, co prowadzi do urazów, można bez ograniczeń. Dlatego ludzie tak się pocą, żeby wymyślić coraz to nowsze sposoby. Jesteś nowicjuszem, dlatego będą na tobie testować te najprostsze metody w stylu niedawnej ustawki i stopniowo je modyfikować, tak więc przyjmij moje kondolencje. Wszyscy przez to przechodzili. Jak kiedyś powiedział jeden dobry człowiek, który, tak na marginesie, przedterminowo wyszedł do ogólnego świata Gry, powinniśmy nad naszą kopalnią zawiesić szyld z napisem „Kopalnia Obłudy” lub „Kopalnia Obłudników”. Taki mamy klimat.

Chciałem jakkolwiek skomentować słowa Karta, ale oprócz przekleństw nic mi nie przychodziło do głowy. Boże, gdzie ja się znalazłem!

---

\* Postać z folkloru rosyjskiego, czarny charakter z baśni i podań ludowych (przyp. tłum.).

## ROZDZIAŁ 4

### **KOPALNIA „PRYKA”. TYDZIEŃ PIERWSZY**

– TU-U-U!!!! BUM!!!

No tak. Zaczął się dzień drugi. Taki sen mi przerwali... Ja i ruda; wydobywam ją, a ona nie chce dać się wydobyć. Ucieka przede mną na cienkich nóżkach po całym kwadracie i rzuca we mnie Szczurami. Ze Szczurów wylatują Ogony i pełzną tuż za mną. Jakiś absurd.

Jak dobrze jest powylegiwać się w łóżku... Czas jednak wstawać – praca wzywa. Spojrzawszy z ukosa na ubierającego się obok Karta, nie wytrzymałem i zapytałem:

– Kart, powiedz, jesteś tu już jakieś dziesięć lat, z pewnością miałeś do czynienia z wieloma podłościami ze strony więźniów. Czego jeszcze mogę się spodziewać? Bardzo nie chcę stać się chłopcem do bicia. Przynajmniej mógłbym się jakoś odgryzać.

– Ulubione zajęcie wszystkich, którzy levelują Podłość, polega na tym, żeby sprowokować kogoś do wyrządzenia szkody z premedytacją. Takiemu łajdakowi ktoś zadaje cios, prowokator upada, cierpi, ale to ten, który uderzył, zwala się na ziemię bez Energii i po kilku minutach umiera. Im wyższy poziom gracza, którego tak załatwisz, tym więcej Punktów Doświadczenia dodają ci do Podłości. Dlatego tworzą się tu grupy, które w jakimś stopniu gwarantują bezpieczeństwo swoim członkom. Bat, wczoraj go poznałeś, jest liderem jednej z największych: w jego szajce jest prawie osiemdziesiąt osób. W całej kopalni to Bat ma Podłość wywindowaną na najwyższy poziom. Ty jesteś nowicjuszem, nie ma sensu zabijać cię od razu, ale zrobić inne świństwo jest łatwo i się opłaca.

– A ty? Należysz do jakiejś grupy?

– Ja? Do żadnej. Mnie to nie interesuje. Moje zadanie to odsiedzieć zasądzony okres, potem zniknąć z Barliony raz na zawsze. Ci, którzy levelują Podłóść, planują grać dalej.

– Co ona daje? Taki na przykład Intelkt daje manę, szybkość jej regeneracji. A Podłóść? W ogóle nie rozumiem, po co ją masterować.

– Dokładnie nie wiem, ale jak wywnioskowałem z rozmów, w kopalni Podłóść jest wykorzystywana tylko dlatego, że najłatwiej jest podwyższyć jej poziom: nasypałeś piasku do jedzenia, przeszedłeś na kolejny poziom. To tylko taki przykład. Ale przede wszystkim cecha ta jest wynagradzana poza kopalnią. Nie wszyscy przecież chcą zostać wielkimi bohaterami zabijającymi Smoki. Bardzo wielu wybiera szarą strefę Gry; stają się złodziejami, zabójcami. Właśnie takiemu światu potrzeba tego parametru. Ale, jak mówiłem, co on konkretnie daje, to nie wiem.

– Rozumiem. A za co cię wsadzili? Mimo wszystko piętnaście lat to szmat czasu, nie dostaje się takiej kary za byle co. – Widząc, jak Kart się spiął, od razu zacząłem się tłumaczyć, po co mi taka wiedza: – Rozumiesz, przywykłem do tego, że wiem, z kim mam do czynienia, a ze wszystkich więźniów tylko ty rozmawiasz ze mną normalnie. Chciałbym dowiedzieć się o tobie więcej. A co, ten temat to tabu?

– Nie, ja po prostu pomyślałem sobie... po prostu... Mniejsza o to, mogę ci opowiedzieć swoją historię. W realu przebywałem w bliskim otoczeniu bardzo wpływowego człowieka, znałem wiele jego tajemnic. Kiedy zbankrutował, dano mi wybór: albo wszystko wyśpiewam, albo pójdę do kapsuły na maksymalny możliwy okres: piętnaście lat. Nie mogli mnie złamać na wolności, więc wsadzili mnie tutaj. Nawet nagrodzili mnie tą specjalizacją: Donosiciel... Przecież jeśli zacznę ją rozwijać, to żeby podnieść swój poziom, najprawdopodobniej za pół roku zacznę mówić o moim byłym szefie... A ja tego nie chcę, bo chociaż był gnidą, to nigdy nie narażał swoich ludzi na nieprzyjemności i starał się wszystkim pomagać, jak tylko mógł. Więc lepiej, jeśli ja...



Nagle Kart zaczął drżeć, upadł na łóżko, wokół niego pojawiła się lekka poświata. Nie trwało to długo – po chwili Kart usiadł i spojrzał na mnie z zadowoleniem.

– Już zrozumiałem, dlaczego cię polubiłem – uśmiechnął się. – Już od pół roku nie mieliśmy nowicjuszy w kopalni. Dzięki tobie znowu zacząłem rozwijać umiejętność; przecież w kopalni nikt nie chciał mnie słuchać za darmo.

– Za darmo...?

– A co myślałeś...? Tu ludzie natychmiast łapiają, jak można zarobić trochę siana. Przecież to ja potrzebuję im coś opowiadać, a nie oni mi. W dodatku powinni mnie słuchać. Wielu tutaj próbuje na mnie zarobić.

– Jeśli to nie tajemnica, to jakie masz parametry? Z pewnością wybrałeś już wszystkie cztery?

– Ja? Mam Gadulstwo, teraz już na poziomie dziewiętnastym, Dobroduszość na ósmym, bez niej ani rusz. Wszyscy ją rozwijają, a ja z nimi. Kowalstwo doprowadziłem do czwartego, wyżej nie dałem rady. Żeby być Kowalem, potrzeba bardzo dużo rudy, a mi praktycznie wszystko schodzi na normę dzienną. Zdobyłem poziom dziesiąty Górnictwa, wyżej nie idzie, dzięki Bogu, bo Donosicielstwo mam na zero, to dlatego muszę oddawać sto kawałków rudy. A, Kowalstwo, to nie cecha, a specjalizacja. W statystykach mam jeszcze trzeci poziom Celności, a Niezłomność na dziewiątym. Teraz myślę, że wziąłem je na próżno. W kopalni nie ma przeciwników jako takich, tylko Szczury, a bieganie za nimi to po prostu jakiś koszmarny ogon dostajesz dodatkową reputację, to czas, który musisz stracić, żeby załatwić Szczura, to kpina! Tak, i trzeba rzucać w Szczura kilofem, ponieważ reszta z nim nie rezonuje. Próbowałem z miską i Miedzianą Sztabką, nawet z butem: wszystko przez Szczura przelatuje, jakby go nie było. Rzucanie kilofem jest bardzo niewygodne, bo narzędzie często wypada poza kwadrat. A jeśli ktoś będzie przechodzić w pobliżu i kilof go zrani? Od razu trafię na wysypisko śmieci. Tak więc żyję sobie spokojnie i Szczurów nie ruszam. Chociaż ręce świerzbią, powiem ci,

bardzo świeżbią. Tyle darmowej reputacji biega obok ciebie, a ty jej nie możesz dotknąć. Do Szacunku została mi już odrobinka.

– Dlaczego od razu na wysypisko? Spadniesz na poziom pierwszy, wyzerują ci wszystkie statystyki i zaczniesz levelować się od początku: w czym problem?

– Ano w tym, że Gra zapamiętuje parametry każdego gracza. Kiedy więzień leveluje swoje umiejętności, to odczuwa zadowolenie i chce więcej i więcej. A gdy umiera i wszystkie zebrane punkty umiejętności i specjalizacji są mu zabierane, to żeby odczuć kolejną porcję zadowolenia, musi dojść do tego poziomu, który miał przed śmiercią. Na przykład: jeśli umrę, to koniec; nigdy więcej nie odczuję tego doznania, które odczuwałem dosłownie tylko dzięki levelowaniu Gadatliwości. O tak, poszamoczę się jeszcze najwyżej pół roku, a później ulegnę. Dopadnie mnie apatia. Byli u nas już tacy, więc zdążyłem się napatrzeć. Jak przychodzi apatia, to człowiek przestaje pracować i dokąś go przenoszą. Tak to działa. Czytałem, że przyzwyczajenie do otrzymywania zadowolenia skutkuje u więźniów Uzależnieniem, które po wyjściu na wolność leczą w ośrodkach rehabilitacyjnych. Po odbyciu kary obowiązkowo wszystkich tam wysyłają. To właśnie z tego powodu ci, którzy odzyskali wolność, robią wszystko, co w ich mocy, żeby nie trafić ponownie do Barliony: dostaliby wtedy tę samą klasę, tę samą specjalizację, będą mieć wybrane wszystkie statystyki, a do tego system będzie pamiętał ostatnie levelowanie w kopalni. I choćbyś zrobił i usunął trzysta postaci, system i tak wie, że byłeś w więzieniu. Zaczniesz od poziomu pierwszego i żeby znów odczuwać zadowolenie, będziesz musiał levelować wszystkie swoje cechy i specjalizacje od nowa do starego poziomu. A to jest bardzo trudne. Wielu rezygnuje, rzuca się na innych graczy z kilofami albo popada w apatię. I znowu znika z kopalni. Dlatego spora część więźniów, żeby ponownie nie trafić do pudła po tym, jak zostaną wypuszczeni, praktycznie cały czas spędza w Barlionie, kontynuując rozwijanie postaci z więzienia. I Podłóż pozwala im na znalezienie w Barlionie swojego miejsca.

– Jak ty wpadłeś na sposób, żeby nie dać się zrobić Batowi i innym? Jesteś

przecież jednym z tych graczy, którzy mają w kopalni najwyższe poziomy. Poziom jedenasty? Za twoją śmierć z pewnością można dostać od razu kilka poziomów.

– Przecież to proste. Udało mi się doprowadzić moją reputację wśród strażników do Życzliwości, a kiedy próbowano mnie znowu w coś wciągnąć, to naczelnik zbierał wszystkich i mówił, że się porządnie zdenerwuje, jeśli cokolwiek mi się stanie. Więc już od trzech lat nikt mnie nie tyka. No dobrze, rozgadałem się: musimy iść, bo ominie nas jedzenie.

– Poczekaj, jeszcze tylko ostatnie pytanie. Odkryłem, że mam możliwość wypowiedzenia zaklęć leczących, ale mogę leczyć tylko kogoś innego, nie siebie. Nie będziesz miał nic przeciwko, jeśli rano i wieczorem będę cię leczyć? Tylko mam ogromną prośbę: nie śmiej się ze mnie, kiedy będę to robić: z boku to może głupio wyglądać.

– Nie ma sprawy, to może być nawet ciekawe. Nikt mnie tu jeszcze nie leczył, wszyscy głównie chcą mnie w jakiś sposób urazić. No i nigdy nie widziałem Szamańskiego Kamłania, to może być interesujące.

Dwukrotnie przywoławszy Ducha Uzdrawienia dla Karta i pozbywszy się całej rezerwy many, zobaczyłem znajomy już napis.

**+20% do parametru Intelakt. Łącznie: 50%.**

**Punkty Życia pomniejszono o 2. Pozostało: 38 z 40.**

A to co?

**Uwaga, wyleczyłeś innego gracza. Dostępny jest nowy parametr podstawowy postaci: Leczenie. Im wyższy jest poziom Leczenia, tym mniej many potrzeba na zaklęcia leczące, a same zaklęcia stają się jeszcze skuteczniejsze. Istnieje możliwość powtórzenia zaklęcia leczącego bez utraty many.**

**Czy chcesz przyjąć ten parametr? Ostrzeżenie: rezygnacja z przyjętego parametru będzie niemożliwa!**

Nie, nie mam najmniejszej ochoty zostać uzdrowicielem ani w kopalni, ani

poza nią. Dziękuję, postoję.

– Ech... – powiedział Kart, kiedy delikatny wietrzyk z mojego zaklęcia przeczesał mu włosy. – Wiesz, to jest... łaskoczące... odświeżające... Krótko mówiąc, nie mam nic przeciwko: kiedy tylko odzyskasz manę, lecz mnie. Tańczysz też niczego sobie. – Kart nie mógł powstrzymać uśmiechu.

Poranny posiłek zaznajomił mnie z nowym rodzajem podstępu – dosypywaniem piasku do posiłku. Kart wykrakał. Jak mogłem przegapić ten moment, kiedy Bat podszedł do mnie i udając, że się potyka, wsypał mi całą garść piasku do jedzenia?

– Och, ale ze mnie niezdarą... Chyba już tego nie zjesz, prawda? Daj mi swój talerz, przyniosę ci nową porcję. – Bat miał skruchę wypisaną na twarzy.

– Nie, dziękuję, sam pójdę. Dziękuję za propozycję. – Pokazowa dobroduszość Bata wydała mi się podejrzana.

– No coś ty, żaden problem. Daj mi możliwość zrehabilitowania się. Wczoraj postąpiłem nieładnie. Chciałeś za skóry wysoką cenę, a ja się wygłupiłem. To co: pokój?

– Pokój, Bat. Pokój. Ale po nową porcję pójdę sam.

Podszedłem do miejsca, gdzie było wydawane jedzenie, i pokazałem nadzorcy swój talerz z piaskiem, chcąc go poprosić o świeżą porcję.

– Spadaj! – usłyszałem. – Każdy więzień ma przydzielone dwie porcje dziennie: rano i wieczorem, jeśli wykonuje normę. Pierwszą już dostałeś. A to, że ją wytarzałeś w piasku, to już twój problem. Żryj, co masz.

Czyli jeśli oddałbym Batowi swój talerz, to... A to szuja...

Odwróciwszy się zobaczyłem uśmiechającego się Bata, który rozkładał ręce w geście: „No... nie udało się. Ale będzie jeszcze okazja”. Zabiję gada!

Piasek sprawił, że jedzenie miało niezapomniany smak. Dało się zjeść, ale z obrzydzeniem...

**Uwaga, zjadłeś zepsuty produkt. Otrzymałeś efekt pozytywny: utrata Energii zostaje zmniejszona o 25%. Czas trwania: 12 godzin.**

**Otrzymałeś efekt negatywny: szybkość wzrostu umiejętności pomniejszona o 50%.  
Czas trwania: 12 godzin.**

Nie, najpierw się poznęcam, skopię go i dopiero później zabiję...

W moim kwadracie wszystko było jak dawniej: Żyły, kurz, upał i Szczury snujące się to tu, to tam. Szczury – to dobrze. Intelpekt i Reputacja zawsze w cenie.

Bez dodatkowej Siły uderzanie w Żyłę okazało się zajęciem niezbyt łatwym. I chociaż osiągnąłem już trzeci poziom Górnictwa, to kiedy pojawiło się okienko mówiące, że Energia spadła do 30%, z Trwałości Żyły pozostawało jeszcze czterdzieści. Jest źle, bardzo źle. Nic to, jutro będę uważniejszy. Zanim poszedłem po wodę, zorganizowałem polowanie na dwa Szczury (+2 Szczurze Skóry, Mięso i Ogony), przeleczywszy raz każdego (+10 do Intelpektu, +8 do Doświadczenia, +10 do Siły, +10 do Wytrzymałości). Nawiasem mówiąc, drugi Szczur omal mnie nie zagryzł, kiedy przejechałem po nim kilofem. Po walce zostały mi tylko trzy Punkty Życia. To nic: udałem się po wodę i następnie dokończyłem pierwszą Żyłę (sześć kawałków rudy, +10 do Doświadczenia, +5% do Siły, +19% do Górnictwa, +2% do Wytrzymałości). Energii miałem jeszcze 50%, dlatego, zanim zacząłem drugą Żyłę, postanowiłem pokazać Szczurom, że w tym kwadracie najważniejszy jestem ja. Kolejny Szczur (+5% do Intelpektu) dał mi to, do czego tak długo dążyłem.

**Zdobyto doświadczenie: +4 do Doświadczenia.**

**Do kolejnego poziomu pozostało: 75.**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności: +5% do parametru Siła. Łącznie: 100%.**

**Umiejętność Siły zwiększyła się o 1. Łącznie: 2.**

**+5% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 57%.**

Właśnie to poczułem – ciepło rozlało się po całym ciele i uderzyło do głowy tak jak po butelce wódki; zacząłem delikatnie drzeć, zalała mnie fala ekstazy... Nadmiar uczuć spowodował, że upadłem na kolana i mimowolnie jęknąłem.

Więc tak smakuje Święty Graal...

Do końca dnia nie wydarzyło się nic ciekawego. Dobiłem jeszcze sześć Szczurów, swój rachunek dzienny zamknąłem na dziewięciu (+30% do Intelaktu, +30% do Wytrzymałości, +30% do Siły) i rozbiłem sześć Żył (trzydzieści sześć kawałków rudy, +30% do Siły, +113% do Górnictwa, +12% do Wytrzymałości). Tak, jutro już będzie trzeba oddać czterdzieści kawałków rudy. To nic strasznego, najważniejsze, żeby nie dać się oszukać przy jedzeniu. Ponadto jutro mój Intelakt i Wytrzymałość zwiększą się do poziomu drugiego, więc najbliższy dzień przyniesie coś dobrego.

Wieczorem byłem świadkiem kolejnej ustawki. Podczas wydawania jedzenia Bat podszedł do jednego z więźniów ze słowami: „Ty moja słodka” i zaczął go gorąco obmacywać. Więzień odepchnął go, mocno zdziwiony – mówiąc delikatnie – takim zachowaniem, wylewając przy okazji na Bata wiadro pomyj. Tylko popchnął go w stronę kuźni, na ścianę, do której przymocowano kilofy. Ostrzami w górę. Upadłszy na nie, Bat okropnie krzyknął, pasek jego zdrowia zmniejszył się o 20%, a więzień, który go popchnął, upadł i po minucie zniknął, pozostawiając na swoim miejscu górkę Złotych Monet. Pojawił się naczelnik, obejrzał hologram zdarzenia, rzucił spojrzenie zadowolonemu Batowi, odwrócił się i odszedł bez słowa. Bat zebrał stos Monet i oddalił się z obstawą kilku więźniów. Takie właśnie mamy ustawki w naszej kopalni... Sukinsyny!

Żyłem w ten sposób przez cztery dni. Leczyłem Karta, zabijałem po dziewięć Szczurów, tańcząc dla nich, rozbijałem Żyły, codziennie zwiększałem swoją reputację wśród strażników o dziewiętnaście punktów, sprzedając Rajnowi nadwyżki i Szczurze Ogony. Byłem teraz bardzo ostrożny: uważałem na wszystkich, którzy stali obok mnie. Dzięki temu nic złego mi się nie przytrafiało i nikt się do mnie nie kleił. Najbardziej cieszyło mnie to, że stopniowo gromadziłem pieniądze. Nawet jeśli tylko trochę – po pięciu dniach zamknięcia jedynie dwadzieścia dwie Srebrne Monety – to dopiero początek. Jeśli będę mieć pieniądze, ze wszystkim będzie mi łatwiej.

Z takimi myślami chodziłem do pracy w kopalni każdego dnia. Co jeszcze dobrego wydarzyło się w ciągu tych czterech dni? Podwyższyłem Siłę do czwartego poziomu, Intelakt – do trzeciego, Wytrzymałość – do szóstego, tak więc w temacie planu działań związanych z levelowaniem radziłem sobie nieźle. W torbie zebrało mi się około pięćdziesięciu Szczurzych Skór, ale nie spieszyłem się z ich sprzedażą – kto wie, czego będę potrzebować do Jubilerki. Być może potrzebna będzie jakaś Skóra, tymczasem wszystkie sprzedam. Jak odblokuję specjalność, sprawdzę i zdecyduję, co zrobić.

To był dla mnie ważny dzień: postanowiłem sprawdzić, co sprzedaje Rajn, dlatego oddałem normę dzienną, upłynniłem nadwyżki i czekałem, kiedy Rajn będzie wolny. A nuż uda się dokupić coś pożytecznego? Mam w planie zmianę odzieży? Mam. A plany trzeba realizować.

– Dobry wieczór, Rajn – zacząłem, podchodząc do gnoma. Pragmatyczne podejście do levelowania Życzliwości wobec personelu kopalni tylko wzmagало przyzwyczajenie uprzejmej komunikacji ze wszystkim NPC-ami, wypracowane przez lata gry w Barlionie. Przecież to oni mogą przydzielić jakieś korzystne zadanie, sprzedać coś taniej i jeszcze inaczej się przysłużyć. Kto ich tam wie, tych NPC-ów.

– I ty bądź zdrow. Już oddałeś całą normę, a nawet sprzedałeś mi wszystko; czego ci jeszcze trzeba? – lekko uśmiechnął się Rajn.

– Zaoszczędziłem trochę pieniędzy, postanowiłem zobaczyć, co taki wspaniały gnom jak ty mógłby mieć na sprzedaż. Może coś kupię.

– A, to w takim razie dobry wieczór! – I nagle okazuje się, że Rajn jest kramarzem. – Patrz: mam zwoje dla przeróżnych specjalizacji, kosztują po dziesięć Srebrnych Monet, ale żeby otworzyć specjalizację, trzeba mi zapłacić jeszcze dwadzieścia. Jakie chcesz zwoje? Sztuka Kulinarna, Kuśnierstwo, Jubilerstwo? Mam, jakie zechcesz! I zauważ, każdy za dziesięć Srebrnych Monet. Kupujesz?

– Nie, na razie potrzebuję czegoś bardziej konkretnego. Odzież i nowy, lepszy kilof. Ten, który dostałem, już bardzo źle łupie.

– Kilofy też mam, a jakże. Dużo, wedle gustu, koloru, zapachu... Och, one przecież nie pachną... No już, dobrze, spójrz. – Rajn zaczął podawać mi kolejne kilofy. – Ten na jedenaście uderzeń, ten na dwanaście, ten na trzynaście...

W sumie Rajn podał mi dziesięć kilofów, które różniły się jedynie poziomem uderzeń. Jeśli dobrze rozumiem, im wyższy poziom uderzenia, tym szybciej rozbija się Żyłę; dlatego należy wziąć ten z maksymalnym. W ramach własnego budżetu, rzecz jasna.

– Dwadzieścia uderzeń? To jest maksimum dla twoich kilofów? Nie masz nic lepszego? – zarzuciłem na gnoma przynętę.

– Jak to nie mam? Mam, i to na więcej! Ale kosztuje tyle, że na pewno cię na niego nie stać. No dobrze, pokażę ci go. – Rajn sięgnął do torby i wyciągnął z niej kolejny kilof. Przez chwilę poobracał narzędzie w rękach, po czym podał mi je.

A niech mnie! Gdybym od początku miał taki kilof, to rozbiłbym tu wszystkie Żyły!

**Kilof Wydobywcy Rudy Rajna. Cios: 25. +1 do Górnictwa. Utrata Energii podczas wydobywania rudy zostaje zmniejszona o 10%. Klasa przedmiotu: Niezwykły. Ograniczenia w poziomie: brak.**

Przełknąłem ślinę.

– A ile chcesz za takie чудо? – wydusiłem z siebie.

– Przecież ci mówię, że nie starczy ci pieniędzy. Ten kosztuje trzydzieści Złotych Monet, a ty nie masz jeszcze nawet jednej.

– Masz rację, Rajn, na razie mnie nie stać na taki kilof. Dobra, a ile kosztuje taki zwykły, na dwadzieścia uderzeń?

– To proste, kosztuje dziesięć Złotych Monet. – Rajn spojrział na mnie złośliwie.



– Rajn! To jest rozbój w biały dzień! Za jakiś kilof, który jest mocniejszy od mojego zaledwie dwa razy, chcesz całe dziesięć Złotych Monet?

– A co myślałeś? Dzięki takiemu kilofowi będziesz pracował dwa razy szybciej. Nie chcesz, to nie bierz, nikt cię nie zmusza. – Alt miał rację, mówiąc, że gdy tylko sprawa dotyczy pieniędzy, gnom przeobraża się w coś, z czym nie chcesz zadzierać. Chytra sztuka.

– Rajn, to stanowczo za drogo. Pokaż coś na piętnaście uderzeń. Taki przecież nie może kosztować aż tyle.

– Oczywiście, że nie. Tylko trzy Złote Monety. Prawie darmo.

– A co można u ciebie kupić za dwadzieścia Srebrnych Monet? – Uświadomiłem sobie, że z budżetem, którym dysponuję, nie ma sensu zawracać Rajnowi głowy.

– Za dwadzieścia Srebrnych mogę ci zaoferować kilof tylko na dwanaście uderzeń. Nie więcej. Masz, trzymaj. – Rajn podał mi narzędzie.

– Rajn, poczekaj. Poczekaj. Zrobmy tak: za dwadzieścia Srebrnych wezmę kilof na piętnaście uderzeń, ale od razu powiem, że już zacznę oszczędzać na ten kilof za trzydzieści Złotych. A później kupię go od ciebie za czterdzieści. Dłużej bez niego nie dam rady. Ty dasz mi zniżkę teraz, ale już możesz cieszyć się na późniejszy zysk. Ja zaś będę miał wobec ciebie zobowiązanie do wypełnienia. W ciągu dwóch miesięcy zaoszczędzę potrzebną sumę. Dodatkowo, gdy kupię kilof za czterdzieści Złotych Monet, to ten na piętnaście uderzeń oddam ci za darmo. Co ty na to? – wypaliłem, zaskakując samego siebie.

– Zobowiązanie, powiadasz? No a jeśli się nie wywiążesz? – zamyślił się gnom.

– Przecież niczym nie ryzykujesz. Jeśli nie wywiążę się ze swojej obietnicy, to odbierzesz kilof za dwa miesiące i będziesz mi sprzedawał wszystkie rzeczy za potrójną cenę, a kupował ode mnie dwukrotnie taniej.

Gnom zamyślił się, zaczął się intensywnie zastanawiać, rozważając wszystkie za i przeciw. Pocierając swój podbródek, burczał coś pod nosem. Stałem,

trzymając kciuki, żeby się zgodził. Byłoby dobrze pracować półtora raza szybciej, dzięki temu w ciągu dwóch miesięcy można by było zarobić te czterdzieści Złotych Monet.

– No dobra, bierz! – machnął ręką Rajn, podając mi kilof na piętnaście uderzeń. – I płąć.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności: +1 do umiejętności Handel.**

**Łącznie: 2.**

**Otrzymano przedmiot: Kilof Wydobywcy Rudy. Cios: 15.**

Szybko oddawszy Rajnowi pieniądze, żeby nie zdążył zmienić zdania, odszedłem i usiadłem przy ścianie kuźni. No, to teraz mogę odpocząć. Ciekawe, czy Rajn zgodziłby się od razu oddać w użytkowanie ten kilof na +1 do Górnictwa? Szlag, trzeba było go o niego poprosić. Głupio zrobiłem, oj bardzo głupio. O, znów jakiś debuff się wyświetlił. Spojrzałem na napis.

**Zobowiązania wobec Rajna: dać Rajnowi 40 Złotych Monet, żeby kupić Kilof. Czas zakończenia: 60 dni.**

Nawet jeśli zechcesz, nie zapomnisz. System wszystko ci podpowie i o wszystkim przypomni.

Nie miałem nic więcej do roboty, dlatego odchyliłem się w stronę ścianki i zamknąłem oczy. Szybko osiągnę poziom drugi, reputacja rośnie, chociaż powoli, to stale, więc zmierzam w dobrym kierunku. Trzeba ocenić, kiedy będę mógł wyjść z kopalni. Codziennie dostaję po dziewiętnaście do reputacji. Aktualnie mam dziewięćdziesiąt dziewięć, żeby osiągnąć Życzliwość potrzebuję tysiąc, czyli, muszę jeszcze na to popracować około pięćdziesięciu dni. Zasadniczo nie jest źle. A od Życzliwości do Szacunku – już tylko trzy tysiące punktów, co daje jeszcze sto sześćdziesiąt dni. To oznacza nieco więcej niż pół roku – i będę w ogólnym świecie Gry! To dziwne, że Kart wspominał tylko o jednym więźniu, który wyszedł z kopalni. Jeśli zdobywanie reputacji jest takie

łatwe, to dlaczego nikt się tym nie zajmuje? A może wszystkim się tutaj podoba? Trzeba koniecznie dopytać Karta.

Kart... W ciągu tego tygodnia jeśli się nie zaprzyjaźniliśmy, to przynajmniej zostaliśmy dobrymi kolegami. Kart przekazał mi wiele interesujących informacji o lokalnych prawach i obyczajach. On nie tylko udoskonalał swoją umiejętność (w ciągu tygodnia wskoczyła ona na poziom dwudziesty, co wprawiło Karta w prawdziwy zachwyt), ale przede wszystkim dawał mi rady, jak postępować w takiej czy innej sytuacji i jak radzić sobie z Batem i jego szajką.

Jeszcze słowo o Bacie. Sądząc po tym, że już od czterech dni mnie nie tyka, pewnie szykuje się jakieś wybitne świństwo. Radosne spojrzenia, które mi rzucali członkowie jego bandy, nie wróżyły niczego dobrego. Kartowi nie udało się niczego dowiedzieć, dlatego pozostawało mi tylko czekać. Pożyjemy, zobaczymy. Jeśli Bat będzie chciał mnie pocałować, spróbuję się odwzajemnić, zobaczymy, jak na to zareaguje.

– Machan, uważaj! – rozległ się krzyk Karta.

Otworzyłem oczy i zobaczyłem, że w moją stronę pędzi wózek z rudą, na którym siedzi Bat, robiąc przerażoną minę i krzycząc coś zupełnie nie swoim głosem. Jeśli cały ten pojazd wbije się we mnie, jestem trupem. Zdając sobie sprawę, że nie zdążę zejść z drogi wózka, z zafascynowaniem obserwowałem swoją zbliżającą się pierwszą śmierć w kopalni. Co mówił o niej Rajn? Że to wątpliwa przyjemność? Z pewnością jest to nieprzyjemnie, kiedy coś takiego rozsmaruje cię na ścianie. Żegnajcie, umiejętności...

Nagle w bok wózka z dzikim krzykiem wpadł Kart, przewracając go, po czym cała ta machineria: Kart, Bat i wózek, koziółkując, potoczyła się w drugą stronę. Po chwili zbitka zatrzymała się, a ja zobaczyłem wstającego Bata. A Kart? Co z Kartem? On umyślnie zadał cios!

Skoczyłem na równe nogi i mimochodem spojrzałem na Bata. Upadek zabrał mu około 80% Życia. Sukinsyn nie do zdarcia. Kart leżał nieopodal jak worek. Pilnie potrzebna jest woda, w przeciwnym razie nie przeżyje. Pasek Punktów

Życia Karta powoli, ale zdecydowanie kurczył się. A niech to... Wezwałem do Karta Ducha Uzdrawienia i pobiegłem po wodę.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności: +5% do parametru Intelkt. Łącznie: 70%.**

**Punkty Życia zmniejszyły się o 1. Pozostało: 49 z 50.**

Ech, spadajcie, co mnie to teraz obchodzi... Zrzuciłem powiadomienie.

Kiedy w kilka sekund dobiegłem do wodopoju, żeby nabrać wody, odkryłem, że nigdzie nie było miski. Kanalie, zadbali i o to. Woda przelewała się mi się przez palce, dlatego musiałem zdjąć ubranie robocze. Zanurzyłem je i pobiegłem z powrotem. Cóż, mam gdzieś BHP. Życie jest ważniejsze.

Dookoła Karta już zgromadziła się spora grupka. Wepchnąwszy się w jej środek, zobaczyłem, że Bat kuca nad Kartem i szczerząc zęby, coś mu nawija:

– ...mówiłem, że cię kiedyś dopadnę. I teraz nikt nie może powiedzieć, że cię sprowokowałem. Nawet nie tknąłem ulubieńca naczelnika.

Kart coś wydusił w odpowiedzi. Jego Słupek Punktów Życia był już na poziomie 28%. Żeby was... Szybko użyłem dwóch uzdrowień dla Karta.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+10% do parametru Intelkt. Łącznie: 80%.**

**Poziom Punktów Życia obniżył się o 2. Pozostało: 47 z 50.**

Miarka się przebrała! Wyślę cię do diabła. Otworzyłem Kartowi usta i zacząłem wyżywać ubranie robocze bezpośrednio na jego twarz. Woda strumyczkiem pociekła po twarzy Karta, ale nie trafiała do jego ust – miałem wrażenie, że uniemożliwia to jakaś niewidzialna strefa – woda ściekała po niej, omijając usta Karta. A żeby was wszystkich!

– O, przyszedł przydupas Karta. No coś ty, mileńki: on przecież tylko będzie się dłużej męczyć. Wody mu nie przyniesiesz. Nie ma w czym! – zarżał Bat.

Spojrzałem na stojących wokół nas ludzi. Chociaż... co to za ludzie... Tłum zawziętych więźniów, miło uśmiechających się i wlepiających oczy w Karta.

– Bat, oddaj miskę! Przecież on umrze!

Bat wzruszył ramionami w geście mówiącym, że przecież wszyscy umrzemy, a jeśli ktoś przed przewidzianym terminem, to już jego problem.

– Twoja miedź, Bat! Dam ci pięćdziesiąt Szczurzych Skór i codziennie przez miesiąc będę przynosić po dziewięć skór dziennie. Za darmo, słyszysz? Za darmo! Oddaj miskę, ścierwo!

– Mój miły chłopcze. Jestem w kopalni niewiele krócej niż Kart i w tym czasie zdążyłem udoskonalić specjalizację Garbarza do maksymalnego poziomu, który można osiągnąć, i to tylko na Szczurzych Skórach. Kupuję je, zabieram, ale tylko po to, żeby wyprawić i sprzedać drożej, a zamienić na pieniądze to, co uzyskam po zabiciu Karta, to byłoby głupie. W całej kopalni zostały tylko trzy osoby, które ani razu nie umierały: Kart, ja i ty. Więc przygotuj się, bo jesteś następny. Chociaż... na razie możesz się nie denerwować. Dopóki nie osiągniesz chociażby drugiego poziomu, nie będę cię ruszał, nie miałyby to sensu. Za to jedenasty poziom Karta to już coś. Najlepiej wymasterowana postać w kopalni i tak głupio dał się podejść. Jakbym wygrał na loterii!

W bezradności przywołałem do Karta ostatniego Ducha Uzdrawienia, przedłużając jego życie jeszcze o kilka chwil. Trzeba coś zrobić, ale co?

– Weź... moją... torbę... Daję... pełny... dostęp... Spiesz się... – dał się słyszeć ledwie słyszalny szept Karta.

Szybko złapawszy jego torbę, próbowałem nie dziwić się temu, co zobaczyłem w środku. Nie było na to czasu. Chociaż było się czemu dziwić. Po pierwsze torba była naprawdę wielka. Czterdzieści przegródek. W porównaniu z moimi ośmioma to istna studnia. Kilka Sztabek Miedzi, kilka nieznanymi mi przyrządów, ale co najważniejsze – Miedziany Talerz! Kart miał Miedziany Talerz! A mówił mi, że na próżno zainwestował w udoskonalanie Kowalstwa! Nic na tym świecie nie dzieje się przypadkowo.

Życia Karta miało już 35%, co dało mi niezłego kopa. Odepchnąwszy wszystkich, wpadłem do kopalni jak błyskawica, zaczerpnąłem wody i pobiegłem

z powrotem. Woda nie przeciekała. Najważniejsze, żeby zdążyć! Kart będzie żył!

Kiedy wróciłem, nie musiałem się już przepychać – wszyscy natychmiast zeszli mi z drogi. Zadowolony popatrzyłem na sfrustrowaną twarz Bata, uniosłem głowę Karta i ostrożnie przyłożyłem talerz z wodą do jego ust. Zdążyłem! Poziom Życia Karta pokazywał zaledwie 10%. Pił wodę łapczywymi haustami, stopniowo zwiększając Punkty Życia i pewnie Energię. Będzie żył!

Minęło kilka minut. Kart usiadł, spojrział na mnie i nic nie powiedział. Nie musiał, wszystko było jasne.

Nieoczekiwanie pojawił się naczelnik. Ogromny ork stał, górując ponad wszystkimi więźniami, i patrzył na nas jak na małe i nierozumne dzieci.

– Co tu się stało? – Na jego pytanie, zadane całkowicie spokojnym głosem, wszyscy więźniowie padli na ziemię.

– Ładowaliśmy rudę, Sierk i Brik wrzucali mi ją na wózek, a ja ją układałem – zaczął wyjaśniać Bat. – Wtem wózek zaczął się toczyć, musiał wysunąć się klin spod koła. Siedziałem na wózku, który pędził wprost na ścianę kuźni, i już chciałem zeskoczyć, kiedy nie wiadomo skąd w wózek wbił się Kart, wszyscy się stoczyliśmy, a ja prawie umarłem. Przecież Naczelnik zna Karta, on nigdy za mną nie przepadał: pewnie postanowił mnie zabić. Nic mu z tego nie wyszło, nie bez powodu miałem sto dwadzieścia Punktów Życia; cóż, zabrał mi ich sto jeden, ale przeżyłem. A Kart upadł, jak to się dzieje z tymi, którzy zadają umyślny cios innemu graczowi. Zebraliśmy się, żeby zobaczyć, jak będzie umierał, ale ten zuchwalec – tu skinął głową w moją stronę – wytrzasnął skądś miskę i przyniósł wodę. Teraz Kart jest cały i zdrowy, a ja nie wiem, co robić. Prawo jest prawem: ten, kto zadał cios, musi umrzeć, ale tu odstawia się coś dziwnego.

– Prawo jest prawem. Zgadzam się – ork machnął ręką, i przed nami pojawiła się projekcja.

– *Miernoty, szybciej ładujcie rudę. On przecież w każdej chwili może wstać i pójść do baraku. To wspaniała okazja, żeby go wykończyć – mówił Bat, siedząc*

na wózku i patrząc gdzieś w dół. – Wszystko sprawdziliście? Wózek nie przejedzie obok?

– Nie powinien. Jest dokładnie nakierowany na Machana. Szefie, a my nie umrzemy? To jednak umyślny cios zadany drugiemu graczowi – wybełkotał jeden z dwóch współników Bata, z pewnością Sierk.

– Uspokój się. Nie na darmo zabraliśmy mu miskę z wodą. Ty wybijesz klin, padniesz bez Energii, a Brik cię odratuje. Zrozumiałeś, Brik? I tylko spróbuj mi Sierka nie odratować: wiesz, do czego jestem zdolny. Dobra, wszystko gotowe? Jedziemy – rozkazał Bat.

– Szefie, a dlaczego pan wsiadł do wózka? – zapytał Sierk, przygotowując się do wybicia klina spod koła.

– Chcę na własne oczy zobaczyć, jak go rozsmarowuję na ścianie, zobaczyć jego zdziwienie i oczy pełne bólu, no i oczywiście chcę jako pierwszy mu współczuć, pogłaskać jego martwe ciało, popłakać się, jeśli już o tym mowa. Trzeba rozwijać swoje umiejętności! Jedziemy!

Sierk wybił klin, wózek zaczął toczyć się w dół.

– Machan, uważaj! – rozległ się krzyk Karta, po czym Kart wbił się w wózek. Wózek, Kart i Bat potoczyli się, koziółkując.

Projekcja się zakończyła.

– Nie atakowałem Karta, on sam na mnie napadł – niepewnie wymamrotał Bat, czując na sobie ciężar spojrzenia orka.

– Prawo jest prawem – w zamyśleniu wymamrotał ork. – Za umyślne zadanie ciosu drugiemu graczowi Kart zostaje skazany na odebranie mu wszystkich umiejętności. Kart, wstań.

Blady jak śmierć Kart skoczył na równe nogi i podniósł głowę, spojrzawszy prosto w oczy orkowi. Mierzyli się wzrokiem przez kilka sekund i wtedy wydarzyło się coś, czego zupełnie się nie spodziewałem – naczelnik odwrócił oczy.

– Prawo jest prawem, Kart – powtórzył ork i wyciągnął miecz, najwyraźniej przygotowując się do ścięcia Karta.

Żeby was wszystkich. Dlaczego nie można żyć w pokoju? Dlaczego, żeby żyć mógł ktoś, umrzeć musi ktoś inny?

– Stój! – wykrzyknąłem. – Kart, uderzając w wózek, uratował mi życie. Nie zadał bezpośredniego ciosu Batowi, dlatego nie doszło do złamania prawa. A jeśli już trzeba kogoś pozbawić umiejętności, to ja zastąpię Karta.

Zabij mnie zamiast niego: to moja wina, że Karta wrobiono.

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 100 punktów. Do Życzliwości pozostało 801 punktów.**

Dajcie mi teraz spokój z tą waszą reputacją. Zrzuciłem wiadomość. Po co mi ona, jeśli nawet ludzi z Życzliwością nie próbuje się chronić, a skraca się ich o głowę.

– Hm – mruknął ork. – Dobra wymiana, śmierć za śmierć. Ale to Kart złamał prawo i to on za to odpowie. Z jakiego powodu to zrobił, to już jest jego prywatna sprawa. Kart, jesteś gotowy?

– T-tak... – Kart wydusił z siebie odpowiedź jak prawdziwy skazaniec.

Ork zamachnął się, uderzył i w miejscu, gdzie Kart stał, uformowała się chmurka, która rozproszyła się po kilku sekundach. Góra Złotych Monet to wszystko, co teraz świadczyło o tym, że w tu właśnie jeszcze przed chwilą stał Kart. Wszyscy więźniowie mieli na nią chrapkę, ale w obecności naczelnika nikt nie odważył się do niej zbliżyć.

– Niech tylko ktoś spróbuje ruszyć pieniądze Karta, to bardzo się zdenerwuję. Kart powinien sam je pozbierać – powiedział ork, odwrócił się i odszedł.

Nagle Bat rozbłysnął, stęknął, upadł na kolana i zaczął coś mruzczyć. Wokół niego wzmógł się wiatr, który podniósł kurz, zasłaniając go przed więźniami. Kiedy kurz opadł, wszyscy ujrzeli Bata leżącego na plecach i uśmiechającego się błogo.



– Dwa poziomy! Wyobrażacie to sobie, przeskoczyłem o dwa poziomy Podłóci dzięki Kartowi! – radośnie wykrzykiwał Bat, gdy stanął na nogi. – To było... To było boskie. – Obróciwszy się, Bat napotkał moje spojrzenie. – Żyj sobie spokojnie, Machan, nawet cię nie tkniemy do czwartego poziomu, ale później...

Kart jest skończony... Jeśli został pozbawiony wszystkich swoich umiejętności, to jest jego koniec: za sześć miesięcy, jak sam mówił, popadnie w apatię i zostanie przeniesiony z kopalni w inne miejsce. Co robić? Masterować swoją postać, wiedząc, że za jakieś trzy poziomy też mnie tak urządzią i wyślą na pewną śmierć? Spojrzałem na szczęśliwą twarz Bata, przypomniałem sobie, że ma zaledwie dziewiętnaście Punktów Życia i w mojej głowie zaczął rodzić się plan.

O czym to mówił Bat? „Tylko trzy osoby w całej kopalni jeszcze nie umarły – Kart, Bat i ja”. Kart już zmarł, wkrótce załatwią i mnie... Na co mam czekać?

Spojrzałem na Bata i zacząłem planować swoje działania. Energia nie znika od razu, a dopiero po dwóch sekundach. Pierwszy cios musi być z góry, od tyłu. Energia zacznie gwałtownie spadać. Drugi cios powinien być od dołu do góry, tak aby kilof zastygł nad moją głową. W tym momencie Energia spadnie do zera, a ja upadnę jak worek. Korekta – podczas zadawania drugiego ciosu powinienem się pochylić, żeby upaść do przodu. Na Bata. Podczas mojego upadku kilof powinien zadać trzeci cios. Dziewiętnaście Punktów Życia – z moim nowym kilofem zadam cios na dziewiętnaście – ale na ile punktów jest obliczona jego zbroja? Ech, jaka szkoda, że do wieczornego jedzenia nie jest dodawany buff do Siły, teraz bym nim nie pogardził. Bat jest Garbarzem, to oczywiste, że odzież, którą nosi, nie jest na najniższym poziomie i może sporo zablokować.

Bat odwrócił się i w towarzystwie swoich ludzi udał się w kierunku baraku. Koniec, już mnie spisali na straty. Jestem zużytym zasobem. No to powodzenia, panowie!

Wystarczy już tego myślenia, czas działać! Jeśli Bat odejdzie, to wszystko, co teraz wymyśliłem, pójdzie na marne; odzyska Punkty Życia i nigdy go nie pokonam. Pochwyciwszy kilof poręczniej, pobiegłem za Batem. W głowie nagle pojawiła się pieśń Kipielowa\*\*:

*Nade mną – cisza.*

Podbiegam do Bata, unoszę kilof i opuszczam go na jego głowę. Energia zaczyna gwałtownie opadać, a wszyscy więźniowie jak zaczarowani patrzą na to, co robię. To dobrze – nie będą mi przeszkadzać.

**Zadano cios. 6: 19 (Cios kilofem + Siła) – 13 (zbroja).**

To jest zbroja z prawdziwego zdarzenia! Najważniejsze to nie przestawać!

*Niebo – pełne deszczu.*

Gwałtownie zmieniam kierunek uderzenia kilofa, prowadząc go z dołu do góry. Bat coś krzyczy, ludzie wokół niego coś krzyczą, ale to już nieważne. Dla mnie wszystko jest skończone, teraz pozostało zakończyć życie Bata...

**Zadano cios. 6: 19 (Cios kilofem + Siła) – 13 (zbroja).**

Poziom Energii pięć, nogi się chwieją. Bat upada – to dobrze. Trzeba pochylić się do przodu, żeby koniecznie upaść na Bata. Jeśli znów cios będzie na szczęście, to go nie powalę. Cholera, szczęście było tak blisko...

*Deszcz przenika mnie.*

Już padając bez sił, zadaję Batowi trzeci cios. Od góry. No już, proszę, niech będzie Krytyczny!

**Zadano cios. 6: 19 (Cios kilofem + Siła) – 13 (zbroja).**

Koniec. Wszystko było bez sensu. Przeżył, ścierwo!

*Ale bólu więcej nie ma.*

Tak, a to co? Leżę twarzą na czymś miękkim. To nie przypomina ziemi. Moje

oczy są czymś zasłonięte, a nie mam już siły na to, żeby oderwać głowę i rozejrzeć się. No dobrze, sprawdzę to...

### **Zadano cios. 1 (ugryzienie).**

Ciało Bata zamrugało i zniknęło. Teraz to już na pewno koniec. Mogę umierać. W kopalni nie ma już więcej ludzi, którzy jeszcze nie umierali, a raczej jeszcze jestem ja, ale wkrótce zabraknie i mnie. A jak pomóc Kartowi, żeby nie zmarniał, już wymyśliłem.

Nagle skręcił mnie TAKI ból, że zapomniałem o wszystkim. Świat przestał istnieć, zastąpił go ból. Rozdzierał mnie od środka, przeżerał mi skórę, przebijał mnie na wskroś. Ja byłem bólem, a ból był mną. Prawdopodobnie krzyczałem, charczałem, wyłem, ale ból nie ustępował; wydawało się, że tylko się wzmagal. Nagle wszystko się skończyło.

– ...powtórzę pytanie: Machan, co się tutaj stało?

Powietrza! Z trudem zmusiłem swoje ciało do wdechu. Głos naczelnika przypominał mi szmer strumyka. Wciąż żyję i nie czuję bólu. To było piękne. Skupiłem się na orku. Cóż, przynajmniej teraz, gadzie, mógłbyś okazać uczucia? Ja tutaj zlikwidowałem człowieka, a ork stoi i zastanawia się, co się stało. Właśnie spadł śnieg, oto co zaszło.

– Zemsta. Tutaj miała miejsce zemsta. I taki sam los czeka każdego, kto podniesie rękę na Karta albo na mnie.

– Wiedziałeś, jakie będą konsekwencje twojego czynu? – zapytał ork.

Co to, czyżbym dostrzegał cień satysfakcji? A może mam omamy?

– Tak, wiedziałem. I już zdążyłem odczuć te konsekwencje.

– To dobrze, że je odczułeś.

Ork ponownie wyciągnął miecz i wbił go w moją klatkę piersiową. Krótki wybuch bólu, który i tak był nieznaczny w porównaniu z tym, czego już doznałem. Świat wokół mnie pociemniał.

To wszystko. Żegnajcie, moje umiejętności.

Ile czasu minęło, tego nie wiedziałem; coś zamrugało i pojawiłem się w miejscu mojego pierwszego wejścia do kopalni. Witaj, Kopalnio Miedzi „Pryka”! Wróciłem. Zrobiwszy krok w stronę baraków, upadłem na kolana i otwierając usta ze zdziwienia, czytałem komunikat, który ukazał się moim oczom.

**Otrzymałeś zadanie: „Zemsta w kopalni”.**

**Opis: Skontaktuj się z naczelnikiem obozu.**

**Klasa zadania: Unikalne.**

**Uwaga, w związku ze śmiercią i ustawieniami przestrzeni Gry wszystkie poziomy rozwoju twoich umiejętności i parametrów zostają wyzerowane. Życzymy przyjemnej gry!**

Nic z tego nie rozumiem! Jakże znowu zadanie?

---

\*\* Rosyjski zespół heavymetalowy (przyp. tłum.).

## ROZDZIAŁ 5

### **KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 1**

– Machan, idziemy, naczelnik na ciebie czeka – powiedział basem strażnik, który dosłownie tydzień wcześniej prawie mnie skopał. Chociaż nie, nie prawie – skopał mnie naprawdę.

W budynku administracji nic się nie zmieniło: te same obrazy, rzeźbione i obite skórą meble. Ciekawe, kto utrzymuje w tym miejscu tak przyjemny chłód? Czyżbyśmy mieli w kopalni maga, który specjalizuje się w zaklinaniu Zimna?

– Siadaj, Machan! – ciężki głos orka wypełnił cały gabinet.

Usiadłszy w fotelu, mimowolnie się zamyśliłem: ile osób kiedykolwiek siedziało w obecności naczelnika? Czy tylko mnie spotkał taki zaszczyt? Bo na przykład kiedy byłem tu ostatnio, tego fotela z pewnością nie było.

– Tak więc. Najpierw fakty. Po pierwsze: dokonałeś pierwszego w historii kopalni, w całym okresie jej istnienia, zabójstwa z premedytacją. Wcześniej zdarzały się tylko urazy, uknute wypadki, mające wyglądać na nieszczęśliwe, ale jawnego zabójstwa nie było. Po drugie: starałeś się obronić istotę rozumną, która uchroniła cię od śmierci. Mało tego, zaproponowałeś, że umrzesz zamiast niej, a komisja do spraw zabójstw bardzo docenia taką ofiarę.

Komisja? Jaka komisja?

– Dzisiaj zebrała się komisja, która rozpatrywała zdarzenie zabójstwa z premedytacją dokonanego na więźniu. Ustaliła, że inna istota rozumna, znana ci jako Bat, jest winna próby zabójstwa. Ciebie uznano za niewinnego i zawyrokowano, że miałeś prawo do zemsty za Karta. Za twój czyn i za próbę ofiarowania się za kogoś innego należy ci się nagroda, trzymaj!

I ork coś mi podał. Kiedy tylko wziąłem od niego jakiś materiał, przede mną

zaczęły pojawiać się komunikaty:

**Wykonano zadanie „Zemsta w kopalni!”.**

**Nagroda: Peleryna Wydobywcy Rudy.**

**+1 do Siły. +1 do Wytrzymałości. Klasa przedmiotu: Niezwykły. Ograniczenia w poziomie: brak.**

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 1000 punktów.**

**Bieżący poziom: Życzliwość.**

**Do Szacunku: 2801 punktów.**

**Zdobyto doświadczenie: +600 do Doświadczenia.**

**Osiągnięto poziom!**

**Osiągnięto poziom!**

**Osiągnięto poziom!**

**Do kolejnego poziomu pozostało: 400.**

**Wolne Punkty do statystyk: 15.**

Cholera, aż chciałem skakać z radości, ale się powstrzymałem. Jeśli naczelnik jest tak spokojny, to i ja zachowam się odpowiednio. Jednak, do diabła, to jest takie przyjemne! Trzy poziomy, ot tak, po prostu! I jeszcze płaszczyk nie najgorszy jak na gracza na poziomie podstawowym! A co najważniejsze – tysiąc do reputacji, jakby zerwane prosto z krzaka! To zasadniczo zmienia wszystkie moje plany wyjścia z kopalni, czyniąc je bardziej realnymi! Trzy poziomy, pomyśleć tylko...

– Z mojej strony to wszystko. Jeśli masz jakieś pytania, jestem gotów odpowiedzieć. O ile pamiętam, lubisz zadawać pytania – powiedział ork, pozwoliwszy sobie na mały uśmiech. No, no! Rozkręca się!

– Nie, żebym to lubił, ale zapytać, zapytam. Dlaczego w naszej kopalni kwitnie Podłość? Przecież to jest instytucja resocjalizacyjna, tu w ustawieniach domyślnych nie powinno być takich rzeczy jak Podłość i ustawki; i nie chodzi o to, że się do nich nie zachęca, ale o to, że nic się nie robi, aby ich uniknąć... A na dodatek zwoływane są jakieś komisje, które podejmują jakieś decyzje. Gdzie tu logika?

– Dobre pytanie. Za popełnione przestępstwo człowiek płaci tym, że wyrывa się go z dobrze znanego mu świata i zmusza do pracy. Do ciężkiej pracy. A to, jak człowiek się rozwija, to już indywidualna sprawa każdego z osobna, jego własna decyzja. Jedni wybierają ścieżkę zawodową, inni drogę na skróty. Na przykład, mam w swojej kopalni sto osiemdziesiąt pięć sztuk takich osobników, którzy wybrali szemraną ścieżkę rozwoju. Z dwustu czterdziestu więźniów. Jest to w pełni ich wybór i w granicach kopalni mogą robić, co chcą. Jedynym ograniczeniem jest to, że z taką umiejętnością nie można wyjść z kopalni przed terminem, i oni o tym wiedzą. Jeśli zaś chodzi o komisję, to każda śmierć w kopalni jest bardzo dokładnie analizowana, ale jeśli zostanie dowiedzione, że doszło do niej w wyniku nieszczęśliwego wypadku, nawet jeśli to była ustawka, to sprawa jest zamykana. Całe trio, które chciało cię zmiażdżyć wózkiem, zostało uznane za winne usiłowania zabójstwa i odesłane z naszej kopalni w inne miejsce.

– A czy prawdą jest, że jeśli umiejętność już nie rośnie, więźniowie popadają w apatię, tracą zainteresowanie życiem i też są usuwani z kopalni?

– W twoich słowach słyszę narrację Karta – odpowiedział ork. – Apatia pojawia się okresowo, kiedy istota rozumna jest słaba i nie może znieść tak wielkiej straty. Takiego osobnika wysyła się z naszej kopalni gdzieś indziej, tam, gdzie może rozpocząć swoją ścieżkę rozwoju od nowa.

– A dokąd... – zacząłem.

– Wystarczy! Poruszasz tematy, które w żaden sposób nie powinny cię dotyczyć. Kiedy więzień popada w apatię z powodu straty wszystkich umiejętności, znika z kopalni. Dokąd się go zabiera: nieważne. I to jest wszystko, co powinieneś wiedzieć. A teraz idź już.

– Mam jeszcze jedno, ostatnie pytanie. Powiedział naczelnik, że zebrała się komisja. Ale kiedy zdążyła się zebrać, skoro umarłem i dosłownie chwilę później się odrodziłem? Jakoś tak nie składają mi się w czasie te dwa zdarzenia.

– Standardowy czas odrodzenia wynosi dwanaście godzin od momentu

śmierci. Komisja zebrała się po dziesięciu minutach od śmierci Karta, po pięciu od śmierci Bata i po trzech od twojej. Czas posiedzenia i podjęcia decyzji w związku z wszystkimi trzema śmierciami: czterdzieści minut. Tak więc mieli czas.

Dwanaście godzin? Zgadza się, właśnie takie ograniczenie odrodzenia po śmierci obowiązywało w Barlionie. Ale zupełnie nie pamiętam tego czasu, dla mnie minął jak jedna chwila. Ekstra. A cały czas uwięzienia może tak przelecieć? Pstryk – i już osiem lat minęło... Ech, marzenia, marzenia.

Kiedy wyszedłem z budynku administracji, coś mnie uderzyło. Miałem wrażenie, że czegoś w otaczającym mnie świecie brakuje, a może odwrotnie: coś jest w nim zbędne, ale nijak nie mogłem dojść, co dokładnie. Niby wszystko było na miejscu: baraki, kuźnia, kopalnia, więźniowie w niej pracujący, zwykły upał, pył. Chwileczkę! A gdzie się podziały, na litość boską, znajome upał i pył? Teraz nie czułem i nie widziałem tych efektów – cały obszar doliny był jasny i czysty, niewielka chmura przesłaniała zachodzące słońce, sprawiając, że nie było palące, ale przyjemne i kojące; lekki wiaterek przyjemnie schładzał ciało. Skąd w dolinie wiaterek? Przecież wokół są skały! Kiedy wchodziłem do administracji, wszystko było po staremu, ale nie można nie przyznać, że obecne warunki podobały mi się o wiele bardziej. Jeśli to taki bonus za Życzliwość, to z jeszcze większą energią będę zwiększał mój Szacunek wśród frakcji. Ciekawe, jak wtedy zmieni się kopalnia?

Na miejscu swojej śmierci znalazłem całą Srebrną Monetę: równo połowę tego, co mi zostało po zakupieniu kilofa. Z pewnością ork i po mojej śmierci powiedział, że będzie zdenerwowany, jeśli ktoś zabierze moje pieniądze. Chociaż, czy tam jest co zabierać? Wszystko zainwestowałem w kilof od Rajna i dodatkowo zaciągnąłem względem niego zobowiązanie.

Następnego ranka, zanim poszedłem do pracy, postanowiłem przypisać otrzymane punkty do statystyk. Co my tu mamy: piętnaście wolnych punktów... Dobrze. Dodałem trzy punkty do Wytrzymałości, doprowadzając ją w ten sposób



do siódmego poziomu, a pozostałych dwunastu punktów postanowiłem nie zużywać.

Jeśli dałem radę tak udoskonalić umiejętności w tydzień, to w ciągu kilku tygodni dam radę wywindować je na jeszcze wyższy poziom. A kiedy umiejętności przestaną rosnać albo będą rosnać bardzo powoli, albo kiedy wyjdę z kopalni – te wolne punkty okażą się bezcenne.

Cieszył mnie wynik mojej dzisiejszej pracy: rozbiłem cztery Żyły (dwadzieścia dwa kawałki rudy, +4 do Doświadczenia, +2 do Górnictwa, +40% do Siły, +20% do Wytrzymałości), zabiłem pięć Szczurów (+50% do Intelaktu, +20 do Doświadczenia, +5 Szczurzych Skór, Mięsa i Ogonów). Teraz zabijanie Szczurów stało się znacznie łatwiejsze – Życzliwość pozwalała mi wzywać Małego Ducha Błyskawic, dlatego jeszcze zanim Szczury do mnie podbiegały, udawało mi się zabierać im trochę Punktów Życia. Ponadto dzięki Duchowi Błyskawic Szczur zastygał na kilka sekund, co dawało mi możliwość dobicia go kilofem.

Doczekawszy wieczoru, po przekazaniu mojej dziennej normy zacząłem szukać Karta. Nie widziałem go w miejscu wydawania posiłku. W kuźni też go nie było. Gdzie on się podziewa?

Kart był w baraku. Leżał nieruchomo na łóżku i zwinąwszy się w kłębek, dziwnie wył.

– Kart, co z tobą, wszystko w porządku? – Nie mogłem zapytać o nic bardziej głupiego, ale jakoś musiałem zacząć rozmowę.

– Ze mną? – odpowiedział Kart i podniósł głowę. Sądząc po jego zaczerwienionych oczach, musiało się do nich dostać dużo piasku i Kart mocno je tarł. Nie chciałem rozważać innego powodu zaczerwienienia oczu. – Oczywiście, że ze mną wszystko w porządku, czemu miałyby być inaczej. Przez dziesięć lat udawało mi się nie umrzeć, przetrwać tam, gdzie inni zdychali, ale teraz pojawiłeś się ty i wszystko diabli wzięli! Co mnie napadło, że postanowiłem cię ratować? Czy możesz mi to wyjaśnić? – nagle Kart skreślił się z bólu, jęknął,

a następnie ponownie zwinąwszy się w kłębek, znowu zaczął wyć.

– Kart, jadłeś dzisiaj? – zapytałem, widząc, jak zaczynają nim targać konwulsje.

– Nie – wychrypiał Kart. – A jaki to ma sens? Nie poszedłem dziś do kopalni, nie mam żadnej rudy, którą mógłbym oddać Rajnowi. Co za różnica, kiedy wykituję: teraz czy za kilka miesięcy, kiedy wyrzucą mnie z kopalni?

– No i nie zgadłeś, złota rybko. Wstań, przejdziemy się. – Przywoławszy Ducha Leczenia do Karta, złapałem go za rękę i pociągnąłem za sobą. – Idziemy, idziemy, po drodze opowiem ci ciekawą historię. Później będziesz mógł ją opowiedzieć komuś innemu, przecież jesteś naszym Gadułą!

Kart popatrzył na mnie zdezorientowany, ale wstał i poszedł za mną.

– No to tak. Posłuchaj tej bajki. Za siedmioma lasami, za siedzioma górami żył piękny młodzieniec... Czy był dobry? W sumie to nieważne. I ten młodzieniec wpakował się jakimś sposobem w tarapaty: jego nieprzyjaciele zapragnęli zadręczyć go na śmierć i przydusić wózkiem. Miał jednak ów piękny młodzieniec wiernego przyjaciela, który go uratował. Przyjaciel ten niestety zapłacił za to utratą całej swojej bohaterskiej siły, którą gromadził przez całe dziesięć lat. I młodzieniec, który jednak był dobry, postanowił pomóc swojemu wiernemu przyjacielowi odzyskać bohaterską siłę, skradzioną mu przez Zielonego Smoka. Ale ponieważ nie mógł zwrócić przyjacielowi siły tajemnej, to postanowił zrobić z niego sławnego rzemieślnika, żeby zjeżdżali się do niego z całego świata interesanci, żeby kupowali cudowne towary, owoce Kowalstwa i Kuśnierstwa. Rozumiesz, o co mi chodzi? W naszej kopalni, o ile dobrze kojarzę, nie ma Kowali, ty miałeś specjalizację Kowalstwo już na czwartym poziomie, dlatego szybko je wywindujemy. A Kuśnierstwo w ogóle nie było rozwinięte, więc będziemy je udoskonalać. Rozumiem, że specjalizacja to jedno, a statystyka to drugie, ale nic to, przebijemy się!

W tym momencie podeszliśmy do Rajna. Karta zaczęło znów skręcać, dlatego poratowałem go jeszcze jedną sesją uzdrawiającą. Cholera, mana na

zerze, trzeba pilnie rozwiązać sprawę jedzenia; tyle dobrze, że jest na to czas.

– O, pojawili się skazani na śmierć. Machan, ty już swoją normę dzisiaj oddałeś. Nie zapomnij, że jutro czekam już na trzydzieści kawałków rudy. A ty, Kart...? Czyżbyś postanowił wystąpić w *Najsłabszym ogniwie*? Dlaczego nie byłeś dzisiaj w kopalni i nie wykonałeś normy?

Kart stał w bezruchu i ponuro patrzył sobie pod nogi. Zrozumiałem, że raczej nie ma ochoty odpowiadać. Dobra, spróbuję wykonać sprytny ruch i odpowiem za niego.

– Kart, ty masz Górnictwo tak jakby na jedynce, tak? To znaczy, że dzisiaj powinienesz być przynieść jedynie dziesięć kawałków rudy. Popraw mnie, jeśli się mylę. Masz, trzymaj – powiedziałem, podając Kartowi swoją nadwyżkę. – Myślę, że to pokryje twoją dzienną normę.

Kart niechętnie wziął rudę i zadumawszy się na kilka sekund, oddał ją Rajnowi.

– E, nie... Tak nie wolno... Więzień powinien wydobywać rudę samodzielnie, po czym oddawać mi dzienną normę – zaczął Rajn, ale mu przerwałem:

– Rajn, doskonale pamiętam słowa naszego naczelnika: zadaniem każdego więźnia jest przynoszenie codziennie określonej ilości rudy, która to ilość zależy od jego poziomu Górnictwa. Ani razu nasz naczelnik nie wspomniał, że tej rudy nie wolno kupić lub otrzymać od innych więźniów. A, i zdanie, że w kopalni należy harować, też nie padło, nam po prostu pokazano miejsce, gdzie wydobywana jest ruda w celu oddania normy, ale czy my będziemy ją wydobywać czy kupować, to już nasza sprawa. Mnie na przykład naczelnik obiecał, że jeśli znajdę Drogocenny Kamień, to on odda mi w zamian moją dzienną normę. Zatem jest to potwierdzenie faktu, że naszym głównym zadaniem jest oddawanie ci dziennej normy. Norma Karta to dziesięć sztuk, masz je przed oczyma. W czym problem?

– Przecież to wszystko nie tak... – z wahaniem odpowiedział gnom. – Jeśli

wszyscy zaczną tak postępować, to...

– Wkrótce w kopalni nie będzie już od kogo kupić rudy. I wszyscy będą zmuszeni się odrodzić – nagle zza naszych pleców rozniósł się głos naczelnika. – To, co proponuje Machan, nie jest zabronione. Więźniowie mają prawo do współpracy. Jeśli Machan chce oddać dzienną normę za Karta, to jest to prywatna sprawa Machana i Karta.

**Uwaga, dostępny jest nowy parametr podstawowy postaci: Charyzma. Charyzma determinuje siłę osobowości postaci, jej atrakcyjność, zdolność przekonywania i przewodzenia, a także atrakcyjność fizyczną. Istnieje możliwość, że NPC-e będą oferować graczowi zadania unikalne.**

**Czy chcesz przyjąć ten parametr? Uwaga, rezygnacja z przyjętego parametru będzie niemożliwa!**

Dlaczego nie? W tym świecie gry wyłącznie NPC-e zlecają zadania, zajmują wszystkie kluczowe stanowiska, NPC-em jest przecież nawet nasz naczelnik. Myślę więc, że Charyzma mi się przyda, oprócz niej będę miał jeszcze trzy wolne sloty.

**Utworzono nowy parametr postaci: Charyzma. Łącznie: 1.**

– Jeśli się pospieszycie, to jeszcze zdążycie odebrać swoją porcję wieczornej racji – powiedział Rajn po chwili zastanowienia i odebraniu rudy od Karta. – Czego to więźniowie nie wymyślą, żeby nie pracować – wymamrotał pod nosem, wracając do kuźni.

Zwycięstwo! Teraz moje plany wyprowadzenia Karta na prostą stały się bardziej realne.

– Pozwól, że będę kontynuował moją bajkę, Kart – powiedziałem, kiedy nieco weselszy Kart wrócił z kolacji. – Jak już mówiłem, młodzieniec nie mógł oddać swojemu wiernemu przyjacielowi bohaterskiej siły, odebranej przez Zielonego Smoka, ale mógł przynajmniej polować na bestie zwane Szczurami.

Spadała z tych zwierząt drogocenna skóra: szczurza. Więc jeśli zamiast chodzić do kopalni i kuć Żyły przekłete, przyjaciel młodzieńca będzie przez cały najbliższy tydzień Szczurze Skóry oprawiać, a nawet wytwarzać z nich rzeczy cudowne, wtedy owemu przyjacielowi dopisze szczęście bajeczne i honor wielki na niego spłynie. I Mięso, które z tych pogańskich Szczurów wypada, z pewnością można ugotować w garnku głębokim lub upiec na żarzącym się stosiku, żeby życie przyjaciela stało się bardziej bajkowe lub też żeby przyjaciel stał się Kuchmistrem sławnym, przez wszystkich szanowanym.

Zrobiłem pauzę i spojrzałem na Karta. Zaczynał mi się na powrót podobać – już nie patrzyło na mnie dwoje tępych krowich oczu, w których nie można było znaleźć nawet odrobiny intelektu. Nie, teraz spoglądały na mnie oczy, w których odradzała się nadzieja, i widać było, że mózg Karta gorączkowo przetwarza różne warianty levelowania. Prawidłowo, Kart: jeśli ty nie zechcesz pomóc sam sobie, ja do niczego cię nie zmuszę.

– Kart, zanim będę kontynuował swoją bajkę, muszę wiedzieć, ile masz pieniędzy. Od tego wiele zależy. Ja mam tylko dwie Srebrne Monety, więc z nimi za wiele nie zdołamy.

– Mam sto cztery Złote, dwadzieścia pięć Srebrnych i czterdzieści Miedzianych – powiedział Kart, zaglądając do torby. – Moich pieniędzy po śmierci nikt nie tknął, więc niczego nie straciłem.

– Fantastycznie, więc opowiadam dalej naszą bajkę. Poradził piękny młodzieniec swojemu najwspanialszemu przyjacielowi, żeby ten w najbliższym czasie nie walczył z Żyłami, lecz żeby stał przy chciwym gnomie i kupował od innych młodzieńców, pracujących w okolicy, nadwyżki rudy po jedenaście Miedzianych Monet. Z pewnością znajdą się tacy młodzieńcy, którzy zechcą zdobyć zysk bezcenny lub też gnom sknera sam kupi rudę po dziesięć Monet. A przyjaciela młodzieńca uraduje jeszcze coś: i codzienna danina, i zysk, który wykorzysta do uruchomienia specjalizacji Kowalstwo. A do tego czasu piękny młodzieniec nauczy się niezrozumiałej sztuki Jubilerskiej i będzie brał od

swojego przyjaciela ciężkie Miedziane Sztabki, żeby rozwijać swoje umiejętności. I będą żyć długo i szczęśliwie, i w dostatku, kolejne poziomy gładko zdobywając. Oto i koniec bajki, a kto nie słuchał, ten w najbliższym czasie zdechnie.

**Uwaga, dostępna nowa cecha postaci: Gadatliwość.**

**Gadatliwość definiuje twoją atrakcyjność dla NPC-ów, możliwość zdobycia Zaufania, a także pozwala podobać się tłumowi. Istnieje możliwość, że zagadasz interlokutora, uśpiwszy go na jakiś czas.**

**Czy chcesz przyjąć ten parametr? Uwaga, rezygnacja z przyjętego parametru będzie niemożliwa!**

Nie, dziękuję, wystarczy, że Kart ma taką cechę.

– Och, ty piękny młodzieńcze! – nagle zaczął Kart, spojrzawszy na mnie złośliwie. – Wystarczy, klient będzie żył! A powiedz mi, swojemu bliskiemu przyjacielowi, na co ja mogę ci się przydać?

– Moje życie jest nudne, Kart, męczy mnie bezczynność. Jakby na to nie patrzeć, nie ma tu absolutnie nic do roboty. Nie chcę teraz wracać do pracy. Lepiej znajdziemy Rajna, mam ze sobą około sześćdziesiąt Szczurzych Skór, zaczniemy robić z ciebie Kuśnierza.

Rajna znaleźliśmy w kuźni. Zobaczywszy nas, mruknął coś pod nosem, ale wyszedł, wycierając dłonie w podolek.

– Co to, dlaczego nie możecie spać? Już późno, jutro trzeba wczesnie się zerwać, jest dużo pracy. A może przynieśliście normę za cały tydzień? Miesiąc?

– Rajn, przestań bredzić. Mamy do ciebie sprawę. Chcemy się uczyć. Kart musi nauczyć się specjalizacji Kuśnierstwo, ja: Jubilerstwa. A jednocześnie obaj musimy nauczyć się Kuchmistrzostwa.

– Uczyć się im zachciało... – mruknął niezadowolony gnom. – Nie, bo wy nie chcecie jak wszyscy normalni więźniowie pójść do kopalni, natrzepać więcej rudy, przyjść, oddać ją mnie i dalej żyć beztrosko. Znaleźli sobie furtki, żeby

tylko nie pracować. Nie lubię nierobów, oni by tylko...

– Rajn! – zawołaliśmy z Kartem w tym samym momencie.

– Co: Rajn? Nie chcę was niczego uczyć, dopóki nie zaczniecie normalnie pracować. Nie chcę i nie będę.

To droga donikąd. Nieugięty gnom uparł się, żeby nas zawrócić na właściwą ścieżkę. Cóż, to gra dla dwojga.

– W porządku, Rajn, twoja wola: nie chcesz nas uczyć, to nie ucz – powiedziałem, spoglądając w stronę administracji. – Kart, jak myślisz, naczelnik już śpi czy jeszcze nie?

– A kto go tam wie. A po co ci on? – zdziwił się Kart.

– Jak to po co? Jeśli się nie mylę, to w naszej kopalni mamy, a dokładniej mieliśmy, możliwość uczenia się dowolnej profesji. W dowolnym czasie. Ponieważ teraz nikt nas nie chce uczyć albo nie może, pójdę i poproszę naczelnika, żeby on mnie uczył – powiedziałem, zaczynając zmierzać w kierunku budynku administracji.

No, Rajn. Teraz twój ruch!

– Eee... Machan! – krzyknął Rajn, kiedy pokonałem już pół drogi. – Stój! A żeby cię tak...

Odwróciwszy się, spojrzałem na gnoma.

– Rajn, czemu krzyczysz? Wieczór już, ludzi pobudzisz. – Przepęniało mnie zdziwienie, ale w środku cieszyłem się jak słoń po kąpielu.

– A jak tu nie krzyczeć, kiedy za tymi, których mam uczyć, trzeba biegać po całej kopalni? Na co to komu? Chodźcie tu obaj, będę was uczyć. Ale wcześniej wszystko ustalmy. Więc tak. Dwadzieścia Srebrnych Monet to koszt otwarcia jednej specjalizacji, narzędzia dla każdej z nich kosztują po jednej Złotej: dla Jubilera, Kuśnierza i Kuchmistrza. No i po dziesięć Srebrnych Monet za każdą recepturę. W zakresie Jubilerstwa mam ich trzy, Kuśnierstwa cztery, a Kuchmistrzostwa tylko dwie. To oznacza, że w sumie od was dwóch – Rajn zamyślił się na chwilę – potrzebuję siedem Złotych i czterdzieści Srebrnych

Monet. Wyskakujcie z kasy, będziemy się uczyć.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**Umiejętność parametru Charyzma wzrosła o 1. Łącznie: 2.**

– Rajn, za kogo ty nas masz? Śrubujesz ceny, jakbyś handlował na placu centralnym w Anchursie. Kto to widział, żeby brać aż tyle za naukę? Co ty, Uniwersytet Imperialny prowadzisz? A narzędzia? Mam wrażenie, że przy tych cenach to muszą być w całości zrobione ze złota... Serio chcesz za każde z nich po Złotej Monecie? Stosowna cena to dwie Miedziane Monety. Za dwie Złote jesteśmy gotowi wziąć wszystko.

– Dwie Złote? No co ty, Machan... Żartujesz sobie ze mnie? Ja, można powiedzieć, na własnych barkach wlokłem te narzędzia i receptury z sąsiedniego miasta, własnym potem i krwią pracowałem na możliwość uczenia was, beztalencia, a ty mi proponujesz dwie Złote Monety? Po czymś takim nawet nie powinienem z tobą rozmawiać! Pięć Złotych i nie mniej.

– Rajn, miej sumienie! My tutaj w kopalniach zarzynamy się od świtu do zmroku, światła dziennego nie widzimy, a dostajemy grosze! Skąd mamy mieć pięć Złotych? Jeśli wytrzepiemy wszystkie kieszenie, kilka dni postoiemy przy barakach i będziemy prosić o jałmużnę, to i tak uzbieramy tylko trzy.

– Że wy niby się zarzynacie? Że nie oglądacie światła dziennego? Nawet mnie nie rozśmieszaj! Ostatnia propozycja: cztery Złote i kropka. Więcej nie obniżę, choćbyś nie wiem, jak prosił.

– Zgadzam się! Kart, dasz pieniądze? – popatrzyłem na usiłującego zdusić śmiech Karta. – Ja jestem na zero.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**Umiejętność Handel wzrosła o 1. Łącznie: 3.**

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka”  
wzrosła o 10 punktów.**

**Do Szacunku 2780 punktów.**



Wziąwszy od nas pieniądze, rozweselony Rajn poszedł do siebie do kuźni i przytargał stamtąd trochę rzeczy i kartki papieru.

– Tak, na początek miejmy z głowy naukę... – powiedział Rajn, wykonawszy kilka gestów rękami.

**Zdobyto specjalizację „Kuchmistrz”. Bieżący poziom 1.**

**Zdobyto specjalizację „Jubiler”. Bieżący poziom 1.**

– Sami się zorientujecie, jak korzystać ze specjalizacji; nie jestem waszą niańką. A teraz trzymajcie, to wam się przyda. Kartki trzeba przeczytać, żeby nauczyć się receptury.

**Zdobyłeś przedmiot: Zestaw Jubilera**

**(Uwaga, nie zajmuje miejsca w torbie).**

**Zdobyłeś przedmiot: Zestaw Kuchmistrza**

**(Uwaga, nie zajmuje miejsca w torbie).**

**Nauczyłeś się receptury jubilerskiej: Drut Miedziany.**

**Łącznie: 1 receptura.**

**Nauczyłeś się receptury jubilerskiej: Mały Pierścień Miedziany. Łącznie: 2 receptury.**

**Nauczyłeś się receptury jubilerskiej: Mały Łańcuszek Miedziany. Łącznie: 3 receptury.**

**Nauczyłeś się receptury kulinarnej: Pieczony Szczur.**

**Łącznie: 1 receptura.**

**Nauczyłeś się receptury kulinarnej: Kotlet ze Szczura.**

**Łącznie: 2 receptury.**

– I nie zapomnij – Rajn popatrzył na mnie – że po upływie pięćdziesięciu dniem dni będę czekał na moje czterdzieści Złotych Monet.

Kart rzucił mi zaskoczone spojrzenie, więc w drodze powrotnej do baraku byłem zmuszony opowiedzieć mu o zakupie kilofa i o moich zobowiązaniach wobec Rajna. Opowiedziałem, a później długo odmawiałem przyjęcia pieniędzy od Karta, twierdząc, że sam zdołam zarobić potrzebną sumę. Jakoś się wybroniłem, ale wciąż musiałem obiecać, że jeśli nie uda mi się zebrać

odpowiedniej kwoty, koniecznie zwrócę się do Karta z prośbą o pomoc finansową. Może Kart też jest gnomem, tylko dobrze zamaskowanym? Przysłał się jak pijawka.

Z radością przywitałem poranek. Ale tego, kto wymyślił ten przeklęty budzik, kiedyś znajdę i powiem mu, że podle postąpił. Wyjątkowo podle. Nagadam mu.

Tak jak się umówiliśmy, Kart nie poszedł po rudę. Cały dzisiejszy dzień miał zaplanowany w kuźni, gdzie zamierzał doskonalić Kuśnierstwo. Kart twierdzi, że teraz potrafi już zrobić Skórzaną Kurtkę, Spodnie i Buty, ale oprócz zwiększonej odporności zbroi odzież nie daje żadnych bonusów.

Będzie trzeba dzisiaj sprawdzić, jakie pierścienie i łańcuchy mogę wykonać dzięki specjalizacji Jubilera – czyżby też nie wpływały na dodatkowe statystyki? Byłoby smutno. Ale to później, a teraz – ruda.

Rozbiwszy drugą Żyłę w ciągu dnia, zobaczyłem leżący na ziemi obok rudy jakiś kamień wielkości mojej pięści. To dziwne, przedtem na niego nie trafiałem. Czyżby jakiś wyjątkowy bonus? Jeśli tak, to świetnie. Wieczorem trzeba pokazać kamień Rajnowi, on powinien wiedzieć, co to takiego.

Pod koniec dnia stałem się szczęśliwym posiadaczem czwartego poziomu Górnictwa, drugiego poziomu Siły i Intelaktu oraz właścicielem pięćdziesięciu ośmiu kawałków Rudy Miedzi, ośmiu Skór, Mięsa i Ogonów Szczurów. Nieźle jak na drugi dzień po zresetowaniu parametrów!

Od razu po oddaniu normy i Szczurzych Ogonów postanowiłem zająć się levelowaniem Kuchmistrzostwa, ponieważ bycie niezależnym od tego jedzenia, które nam rozdawano dwa razy dziennie, zdawało mi się dobrym pomysłem. Mięsa Szczurów w torbie nie zostało już zbyt wiele, ale w zupełności wystarczy, żeby sprawdzić korzyści płynące z tej specjalizacji.

Otworzywszy książkę kulinarną, zacząłem analizować przepisy:

*Szczur Pieczony*

- *Opis: Pieczone Mięso Szczura chociaż nie jest zbyt smaczne, to w wypadku skrajnej potrzeby pomoże uniknąć śmierci z powodu głodu. Wykorzystanie: przywraca dwadzieścia Punktów Życia. Wymagany poziom: 1.*
- *Wymagania odnośnie do przygotowania: poziom Kuchmistrzostwa 1.*
- *Składniki: 1 Mięso Szczura.*
- *Narzędzia: Zestaw Kuchmistrza.*

### *Burger ze Szczura*

- *Opis: Mielone Szczurze Mięso. Podczas jedzenia proszę nie myśleć, z czego został zrobiony burger. Wykorzystanie: przywraca czterdzieści Punktów Życia. Wymagany poziom: 1.*
- *Wymagania odnośnie do przygotowania: poziom Kuchmistrzostwa 1.*
- *Składniki: 2 Mięsa Szczura.*
- *Narzędzia: Zestaw Kuchmistrza.*

Kiedy zacząłem przyrządzać mięso, za żadne skarby nie mogłem osiągnąć efektu przedstawionego w książce kulinarnej. Mięso wychodziło a to spieczone, a to niedopieczone, a to w ogóle zamieniało się w węgiel. Straciwszy dziesięć kawałków, przestałem marnować kolejne i usiadłem, żeby pomyśleć. Z pewnością robię coś nieprawidłowo, tylko nie mogę pojąć co. Ech, ten robak Rajn mógłby powiedzieć, jak korzystać ze specjalizacji: ale nie, zaparł się, sami – mówi – zrozumiecie. To znaczy, że trzeba to ogarnąć.

Jak piekę mięso? Nabijam je na rożen, podnoszę do ognia i zaczynam powoli obracać. Podobnie piekli mięso jelenia w jakimś filmie. Innych sposobów nie znałem. W świecie realnym posiłki są przyrządzane przez symulatory, a gdy byłem Łowcą, nie rozwijałem Kuchmistrzostwa. Może nawet trochę żałuję, że przez trzydzieści lat życia ani razu nie zainteresowałem się tym, jak przygotowuje się jedzenie. Co robię źle? Nie znajdując odpowiedzi, zacząłem przeglądać naczynia i urządzenia, które były w Zestawie dla Kuchmistrza,

zwracając we właściwościach uwagę na nazwy: garnek, chochla, patelnia i jakaś machina, która została nazwana maszynką do mięsa.

Ciekawe, jak mieli mięso, skoro nie ma w niej ostrzy, tylko jakaś wirująca śruba? W zestawie było jeszcze kilka dziwnych przedmiotów o niejasnym przeznaczeniu, po które nawet nie sięgałem. Dosłownie jak w bajce Kryłowa o małpie i okularach\*\*\*.

Nie znalazłszy rozwiązania, wyszedłem z kuźni i zobaczyłem Alta. Można powiedzieć, że byliśmy w normalnych stosunkach, więc postanowiłem go zapytać, czy wie coś o Kuchmistrzostwie.

– Alt, cześć. Słuchaj, czy nie wiesz przypadkiem, jak prawidłowo upiec mięso? Moje natychmiast pokrywa się skorupą, dlatego albo jest niedopieczone, albo spalone na węgiel.

– A kładziesz patelnię na mocnym ogniu? Spróbuj zmniejszyć ogień, może o to chodzi.

– Patelnię? – Moje zdziwienie było tak ewidentne, że Alt zaczął się uśmiechać.

– Powiedz mi, jak pieczesz mięso? – spojrzał na mnie z lekką złośliwością.

– Podejrzałem u innych i piekę jak oni. Nadziewam mięso na szpikulec i trzymam je nad ogniem, obracając od czasu do czasu. Tylko że nic z tego nie wychodzi.

– I nie wyjdzie. To nie jest to samo, co machanie kilofem, tu trzeba wiedzieć, co robić. Wejdźmy do środka, pokażę ci. W tym wypadku lepiej raz pokazać, niż sto razy wyjaśniać.

Wziąwszy jedno z moich narzędzi zwane patelnią, Alt położył je na ogniu. Odczekawszy chwilę, wrzucił na nią mięso, które mu podałem, po czym zaczął je od czasu do czasu przewracać. Po kuźni rozniósł się dość apetyczny aromat. Po kilku minutach Alt zdjął z patelni upieczony kawałek mięsa i podał go mi:

– Gotowe. Teraz rozumiesz?

Skinąwszy głową na potwierdzenie, położyłem mięso na stole i zacząłem

powtarzać czynności, jakie wykonał Alt. I ten kawałek mięsa roztoczył wokół przyjemny zapach.

– Teraz już obracaj: widzisz, że boki się zarumieniły? – Okazało się, że Alt cały czas stał obok, obserwując moje poczynania.

Trzeba mu się będzie odwdzięczyć za pomoc – w kopalni to rzadkość. Kiedy mięso całkowicie się upiekło, zdjąłem je z patelni. Teraz rezultat był bardzo podobny do zdjęcia w książce kucharskiej, nawet pociekła mi ślinka.

**Zdobyłeś ulepszenie umiejętności:**

**+30% do specjalizacji Kuchmistrzostwo. Łącznie: 30%.**

W ciągu godziny upiekłem całe mięso, jakie miałem, podwyższywszy Kuchmistrzostwo do 5. Prawie osiemdziesiąt kawałków pieczonego Szczura powinno mi pozwolić na nieoddawanie dziennej normy; jedzenie sobie zapewniłem. A gdyby tak jeszcze sprzedawać mięso więźniom... Można by na tym zarobić. Dziwne, że nikt wcześniej na to nie wpadł.

Wziąłem jeden z przygotowanych kawałków i zjadłem go, starając się nie myśleć, że raptem kilka dni wcześniej to mięso biegło po moim kwadracie. To nie my tacy jesteśmy – to życie jest takie; więc wybacz, Szczurze.

**Uwaga! Zjadłeś obcy przedmiot i utraciłeś dzienną porcję jedzenia.**

**Siła: -1, Energia zmniejsza się o 50% szybciej. Jeśli w ciągu 12 godzin nie otrzymasz nowej porcji jedzenia, zostaną zastosowane sankcje. Życzymy przyjemnej gry!**

Sankcje! Jak dogorywanie z żołądkiem trawiącym samego siebie? Widziałem Karta w takim stanie, na sobie nie chcę próbować, dziękuję. Za to teraz rozumiem, dlaczego nikt nie proponuje swoich usług Kuchmistrza. Jeśli ktoś nawet rozwija Kuchmistrzostwo, to tylko dla przyjemności, nic więcej.

Przeszedłem się w stronę kuźni, żeby sprzedać Rajnowi upieczone przeze mnie mięso, i zobaczyłem show w wykonaniu Karta. Stał obok gnoma i krzyczał bez pamięci:

– Witaj, zapraszam! Skupuję nadwyżki rudy po jedenaście Miedzianych Monet! No dalej, podchodź, proponuj, zgarniaj swoją dolę! Tylko dzisiaj i tylko u mnie korzystna propozycja: kupuję dziesięć Rud Miedzi w cenie jedenastu!

Z takim talentem, a dodatkowo z uwzględnieniem cechy Gadatliwość, Kart jest bezcenny. Wokół zebrał się tłum, który oferował Kartowi swoje nadwyżki. Trzeba będzie popatrzeć wieczorem, co on tam nakupił. Poczekałem, aż Rajn będzie wolny, i udałem się do niego. Zanim zacząłem rozmowę, sprzedałem całe Mięso. Za surowe Rajn oferował dwie Miedziane Monety, ale za upieczone zaproponował tylko jedną, mówiąc, że jedynie popsuję cały towar. Nie kłóciłem się, ale obiecałem sobie, że w przyszłości nie będę zajmować się Kuchmistrzostwem w kopalni. To nie tylko bezużyteczne, ale też nieopłacalne. Kiedy wszystkie problemy zostały rozwiązane, jeszcze raz zwróciłem się do gnoma:

– Rajn, wypadła mi dzisiaj taka jedna rzecz. – Pokazałem mu kamień. – Powiedz, co to takiego? Wcześniej się z niczym podobnym nie spotkałem. Może to coś unikatowego?

– Unikatowego, powiadasz? No to pokaż, spojrzę – odpowiedział Rajn i wziął mój kamień. Potarłszy go w rękach, zwrócił mi go i złośliwie dodał: – A idźże, chłopcze, do administracji i tam sprawdź wyjątkowość swojego znaleziska. Kamień jako taki jest oczywiście dobry, to granit, tylko że nikomu na nic się nie przyda, może jedynie Rzeźbiarzowi. Mam tego cały stos. Jeśli chcesz, mogę ci je sprzedać: jedna Miedziana Moneta za sztukę, za wartość nominalną.

Znowu miałem płonną nadzieję, że udało mi się zdobyć coś wyjątkowego. Kiedy ja zmądrzeję...?

Zostawiłem sobie ten kamień, żeby przypominał mi o twardym stąpieniu po ziemi, odebrałem Sztabki Miedzi od Karta, który właśnie aktywnie handlował z więźniami, i poszedłem do kuźni. Teraz trzeba zająć się Jubilerstwem. Złośliwy robak wątpliwości zaczął już toczyć moją pewność, że Jubilerstwo może się opłacać.

Co umiem robić? Wyświetliłem stronę z umiejętnościami i zacząłem czytać.

### *Drut Miedziany*

- *Opis: stosowany do wykonywania miedzianych pierścieni, łańcuszków.*
- *Wymagania produkcyjne: poziom Jubilerstwa co najmniej 1.*
- *Składniki: 1 Sztabka Miedziana.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

### *Mały Pierścień Miedziany*

- *Opis: Mały Pierścień Miedziany. Trwałość: 30. Oraz 1 przypadkowy parametr z listy głównej: (Siła, Zręczność, Intelakt, Wytrzymałość, Wściekłość). Wymagany poziom 1.*
- *Wymagania produkcyjne: poziom Jubilerstwa 2.*
- *Składniki: 2 Druty Miedziane.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

### *Mały Miedziany Łańcuszek*

- *Opis: Mały Miedziany Łańcuszek. Trwałość: 30. Oraz 1 przypadkowy parametr z listy głównej: (Siła, Zręczność, Intelakt, Wytrzymałość, Wściekłość). Wymagany Poziom 1.*
- *Wymagania produkcyjne: poziom Jubilerstwa 2.*
- *Składniki: 3 Druty Miedziane.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

Na pierwszy rzut oka to oczywiście niezbyt wiele, ale ja aż chciałem świętować. Pierścienie ze statystykami! W Barlionie gracz mógł nosić do ośmiu pierścieni jednocześnie, dlatego jeśli będę miał pierścienie z dodatkowymi statystykami, to... Dobra, wystarczy już tych marzeń; gdzie jest mój kamień, który ma mnie sprowadzać na ziemię? Muszę przecież wytworzyć trochę drutu, a Miedzianych Sztabek mam tylko sześć sztuk. Mało, cholera... Może trzeba samemu zaznajomić się z tym Kowalstwem? Nie, niech Kart je doskonalili.

Robienie drutu okazało się całkiem pasjonującym zajęciem. Przez godzinę wytrwałej pracy udało mi się zrobić tylko jeden kawałek Drutu Miedzianego. Jediną satysfakcją, jaką miałem z takiej udręki, był komunikat:

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+50% do specjalizacji podstawowej Jubilerstwo. Łącznie: 50%.**

Jeszcze godzina. Potrzebuję jeszcze godziny. Ale komunikat o tym, że Energia znajduje się już na poziomie 30%, ciemność za drzwiami kuźni i konieczność wydobywania rudy nazajutrz zmusiły mnie do odłożenia pracy i udania się na odpoczynek.

Kart miło mnie zaskoczył. Okazało się, że nie tylko rozwinął Kuśnierstwo do poziomu trzeciego, ale także kupił dziewięćdziesiąt pięć kawałków Rudy Miedzi, wydawszy na to nieco więcej niż dwadzieścia Srebrnych Monet. Jutro czeka go interesujące zajęcie – Kowalstwo. Okazuje się, że uprawiając Jubilerstwo, będę potrzebował więcej sztabek. A biorąc pod uwagę fakt, że jedna sztabka powstaje z pięciu kawałków rudy, wolę nie myśleć, ile ich będziemy musieli wydobyć lub kupić.

Wieczorem, oddawszy dzienną normę, usiadłem zmęczony w cieniu kuźni. Przy pełnym poziomie Energii ciało przynajmniej nie czuje zmęczenia, ale psychicznie praca w kopalni wyciskała ze mnie wszystko. Dzisiaj ustanowiłem rekord – dwanaście rozbitych Żył. Jeśli odjąć odpoczynek i wycieczki po wodę, to wychodzi godzina na Żyłę. Nawet Szczurami się dzisiaj nie zajmowałem. Osiągnąłem szósty poziom Górnictwa, trzeci poziom Siły, ósmy Wytrzymałości i wydobyłem sześćdziesiąt siedem kawałków Rudy Miedzi. Dzisiaj jeszcze muszę koniecznie doprowadzić Jubilerstwo do poziomu drugiego, ale nie mogłem się zmusić do ponownej pracy, dlatego siedziałem w tym samym miejscu, w którym kiedyś Bat prawie mnie zabił, i delectowałem się chłodnym wiatrem. Wczasy!

Zamknąłem oczy. Chciałem się zrelaksować i zasnąć. Teraz zdrzemnę się



odrobinę i potem będę kontynuował harówkę. Jednak jak tylko zacząłem zapadać w sen, usłyszałem niezbyt głośną rozmowę, która rozbudziła mnie na dobre.

– Jak myślisz, Bat już nie wróci? – pytał jeden z głosów, grubiański, lekko kraczący i sepleniący. Takiego jeszcze w naszej kopalni nie słyszałem.

– Nie. Minęło już tyle czasu, a o nim ani widu, ani słyhu. Jego szajka zaczyna się denerwować, kilkoro z jej członków już się do mnie zgłosiło. Byli u ciebie? – Ten głos rozpoznałem. To był jeden z krasnoludów, który według Karta stoi na czele drugiego co do wielkości gangu, zaraz po szajce Bata.

– Przyszło paru. Dałem im już nawet zadanie na próbę: pozbyć się Machana. Coś mi mówi, że Bat nie zniknął tak po prostu; że to Machan przyłożył do tego rękę. Pamiętasz, jak uderzył Bata? Później przez kilka dni oglądałem się za siebie, myśląc: a co, jeśli jestem następny? Kto go tam wie, tego Szamana: po odrodzeniu wszyscy wracają wyzerowani, a on pojawił się z trzecim poziomem.

– Masz rację: Machan to sukinsyn. Zgadza się, że trzeba się go pozbyć. Mam już dość Rajna z tymi jego Szczurami: codziennie Machan przynosi mu Ogony, a ten nie posiada się z radości; mnie zaś zaczął wytykać ich brak. Możesz to sobie wyobrazić? W naszej kopalni Machan jest jedyną osobą, która może używać zaklęć, a mnie wytykają, że nie poluję na Szczury. Własnoręcznie udusiłbym gada.

– Nie przejmuj się, wyznaczyłem już termin. Albo Machan, albo oni. W ciągu trzech dni powinni wysłać go na odrodzenie, więc wszystko będzie dobrze. A później sami z nim pomówimy, pokażemy mu, że nie ma sensu wyróżniać się z szarej masy. Damy mu ultimatum: jeśli nie chce jeszcze raz wyciągnąć kopyt, to będzie musiał nam co miesiąc płacić. Ale dość już o nim, porozmawiajmy lepiej o tym, co naprawdę istotne. Jeśli Bat nie wróci, to jego osiemdziesięciu żołnierzy trzeba będzie podzielić. Proponuję nie zaprzętać sobie tym głowy: po prostu połowa dla mnie, połowa dla ciebie.

– Zgadza się. Zajmiemy się tym jutro po jedzeniu. Bywaj.

Dwóch tutejszych Vito Corleone rozeszło się, a ja poczułem, jak między

łopatkami spływa mi strużka potu. Dobrze, że słońce już zaszło – w panującym mroku ci dwaj mnie nie widzieli. W przeciwnym wypadku pozbyliby się mnie już teraz. Jakiś koszmar. Tak spokojnie planować morderstwo, nawet jeśli tylko w świecie wirtualnym – przecież to straszne. Tym bardziej że wyrok padł na mnie, i chcą go wykonać w ciągu najbliższych trzech dni. Do diabła, co mam robić? Poskarżyć się orkowi? On pewnie nawet nie będzie chciał słuchać, nazwie mnie panikarzem i wyśle do pracy. Kartowi? A co on może zrobić? Też nic. Tak w ogóle – co oni mogą mi zrobić? Wrobić mnie? Będę uważny i nie ulegnę prowokacji. Nie mogą nic więcej – to nie jest rzeczywistość, tutaj nie włożysz kosa między żebra. Proszę, jakie słownictwo – to doprawdy niesamowite, pomyślałem i uśmiechnąłem się do siebie: wiedziałem, czym jest kosa, ale już tego, że mięso piecze się na patelni – to wybaczczie, nie.

Wstałem i poszedłem w stronę baraków. Nie miałem ochoty na wykonywanie drutu, wolałem pójść spać. W najbliższym czasie muszę koniecznie rozwiązać problem z tą parą, która napuściła na mnie oprychów. I im szybciej to zrobię, tym lepiej się poczuję, ponieważ życie w niepewności bardzo mi nie odpowiada.

Ranek przywitał mnie przyjaznym słońcem, chłodnym wiatrem i drobnymi nieprzyjemnościami.

Podczas porannego rozdawania posiłków miejsce, w którym zazwyczaj znajdowały się miski, było puste. Ochroniarze, do których więźniowie zwrócili się z pretensjami, odpowiedzieli krótko, że miski były własnością wszystkich. A jeśli któryś z więźniów je rąbnął, to jest to problem tego więźnia i wszystkich pozostałych. Trzeba było przyjść wcześniej. W rezultacie zaczęto nakładać więźniom jedzenie bezpośrednio do rąk, na szczęście nie okazało się zbyt rzadkie i nie przeciekało przez palce. Ale i tak nie było to takie proste. Kasza, ta zielona z pęcherzykami, była gorąca, dlatego praktycznie wszyscy z krzykiem rzucali ją na ziemię, czekali, aż ostygnie, po czym jedli. No tak. Dzisiaj nie uda nam się odkupić nadwyżek rudy; będzie dobrze, jeśli ludzie po prostu wykonają swoją normę. Co za ścierwo rąbnęło wszystkie miski? Odpowiedź na to pytanie

znalazła się sama. Kiedy kolejny więzień upuścił gorąca kaszę na ziemię, umieszczając ją tym samym w kategorii „zmarowane jedzenie”, wokół jednego ze stojących w niedalekiej odległości więźniów wytworzył się wir światła. Z pewnością wzrosła mu Podłość. Tak, trzeba obowiązkowo zapamiętać tę obrzydliwą gębę, która uśmiechając się, obserwowała upokorzenie pozostałych.

Nie musiałem sprawdzać temperatury kaszy dłonią – Kart pożyczył mi swoją miskę. I tu wyszło, jaka to przydatna rzecz; muszę go poprosić, żeby zrobił mi podobną.

Wieczorem po oddaniu normy zobaczyłem pięciu więźniów, którzy stali wokół wydającego jedzenie ochroniarza i w milczeniu patrzyli na każdą. Podeszedłem do Karta i wzrokiem wskazałem na grupę.

– Tych pięciu nie dało rady wykonać dziennej normy, dlatego nie dostali jedzenia. Dziś w nocy odrodzą się ponownie – westchnął Kart. – Chociaż pracowali do ostatniej chwili, zostało tylko trzydzieści minut do zamknięcia dystrybucji, ale i tak każdemu z nich brakuje po dziesięć, może dwanaście kawałków rudy. Szkoda Sakasa. Porządny gość, chociaż ork.

– Poczekaj... Czyli potrzeba tylko sześćdziesięciu kawałków rudy, żeby ich uratować? Nad czym się zastanawiasz? Ja mam dwadzieścia cztery, a ile zostało tobie? – spojrzałem wymownie na Karta.

– Będzie około czterdziestu. Ale chwila... Chcesz im sprzedać rudę? – domyślił się Kart. – Dlaczego ja sam na to nie wpadłem... Głupek ze mnie – zaczął się kajać.

Zdążyliśmy. Każdy z tej piątki miał pieniądze, więc niczego nie straciliśmy. Już wcześniej postanowiłem, że nawet gdyby nie mieli czym zapłacić, i tak dałbym im rudę. Żadnego z nich nie znałem, ale sumienie to paskudna rzecz. Zagryzłoby mnie, jeśli mógłbym pomóc, a bym tego nie zrobił.

Następnego dnia autor wczorajszego kawału z miskami został wrobiony w wyjątkowo okrutny sposób, a ja poznałem kolejną interesującą cechę naszej kuchni. Okazało się, że ludzie w kopalni są dość pomysłowi: jeśli kupisz

Granitowy Kamień od Rajna, rozbijesz go na okruszki, a następnie dosypiesz komuś do miski z jedzeniem, to jedzenie będzie miało przez dwanaście godzin osobliwy debuff. Mianowicie co dziesięć minut więzień będzie tracił dziesięć Punktów Życia. Jeśli nie chce umrzeć, musi pić wodę przynajmniej raz na godzinę. Wraz z wodą traci umiejętności specjalizacji i parametry statystyk. A przed nim jeszcze sześć godzin debuffa. To właśnie dlatego jeden więzień teraz biegał dookoła strażnika i żądał wymiany jedzenia. Błagał, groził, rzucał się na każdą, przelatując przez nią jak przez powietrze. Kiedy krzyki przeszły w piski, pojawił się naczelnik. Ork spojrział na jakiś zapis i powiedział więźniowi coś, co spowodowało, że ten natychmiast zamilkł, odwrócił się i odszedł. Czy trzeba dodawać, że tego wieczoru nikt go już nie zobaczył?

---

\*\*\* Nawiązanie do baśni Iwana Kryłowa *Małpa i okulary*, w której mowa jest o tym, że zacofanie nie sprzyja postępowi i wynalazkom (przyp. tłum.).

## ROZDZIAŁ 6

### **KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 2**

Wieczorem poznałem, co oznacza wzrost poziomu Jubilerstwa. Z drugim drutem poradziłem sobie dosłownie w godzinę. Rzuciłem okiem na komunikat, który mówił, że moja specjalizacja podstawowa wzrosła, wziąłem kolejną Sztabkę Miedzi... i świat nagle zamarł. Było to dziwne uczucie. Kart stał obok, wylewając z tygła roztopioną miedź – ta zastygła, ledwo wypełniła formę do wytwarzania sztabek. Obszedłszy Karta dookoła, dziwiąc się powstałemu efektowi, zauważyłem, że w okolicy mojej klatki piersiowej zaczyna powstawać jasna kropka, od której przez ubranie robocze przebijało się światło. Świecenie zaczęło narastać, stając się coraz jaśniejsze i przyjemne ciepło zaczęło rozlewać się po całym ciele. Po kilku chwilach światło stało się tak jasne, że zmrużyłem oczy. Kiedy poświata wypełniła całą kuźnię, nastąpiła świetlna eksplozja – na kilka chwil stałem się słońcem. Otworzyłem oczy i zobaczyłem, że świat wokół pokrył się takimi kolorami, że nawet wieczna szarość kopalni mogła konkurować nasyceniem kolorów z tęczą. Minęło kilka chwil i wszystko znów zostało wprawione w ruch, a otaczający świat przybrał zwykły szary kolor. Opisanie słowami uczucia, którego doznałem w tamtym momencie, było po prostu niemożliwe – niechęć do powrotu z takiego pięknego, kolorowego i cudownego świata wywołała mimowolny krzyk: „Niiiiiiiiiiii!” W tym momencie zrozumiałem: rozwój Jubilerstwa stanie się teraz dla mnie celem numer jeden. Wrażenia wywołane podwyższeniem umiejętności psuły tylko niecenzuralne słowa rzucone przez Karta i innych pracowników, którzy przeklinając, przecierali oczy porażone jasnym światłem.

Kart też nie próżnował w ciągu tych dwóch dni: zorganizował regularne

dostawy rudy od więźniów. Nasze pieniądze topniały, ale postępowaliśmy zgodnie z wytyczonym planem i nie odstępowaliśmy od niego ani na krok. Główny cel – produkcja pierścieni.

I oto nastał ten moment. Dzień tworzenia pierścieni.

Sama technika – tak jak opisano ją w Księdze Jubilera – była dość prosta. Bierzemy Miedziany Drut i zaczynamy go nawijać na trzpień (okrągły pręt o odpowiedniej średnicy). Nawinąwszy dwa rzędy po dziesięć zwojów, ostrożnie zdejmujemy otrzymany pierścień z rygla i drugim kawałkiem drutu owijamy go w poprzek. Łączymy końce drugiego drutu i *voilà* – pierścień gotowy. Przynajmniej tak mi się wydawało.

Pierwsze cztery godziny spędziłem na tym, żeby równo nawinąć drut na rygiel. Zwoje, które udało mi się otrzymać, nawet po dużej dawce alkoholu nie mogły być określone mianem starannych. I nawet gdy udawało mi się prawidłowo nawijać zwój, miałem problem z umiejętnym zdjęciem otrzymanego pierścienia z trzpienia tak, by go przy tym nie uszkodzić. Na to zeszyły mi kolejne cztery godziny pracy, ponieważ niepowodzenie oznaczało nawijanie od nowa. Kiedy wreszcie po raz pierwszy zdjąłem nawinięty drut z trzpienia, nie zniszczywszy go swoimi niezdarnymi palcami, i przeszedłem do drugiego kroku, przypadkiem zbyt mocno ścisnąłem pierścień i znów go uszkodziłem. Moja frustracja była coraz większa. Dlaczego z rudą jest tak łatwo: przyszedłem, pomachałem kilofem i zrobiłem wynik? Tu zaś wykonałem nie ten ruch, co trzeba, nie tak odetchnąłem, nie tu popatrzyłem – i koniec! Efektu wow brak. I tak dobrze, że drut nie zrywa się przy tak częstym wyginaniu.

Pomęczony tak jeszcze kilka godzin, zrozumiałem, że czas zrobić sobie przerwę. W ten sposób do niczego nie dojdę! Byłem już nawet gotów rozerwać drut. Nie wymyśliwszy nic lepszego, wyszedłem z kuźni i usiadłem przy ścianie. Jak powiedział mi Kart, więźniowie zaczęli nazywać to miejsce Siedzibą Siły Szamana. Spędzałem tam cały swój wolny czas, obracając w rękach wydobyty kamień. Oczywiście, że Szaman nie robi tego bez powodu! Na pewno kontaktuje

się z duchami, a kamień jest jego przewodnikiem po innym świecie... Banda debili.

Pierwszy dzień próby stworzenia pierścienia zakończył się moją pełną kapitulacją. Miał jednak jeden jasny moment – Kart wykonał nam Kurtki, Spodnie i Buty ze Skóry Szczura. Nieważne, że te ubrania nie mają żadnych parametrów; całkowity wzrost odporności zbroi z sześciu do trzynastu plus ich wygląd pozwoliły nam poczuć się znacznie lepiej i bezpieczniej. Przestałem przypominać zebkę.

Poranek kolejnego dnia zastał mnie w kuźni – po raz pierwszy obudziłem się przed budzikiem! Jest postęp! Znaczy, że dziś zrobię pierścień. Nie mogę go nie zrobić! Wziąwszy drut w dłonie, zamknąłem oczy i zacząłem wyobrażać sobie sekwencję moich działań. Przez jakiś czas nie mogłem się skoncentrować, dopóki Miedziany Drut nie pojawił się przed moimi oczami. Dopiero teraz można było wyobrażać sobie swoje działania, wizualnie będą one bardziej zrozumiałe. Tak więc opracuję algorytm. Zaczynam nawijać pierścień na trzpień. Gdzie on jest? Jest. Zwój za zwojem... Nie, ten zwój mi się nie podoba: trzeba go nawinać jeszcze raz. Od początku – obrót za obrotem, obrót za obrotem. Teraz wszystko w porządku. Nie, jeszcze tutaj trzeba ścisnąć. Dobrze wyszło, podoba mi się. Trochę nacisnę tutaj, tu przytrzymam. Hop, pierścień zszedł z rygla. Teraz biorę drugi drut. Ten jest długi, ale to nic. Zaczynam stąd. Przytrzymuję palcem. Pierwszy zwój leży dobrze, nawijam drugi. Nie, ten mi się nie podoba, zbyt duża przerwa między zwojami. Od początku. Pierwszy skręt. Drugi. Trzeci. Dalej, dalej. Koniec. Teraz łączę końce drugiego drutu, podgrzewam je, lutuję. Tak, pierścień jest gotowy. Powinienem pracować zgodnie z tym algorytmem.

Otworzyłem oczy i pierwszą rzeczą, jaką zobaczyłem, był refleks jasnego światła w zdziwionych oczach Karta. Co on tu robi? Przecież wszyscy jeszcze śpią! I skąd tu tyle światła?

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+15% do umiejętności specjalizacji podstawowej Jubilerstwo.**

**Łącznie: 15%.**

**+5% do parametru Zręczność. Łącznie: 5%.**

**+3% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 3%.**

**Wykonano przedmiot: Mały Pierścień Miedziany.**

**Trwałość: 30. Intelpekt: +1. Wymagany poziom: 1.**

Trzymałem w rękach gotowy pierścień, który stopniowo znikał. Czy to oznacza, że zamiast wyobrażania sobie, jak robić pierścień, naprawdę go robiłem? I co, właśnie tak trzeba go robić? Jakoś głupio. Nielogicznie. Muszę spróbować jeszcze raz, tylko z otwartymi oczami, i wykonywać wszystko dłońmi, nie w myślach. Spodobało mi się to, że z każdym kolejnym pierścieniem rosła (choć nie bardzo) Wytrzymałość i Zręczność. Wychodzi na to, że im więcej wykonuję pracy drobnej i nużącej, tym staję się zręczniejszy i bardziej wytrzymały. Przyjemnie, nie ma co.

Na nowy pierścień straciłem niecałe cztery godziny. Okazało się, że z otwartymi oczami nie tak łatwo było nawinąć drugi drut, ale i z tym sobie poradziłem.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+15% do umiejętności specjalizacji podstawowej Jubilerstwo. Łącznie: 30%.**

**+5% do parametru Zręczność. Łącznie: 10%.**

**+3% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 6%.**

**Wykonano przedmiot: Mały Pierścień Miedziany. Trwałość 30.**

**Wytrzymałość +1. Wymagany poziom: 1.**

Do końca dnia zdążyłem wykonać jeszcze jeden pierścień. Dostałem +1 do Zręczności. Nie podoba mi się tworzenie pierścieni z przypadkowymi statystykami. Coś trzeba z tym zrobić.

Z trzech pierścieni, które dzisiaj zrobiłem, przydatny okazał się tylko ten z Wytrzymałością: z pozostałych nie ma żadnego pożytku.

Wziąłem pierścień z Intelpektem w dłoń i zacząłem nim obracać. Dlaczego właśnie ty masz w sobie Intelpekt? Dlatego że robiłem cię z zamkniętymi oczami?



Spróbuję cię przerobić.

Zamknawszy oczy, wyobraziłem sobie pierścień z Intelktem. Tuż obok niego pojawiła się litera „I”. Innymi możliwymi parametrami były Siła, Zręczność, Wściekłość i Wytrzymałość. Obok pierścienia pojawił się szereg liter: „S”, „Z”, „WŚ”, „Wy”. Teraz: dlaczego podczas tworzenia tego pierścienia została wybrana litera „I”, a nie inna? Dobre pytanie, ale nie znam na nie odpowiedzi.

A co, jeśli...

Wyobraziwszy sobie szczypcę, pociągnąłem literę „S” i postawiłem ją obok pierścienia. Litera „I” wróciła do rzędu do pozostałych. Ech, żeby tak umieć z otwartymi oczami! Nie wymyśliwszy nic więcej, zostawiłem literę „S” przy pierścieniu i otworzyłem oczy.

Potem je zamknąłem i znów otworzyłem. Komunikat nie zniknął:

**Zastosowałeś zdolność Jubilera do zmiany parametrów wytworzonych pierścieni. Maksymalna trwałość pierścienia została zmniejszona o 3. Parametr Pierścienia Intelktu +1 zostaje zamieniony na Siłę +1.**

Dobrze, a gdzie można sprawdzić właściwości pierścienia?

**Mały Pierścień Miedziany. Trwałość: 27.**

**Siła +1. Wymagany poziom: 1.**

Bingo! Kopalnio, miej się na baczności, nadciągamy!

Zacząłem produkować pierścienie ze zdwojonym wysiłkiem, a pierwsza jaskółka przyleciała dosłownie za kilka dni.

– Machan, cześć. Masz chwilę? – Otworzyłem oczy i zobaczyłem przed sobą zniecierpliwionego Alta.

– Cześć, Alt! Siadaj. Co cię tu sprowadza?

Alt usiadł obok mnie i przez chwilę zbierał myśli, po czym wreszcie zaczął:

– Machan, po kopalni krążą plotki, że umiesz robić pierścienie. Ze statystykami. To prawda? – widząc, że twierdząco pokiwałem głową, Alt mówił dalej: – To dobrze. Sprzedaj mi osiem Pierścieni Siły. Po starej znajomości za każdy pierścień dam ci po Srebrnej Monecie!

– Po całej Srebrnej? – uśmiechnąłem się. – Jesteś zbyt hojny, Alt! Tylko pomyśl: na produkcję jednego pierścienia wydaję dwie Sztabki Miedzi. Do jednej Miedzianej Sztabki wchodzi pięć kawałków Rudy Miedzi. Koszt rudy u samego Rajna: dziesięć Miedzianych, a Kart prawdopodobnie kupuje ją za jedenaście. W związku z tym koszt samych materiałów do produkcji pierścienia wynosi dwa i pół Srebrnej. I to nie licząc robocizny. Zdajesz sobie sprawę, ile czasu zajmuje wytapianie sztabek, wykonanie drutu, wykonanie pierścienia? I za to wszystko chcesz dać jedną Srebrną Monetę? Alt, myślałem, że jesteś bardziej rozsądny.

– Dobrze, a ile chcesz? – zapytał lekko zmieszany Alt.

– Nie sprzedam pierścienia za mniej niż dwie Złote – rzuciłem.

– Przecież to jest rozbój, to jest...

– Alt, jeden pierścień z parametrem kosztuje dwie Złote. Jeśli nie chcesz wziąć, twoja sprawa, to nie ja przyszedłem do ciebie. Pomyśl tylko o bonusach, które otrzymasz, jeśli kupisz mój pierścień.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności: +10% do umiejętności Handel.**

**Łącznie: 10%.**

– Chciwy jesteś, Szamanie. Nie ma w tobie ludzkiej dobroci – powiedział zdenerwowany Alt, wstając. – O jakich bonusach mówisz, jeśli wartość pierścienia nigdy się nie zwróci?

Pozbywszy się skrępowania, Alt zaczął się zbierać do wyjścia. Ej, dokąd? A kto kupi pierścień?

– Poczekaj, Alt! Zanim odejdiesz zdenerwowany i zezłoszczony, wspólnie się zastanówmy. Usiądź jeszcze na chwilę, zmusimy twój mózg do pracy, Artysto... Patrz: maksymalny poziom Siły, który można osiągnąć dzięki pracy

w naszej kopalni, to dwanaście, a średni, który ma większość, wynosi dziewięć. Jeśli kupisz choćby dwa pierścienie i zwiększysz Siłę tylko o dwie jednostki, to w perspektywie będziesz miał dużo więcej profitów, niż jest warte wydanie czterech Złotych. Bo tak: dla ciebie dwa Pierścienie Siły oznaczają dodatkowe cztery rozbite Żyły Miedzi dziennie, co daje dodatkowych dwadzieścia, może dwadzieścia pięć kawałków Rudy Miedzi. Nawet jeśli będziesz ją sprzedawał nie nam, a Rajnowi po dziesięć Miedzianych Monet, to dziennie zarobisz cztery–pięć Srebrnych Monet. I to jest minimum! W ten sposób w ciągu czterdziestu dni zwrócą ci się pieniądze, które teraz wydasz na zakup pierścieni. A potem zaczniesz pracować na siebie. Kupisz sobie nowy kilof i większy worek i skoro już o tym mowa, nowe pierścienie, które podobnie jak ten pierwszy przyniosą ci korzyści za miesiąc. Pomyśl, Alt, pomyśl. Jeśli zainwestujesz w pierścienie już teraz, to zainwestujesz w swoją przyszłość.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+20% do parametru Charyzma. Łącznie: 20%.**

**+10% do umiejętności Handel. Łącznie: 20%.**

Taki ze mnie słowik!

– A, jeszcze jedno. Nie zapomniałem, kto mi pomógł odnaleźć się w Kuchmistrzostwie, dlatego trzymaj. Ten Pierścień Siły daję ci o tak. Przyjrzyj się różnicy w wydobywaniu rudy z nim i bez niego, a jutro wieczorem porozmawiamy. – Wręczyłem Altowi jeden z pierścieni, które zrobiłem, starając się ze wszystkich sił dawać po łapach mojej wewnętrznej ropusze, która krzyczała, że to grabież i rozrzutność. Spokojnie, zielona: to reklama!

Następnego dnia cała kopalnia wiedziała, że mogę robić pierścienie ze statystykami. I zaczął płynąć w moją stronę złoty strumyk.

Wraz z Kartem zaczęliśmy przestrzegać ścisłego porządku dnia. Rano chodziłem do kopalni, przez kilka godzin zabijałem Szczury, wciąż udoskonalając Intelpekt i zdobywając Doświadczenie i Skóry Szczurów dla Karta,

po czym oddawałem Rajnowi Ogony i do końca dnia robiłem pierścienie. Polowanie na Szczury stało się niemal przyjemnością – nanizawszy od razu osiem Pierścieni Intelaktu, zabijałem te szare stworzenia bez przerwy, nie doświadczając trudności związanych z utratą many. Mój kwadrat, kwadrat Karta, a także kwadraty kilku innych więźniów, którzy za pierścień pozwolili mi u siebie polować na Szczury, dawały mi możliwość zabijania po trzydziści–czterdzieści sztuk jeszcze przed obiadem, zwiększając tym samym codzienną reputację wśród strażników o sześćdziesiąt–siedemdziesiąt punktów.

Kart od rana wytapiał dla mnie Sztabki Miedzi, następnie zajmował się Skórą, a dzień kończył na handlu z innymi graczami: jak się okazało, wytwarzana przez niego odzież też dobrze się sprzedawała wśród więźniów – wszyscy zdążyli znienawidzić pasiaste ubrania robocze. Jedynym minusem takiego życia był absolutny brak czasu na relaks.

W tym tempie pracy upłynęło kilka tygodni. Zapomniałem nawet, że chcieli mnie zabić, zresztą termin wykonania zlecenia dawno już minął. Rutyna całkowicie wyeliminowała te myśli. Na Szczurach dorobiłem się szóstego poziomu, doprowadzając pulę wolnych punktów do statystyk do dwudziestu dwóch. Intelakt udoskonaliłem do ośmiu, zabijając Szczury i lecząc Karta. Jubilerstwo doprowadziłem do poziomu szóstego, bez przerwy wytwarzając pierścienie, podniosłem też Wytrzymałość do dziesięciu. I Zręczność do trzech. Najważniejsze było jednak to, że gwarantowany przychód dzienny zaczął wynosić szesnaście Złotych Monet, z których tylko jedna była przeznaczana na zakup materiałów. Czysty zysk... Powiedzmy, godny. Ciekawe, co będziemy robić, kiedy więźniom skończą się pieniądze? Po szesnaście Złotych Monet każdy powinien jednak zapłacić. Liczyłem, że od wszystkich dostanę sumarycznie około trzy i pół tysiąca Złotych Monet. To prawda, że 30% tych pieniędzy, jak na wstępie ustaliliśmy, należy do Karta, ale to szczegół. Dlaczego kiedyś uważałem, że Jubilerstwo nie jest opłacalną specjalizacją?

Jak tylko zdobędę dziewiąty poziom Intelaktu, natychmiast rozdysponuję

moje wolne punkty do statystyk – postanowiłem, gdy usłyszałem krzyk nadzorcy:

– Machan i Kart, natychmiast do naczelnika obozu!

Komfort w budynku administracji i naczelnik siedzący przy stole były niezmiennymi elementami w tym świecie. Swoją drogą, ciekawe: czy kiedy ork pojawia się w kopalni, jest we własnej osobie czy to tylko jego hologram? Trzeba będzie coś wykombinować, przyjść tu i sprawdzić. To naprawdę ciekawe! Będzie fajnie, jeśli okaże się, że mamy kilku identycznych naczelników: jeden – wiecznie przy stole, a drugi – przychodzący i odchodzący.

– Wreszcie jesteście – znajomy bas naczelnika rozległ się w całym gabinecie. – Wiesz, Machan, ostatnio słyszę tylko o tobie. Najpierw morderstwo, teraz już trzeci tydzień nie wydobywasz rudy i wciąż żyjesz; i jeszcze te twoje pierścienie... Rajn mi się skarży, że w ciągu trzech ostatnich tygodni więźniowie nie przynosili mu nic ponad normę dzienną. A kiedy Rajn zaczyna mi mówić o stratach, o tym, że kopalnia zejdzie na psy z takimi więźniami, którzy sprzątają mu każdy kawałek sprzed nosa, to nie pozostaje mi nic innego niż zareagować. Zgodzicie się?

Pierwsza myśl, jaka pojawiła się w mojej głowie – Akela tak nie mówi. Akela mówi krótkimi, przemyślanymi frazami, z których każda zawiera ogromny sens, a tu nasz naczelnik wyrzucił z siebie cały potok słów. Co się stało?

– Wkrótce nasz Gubernator organizuje przyjęcie poświęcone produktywności wszystkich kopalni – kontynuował ork. – I co ja mu pokażę? Chyba tylko to, że teraz ledwie wyrabiamy normę. To, że do skarbcza nie wpływają już od nas dodatkowe dochody. I że zupełnie nie potrafimy pracować.

Aha, ork się rozkręcił. Nawet nie musi krzyczeć: jego spokojny głos wywoływał ciarki na całym ciele – miałeś ochotę upaść i żałośnie się skulić. Ciekawe, na jakim poziomie jest jego Charyzma? I czyżby to właśnie był koniec naszego biznesu z pierścieniami? Koniec biznesu w Kopalni Miedzi?

– Przyjęcie odbędzie się za trzy tygodnie. Potrzebuję prezentu dla Gubernatora, żeby potwierdzić status mojej kopalni jako jednej z najlepszych.

Skoro ty jesteś Jubilerem, a ty, Kart – Kowalem, to za dwa i pół tygodnia oczekuję od was wyrobu, który sumarycznie będzie zwiększał statystyki o +5. Taki prezent będzie godny reprezentowania mojej kopalni. Możecie odejść!

**Otrzymano zadanie: „Prezent dla Gubernatora”.**

**Opis: W ciągu 17 dni wykonać wyrób jubilerski, który sumarycznie będzie zwiększał statystyki o +5. Klasa zadania: Unikalne. Ograniczenie: tylko dla Jubilerów.**

**Nagroda za wykonanie: +500 do Doświadczenia, +500 do reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”, +3 do specjalizacji Jubilerstwo. Kara za niewykonanie: -1500 od reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”.**

Mina Karta potwierdziła, że i on otrzymał zadanie. No tak, z pewnością po dziesięciu latach zamknięcia w kopalni przydarzyło mu się to pierwszy raz; dla mnie – a jestem tu zaledwie miesiąc – otrzymywanie zadań to nie pierwszozna. Do tego jeszcze zadanie unikalne. A to, że za niewykonanie zadania tak dużo zabiorą nam z reputacji, jest złą wiadomością. Już zacząłem marzyć o tym, że mogę w ciągu kilku najbliższych miesięcy dostać się do ogólnego świata Gry.

– Machan! – z podnieceniem zaczął Kart, jak tylko wyszliśmy z budynku – Czy więźniowie mogą otrzymywać zadania? Czegoś podobnego przez te dziesięć lat nie tylko nie widziałem, ale i o czymś takim nie słyszałem! To wywraca do góry nogami całe moje wyobrażenie o systemie wymiaru sprawiedliwości!

– Dlaczego wywraca? Przecież doprowadziłeś swoją reputację wśród strażników do Życzliwości. Robiąc machloje takie jak Bat, reputacji nie zyskasz. Dlatego oni nie otrzymują żadnych zadań.

Wyjaśnienie było naciągane, ale sam też nie mogłem zrozumieć, dlaczego naczelnik obozu nagle coś nam zlecił. Dlaczego zdecydował się obniżyć naszą reputację? Przecież praktycznie nie mamy szans. Obecnie mogę wytwarzać pierścienie i łańcuszki o mocy tylko +1 do statystyki, nie mam innych receptur. Rajn też nie ma, już go pytałem; nie chce dostarczyć nowych, zasłaniając się, że takie decyzje powinien podejmować naczelnik obozu. Ponieważ ork, po zleceniu nam zadania, niczego nam nie dał, to proszenie go o nowe receptury nie ma

sensu.

– Kart, jakie dostałeś zadanie? Ja takie, które mogą wykonać tylko Jubilerzy. Nie jesteś Jubilerem, więc co tobie przydzielili?

– Moje zadanie jest proste: zrobić dla ciebie nie więcej niż dwadzieścia płaskich sztabek o określonej grubości i szerokości oraz dostarczać za ciebie twoją normę dzienną przez siedemnaście dni; o ile dobrze rozumiem, przez cały czas wykonywania pierścienia. Bo ty będziesz robił pierścienie, tak? Jednocześnie istnieje ograniczenie, że warunkiem koniecznym wykonania zadania jest stworzenie przedmiotu. Wymyśliłeś już, jak go zrobić? I do czego potrzebne ci są sztabki? Weź pod uwagę, że ja ich nie umiem robić, Rajn nie ma takiej receptury, więc zrobię je na własne ryzyko. Samodzielnie. Machan, koniecznie musimy wykonać to zadanie, słyszysz?! Za jego wypełnienie dadzą mi pięćset do reputacji! Zyskam Szacunek i się stąd wyniosę! Słyszysz?! Musisz zrobić ten pierścień!

Dosłownie jakby mnie prąd poraził: „Na własne ryzyko. Samodzielnie”! To znaczy, że naczelnik ma pewność, że możemy wykonać to zadanie, w przeciwnym razie nie dałby go komuś, kto jest z nim w życzliwych stosunkach. Trzeba wykazać się odrobiną kreatywności!

Po powrocie do kuźni czekał nas kolejny kwas. Już od kilku dobrych tygodni pozostali więźniowie przychodzili do nas po jedno – kupno pierścieni – i nikt nawet nie próbował żadnych sztuczek. Straciliśmy czujność... W ciągu dnia tylko Kart i ja pracowaliśmy w kuźni, a pod wieczór zjawiało jakieś trzydzieści osób, gnomów i ork, który był Snycerzem. Ork, nawiasem mówiąc, okazał się całkiem normalnym gościem – można było z nim pogadać, nie próbował się nam podlizywać, chcąc, byśmy sprzedali mu pierścień z rabatem; on po prostu podtrzymywał rozmowę i robił to bardzo umiejętnie. Kiedy pracował, cała jego uwaga skupiała się na obróbce drewna: wydawało się, że nim żyje, że je słyszy i coś do niego szeptem. A jakie wyroby wychodziły spod jego ręki, nadziwić się nie można było!

Zwyczajny taboret zamieniał się w jego rękach w dzieło sztuki, na którym usiąść bez smokingu to bluźnierstwo. On to miał złote ręce! Jakoś tak odbiegłem od tematu...

Wracając do tego, co się stało – gdy przyszedliśmy do kuźni, ta była pusta... Nie całkiem, znajdowały się w niej oczywiście narzędzia przeznaczone dla różnorodnych specjalizacji, ale nie było tego, co zostawiliśmy tam z Kartem. Miałem małą torbę, startową, dlatego zdarzało mi się od czasu do czasu zostawić w kuźni jakieś rzeczy, mając nadzieję, że nikt ich nie zawłaszczy. Przez kilka tygodni wszystko było dobrze, a tu nagle masz. Wszystko zniknęło. Niemal dwieście kawałków Szczurzego Mięsa, około sześćdziesiąt sztuk Szczurzych Skór, trzydzieści dwie Miedziane Sztabki, już nie pamiętam, ile kawałków wyprawionej Szczurzej Skóry; z pewnością Kart lepiej pamięta. Ten to miał minę. Chociaż nie, nie wszystko zabrali: mój kamień, który miał mnie sprowadzać na ziemię, zostawili. Gady.

Wezwana w trybie pilnym ochrona nie miała dla nas dobrych wieści. Owszem, obejrzeliliśmy hologram, jak kilku więźniów wynosi nasze rzeczy. Tak, porozmawialiśmy z nimi, że kraść nie należy, i że byłoby dobrze, gdyby wszystko oddali. No i w końcu otrzymaliśmy łatwą do przewidzenia odpowiedź: wszystko, co nie znajduje się w osobistych workach, jest wspólne. A ponieważ oni pierwsi to znaleźli, to sława i cześć im, znalazcom. A jeśli nie zgadzamy się z takim obrotem spraw, to możemy się oburzyć, obić im ryje, a tak w ogóle, to dać ochronie spokój, bo zakłócamy odpoczynek.

I tak oto kończy się biznes z pierścieniami. Mam już wystarczająco dużo pieniędzy, a handlować pierścieniami z tymi, którzy przy pierwszej nadarzącej się okazji są gotowi mnie wystawić, nie ma najmniejszego sensu. Lepiej będę je sprzedawał Rajnowi, dodatkowo podwyższając swoją reputację. *À propos* Rajna. Myślę, że przyszedł czas, żeby oddać mu obiecane czterdzieści Złotych Monet i wziąć nowy kilof. Do tego, jak pokazała praktyka, muszę kupić większy worek, żeby już nie paść ofiarą kradzieży.



Rajn, jak zawsze, wykuwał coś w kuźni.

– Znów przylazłeś? – Był wyraźnie nie w humorze. – Czego ci trzeba?

– Przyszedłem spłacić swoje długi. Oddać ci czterdzieści Złotych Monet i zabrać kilof. Masz, trzymaj. – Podałem Rajnowi pieniądze i swój kilof na piętnaście uderzeń.

Na ile znam Rajna, powinien był się rozchmurzyć. Złoto przyszło!

– Zobowiązania... to dobrze – w wymuszony sposób mruknął Rajn, sięgnął po kilof i podał go mi. – Trzymaj. Coś jeszcze? Nie? To nie przeszkadzaj mi w pracy.

**Zdobyto przedmiot: Kilof Wydobywcy Rudy Rajna. Cios: 25.**

**+1 Górnictwo. Utrata Energii podczas wydobywania rudy zostaje zmniejszona o 10%.**

**Klasa przedmiotu: Niezwykły.**

**Ograniczenia z uwagi na poziom: brak.**

To jasne, że z Rajnem coś jest nie tak, ale nie mogę pojąć co. Co za mucha go ugryzła? Zwykle uśmiechnięty gnom był sztywny i opryskliwy.

– Rajn, co się stało? Nie poznaję cię. Właśnie dałem ci czterdzieści Złotych Monet, a ty zachowujesz się, jakbyś był stratny.

– Dobrze, Machan: masz kilof, możesz iść.

– Rajn, dam ci dziesięć Złotych Monet, jeśli powiesz, co się stało. Słyszysz? Dziesięć Złotych za informację! Spójrz! – Ułożyłem przed gnomem stos złota.

Nareszcie! Spojrzał w normalny dla siebie chciwy sposób, zebrał się w sobie i przede mną znowu stanął stary złośliwy gnom. Nie wiem, na co mi to, ale już jest znacznie lepiej. Jeden nieuchwytny dla oka ruch ręki – i pieniędzy już nie ma na stole. Ech, Rajn, niezły jesteś, niczego nie zauważyłem!

– Raz w roku mamy w kopalni dzień otwartych drzwi. Do więźniów przychodzą odwiedzający, opowiadają o świecie zewnętrznym. Następny taki dzień będzie właśnie za tydzień. Moja wnuczka, żywe srebro, chciała zobaczyć, jak wydobywa się rudę, jak znajduje się kamienie. Ona szaleje na punkcie kamieni szlachetnych, moja mała prawdziwa gnomka – powiedział z dumą

Rajn. – Oprowadzę ją, to nie problem, ale przyzwyczailem ją do tego, że dziadek daje jej różne prezenty. A teraz nie mogę niczego wymyślić. Dlatego jestem na siebie zły, a prezentu jak nie było, tak nie ma.

– Więc może potrzebujesz pomocy? – rzuciłem standardową formułkę potrzebną do otrzymania zadania, a następnie przekląłem sam siebie. Jeśli gnom da mi zadanie, to gdzie ja mu znajdę prezent dla wnuczki? Muszę trzymać język za zębami, bo paplanie nie przyniesie mi nic dobrego.

– Naprawdę możesz mi pomóc? Jeśli uda ci się zaskoczyć moją wnuczkę, to nie pozostanę ci dłużny. Podaruję ci torbę z siedemdziesięcioma przegródkami. To jak będzie, podejmujesz się? Pamiętaj tylko, że masz na to równy tydzień, nie dłużej.

Torba z siedemdziesięcioma przegródkami? Oczywiście, że się zgadzam! Potem pomyślę nad zadaniem.

– Zrobię to, drogi Rajnie. Za tydzień prezent dla twojej wnuczki będzie gotowy, przysięgam.

Nie na darmo jestem Jubilerem!

**Otrzymałeś zadanie: „Prezent dla wnuczki Rajna”.**

**Opis:** W ciągu 7 dni przygotować wyrób jubilerski, który zadziwi wnuczkę gnoma Rajna. **Klasa zadania:** Coroczne. **Ograniczenie:** tylko dla graczy mających wśród strażników Kopalni „Pryka” reputację Życzliwość i wyższą.

Nagroda za wykonanie: +100 do Doświadczenia, +100 do Reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”, Torba z siedemdziesięcioma przegródkami, stała zniżka na zakupy u Rajna w wysokości 20%. Kara za niewykonanie: -500 od Reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”, stała dwukrotna przebitka wartości na zakupy rzeczy u Rajna.

Minęło pięć dni od momentu otrzymania zadań, ale do ich realizacji nie zbliżyłem się ani o krok. Nie mogłem nic wymyślić. Wykonując codziennie po

dwanaście pierścieni, ani razu nie udało mi się zrobić takiego, który miałby statystyki powyżej jeden. Ani jednego! I czego to ja nie robiłem, żeby osiągnąć potrzebny rezultat! Przypomniałem sobie moment, kiedy zrobiłem swój pierwszy pierścień – codziennie próbowałem wejść w taki sam stan, ale bez powodzenia. Próbowałem w trybie zmiany parametrów pierścienia dodawać jednocześnie kilka liter, ale osiągnąłem jedynie to, że po godzinie eksperymentu pierścień się rozpadł, utraciwszy swoją trwałość. Kartowi też nic się nie kleiło. Krzątał się w kuźni, robiąc płyty, ale wychodziły mu to dłuższe, to krótsze, to krzywe, to ukośne – każdą musiał robić za pomocą młota i kowadła, bo form odlewniczych nie było. Nie miałem pojęcia, do czego miałyby mi posłużyć te płyty. I to dwadzieścia sztuk. Ale na dzisiaj wystarczy. Muszę odpocząć i się zrelaksować. I tak siedziałem, trzymając kamień, i wpatrywałem się w nicość. Stopniowo moje myśli skoncentrowały się wokół kamienia.

To dziwne, że tak się do niego przywiązałem. Przecież niczego szczególnego w nim nie ma: w ciągu miesiąca, kiedy kamień był u mnie, przeanalizowałem go na wszystkie sposoby. Zwykły kawałek granitu, wielkości połowy mojej pięści. Tak naprawdę to tylko zestaw cyfr interpretowany przez mój mózg jako kamień. Ale dlaczego cały czas noszę go ze sobą? Dlaczego nie daje mi spokoju? Niezauważalnie dla samego siebie zacząłem podrzucać kamień w ręce, śledząc jego lot. W górę, w dół. Dlaczego takie kamienie w ogóle wypadają z Żył? W jakim celu? Są potrzebne Rzeźbiarzom? Wówczas szanse na ich wypadnięcie powinny być większe: przecież rozbiłem wiele Żył i tylko jeden jedyny raz znalazłem kamień. W górę, w dół. Chociaż... U Rajna rzeczywiście sporo się ich wala. I nikt ich nie zabiera. W górę, w dół. Mimo że byłem w kopalni krótko, już zrozumiałem, że każde wydarzenie, które ma tu miejsce, nie dzieje się bez powodu. W górę, w dół. Weźmy to zadanie od naczelnika. Po co nam je dał? Zwyczajny quest dla więźniów, którzy mają Życzliwość oraz wylevelowali specjalizację podstawową do określonego poziomu?

W górę, w dół. Nie sądzę. Sam Alt z pewnością też ma Życzliwość,

a specjalizację Artysta wylevelowaną co najmniej do poziomu szóstego, ale skoro Kart nie słyszał o tym, że w kopalni zlecane są zadania, to także i Alt ich nie dostawał. W górę, w dół. Po co? Żeby pozbawić nas pieniędzy? To by było głupie podejście – jest naczelnikiem, mógł powiedzieć, że przepisy zabraniają więźniom mieć więcej niż kilka Złotych Monet, i zabrać sobie nadwyżkę. W górę, w dół. Ale nie zrobił tego. W górę, w dół... Dlaczego?

W górę, w dół...

W górę, w dół...

W górę, w dół...

Po następnym rzucie poczułem, że kamień stał się niezwykły. Nie, może nie niezwykły... raczej nieprawidłowy. Przestałem go podrzucać i spojrzałem nań zaskoczony. Niby taki sam jak wcześniej, ale czułem, że jest w nim coś niewłaściwego, zbędnego, fałszywego. Dziwne uczucie, ale miałem takie wrażenie, że kamień męczy się w swojej formie, że jest w niej uwięziony. I to uczucie było tak silne, że mimowolnie wyciągnąłem Wiertło Jubilerskie i zacząłem usuwać to, co niepotrzebne, aby go uwolnić. Rozumiałem go – obaj znajdowaliśmy się w więzieniu, ale kamień może się z niego wydostać, ja mu w tym pomogę. Gdzieś na granicy świadomości przemknęło pytanie: „To już nawet z kamieniami rozmawiasz?”, ale oddaliłem tę myśl. Kamień był w złym stanie, potrzebował pomocy, a ja mogłem mu jej udzielić. Moim stanem emocjonalnym zajmę się później.

Trzeba tu trochę usunąć. Lekko tutaj podpłować. Tak, w tym miejscu trzeba postępować bardzo ostrożnie, bo można go uszkodzić. Tu zaś wszystko jest do usunięcia. Ten kawałek też nie jest właściwy, ale ten już tak – jest potrzebny, ale pod innym kątem. Teraz to zupełnie inna sprawa. I co my tu mamy...

Jak długo to trwało, nie wiem, ale kiedy zdałem sobie sprawę, że kamień, którego używałem do zabawy, ma obecnie regularny kształt – ocknąłem się. Natychmiast zmrużyłem oczy, gdyż światło bijące od kamienia w moją rękę stało się tak jasne, tak nasyczone, że nie można było na nie patrzeć. Stopniowo

blask przygasł i mogłem otworzyć oczy. Wokół mnie stało kilku więźniów, a na ich twarzach, zwykle ukrytych pod maskami fałszywej dobroćliwości, pojawiło się głębokie zaskoczenie.

Poczułem ciepło w klatce piersiowej, jak to się dzieje podczas levelowania specjalizacji podstawowej, zmieniłem się w światło, eksplozja i cały świat został przemalowany. Nie, nie został przemalowany – on stał się zupełnie inny.

Wcześniej przejście na wyższy poziom Jubilerstwa dopadało mnie w kuźni, dlatego na świat mogłem patrzeć tylko przez otwór w drzwiach. Tym razem ściany nie zdołały ukryć przede mną pięknego świata Kopalni „Pryka”. Dlaczego wszyscy chcą z niej uciec? Przecież ona jest taka cudowna! Po chwili kolory zgasły, kopalnia wróciła do swojego zwykłego przygnębiającego stanu, a mnie zaczęły bombardować komunikaty:

**Zdobyłeś talent klasowy „Istota rzeczy”: teraz możesz czuć istotę rzeczy, nie zwracając uwagi na jej wygląd zewnętrzny. Uwaga! Zdolność nie pozwala na czucie istoty rzeczy zaklętych zaklęciami poziomu „Zasłona Istoty” i wyższymi. Poziom zdolności zależy od poziomu postaci.**

**Zdobyłeś ulepszenie umiejętności: +1 do specjalizacji Jubilerstwo. Łącznie: 7.**

**Stworzyłeś przepis Jubilerski: Kamień Jubilerski: Kamienna Róża. Łącznie przepisów: 4.**

**Stworzono kamień jubilerski: Kamienna Róża. Intelkt +3. Wymagany poziom: 5.**

**Uwaga, dostępny jest nowy parametr podstawowy postaci: Rzemiosło. Rzemiosło wpływa na wszystkie specjalizacje, określa zdolność do samodzielnego uczenia się kunsztu profesji, pozwala tworzyć niezwykle przedmioty. Istnieje możliwość, że samodzielnie znajdziesz wyjątkową recepturę i nauczysz się jej.**

**Czy chcesz przyjąć ten parametr? Uwaga, rezygnacja z przyjętego parametru będzie niemożliwa!**

Z trudem nadążałem z czytaniem wyświetlających się komunikatów i powoli zaczynało mi się kręcić w głowie. No to sobie posiedziałem z kamyczkiem! Jeszcze raz przeczytawszy opis Rzemiosła, przyjąłem parametr. Wydaje mi się, że będzie przydatnym elementem mojej kolekcji.

## Utworzono nowy parametr postaci: Rzemiosło. Łącznie: 1.

Teraz dopiero zwróciłem uwagę na przedmiot w mojej ręce. To już nie był kamień: trzymałem niedużą – wielkości połowy dłoni – piękną Kamienną Różę, wykonaną z takimi detalami, że można było na jej płatkach dostrzec kropelki rosy. I ja to zrobiłem? Nieprawdopodobne! Do tego teraz mam recepturę na wykonywanie takich Róż, co oznacza, że mogę ich zrobić tyle, ile zechcę.

Ale nie to było najważniejsze, lecz to, że Róża zwiększała Intelkt od razu o trzy jednostki. To znaczy, że jeśli połączyć ją z pierścieniem, który będzie na +2, wykonam zadanie naczelnika! Co więcej: skoro wnuczka Rajna lubi kamienie, Róża powinna się jej spodobać, czyli i to zadanie na pewno wykonam.

– Machan, ocknąłeś się! – radosny krzyk Karta przerwał moje rozmyślenia.

– Jak to: ocknąłem się? Po prostu trochę posiedziałem, popracowałem... – zdziwiłem się.

– Popracowałeś, mówisz? – Kart uśmiechnął się, przysiadając się do mnie. – Jeśli nazywasz siedzenie w jednej pozycji przez dwa dni, wycinanie czegoś z kamienia i niezwracanie uwagi na otoczenie „popracowaniem”, to tak. Nie ma sprawy. Przynosiliśmy ci jedzenie, a ty nawet na to nie reagowałeś. Musiałem cię karmić jak dziecko!

Przez dwa dni? Wycinałem Różę dwa dni? I byłem karmiony łyżką? Musiało to ciekawie wyglądać! Chwila! Dwa dni?! Dziś mija termin realizacji zadania Rajna! Która jest teraz godzina?

– Kart, gdzie jest Rajn?

– Gdzieś tu spaceruje po terenie z wnuczką. Dzisiaj mamy dzień odwiedzin, więc pokazuje jej lokalne atrakcje. Ciągłe o ciebie pytał, jak się masz. Nawet podchodził do ciebie kilka razy, potrząsał głową, coś mamrotał i odchodził. Powiesz, o co chodzi?

– Później, Kart, później. Teraz muszę pilnie go znaleźć!

– Nie musisz go szukać, oto i on – powiedział Kart i wskazał palcem gdzieś za moimi plecami.

Odwróciłem się i zobaczyłem Rajna z małą gnomką, która przemierzała naszą kopalnię z prędkością odrzutowca. Wyglądała na około dziesięć lat, miała czarne włosy zebrane w dwie sterczące kitki, a jej obrazu dopełniała długa sukienka w groszki. Kiedy nastawiłem uszu, dobiegła mnie niekończąca się litania pytań:

– Dziadku, a gdy wypada granit, to oni ci go przynoszą, tak? Dziadku, czy granit ma duszę? Dziadku, a pokażesz mi, co można z niego zrobić? Dziadku...

Rajnowi się poszczęściło, że ma taką wnuczkę, oj, poszczęściło. W pewnej chwili oboje znaleźli się obok mnie i zobaczyłem pytające spojrzenie Rajna. Nawet nie pytające – błagalne. Pokiwałem głową.

– Poczekaj tutaj, nigdzie nie uciekaj, za chwilę wrócę – nakazał wnuczece Rajn, a potem podszedł do mnie i szeptem zapytał: – No i? Udało się?

Wręczyłem mu Różę. Rajn przyglądał się jej przez chwilę, po czym jego twarz rozkwitła w uśmiechu. Krzyknął:

– Moje sreberko, gdzie się podziałaś? Chodź tu, dziadek ma dla ciebie prezent!

W mgnieniu oka obok Rajna zmaterializowała się dziewczynka. Tylko wznoszący się tuman kurzu podpowiadał, że do nas przysła, a nie skorzystała z teleportacji.

– Proszę. To dla ciebie. Chyba znalazłem odpowiedni prezent dla takiej wiercipięty jak ty – powiedział Rajn, podając Różę wnuczece.

Dziewczynka raptownie chwyciła prezent w dłonie i zaczęła mu się przyglądać. Przez chwilę patrzyła na Różę, później podniosła swoje ogromne oczy, teraz szklące się łzami, i wykrzyknęła: „Mój dziadziuś! Najlepszy gnom na świecie!”, i rzuciła się Rajnowi na szyję.

**Wykonano zadanie: „Prezent dla wnuczki Rajna”. Nagroda: +100 do Doświadczenia, +100 do Reputacji wśród strażników Kopalni Miedzi, Torba z siedemdziesięcioma przegródkami, stała zniżka na zakupy u Rajna w wysokości 20%.**

**Po Torbę zwrócić się do Rajna.**

– Machan, zajrzyj do mnie wieczorkiem – radośnie wyszeptał Rajn,

obejmując wnuczkę.

Kiedy opuścił ją na ziemię, ta wykrzyknęła:

– Mam Różę! Dziadzius podarował mi Różę! Mój dziadzius to najlepszy gnom na świecie! – I popędziła do kopalni. Och, nie zazdroszczę jej rodzicom!

Wieczorem odwiedziłem zadowolonego Rajna i wziąłem od niego moją nową torbę, po czym poszedłem do kuźni – zadania naczelnika nikt nie odwołał, a do jego zakończenia zostało zaledwie dziesięć dni.

Ledwie zabrałem się do pracy, a do kuźni weszły trzy osoby. Dwóch nie znałem, a trzecią był Kart, który zazwyczaj w tym czasie zajmował się produkcją Miedzianych Sztabek. Chociaż nie, jednego pamiętałem – był w tej piątce, która nie wykonała normy i której sprzedaliśmy swoje nadwyżki rudy. Przyszli jeszcze raz podziękować? Oczywiście, nie jestem zadufany w sobie, nawet będzie mi miło. Jednak coś mi tu nie pasowało. Zobaczywszy mnie, porozumieli się wzrokiem, po czym ostrożnie ruszyli w moją stronę.

– Machan, musimy z tobą porozmawiać – zaczął Kart.

– Porozmawiajmy, nie mam nic przeciwko – odpowiedziałem, nie wiedząc, czego się spodziewać.

– Wyjdźmy, tu jest za dużo ludzi – kontynuował Kart, rozglądając się po kuźni.

Wieczorami podzielona na dwie części kuźnia była pełna. Po jednej stronie pracował Rajn, druga należała do więźniów. Tutaj Kart robił Miedziane Sztabki, Sakas stale coś rzeźbił w drewnie, Alt malował obrazy; kilkudziesięciu innych więźniów zajmowało się swoimi sprawami. Ogólnie rzecz ujmując, trwał tu normalny proces twórczy.

– Skoro trzeba, wyjdźmy – odpowiedziałem i poszedłem w ślad za trójką.

Co ten Kart znów wymyślił?

Odeszliśmy kilka metrów od kuźni, po czym idący przodem zatrzymali się i obrócili w moją stronę.

– Machan, ten człowiek ma na imię Bon, teraz sam ci wszystko opowie. Już



dawno planował to zrobić, ale ciągle byłeś zajęty, więc nie miał okazji. No, dalej, Bon.

– Kiedy zlikwidowałeś Bata, w jego grupie zaczęło robić się nerwowo, część ludzi rozeszła się do innych gangów, niektórzy zdecydowali, że teraz mogą w pojedynkę robić własne interesy. To właśnie jeden z nich odwalił ten numer z miskami. Rik i ja – skinął głową w stronę trzeciego mężczyzny, który cały czas milczał – też zdecydowaliśmy się odejść do bandy Groma. Postawiono nam jednak warunek: wysłać cię na śmierć. Wybacz, ale dobrze się do tego przygotowaliśmy: kupiliśmy kamienie od Rajna, rozbiliśmy je, żeby dosypać ci do miski. Tylko ten kretyn, któremu zachciało się wtedy kraść miski, pomieszał nam szyki. Nie udało mi się wykonać normy, więc gdyby nie ty, to nie ciebie, tylko mnie spotkałoby odrodzenie. Pomogłeś mi, chociaż nie musiałeś. Dlatego zamiast tobie, dosypaliśmy okruchy temu debilowi. W rezultacie nie przyjęto nas do Groma, ponieważ nie wykonaliśmy zadania. Przyszliśmy więc do ciebie, bo działanie w kopalni w pojedynkę jest bardzo niebezpieczne. Boją się ciebie, nie chcą mieć z tobą bezpośredniego kontaktu. Nawet Grom chciał się nami posłużyć, żeby wyrównać z tobą rachunki. Poszliśmy więc do Karta, który jest twoją prawą ręką, i poprosiliśmy o przyjęcie nas do twojego gangu. Kart zgodził się, pod warunkiem że będziemy cię strzec. Przez ostatnie dwa tygodnie pilnowaliśmy, żeby nikt nie zrobił ci niczego złego, a kiedy zawiesiłeś się ze swoim kamieniem, karmiliśmy cię razem z Kartem. Nawaliliśmy tylko ze skradzionymi rzeczami, nie wiedzieliśmy, że rozrzucacie tak wszystko po kuźni. Okres próbny, wyznaczony przez Karta, minął, więc przyszliśmy cię zapytać, czy przyjmujesz nas do swojego gangu?

Aż usiadłem. Dokładnie tam, gdzie stałem, bo w ogóle się nie spodziewałem takiego obrotu spraw. Ja niby mam gang? I dlaczego dowiaduję się o tym jako ostatni?

– Kart, co tu się, u diabła, wyprawia? – wydusiłem z siebie pytanie.

– Nadal nie rozumiesz? No to ci wyjaśnię. Chociaż jestem bardzo

zaskoczony, jak powoli kapujesz. Myślałem, że szybciej się zorientujesz. Od chwili, gdy odprawiałeś Bata z kopalni, stałeś się najważniejszą osobą dla tych, którzy zajmują się levelowaniem profesji. Nie zauważasz, że ludzie przychodzą do ciebie i proszą o radę? Przypomnij sobie sytuację, kiedy w kuźni jeden Kuśnierz pokłócił się z Rzeźbiarzem z powodu miejsca pracy. Co się stało? Powiedziałeś, że Rzeźbiarz przyszedł pierwszy, więc to miejsce jest teraz jego. I to wystarczyło, spór został rozstrzygnięty, nikt się nie odezwał nawet słowem, wszyscy przyjęli twój osąd za święty. Nie zauważyłeś, że w kuźni zająłeś miejsce bossa rzemieślników? Jesteś bossem, nawet jeśli jeszcze nieoficjalnie.

– Jaki, do wszystkich diabłów, boss, Kart? O czym ty mówisz? Czy ktokolwiek może pozwolić sobie na zabranie rzeczy bossa bandy? Odpowiem ci: nie, nie może. A nas okradziono, i to niewąsko, a na koniec nasze pretensje kazali sobie schować tam, gdzie światło nie dochodzi.

– Machan, aż trudno uwierzyć, jaki z ciebie naiwniak – uśmiechnął się Kart. – Chociaż tak po prawdzie, to sporo się wydarzyło właśnie wtedy, gdy siedziałeś nad tym kamieniem, nie zwracając uwagi na nic, co dzieje się wokół. Zapamiętaj: dopóki robisz pierścienie, w kopalni jesteś nietykalny. Ci, którzy się nimi posługują, czerpią z tego zbyt duże profity. Nikt nie będzie zadzierać z tobą tylko po to, by zyskać niewielkie doświadczenie w Podłości. Byłeś nieobecny, tworzyłeś, więc nie wiesz, że nie tylko zwrócono ci wszystko, co zostało ukradzione, co prawda w formie pieniężnej, ponieważ te durnie już wszystko sprzedały Rajnowi, ale jeszcze dołożono trzydzieści Złotych Monet rekompensaty. A te tępaki, które ukradły nasze rzeczy, będą przez miesiąc bezpłatnie pracować na nas w kopalni, a żeby się nie lenili, nadzorować ich będą sami więźniowie. Wystosowano do ciebie oficjalne przeprosiny i zapewnienia o pokoju; co prawda ty, jeśli dobrze rozumiem, w tym momencie masz to głęboko gdzieś. A ci dwaj nie tylko karmili cię przez całe dwa dni, ale jeszcze zapobiegli trzem próbom dosypania do twojego jedzenia rozkruszonego kamienia. A zatem niniejszym gratuluję ci, Machan: jesteś teraz liderem tych,

którzy wybrali drogę rozwijania profesji.

– I co powinienem teraz robić? – wydusiłem z siebie niechętnie.

– Oficjalnie otrzymać od orka status superwizora – odpowiedział Kart, podając mi jakąś listę. – Trzymaj, to lista osób, które podpisały się pod postulatem przejścia pod twój zarząd. Nie pytaliśmy wszystkich, a jedynie tych, co do których byliśmy pewni. Ogółem pięćdziesiąt siedem osób.

Oszaleć można. Czy mi to potrzebne? Ktoś mnie pytał, czy chcę być bossem i odpowiadać za pięćdziesiąt siedem osób? Te wątpliwości miałem chyba wypisane na twarzy, bo Kart uśmiechnął się i powiedział:

– Możesz się uspokoić: ty sam, poza pójściem do orka, nic nie musisz robić; twoim zadaniem jest wytwarzać pierścienie. O całą resztę niech cię głowa nie boli. Przy okazji: automatycznie będziesz otrzymywał 10% pieniędzy, które dostaje każdy członek bandy. Tak więc twoja praca będzie nieźle opłacana.

– Dobrze, rano dam odpowiedź. Takich decyzji nie podejmuje się w pięć minut.

Rano poszedłem do orka, podałem mu spis i zgłosiłem chęć zostania jeszcze jednym bossem w kopalni w celu przewodzenia ludziom z listy. Ork przez kilka sekund oglądał listę, po czym w jego gabinecie pojawiło się krzesło.

– Siadaj. I mów, po co ci to? – zapytał.

Siedziałem przez chwilę i nie mogłem wyjaśnić mojej decyzji. Gdy podejmowałem ją w nocy, wydawała mi się godna i słuszna. Teraz, siedząc naprzeciw orka, nie byłem już tego taki pewien.

W końcu odważyłem się i spojrzałem na naczelnika.

– Odpowiem krótko: normalnym ludziom będzie łatwiej żyć.

Ork zamyślił się na kilka sekund, potem rzucił:

– Kto dużo na siebie bierze, od tego dużo się wymaga. Zapamiętaj to sobie.

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 100 punktów. Obecny poziom: Życzliwość. Do Szacunku pozostało 1685 punktów.**

**Uwaga! Zmiana opisu parametru Charyzma. Dodano następujące umiejętności:**

**ludzie pod twoim przywództwem zdobywają więcej Doświadczenia o „Charyzma” procent.**

**Zdobyłeś ulepszenie umiejętności:**

**+1 do parametru Charyzma. Łącznie: 3.**

Opuściwszy naczelnika, poszedłem do kuźni, żeby robić pierścienie. Rutynowym już ruchem ręki skręciłem drut, połączyłem końce i otrzymałem pierścień. Pierścień jak pierścień, nic specjalnego. A jakie ma właściwości?

**Mały Pierścień Miedziany. Trwałość 30. Siła +1. Wytrzymałość +1. Wymagany poziom: 1.**

No cóż, zwykły pierścień na +1. Rzuciłem go na kupkę innych i wziąłem drut, żeby zacząć robić nowy.

CHWILECZKĘ! Jak to? Rzuciłem się na stos pierścieni i zacząłem szukać tego, który właśnie zrobiłem. Znalazłszy, zacząłem badać go ze wszystkich stron, ale nie zauważyłem niczego, co odróżniałoby go od innych: wszystko zrobiłem standardowo. Gdzie jest receptura? Otworzywszy Księgę Receptur Jubilera, przez kilka minut patrzyłem zafascynowany na opis pierścienia:

**Mały Pierścień Miedziany**

**Opis: Mały Pierścień Miedziany. Siła: 30. Jeden losowy parametr z listy: Siła, Zręczność, Intelkt, Wytrzymałość, Wściekłość. Bonus kosztem parametru Rzemiosło: (Rzemiosło) – losowy parametr z listy: Siła, Zręczność, Intelkt, Wytrzymałość, Wściekłość. Wymagany poziom: 1.**

**Wymagania produkcyjne: poziom Jubilerstwa 2.**

**Składniki: 2 Druty Miedziane.**

**Narzędzia: Zestaw Jubilera.**

Jedna przypadkowa cecha kosztem charakterystyki Rzemiosło... Jeśli Rzemiosło zwiększa liczbę dodatkowych statystyk w moich pierścieniach, to znaczy, że w Rzemiosło trzeba zainwestować maksymalną liczbę wolnych

punktów do statystyk. Nie na darmo przecież zostały mi dwadzieścia dwie sztuki. Posiadanie pierścienia na +23 z możliwością zmiany statystyk w dowolnym momencie to po prostu raj dla początkującego gracza. Jak powiedziałem – tak zrobiłem. Zatrzymawszy się, wyświetliłem okno moich statystyk.

**Uwaga, cecha Rzemiosło nie może być zwiększona poprzez dodanie punktów statystyk!**

A niech to! Wychodzi na to, że nie tak łatwo podwyższyć Rzemiosło. W takim razie jak? Ech, przydałby się teraz przewodnik, od razu bym wiedział, co i jak. A tak muszę wszystkiego dowiadywać się sam, miotając się jak ślepe kocię. Znalazłem Karta i opowiedziałem mu o Rzemiośle i jego działaniu na wytwarzane przeze mnie pierścienie.

Nie wiem, co bardziej wpłynęło na Karta – moje słowa czy to, że już osiem dni starał się zrobić dobre płytki – ale w końcu mu się udało. Wykonał płytkę o wyznaczonych parametrach. Zadowolony oddał mi ją, a sam przystąpił do przygotowywania następnych; ja zaś zacząłem się zastanawiać, na co mi taka płytka.

Najprostszy wariant, który przychodził mi do głowy: połączyć końce płytki ze sobą, nieco oszlifować i już, pierścień gotowy. Ale jak do niego przymocować kamień?

Wieczorem, nie zdoławszy wymyślić zastosowania dla płytki, poszedłem do Karta. Ku mojemu zdziwieniu, kończył robić dwudziestą płytkę, gorliwie stukając w nią młotkiem. Czyli przez czas pozostały do wykonania zadania będzie wolny. A po tym, jak je oddamy – całkiem odejdzie z kopalni. Trzeba go poprosić, żeby zrobił coś tylko dla mnie, bym mógł zachować to na pamiątkę. Chociaż, co może zrobić Kowal/Kuśnierz? Nagle mnie olśniło. Wiem co!

– O, Machan, jak dobrze, że wpadłeś. Wyobrażasz sobie, już skończyłem! Trudno było tylko przy pierwszej, dopóki jeszcze się uczyłem, a później poszło jak po maśle. Tak więc nie zawieź mnie! Teraz wszystko zależy tylko od ciebie!

– Ech, dzielny jesteś, Kart, ale ja przyszedłem z pewną sprawą – powiedziałem i opisałem Kartowi swój pomysł. – Zrobisz to?

– Machan, oszalałeś? Nie umiem!

– A płytki umiałeś? Nie będzie potrzeby niczego odmierzać, nie musi wszystko się zgadzać do milimetra; usiądźmy razem i pomyślmy, co i jak. Jestem pewien, że dasz radę! Za tydzień planujesz wyrwać się z kopalni, więc przynajmniej zostanie mi po tobie pamiątka.

– Więc już wiesz, do czego potrzebne ci płytki?

– Nie mam pojęcia. Jeśli nie zdążę tego wymyślić, połączę Pierścien z Różą, co powinno przynieść pożądany efekt. Przecież tobie nie polecono wykonania tych przeklętych płytek ot tak. Trzeba się więc zastanowić, w jakim celu je zrobiłeś. Więc ja się zastanowię, a ty zrób to, o co cię proszę. W porządku?

**Zdobyłeś ulepszenie umiejętności:**

**+10% do parametru Charyzma. Łącznie: 30%.**

– W porządku; o ile z łatwością wykonam pierwszą część, to z drugą mogą być pewne problemy. Rozumiem, że to moja spawa, jak sobie z tym poradzę, prawda?

– Zdecydowanie. Przy okazji, powiedz ludziom, że od dzisiaj mogę wykonywać pierścienie na +2 do statystyk: cena wyniesie pięć Złotych Monet za pierścien. Jeśli ktoś potrzebuje, niech przychodzi.

– I ty jeszcze pytasz? Ja jestem pierwszy w kolejce! Zrobiłeś już dla mnie? Ze sprzedażą pierścieni nie będzie żadnych problemów. Kolejka do ciebie uformowała się już na tydzień do przodu, więc zabieraj się do pracy, będę teraz potrzebował pieniędzy – uśmiechnął się zadowolony Kart.

Cóż, on jest już jedną nogą na wolności. Zazdroszczę mu... Co ja tu pocznę bez niego?

Zostawiłem Karta, żeby wypełnił moją prośbę, i udałem się do Rajna. Do wykonania mojego pomysłu potrzebne były kamienie i o ile jeszcze nie umiałem

poradzić sobie z płytkami – nie wchodziły do pierścieni, nie mówiąc już o tym, że miałem ich dwadzieścia sztuk – co robić z kamieniami, dobrze wiedziałem.

– Cześć, Rajn. Co tam słyhać u wnuczki? Podobał się jej prezent? – zacząłem, gdy dotarłem do pracującego gнома.

– Och, cały czas świergocze rodzicom o swojej Róży. Nie rozstaje się z nią, nie wypuszcza jej z rąk. I mnie wspomni dobrym słowem. Co cię sprowadza?

– Chcę kupić od ciebie dwadzieścia Granitowych Kamieni. Pamiętam, jak mówiłeś, że jesteś gotowy je sprzedać po Miedzianej Monecie za sztukę.

– Przypomnij sobie jeszcze, co ci powiedziałem rok temu! – zupełnie zmienił ton, jakby w mgnieniu oka podmienili go na kogoś innego. – A inflacja? A podatki? Czy wiesz, ile zdzierają z nas za to, że kamienie tu sobie leżą? Nie mogę ci ich sprzedać za jedną Miedzianą. Każdy kamień kosztuje teraz jedną Złotą Monetę, a to i tak już z rabatem dla ciebie jako nabywcy hurtowego.

Trzydzieści minut targowania się z gnomem donikąd nie doprowadziło. Chciał jedną Złotą za każdy kamień – i koniec. Nawet Handlu nie podniosłem choćby o 1%. Jak by go tu podwyższyć z takim uparciuchem...

– Dobra, Rajn, jesteśmy umówieni – poddałem się. – Dwadzieścia kamieni po jednej Złotej za sztukę. Ale kamienie wybieram sam!

– Oczywiście, że sam – z satysfakcją potwierdził gnom. – Jeszcze miałbym grzebać w tej stercie... Płacisz dziesięć Złotych Monet za możliwość wyboru. No, to ruszaj. Wiesz, gdzie jest sterta.

– Rajn, co ty odstawiasz? Postanowiłeś rozkręcić biznes moim kosztem? Skąd takie ceny? Dziesięć Złotych Monet, żeby zwyczajnie pogrzebać w stercie?

– No tak, a co w tym dziwnego? Mamy kryzys, spory deficyt Rudy Miedzi, i to z twojej winy. Tak więc trzeba sobie radzić, żeby nie musieć żebrać.

– Rajn, w naszej kopalni, zdaje się, nie sprzedają alkoholu; skąd go masz? Chętnie kupię butelkę za trzydzieści Złotych Monet.

– Coś ty? Jaki alkohol? – zdziwił się gnom.

– Jak to jaki? Ten, który wtrąbiłeś, zanim do ciebie przyszedłem, i który

rzucił ci się na mózg. Dobra. Zapomniałeś, kto zrobił prezent dla twojej wnuczki. To się zdarza gnomom, tak przynajmniej słyszałem. Ale o jakim kryzysie ty mówisz? Fakt, skupujemy teraz praktycznie wszystkie nadwyżki rudy, ale przecież średni poziom Górnictwa w naszej kopalni przez ostatnie miesiące podskoczył z dziewięciu do jedenastu. Wszyscy zaczęli ci oddawać o dwadzieścia kawałków Rudy Miedzi więcej. A kto, jeśli nie ty, zabiera wszystkie nadwyżki, które zostają po obróbce? Ja na drut potrzebuję tylko połowy sztabki: a gdzie druga połowa? Kart nie może jej przetopić, takie jest ograniczenie, ale nasz dobry, a przede wszystkim gospodarny gnom przygarnia resztki sztabek, czyż nie? A, i do tego za darmo! I tak z każdą rzeczą zrobioną w kopalni! Przecież ty na tych odpadach zarabiasz większe pieniądze niż na zwykłej rudzie, którą ci oddają w nadwyżkach! I z pewnością masz taką możliwość, żeby przetopić resztki sztabek i zrobić z nich nowe. Tak więc powiedz mi, co tu jest nie tak, no proszę, powiedz! Znam cię, nie umiesz kłamać. Jeśli dochód kopalni nie wzrósł dzięki temu, że zacząłem wytwarzać pierścienie, to jestem gotów zapłacić ci sześćdziesiąt Złotych Monet za grzebanie w tej stercie. No, Rajn, chcesz zarobić dużo pieniędzy? Ale jeśli mam rację, to żądanie ode mnie dychy Złotych, żebym mógł przebrać stertę, jest zwyczajnym świństwem, Rajn. Powiem więcej: jest gnomim świństwem!

**Zdobyto zwiększenie umiejętności:**

**+1 do parametru Charyzma. Łącznie: 4.**

**+1 do umiejętności Handel. Łącznie: 5.**

– Machan, ale za każdy kamień płacisz jedną Złotą – wymamrotał niezadowolony gnom. – To nie jest mój kaprys, to naczelnik wyznaczył taką stawkę po tym, gdy stworzyłeś Różę.

Zostawiłem Rajna i poszedłem pod stertę. Do realizacji mojego pomysłu potrzebowalem zaledwie ośmiu kamieni, ale nie chciałem ryzykować, więc postanowiłem się zabezpieczyć. Obracałem każdy kamień w dłoni, wsłuchując



się w głos swojej intuicji, ale tym razem nie poczułem niczego nadprzyrodzonego. Prawdopodobnie jest tak, że aby ujrzeć istotę rzeczy, trzeba kilka tygodni chodzić z każdym kamieniem, tak jak zrobiłem to z materiałem na Różę. Dopiero wówczas będę w stanie zrozumieć ich istotę. Dlatego po prostu losowo wybrałem dwadzieścia kamieni i udałem się do Siedziby Siły Szamana. Trzeba przystąpić do realizacji planu.

## ROZDZIAŁ 7

### **KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 3**

Wieczorem byłem świadkiem zabawnej aukcji. Tłumnie zgromadzeni więźniowie kłócili się między sobą o kolejność zakupu pierścieni, które zwiększały statystyki o dwa. W pewnym momencie ktoś krzyknął, że jest gotowy kupić pierścień poza kolejnością za pięć i pół Złotej Monety; tłum ucichł na kilka sekund, a później zaczęło się... Po kilku godzinach Kart przyniósł mi listę oczekujących, której przejrzenie wprawiło mnie w lekki szok:

- Dirk. 4 pierścienie Siła +2 po 11 Złotych Monet za pierścień
- Grom. 4 pierścienie Siła +2 po 11 Złotych Monet za pierścień
- Alt...

Na liście znajdowali się chętni do zakupu łącznie dziewięćdziesięciu czterech pierścieni o sumarycznej wartości około ośmiuset Złotych Monet. Przy moim obecnym poziomie Jubilerstwa oznacza to jakieś cztery do pięciu dni wyteżonej pracy, więc w żadnym wypadku nie można przegapić takiego zysku.

Rano straciłem kilka godzin na próbę stworzenia Róży, prawie trzykrotnie redukując jej rozmiar; następnie próbowałem połączyć ją z pierścieniem, który kiedyś zrobiłem. Potem usiłowałem wmontować Różę podczas tworzenia nowego pierścienia. Jeszcze później po prostu przykręciłem Różę do pierścienia, ale bez rezultatu: ilość parametrów nie zwiększała się. Pierścień miał +2, Róża +3, ale gdy je połączyłem ze sobą, to nie otrzymałem +5. Czego bym nie robił, wychodziło tylko +3 Intelaktu. Po dwóch godzinach eksperymentów opadły mi ręce. Na próżno cieszyłem się, myśląc, że zadanie od orka jest już wykonane. Wszystko okazało się jednak bardziej skomplikowane: pierścień – a zamierzałem zrobić właśnie pierścień z kamieniem – wcale mi nie wychodził. A dokładniej:

wychodził, ale zaledwie na +3 Intelaktu. Kiedy zastąpiłem Intelakt Róży Siłą, żeby rezultat był korzystny dla kopalni, Róża zmieniła się w kamienny proch, a pierścień na +3 zmienił się w pierścień +2.

Przykre. Straciłem jeszcze kilka godzin na stworzenie trzeciej Róży, jednak tym razem wykonałem ją w oryginalnym rozmiarze, położyłem na stole, rozłożyłem wokół niej płytki i zacząłem myśleć. Myślenie zupełnie mi nie wychodziło – gapiłem się na płytki jak cieleń na malowane wrota. W głowie nie miałem ani jednej sensownej myśli. W którymś momencie zrozumiałem, że w kuźni, poza mną i Kartem, jest ktoś jeszcze. Wróciwszy do rzeczywistości, rozejrzałem się.

Obok stołu stał Alt i patrzył na płytki, mamrocząc przy tym coś do siebie pod nosem.

– Machan – zwrócił się do mnie, kiedy podszedłem przywitać się i zapytać, co tu porabia. – Poszedłem do Rajna kupić farby, ale zauważyłem, że masz na stole płytki. Powiedz, wiesz już, jaki rysunek będzie na twoim łańcuchu?

– Łańcuchu? – zdziwiłem się.

– A to ty nie robisz Łańcucha Gubernatora? Jeszcze przed tym, jak trafiłem do więzienia, widziałem kilka obrazków, na których Gubernatorzy chodzili z takimi oto łańcuchami: złożone ze sobą figuralne płytki z symbolem miasta na dole. Jeśli tę oto Różę umownie nazwać symbolem naszej prowincji – powiedział Alt, przestawiając płytki na stole – a te połączyć w ten sposób, to otrzymasz całkiem ładny łańcuch. Tylko z płytek będziesz musiał wyciąć coś ciekawego, pod motyw Róży, bo inaczej będzie wyglądała ubogo. Takie właśnie łańcuchy noszą Gubernatorzy.

„Potrzebuję prezentu dla Gubernatora, żeby potwierdzić status mojej kopalni jako jednej z najlepszych” – przypomniałem sobie słowa naczelnika. Doznałem olśnienia – ork dobrze wiedział, co powinniśmy zrobić, ale pozostawił nam możliwość samodzielnego poszukiwania właściwej drogi! Właśnie dlatego Kart dostał zadanie wykonania płytek. Co za idiota ze mnie! Dlaczego tak się

skoncentrowałem na pierścieniach? Przecież umiem też robić łańcuszki, tylko całkiem wyleciało mi to z głowy – dopóki jest popyt na pierścienie, nie ma sensu robienie łańcuszków. Gdyby nie Alt, to najprawdopodobniej nawet bym o nich nie pomyślał.

– Alt, chcesz dostać kilka pierścieni na +2 do Siły? – zapytałem Alta i zobaczywszy jego zainteresowaną twarz, ciągnąłem: – Masz rację, potrzebuję jakiegoś obrazka, który można wyciąć z płytek. Tyle że ja mogę go wyciąć, a nie potrafię narysować. W kopalni nikt poza tobą rysować nie umie, więc potrzebuję twojej pomocy. Ty narysujesz na każdej płytce obrazek, który należy wyciąć, a ja ci za to zrobię dwa pierścienie? Umowa stoi?

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+10% do parametru Charyzma. Łącznie: 40%.**

Odprawiłem zadowolonego Alta, żeby zaczął rysować na płytach obrazki, a ja poświęciłem kilka godzin na wykonanie pierścieni i konsultacje z Kartem – wykonanie mojego zamówienia szło mu wyjątkowo opornie. Poszczególne elementy wychodziły dobrze, ale kiedy trzeba było je połączyć, pojawiał się problem: Kartowi ciągle brakowało pary rąk, które by tu pottrzymały, tam popukały i jeszcze gdzieś ścisnęły. I chociaż przeklinał na czym świat stoi, że zgodził się na tak niewdzięczną robotę, nie poddawał się.

– Obietnicę trzeba spełnić – powtarzał sobie pod nosem, po raz kolejny psując półprodukt.

Pod koniec dnia wreszcie miałem okazję popracować dla siebie. Oparłem się o ścianę kuźni i sięgnąłem po pierwszy kamień; zamknąłem oczy i spróbowałem poczuć, czym ten kamień chce się stać. Przesiedziawszy tak kilka minut, uświadomiłem sobie, że albo kamień chce być kamieniem, albo niczego nie czuję. Ciekawe... A jeśliby teraz postąpić inaczej?

Ponownie zamknąłem oczy i spróbowałem narysować w wyobraźni kształt, który chcę uzyskać. Na początku cienko szło, kształt ciągle się rozpląwał, stając

się to Różą, to kilofem, a kilkukrotnie w mojej wyobraźni popatrzył na mnie Szczur, ale siłą woli odrzucałem te wizje i zaczynałem od nowa. Wiedziałem, co chcę osiągnąć, pozostawało tylko zmusić mózg do wyobrażenia sobie tego. Wreszcie uzyskałem pożądaną przedmiot: przed oczyma miałem trójwymiarową projekcję wyrobu. A teraz najciekawsze: wyobrazivszy sobie obok powstałej projekcji kawałek kamienia, spróbowałem je połączyć, wpisując mój obiekt w kamień. Na początku kamień i przedmiot odpychały się jak magnesy skierowane do siebie tymi samymi biegunami, ale moja wytrwałość i ośli upór zrobiły swoje. Wirtualna figura wpisała się w wirtualny kamień. Zadowolony z rezultatu, otworzyłem oczy.

**Zdobyto zdolność klasową „Zmiana istoty rzeczy”: możesz zmieniać istotę rzeczy. Uwaga! Ta umiejętność działa tylko na obiekty nieożywione i nie pozwala na zmianę istoty rzeczy chronionych zaklęciami z poziomu „Zapora Istoty” oraz wyższych. Poziom przedmiotu, którego istota może zostać zmieniona, zależy od poziomu postaci.**

Teraz dopiero poczułem nieprawidłowość i fałsz kamienia. I nawet wiedziałem dlaczego: czułem istotę kamienia, czułem, że kamień chce być tą rzeczą, której istotę właśnie w niego wdrukowałem. A jakie to daje perspektywy dla dalszej twórczości! Szybko usunąwszy z kamienia wszystko, co niepotrzebne, spojrzałem na komunikat informujący o stworzeniu nowej receptury Jubilerskiej i Kamienia Szlachetnego, który miał +1 do Wytrzymałości. Tak oto rozwinąłem Jubilerstwo o 9%, ale, o dziwo, za stworzoną recepturę nie dostałem nic do Rzemiosła.

Czyli Rzemiosło idzie w górę nie za stworzenie rzeczy według dopracowanego uprzednio scenariusza, lecz za naprawdę unikalne przedmioty. Dobrze, zapamiętam na przyszłość. Najważniejsze, że mi się udało i że nie zawiesiłem się na kilka dni jak ostatnim razem. Pozostało mi stworzenie tylko siedmiu przedmiotów, żeby mój plan się powiódł.

W ciągu następnego dnia wykonałem z kamieni wymyślone przeze mnie rzeczy według nowo stworzonej receptury; co prawda, zniszczyłem przy tym

praktycznie połowę granitów. Kiedy w niektórych kamieniach następowała zmiana istoty, rozsypywały się w proch. Z pewnością bardzo nie chciały stać się tym, co im proponowałem. To ich wybór, nie na darmo kupiłem surowca z okładem. Oddałem Kartowi wytworzone rzeczy i wyjaśniłem ich przeznaczenie, a następnie wziąłem się do pierścieni – lista oczekujących nadal była aktualna i ludzie zaczęli dopytywać, kiedy przyjdzie ich kolej.

Dwa dni później Alt przyniósł płytki z gotowymi rysunkami. Rozłożyłem je na stole i przyglądałem się im. Z jednej strony Alt na pewno ma talent: na każdej płytce przedstawiony był jakiś kwiatek, wiele z nich przeplatały liście, na niektórych narysował nawet kropelki rosy, a na jednym – mrówkę. Z drugiej strony dzieło Alta nie nadawało się do wcielenia w życie: kiedy go zapytałem, jak to wszystko mam wyciąć, wzruszył tylko ramionami i powiedział, że jego zadaniem było wymyślić koncepcję, a moim wykombinować, jak to zrobić.

Uzbroiwszy się w rylec, pilnik i ostrza do metalu, przystąpiłem do pracy, ściągając z płytki milimetr po milimetrze. Kuźnia wypełniła się tak odrzucającym i przyprawiającym o ból głowy zgrzytem, że Kart wymamrotał coś pod nosem i przypomniał sobie, że ma w baraku mnóstwo spraw do załatwienia. Zostałem sam. W którymś momencie rozkojarzyłem się, wykonałem zbędny ruch i płytka po prostu pękła na kilka części. Zdumiony popatrzyłem na pozostałe. Wychodzi więc na to, że jeśli zrobię coś nieprawidłowo, to płytka po prostu się rozpada. Z jednej strony to zrozumiałe: dwadzieścia płytek to na Łańcuch bardzo dużo, ale jeśli będę musiał pracować jak saper, próbując nie natrafić na minę, to szybkość obróbki płytek mocno spadnie. A zostało mi tylko pięć dni.

Umieściłem w imadle następną płytkę i z jeszcze większą ostrożnością zająłem się jej obróbką. Już nie milimetrami, a praktycznie mikronami wycinałem zbędne kawałki, kiedy nagle...

– Machan, ile można hałasować? – niezadowolony Kart wrócił do kuźni. – Wszystkim przeszkadzasz, twoja praca sprawia, że cała kopalnia rozbrzmiewa tak okropnym dźwiękiem, że aż zęby bołą.

Zaskoczony szarpnąłem materiał i z drugiej płytki zostały jedynie kawałki.

– Ej, dlaczego niszczysz płytki? – zapytał zdumiony Kart, widząc, że przebieram odłamki w rękach. – Cały tydzień je robiłem, a ty, patrz, już drugą zepsułeś. Całkiem się nie udaje?

Pokręciłem głową przecząco, po czym wziąłem płytkę z jednym z najprostszych rysunków i poszedłem rozmyślać. Robię coś nie tak, tylko co...?

Zamknąłem oczy i w myślach zwizualizowałem sobie płytkę. Ku mojemu zaskoczeniu okazało się, że poszło całkiem łatwo; widać praktyka właśnie dała o sobie znać. Musiałem trochę się pomęczyć z rysunkiem na płytce, ale ostatecznie również i jego zdołałem sobie wyobrazić na jej powierzchni. Mając trójwymiarowy model płytki, mogłem zacząć projektować. Gdy tylko w myślach dotknąłem płytki, aby wyciąć z niej to, co zbyt cenne, ona przeistoczyła się w pierścień. Najwyraźniej w tym kawałku żelaza tkwiła istota pierścienia, tylko z jakiegoś powodu jej nie czułem. Prawdopodobnie mój poziom jeszcze na to nie pozwala. Czyli okazuje się, że jeśli zacznę wycinać obrazek, płytka rozpadnie się podobnie jak poprzednie. Pułapka.

Gdy tylko rozgiąłem pierścień z powrotem na kształt płytki, gdzieś na granicy świadomości usłyszałem ostry dźwięk pękającej stali, a moja wirtualna płytka rozpadła się na wiele kawałków. Otworzyłem oczy i zobaczyłem w rękach szczątki pogiętej płytki. Czyli jeśli konstruuje coś w myślach, to dzieje się to również w rzeczywistości? Czyżbym naprawdę stworzył pierścień z płytki, a potem go zepsuł? To byłoby całkiem wygodne, gdybym nie musiał pracować fizycznie – trzeba się temu jeszcze dokładnie przyjrzeć. Z pierścieniami z drutu takie rzeczy były niemożliwe – tworzyłem ich model w myślach, deformowałem je, ale w rzeczywistości nic się nie działo. Dlaczego tutaj to działa? Dlatego że trzymałem w rękach materiał źródłowy? Trzeba to rozszyfrować, ta umiejętność przyda się w dalszej grze.

Odzyskawszy równowagę, kontynuowałem pracę. Zostało mi siedemnaście płytek, tymczasem żeby stworzyć zwykły łańcuch, potrzebuję co najmniej

piętnastu. Mam więc jeszcze maksymalnie dwie próby na zrozumienie zasad.

W mojej świadomości pojawiła się następna płytka.

Czyli w każdej płytce ukryta jest istota pierścienia. A co, jeśli zastąpię ją czymś innym? Narysowałem w wyobraźni oddzielny rysunek i spróbowałem połączyć go z płytką. Ponownie pojawił się opór magnesów skierowanych do siebie tymi samymi biegunami, trochę docisnąłem, usłyszałem trzaśnięcie... i zostało mi szesnaście płytek. I tylko jedna próba. Nie mogę poprosić Karta o wykonanie dodatkowych płytek – mógłby przez to nie zaliczyć zadania, powiedziano wyraźnie: przygotować nie więcej niż dwadzieścia płytek. Wykonanie większej liczby oznaczało klapę.

Następna płytka rozleciała się, kiedy porzuciłem wirtualne konstruowanie i spróbowałem jeszcze raz wyciąć ją za pomocą narzędzi. Koniec. Teraz jestem jak saper – bez prawa do błędu. Pozostało mi tylko podjąć decyzję, jak kontynuować – w realu czy w trybie konstruowania wirtualnego.

Przez cztery dni nie podchodziłem do płytek. Zrobiłem wszystkie pierścienie według listy, podniosłem reputację na Szczurach o pięćdziesiąt sześć punktów, teraz do Szacunku zostało mi tylko 1629 punktów. Czas przeznaczony na wykonanie zadania mijał, ale jak tylko pojawiała mi się w głowie myśl o robieniu łańcucha, mimowolnie przebiegał przez moje ciało delikatny dreszcz. Bałem się, że mi się nie uda, że przeze mnie Kart nie wyjdzie na wolność. Im mniej czasu zostawało, tym strach stawał się większy. Ostatecznie doprowadziłem się do takiego stanu, że zacząłem wątpić, czy w ogóle można wykonać to zadanie.

Kart przez cały czas milczał, nie poganiał mnie i niepotrzebnie nie zawracał mi głowy, widział, w jakim jestem stanie. Nawet nowi kolejkowicze zaczęli przychodzić po pierścienie dopiero pod koniec dnia pracy, żeby nie musieć oglądać wściekłego Szamana.

Jutro oddaję zadanie orkowi.

– Wiesz, Machan... – Kart usiadł obok mnie; popatrzył na rozłożone w formie łańcucha płytki z Różą na szczycie i ciągnął: – Tak sobie myślę, że nie



warto się tak bardzo przejmować. Nawet jeśli ci się nie uda, to ostatni miesiąc pokazał mi, że w kopalni można żyć nie tylko wykorzystując drugiego człowieka, ale też na swój własny koszt. Kiedy wyjdę z więzienia, zajmę się kowalstwem. Takie mam plany. Nie uwierzysz, ale spodobało mi się machanie młotem, przyglądanie się, jak coś z tego wychodzi. Dysponujemy w kopalni całkiem niezłymi warunkami, by wytrenować się w tym fachu, więc jeśli jutro nie wykonamy zadania, to nie oznacza, że nastąpi koniec świata. Życie potoczy się dalej. Wciąż będziesz wytwarzał pierścienie, a kiedy osiągniesz szczyty w swoich bieżących specjalizacjach, zaczniesz levelować sobie Kowalstwo i Kuśnierstwo. Nie postrzegaj niewykonanego zadania jako swojej przegranej. Trzeba patrzeć na rzeczy całościowo, zamiast skupiać się na detalach. Nawet tych bolesnych.

Gorzko westchnąwszy, Kart pokrzepiająco poklepał mnie po ramieniu i udał się do baraku. Mnie natomiast nie opuszczała myśl, że to właśnie Kart dał mi największą podpowiedź. Tylko jaką? Wielokrotnie przewijając w głowie naszą rozmowę, przez jakiś czas nie mogłem zrozumieć, co mnie tak tknęło. Nagle jakby mnie dosłownie prąd poraził: „Trzeba patrzeć na rzeczy całościowo, zamiast zajmować się tylko niektórymi detalami”.

Popatrzyłem na rozłożone płytki z narysowanymi na nich kwiatami i wszystko zrozumiałem. Trzeba patrzeć całościowo! Usiadłem wygodnie, zamknąłem oczy i zacząłem formować w mojej wyobraźni jedną płytkę po drugiej. Długo i usilnie, ale czułem, że robię wszystko prawidłowo. Kiedy wszystkie piętnaście płytek ustawiło się przed moimi oczyma, dodałem do nich Różę. To wszystko, teraz mogę zabierać się do pracy. Tego, co wcześniej robiłem, nie można nazwać inaczej niż gwałtem na płytkach – zginałem je, przypisywałem im niewłaściwe znaczenia. Wszystko nie tak. To, czego potrzebuję, znajduje się w innej płaszczyźnie.

Siłą wyobraźni oddzieliłem od każdej płytki kwiat narysowany przez Alta i odłożyłem płytki na boki. Tylko mi przeszkadzały. Powinienem skupiać się na

rysunku, a nie na płytkach. Wziąłem pierwszy kwiatek i ponownie nasyciwszy się jego pięknem, zacząłem dodawać mu objętości. Przyglądałem się powstałemu modelowi ze wszystkich stron, udoskonalałem go, to tu, to tam dodając kolejne szczegóły, które nie były widoczne na rysunku początkowym. Po chwili nie miałem już do czynienia z płaską projekcją obrazu, ale z pięknym trójwymiarowym kwiatem, owiniętym z różnych stron szerokimi liśćmi, po których spływały krople rosy. Tak, to jest efekt, którego potrzebuję. Taki kwiat będzie wyglądał świetnie w połączeniu z moją Różą.

Powtórzyłem te same czynności z pozostałymi rysunkami i następnie połączyłem je w łańcuch, dodając moją Różę na szczycie. Uzyskałem wspaniały rezultat, ale był on zaledwie przezroczystą projekcją. Pozostawało teraz najważniejsze – zmaterializować łańcuch. Sięgnąłem po odłożone na bok płytki, umieściłem je w tej samej kolejności, w której pojawiały się w łańcuchu, a następnie powoli przybliżałem je ku sobie. Gdybym w trybie konstruowania wirtualnego mógl zamknąć oczy, z pewnością bym je zamknął: owładnęło mną nerwowe napięcie. Oto nastąpi chwila prawdy – wóz albo przewóz. Teraz mogłem stracić nawet moją Różę.

Ogniwa łańcucha połączyły się i zamiast się łamać, płytki zaczęły pokrywać projekcję stworzoną z kwiatów, czyniąc ją materialną. Udało się! Zrobiłem to! Jeszcze przez chwilę poobracałem przed sobą otrzymany łańcuch, po czym otworzyłem oczy. Pomimo że już zapadał zmrok, wokół mnie było jasno: w moich rękach lśnił łańcuch z kwiatów.

**Utworzono przedmiot: Kameamia (nazwa produktu przypisana automatycznie).**

**Intelekt +6, Wytrzymałość +5. Klasa przedmiotu: Unikalny. Wymagany poziom: 10.**

**Zdobyto ulepszenia umiejętności:**

**+1 do parametru Rzemiosło. Łącznie: 2**

**+1 do specjalizacji podstawowej Jubilerstwo. Łącznie: 8.**

**Uwaga! Danego przedmiotu nie można odtworzyć. Brak receptury.**

**Stworzyłeś Przedmiot Unikalny. Twoja reputacja wśród wszystkich wcześniej napotkanych frakcji wzrasta o 100.**

Włożyłem Kameamię do torby i poszedłem po Karta. Trzeba oddać zadanie, i mam gdzieś, że zapadła już noc. Takie sprawy nie mogą czekać do jutra.

– Machan, nie uderzyłeś się przypadkiem w głowę? – zapytał Kart, kiedy zawlokłem go do naczelnika. – Jest noc, ork dawno już śpi. I nagle mamy wpaść do niego i przeprosić, że nic nam nie wyszło? On i bez tego będzie zły, że wyrwaliśmy go ze snu, a jak usłyszy, że się nam nie udało, to już na pewno rozerwie nas na strzępy. Opamiętaj się!

Ach, przecież Kart nie wie, że mi się udało, nie wierzył we mnie. Nic to, będzie miał niespodziankę.

– Kart, nie możemy czekać do rana. Uwierz mi. Po prostu nie możemy...

– Nie wydaje się wam, że noc to nie najlepszy czas, żeby przeszkadzać mi w myśleniu? – znany bas naczelnika w jakimś stopniu nawet cieszył. Wyjąłem Kameamię z torby i położyłem na stole naczelnika.

– Wykonaliśmy zadanie. Nawet z małą nadwyżką. Wydaje mi się, że nasza kopalnia potwierdzi status najlepszej.

Ork milcząc, wziął łańcuch do rąk. Na kilka chwil, byłem o tym przekonany, jego usta drgnęły w uśmiechu, który jednak przepadł, zostawiając po sobie jedynie cień.

– Tak... – ork pomilczał kilka minut, trzymając Kameamię w rękach, po czym podniósł na nas wzrok i zapytał: – Jeszcze tu jesteście? Myślałem, że przebywanie w budynku administracji po zachodzie słońca jest zabronione.

**Zadanie „Prezent dla Gubernatora” zostało wykonane. Nagroda: +500 do Doświadczenia, +500 do reputacji wśród strażników Kopalni „Pryka”, +3 do specjalizacji Jubilerstwo. Odblokowano kolejny poziom!**

Do Szacunku zostało mi tylko 1029 punktów, dlatego jeśli teraz intensywnie zajmę się Szczurami, pozwalającymi mi na podnoszenie reputacji po pięćdziesiąt punktów dziennie, to będę mógł zdobyć Szacunek już za dwadzieścia dwa dni. To mniej niż miesiąc! Wygląda na to, że w czasie krótszym niż trzy miesiące od

momentu, kiedy trafiłem do kopalni, wyjdę do ogólnego świata Gry. I mam gdzieś, że jeszcze trzy miesiące będę musiał przeżyć w jakiejś osadzie. Najważniejsze, że wyjdę z kopalni.

Nieoczekiwanie rozległo się dziwne melodyjne dzwonięcie i nad głową Karta zaczęło się świecić.

– Czyżbyś zdecydował się nas opuścić? – wyraził swoje niedowierzanie ork, patrząc na zdziwioną twarz Karta. – Komisja transferowa dzisiaj rozpatrzy twoją sprawę. Jutro wieczorem czekam na ciebie z wszystkimi rzeczami.

Ostatni poranek Karta w kopalni był bardzo pracowity. Biegał po kopalni jak oparzony, starając się nie zapomnieć o niczym – z kim się pożegnać i od kogo przyjąć dla mnie zamówienie na pierścień. Do mnie jakoś specjalnie nie podbiegał, przyniósł mi tylko cały zapas sztabek w ilości czterystu sztuk i natychmiast uciekł: jak zrozumiałem, zostawił mnie sobie na deser. No dobra, skoro już jestem deserem, to do deseru przygotuję mały rodzynek. Udawszy się do kuźni, przez kilka godzin nosiłem się z tym, żeby zrobić nowe pierścienie, które dzięki wczorajszemu wzrostowi Rzemiosła mogłem teraz robić na +3. Kart jest Wojownikiem, więc według moich obliczeń będzie potrzebował pięciu pierścieni Siły i trzech pierścieni Wytrzymałości. Jutro będę musiał zrobić to samo dla siebie, pomyślałem natychmiast.

Kiedy już wychodziłem z kuźni, zatrzymałem się, puknąłem się w czoło i wróciłem na miejsce pracy. Zamroczyło mnie – pierścienie mam. A co z łańcuszkiem? Z jakiegoś powodu zawsze o nim zapominam, chociaż możliwość dodatkowych +3 do statystyk na poziomie początkowym jest bardzo kusząca.

Wyciągnąwszy z torby Drut Miedziany, który wcześniej przygotowałem niemal w przemysłowej ilości (około dwustu sztuk), zacząłem studiować recepturę wytworzenia łańcuszka. To nic skomplikowanego – łańcuszek był prosty, składał się z małych, połączonych ze sobą ogniów. Żadnych wymysłów, ale tym lepiej dla mnie: oznacza to, że na pewno mi się uda. Po kilku godzinach pracy połączyłem końce nowego łańcuszka. To już wszystko: nawet jeśli

łańcuszek nie jest idealny, miejscami z zakrzywionymi ogniwami – chociaż nawet nie miejscami: cały był zrobiony z krzywych ogniw – to spełnia funkcję, dla której został stworzony: zwiększa statystyki o +3. A wygląd nie jest już tak ważny, jakby co, można go nosić pod kurtką. Po chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, że podczas gdy Kart jest wciąż zajęty, mogę i dla siebie zrobić taki sam łańcuszek; teraz pójdzie mi szybciej, ręce pamiętają już odpowiednie ruchy.

Szybciej się nie udało. Kilka godzin tej samej monotonnej pracy tworzenia ogniw, a następnie ich łączenia, nie mogłem tego przyspieszyć. Kiedy skończyłem pracę z moim łańcuszkiem, ludzie zaczęli już wychodzić z kopalni – prawdopodobnie wkrótce Kart do mnie przyjdzie.

– Wiesz, przygotowania do wyjścia stąd nie są prostą sprawą – powiedział Kart, kiedy w końcu do mnie dotarł. – Dziesięć lat to jednak kawał czasu na budowanie więzi, przyzwyczajień i fundamentów. Z jakiegoś powodu jest mi przykro to wszystko rzucać. Okazuje się, że przyzwyczajenie to straszna rzecz. Kto to wie, gdzie mnie umieszczą i jak będą mnie traktować w związku z tą diabelską opaską. Twoją prawą ręką, która będzie rozwiązywać wszystkie problemy, zostanie zamiast mnie Sakas. Jakby co, możesz mu w pełni ufać, zdążyłem go sprawdzić. Przy okazji: dokończyłem twoje zamówienie, bierzesz? – Kart nagle zmienił temat.

– Oczywiście, że tak. Za chwilę z nim znikniesz, a później szukaj wiatru w Barlionie.

– W takim razie trzymaj – powiedział Kart, przekazując mi przedmioty, a ja zacząłem przeglądać ich właściwości.

Skórzana Kurtka. Na pierwszy rzut oka taką kurtkę mogli wykonać wszyscy Kuśnierze. Ale od innych odróżniała ją to, że miała wszytą kolczugę z miedzi, której Kart poświęcił około tygodnia. Nawet jeżeli taka kolczuga ustępuje miejsca stalowej czy mithrilowej, od czegoś trzeba zacząć. Sześć Kamieni Jubilerskich, które przekazałem Kartowi, było misternie przyszytych do kurtki w formie guzików, sprawiając, że jej wygląd był o wiele bardziej pociągający niż

standardowej. Cały czas bałem się, że z guzikami i kurtką będzie się działo to co z Różą i pierścieniem – że nie będą chciały się łączyć – ale wszystko wyszło tak, jak wymyśliłem.

**Skórzana Kurtka Karta ze Skór Szczurów. Trwałość: 60. Ochrona przed ciosem fizycznym: 18. Bonus za wstawki: Kamienne Guziki +6 do Wytrzymałości. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 6.**

Do diabła! Dlaczego Kart nie ma Rzemiosła? Dodatkowa statystyka pasowałaby jak ulał do takiej kurtki. Dobra, nie ma co się martwić o niemożliwe.

Skórzane spodnie. Pozostałe dwa guziki poszły do spodni, podwyższając ich Wytrzymałość o dwie jednostki.

**Skórzane Spodnie Karta ze Skór Szczurów. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 12. Bonus za wstawki: Kamienne Guziki +2 do Wytrzymałości. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 6.**

I skórzane buty. W ich wypadku Kart nie mógł wymyślić niczego szczególnego, dlatego dodał jedynie trwałość w postaci miedzianej kolczugi.

**Skórzane Buty Karta ze Skór Szczurów. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 12. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 6.**

Natychmiast założywszy otrzymane rzeczy, spojrzałem na moje statystyki. Z moimi ośmioma pierścieniami na +2 Intelaktu oraz z takimi rzeczami od Karta powinny one wyglądać interesująco.

Jedenaście punktów Wytrzymałości, trzy Zwinności, pięć Siły, dwadzieścia siedem Intelaktu, czterdzieści dwa Zbroi, dwadzieścia siedem wolnych punktów do statystyk... Na moim siódmym poziomie to było całkiem niezłe.

– A to dla ciebie osobiście ode mnie – kontynuował Kart, sięgnąwszy po kolejny przedmiot. – Niezbyt dobrze to wygląda, kiedy uderzasz to w kamienie, to w kilof. Tak nie przystoi Szamanowi. Ja i Sakas, który jest Snycerzem, trochę

popracowaliśmy i oto, co z tego wyszło. – Kart wręczył mi jakiś przedmiot.

Wziąłem go w dłonie i na początku nie wierzyłem własnym oczom. Tamburyn, prawdziwy Tamburyn, z korpusem z drewna powleczonym Skórą Szczura. Z radości zabrakło mi słów – dlaczego wcześniej sam nie wpadłem, żeby poprosić Karta o zrobienie czegoś takiego?

**Tamburyn Szamański. Trwałość: nie da się zepsuć. Opis: Używanie Tamburynu Szamańskiego podczas kamłania skraca czas wywoływania Duchów o 20%.**

Teraz zacząłem przypominać prawdziwego Szamana. Jutro zrobię sobie pierścienie na +3, więc generalnie stanę się Szamańską bestią! A właśnie, pierścienie...

– Ja też mam dla ciebie prezent – powiedziałem, wyciągając pierścienie i łańcuszek. – Zrobiłem to dzisiaj, +3 każdy. I jeszcze łańcuszek, jesteś pierwszą osobą, dla której go zrobiłem. Chciałem wkomponować w nie jakieś kamienie, ale Róża uparcie nie chce być umieszczana w pierścieniach, a wciskanie guzików w pierścienie jakoś mi się nie widziało. Przepraszam, pierścienie wyszły mi zaledwie na +3.

– Nic nie szkodzi, to równie godny prezent, dziękuję ci za wszystko. A teraz czas się pożegnać – przez kilka minut staliśmy obok siebie w milczeniu. Nie mogłem nic powiedzieć, miałem ściśnięte gardło. Nigdy nie sądziłem, że mogę się tak do kogoś przywiązać. Smutno mi rozstawać się z Kartem.

– Już dobrze, zachowujemy się jak jakieś baby. Przeżyjemy, nie umrzemy! – skomentował Kart, rozejrzał się po kopalni, westchnął i mówił dalej: – Kiedy wyjdiesz, znajdź mnie. Razem łatwiej nam będzie odbyć resztę wyroku. Planuję zatrzymać się w Anchursie, mam tam znajomego. Zostaw mi wiadomość w tawernie „Dziki koń”, znajdę cię. Zgodna?

– Zgodna.

Patrząc, jak Kart zmierza do administracji, chcąc nie chcąc, zamyśliłem się. Spotkałem go nieco ponad dwa miesiące temu, czyli nie tak dawno, ale okazało

się, że to wystarczyło, by wzajemnie się poznać.

Polubiłem go, dobry z niego człowiek; na początku będzie mi go bardzo brakowało. No dobrze, jakoś to wytrzymam. Kiedy wyjdę, na pewno go znajdę. Za Kartem zamknęły się drzwi, a ja poszedłem do Rajna – od dzisiaj będę musiał pracować sam. Z drugiej strony... mam około pięćdziesięciu osób, które są mi podporządkowane, i nową prawą rękę – Sakasa. Trzeba będzie się od niego dowiedzieć, czym tak naprawdę zajmuje się prawa ręka superwizora w kopalni.



## ROZDZIAŁ 8

### **KOPALNIA „PRYKA”. PIERWSZE MIESIĄCE. CZĘŚĆ 4**

Pierwszy dzień w kopalni bez Karta postanowiłem spędzić na swoim kwadracie i pomachać trochę kilofem. Oczywiście, miałem świadomość, że rudy mam ciągle pod dostatkiem, ponieważ pracujący dla mnie złodzieje regularnie mnie w nią zaopatrywali, a w torbach miałem około stu trzydziestu kawałków na czarną godzinę. Chciałem jednak oderwać się od tworzenia pierścieni, które już mi się znudziło. Będę musiał, rzecz jasna, zrobić dla siebie pierścienie na +3 i pomyśleć, jak stworzyć pierścień z Drogocennym Kamieniem. Idea, żeby wstawić kamień do pierścienia, jest dobra, ale do tego potrzebny jest specyficzny kamień: ani Róża, ani guziki się nie nadają. Muszę trochę pokombinować. Ale to wszystko później, teraz miałem ochotę po prostu powymachiwać kilofem. W drodze do kopalni, widząc zdziwione spojrzenia więźniów, pomyślałem, że na razie będę musiał milczeć na temat tego, że mogę robić przedmioty na +3. Czuję, że jak tylko rozejdzie się taka informacja, znów utworzy się lista chętnych do kupienia kilku pierścionków. A najpierw muszę sprzedać wszystkie pierścienie na +2, zostało mi około dwudziestu sztuk, przecież ich nie wyrzucę. Postanowiłem wstrzymać się z tworzeniem nowych pierścieni: pieniędzy na razie mam dość, a ponieważ na zmianę miejsca pobytu w najbliższym czasie nie mam szans, to potrzebuję zmiany aktywności, inaczej zwariuję. Dlatego zarzuciwszy kilof na ramiona, zabrałem się do moich dwudziestu Żył. Osiem pierścieni na +2 do Siły, łańcuszek na +3 i odzież, którą Kart zrobił dla mnie, pozwolą mi nawet bez wody rozbić je maksymalnie w ciągu czterech godzin. Trochę popracuję fizycznie, a później zobaczę, co mogę zrobić z pierścieniami i łańcuszkami.

Stworzyłem dla siebie plan – w ciągu miesiąca pobytu w kopalni, który mi

został, podnieść przynajmniej do dziewiątego poziomu wszystkie cztery podstawowe statystyki i Górnictwo. Wolne punkty do statystyk dobrze jest mieć, ale trzeba je wydawać bardzo rozważnie. Dopóki można się levelować na Rudzie Miedzi, moim zadaniem jest je podwyższyć. Na pierścieniach czy nawet na łańcuszkach Jubilerstwa bardziej już się nie wywinduję – poziom jedenasty wymaga nowych receptur, a tych w kopalni nie ma. Oczywiście czasem można coś wynaleźć, jak na przykład Kameamię, ale szanse na to są tak nikłe, że nawet nie chce mi się próbować. Kiedy Kart odchodził, oddał produkcję sztabek Sakasowi, więc nie będę musiał odrywać się od swoich zadań, żeby je wykonywać.

Oczywiście, dopóki Sakas nie wyleveluje swojego Kowalstwa do poziomu szóstego czy siódmego, żeby wytwarzać dla mnie odpowiednią ilość sztabek, zajmie to pewnie około dwóch tygodni, ale mam zapasy na ten czas, więc wszystko jest w porządku. W moim gangu są także Kuśnierze, więc problem ze zdobytymi skórąmi też jest rozwiązany. Nie miałem już ochoty poświęcać czasu na udoskonalanie dodatkowych specjalizacji.

Wydobywanie rudy okazało się łatwiejsze, niż myślałem. Jeden cios kilofem odejmował 0,5% Trwałości, więc w ciągu pięciu minut Żyła zamigotała i zniknęła. Rzuciwszy okiem na poziom Energii, który spadł do dziewięćdziesięciu czterech, zabrałem się za kolejną Żyłę. Teraz zrozumiałem dążenie więźniów do kupowania pierścieni: jeśli mogę rozbić dwadzieścia Żył w ciągu godziny, to średnio w kopalni taka praca zajmie około dwóch do trzech godzin. Później można albo odpoczywać, albo... udać się do Rajna lub do naczelnika i prosić o zwiększenie rozmiaru kwadratu. W ciągu dwunastogodzinnego dnia pracy można rozłupać od sześćdziesięciu do siedemdziesięciu Żył. To oznacza, że średnio więźniowie otrzymują teraz trzysta dwadzieścia, może trzysta pięćdziesiąt kawałków rudy. Będąc na dwunastym, najwyższym poziomie Górnictwa, należy zdawać sto dwadzieścia kawałków. Pozostałe dwieście więzień sprzedaje za czterdzieści Srebrnych Monet, czyli

prawie za jedną Złotą (bez dziesięciu Srebrnych). Niezły dodatek do emerytury, uśmiechnąłem się i kontynuowałem uderzanie w Żyłę. Czyli pierścienie na +3 trzeba sprzedawać minimum po piętnaście Złotych Monet.

Po zakończeniu pracy przy dziesiątej Żyle zacząłem przywoływać Duchy Uzdrawienia do Szczurów. Kiedy one, atakując, podbiegały do mnie, mocno je kopałem, zagryzałem wargi i znosiłem ich ugryzienia, podnosząc w ten sposób swoją Wytrzymałość i Zręczność. I chociaż przy takiej zbroi jak moja Szczury zadawały zaledwie jedną jednostkę ciosu, ból był prawie nie do zniesienia. Kiedy Szczur umierał, przed oczyma pojawiał mi się komunikat:

**Uwaga, dostępny jest nowy parametr główny postaci: Odporność.**

**Odporność określa zdolność gracza do zignorowania dowolnego ciosu zadanego przez przeciwnika o  $(\text{Odporność}/10)\%$ . W wypadku gdy gracz otrzymuje debuff, który ma „czas trwania: do śmierci”, jego okres ważności skraca się do: „czas trwania: 24 godziny”. Jeśli graczowi zadano cios, to z prawdopodobieństwem 1% gracz otrzymuje minutowy buff „kamienna skóra”, który dodatkowo redukuje 10% z otrzymanego ciosu.**

**Czy chcesz przyjąć ten parametr? Uwaga, rezygnacja z przyjętego parametru będzie niemożliwa.**

I w tym momencie mocno zacząłem się zastanawiać. Z jednej strony Odporność nie zwiększa moich możliwości zadawania ciosu, więc jeśli ją przyjmę, zostanie mi tylko jeden wolny slot na parametr bojowy. Jeśli dla Łowcy, Wojownika i innych była nim Celność, to dla tych, którzy mają Intelpekt, to jest... Nie wiem. Nie pamiętam, jaki parametr powinien zwiększać cios graczom, którzy zależą od many. Tutaj powinno być coś w rodzaju Nietykalności lub Wzmocnienia. Co zaś tyczy się Odporności... Dobra, broń nigdy nie bywa zbędna.

**Utworzono nowy parametr postaci: Odporność. Łącznie: 1.**

**Uwaga! Szczególne warunki parametru Odporność, stosowane dla kapsuł więźniów: każde 5 jednostek Odporności redukuje poziom odczuwania bólu o 1%.**

Zamarłem na kilka sekund, analizując sens ostatniej frazy. Wychodzi na to, że jest sposób, całkiem zgodny z prawem, żeby przywrócić sobie grę z włączonymi filtrami doznań? Trzeba po prostu bardzo dużo cierpieć? Cóż mogę powiedzieć... Szczury – wybitnie się wam nie poszczęściło. Obejrzałem swój kwadrat. Dzisiaj udało mi się złapać na nim siedem Szczurów. Jednego już zabiłem. Muszę bardzo ostrożnie postępować z pozostałymi, żeby wystarczyło ich na długo. Wezwałem Ducha Uzdrawienia do drugiego Szczura. Zacząłem szybko zwiększać Odporność.

Zdołałem wykończyć sześć Szczurów przez trzy godziny, a kiedy już się skończyły, westchnąłem z ulgą. Tak, robienie z siebie masochisty nie jest łatwe ani przyjemne, ale wynik w postaci skali Odporności, która wzrosła o 15%, poziomu czwartego Zręczności, piątego Siły i trzeciego Odporności, był tego wart.

Gdy skończyłem z Żyłami, podniosłem Górnictwo do ośmiu, po czym oddałem dzienną normę, z zadowoleniem widząc wydłużoną ze zdziwienia twarz gнома. No przecież, że Szaman nie wrócił do kopalni bez powodu. A co z pierścieniami, łańcuszkami, obróbką kamieni? Z pewnością coś wymyślił... Po oddaniu Rajnowi siedmiu Szczurzych Ogonów i kilku nadwyżek rudy, reputacja, zgodnie z oczekiwaniami, wzrosła o piętnaście, pozostawiając do Szacunku 1014 punktów. Muszę podjąć decyzję, czym się teraz zająć. Przyszła mi do głowy szalona myśl, żeby poprosić Alta o narysowanie kart i otworzyć w kopalni kasyno. Ciekawe, czy reputację odebraliby mi już za sam pomysł czy poczekałoby na pierwszą grę? – uśmiechnąłem się do siebie. Następna myśl była bardziej realna: jeśli nie karty, to dlaczego nie wyrzeźbić sobie szachów? Grać umiem, czasem nawet lubię, a podstaw do tego, żeby przypuszczać, że szachy będą u nas zakazane, nie było. To przecież dla nas, zdemoralizowanych, gra zapewniająca moralny rozwój, a i stosunki w grupie się poprawią. Pod szachy można zorganizować zakłady bukmacherskie. Chociaż nie, znów mi żal reputacji. Denerwujące było to, że nie mogłem zrobić planszy szachowej i figur z granitu.

Czyli muszę iść do Rajna i oddać mu pokłon.

– Jak się masz, Rajn? Ostatnio byłem trochę zabiegany i nie miałem czasu, żeby zainteresować się twoim zdrowiem, wybacz – zacząłem, głupio się uśmiechając, jak tylko podszedłem do gнома. Tak, przecież byłem tu zaledwie kilka godzin temu, oddałem swoją normę dzienną, a teraz wszystko od początku: jak się masz, jak zdrowie. Dziecinada.

– Machan, czemu ty zawsze owijasz w bawełnę? Nie próbowałeś bez ogródek? Po prostu powiedz, co znów wymyśliłeś? Już przywykłem do twoich słownych gier – przerwał mi zrzędlivy gnom.

– Otóż chcę zrobić sobie szachy, ale nasze kamienie się do tego nie nadają. Ty przecież jeździsz do miasta, kup mi kilka kawałków czegoś niedrogiego, ale ładnego. Tylko nie pytaj czego – jeszcze nie znam się na kamieniach. Wiem, że istnieje diament i że jest bardzo wytrzymały i drogi. I na tym kończy się moja wiedza o kamieniach szlachetnych.

– O proszę, co znowu wymyślił – uśmiechnął się gnom, analizując moją prośbę i pocierając przy tym podbródek. – Dajcie mu teraz drogocenne kamienie. A któż to krzyczał na całą kopalnię, że u nas prawie w każdej żyłę ukryty jest Kamień Szlachetny i że Machan jest ich najskuteczniejszym wydobywcą? Kto odgrażał się, że zaorze kopalnię, sprzedając kamienie po wartości nominalnej? Nawet przycwaniaczyłeś i kupiłeś ode mnie kilof; można powiedzieć, że oddałem ci go po znajomości, a tu proszę: rączki do góry, nie znalazłem kamieni, więc przynieście mi je, dobrotliwe gnomy. I nawet przypomniałeś sobie o moim zdrowiu. – Gnom pokpił ze mnie do woli, po czym spoważniał. – Ja nie decyduję o takich rzeczach. Listę przywożonych przeze mnie towarów osobiście zatwierdza naczelnik, to on sprawdza, czy nie ma niej czegoś zbędnego. Więc z taką prośbą musisz udać się do tamtego budynku – skinął głową w kierunku administracji.

Zrezygnowany westchnąłem i poszedłem na moje ulubione miejsce. Ork nie cierpiał, kiedy ktoś go o coś prosił. Jeśli poproszę go o przywiezienie mi

Drogocennych Kamieni, to mogę narazić się na nieprzyjemności, a tego wolałbym uniknąć. Dla szachów skazać się na dodatkowy miesiąc pracy w kopalni? Nie, dziękuję. Lepiej już zrobić je z kamienia lub poprosić Sakasa o wykonanie figurek z drewna. Z takimi myślami przystąpiłem do pracy nad pierścieniami na +3. Skoro już mam czas, to powinienem go wykorzystać z pożytkiem dla siebie i maksymalnie się wyposażyć.

Po wykonaniu pierścieni pozostało mi jeszcze około czterech godzin do końca dnia pracy, więc postanowiłem pójść na kwadrat Karta, żeby kontynuować levelowanie Odporności – Szczury na tym kwadracie były jeszcze nietknięte. Poza tym byłem ciekaw, czy zablokowano mi dostęp do tego kwadratu, czy może będę miał tam wstęp do chwili, kiedy przydzielą go jakiemuś innemu więźniowi? Zdecydowałem nie zgadywać i po raz drugi tego dnia udałem się w stronę kopalni.

Dostępu mi nie odebrano, ale Szczury zawiodły. W kwadracie był tylko jeden przedstawiciel szarego świata, którego starałem się w ogóle nie uderzać. Nawet próbowałem go leczyć, ale na tego Szczura moje leczenie nie działało. Mogłem przeciągać moją radość ze Szczurzych Ukąszeń tylko na czterdzieści minut, które zwiększyły mi Odporność do pięciu. Martwiło mnie, że zmniejszenia uczucia bólu o 1% zupełnie nie odczułem. Teraz pozostawało mi tylko pójść do kuźni i zacząć robić pierścienie dla wszystkich. Rozejrzałem się po kwadracie Karta i postanowiłem kontynuować rozbijanie Żył. Do dziewiątego poziomu Górnictwa zostało mi już całkiem niewiele, tylko 34%, czyli jakieś trzynaście Żył Miedzi. Wystarczą mi trzy godziny, żeby rozbić je do końca zmiany.

Kiedy przystępowałem do czwartej Żyły na kwadracie Karta, coś przykuło mój wzrok. Odwróciłem się i zdumiony zobaczyłem Miedzianą Żyłę, która zdecydowanie odróżniała się od pozostałych: była większa i miała nasycony zielonkawy odcień. Zaskoczony podszedłem do niej, położyłem rękę na stercie i spojrzałem na właściwości:

**Duża Żyła Miedzi. Szanse na pojawienie się: 0,01%. Wymagany poziom Górnictwa: 9**

**lub wyższy.**

Ależ mi się poszczęściło! Mój ósmy poziom Górnictwa i kilof na +1 akurat pozwoliły mi wpisać się w wymagania. Chwyciwszy kilof poręczniej, przygotowałem się do rozbicia tej sterty kamieni i zobaczenia, co można wydostać z tej Żyły. Jeśli ze zwykłej Żyły Miedzi otrzymuje się pięć–sześć kawałków rudy, to z takiej powinno wylecieć nawet dziesięć, albo i więcej. Zaraz zobaczę. Z moim poziomem Siły i Górnictwa taka sterta nie sprawi dużych kłopotów.

Oddałem się pracy, zapamiętałem tłułem w Żyłę, zupełnie oderwawszy się od świata. Uderzenie, kolejne uderzenie. A cóż to za komunikat?

### **Poziom Energii 30. Zatrzymaj się, wściekły Szamanie!**

To przecież powiadomienie ode mnie, ustawione po to, żebym głupio nie umarł z powodu utraty Energii. Dawno nie widziałem tego komunikatu, dlaczego nagle się pojawił? Oprzytomniałem i zacząłem się rozglądać. Poziom Energii trzydzieści, Trwałość Dużej Żyły Miedzi 40%. Jak długo ją rozbijałem? Nagle w kopalni rozległ się sygnał, ogłaszający, że zakończył się dzień pracy. Czyli rozpracowywałem ją jakieś dwie godziny. Poszedłem po wodę, odbudowałem poziom Energii, po czym kontynuowałem rozbijanie Żyły. Dokładnie jak w pierwszy dzień w kopalni, uśmiechnąłem się w duchu; pierwsza Żyła Miedzi też sprawiała mi sporo kłopotów. Poświęciłem żyłe jeszcze godzinę i obniżyłem jej Trwałość do 5%, po czym usiadłem, żeby odpocząć. Chociaż poziom Energii pozwalał na kontynuowanie pracy, to psychicznie byłem zmęczony; dawno nie byłem tak uwiązany do jednej Żyły. Niepokoiło mnie tylko jedno: dlaczego Kart mi o niej nie powiedział?

Mimo tak małej szansy na jej pojawienie się, to jednak przez jego dziesięć lat pracy taka Żyła musiała wystąpić choć raz. Jedynym wyjaśnieniem było to, że nie próbował jej rozbić. Musiał przecież wykonywać normę dzienną, dlatego

tracenie czasu na niezbadaną i trudną do rozłupania Żyłę praktycznie nie miało sensu.

Westchnąwszy, kontynuowałem rozbijanie Żyły. Miała już 4% Trwałości. Co może z niej wypaść? Jeśli rozkopanie jej wymaga tak nieprawdopodobnego wysiłku, musi być w niej ukryty jakiś bonus. Może skrzynia pełna skarbów? – rozbawiłem sam siebie. Jasne, a później zjawi się jednonogi pirat Flint, da mi po uszach i zabierze skrzynię dla siebie. Trwałość 3%. A ja mu nie oddam skrzyni. Gdy tylko Flint zbliży się do mnie, kilofem wybiję jego drewnianą kulę. A później nogi za pas i zwieję. Jednonogi Flint daleko za mną nie pobiegnie. Do diabła, przecież on ma też papugę. Jago, chyba tak się nazywa. Lata i może dziobnąć. I będę musiał oddać skrzynię. Trwałość 2%. Figę mu oddam, nie skrzynię. Gdy tylko papuga do mnie podleci, naślę na nią Małego Ducha Błyskawic. Kilka takich duchów. Nie, lepiej od razu dziesięć. Teraz już mam Tamburyn, dzięki Kartowi i Sakasowi, więc biada ci, Jago. Jeśli nie zdechnie porażona błyskawicą, to skręci ją ze śmiechu, gdy będzie patrzeć na mój taniec z Tamburynem. Trwałość 1%. Kiedy będę tak tańczyć z Tamburynem, Flint może do mnie dokuśtykać. I mnie złapie. A może by się tak z nimi podzielić? Po połowie będzie uczciwie – im skrzynię, a mi wszystko, co jest w środku. Wszyscy szczęśliwi i zadowoleni. Właśnie tak zrobimy.

Kiedy po raz ostatni zamigotał pasek Trwałości Żyły i Żyła zniknęła, odruchowo złapałem lepiej za kilof, odwróciłem się i czekałem na Flinta, zrzucając wyskakujące komunikaty.

**Zdobyto doświadczenie: +5 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało: 476.**

**Zdobyto ulepszenia umiejętności: specjalizacja Górnictwo wzrosła o 1. Łącznie: 9.**

**Umiejętność parametru Siła zwiększyła się o 1. Łącznie: 6.**

**+20% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 57%.**

Za dużo pracy szkodzi – pomyślałem, kiedy doszedłem do siebie i zdałem sobie sprawę, że nie pojawi się tu żaden Flint. Sądząc po moich odczuciach i otaczającym mnie zmroku, teraz właśnie kończy się wydawanie posiłków;



muszę pędzić, bo inaczej nie zdążę. Pochyliłem się, szybko zebrałem wszystko, co wypadło, nawet nie sprawdzając, co to jest – sprawdzę po jedzeniu. Poza tym w mroku trudno było zorientować się w swoich zdobyczach i ich ilości. Złapałem za kilof i pobiegłem co sił w nogach do punktu wydawania posiłków. Zdążyłem przed samym zamknięciem. Rozdający jedzenie nadzorca już się zbierał, kiedy podbiegłem do niego, wziąłem pierwszą lepszą pustą miskę i podałem mu ją.

– Norma oddana, należy mi się jedzenie – wypaliłem, ledwie dysząc.

– Jedzenie wydawane było przez dwie godziny po sygnale – odpowiedział nadzorca, kontynuując pakowanie się. – Dwie godziny minęły, wydawanie się skończyło. Wybacz, Machan, ale mam wyraźne instrukcje w tym temacie. Jeśli coś ci się nie podoba, to z wszelkimi skargami zwracaj się do kierownictwa. A teraz mi nie przeszkadzaj, i tak mam ręce pełne roboty.

Nie tracąc ani minuty, skierowałem się w stronę administracji. Było mi już obojętne, że naczelnik nie lubi, kiedy się do niego przychodzi z prośbami – mogę nie przeżyć dziesięciu godzin do porannego posiłku. Chociaż nie, przeżyję, oczywiście, jeśli będę co trzydzieści minut odbudowywać Życie za pomocą Pieczonego Szczura, ale przebojów żołądkowych się nie pozbędę, więc czeka mnie ciężka i bezsenna nocka.

Naczelnik siedział za swoim ulubionym stołem i czytał jakieś papiery. Kiedy wszedłem do gabinetu, popatrzył na mnie i pytająco uniósł brwi.

– Dzisiaj samodzielnie wykonałem normę dzienną, oddałem ją Rajnowi, ale nie zdążyłem na wieczorne wydawanie jedzenia. Powiedziano mi, że żeby otrzymać swoją porcję, muszę poprosić naczelnika o pozwolenie. W tej sprawie przyszedłem – szybko wypaliłem, po raz kolejny czując się nieswojo przez spojrzenie orka.

– Wydawanie jedzenia kończy się po dwóch godzinach od bicia dzwonu. Po tym czasie żadnego jedzenia więźniom się nie wydaje aż do rana – w gabinecie rozległ się mocny głos orka. – Nie mogę ci wydać jedzenia, nawet jeśli bardzo bym chciał: nie ma go już więcej w mojej kopalni. A teraz odjedź, mam jeszcze

dużo pracy.

Oszołomiony, wyszedłem na ciężkie powietrze kopalni. Przed chwilą naczelnik wysłał mnie na śmierć. Mnie, mającego Życzliwość. Mnie, który zrobił dla niego Kameamię. Coś takiego nie może się zdarzyć, to nielogiczne! A może rzecz nie w logice? Możliwe, że ork nie chce mi pomagać, ponieważ wie, że zdołam znaleźć wyjście samodzielnie? Jak w przypadku Kameamii i płytek, które zrobił Kart. Ale jakie w takim razie jest wyjście?

Udałem się zamiast do baraków na swoje ulubione miejsce rozmyślenia, zacząłem gorączkowo rozważać, jakie mam warianty, żeby pozostać wśród żywych przez najbliższych dziesięć godzin. Po pierwsze koniecznie muszę sobie przyrządzić Piezonego Szczura, ponieważ nie mogę się leczyć, a trzeba będzie stale odbudowywać Życie. A po drugie... Otóż co po drugie, to nie mam zielonego pojęcia. Poza tym muszę w trybie pilnym wymyślić dla siebie środek przeciwbólowy, bo żołądek już zaczyna proces ssania.

Tak więc nie wymyśliwszy, co po drugie, poszedłem przygotowywać sobie Piezonego Szczura. Mięsa nie miałem już zbyt wiele, ponieważ przestałem je gromadzić: sprzedawanie go Rajnowi za kilka miedziaków, kiedy miałem już około dwóch tysięcy Złotych Monet, byłoby... dziwne. Teraz cieszyłem się, że zostawiłem sobie na czarną godzinę paczkę czterdziestu kawałków mięsa. W końcu to jest czarna godzina – bardzo czarna...

Po rozłożeniu niezbędnych składników, zabrałem się za pieczenie. W przeciwieństwie do pierwszego razu, kiedy dopiero się uczyłem i miałem niski poziom Kuchmistrzostwa, teraz kawałki piezonego mięsa wyglądały bardzo apetycznie. Takie soczyste, rumiane, a nawet przyjemnie pachnące. Szkoda tylko, że to nie jest wołowina, przemknęła przez moją głowę myśl, zrobiłbym sobie teraz stek marmurkowy.

Po przygotowaniu pierwszej partii i włożeniu do gotowania drugiej, postanowiłem zjeść jeden kawałek, ponieważ ssanie w żołądku zaczęło dawać się we znaki, a poziom zdrowia powoli spadał. Zaczął się wyścig ograniczeń

narzuconych przez kopalnię i ilości mojego mięsa – rozbawiony zacząłem jeść. Mmm, jakie pyszne!

**Uwaga! Zjadłeś obcy przedmiot i straciłeś dzienny buff na jedzenie. Siła -1, Energia będzie spadać o 50% szybciej. Bonus za przyjęcie ulepszonych pokarmu: przez 30 minut nie podlegasz karom związanym z przyjmowaniem pokarmu.**

**Otrzymano efekt pozytywny: Siła +1, Wytrzymałość +1. Czas trwania: 12 godzin.**

**Przywróciłeś zdrowie. Łącznie: Zdrowie: 190 z 190.**

Co?! Co ja właśnie zjadłem? Chwyciwszy drugi kawałek Pieczonego Szczura, spojrzałem na jego właściwości.

**Szczur Pieczony.**

**Opis: Pieczone Mięso Szczura, choć niezbyt przyjemne w smaku, w razie konieczności pomoże ci nie umrzeć z głodu. Bonus za Rzemiosło: ponieważ jedzenie ma ładny wygląd, zapach i smak, zwiększa twoją Wytrzymałość i Siłę. Osobliwości lokalizacji Kopalnia Miedzi „Pryka”: przez 30 minut nie podlegasz karom związanym z przyjmowaniem pokarmu. Przyjęcie pokarmu: przywraca 20 Punktów Życia, +1 do Wytrzymałości na 12 godzin, +1 do Siły na 12 godzin. Wymagany poziom: 4.**

Dziesięć godzin. Jeśli buffy działają przez trzydzieści minut, to potrzebuję dwudziestu kawałków pieczonego mięsa. Dam radę...

Zaspanymi, czerwonymi oczami patrzyłem na nadzorcę, który przygotowywał się do wydania porannego posiłku. Dałem radę. Jednak kilka razy zasypiałem i budziłem się z dzikim bólem, rozrywającym mnie od środka. Z trudem wpychając w siebie kolejny kawałek Pieczonego Szczura i przełykając go, nawet bez żucia, wiedziałem, że nie wolno mi zasnąć. Teraz musiałem tylko zdobyć poranny buff jedzenia i zapomnieć o tym incydencie jak o nocnym koszmarze. Gdyby nie Rzemiosło, które pozwoliło mi za każdym razem przez trzydzieści minut ignorować kary, to...

Przebudziwszy się około południa, postanowiłem nie iść do kopalni – rudy

miałem wystarczającą ilość, Siłę wczoraj podniosłem, prawdopodobieństwo tego, że znajdę jeszcze jedną Dużą Żyłę, było niewielkie, a nawet gdyby, to szczerze mówiąc, przerażało mnie to: co, jeśli nagle znów się zapomnę? Zwiększyłem Odporność na Szczurach po wczorajszym... Aż wstrząsnął mną dreszcz. Już nie, dziękuję, nie teraz. Wyciągnąłem torbę i zacząłem sprawdzać, ileż to wczoraj wydobyłem rudy. Tak, to miałem, to też miałem, a to jest nowe. Aha, dwadzieścia dwa kawałki; nieźle jak na jedną Żyłę. A to co? Tego sobie nie przypominam. W mojej torbie znajdował się niewielki kamień, wielkości trzech, czterech pięści. Jakie ma właściwości?

### **Kawałek nieoszlifowanego Malachitu.**

Krótko i jasno. Kawałek nieoszlifowanego Malachitu. Takie lakoniczne zdanie, a zmusiło mnie do zapomnienia w jednej chwili o nocnych problemach z jedzeniem – w naszej kopalni są Drogocenne Kamienie!

Stłumiwszy pierwszy poryw, by od razu biec do orka i położyć mu kamień na stole, zacząłem wymyślać warianty, co można z tego kawałka zrobić. Zasadniczej różnicy pomiędzy granitem, z którego wyrzeźbiłem Różę, a Malachitem nie widziałem, czyli moje zadanie polega na tym, żeby wymyślić coś interesującego, wyrzeźbić to z tego kawałka, a dopiero później pokazać efekt naczelnikowi.

Przesiedziałem kilka godzin, ale nie wymyśliłem nic sensownego. Nie mogę sobie wyobrazić, co można wyrzeźbić z Malachitu. Wyobraźnia podsuwała mi pomysły, żeby zrobić to ropuchę, to liść drzewa, to naszego naczelnika. A co, on też jest zielony i z Malachitu wyjdzie nadzwyczajnie. Ale takie myśli od razu odrzucałem, naczelnik wystarczał mi w żywej postaci, nie mam potrzeby dodatkowego podziwiania jego postaci z Malachitu. Kiedy zacząłem już całkiem serio myśleć, że zielony ork z Malachitu będzie wyglądał bardzo interesująco – poszedłem spać. Koniec. Mózg jest przeciążony i nie powinienem już więcej myśleć. Muszę odpocząć.

Z westchnieniem ulgi położyłem się na łóżku i zamknąłem oczy. Przed nimi

znów pojawił się zielony ork. Splunąłem ze złością w myślach. Do czego to doszło! Wyobraźnia wizualizuje orki! Jedno sprawiało mi radość – ten ork, którego teraz miałem przed oczami, w żadnym razie nie był podobny do naszego naczelnika. Wirtualny ork stał, trzymając w obu rękach ogromne jatagany, a jego twarz była tak straszna i wykrzywiona złością, że nie dało się patrzeć na nią bez trwogi. Nigdy nie widziałem w spojrzeniu tyle wściekłości. Wydawało się, że każdy rys twarzy mówi o niewiarygodnej żądzy krwi i powoduje, że ork staje się absolutnym wcieleniem zła. Krwawego zła. Niezwykła odzież bojowa, prawie w całości pokryta kolcami i ogromnymi ćwiekami, pochwy na jatagany, umieszczone na plecach, włosy zebrane w kok i ciężkie buty, na czubkach których widniały wizerunki szczerzących się wilków, dodawały całości charakteru i przykuwały wzrok. Sylwetka była pełna detali i wyrazista, a sam ork wyglądał na tak wojowniczego, że mimowolnie budził respekt. Można było się go bać, można było nienawidzić, ale trzeba było go szanować. Prawdziwy Wojownik swego plemienia. Może rzeczywiście zrobić go z Malachitu? Powinna wyjść z tego wspaniała figurka.

Jak tylko o tym pomyślałem, obok orka pojawił się kawałek Malachitu, ale ku mojemu zdziwieniu, był o wiele większy od orka. Więcej: nawet w rzeczywistości kawałek Malachitu nie był tak duży jak ten, który pojawił się w mojej wyobraźni. Czy to wskazówka, że figurka orka powinna być mała? Jeśli tak, to stosunek wielkości kawałka Malachitu do wielkości figury orka stał się teraz jasny. Co zatem należy zrobić z resztkami? Czy powinienem znów oddać je Rajnowi, jak zawsze? Ale wtedy ta chciwa ropucha mnie udusi (swoją drogą podobna do tej, której nie zdecydowałem się wyrzeźbić). A może zrobić kilka orków? Jakby czytając w moich myślach, liczba orków wzrosła do ośmiu. Najpierw stali w jednym rzędzie, a później zaczęli mieszać się w dziwny sposób, tworząc postać podobną do mojego kawałka Malachitu. Zdziwiające, po co mi osiem orków? – przemknęło mi przez głowę, ale nie zwracałem już uwagi na takie bzdury, bo całkowicie pochłonął mnie proces tworzenia. Kiedy figury

przemieszały się i całkowicie zastygły, połączyłem je z projekcją Malachitu. Tak, pasowały do siebie idealnie, jakby były stworzone dla siebie. Pozostawało tylko ostrożnie rozdzielić figurki i cieszyć się z rezultatu.

Ile czasu zajęło mi oddzielenie figurek, nie mogę określić, ale czułem, że dużo. Kiedy ostatnie orki stanęły w rzędzie, odetchnąłem z ulgą – pozostało usunąć z figurek niepotrzebne resztki Malachitu pozostałe po ich rozdzieleniu, a figurki oszlifować. Jednak gdy tylko zabrałem się za pierwszą figurkę, z trybu konstruowania wirtualnego, jak nazwałem go już dawno na własny użytek, wyrwało mnie gwałtowne klepięcie w ramię.

– Machan, wszystko w porządku?

Otworzyłem oczy i zobaczyłem przede mną ciężką postać orka. Nie zdążyłem cię jeszcze oszlifować, przestań mnie ponaglać – przemknęła przez moją głowę myśl. Pojawienie się orka było tak nieoczekiwane, że nawet cofnąłem się, wystawiwszy rękę przed siebie.

– Machan, może wezwać naczelnika? Dlaczego ode mnie uciekasz? W głowę się przypadkiem nie uderzyłeś? – zdziwił się ork i w tym momencie przyszedłem do siebie. Sakas, nasz Snycerz, moja nowa prawa ręka – prawa ręka szefa tutejszego gangu. Do diabła, oszaleję z tymi orkami. Dlaczego ze wszystkich więźniów w kopalni – z jedynym tylko wśród nich orkiem – akurat ów ork mnie cuci? Istna orcza plaga.

– Dziękuję, Sakas, wszystko w porządku; po prostu zamyśliłem się nieco – odpowiedziałem, jak tylko nabrałem powietrza, dochodząc do siebie po tak nieoczekiwanym zbiegu okoliczności. – Ale czemu mnie szarpiesz? Stało się coś?

– Po prostu do końca porannego wydawania jedzenia zostało tylko pół godziny, a ty tu siedziałeś i nie zbierałeś się, żeby pójść jeść. Przynieśliśmy ci jedzenie, ale ty nawet nie zacząłeś jeść z łyżki. Zaniepokoiłiśmy się więc i postanowiliśmy cię rozbudzić, szturchając.

Kiedyś, kiedy obok mnie zabraknie człowieka lub orka, który o mnie dba,

z takim podejściem do tworzenia przedmiotów umrę z głodu. Podziękowałem Sakasowi, szybko skończyłem posiłek, po czym znów wszedłem w tryb konstruowania wirtualnego i zabrałem się za usuwanie zbędnych detali z moich orków.

Oczyściwszy z nadmiarowego Malachitu nogi i tułów figurki, dość dużo czasu poświęciłem na głowę orka, a dokładniej na jego oczy. Nijak nie udawało mi się – nawet w wirtualu – sprawić, by stały się naprawdę wściekłe i brutalne. Potrzebowałem jakiegoś wzoru, żeby podkreślić wyjątkowość spojrzenia wojownika. I wtedy przypomniał mi się moment, kiedy grając Łowcą, zorganizowaliśmy wyprawę na osadę orków, żeby przejąć ich totem. Spojrzenie przywódcy orków, kiedy go związaliśmy i wykopaliśmy totem na jego oczach, było właśnie takie, jakiego potrzebowałem teraz. Ile pieniędzy i rzeczy wydarliśmy od nich za ten totem... Samo wspomnienie tego zdarzenia napawa satysfakcją. Taaak... Zboczyłem z tematu.

Skoncentrowałem się na figurce, wykonałem kilka dodatkowych nacięć. Teraz jest taka, jak powinna. Jeśli wpatrzeć się w ten wzrok, to ciarki zaczynają przebiegać po ciele; chce się rzucić wszystkie swoje sprawy i szybko uciec. Ork naprawdę wygląda na oszalałego. Zanotowałem w świadomości obraz kamienia, który otrzymałem, i otworzyłem oczy. Wieczór. Wychodzi na to, że na stworzenie jednej figurki schodzi cały dzień. Nie szkodzi, efekt wart jest tego, żeby się nie spieszyć i robić wszystko dokładnie.

Potrzebowałem ośmiu dni, żeby wykonać wszystkie figurki. Całkiem zapomniałem o reputacji, o tym, że za dwanaście dni mógłbym już wyjść, gdybym kontynuował zabijanie Szczurów. Bez reszty pochłonęła mnie idea stworzenia orków. Kiedy ostatnia postać zajęła miejsce w mojej świadomości, ułożyłem wszystkie w rzędzie i zacząłem oglądać rezultat swojej pracy. Wynik bardzo mnie cieszył: osiem orków wojowników, groźnych i okrutnych, potężnych i silnych. Wyraźnie rzucało się w oczy, że mieli różne twarze, mimo że wykonywałem je według jednego wzoru. Chociaż wykazywały cechy

wspólne, to jeden miał dłuższe kły, drugi – głębiej osadzone oczy, i podobnie ze wszystkimi pozostałymi. Zaskoczony, uśmiechnąłem się i pomyślałem, że jeśli udałoby mi się zdobyć taką armię, kiedy wyjdę z kopalni – armię na moim poziomie lub jeszcze lepiej: o kilka poziomów wyżej niż mój – wtedy bym dopiero w Barlionie powalczył. Wszyscy wiedzieliby o groźnym oddziale orków i znali ich przywódcę – Szamana. Teraz pozostawało tylko zmaterializować moje figurki. Rozłożyłem przed sobą kawałki Malachitu, brałem po kolei każdy z nich, przywoływałem tryb konstruowania wirtualnego i wyobrażałem sobie, jak zmienia się kształt kamienia zgodnie z figurą orka. Zajęło mi to kilka godzin, a kiedy skończyłem ostatniego orka i otworzyłem oczy – zobaczyłem moje figurki na żywo. Razem wyglądały jeszcze bardziej okrutnie niż w mojej wyobraźni i pomimo niewielkich rozmiarów, najwyżej gdzieś wielkości kciuka, były obdarzone tyloma detalami, że wydawało się, że zaraz ożyją i zaczną równać z ziemią wszystko, co stanie na ich drodze.

### **Gratulacje!**

**Wszedłeś na drogę tworzenia Legendarnego Zestawu Szachów Imperatora Karmadonta, założyciela Imperium Malabar. Mądry i sprawiedliwy Imperator proponował swoim przeciwnikom, aby wszelkie spory rozwiązywali przy szachownicy, a nie na polu bitwy. Wszystkie rodzaje figur zostały wykonane z innego kamienia. Pionki Orki Wojownicy zostały wykonane z Malachitu, a Krasnoludy Wojownicy z Lazurytu. Wieże: Ogr Bojowy z Aleksandrytu i Gigant z Tanzanitu. Konie: Jaszczurka Bojowa z Turmalinu i Koń Bojowy z Ametystu. Oficerowie (Gońce): Trole Łucznicy ze Szmaragdu i Elfy Łucznicy z Akwamarynu. Królowe: Ork Szaman z Perydotu i Arcymag Żywiołów – Człowiek z Szafiru. Królowie: Głowa Klanu Białego Wilka – Ork z zielonego Diamentu oraz Imperator Imperium Malabar – Człowiek z niebieskiego Diamentu. Szachownica: czarny Onyks i biały Opal, oprawione w białe i żółte Złoto. Cyfry i litery na szachownicy: Platyna.**

**Po śmierci Imperatora Zestaw Szachów został zniszczony. Teraz wyłącznie od twoich umiejętności zależy, czy Barlioną ujrzy ponownie ten naprawdę wspaniały cud świata – Legendarny Zestaw Szachów Imperatora Karmadonta. Stworzyłeś Wojowników – Malachitowe Orki z Legendarnego Zestawu Szachów Imperatora**



**Karmadonta. Dopóki masz ze sobą figurki, dodatkowo do regeneracji standardowej co minutę otrzymujesz 1% Życia, Many i Energii, Siła wzrasta o 10%.**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+1 do parametru Rzemiosło. Łącznie: 3.**

**+1 do umiejętności specjalizacji podstawowej Jubilerstwo. Łącznie: 12.**

**Stworzyłeś Przedmiot Legendarny. Twoja reputacja wśród wszystkich wcześniej spotkanych frakcji wzrasta o 500.**

Z trudem nadążałem z czytaniem pojawiających się komunikatów, dlatego nie zwracałem uwagi na otaczający mnie świat. A powinienem – wokół mnie pojawił się słup światła, a ja znalazłem się w samym jego centrum; wybrzmiewała jakaś melodyjna i uroczysta muzyka, od czasu do czasu nad figurkami orków pojawiała się tęcza. Świat Barliony witał Przedmioty Legendarne.

– Machan, pilnie do naczelnika obozu! – rozległ się w kopalni krzyk strażnika, jak tylko słup światła wokół mnie zniknął. Włożywszy figurki do torby, poszedłem do administracji.

Ork nie siedział, jak zwykł wcześniej, za ogromnym stołem, lecz przyglądał się obrazowi, który wisiał na ścianie i do tej pory był zakryty zasłoną. A ja zawsze myślałem, że za tą zasłoną jest okno... W milczeniu stanąłem przy stole i nie chcąc zakłócać ciszy, czekałem na reakcję naczelnika.

– Rasa orków w swojej długiej historii miała wielu wojowników. Rodzimy się wojownikami, żyjemy jak wojownicy i umieramy jak wojownicy. To nasz los. Ale nawet pośród nas są tacy, których imiona pamięta się przez wieki. Ośmiu Wielkich Wojowników, których czyny zapisały się na zawsze w pamięci mojej rasy. Spójrz na nich – nie odwracając się, powiedział ork.

Stałem obok niego i popatrzyłem na obraz. Był podzielony na osiem części, z których każda przedstawiała orka. Matko jedyna! Przecież to te same orki, które spoczywały w mojej torbie w postaci figur szachowych.

– Ci Wielcy są dumą mojego ludu. Dosłownie kilkadziesiąt minut temu

światem Barliony wstrząsnęła wiadomość: w Barlionie jeden z Wielkich Jubilerów stworzył Legendarne Malachitowe Figury Orków Wojowników z Zestawu Karmadonta. W naszym świecie żyje kilka miliardów istot, ale wydaje mi się, że wiem, o kim teraz śpiewają trubadurzy na każdym placu – ork odwrócił się i spojrzał mi w oczy. – Dopiero co w mojej kopalni stworzono Przedmiot Legendarny. Jaki? Nie wiadomo. Informacja o tym zdarzeniu pojawiła się we wszystkich raportach i została wysłana do wszystkich instancji. Ten przedmiot stworzyłeś ty, co też zostało ujęte we wszystkich raportach. Masz tylko dwie profesje produkcyjne – Jubilerstwo i Kuchmistrzostwo. Wątpię, że przygotowałeś Legendarnego Pieczonego Szczura.

Naczelnik pomilczał kilka sekund, po czym mówił dalej:

– Chcę cię ostrzec. W naszym świecie z toreb graczy można kraść wyłącznie pieniądze. Ale jest w tej regule jeden wyjątek. Ta zasada nie dotyczy Przedmiotów Legendarnych, które gracz nosi na sobie lub w swojej torbie. Jeśli rzecz jest noszona na ciele, to jest 10% szans, że zostanie na miejscu zwłok. Jeśli przedmiot znajduje się w torbie, to przy wystarczająco wysokim poziomie umiejętności przestępczych można go wyjąć z torby. Zapamiętaj to sobie.

#### **Powiadomienie dla właściciela Przedmiotu Legendarnego!**

**W wypadku Twojej śmierci istnieje 10% szans na wypadnięcie z twojego ekwipunku Przedmiotu Legendarnego. Jeśli Przedmiot Legendarny znajduje się w worku, istnieje 10% szans, że może zostać skradziony przez innego gracza przy użyciu zdolności Kradzież. Wymagania dotyczące kradzieży Przedmiotu Legendarnego: (Poziom Podłości gracza, który kradnie / Poziom Twojej postaci) > 0,5.**

Dobrze, że stałem przy ścianie, dlatego nie upadłem, ale oparłem się o nią barkiem. To, co powiedział naczelnik, zasadniczo zmienia całe moje dalsze życie w Grze. Po pierwsze jestem durniem. Przecież chciałem sobie otworzyć specjalizacje Kuśnierstwo i Kowalstwo. Wówczas ork nie przycisnąłby mnie do ściany. Po drugie sam fakt, że Przedmioty Legendarne można kraść... To tłumaczy powody, dla których ludzie w świecie Gry levelują Podłość – po co

tracić czas na nudne tworzenie przedmiotów i wycieczki do bossów, jeśli przedmiot można ukraść. I to nie jakiś zwykły, a legendarny. Po trzecie, jak tylko gracze dowiedzą się, że Jubilerem, który stworzył figurki jestem ja, koniec ze mną. Łowców Przedmiotów Legendarnych w Barlionie jest pod dostatkiem, nie licząc nawet tych, którzy wylevelowali Podłóść. I nawet jeśli bez Podłóści nie można mi odebrać figurek bezpośrednio, to zrobić to tak, żebym sam się prosił o ich przejęcie, można bez trudu. Jak tylko wyjdę, nałożą mi czerwoną opaskę, która umożliwi zabijanie mnie bez żadnych kar. Prawdą jest, że wyłącznie poza miastem, ale w każdym razie na mojego zabójcę nie zostanie nałożony żaden debuff ani tytuł PK (*Player Killer*). I nie dość, że każda śmierć, dopóki nie wyleveluję Odporności do odpowiedniego poziomu, jest dla mnie bardzo bolesna, to i z 10% prawdopodobieństwem mogę pożegnać się z moimi figurkami. A co najważniejsze, wszystko odbędzie się zgodnie z prawem: jeśli nie chcesz, żeby na ciebie polowali, musisz siedzieć przez cały pozostały czas uwięzienia w mieście i nie wyściubiać nosa na zewnątrz. Jak tylko go wyściubisz, nie ma zmiłuj – od razu rozpoczyna się polowanie. Dlatego jeśli ktokolwiek się dowie, że to ja jestem właścicielem i twórcą tych figurek, to będzie mój koniec. Rozpocznie się polowanie z późniejszymi torturami i morderstwami. Tortury też nie są zakazane, gracze w zwykłych kapsułach nie czują bólu, dla nich to jest nawet interesujące: obserwować, jak obdzierani są ze skóry, jak wykrzywia im twarze, niby od bólu, podczas gdy tak naprawdę w realu jeśli tylko ktoś komuś paluszek przygniecie, to uszkodzony od razu podnosi krzyk. Stadko zwyrodnialców. Zdecydowanie nie należy nikomu pokazywać, że mam figurki. Chociażby do tego momentu, dopóki nie osiągnę wyższych poziomów. Ale ork wcale nie nakazuje, żebym mu pokazał figurki. On tylko uprzedza o grożących mi niebezpieczeństwach. Mimowolnie wsunąłem rękę do torby po figurki orków. Choć wstyd mi to przyznać, mam ochotę pochwalić się nimi przed orkiem. W ciągu ostatnich trzech miesięcy, które spędziłem w kopalni, wykonałem już trzecią poważną pracę jako Jubiler: Róża, Kameamia,

teraz te figurki. To dziwne, oczywiście, że na siódmym poziomie mogę już robić takie rzeczy, ale zarazem bardzo przyjemne. Wyciągnąłem figurki i rozłożyłem je na stole. Teraz muszę wyprosić u naczelnika, żeby zwolnił mnie z normy dziennej. Jest mi to teraz zupełnie niepotrzebne – przecież więźniowie wykonują ją za mnie, ale tak dla zasady...

Ork ostrożnie wziął figurkę do ręki. Zazwyczaj spokojny, jak skała, teraz wyglądał na wstrząśniętego i ożywionego jednocześnie; trzymał figurkę w swoich ogromnych dłoniach tak ostrożnie, że wydawało się, jakby była zrobiona z powietrza i bał się, że ją zgniecie. Nagle przemówił, wciąż patrząc na figurkę w swoich rękach:

– Panda Zabójca. Pięć tysięcy lat temu orki z klanu Trapa zostały napadnięte przez duchy. Wchodząc w orki, duchy przejmowały nad nimi kontrolę i zabijały wszystko, co żywe, delektując się agonią ofiar. W ciągu tygodnia ciało orka, przejęte przez ducha, całkowicie spalało się od wewnątrz i duch mógł je opuścić, żeby wejść w następne. Wypędzenie duchów było niemożliwe, ale można było z nimi walczyć – kiedy umierał ork, w którym zamieszkał duch, to duch umierał razem z nim. Kiedy 90% plemienia stało się ofiarami duchów i pozostali nie mieli dokąd uciekać, Panda Zabójca, wykorzystując jedyne zaklęcie chroniące rozum, które mogło obronić go przed duchami w Wąwozie Strachu, stanął na drodze armii duchów. Jeden przeciwko kilku tysiącom swoich braci i sióstr, przeciwko swoim uczniom, przeciwko swoim nauczycielom. Bój trwał kilka dni. Panda zabił dwóch rodzonych braci, ojca, pozbawił życia około dwóch tysięcy orków. Plemię Trap praktycznie przestało istnieć, ale dzięki Pandzie część orków przeżyła i po kolejnych dwóch pokoleniach podarowała światu Wielkiego Przywódcę Klanów. Szajne Mor, Pando Kachandr (w mowie orków: Spoczywaj w Pokoju, Pando Zabójco) – nagle powiedział naczelnik, położył figurkę Pandy na stół i wziął następną.

– Gichin Nieustraszony. Około trzech tysięcy lat temu plemiona orków zostały opanowane przez wewnętrzną wrogość. Klan atakował klan, plemię

atakowało plemię. Tę sytuację postanowiły wykorzystać mroczne elfy z Aldory, które najechały nasze ziemie i zaczęły systematycznie niszczyć moją rasę. Dziesięciu orków dowodzonych przez Gichina stanęło im na drodze, rozesłało posłańców do wszystkich klanów, ostrzegając ich o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Wszyscy w oddziale Gichina rozumieli, że nie przeżyją, że elfy za kilka godzin zmiotą ich z powierzchni ziemi, ale nie mogli zostawić na pastwę losu kobiet i dzieci z okolicznych wiosek, które w pośpiechu opuszczały swoje domostwa. W Jarze Burzliwego Dorsumu spotkali elfy. W tym czasie przywódcy plemion postanowili zapomnieć o wrogości, zjednoczyć się i wyruszyć jednym frontem na najeźdźców, ale ci gdzieś przepadli. Kiedy wojownicy zjednoczonej armii orków zbliżyli się do Jaru Burzliwego Dorsumu, ujrzeni Gichina włóczniami przypiętego do drzewa, z jataganami przywiązanymi do rąk i w pełnym rynsztunku. Nieobecny wzrokiem patrzył na wawóz, w którym czekała armia elfów. Kiedy orki przygotowały się do bitwy, z szeregów elfów wyłonili się heroldowie, którzy opowiedzieli, co wydarzyło się w jarze. Przez trzy dni dziesięciu orków stawiało opór elfom. Przez trzy ciężkie dni odpierali ataki elfów, fala po fali. Kiedy przy życiu pozostał tylko sam Gichin, w pojedynkę przystąpił do ataku, przedarł się przez szeregi elfów, przez osobistych ochroniarzy elfickich dowódców i nie bacząc na rany od strzał i włóczni, zdołał wyciąć w pień prawie cały sztab Władcy Elfów dowodzącego najazdem. Gichin zginął, a elfy, oszołomione jego działaniem, ofiarnością i furją, przypięły go włóczniami do drzewa, składając w ten sposób hołd wielkiemu wojownikowi. Ork zginął, ale pozostał niepokonany. Porażone szaloną siłą Gichina mroczne elfy Aldory rzuciły klątwę przyjaźni na rasę orków i od tysięcy lat są naszymi braćmi, którzy oddadzą życie za orków, a za nich z honorem umrze każdy ork. Szajne Mor, Gichin Parkat.

Leyte Podwójny Cios, Varsis Wściekły, Vanchor Ciężka Ręka, Grover Groźny Krzyk, Ksor Bezwzględny, Krwawy Duku – ork kontynuował wyliczanie Wielkich Wojowników i ich bohaterskich czynów, którymi na wieki zapisali się

w historii.

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” wzrosła o 200 punktów. Obecny poziom: Życzliwość. Do Szacunku pozostało 314 punktów.**

Zbierając figurki z powrotem do torby, patrzyłem na naczelnika. Jego twarz znów przybrała beznamiętny wygląd, po czym dalej mówił swoim spokojnym i mrozącym krew w żyłach głosem:

– Każdy z tych wojowników odznaczał się niewiarygodną Siłą, dlatego ich figurki lub podobizny zebrane razem znacznie zwiększają Siłę ich właściciela. Myślę, że już to poczułeś. A teraz odejdz, masz jeszcze wiele spraw. Jutro możesz nie oddawać normy, uprzedzę Rajna.

Następny dzień postanowiłem poświęcić sobie samemu i przerobić wszystkie swoje pierścienie i łańcuszek. Trzeci poziom Rzemiosła pozwolił mi na wykonywanie rzeczy na +4, więc warto było poświęcić trochę czasu. Kupiłem od Rajna jeszcze dwadzieścia kawałków granitu i postanowiłem rozpocząć eksperymenty z wykonywaniem pierścienia z kamieniem. Byłoby głupio umieć przygotować kamień, pierścienie i nie spróbować ich połączyć w jedną całość. Postanowiłem zrobić sobie zawieszkę na łańcuszek w kształcie wilczego kła, a na każdy pierścień – po kamiennym brylancie. Powinno to niezłe wyglądać. A to, że ów brylant nie będzie oszlifowanym diamentem, lecz granitem – trudno; dla kogo to jest ważne, niech się trzyma ode mnie z daleka.

Żeby zacząć, musiałem stworzyć nową recepturę Jubilera. Teraz to już spokojnie o tym mówię, uśmiechnąłem się: stworzyć nową recepturę, nic nadzwyczajnego. Spędziłem kilka godzin, żeby w trybie konstruktora wirtualnego wyobrazić sobie kształt królewskiego brylantu i wilczego kła, wcieliłem ich istotę w kamień, a przy okazji zmarnowałem w procesie około dziewięciu kamieni. Nie chciały stać się brylantami. Jak tylko skończyłem z kamieniami, pojawił się oczekiwany komunikat: że nauczyłem się nowych receptur Jubilera – Kamień Jubilerski: Brylant Kamienny i Kamień Jubilerski:

Kieł Kamienny, które dawały +3 do statystyk. Wykonałem do końca dnia osiem pierścieni i łańcuszek, wstawiłem do nich kamienie i zacząłem rozkoszować się rezultatem.

**Mały Pierścień Miedziany. Trwałość 27. +4 do Intelaktu. Bonus za wstawiony kamień: +3 do Intelaktu. Łącznie: +7 do Intelaktu. Wymagany poziom: 7.**

**Mały Łańcuszek Miedziany. Trwałość 27. +4 do Intelaktu. Bonus za wstawiony kamień: +3 do Intelaktu. Łącznie: +7 do Intelaktu. Wymagany poziom: 7.**

Jednak jestem niezłym cziterem! Mieć na siódmym poziomie +71 do Intelaktu i dwadzieścia siedem nierozdzielonych punktów do statystyk – to wręcz oburzające! A to, że wszystkie statystyki są do Intelaktu, to w sumie nie problem, mogę je w dowolnym momencie zamienić – albo na Siłę, albo na Wytrzymałość, albo przemieszać. Mój Łowca, co dziwne, miał tylko cztery pierścienie na +20, a i to musiał kupić od Jubilera za niemałe dla mnie pieniądze; wszystkie pozostałe pierścienie były na +10. Rzeczywiście, oburzające, ale kiedy ja jestem sprawcą, to mi się podoba.

Przez następnych siedem dni zajmowałem się podwyższaniem swoich parametrów, podniosłem na Szczurach i rudzie Siłę do siedmiu, Wytrzymałość do jedenastu, Intelakt do dziewięciu, Zręczność do sześciu i Odporność do siedmiu. Przez ten czas załatwiłem osiemdziesiąt siedem Szczurów, dzięki polowaniu na kwadratach innych więźniów, dlatego od ósmego poziomu dzieliło mnie zaledwie osiemdziesiąt sześć punktów, a od Szacunku – sto czterdzieści. Jeśli przeliczyć to na Szczury, to do wyjścia z kopalni pozostało mi siedemdziesiąt sztuk. Maksymalnie cztery dni.

Ledwo nastał poranek, a wszystkie moje plany zostały zrujnowane przez krzyk nadzorcy:

– Machan, pilnie do naczelnika obozu!

W gabinecie orka było zaskakująco tłoczno. Gospodarz gabinetu stał przy biblioteczce i wertował książkę. Widok ogromnego dwumetrowego orka

trzymającego w rękach małą książkę był tak nienaturalny, że nie powstrzymałem uśmiechu. Dziwne, ale dlaczego on nie siedzi na swoim miejscu? – pomyślałem i przeniosłem wzrok tam, gdzie zwykle widywałem orka.

Ogromny i bardzo wygodny na pierwszy rzut oka fotel był nie tylko zajęty, ale także otoczony oddziałem imponujących strażników. To oni wciąż żyją? Naczelnik z pewnością się starzeje. A przy stole samego orka zasiadał gruby człowiek z krótkimi rękami i ociekającą tłuszczem twarzą. Chociaż bardziej poprawne byłoby powiedzieć: ropucha rozdęta do rozmiarów gнома. Dzięki wiszącej na szyi tej osoby Kameamii zdałem sobie sprawę, kto zaszczycił nas swoją obecnością. Do kopalni przybył Gubernator.

Programiści Gry wszystkim NPC-om dają określony model zachowań i charakteru zgodny z ich wyglądem. Ciekawe, czym kierował się twórca tego NPC-a: pomyślał o swojej teściowej czy po prostu obdarzony był osobliwym poczuciem humoru? Cokolwiek to było, miałem wszelkie powody sądzić, że miejscowy Gubernator to wyjątkowa świnia i kontakt z nim jest niebezpieczny. Jeśli to, co powiedział mi ostatnio o szachach naczelnik, jest prawdą, już się domyślam, po czyją duszę przybyło to dziwadło.

– Któż więc stworzył moją Kameamię? – usłyszałem głos Gubernatora, i znowu, nie wiedzieć po co, pomyślałem o programistach. Tak, dobrze wiedzieli, jak trollować. Postanowili grać kontrastami. Ta kolorowa ropucha mówiła cienkim piskliwym głosem, cmokając poślinionymi ustami przy każdym słowie. Przywołałem na ratunek całą swoją Wytrzymałość, aby znieść z godnością początek naszej znajomości i głupio nie zarzeć. Muszę skupić się na tym, co mówi.

– Postanowiłem odłożyć wszystkie swoje sprawy i osobiście spojrzeć na tego, którego imię znajduje się na mojej Kameamii. Podejdź do mnie i przyjmij moją wdzięczność. Wiem, jak docenić tych, którzy są w stanie zadowolić swojego Gubernatora naprawdę Unikalnymi Przedmiotami. A może nawet Legendarnymi... – podał mi rękę dłonią zwróconą ku górze, z lekka zgiąwszy



palce.

Nie zrozumiałem: co on, o jałmużnę mnie prosi?

– Uważam, że taki mistrz powinien zaszczyścić swoją obecnością moje miasto. Co powiesz? Jesteś gotowy się do nas przeprowadzić? Mogę to załatwić. Musisz tylko przyznać się, że to ty: Wielki Jubiler, tworzący Legendarne Przedmioty, i oddać je mnie. No, co tak stoisz? Czekam na twoje wyroby – Gubernator niecierpliwym gestem poruszył ręką, rozwiawszy w ten sposób moje ostatnie wątpliwości. Zgodnie z jego oczekiwaniem, powinienem teraz upaść na kolana, całować podłogę za to, że przyjechał taki dobroczyńca, i w trybie natychmiastowym przyznać się, że ja to ja: ten sam Machan; a oto one: figurki, weźcie je, proszę.

– Czekam! Czyżbyś nie chciał stąd wyjść? Weź pod uwagę, że mogę się nieco zdenerwować – piszczało to człekopodobne dziwadło.

Wychodzi na to, że Gubernator postanowił, że więzień, który stworzył jego Kameamię, to ten sam tajemniczy Jubiler? Do diabła, wychodzi na to, że jestem w zasadzce. I co najważniejsze, wszystko jest logiczne: łańcuch stworzył? Stworzył. Unikalny? Unikalny. W kopalni powstał jakiś Przedmiot Legendarny? Powstał. Czyli figurki też są z pewnością moje.

– Tak, wykonałem ostatnio kilka wyrobów – odpowiedziałem i zobaczyłem, jak oczka Gubernatora się zaświeciły, a on omal nie spadł z krzesła, pragnąc szybciej dobiec do mnie i wyrwać, zabrać, przywłaszczyć sobie wszystko, co mam. Naczelnik zmrużył oczy i zaczął mi się bacznie przyglądać. Co, nie spodziewał się? Tak, taki jestem.

Pogrzebałem w torbie i wydostałem z niej osiem pierścieni na +2, których jeszcze nie zdążyłem sprzedać innym więźniom, i podałem je Gubernatorowi.

– Proszę, to wszystko, co umiem robić. Na razie tylko na +2, ale przecież nie jestem jeszcze zbyt doświadczonym Jubilerem. Kiedy się poduczę, nieco podwyższę umiejętności – wtedy zrobię też na +3 lub nawet na +4. Po to Gubernator przyjechał?

Gubernator zgarnął moje pierścienie i zaczął je oglądać. Stopniowo radosny zapał na jego twarzy zmieniał się w grymas rozczarowania. Gubernator postąpił chwilę, po czym zmarszczył się z obrzydzeniem, rzucił moje pierścienie na stół i wytarł ręce chusteczką.

– Taniocha! – wysyczał. – Co ty mi tu wciskasz jakąś tanioczę, którą można kupić w każdym sklepiku jubilerskim? Jasno dałem ci do zrozumienia, że potrzebuję Malachitowych Wojowników – Orków z Szachów Karmadonta! Masz ich? Ty ich zrobiłeś?

Ach, więc już nie jest przekonany, że jestem tym samym Jubilerem. Bardzo dobrze. Trzeba dobić Gubernatora. Kiedy już chciałem otworzyć usta, żeby zaprzeczyć, wyprzedził mnie naczelnik.

– Ograniczenia w Kopalni Miedzi „Pryka” nie pozwalają więźniom na zdobycie trzynastego poziomu w żadnej specjalizacji. W obwieszczeniu heroldów powiedziano, że Wojowników – Malachitowe Orki stworzył Wielki Jubiler. Wielki Jubiler z dwunastym poziomem to...

– Przecież to on stworzył Kameamię! – krzyknął Gubernator, przerywając orkowi. – Mimo że wykonano ją z taniego materiału, jest wspaniała! Któż inny mógł stworzyć figurki orków, jeśli nie on?

– Figurki zostały wyrzeźbione w Malachicie. Malachit nigdy nie został przywieziony do mojej kopalni – odparł naczelnik.

– To jest moja kopalnia! Słyszysz, ty orcza mordko? Zapamiętaj to dobrze: to moja kopalnia, nie twoja! – zapał Gubernator i nawet wskoczył na krzesło.

– Malachit nie trafił do pańskiej kopalni. Nigdy – powiedział ork, nie przejmując się.

– Więc chcę dostać tę rzecz, którą on stworzył – Gubernator zwrócił się do orka spokojnie, całkowicie mnie ignorując. – Niech to nie będą figurki szachowe, ale nie pozwolę posiadać mu Przedmiotów Unikalnych. Poza tym niech pakuje rzeczy, zabieram go do mojego zamku. Nie zamierzam wypuszczać Jubilera, który wie, jak tworzyć Przedmioty Unikalne i Legendarne.

– Więzień Machan nie może opuścić pańskiej kopalni na pana prośbę – odpowiedział naczelnik, również ignorując moją obecność. – Nie możemy złamać prawa: ani ja, ani pan. Zabrać rzeczy więźnia siłą nie mogą ani ja, ani pan. To także prawo.

– Tutaj to ja jestem prawem! – krzyknął Gubernator, przerywając naczelnikowi i bluzgając śliną na wszystkie strony. – Jeśli to nie Machan stworzył figurki szachowe orków, to powinien stworzyć pozostałe! Powinien! Takie rzeczy powinny być wyłącznie u mnie, przecież z ich pomocą można otworzyć... – Gubernator nagle zamilkł, przewrócił oczyma, wziął głęboki oddech i kontynuował. – Czekam na tego człowieka w moim zamku! Jeszcze dzisiaj!

– Więzień Machan nie może opuścić pańskiej kopalni na pana prośbę – naczelnik powtórzył metodycznie.

Tak, z tego orka to jest niezła papuga. Zielona, duża. Wypisz wymaluj ara. Tylko ogona brakuje, ale to nic, można bez problemu dorobić.

Gubernator się wściekł. Bardzo. Przez około dziesięć minut krzyczał na naszego naczelnika, że takie beztalencie jak on powinno pracować wyłącznie w kopalni, przy czym koniecznie w charakterze więźnia. Gubernator nie przepuścił także i mnie, obwieszczając mi radosną nowinę, że jestem ślimakiem i namiastką mężczyzny, a nie mężczyzną, a w ogóle to mieszaniną gnolla i jeszcze czegoś niezrozumiałego. Wreszcie nawrzeszczawszy się do syta, Gubernator nakazał utworzenie portalu przejścia, po czym ze słowami, że jeszcze nam przypomni ten moment, opuścił kopalnię. Jeśli ten NPC odgrywa taką istotną rolę, to ciekawe, czy w naszej prowincji z gospodarką wszystko w porządku? A może dla każdego takiego zarządcy programiści stworzyli mądrego doradcę?

Do wieczora już nic szczególnego się nie działo. Dwadzieścia Szczurów przybliżyło mnie o czterdzieści punktów do Szacunku, Sakas zaczął już produkować po dwanaście sztabek dziennie, a wizyty Gubernatora więcej nie

wspominałem. Jeśli mam być szczery, stała się dla mnie niezrozumiałym epizodem mojego uwięzienia. Przyjechał, pogroził, powrzeszczał i odjechał. Gdzie tu logika? Kiedy wszystkimi myślami byłem już na posiedzeniu komisji do spraw zwolnień, po raz kolejny zostałem wezwany do naczelnika.

Tym razem w gabinecie poza orkiem nie było nikogo. Nawet się ucieszyłem: tak po prostu mnie wezwał; znaczy teraz dostanę pewnie jakiś bonus.

Ku mojemu zdziwieniu naczelnik zaczął mówić tonem protokolarnym:

– Zgodnie z rozporządzeniem Imperatora każda kopalnia naszej prowincji powinna przydzielić po jednym więźniu do wydobywania Malachitu w zamkniętej kopalni „Dolma”. Wymagania odnośnie do przydzielenia: przypadkowa selekcja spośród więźniów, którzy osiągnęli poziom siódmy i posiadają umiejętność Górnictwo na poziomie dziewiątym lub wyższym. Takich istot rozumnych jest w mojej kopalni czterdzieści osiem, a wybór padł na więźnia, który jest ci znany jako Sakas. Zgodnie z punktem szóstym paragrafu piętnastego ustawy o więźniach Imperium Malabar, zapytuję pozostałych kandydatów, czy nie chcą zastąpić wybranego kandydata. Opiszę sytuację. W kopalni „Dolma” rozmieszczone są Wielkie Żyły Miedzi, z których wydobywa się Malachit. Zadanie więźnia polega na tym, żeby wydobyć dwadzieścia kawałków Malachitu w ciągu dwóch tygodni. W kopalni żyją agresywne Szczury, dlatego istnieje prawdopodobieństwo, że więzień może zostać wysłany na ponowne odrodzenie, utraciwszy wszystkie swoje parametry. Jeśli coś takiego się wydarzy, wróci do swojej kopalni. Podobnie jak w naszej kopalni, do kwadratów, gdzie znajdują się Żyły, nikt poza więźniami nie ma dostępu, dlatego na kwadracie nie będzie bezpośredniej ochrony strażników. Ale jeśli więźniowi, na którego rzucił się Szczur, uda się uciec do ogólnej części kopalni, to przyjdą mu z pomocą strażnicy i medycy.

Ork zamilkł na kilka chwil, po czym kontynuował swoim zwyczajnym głosem Akeli:

– Ork poziomu ósmego, znany ci pod imieniem Sakas, ma dziesiąty poziom

Górnictwa i dziewiąty Snycerza. Praktycznie wszystkie wolne punkty do statystyk zainwestował w Zręczność, dlatego przeciwko Szczurom nie powalczy. Pytam: czy chcesz zastąpić Sakasa?

– A dlaczego nagle wydano takie rozporządzenie? – zapytałem orka, nie mogąc zrozumieć i zastanawiając się nad jego słowami.

– Powód jest prosty: Malachitowe Figurki. Profesja Jubilera w ciągu ostatniego tygodnia stała się w Barlionie bardzo popularna. Praktycznie co dziesiąta istota rozumna stawia sobie za cel zostanie Jubilerem. Jeśli kopalnie bez problemu radzą sobie z zapotrzebowaniem na rudę, to sprostać zapotrzebowaniu na Drogocenne Kamienie już nie są w stanie. Wszyscy teraz rzucili się do skupowania Lazurytu, żeby zrobić figury Krasnoludów, ale żeby nauczyć się go obrabiać, trzeba przejść szkolenie. Trzeba nauczyć się robić pierścienie z Miedzi, następnie obrabiać Malachit, a dopiero później można zacząć pracę z Lazurytem. W naszej prowincji istnieje możliwość wydobywania Malachitu, ale mogą to zrobić wyłącznie więźniowie, ponieważ „Dolma” nie jest kopalnią z wolnym dostępem. Imperator kazał zebrać po jednym więźniu z każdej kopalni i następnie wysłać ich na poszukiwanie Malachitu. Jest pewne, że Sakas umrze w kopalni, ty masz szansę przetrwać i wykonać zadanie. To jest twój wybór: czy zastąpisz Sakasa?

– Co się stanie, jeśli wypełnię zadanie? – zapytałem orka, podjąwszy już decyzję.

– Nic, poza moim Szacunkiem. Moim, ale nie strażników Kopalni „Pryka”. Całą resztę już masz – powiedział ork, wydawało się, że dość cicho, ale jego słowa zabrzmiały w gabinecie jak grzmot. Okazuje się, że jeśli teraz przyjmę to zadanie, to poza wątpliwym Szacunkiem orka nic nie dostanę?

**Dostępne zadanie: „Krwawy Malachit”.**

**Opis:** W ciągu dwóch tygodni, walcząc ze Szczurami, wydobądź 20 kawałków Malachitu z Wielkich Żył Miedzi w Zamkniętej Kopalni „Dolma”. Uwaga! Szczury są agresywne! **Prawdopodobieństwo wypadnięcia Malachitu: 100%.** **Klasa zadania:** Rzadkie. **Nagroda:** Szacunek wśród strażników Kopalni „Pryka”, Szacunek

**naczelnika Kopalni „Pryka”. Kara za niewykonanie zadania: odebranie wszystkich punktów statystyk.**

– A co jeśli podejmę się zadania, ale nie zdołam wykonać go na czas? Nawet jeśli Szczury mnie nie zagryzą? – Postanowiłem wyjaśnić szczegóły, który mnie zdezorientował.

– Jeśli więzień nie wykona zadania w ciągu dwóch tygodni po rozpoczęciu, zostaje on pozostawiony na pastwę Szczurów, a wszystkie jego umiejętności zostają zresetowane.

Nawet się uśmiechnąłem. Resetowanie wszystkich punktów statystyk. Teraz tak to się nazywa? Nie wykonałeś zadania – Szczury cię zjadły. Mocno oderwałeś się od wydobywania rudy – Szczury cię zjadły. Nie uciekłeś do strażników na czas – Szczury cię zjadły. Cudowna perspektywa. Czy ja tego potrzebuję?

– W takim razie odmawiam. Nie widzę sensu, żeby ryzykować wszystkim, co już zdobyłem. Zbyt dużo stracę.

**Odmówiłeś wykonania zadania „Krwawy Malachit”.**

**Twoja reputacja wśród strażników Kopalni „Pryka” zmniejszyła się o 300 punktów.**

**Do Szacunku pozostało 400 punktów.**

Ork przez kilka chwil patrzył na mnie, a następnie lodowatym głosem powiedział:

– To twój wybór. Jesteś wolny.

Wychodząc od naczelnika, przekonywałem samego siebie, że nie wyszło najgorzej. Żeby nie ryzykować swoim Rzemiosłem, można pocierpieć jeden miesiąc dłużej w kopalni. Oto cena Rzemiosła: miesiąc wolności. Nie byłem przekonany, że dam radę je podwyższyć do bieżącego poziomu. Żał mi Sakasa, robił naprawdę dobre rzeczy. Ale jak widać, teraz znów będę musiał szukać Kowala, a jeśli Sakasowi się „uda”, to i nowego zastępcy.

Siedząc na swoim ulubionym miejscu, oddawałem się rozmyśleniom.

Z jednej strony postąpiłem mądrze i z rozmysłem, kierując się zasadą „swoja koszula bliższa ciału”. Ale z drugiej... W duchu czułem się tak obrzydliwie, że słowami nie mogłem opisać swojego stanu. Wychodzi na to, że w niczym nie jestem lepszy od wszystkich tych Batów, od innych więźniów jego pokroju, którzy zawsze postępują z korzyścią dla samych siebie i podwyższają sobie Podłość. Może niepotrzebnie odmówiłem przyjęcia takiego nadzwyczajnego parametru. Teraz by mi pomógł.

Podniosłem się i poszedłem do baraku. Prześpię się, może mi popuści. Ale ledwie doszedłem do budynku, kiedy zrozumiałem, że zrobiłem to niepotrzebnie – z baraku wychodził Sakas z rezygnacją wypisaną na twarzy. Koniec, chłopak już się poddał i mentalnie jest gotowy na odrodzenie.

Niezły ze mnie sukinsyn.

– Sakas, poczekaj! – zaskoczywszy samego siebie, krzyknąłem, doganiając go. – Dokąd się wybierasz?

– Zgodnie z rozporządzeniem Imperatora... – zaczął ork, ale mu przerwałem:

– Znam rozporządzenie Imperatora. Lepiej powiedz, kiedy musisz wyruszyć?

– Teraz. Nawet z pracy mnie dzisiaj zwolniono, żebym się przygotował. Zresztą, co tu się przygotowywać? Rzeczy, tak jak i ty, nie mam zbyt wiele: narzędzia cały czas noszę przy sobie, swoje wyroby od razu sprzedaję albo Rajnowi albo oddaję naczelnikowi, a nieobrobionego drzewa nie ma sensu kraść, Rajn go nie kupuje. Już jestem gotów. A, przy okazji, od rana zrobiłem dziesięć Miedzianych Sztabek, nie miałem już nic do roboty. Rozumiem, że to niewiele, przepraszam; zrobiłem, ile mogłem. Trzymaj.

Sakas przekazał mi sztabki i ponuro powlókł się do administracji. Okazuje się, że teraz, idąc na pewną śmierć, myślał przede wszystkim o innych.

– Poczekaj, stój! – krzyknąłem, znów go dogoniwszy. – Powiedz mi lepiej, ile odsiadki ci jeszcze zostało?

– Odsiadki? Praktycznie zdobyłem cały Szacunek, zamierzałem zrobić jeszcze kilka przedmiotów, podarować je naczelnikowi i wyjść z kopalni. Jeśli

pytasz o odsiadkę w więzieniu, to mam się tu kisić jeszcze półtora roku. – Po chwili milczenia Sakas zapytał: – Powiedz mi, czy Kowalstwo będzie działać po moim powrocie? Trudno będzie wylevelować moje obecne specjalizacje do poziomu, który mam teraz, ale rozmawiałem z Kartem wtedy, kiedy to jego wyzerowali. Opowiedział mi o tym, co wymyśliłeś na temat specjalizacji. Będziesz potrzebował Kuśnierza i Kowala, zgadza się?

– Wszystko się zgadza. Chodźmy, odprowadzę cię. Jeśli chcesz, mogę ci oddać moje pierścienie, chcesz? Niedawno zrobiłem pierścienie na +7, mogą ci się przydać. W każdym razie, bez twojej zgody, nikt nie sprawdzi ich właściwości. Przecież potrzebujesz Siły... Osiem pierścieni i łańcuszek dadzą ci +63 do jednej lub do różnych statystyk. Po prostu powiedz mi, czego potrzebujesz, a zrobię to w mgnieniu oka.

Kiedy szliśmy w kierunku administracji, nieco rozweselony Sakas planował, jakie pierścienie najlepiej dla niego zrobić. Ostatecznie zdecydowaliśmy, że musimy wykonać pięć pierścieni na Wytrzymałość, aby miał dodatkowe trzysta pięćdziesiąt Punktów Życia, a także trzy pierścienie i łańcuszek na Siłę, żeby skutecznie walczył ze Szczurami i rąbał Żyły. Do gabinetu naczelnika weszliśmy razem.

Pośrodku gabinetu migotało okno teleportacji, prawdopodobnie do kopalni „Dolma”. Ork przywitał mnie lodowatym wzrokiem. Wygląda na to, że przez moją odmowę bardzo straciłem w jego oczach. Bardzo. Przykro mi, nie mogę nic zrobić – muszę wyjść do ogólnego świata Gry. Nie widzę innego sposobu niż wysłanie Sakasa na śmierć. Dokończywszy już w gabinecie naczelnika ostatni pierścień, przekazałem je Sakasowi.

– Trzymaj. Mam nadzieję, że ci pomogą – powiedziałem, gdy nagle ciężki głos naczelnika przerwał ciszę:

– Więźniowie nie mogą zabierać ze sobą do kopalni „Dolma” przedmiotów, które były w ich posiadaniu krócej niż tydzień. Portal tego nie przepuści, więc zabieraj swoje pierścienie, Machan. One Sakasowi nie pomogą.



W mordę jeża! Co to ma być?

Machinalnie założyłem pierścienie z powrotem i popatrzyłem na zaskoczonych Sakasa, który ruszył w stronę portalu. Popatrzyłem i zrozumiałem, że będę żałował przez całe swoje pozostałe – choćby i niedługie – życie tego, co teraz zrobię. Dokładnie do tego momentu, kiedy mnie zjedzą Szczury.

– Sakas, stój! Pozwól, że chociaż uścisknę ci rękę na szczęście – zatrzymałem orka i kiedy on niezdecydowanie podał mi swoją dłoń, szarpnąłem za nią, odciągając Sakasa od portalu. Zanim zanurzyłem się w portalu, popatrzyłem na stojącego w milczeniu naczelnika i powiedziałem:

– Do sprawozdania. Zgadzam się pójść zamiast Sakasa – nie doczekałem się odpowiedzi, zamknąłem oczy i zrobiłem krok w stronę okna teleportacji. Ostry chłód, niewielka strata orientacji i ocknąłem się obok przekrzywionej wywieszki, na której wypłowiała ze starości farbą było napisane: „Witamy w Kopalni Miedzi »Dolma«”.

– Twoje imię i nazwa kopalni! – dziki ryk, który rozległ się tuż za mną, prawie podrzucił mnie w powietrze.

Odwrociłem się i nie uwierzyłem własnym oczom: przede mną stał ogromny, około trzymetrowy ogr, ubrany w mundur Imperialnego Gwardzisty. Ogry przecież są dzikie i się na nie poluje! Skąd się tu wziął, do tego jeszcze w mundurze Imperatora?

– Machan, Kopalnia Miedzi „Pryka”. Przybyłem z naszej kopalni, by wydobywać Malachit – wypaliłem.

**Otrzymano zadanie: „Krwawy Malachit”.**

**Opis: W ciągu dwóch tygodni, broniąc się przed Szczurami, wydobądź 20 kawałków Malachitu z Dużych Żył Miedzi w zamkniętej Kopalni „Dolma”. Uwaga! Szczury są agresywne! Prawdopodobieństwo wypadnięcia Malachitu: 100%. Klasa zadania: Rzadkie. Nagroda: Szacunek wśród strażników Kopalni „Pryka”, Szacunek naczelnika Kopalni „Pryka”. Kara za niewykonanie zadania: reset wszystkich punktów statystyk.**

## ROZDZIAŁ 9

### **KOPALNIA „DOLMA”. CZĘŚĆ 1**

Kawał debila! Chory umysłowo kretyn! Sumienie z tyłka wylazło, co? Chciałeś się poczuć jak bohater? Z takimi myślami o swojej własnej wspaniałości udałem się do tutejszego sprzedawcy.

Gnom o imieniu Lisz był kopia Rajna: mały, bez brody, patrzył na mnie z identycznym złośliwym uśmieszkiem, kiedy w pośpiechu przeglądałem jego towary. Całą uwagę skupiłem nie na produktach Lisza – na pierwszy rzut oka były takie same jak Rajna – lecz na więźniach, którzy właśnie zaczynali się schodzić.

– Co, w Kopalni „Pryka” tak kiepsko z ludźmi? – stwierdził po chwili Lisz, kiedy zupełnie straciłem zainteresowanie jego towarami. – Zamiast dwunastego poziomu zaczęli przysyłać siódmy? Dobrze, że przynajmniej nie jesteś jedyny, w przeciwnym razie byłoby ci smutno.

Gnom nadal coś gadał, ale ja już go nie słuchałem. „Dobrze, że przynajmniej nie jesteś jedyny...” – w mojej głowie wybrzmiewały słowa Lisza. Czyżby Sakas jednak przyszedł razem ze mną? A dokładniej: po mnie, ale wrzuciło go tu jako pierwszego? Zgubiłem się.

– Dokąd poszedł ten ork? – zapytałem, kiedy Lisz wreszcie zamilkł.

– Który ork? – zdziwił się gnom.

– Jak to który? Ten z Kopalni „Pryka” – teraz z kolei ja się zdziwiłem.

– Dzisiaj były cztery osoby z kopalni „Pryka”, ty jesteś piąty, ale nie było wśród nich żadnego orka.

Gnom zupełnie mnie dobił i przestałem już cokolwiek rozumieć. Czyli poza mną znajdują się tutaj jeszcze czterej inni więźniowie z mojej kopalni? Kto?

– Ty, Machan, jeśli nie zdecydowałeś się niczego kupować, to przejdź się, obadaj kopalnię. Zbiórka więźniów i wyjaśnienie zasad odbędą się za kilka godzin, więc masz czas, żeby się porozglądać.

Nie było czego oglądać – wszystko było tu stare i zdezelowane, a kuźni, w której chciałem zrobić trochę drutu miedzianego, żeby zabić czas, nie mogłem znaleźć. Nie mając nic lepszego do roboty, postanowiłem przyjrzeć się tym, których Lisz nazwał więźniami z mojej kopalni.

– Kopalnia Miedzi „Pryka”! – wydarłem się na całe gardło. – Kto jest z Kopalni Miedzi „Pryka”, niech podejdzie do mnie!

Po kilku minutach podeszło do mnie trzech ludzi i jeden krasnolud. Szli osobno, co oznaczało, że się nie znają. Każdy rzucał ponure, ciężkie spojrzenia na pozostałych podchodzących i na mnie; czyli też są zaniepokojeni wiadomością, że z „Pryki” przedostało się tu kilka istot rozumnych. Co jeszcze? Niczego więcej nie da się powiedzieć na ich temat, trzeba się z nimi zapoznać. Rozpoczynając rozmowę z więźniami, bardzo polegałem na moim czwartym poziomie Charyzmy: może nie wyślą mnie od razu do diabła; może chociaż wysłuchają. Nadeszła pora, żeby sprawdzić, czy dobrze postąpiłem, wybierając ten parametr.

– Cześć wam – zacząłem, kiedy wszyscy się już zebrali. – Poznajmy się. Mam na imię Machan, jestem z Kopalni Miedzi „Pryka” i powiem szczerze, że nikogo z was nie znam. Czy wy czegoś nie poplątaliście? Kopalnia Miedzi „Pryka” to takie rajskie miejsce, w którym administrację zdobi rękodzieło, naczelnikiem jest ork, imienia nie znam, gnom Rajn jest handlowcem albo kierownikiem magazynu. To Kopalnia „Pryka”. A wy skąd jesteście?

– Moje tutejsze przezwisko jest gówniane, dlatego mówcie mi Ciapa – odpowiedział jeden. Dosyć chudy, niewysoki, z rozbieganymi oczami, z twarzą niezwracającą uwagi. Taki gracz powinien być Łotrzykiem, pomyślałem. Dać by mu jeszcze kilka kindżałów i już można wypuszczać na robotę. – O Kopalni masz gadane, Machan. Rajn, syfny ork, kopalnia, wszystko gitara, tylko nijak nie

kumam, że mógłbym cię znać. Skądżeś się urwał? Bujasz, że byłeś u nas, bankowo. A zgrywasz elitę.

Zdziwił mnie jego język. W Kopalni nikt tak nie mówił, a z Ciapy tryska krynica grypsery. Moje zmieszanie przerwał jedyny w naszej grupie nieczłowiek.

– Eryk jestem. Będzie krótko – powiedział krasnolud. – Ja też cię nie znam, Machan. W ogóle wszystkich was tutaj widzę po raz pierwszy. Obiecano mi, że jeśli wydobędę dwadzieścia kawałków Malachitu, to w końcu wyjdę do ogólnego świata Gry. Do Szacunku mam jeszcze pół roku, ale czekanie już mi się znudziło, więc rękami i nogami trzymam się tej propozycji. Z moim dwunastym poziomem postaci i Górnictwa wydobyć dwudziestu kawałków Malachitu to jak splunięcie.

– I ja jestem z „Pryki”. Zważ mnie Karachun. Też mi obiecali, że wypuszczą mnie z kopalni, jeśli wydobędę Malachit. I, przy okazji, podobnie jak wszyscy tutaj, pierwszy raz cię widzę, Machan, i ciebie, Cipa...

– Moja ksywa to Ciapa!

– Jakoś tak mi się skojarzyło – kontynuował niezrażony Karachun. – Wszystko jedno, w naszej kopalni cię nie widziałem. Jest tam dwustu czterdziestu więźniów i znam wszystkich. Nie było was pośród nich. Nigdy.

– Leyte – powiedział ostatni. – Tak jak pozostali: nikogo nie widziałem, nikogo nie znam. Co będziemy robić? Też mam dwunasty poziom Górnictwa i postaci. Jak zrozumiałem, tutaj innych się nie wysyła. Mnie też obiecali wypuszczenie, jeśli wydobędę Malachit.

– ZBIÓRKA! – w kopalni rozległ się wrzask ogra i wszyscy zaczęliśmy się zbierać w jedną dużą gromadę. Żadnego regularnego szyku, żadnych rzędów; przed ogrem stało stado baranów, przestępujących z nogi na nogę. Przydałby się tutaj nasz sierżant z woja, on by migiem zrobił porządek.

– Uwaga, wszyscy! Pierwszy i ostatni raz wyjaśniam zasady Kopalni „Dolma”! – zaczął ogr. – Po pierwsze od dzisiaj przez dwa tygodnie można korzystać z wody i jedzenia bez ograniczeń: choćby nawet bez przerwy. Od jutra

rana żywność będzie zawsze przy wejściu do kopalni; jeśli ktokolwiek będzie potrzebował się najeść, może wyjść i skorzystać. Po drugie w Kopalni „Dolma” jest tylko jeden kwadrat o rozmiarze w przybliżeniu dwa na dwa kilometry. Dużych Żył Miedzianych jest około trzech tysięcy, są codziennie aktualizowane, więc starczy dla wszystkich. Ochrona nie ma wstępu na kwadrat, więc jeśli rzuci się na was Szczur – możecie go zabić sami albo przybiec tu z kopalni. Jutro pojawią się magowie, oni będą was chronić. Po trzecie: Szczury. Są duże, tłuste i nielecho gryzą. Bądźcie uważni. Każdy Szczur ma swoje własne siedlisko o średnicy około czterdziestu metrów. Jeśli go zabijecie, możecie pracować w promieniu dwudziestu metrów. W jednej szczurzej zonie znajduje się od jednej do dwóch Żył, więc jest co robić; i pamiętajcie: kolejny Szczur pojawi się po około godzinie, więc nie pogrążajcie się całkowicie w pracy i bądźcie uważni. Jeśli zostaniecie pożarci, wróćcie do domu, do mamusi. – Wśród więźniów poniósł się szmer, ale ogr szybko go przerwał: – Milczeć! To jeszcze nie wszystko! Po czwarte obszar kwadratu jest bardzo dobrze zbadany jedynie na odległości około kilometra od wejścia, co jest dalej, wiadomo tylko częściowo, więc moja rada jest następująca: jeśli chcecie żyć, nie zapuszczajcie się za daleko. Możecie pracować samotnie, możecie tworzyć grupy. Jeśli stworzycie grupę, to nie będziecie mogli jej opuścić do końca pracy, a grupa musi zdać sumarycznie tyle Malachitu, ile przypada razem na wszystkich członków grupy. A żeby była jasność: samotnicy nigdy nie przeżywali w kopalni dłużej niż dwa dni. Teraz o grupach. Jeśli ktoś umiera i opuszcza grupę, ilość Malachitu, którą muszą wydobyć pozostali, zmniejsza się o dwadzieścia kawałków. Jeśli zmarły miał Malachit, to pozostaje on na miejscu trupa i można go zebrać. Zapamiętajcie: jeśli grupa, założmy, pięciorga, zebrała dwadzieścia sztuk Malachitu, a z grupy ktoś umiera i zostaje wydalony, to ilość wydobytego Malachitu również zmniejsza się o część przypadającą na wydalonego członka. W przypadku, który opisałem, grupie zostanie szesnaście kawałków zamiast dwudziestu. Po piąte, jeśli zdarzy się cud i zdążycie wydobyć dwadzieścia

kawałków Malachitu wcześniej, pozostając przy życiu, to i tak będziecie musieli tu zostać dwa tygodnie. W tym czasie będziecie mogli wydobywać Malachit dla siebie. Pod koniec pobytu dwadzieścia sztuk Malachitu oddajecie mnie. Czas będzie liczony od jutra rana. W „Dolmie” nie ma miejsca do spania, więc kładźcie się na ziemi. Budzić was nikt nie będzie, ale z nieporadności każdy będzie rozliczał się już za dwa tygodnie; czasu na wydobycie Malachitu jest bardzo mało. I po szóste: ze Szczurów spada Szczurza Skóra, Mięso i możliwe, że też Kły, Ogony i inne części potrzebne alchemikom. Tak więc jeśli dopisze wam szczęście, to możecie odjechać stąd z zyskiem. To wszystko, jesteście wolni. Następnym razem widzę was albo z dwudziestoma kawałkami Malachitu, albo za dwa tygodnie, kiedy będę was wysyłać do kopalni w charakterze karmy dla Szczurów. Rozejść się!

Do wieczora pozostało jeszcze kilka godzin, dlatego postanowiłem udać się na zwiady. Ciekawe, jak jest w tej kopalni, co znaczy wspólny kwadrat, czy biega w nim dużo Szczurów, no i w ogóle – może warto na przykład spróbować rozbić Żyłę. Małe umysły myślą tak samo, zauważyłem, ponieważ po słowach ogra niemal wszyscy więźniowie poszli na kwadrat. No tak, wcześniej zaczniesz, wcześniej skończysz.

Kwadrat był oddzielony od pozostałej części kopalni połyskującą zasłoną, przez którą niczego nie było widać. To oznacza, że właśnie za tę zasłonę nie mogą przejść strażnicy, domyśliłem się. Wychodzi na to, że kwadrat to odpowiednik Podziemia w ogólnym świecie Gry. Ale jeśli tak, to muszę koniecznie zebrać grupę standardową dla Podziemia: tank, medyk i trzech DD (*Damage Dealer* – gracz, który zadaje mocne ciosy). Coś czuję, że nie bez powodu znalazło się tutaj pięć osób z naszej kopalni... Krasnolud Eryk będzie tankiem – jest mały i trudno go trafić, dodatkowo ma jakieś specjalne bonusy, które ułatwiają odciąganie przeciwników, jeśli się nie mylę co do krasnoludów. Ja będę medykiem – choć strasznie tego nie lubię – a pozostali kompani będą tłuc Szczura ze wszystkich stron, podczas gdy ten będzie gryzł Eryka. Trzeba im

zapropnować taki wariant. Z takimi przemyśleniami podchodziłem do połyskującej zasłony, kiedy nagle spoza niej z dzikim krzykiem wyskoczył jak z procy jakiś więzień i przewrócił się. W mgnieniu oka zerwał się jednak na równe nogi, rzucił w kierunku strażników, a od strony kwadratu pojawiło się TO COŚ.

TO COŚ było Szczurem w rozmiarze zbliżonym do niedużego kuczka – wysokie na około metr, a długie, jeśli liczyć z ogonem, na jakieś dwa i pół, może nawet trzy metry. I to jest Szczur? Przecież to koń! Zwierzę zatrzymało się zdumione, widząc taką chmarę ludzi, następnie jakby ocknęło się i powoli potruchtalo za więźniem, który dopiero co tu wpadł, zupełnie ignorując wszystkich pozostałych. Aha, Szczur ma listę aggro (to lista, na której przechowywane są dane o każdym graczu znajdującym się w polu widzenia moba; mob atakuje pierwszego gracza z listy; żeby mob przełączył się na innego gracza, ten powinien go przeaggrować, czyli stworzyć większy stopień zagrożenia niż pierwszy gracz na liście). Pomyślałem więc, że pozostałym nic nie grozi.

To, co stało się później, mogę wytłumaczyć jedynie działaniem podświadomości i refleksu, ale w żaden sposób nie intencjonalnymi działaniami własnymi.

– Eryk, trzymaj go, jestem medykiem! Ciapa, Karachun, Leyte, poczekajcie pięć sekund i uderzajcie go w boki! Nie podchodźcie od tyłu, bo może sieknąć ogonem! Zaczynamy! – krzyknąłem dziwnym, nieswoim głosem.

Nie wiem, co zadziało na Eryka: mój krzyk, moja Charyzma, jego rozsądek czy Mars w znaku Koziorożca, ale od razu podbiegł do Szczura, chwycił kilof i zamachnąwszy się, z krzykiem: „Aaaaaa!... Ty kreaturo!”, uderzył.

Szczur pisnął przerażająco wysokim tonem, zatrzymał się i błyskawicznie zareagował na cios Eryka: ostry zwrot, ugryzienie... i pasek Życia atakującego zmniejszył się o jedną czwartą. Co za kanalia z tego Szczura – ciekawe, jak silne ciosy zadaje? Jeśli Eryk jest na dwunastym poziomie, to ma sześćdziesiąt

punktów do statystyk; prawdopodobnie część włożył w Wytrzymałość, żeby nie tracić Energii podczas wydobywania rudy. Tak więc odebrać mu jedną czwartą Punktów Życia ot tak... No nieźle. Teraz czas na mnie...

Całe to rozmyślanie było krótsze niż mgnienie oka. Eryk nawet nie zdążył krzyknąć z bólu, kiedy sięgnąłem do torby po Tamburyn. Jeszcze raz wam dziękuję, Karcie i Sakasie, że zrobiliście dla mnie takie чудо. Cóż, zaczynajmy.

W opcjach wybrałem Eryka i zacząłem bić w Tamburyn. Postanowiłem nie przejmować się, jak to wygląda z boku – moim zadaniem było pomóc Erykowi. Zacząłem nucić moją stałą piosenkę:

*Szaman ma trzy ręce...*

Jest! Punkty Życia Eryka zaczęły rosnać.

– Zdychaj, Szczurzyśko! – krzyknął Ciapa i rzucił się do bitwy.

Dobra, teraz powinno pójść łatwiej.

*...i skrzydło za ramieniem...*

Jest! A Eryk to dzielny gość, nie wrzeszczy po ugryzieniach Szczura, stoi, zacisnąwszy zęby, wytrzymuje.

*...od jego oddechu...*

Jest! A dlaczego tylko Ciapa bije Szczura? Gdzie są pozostali?

*...zapala się świeca.*

– Karachun, Leyte, czekacie na oficjalne zaproszenie!? – Eryk zawył przez zęby.

Dobrze: to znaczy, że żyje, jeśli wciąż może rozglądać się na boki.

– Zjedz to, kreaturo! Zdychaj, szary potworze! Karachun, uważaj na ogon, bo cię dopadnie! – niosły się po kopalni nasze krzyki.

– Eryk, obróć go pyskiem w stronę kopalni! Ogon! – krzyknąłem, kiedy zobaczyłem, że Szczur zahacza ogonem o innych więźniów.

Nie żał mi ich, od ogona nie umrą, ale dzielić się zdobyczą nie zamierzam. Kto wie, jaki jest tutejszy system podziału łupu. W Barlionie to było ciekawe; czasami zdobycz otrzymywał tylko ten, kto uderzył jako pierwszy, kiedy indziej



wszyscy, którzy oberwali. Dlatego nie możemy ryzykować, już dla nas samych to mało. Co do tego, że Szczura załatwimy, nie miałem już najmniejszych wątpliwości.

Szczur nadal doskakiwał do Eryka, gryząc go raz po raz. Zadziwiające, ale krasnolud się nie przewracał: kiedy skacze na ciebie takie cielsko, trzeba mieć duże umiejętności, żeby ustać na nogach. Eryk stał z zaciśniętymi zębami i uderzał w Szczura, którego pasek życia wolno, ale systematycznie zaczął się kurczyć.

Po bokach Szczura pozycje zajęli Ciapa, Karachun i Leyte, którzy traktowali zwierzę jak Żyłę Miedzi: przymierzasz się, uderzasz, patrzysz na wynik.

– No, już, a zdechnijże, ty...! – dziko krzyknął Eryk, podskoczył i zadał Szczurowi miazdzący cios w głowę.

Z pewnością będzie krytyczny; Szczur opadł na przednie łapy i przez kilka chwil się nie ruszał. Zakręciło mi się w głowie, naszły mnie wątpliwości, a ponieważ Eryk był w pełni zdrow, postanowiłem sprawdzić, co ja mogę zrobić jako wojownik. W opcjach wybrałem Szczura, żeby wezwać Ducha Błyskawic, wzdrygnąłem się. O matko! Czternasty poziom, tysiąc Punktów Życia na start i jeszcze zostało około czterystu Punktów Życia!

**Zadano cios. 8: 36 (Cios Ducha Błyskawic) / 2 (Poziom Przeciwnika / Poziom Postaci) – 10 (Wewnętrzna Odporność na Duchy).**

A żeby cię! Przecież mam pierścienie na Siłę! I po co zdejmowałem swój pierścień z kamieniem? Dobrze, że się domyśliłem, i przynajmniej zostawiłem łańcuszek. Kurczę, żeby many chociaż do końca walki wystarczyło, pomyślałem ze złością. Znów wybrałem Eryka i przywołałem kolejnego Ducha Uzdrawienia. Szczur doszedł do siebie i znów zaczął gryźć naszego tanka.

Kiedy Szczurowi zostało mniej więcej 20% Życia, nagle zaczął zwiększać swój rozmiar, jego oczy zalały się krwią, a sierść nabrała krwawego odcienia.

– Machan, dawaj mi wszystko, co masz, on wchodzi w tryb berserka! – krzyk

Eryka wywołał we mnie konsternację.

Ożeż twoja szarość! W trybie berserka moby biją o 100% mocniej, boleśniej, skuteczniej. Jeśli Szczur podniesie się z krytycznego, to z Erykiem koniec! A mnie zostało jeszcze many na cztery wezwania Ducha.

– Maksimum w Szczura! Przyłożyć się! – krzyknąłem i zacząłem posyłać w Eryka Duchy Leczenia.

Cios Szczura, minus 30% Życia, Duch Uzdrawienia w Eryka, plus 10% Życia. Cios Szczura, minus 30% Życia, Duch Uzdrawienia w Eryka! Plus 10% Życia...

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+1 do parametru Charyzma.**

**Łącznie: 5.**

Nagle Szczur zamrugał i zniknął. Udało się! Załatwiliśmy go!

Uśmiercenie Szczura trwało trochę ponad minutę. W pięciu! W pojedynkę nie ma nawet sensu z nim zaczynać. Natychmiast zagryzie. Zobaczyłem, że wokół Eryka utworzył się wir światła. Ach, właśnie otrzymał trzynasty poziom! Wszystko się zgadza, walczyliśmy ze Szczurem całą grupą, więzień, którego ścigał Szczur, z pewnością nie chciał go nawet dotknąć, kiedy zobaczył liczbę Punktów Życia, dlatego całe doświadczenie za Szczura powędrowało tylko do Eryka.

Jak matkę kocham, w trakcie walki poziom mojego Życia spadł do 20 jednostek! I to tak niepostrzeżenie! Muszę pilnie poszukać mentora Szamanów, w przeciwnym razie gdy będę leczyć innych, sam wyciągnę kopyta. Poszedłem po wodę, która na szczęście stała niedaleko, i dzięki temu przywróciłem poziomy Życia i many, po czym zacząłem sprawdzać, co zostało po Szczurze. Nikt poza Erykiem nie miał prawa podnieść zdobyczy, ale można się było poprzyglądać. Chociaż okazało się, że w sumie nie ma na co patrzeć. Skóra Szczura i 3 kawałki Mięsa. To wszystko. Nic specjalnego, a już miałem nadzieję, że nasz tank posili

się czymś pożytecznym. Nikt inny, tylko właśnie nasz tank, ponieważ byłem pewien, że po takiej pokazówce Szczurów liczba chętnych, by wydobywać Malachit w pojedynkę, gwałtownie spadnie.

Większość więźniów zaczęła się rozchodzić. Chociaż do końca dnia pozostało jeszcze kilka godzin, to nikt już nie ryzykował wycieczki do kopalni. Rzeczywiście, Szczur zaszokował wszystkich.

– Myślę, że musimy stworzyć grupę – powiedział Eryk, gdy wokół nas nie było nikogo obcego. – Jeszcze przed więzieniem grałem w Barlionie, byłem tankiem. Teraz, gdy wolność pojawiła się na horyzoncie, z przyzwyczajenia zacząłem levelować swojego Wojownika na tanka. Jeśli każdy Szczur ma po tysiąc Punktów Życia, a z każdym uderzeniem odbiera ci po pięćdziesiąt, to bez medyka za daleko nie zajdziesz. Machan będzie leczyć, wasza trójka będzie zabijać Szczura. Wybieramy zonę, niszczymy Szczura, w pięciu walimy w jedną Żyłę, zdobywamy Malachit i idziemy dalej. Tym sposobem zdołamy wykonać to zadanie. Nie widzę innych możliwości.

– Do rzeczy prawisz, konusie – przytaknął Ciapa. – Szczury są nieprzewidywalne, mogą zaatakować z zaskoczenia, podłe kreatury. Ja tam piszę się na grupę.

– Zgadza się – potwierdził Leyte – tylko od razu ustalmy, jak się będziemy dzielić wydobytym Malachitem. Niezbyt bym chciał, żeby ktoś pierwszy zebrał wszystkie dwadzieścia kawałków i stąd prysnął. Niepotrzebne mi takie radosne niespodzianki.

– Jeśli stworzysz grupę, to nijak już z niej nie wyjdiesz i ilość Malachitu dla zadania będzie musiała być wspólna – odpowiedział mu Karachun. – Według mnie, niech jeden z nas nosi wszystkie kawałki, najważniejsze, żeby ich liczba się zgadzała. Też jestem za stworzeniem grupy. Szczurzątko było po prostu za duże. A jeśli takie będą się pojawiać za każdym razem, to w pojedynkę nigdy nie wykonamy zadania.

– Machan, co powiesz? – Eryk spojrzał na mnie. – Zgadzasz się? Bez twojego

uzdrawiania nie damy rady. Jeśli się zgadzasz, to twórz grupę: najszybciej ze wszystkich zareagowałeś na Szczura, wiedziałeś, co trzeba robić, powinieneś zostać przywódcą. Jeszcze tylko odpowiedz mi na jedno proste pytanie: skąd masz takie krótkie imię jak NPC-e, tylko sześć liter? My wszyscy chodzimy z takimi długimi, że język wcześniej połamiesz, nim je wypowiesz; dlatego skracamy je do wygodnych. Kiedy zobaczyłem ciebie, początkowo wziąłem cię za przedstawiciela administracji, tak bardzo odróżniasz się od pozostałych.

– Też jestem za grupą, zaraz wrzucę wszystkim zaproszenie. I od razu mam propozycję: zabiliśmy Szczura, do wieczora zostało jeszcze kilka godzin. Jest nas pięciu. Proponuję przejść się na kwadrat i rozbić chociaż jedną Żyłę. Zacząć trzeba już dziś. Co zaś tyczy się imienia, to przed wejściem do kapsuły operatorzy dali mi możliwość samodzielnego wyboru zamiast używania przypadkowo wygenerowanego. Dlatego chodzę sobie z taką krótką ksywką.

Wybrawszy po kolei Eryka, Ciapę, Leyte'a i Karachuna, wrzuciłem im zaproszenia, by dołączyli do grupy.

**Stworzyłeś grupę.**

**Do grupy przyłączyły się 4 osoby.**

**Uwaga! Zmiany w zadaniu „Krwawy Malachit”! Zmieniono liczbę kawałków Malachitu do wydobycia. Nowa liczba: 100.**

**Podział wydobycia: Każdy wydobywa sam za siebie. Nie można dokonać zmiany typu podziału wydobycia w danej lokalizacji.**

Cóż, myślę, że przyszedł czas podziału pozostałych dwudziestu siedmiu wolnych punktów do statystyk. Oszczędzać je do wyjścia z kopalni – oczywiście, dobrze, ale jeśli mnie Szczur zagryzie, to z nich i tak nic nie zostanie. Ponownie założywszy swoje pierścienie – te na Intelkt – zabrałem się za zwiększanie parametrów.

A więc tak: na początek trzeba dorzucić do Wytrzymałości około siedmiu punktów, żebym miał możliwość przywołania kilku duchów więcej. Cholera, przez to ograniczenie jestem zmuszony tak irracjonalnie dysponować swoimi

parametrami. Łącznie: Wytrzymałość bazowa siedemnaście, z przedmiotami osiąga dwadzieścia sześć, z moim siódmym poziomem wystarczy na trzydzieści zakłęb z kawałkiem. Poza tym będę lepszym tankiem niż Eryk, uśmiechnąłem się w duchu. Teraz Siła. Będzie trzeba szybko rozbijać Żyłę, więc dziesięć punktów do Siły będzie w sam raz. Pozostało dziesięć punktów. Intelkt czy Zręczność? Zręczność jest mi potrzebna wyłącznie przy specjalizacji, teraz nie mam z niej pożytku. Czyli Intelkt. Chociaż, chwileczkę. Spróbuję dorzucić trochę do Charyzmy, ponieważ jestem RL (*Raid Leader*), więc się przyda.

**Uwaga, parametr Charyzma nie może zostać zwiększony poprzez dodanie punktów do statystyk!**

Wszystko jasne. Tak samo jak z Rzemiosłem. Szkoda, byłoby dobrze zwiększyć swoją zdolność wpływania na innych. Będzie trzeba ją rozwijać, gdy tylko nadarzy się okazja. Dorzuciwszy pozostałe dziesięć nieprzydzielonych punktów do Intelktu i doprowadziwszy go do bazowych osiemnastu i osiemdziesięciu dwóch z przedmiotami, zacząłem konfigurować interfejs grupowy i analizować statystyki drużyny.

Eryk. Wojownik. Trzynasty poziom. Wytrzymałość czterdzieści, Zręczność piętnaście, Siła trzydzieści, Wściekłość osiem. Tak, myliłem się, tank przebił mnie liczbą Punktów Życia, i to bardzo. To nawet dobrze: im grubszą ma skórę, tym lepiej dla mnie.

Ciapa. Rozbójnik. Dwunasty poziom. Wytrzymałość dwadzieścia pięć, Zręczność piętnaście, Siła czterdzieści, Wściekłość sześć. Odgadłem klasę naszego wielbiciela grypsery. Cieszyło mnie też to, że miał również wystarczającą ilość Wytrzymałości: mniejsza utrata Energii daje więcej czasu na Żyłę.

Leyte. Wojownik. Dwunasty poziom. Wytrzymałość dwadzieścia pięć, Zręczność dziesięć, Siła czterdzieści pięć, Wściekłość siedem. Tutaj także wszystko jest logiczne. Wytrzymałość w kopalni nie była szczególnie potrzebna,

zwłaszcza Wojownikowi, więc nacisk kładł na Siłę, by szybciej wydobywać rudę.

Karachun. Wojownik. Dwunasty poziom. Wytrzymałość dwadzieścia pięć, Zręczność dziesięć, Siła czterdzieści pięć, Wściekłość siedem. Dosłownie klon Leyte'a.

Jeśli oni wszyscy mają dwunasty poziom Górnictwa, to nawet pojedynczo będą tłuc w Dużą Żyłę Miedzi nie dłużej niż cztery godziny. To oznacza, że jeśli będziemy uderzać w żyłę wszyscy razem, to powinna się ona poddać maksymalnie po godzinie; to daje dziesięć żył dziennie. Łącznie dziesięć dni na wykonanie zadania. Gdyby nie Szczury, nie byłoby to nic skomplikowanego. No właśnie, Szczury...

Kiedy poszukałem wzrokiem pozostałych, zobaczyłem, że Eryk wpatruje się w jakiś nieistniejący punkt przed sobą i mamrocze coś pod nosem. Zapewne też konfiguruje interfejs. Przyjemnie jest grać z tymi, którzy wiedzą, co robić. Reszta wałęsała się po okolicy. Wojownicy, czego więcej od nich oczekiwać. Po co nabijać sobie głowę zbędnymi informacjami, ile komu zostało Życia. Od tego jest tank, uzdrowiciel i lider, a praca pozostałej trójki sprowadza się tylko do stania z boku i wymachiwania kilofem.

Po paru minutach ja i Eryk byliśmy gotowi; wszyscy ruszyliśmy na kwadrat. Przed nami rozpościerał się malowniczy obraz – ogromny płaskowyż, na którym miejscami wznosiły się kamienne stosy: Duże Żyły Miedzi. Panowała cisza, słychać było tylko szum wiatru i z rzadka piski Szczurów. Widoczność była dość dobra, łatwo więc zauważyliśmy, że to tu, to tam biegają tłustawe Szczury. W tej zonie, do której weszliśmy, Szczurów już nie było; znajdowała się za to Żyła, którą obstąpiwszy, zaczęliśmy drażyć. Po kopalni rozniosło się głośnie dudnienie kilofów. Natychmiast przestaliśmy i zaczęliśmy wypatrywać Szczurów – hałas mógł je zdenerwować lub zaciekawić, skąd na ich terenie wzięło się nagle pięć pysznych dań. Szczurów odgłosy kilofów jednak nie ruszały – nie przestawały snuć się po swoich zonach. No i świetnie, do odrodzenia się zabitego Szczura

zostało około czterdziestu minut, dlatego pracowaliśmy dalej. Nasz cel to Malachit.

Po jakimś czasie wściekły pisk oznajmił, że Szczur się odrodził i że jest niezadowolony. Do tego momentu Trwałość Żyły spadła do 20%, co oznacza, że rzeczywiście wychodzi nam po godzinie na Żyłę. Wspaniale!

– Eryk, łap go! Żołnierze bez komendy nie walczą! – wydałem rozkaz już niemal automatycznie.

Walka ze Szczurem zaczęła się według starego scenariusza: Eryk walił go po pysku, wojownicy stanęli po bokach i ćwiczyli na Szczurze swoje Górnictwo, a ja stałem na uboczu i zajmowałem się leczeniem. Może niepotrzebnie odmówiłem przyjęcia parametru Leczenie? Stoisz, nic nie robisz, bijesz w Tamburyn i śpiewasz pieśni, a wszyscy pozostali się wysilają. Z jednej strony rola medyka jest zaszczytna, a z uwzględnieniem filtrów poziomu doznań nawet mi to pasuje – nie muszę znosić bolesnych ciosów. Ale z drugiej strony to jednak nie dla mnie. Nie lubię bezczynności. Po raz kolejny wyleczyłem Eryka i odbudowałem mu całe Życie, następnie wyodrębniłem Szczura i wezwałem przeciw niemu Ducha Błyskawic. Zobaczymy, co wyjdzie tym razem, kiedy jestem cały zapierścionkowany i uzbrojony w poziomy.

**Zadano cios. 113: 246 (Cios Ducha Błyskawic) / 2 (Poziom Przeciwnika/Poziom Postaci) – 10 (Wewnętrzna Odporność na Duchy).**

CO?!

Powtórzyłem kamłanie, żeby wezwać Ducha Błyskawic i ponownie ujrzałem:

**Zadano cios. 113:246 (Cios Ducha Błyskawic) / 2 (Poziom Przeciwnika/Poziom Postaci) – 10 (Wewnętrzna Odporność na Duchy).**

**Zdobyto doświadczenie: +80 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu zostało: 396.**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+ 1% do parametru Intelpekt. Łącznie: 43%.**

**Zdobyto osiągnięcie!**

**Postrach Świata Zwierząt na poziomie 1.**

**(Do następnego poziomu: 19 zabójstw zwierząt).**

**Nagroda za osiągnięcie: ciosy zadawane zwierzętom wzrosły o 1%.**

**Listę osiągnięć można sprawdzić w ustawieniach postaci.**

Nad kwadratem zapanowała cisza. Spojrzałem na to, co zostało ze Szczura; pozostali utkwili we mnie wzrok i milczeli. Okazuje się, że z pierścieniami byłem nie tylko cziterem. Działiałem w trybie Boga; dziesięć przywołań Ducha Błyskawic – i Szczur padał. Kiedy zdobędę kilka poziomów więcej, będę je załatwiał po cztery–pięć za jednym razem.

– Machan, czy ty przypadkiem nie chcesz nam czegoś powiedzieć? – przerwał ciszę Leyte.

– Pierścienie – powiedziałem po krótkiej chwili. – Jestem Jubilerem, dlatego mogę robić pierścienie i łańcuszki. Co ważne: do każdego parametru. Mam opowiadać dalej czy dopowiecie sobie sami?

– Ile chcesz za pierścień? – zagadał od razu Eryk. – Rozumiem, że nie oddasz za darmo, ale czy możesz go sprzedać? Posiadanie takiego bonusu jest teraz po prostu konieczne.

– U nas w kopalni sprzedawałem je po piętnaście Złotych Monet. Myślę, że i tutaj ta cena będzie odpowiednia.

– Miej sumienie... Przecież pracujemy w jednej grupie, robimy to samo. Umówmy się chociaż na pięć Złotych Monet za sztukę...

– Niech będzie za pięć, w zasadzie nie mam nic przeciwko. Moim celem jest zdobycie Malachitu, a nie organizowanie tu licytacji.

– Doskonale; pokaż, co tam masz. – Eryk zaczął wyciągać pieniądze. – Potrzebujemy pierścieni na Siłę. Czy masz jakieś na Wytrzymałość?

– Mam na wszystko, mogę zmienić parametry bezpośrednio na pierścieniu.

– CO?! – Eryk wprost oniemiał. – Jak to? Słyszałem o tym, chłopaki z mojego dawnego klanu, którzy zajmowali się Jubilerką, mówili, że istnieje taki myk jak możliwość zmiany statystyk za cenę zmniejszenia Trwałości pierścienia, ale żeby go uzyskać, trzeba było wykonać masę zadań, gdzieś pójść, czegoś się



nauczyć. Skąd więzien ma takie możliwości? Tym bardziej gracz na siódmym poziomie? Krótkie imię, taaakie możliwości w Jubilerce... Coś ściemniasz, Machan, oj, ściemniasz. Cóż, do diabła z tym, dawaj tu te swoje pierścienie.

Podawszy Erykowi pierścienie, ze zdziwieniem utkwilem wzrok w komunikacie, który pojawił się przed moimi oczami. Sądząc po twarzy Eryka, on widział to samo.

**Uwaga! Nie możesz przekazywać przedmiotów lub pieniędzy graczom z paralelnych kopalni „Pryka”.**

Czyli że oni naprawdę są z kopalni „Pryka”, tyle że z jakiejś bliźniaczej wersji. A ponieważ nie mogę im przekazać pierścieni, pozostaję jedynym czterem w całej kopalni. No cóż, okazuje się, że bywa i tak!

Obróciwszy się do pozostałych członków grupy, zrozumiałem, że zaczynamy mieć małe problemy. Wiemy, co robić z Malachitem, ale zupełnie nie obgadaliśmy, jak będziemy dzielić zdobycze ze Szczurów i Rudę Miedzi. A jeśli nagle ze Szczura spadnie coś niezwykajnego: kto dostanie bonusy? Takie problemy trzeba rozwiązywać z góry – wcześniej.

Zdobycz ze Szczura była standardowa – Skóra Szczura i kilka kęsów Mięsa. Wszystko to leżało na ziemi, a my staliśmy wokół i w milczeniu patrzyliśmy jeden na drugiego. Nikt nie chciał ani tracić zdobyczy, ani też wyjść na kanalię, która tak po prostu zagarnie wszystko dla siebie. Każdy oczekiwał propozycji od pozostałych. A ponieważ przydzielono mi zaszczytną funkcję przywódcy bandy, to ja powinienem zacząć.

– Widzę, że stanęliśmy właśnie przed problemem dotyczącym podziału... Proponuję proste wyjście. To, co spadnie z pierwszego Szczura, biorę ja. Drugi Szczur: Eryk, trzeci: Ciapa, czwarty: Karachun i piąty: Leyte. Jeśli ze Szczura spada coś unikalnego, to bonus otrzymuje ten, kto miał szczęście w kolejności. Pozostali nie mają do niego pretensji. Inaczej będziemy się wiecznie kłócić, kto i co ma dostać.

– Eryk dostał już swoje. Z pierwszego Szczura. Zamieńcie się miejscami i ten drugi Szczur jest twój. Następny Ciapy i tak dalej – odpowiedział Karachun. – Mnie takie podejście się podoba. Kto będzie miał szczęście, ten będzie miał szczęście. Pretensji mieć nie będę.

Kiedy wszyscy potwierdzili, że taki sposób podziału zdobyczy każdemu odpowiada, podniosłem łupy ze Szczura i włożyłem je do torby. To tylko drobiazgi, oczywiście, ale jeśli będzie ich dużo, to na życie wystarczy.

– Machan, co to za cyrk? Talent show sobie urządzasz? – zapytał Leyte.

Wszyscy patrzyli na miejsce, gdzie jeszcze przed chwilą leżał łup.

– Nie rozumiem. O co ci chodzi? – zdziwiłem się.

– Pochyliłeś się, nic nie wziąłeś, potem udawałeś, jakbyś coś wkładał do torby. A łup jak leżał na ziemi, tak leży. Tylko nie proś o pieniądze za bilety, bo nie stać nas na opłacenie takiej gwiazdy. Ściemniasz, chłopie.

Nie rozumiem. Ponownie otworzyłem torbę i spojrzałem na to, co do niej włożyłem. Cóż, jest w niej nowa Skóra i Mięso. Mięsa do tej pory w ogóle nie miałem, więc nie można się pomylić.

– Wygląda na to, że to ty sobie żartujesz. Już zabrałem swoje rzeczy i włożyłem je do torby. Co więcej, w miejscu, na które tak usilnie patrzysz, nic nie ma. Jeśli więc ktoś z was coś tam widzi, to do dzieła, nie mam nic przeciwko; możecie to sobie wziąć.

– Nie cwaniakuj, Machan. Robisz aferę koperkową – powiedział Ciapa, pochylił się i przez chwilę wyglądał, jakby coś podnosił i wkładał do torby. – Od dodatkowej Skóry głowa nie boli.

Nie odzywając się, Leyte i Karachun powtórzyli dziwne ruchy Ciapy. Postanowili urządzić tu sobie gimnastykę? A może jednak dostali swój łup? Eryk nadal stał i patrzył na miejsce ze zdobyczą.

– Wychodzi na to, że wszyscy dostali swój łup ze Szczura... – zaczął. – To oznacza, że chociaż stanowimy grupę, to dla każdego jest oddzielna zdobycz, a reszta nawet jej nie widzi. Wspólny jest wyłącznie Malachit. A może jeszcze

Ruda Miedzi? Trzeba wykończyć Żyłę i sprawdzić, czy każdy otrzyma swoją rudę, czy będziemy ją dzielić po kolei tak jak Machan zaproponował ze Szczurem. Podoba mi się takie podejście. Jeśli szczęście się uśmiechnie i wpadnie przy okazji jakiś bonus, to będzie on tylko dla mnie, i dla nikogo innego. – Eryk również pochylił się, podniósł swoją zdobycz, niewidoczną dla reszty, a następnie zwrócił się do wszystkich: – I co tak stoimy? Mamy tu niedokończoną Żyłę, wkrótce pojawi się kolejny Szczur, a my tu sobie w kulki lecimy. Do roboty, lenie!

Wróciliśmy do Żyły i daliśmy jej radę w dziesięć minut. Dwadzieścia dwa kawałki Rudy Miedzi, jeden kawałek Malachitu. Ruda była wspólna, dlatego pierwszą partię oddaliśmy Erykowi. Następna Żyła będzie moja. Nieźle, biorąc pod uwagę, że na jedną taką Żyłę schodzi nam około godziny.

**Zdobyto doświadczenie: +1 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało: 395.**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+5% do umiejętności specjalizacji Górnictwo. Łącznie: 61%.**

**+1% do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 58%.**

**+1% do parametru Siła. Łącznie: 55%.**

Wyskakujące wiadomości wcale mnie nie cieszyły. W „Pryce” za Dużą Żyłę Miedzi dawali pięć do Doświadczenia, tutaj – jeden. Czyli wychodzi na to, że im więcej osób jest w grupie, tym mniejszy jest wzrost Doświadczenia i statystyk? Nieprzyjemne, ale zrozumiałe: więcej ludzi, mniej tlenu. Ale lepsze to, niż pracować samemu.

Zgodnie z decyzją ogółu wydobyty Malachit oddaliśmy Karachunowi. Stało się jasne, że zadanie wykonamy bez trudu, a to znaczy, że wyjście do ogólnego świata Gry mamy praktycznie w kieszeni. To nie mogło nie cieszyć, ale chciałem rozwiązać problem z pierścieniami – czy naprawdę istnieje takie dziwaczne ograniczenie i nijak nie da się go obejść?

Rozbiliśmy jeszcze jedną Żyłę, zabiliśmy dwa Szczury i ruszyliśmy do strefy ogólnej. Ledwie przekroczyliśmy próg oddzielający kopalnię od kwadratu

z Żyłami, kiedy obstąpił nas tłum więźniów. Zmęczeni ludzie czekali ponad dwie godziny, żeby na własne oczy zobaczyć, że z kwadratu można wyjść cało. Nie miałem ochoty niczego im opowiadać, dlatego zbywałem pytania, wypluwając słowa, które zlewały się w jeden bełkot. Tymczasem swoje pięć minut zapragnął mieć Ciapa. Wzniósł się na wyżyny krasomówstwa, opisując barwnie nasze walki ze Szczurami, ale z tego, co mówił, nie rozumiałem praktycznie nic: „Frajerskie Szczury ostro przykozaczyły i się przejechały, bo nasz Machan to sztos elita...” i dalej w ten deseń. Ciekawe, czy ktoś poza nim samym go jeszcze rozumiał?

\*

– Machan, poczekaj. Chcę trochę poeksperymentować z możliwościami przekazania pierścieni. – Zatrzymał mnie Eryk, kiedy poszedłem szukać miejsca na nocleg. – Jeśli nie da się przedmiotów przekazać bezpośrednio, to może dałoby się jakoś oszukać system. Wchodzisz w to?

Eryk czytał mi w myślach – od razu się zgodziłem. Do tego byłoby nieźle znaleźć lukę w ograniczeniach lokalizacji – w końcu to była moja praca, zanim tu trafiłem. Postanowiłem podążać za pomysłami Eryka.

– To, że bezpośrednio nie można przekazać pierścienia, już sprawdziliśmy. Chociaż... Daj mi pierścień. Nie, nie działa. Dobra, idźmy dalej. Rzuć go na ziemię. Też nie... Kiedy pierścień nie jest w twoich rękach, ja go w ogóle nie widzę. To nie rzucaj, a wyrzuć. Wyobraź sobie, że wyrzucasz pierścień jak niepotrzebny śmieć. Znow nie działa. Jesteś przekonany, że wyrzucałeś, nie żałując, że to robisz? Dobra, idziemy dalej. Spróbujmy przekazać pierścień komuś z innej kopalni; może zadziała oddanie pierścienia przez pośrednika?

Pośredniczenie innych więźniów też nie zadziałało, nawet kiedy brał w nim udział gnom; kolejne rozwiązania Eryka też się nie sprawdziły: system na amen blokował możliwość przekazania przedmiotów, które nie zostały wykonane w „Dolmie”. Hm, a może, w tym rzecz, że przedmioty nie powstały w „Dolmie”?

Trzeba sprawdzić.

– Eryk, poczekaj. Teraz moja kolej na główkowanie. Wydaje mi się, że pierścień trzeba zrobić tutaj. Najpierw wykonam go z tego materiału, który już mam. Robiłem je z niego, ale wtedy nie stanowiliśmy jeszcze grupy. I jeśli przekazanie tak wykonanego przedmiotu nie zadziała, to trzeba będzie zrobić sztabki z tej rudy, którą wydobyliśmy dzisiaj. Co prawda mam w związku z tym dwie nie najlepsze wiadomości: nie jestem Kowalem i nie mogę wytapiać sztabek, zresztą nawet jeśli znajdziemy Kowala, to w „Dolmie” nie ma kuźni i nic nie wytopimy. Ale poza tym pomysł jest przedni.

– O Kowala i sztabki się nie martw. Sam jestem Kowalem, więc zrobię, co trzeba. Kuźni nie potrzebuję. Tygiel mam zawsze przy sobie, węgiel i formę do sztabek też. Znalezienie ognia nie jest problemem, strażnicy mają pochodnie. Tak więc spróbuj zrobić pierścień ze swojego materiału, a ja w tym czasie pójdę i zorganizuję wszystko do wytopu.

Wykonanie pierścienia nie zajęło mi dużo czasu – Eryk nie zdążył nawet rozżarzyć węgla. Kiedy wrócę do „Pryki”, poproszę Sakasa o wycięcie z drewna formy, do której będzie można wylewać stopioną Miedź. Spróbuję wykonać jednorodny pierścień. Te wykonane z drutu wkrótce zaczną się łamać i przecierać. Chociaż... o czym ja mówię? Nie wrócę już do „Pryki”, nie mam tam nic do roboty.

Zamieniłem wszystkie parametry pierścienia na Siłę i podałem go Erykowi. Nie zadziałało. Czyli została nam ostatnia szansa. Oddałem Erykowi rudę wydobytą w „Dolmie” i zostawiłem go samego, żeby mógł zrobić sztabki, a ja poszedłem spać; było już zbyt późno, by czekać na wyniki wytapiania, a później jeszcze robić drut i pierścienie. Jutro, wszystko jutro.

Rano, gdy tylko otworzyłem oczy, zadowolony Eryk podał mi osiem Sztabek Miedzi. Zrobił je! Krasnoludy strasznie przynudzają, przemknęło przez moje myśli, gdy Eryk opowiadał, jak robił te wlewki. Czyli teraz będę słuchać o tym, jakie trudności pokonał? Że nie spał pół nocy? Zuch chłopak, gratuluję,

w nagrodę dostaniesz ciasteczko. Ciasteczko!

Dopiero teraz się zupełnie rozbudziłem. W „Dolmie” nie ma ograniczeń dotyczących jedzenia, więc nie zostanę ukarany, jeśli zjem to, co sam sobie przygotuję. A z moim poziomem specjalizacji przygotuję coś wyśmienitego i zdrowego. Muszę się szybko za to zabrać, a pierścienie mogą poczekać.

Rozmarzyłem się o tym, jak będę piec mięso i jakie bonusy za to dostanę, i machinalnie wziąłem do ręki sztabki, które podał mi Eryk, dlatego wyświetlający się komunikat czytałem, zupełnie nie rozumiejąc, co się dzieje:

**Otrzymałeś od gracza z równoległej Kopalni „Pryka” przedmiot stworzony przez niego z zasobów wspólnych.**

**Uwaga! Po wyjściu z Kopalni „Dolma” przedmiot ten zostanie usunięty!**

Świetnie! Jeśli ruda jest wspólna, to wszystkie rzeczy, które są z niej wykonane, również są wspólne: to znaczy, że można je sobie nawzajem przekazywać. Mój wewnętrzny chomik pisnął z niezadowoleniem: teraz będę musiał pracować za darmo i oddawać pierścienie ot tak – ale błyskawicznie go uciszyłem. Wolności za pieniądze nie kupisz! Yyy... Chociaż kupisz, ale ja aż tylu pieniędzy nie mam, westchnąłem.

Przygotowanie jedzenia zabrało mi niewiele czasu. Zamiast ogniska wykorzystałem pochodnię, więc mięso w krótkim czasie zmieniło się w bardzo apetycznie wyglądający kawałek. Widząc głodne spojrzenia członków swojej grupy, spróbowałem przekazać im mięso, ale się nie udawało – mięso nie było wspólne, dlatego produktów z niego przygotowanych nie dało się przekazać. Cóż, nie jest to jakiś wielki problem, pomyślałem, delektując się smaczną i soczystą Szczurzyną.

**Zdobyto efekt pozytywny: Siła +3,  
strata Energii zmniejszona o 50%.**

**Czas działania: 12 godzin.**

Eryk opowiedział pozostałym, że znaleźliśmy sposób, nawet jeśli tylko tymczasowy, przekazywania przedmiotów, dlatego postanowiliśmy, że wszyscy rozbijają Żyłę, a ja wytwarzam pierścienie, pomagając tylko przy Szczurach.

I zaczęła się rutyna.

Robiąc pierścienie i nawet nie dotykając Żyły, i tak otrzymywałem doświadczenie za jej rozbicie, więc z punktu widzenia levelowania postaci nic nie traciłem. Szczur, pierścień. Cykl trwał cztery godziny, dopóki nie skończyły mi się sztabki. Koniec. Teraz mogę odpocząć i po prostu pomachać kilofem. Okazało się, że produkowanie drutu bez specjalnych urządzeń nie jest już przyjemnością, ale wynik w postaci czterech pierścieni na +4 do Siły był tego wart. Jeśli ilość rudy będzie wystarczająca, to już za cztery dni cała grupa będzie miała pierścienie i zakończymy pracę zdecydowanie przed założonym terminem.

Kiedy Szczur zagryzł na śmierć kolejnego gracza, którego naznaczony cierpieniem i bólem krzyk rozniósł się po całym kwadracie, podeszła do nas delegacja. Wszyscy pozostali więźniowie podzielili się na pięć grup po dziewięć osób, ale medyk był tylko w jednej z nich. Licząc na niego, grupa straciła już trzy osoby. Kolejne dwie padły od zębów Szczura, uroiwszy sobie, że są potężnymi tankami. Czyli już minus pięć. I to w pierwszy dzień. Szczury naprawdę nieźle dają tu popalić.

Delegacja, która do nas podeszła, zaproponowała mi i Erykowi, żebyśmy zostali Łowcami Szczurów. On ściąga ich uwagę, ja go leczę, grupa złożona z dziewięciu osób zabija Szczura, po czym sprawnie wydobywa rudę. W charakterze wynagrodzenia każda grupa będzie oddawać nam po jednym Malachicie na dzień. Poprosiliśmy o czas i poszliśmy naradzić się z pozostałymi członkami grupy.

– Ogólnie rzecz biorąc, to sprawa wygląda tak – zacząłem im wyjaśniać otrzymaną propozycję. – Z jednej strony będziemy wolniej rozbijać Żyłę, zrobimy nie dwanaście, tylko jedenaście lub nawet dziesięć, jeśli ja i Eryk będziemy co godzinę zajmować się Szczurami. Na wszystkie pięć grup

potrzebujemy około dwudziestu minut. A później czterdzieści minut tłuczemy z wami Żyłę, kolejny Szczur, i tak w kółko.

– Ta swolocz mocno gryzie – mruknął pod nosem Eryk. – Kiedy grałem tankiem, nawet nie słyszałem o czymś takim jak wrażenia sensoryczne w Barlionie. A tu czujesz każde ugryzienie, każde pchnięcie. Stoisz, zaciskasz zęby i myślisz tylko o tym, żeby nie krzyknąć z bólu. Tak, tylko dzisiaj zwiększyłem swój parametr Wytrzymałość o pięćdziesiąt procent. Gdybym nie ćwiczył jej na naszych Szczurach w „Pryce”, byłbym ciekim tankiem. Ale mieć pięć dodatkowych kawałków Malachitu dziennie... Do diabła, zgadzam się!

Karachun, Leyte i Ciapa również zgodzili się pracować w trójkę, kiedy ja i Eryk będziemy polować na Szczury w sąsiednich zonach. Poza tym jeszcze nikomu nie powiedziałem, że ja również otrzymuję doświadczenie za każdą rozbitą Żyłę, choć sam w nią nie uderzam, więc wygląda na to, że grupa będzie usatysfakcjonowana dodatkowymi bonusami w postaci doświadczenia i wydobycia. Eryk będzie aggrować Szczura, więc zdobycz i wszystkie bonusy trafią do nas. Trzeba koniecznie powiedzieć reszcie, żeby po zakończonym dniu pracy zebrali swoje zdobycze w postaci Skór i Mięsa Szczurów z naszego terenu. Lub dodatkowych bonusów, jeśli komuś się poszczęści.

Tak minął nasz pierwszy dzień. Dzięki moim pierścieniom załatwiliśmy jeszcze po siedem Żył i Szczurów na kwadracie, a wraz z Erykiem pokazaliśmy dwudziestu dziewięciu Szczurom, że nie są mile widziane w kopalni. W ogóle nie są mile widziane. Tego dnia się usamodzielniałem. Dwa Szczury później otrzymałem poziom ósmy i włożyłem moje wszystkie nieprzydzielone punkty w Intelkt, a po zdobyciu poziomu dziewiątego w ogóle zacząłem cieszyć się życiem. Mimo wszystko dobrze, że zgodziliśmy się polować na Szczury. Jediną rzeczą, która mogła martwić, było to, że doświadczenie za Szczura z każdym poziomem malało. Na dziewiątym poziomie do Doświadczenia dawali jedynie dwadzieścia. Szkoda, ale nic nie poradzisz: im szybciej się rozwijasz, tym szybciej przestajesz się rozwijać. Ech, dlaczego nie zacząłem rozwijać



Kuśnierstwa? Tyle skór się marnuje. Jednak osiemnaście kawałków Malachitu, które po pierwszym dniu pracy znajdowały się w worku Karachuna, wliczając również te dwa z wczoraj, cieszyły mojego wewnętrznego chomika i zachłanną ropuchę, czyniąc ich miłymi i potulnymi. Na wykonanie zadania potrzebujemy jeszcze sześciu dni.

## ROZDZIAŁ 10

### **KOPALNIA „DOLMA”. CZĘŚĆ 2**

Trzeciego dnia pracy straciliśmy Karachuna. Wyszło głupio i nieudolnie, ale fakt pozostał faktem – zostało nas tylko czterech. I winny temu byłem tylko ja. A wszystko tak dobrze się zaczęło...

Drugiego dnia pracy osiągnąłem dziesiąty poziom, po czym za Szczura zacząłem dostawać tylko dziesięć Punktów Doświadczenia. Co za sknerstwo, muszę stąd spływać. Popracuję jeszcze kilka tygodni i naprawdę odejdę. Kiedy osiągnąłem dziesiąty poziom, na Szczury zacząłem chodzić sam – nie było już sensu brać ze sobą Eryka, co zrozumieliśmy w lot. Kiedy rozpoczęliśmy walkę z kolejnym Szczurem, grupa, do której przyszliliśmy, nieco zamarudziła, dlatego zostaliśmy z Erykiem sam na sam ze Szczurem. Cóż, w zasadzie nic strasznego: ja ubezpieczam Eryka, on starannie unika dziabnięć, więc wszystko idzie dobrze. Po kilkudziesięciu sekundach, widząc, że reszta nie zamierza do nas dołączać, zacząłem wzywać Ducha Błyskawic.

**Zadano cios. 198: 291 (Cios Ducha Błyskawic) / 1,4 (Poziom Przeciwnika / Poziom Postaci) – 10 (Wewnętrzna Odporność na Duchy).**

Uch, ty! Dobrze, że piętnaście nowych punktów, które otrzymałem za ostatnie trzy poziomy, przypisałem do Intelaktu! W ciągu czterech sekund wywoływania Ducha pozbawiłem Szczura praktycznie jednej czwartej Punktów Życia. Dalej poszło jak po maśle. Dwa Duchy Błyskawic w Szczura, Duch Uzdrawienia w Eryka, Duch Błyskawic w Szczura – i już, rezultat osiągnięty. Od razu pojawiło się pytanie: po co odrywać Eryka od wydobywania Malachitu? Przy następnym Szczurze poprosiłem Eryka, żeby to on mnie ubezpieczał,

przygotowałem się mentalnie i zacząłem aggrować Szczura.

**Otrzymano cios. Poziom zdrowia obniżył się do 38: 80 (ugryzienie Szczura) – 42 (zbroja). Pozostało: zdrowia: 212 z 250.**

Aj! Niech cię szarość! Jak Eryk to wytrzyma? Intensywnie uderzając w Tamburyn, zacząłem uciekać przed Szczurem po całej jego zonie. A co? Nikt przecież nie zmusza mnie do stania w miejscu i rozkoszowania się ugryzieniami. Szczur biegał za mną, z rzadka podgryzając, ale teraz robił to zdecydowanie mniej boleśnie i z mniejszą częstotliwością. Kiedy w końcu Szczur szczęśliwie zdechł, podniosłem swój parametr Odporność od razu o 40%. Nieźle, biorąc pod uwagę, że ominąłem tylko trzy ugryzienia, sumarycznie obniżając swój poziom Punktów Życia o 120. Cholera, bardzo dużo zżera mi wzywianie Duchów – praktycznie połowę tego, co właśnie straciłem. Dobra, jak zostanę prawdziwym Szamanem, pojmę to cholerstwo. Na razie wykorzystałem jeszcze jeden bonus Kopalni „Dolma” – możliwość leczenia ukochanego siebie samego. Tego w „Pryce” nie wolno, a tutaj – bez ograniczeń. Przykre tylko było to, że początkowo w pełni zdrowiałem, a później odejmowano mi 10 Punktów Życia za wezwanie Ducha. Czyż to nie podstęp? Gdzie logika takich działań? Duch najpierw przybywa, a następnie leczy. Prawdopodobnie programiści zaplanowali ten myk jako ostatnią szansę dla niewtajemniczonych Szamanów – wtedy, kiedy zostają ci dwa–trzy Punkty Życia, nie mógłbyś przywołać żadnego Ducha, gdyby Punkty zostały odebrane już na początku. A tak – wywołujesz ducha, zostajesz uzdrowiony, a rozliczasz się dopiero później. Uspokoiwszy się tą myślą, wysłałem Eryka do roboty przy Żyłach, a sam zacząłem polować na Szczury. Tak właśnie zakończył się dzień drugi, niezapowiadający żadnych problemów.

Rankiem trzeciego dnia pracy w „Dolmie”, robiąc z powodzeniem uniki przed ugryzieniami Szczura na naszym terenie, przeszedłem na terytorium innych grup. Przy trzecim takim podejściu Szczury nadal umierały szybko i bezproblemowo, z jednym tylko ograniczeniem – po ostatnim byłem już

całkowicie wyprany z many; wraz ze wzrostem poziomu wzrastają również wydatki na czary. Jeśli na pierwszym poziomie wywołanie Duchów Leczenia i Błyskawic kosztowało po cztery jednostki many i jeden Punkt Życia, to teraz kosztuje już czterdzieści jednostek many i dziesięć Punktów Życia. Tak więc na ostatnim Szczurze moja mana się wyczerpała; musieliśmy go nawet dobić kilofami, dobrze przynajmniej, że trafiła się nam równa grupa, która bez ociągania się pomogła. W przeciwnym wypadku żeby odzyskać manę, musiałbym wyjść i napić się wody, ale między zonami, gdzie pracowaliśmy teraz, a wyjściem z kopalni Szczury już zdążyły się odrodzić. Żeby napić się wody, musiałbym zabić jeszcze co najmniej dwa. Spojrzałem na kręcące się Szczury i postanowiłem nie przeładowywać głowy niepotrzebnymi problemami, ponieważ maksymalnie za około piętnaście minut mana samoistnie się odbuduje. Z moim poziomem Intelaktu nie stanowiło to problemu, więc ruszyłem powoli w kierunku mojej grupy. Trzeba dokończyć pierścienie – zostały tylko po trzy do zrobienia – i już, zespół będzie w pełni zaobrączkowany. Brzmi to nieco dwuznacznie, uśmiechnąłem się w duchu, i za całą otrzymaną do tej chwili manę wezwałem dla siebie Małego Ducha Uzdrawienia. Co by nie mówić, ostatni Szczur nieźle mnie pogryzł, przebrzydła gadzina. Nagle po kopalni rozniósł się krzyk:

– Machan, na pomoc! Szczury!

A niech to! Wziąłem nogi za pas i pobiegłem do mojej grupy. Biegłem i nawet nie myślałem o tym, że pomoc pokonać Szczura mogę teraz jedynie za pomocą kilofa.

Kiedy dobiegłem do grupy, czekała na mnie niespodzianka w postaci dwóch przerośniętych Szczurów. Duża Żyła Miedzi, którą rozbijała grupa, znajdowała się na granicy siedlisk trzech Szczurów; i chociaż jednego już załatwiliśmy, to dwa pozostałe tylko czekały na swoją szansę. I właśnie teraz jeden z nich zaciekle gryzł Eryka, który jak zawsze robił uniki i z całych sił starał się zwrócić na siebie uwagę drugiego Szczura. Ten jednak wziął się na Karachuna.

Karachun, z tego, co rozumiałem, nie miał jeszcze specjalnych możliwości tanka, dlatego Szczur nie reagował.

– Machan, no dalej, lecz! Ty, odwal się ode mnie! – krzyknął Karachun, opędzając się od Szczura.

Dlaczego nie uciekasz, baranie? Czemu stoisz jak słup? Co ty? Nigdy wcześniej nie grałeś? Uciec stąd nie możesz, to pewne, Szczury odrodziły się już w sąsiednich zonach. No ale stać w miejscu i jeszcze przy tym walić w niego, nie pozwalając Erykowi zdjąć aggro? To przecież głupie!

Karachunowi zostało tylko dziewięćdziesiąt Punktów Życia z dwustu pięćdziesięciu. Musisz zacząć biegać! W ciągu tych trzech dni wszyscy podnieśli swój poziom do trzynastego, ale zainwestowali w Siłę, pokładając swe nadzieje we mnie i w Eryku. Wychodzi na to, że niepotrzebnie.

Z opcji wybrałem Karachuna i z przyzwyczajenia zacząłem wywoływać Ducha Uzdrawienia. Wszystko będzie dobrze, uspokajałem się w myślach, kiedy nagle zobaczyłem komunikat, od którego zamarło mi serce:

**Niski poziom many! Nie możesz wezwać Małego Ducha Uzdrawienia. Koszt wezwania wynosi 40 jednostek many. Biejący poziom many: 18 z 970.**

– Niiieeeee! – wrzasnąłem, chwyciłem kilof i rzuciłem się na Szczura. – Odejdź od niego, wstrętny sierściuchu! Jestem smaczniejszy! Jestem tutaj, no, chodź, zjedz mnie!

**Biejący poziom many: 26 z 970.**

**Punkty Życia Karachuna: 50 z 250.**

– Karachun, uciekaj od niego, nie stój jak słup! Nie mogę cię teraz przeleczyć, nie mam many! Potrzebuję jeszcze kilka sekund! I nie bij go, nie pozwalasz zdjąć z siebie aggro! – wrzasnąłem, z całych sił starając się kilofem przeaggrować Szczura.

Gdzie tam. Z moim poziomem Siły było to praktycznie niemożliwe.

Tymczasem Karachun walił w Szczura ile wlezie, jakby nas nie słysząc. Tryb berserka, niech go szlag. Weź przestań go bić, debilu!

**Bieżący poziom many: 34 z 970.**

**Punkty Życia Karachuna: 10 z 250.**

No, proszę, Szczurze, odwal się od niego! Nie jest smaczny! Tam stoi Eryk, tłusty, mały, soczysty. Zaprasza cię, zwróć na niego uwagę!

**Bieżący poziom many: 42 z 970.**

No, wreszcie. Dwie sekundy. Potrzebuję tylko dwóch sekund, żeby wezwać Ducha Uzdrawienia. Trzymaj się, Karachun!

*Szaman ma trzy ręce...*

**Uwaga! Nie możesz wezwać Małego Ducha Uzdrawienia dla tego celu. Cel jest martwy.**

Upadłem na kolana. Z Karachuna została tylko górka wydobytego przez nas Malachitu i pięć pierścieni. Tak zakończyła się jego wyprawa ku wolności. Gdzie jest Szczur? Rozerwę go teraz gołymi rękami...

**Zadano cios krytyczny. 406: 2 × 291 (Cios Ducha Błyskawic) / 1,4 (Poziom Przeciwnika) – 10 (Wewnętrzna Odporność na Duchy).**

**Zdobyto doświadczenie: +10 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało: 640.**

Drugiego Szczura potraktowaliśmy już tylko kilofami. Kiedy zdechł, w kopalni zapadła cisza. Pozostałe grupy przestały pracować i przyglądały się spektaklowi, w którym wylewowani gracze przed chwilą wykończyli swojego partnera, ofiarowując mu tym samym dodatkowe trzy lub cztery miesiące życia w kopalni... Zgadza się, to było piękne widowisko. Tylko teraz zrobiło mi się ciężko na sercu i ogarnęła mnie czarna rozpacz.

W tym dniu już więcej nie pracowaliśmy. Eryk pozbiierał cały Malachit, pieniądze i pierścienie, które zostały po Karachunie, włożył je do swojej torby i zażartował, że podobno jest następny, po czym oczyściliśmy przejście ze Szczurów i wyszliśmy. Nie mieliśmy już dzisiaj na nic ochoty. Pozostali więźniowie, zdając sobie sprawę z bezsensowności wydobywania Malachitu z błakającymi się obok Szczurami, powlekli się za nami. Nikt nie chciał podzielić losu Karachuna.

Do końca dnia nie rozmawialiśmy ze sobą. Ja – ponieważ czułem się winny, Eryk – prawdopodobnie dlatego, że nie mógł przeaggrować Szczura, a Leyte i Ciapa... No cóż, nie wiem, prawdopodobnie dla towarzystwa. Po prostu nie byliśmy w nastroju do rozmów. Pozornie perfekcyjny plan wydobywania Malachitu wziął w łeb. Planowałem wykonać go w ciągu sześciu dni, a tymczasem...

Wieczorem zauważyłem, że wyszarzony nick Karachuna z adnotacją „Nie żyje” nadal widnieje w składzie grupy, więc zaznaczyłem go i wybrałem „Usuń”.

**Czy jesteś pewien, że chcesz usunąć gracza ze składu grupy? Uwaga! W wypadku, gdy gracz zostanie usunięty z grupy, ilość Malachitu wymagana do ukończenia zadania „Krwawy Malachit” zostanie zmniejszona o 20 jednostek. Jeśli ten gracz zostanie usunięty, zadanie „Krwawy Malachit” nie zostanie przez niego wykonane.**

Anuluj! Anuluj! Anuluj!

– Ludzie, wszyscy do mnie! Eryk, wyciągaj Malachit, przeliczymy go! – zawołałem już trochę żywszym głosem. Jeśli mamy cały Malachit, to znaczy, że Karachun prawdopodobnie wykona zadanie! Niech sobie siedzi w swojej kopalni. Najważniejsze, żeby pozostali się na to zgodzili!

Malachitu było tyle, ile miał Karachun – czterdzieści dwa kawałki, wliczając także te, które dostaniemy za dzisiejszą ochronę. Wychodzi na to, że działka Karachuna nie zniknęła!

Kurczę, zupełnie nie pamiętam, co ogr mówił o umarłych – czy oni od razu opuszczają grupę, czy po tym, jak zostaną wyrzuceni? I co w takim razie dzieje się z zadaniem?

– W zwykłej grze – zaczął Eryk, kiedy wyraziłem swoje wątpliwości na temat Karachuna – nawet jeśli gracz ginie w walce z bossem, to i tak dostaje Punkty Doświadczenia i dostęp do zdobyczy. Tak samo jest z zadaniami: jeśli umiera podczas ich wykonywania, to kiedy grupa kończy zadanie, kończy i on. Jeżeli w kopalni są takie same reguły... Ludzie, nawet gdyby mieli mi wlepić jeszcze pięć lat, to nie chcę być kanalią. Karachun, oczywiście, też nie jest motylkiem ze skrzydełkami, skoro trafił do kopalni, ale trzeba dać mu szansę.

– Podpisuję się pod tym – odpowiedział Ciapa. – Z Karachuna był równy ziom. Tak w ogóle to nie mamy prawa pozbawiać go możliwości wyjścia do ogólnego świata Gry. To by było słabe. Zgadzam się z Erykiem, trzeba dać mu szansę. Przynajmniej będziemy mieć czyste sumienia. Z gęby cholewy nie robię.

Nad kopalnią ponownie zawisła cisza. Skoro nawet Ciapa przemówił ludzkim głosem, to znaczy, że Karachunowi naprawdę trzeba dać szansę dokończenia zadania razem z nami.

Przez następne trzy dni nie działo się nic szczególnego. Nasza pracująca trójca teraz bardzo dokładnie obserwowała siedliska Szczurów, ja zawsze zostawiałem sobie rezerwę many, dlatego wszystko było pod kontrolą.

Z dobrych rzeczy: w sumie wydobyliśmy już osiemdziesiąt kawałków Malachitu, z czego dwadzieścia pięć dostaliśmy za ochronę; ja zdobyłem jedenasty poziom, wprowadzie za Szczury zaczęli dawać już pięć punktów, więc dwunastego w kopalni nie osiągnę. Siłę i Wytrzymałość podniosłem o jeden, doprowadzając ich wartość podstawową odpowiednio do siedemnastu i osiemnastu. Górnictwo wzrosło mi do jedenastu i już wkrótce zbliży się do granicy z poziomem dwunastym. Osiągnięcie Postrach Świata Zwierząt doszło już do poziomu trzeciego, zwiększając mój cios zadawany zwierzętom o 3%. Pięć punktów do statystyk, które dostałem, zainwestowałem w Wytrzymałość, ponieważ za wezwanie Duchów zaczęli mi odejmować już po jedenaście Punktów Życia. Ogólnie wszystko szło dobrze, dopóki nasz bystrooki Eryk nie ujrzał w oddali jakiegoś nieznanego osobnika.



– Leyte, spójrz no tam: co widzisz? – powiedział, kiedy już mieliśmy wychodzić z kopalni.

Dzisiaj zrobiliśmy dziesięć Żył, planowo poruszając się od wejścia, i zdenerwowało nas, że w żadnej ze szczurzych zon nie znaleźliśmy więcej niż jednej Żyły. Jakoś się nam dzisiaj nie wiodło. W rezultacie oddaliliśmy się od wejścia praktycznie o czterysta metrów, zostawiwszy za sobą już dziesięć Szczurów, które się odrodziły. Wracając, trzeba będzie przebijać się przez nie raz jeszcze. Leyte w tym czasie patrzył tam, gdzie mu pokazywał Eryk.

– Góra na horyzoncie, jak zawsze. Ona tu jest od pierwszego dnia. Co ty... co w niej zobaczyłeś?

– Nie patrz na górę; widzisz ten czarny punkt prawie u podstawy?

– No widzę. Najprawdopodobniej to jakiś dziwny cień, jest już wieczór. – Leyte wyglądał na zagubionego.

– Cholera, czy ty wcześniej w ogóle nie grałeś w Barlionie? – zaczął się wkurzać Eryk. – Daję głowę, najchętniej Ciapy, że to nie cień, tylko wejście do jaskini. I jeśli ten teren ze szczurami jest czymś w rodzaju Podziemia, to jaskinia...

– ...jest siedliskiem miejscowego bossa – dokończyłem za niego.

Eryk miał rację – jeśli punkt, który widzi, rzeczywiście jest jaskinią, to w niej po prostu musi być ukryty jakiś chroniony przez bossa bonus. Tylko jaką będziemy mieć z niego korzyść? Naszym zadaniem jest zdobycie Malachitu i wydostanie się z kopalni, a nie granie z bossem w berka.

– I po co mącisz? Oddajemy Malachit i spływamy. – Ciapa jakby czytał w moich myślach.

– Naprawdę niczego nie rozumiecie? Już jutro wykonamy zadanie, oddamy Malachit, i co dalej? Pozostałe siedem dni będziemy siedzieć w kopalni i ogrzewać tyłkami ziemię? I nawet nie sprawdzimy, co tam jest? Wszyscy mamy trzynasty poziom z wyjątkiem Machana, a dzięki jego pierścieniom to w ogóle możemy uznać, że jesteśmy na dziewiętnastym. Jutro zdajemy zadanie,

otrzymujemy Szacunek, pakujemy jedzenie i ruszamy w stronę jaskini. Nawet jeśli umrzemy po drodze, wszystko, co nam grozi, to że wrócimy do kopalni przed terminem, ale reputacji nie stracimy. W ogólnym świecie Gry, aby osiągnąć poziom dwunasty, potrzebny jest maksymalnie tydzień. Przecież są do tego questy! Tak naprawdę nie tracimy nic: jeśli zostaniemy uśmierceni przez Szczury lub bossa, wrócimy do siebie do kopalni i od razu wyjdziemy. Jeśli go zabijemy, dostaniemy dużo bonusów. Ogr przecież nie na próżno mówił, że będziemy mogli zabrać ze sobą wszystkie nasze zdobycze. Ta decyzja należy do nas wszystkich, ale osobiście myślę, że nie możemy zmarnować takiej szansy.

Nie wiem jak reszta, ale ja miałem wątpliwości. Z jednej strony już wcześniej umierałem i wiem, że chociaż jest to bolesne, tragedii nie ma. Z drugiej strony jedna rzecz sprawiała, że śmierć w kopalniach była wyjątkowo przykra – parametr Rzemiosło. Jeśli umrę, zostanie zresetowany. I chociaż całkowicie się zgadzam z wszystkim, co mówi Eryk – sam w kilka dni zdobyłem Łowcą dziesiąty poziom – to levelowanie Rzemiosła od początku nie będzie łatwe. Poza tym podejrzewałem, że z niskim poziomem Rzemiosła nie da się wykonać figurek szachowych. Cholera, znów sytuacja, kiedy jednocześnie się chce i nie chce. Tylko tym razem bardziej się nie chce.

– Zdecydujemy jutro. Musimy zdobyć jeszcze trzynaście kawałków, potem je oddać, przekonać się, że zadanie zostało w pełni wykonane, a później możemy dalej rozmawiać – zaproponował Leyte, na co wszyscy się zgodzili.

Przebiliśmy się do wyjścia i poszliśmy rozmyślać.

Nie wiedząc, czym się zająć, poszedłem do Lisza. Już raz sprawdzałem, co ma na sprzedaż, ale dość pobieżnie. Muszę staranniej pogrzebać w schowkach gнома, a nuż jest tam coś pożytecznego.

– Któż to mnie odwiedził? – radośnie przywitał mnie gnom.

W odróżnieniu od Rajna, który zawsze pracował, Lisz tylko siedział na pieńku. Ciekawe, który z nich jest niepoprawnym gnomem? Ten, który zawsze pracuje, czy ten, który przez cały czas siedzi?

– Cóż to się stało, że sam Postrach Szczurów „Dolmy” zstąpił z wysokości do mnie, skromnego? – Proszę, okazuje się, że Lisz nie stroni od drwin. Nasz Rajn jest zdecydowanie lepszy.

– A tak, postanowiłem zobaczyć, co można kupić u tak szacownego gнома, ale widzę, że jest zajęty. Odpoczywa. No, skoro tak, to pójdę. – Tę gadkę testowałem na Rajnie, tylko w jego wypadku „odpoczywa” zastępowałem słowem „pracuje”. Zadziałała niezawodnie: Lisz zerwał się na równe nogi.

– Jak to zajęty? Przecież ja, można powiedzieć, tylko czekam, kiedy ludzie do mnie zaczną przychodzić i kupować moje towary. Tymczasem nawet jeśli przychodzą, to i tak tylko po to, żeby sprzedać rudę; na towar nawet nie spojrzą.

– A po co patrzeć, skoro wszystkie gnomy mają to samo? Co mam u siebie w kopalni, mam i tutaj, wszędzie. Pierwszego dnia nie zauważyłem u ciebie niczego, czego bym nie widział u Rajna, handlarza z „Pryki”. Zresztą on ma towaru więcej niż ty. A nawet dużo więcej.

– Co? Przecież ty nawet nie widziałeś tego, co mam, a już chcesz krytykować? Samych kilofów będzie z dziesięć rodzajów. A buty, a kurtki? Zobacz, popatrz! – rozochocił się Lisz, wyciągając towar ze swojej olbrzymiej torby i rozkładając go bezpośrednio na ziemi. Rajna do takiego stanu doprowadzić nie mogłem. Powoli się rozwijam!

Kurtka, spodnie, buty, kilofy, podstawowe receptury w oddzielnej paczce. W zasadzie wszystko standardowo, to samo, co u Rajna – na żadnym przedmiocie nie ma dodatkowych statystyk, różnica tylko w poziomie zbroi (odzież), wytrzymałości i sile uderzenia (kilofy).

Pokręciłem głową i popatrzyłem na Lisza. Ech, myślałem, że będzie miał coś ciekawego. A tak...

Widząc moją kwaśną minę, Lisz spuścił nos na kwintę. On sam, patrząc niezbyt radośnie na swoje własne towary, które dosłownie kilka chwil wcześniej reklamował jako najlepsze na świecie, smutniał z każdą sekundą. No cóż, przepraszam, jeśli nic nie masz, to trudno.

– Nie, Lisz – postanowiłem mówić wyłącznie prawdę, bez względu na to, jak gorzka będzie dla gнома. – Masz to samo co inni. Te same ubrania, te same kilofy, te same receptury. A do Rajna zwracałem się nawet po Drogocenne Kamienie, których potrzebowalem do pracy Jubilera. To jest gnom, który naprawde wszystko moze załatwić. – Postanowiłem dobić Lisza, nieco mu dogryzając. Ale tylko troche. To, że Rajn posłał mnie do diabła, przemilczałem. To już nie jest takie ciekawe.

Odwróciłem się i miałem zamiar pójść spać, gdy zatrzymał mnie radosny okrzyk Lisza:

– Machan, stój! Dlaczego od razu nie powiedziałaś, że parasz się Jubilerstwem? Mam tu takie cacuszko, mało komu je pokazuję, ponieważ nieczęsto spotykam Jubilerów. Spójrz! – Lisz zaczął grzebać w swojej torbie, a ja przyglądałem się komunikatowi, który ukazał się moim oczom:

**Uwaga! Wykorzystano specjalne właściwości  
specjalności Handel:  
zaoferowano ci towar niestandardowy.  
Zdobyto ulepszenie umiejętności:  
+1 do specjalności Handel. Łącznie: 6.**

Lisz wyjął jakieś zawiniątko.

– Jakiś czas temu kupiłem kilka receptur jubilerskich, ale nijak nie mogę ich sprzedać. Naprawde przepraszam, ale nie mogę oddać ich za mniej niż dwadzieścia Złotych Monet za sztukę; sam za tyle je kupowałem. Nie chcę być stratny.

– Zgadzam się. Nikt nie lubi być stratny. Daj mi chociaż popatrzeć, co to za receptury. Jeśli się okaże, że już takie mam, to później nie odzyskam od ciebie pieniędzy.

– Popatrz sobie, jasne. I tak nie dasz rady ich aktywować, dopóki są moje – powiedział Lisz, wręczając mi rulony.

Co my tu mamy...

### *Duży Miedziany Pierścień*

- *Opis: Duży Miedziany Pierścień. Trwałość: 80. +2 losowe statystyki z listy głównej (Wytrzymałość, Siła, Zwinność, Intellect, Wściekłość). Wymagany poziom: 8.*
- *Wymaganie produkcji: poziom Jubilerstwa nie niższy niż 8.*
- *Składniki: 2 Miedziane Sztabki.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

### *Drut z Brązu*

- *Opis: wykorzystuje się go do przygotowania pierścieni i łańcuszków z brązu.*
- *Wymaganie produkcji: poziom Jubilerstwa nie niższy niż 10.*
- *Składniki: 1 Miedziana Sztabka.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

### *Pierścień Siły z Brązu*

- *Opis: Pierścień z Brązu. Trwałość: 100. +2 do Siły. Wymagany poziom: 10.*
- *Wymaganie produkcji: poziom Jubilerstwa nie niższy niż 10.*
- *Składniki: 2 Druty Brązowe.*
- *Narzędzia: Zestaw Jubilera.*

Poza Pierścieniem Siły z Brązu były jeszcze Brązowe Pierścienie Wytrzymałości, Intellectu, Zręczności i Wściekłości. Wychodzi na to, że jeśli Miedziane Pierścienie generują przypadkowe statystyki, to zaczynając od Brązu, są one już określone dla każdego pierścienia. Fajnie, a jak to działa? Znowu trzeba będzie się uczyć metodą prób i błędów? Chociaż nieważne. Siedem receptur jubilerskich, ale po dwadzieścia Złotych Monet... Gnomy dobrze żyją.

– Biorę. Trzymaj pieniądze.

**Nauczyłeś się receptury jubilerskiej:**

## **Duży Miedziany Pierścień. Łącznie receptur: 8.**

Przestudiowałem po kolei wszystkie receptury i wydałem 140 Złotych Monet, po czym poszedłem spać. Mój wewnętrzny chomik, poddusiwszy ropuchę, radośnie oglądał dopiero co wyuczone receptury, a ropusze pozostawało tylko gorzko płakać nad utraconym złotem. Nic to, zieloniutka: zostało nam jeszcze około dwóch tysięcy Złotych Monet, więc nie jest tak źle. A receptury zawsze się przydadzą. Pozostało jedynie poszukać, gdzie można dokupić Sztabki Brązu, i zdecydować, czy idziemy do bossa. Jeśli tam w ogóle jest jakiś boss. Skąd on mógł się wziąć w kopalni dla więźniów? Naszym zadaniem jest wydobywanie rudy, a nie zabijanie bossów. Ale przecież Szczury nie zadomowiły się tutaj tak po prostu. Tym sposobem pytanie pozostawało otwarte. Jutro wydobędziemy Malachit i zobaczymy.

Trzyście kawałków Malachitu wydobyliśmy samodzielnie, nawet nie korzystając z tych, które proponowano nam za ochronę, co niezmiernie ucieszyło wszystkie grupy, ale jednocześnie mocno zdenerwowało. Na dokończenie zadania potrzebowali jeszcze czterech–pięciu dni, więc dodatkowy Malachit dziennie byłby bardzo na miejscu. Wiedzieli jednak, że moja ochrona może się skończyć, co oznacza, że Szczury już niedługo zaczną ich gryźć.

Pod koniec dnia po oczyszczeniu wyjścia z kopalni ze Szczurów nasza grupa udała się w kierunku koślawego i zniszczonego budynku administracji. Koniec, wykonaliśmy zadanie, możemy odpoczywać przez siedem pozostałych dni. Wspaniale.

– Przecież mówiłem, że następnym razem chcę was widzieć w momencie oddania normy! – ryk ogra rozniósł się po gabinecie.

W przeciwieństwie do gabinetu orka z „Pryki” tu nie było ani obrazów, ani zasłon, ani wielkiego stołu z krzesłem-tronem. Panowały dość spartańskie warunki, bez żadnych zbytków: prosty stół, krzesło. To wszystko.

– Nie przyszliśmy w odwiedziny – odpowiedziałem za wszystkich jako lider grupy. – Zadanie zostało wykonane, Eryk, zademonstruj.

Eryk zaczął wyciągać kawałki Malachitu i układać je na stole przed ogrem. A co – powiedział, że to jemu osobiście trzeba oddawać Malachit, to oddajemy. Z każdym kawałkiem, który Eryk kładł na stół, szczęka ogra opadała coraz niżej. Po ostatnim kawałku przeistoczył się w coś niewyobrażalnego. Ech, żeby tak dało się zrobić screenshot. Z takim obrazkiem wygrałbym niejeden konkurs – zszokowany ogr. Taki obrazek wart był siedmiu dni pracy.

– Tutaj jest sto kawałków, włączając dołą Karachuna, któremu daliśmy trochę odpocząć. Więc zadanie zostało chyba wykonane?

Ogr przytaknął, wciąż stojąc i patrząc w milczeniu na stos Malachitu.

**Zadanie „Krwawy Malachit” zostało zakończone. Nagroda: Szacunek wśród strażników Kopalni „Pryka”, Szacunek naczelnika Kopalni „Pryka”.**

Rozległ się melodyjny dzwonek, a nad naszymi głowami pojawił się blask. Witaj, ogólny świecie Gry, niedługo do ciebie zawitam. Najpierw jednak muszę rozwiązać sprawę z bossem. I trzeba będzie się zastanowić, co z innymi grupami, zostawienie ich na lodzie nie jest fair.

– Zajęliście piąte miejsce pod względem szybkości wydobywania wymaganej normy w całej historii kopalni. – Ogr w końcu doszedł do siebie, wstał od stołu i podszedł do wyjścia. – Poczekajcie tutaj.

Kilka minut później wrócił, trzymając coś w rękach. Wow, co to jest? Rozda nam teraz bonusy? Nieźle, miło jest zająć wysoką pozycję w konkursie na szybkość wydobywania. Chociaż moja wewnętrzna ropucha znów zaczęła jątrzyć: gdyby nie norma Karachuna, którą robiliśmy dzisiaj, zadanie wykonalibyśmy już wczoraj. I z pewnością zajęlibyśmy lepsze miejsce. Cholera, powiedzieliby, że jest jakiś konkurs, to pracowalibyśmy szybciej. Bralibyśmy na przykład po dwa Malachity od grup za ochronę.

– Zgodnie z dawnym dekretem Imperatora, jeśli grupa wydobywająca Malachit jest w pierwszej piątce wydobywców pod względem szybkości, to należy jej się nagroda za wykonaną pracę. Karachun dostanie swoją w kopalni,

już dziś ją wysyłam. Teraz rozwiążemy tę kwestię z wami.

Ogr zaczął rozdawać bonusy. Eryk dostał jakąś tarczę, w którą wbił wzrok jak ogr w Malachit. Kiedy ją przymierzył, poziom Punktów Życia wzrósł mu od razu o sto trzydzieści. Czyli tarcza daje minimum +13 do Wytrzymałości. Niezły bonusik dla początkującego tanka. A jeśli wziąć pod uwagę, że tarcza powinna mieć mocny poziom zbroi, to nagroda jest niemal bezcenna.

Ciapie dostały się dwa kindzały. Wytrzymałości nie podnosiły, ale wyraz twarzy Ciapa miał podobny do Erykowego. Cóż takiego dają? Aż mnie ręce zaczęły swędzieć, żeby to wszystko zabrać i obejrzeć.

Leyte dostał miecz. Zuch; opanował się w porę, tylko na chwilę rozszerzyły mu się nieco źrenice. Wytrzymałości miecz też nie dodawał, ponieważ nie zmienił się poziom Punktów Życia. Czyli miecz prawdopodobnie jest na Siłę.

Kiedy ogr podchodził do mnie, wewnętrzny chomik wstał na tylne łapki, przednie złożył przed sobą i uruchamiając ślinianki, i machając ogonkiem, zaczął rozkosznymi oczkami spoglądać na zbliżającego się ogra. Sprzedajna duszyczka!

Ogr podał mi coś, co przypominało Tamburyn z pałką. To wszystko? Po twarzy przemknął mi nawet cień rozczarowania: Tamburyn już mam, co prawda bez takiej pałki – stukiałem w niego ręką. Nie pamiętam, jak ona się nazywa, trzeba będzie sprawdzić we właściwościach. Ech, pozostałym dostała się tarcza, noże, miecz, a mnie – jakiś Tamburyn. Wziąwszy go z rąk ogra, spojrzałem na właściwości.

**Szamański Tamburyn Trala z Tłuczkiem. Przedmiot dwuręczny. Trwałość: niezniszczalny. Opis: Wykorzystanie Szamańskiego Tamburynu Trala podczas kamłania skraca czas wezwania Duchów o 50%. Kara za przywołanie wszystkich Duchów zmniejsza się o 50%. Kiedy Tamburyn znajduje się w rękach Szamana: + (Poziom gracza) do Intelaktu. Tłuczek może być wykorzystywany jako broń obuchowa: Cios: (Siła × 2). Możliwa integracja Tamburynu i Tłuczka z innymi przedmiotami. Klasa przedmiotu: Skalowalny. Ograniczenia odnośnie do poziomu: Brak.**



Mój wewnętrzny chomik w zupełnej ekstazie upadł na plecy i zaczął wierzgać łapkami. Przedmioty Skalowalne kosztowały niewiarygodnie dużo – ceny osiągały kilkaset tysięcy złotych Monet. W całej Barlionie sprzedawali je wyłącznie nieliczni NPC-e i nie można ich było odsprzedać innym graczom lub NPC-om, którzy byli handlarzami. Chcąc się ich pozbyć, musiałeś je wyrzucić – innej drogi nie było. Ale chyba trzeba być niespełna rozumu, żeby wyrzucić przedmiot, którego statystyki rosną wraz z każdym poziomem i który może integrować się z innymi. Jeśli się nie mylę, ta integracja oznacza możliwość naniesienia na Tamburyn rysunków, które zwiększają jego statystyki, wmontowania ręcznie wykonanej Biżuterii, nałożenia na Tamburyn czarów, wykombinowania czegoś z rękojeścią... znów zapomniałem, jak się to nazywa! Tak wiele można zrobić z przedmiotem, który ma zdolność integrowania się z innymi. Doskonale rozumiem mojego chomika, który nie przestawał wierzgać łapkami. Aby zdobyć taki przedmiot, gracze byli gotowi zrobić dosłownie wszystko, a teraz jeden z nich praktycznie sam wpadł mi w ręce. Chociaż gdyby nie te dwadzieścia pięć kawałków Malachitu za ochronę, nie weszlibyśmy do pierwszej piątki – po prostu nie weszlibyśmy.

Kiedy wyszliśmy od ogra, Eryk natychmiast zwrócił się do wszystkich i powiedział:

– Ludzie, nawet mnie nie pytajcie, co dostałem. I tak wam nie powiem. Wybaczcie mi, ale jeśli w Barlionie rozniesie się, że mam coś takiego – mówiąc to, spojrział na swoją tarczę, którą wciąż trzymał w ręce – to nie pozwolą mi spokojnie wylevelować mojej postaci. Każdy PK uzna za swój obowiązek wysłać mnie na odrodzenie, pozbawiając mnie tym samym części doświadczenia. Nie jest mi to potrzebne, więc zapomnijcie, że mi w ogóle cokolwiek dali. I wam radzę to samo: im mniej ludzi będzie wiedziało, co dostaliście, tym lepiej dla was.

Zasadniczo zgadzałem się z Erykiem. Chociaż zżerała mnie ciekawość, co takiego dostali inni – nie miałem ochoty informować ich o swoim Tamburynie.

A tak – nikt nic nie wie i wszystko w porządku. Nikt bez dostępu nie może zobaczyć właściwości moich przedmiotów, a ja nie mam zamiaru nikomu na to pozwalać. Jednak wciąż mnie męczyło, co dostała reszta mojej bandy.

Następnego ranka przyszła do nas kolejna delegacja przedstawicieli każdej z pozostałych pięciu grup. Jeśli pominąć wszystkie gratulacje, uprzejmości i resztę wodolejstwa, to na sucho zostawała tylko jedna prośba; prośba, która brzmiała następująco: pomóżcie nam z tymi Szczurami, dopóki grupy nie zakończą wydobywania. Każdy z nas codziennie dostanie za to po Malachicie, a ja jako główny macher od walki ze Szczurami dostanę całe dwa.

Wszyscy się zgodzili i przez pięć dni kontynuowaliśmy pracę w kopalni. Codziennie każda grupa rozbijała po dwanaście Żył, otrzymując przy tym po trzy kawałki Malachitu dla każdego, a mnie tym samym zapewniła dwunasty poziom Górnictwa. Koniec końców to Szczury pomogły mi zdobyć poziom dwunasty; dodałem trzy punkty statystyk do Wytrzymałości i dwa do Intelaktu, a także osiągnąłem czwarty Poziom Postrachu Świata Zwierząt. No i jeszcze każdy dzień przynosił mi po dwa Malachity za ochronę. Tak więc te pięć dni spędziliśmy z korzyścią, a ja podsumowałem je dodatkowym całkiem niezłym zyskiem. Frustrowało nas tylko, że ze Szczurów poza Mięsem i Skórami nic nie wypada. Żadne alchemiczne bonusy nie przypadły w udziale ani mnie, ani mojej grupie. W każdym razie – tak mi powiedzieli. Wreszcie piątego dnia wszystkie grupy zakończyły wykonywanie zadania, pozostawiając nam dwa dni na podróż do jaskini i z powrotem. Jeśli długość kopalni wynosi dwa kilometry, a Szczury znajdują się co czterdzieści metrów, to znaczy, że przed nami jest tych zwierząt około pięćdziesięciu. Dużo, nawet dla naszego wyspecjalizowanego już oddziału. Tak, wszyscy postanowiliśmy iść do bossa.

– No i jak, podjąłeś decyzję? – zapytał Eryk dwa dni po tym, jak dostał bonusy od ogra. – Trzeba decydować się szybciej, zostało nam tylko pięć dni, nie chciałbym po tym, jak się namyślimy, iść tam w ostatni dzień. Jeszcze zamkną nas tutaj ze Szczurami i wtedy na pewno przyjdzie nam umrzeć. A z takimi

prezentami, jakie dostaliśmy od ogra, przebiegniemy się tam i z powrotem i nawet bossa nie zauważymy. Załatwimy go jakoś tak mimochodem.

– Fanty nam niezłe dobili, bez dwóch zdań – zaczął Ciapa. – Jeśli to samo będzie w jaskini, to przytulić trochę barachła nie zaszkodzi. Wchodzę w to.

– Machan, bez twoich Duchów tam nie ma co iść. Co myślisz? No chodź, i tak nic nie tracisz. No dobrze, albo umrzemy, albo wywindujesz się na dwunasty poziom w ciągu tygodnia. A tak mamy szansę coś zdobyć. Może nawet coś cennego.

Och, Eryku.

Nie będę ci przecież opowiadał, że swojego Rzemiosła nie jestem gotów zamienić na żadne potencjalne bonusy bossa z piętnastego poziomu. Bo z jakiego miałyby być, skoro wszystkie Szczury są na czternastym? Boss musi być o jeden–dwa poziomy wyżej. Nawet niech o trzy; czyli w jaskini siedzi Megaszczur na siedemnastym i czeka, kiedy my, gładcy i śliczni, przyjdziemy do niego i zgarniemy wszystkie smakołyki.

A może powinienem przestać myśleć logicznie? Jeśli nie pójdziemy do jaskini, to jakie jest prawdopodobieństwo, że będę tego jakoś szczególnie żałował? Duże, nawet bardzo. Może więc powinienem olać logikę? Jakoś tak ciężko z nią żyć. Czy chce mi się iść? Chce. To w czym problem?

– Zgadzam się. Będzie ciekawie pójść i zobaczyć, co i jak. Może tam nie ma żadnej jaskini i po prostu ci się przywidziało – zgodziłem się. – Pomożemy reszcie wydobyć normę Malachitu i wtedy pójdziemy.

Niech się dzieje co chce, postanowiłem; właśnie wybieraliśmy się na wyprawę do kopalni. Nikt z pozostałych – kiedy usłyszeli o bossie i o tym, że można umrzeć – nie zgodził się pójść z nami. Nie to nie, będzie więcej dla nas.

Wcześniej przygotowałem Pieczonego Szczura – na wszelki wypadek, gdybym musiał przywrócić sobie zdrowie. A nuż skończy mi się mana, a zdrowie spadnie do zera. Różnie bywa. Z wodą było kiepsko – nikt nie miał ani menażek, ani większych pojemników. Nawet Lisz ich nie sprzedawał. Chociaż o ile dobrze

zrozumiałem tutejsze reguły, to nawet gdybyśmy je mieli, korzystać z nich mógł wyłącznie ich właściciel; dla reszty byłyby niedostępne. No dobrze, będziemy polegać na mojej zdolności do szybkiej regeneracji many.

I tak rankiem szóstego dnia, sprzedawszy Liszowi całą resztę Mięsa, Skór i rudy, żeby na wszelki wypadek zrobić w torbach miejsce dla spodziewanej zdobyczy, wypuściliśmy się na kwadrat. Nasz cel majaczył na horyzoncie, ale najpierw musieliśmy sprawdzić w akcji to, co dostaliśmy od ogra. Na pierwsze trzy Szczury nie nasyłałem Ducha Błyskawic i byłem jedynie statystą, obserwującym, jak grupa metodycznie rozprawia się z biedną zwierzyną. Rozwój wydarzeń sprawił, że „Dolma” zyskała trzech kolejnych groźnych Pogromców Szczurów. Eryka, trzymającego kilof w jednej ręce, a tarczę w drugiej, praktycznie nie dosięgał żaden cios; Poziom Życia Szczura zaczął spadać bardzo szybko, kiedy Ciapa i Leyte uderzali w boki zwierza. Sądząc po szczęśliwych minach, wszystkim w grupie zaczynało się podobać takie podejście do zabijania, więc podzieliliśmy się – oni zajmowali się jednym Szczurem, a ja wysunąłem się naprzód i wziąłem na siebie kolejnego stojącego na naszej drodze. Za ledwie godzinę później już byliśmy na miejscu – przed nami migotała standardowa zasłona wejścia/wyjścia z Podziemi. Eryk miał rację: na naszym kwadracie naprawdę był boss, a my właśnie staliśmy przed wejściem do jego legowiska.

– Dobrze, ustalmy od razu kolejność działań – zaczął Eryk. – Ponieważ nikt poza Machanem nie grał wcześniej w Barlionie, powiem wam o podstawowych zasadach walki z bossem. Wchodzimy wszyscy razem, ale jednocześnie ja natychmiast wychodzę naprzód o kilka metrów, a wy stoicie w miejscu i obserwujecie, co i jak. Machan, zapewniasz natychmiastowe wsparcie: od razu, jak tylko wejdziemy, wzywaj Duchy. Diabli wiedzą, co nas czeka po drugiej stronie, więc musimy się zabezpieczyć. Dalej. Ciapa i Leyte, uderzacie tylko na komendę Machana i tylko tych, z którymi walczę ja lub których wskaże Machan. Żadnej samowolki. Jeśli chodzi o pozostałe moby, które będą kręcić się obok, nawet o nich nie myślcie: już moja w tym głowa, jak utrzymać na sobie całe to

towarzystwo. I pamiętajcie, na razie jeszcze nie mam taunta (zdolności tanka, żeby ściągnąć na siebie uwagę moba), więc jeśli nagle ktoś się na was rzuci, przysiądźcie, obejmijcie rękami głowę i znoście ciosy. Możecie coś wrzeszczeć, ale w żadnym wypadku nie bijcie moba. Inaczej go nie zdejmę. Machan, stój blisko mnie, na uzdrowicieli często spada aggro, więc bądź gotów do wezwania Ducha Błyskawic i do wydawania poleceń pozostałym, żeby bili twojego moba. Czy są pytania do pierwszej części?

– Jak myślisz, jaki rodzaj bossa tam siedzi? – zapytałam Eryka.

– Pytanie nie na temat, ale aktualne. Najprawdopodobniej to Szczur poziomu osiemnastego–dwudziestego, z jakimiś obrzydliwymi zdolnościami. Skoro nie ma pytań do pierwszej części, przechodzę do drugiej. Wszyscy bossowie mają specjalne umiejętności, które wykorzystują albo przeciwko tankowi, albo przeciwko całej grupie; dlatego Ciapa i Leyte obowiązkowo słuchajcie tego, co powie Machan. A ty – Eryk popatrzył w moją stronę – musisz szybko podjąć decyzję: czy powinniśmy stać razem, żeby podzielić cios pomiędzy siebie, czy może lepiej rozbiec się w różne strony. Nie ma tutorialu do tego bossa, więc będziemy działać jak przy otrzymaniu osiągnięcia Pierwsze Zabójstwo: na własne ryzyko. To, co wiem o Szczurach: lubią truć wszystko po kolei. Jeśli ten boss także truje, to łatwo z nim nie będzie. Nie mamy odtrutki, a jeśli jad nie ma ograniczenia w czasie, to można się już przeżegnać. Tak więc, Machan, cała nadzieja w twoim generowaniu many, żeby przedrzeć się przez wszystkie Szczury do wyjścia z kopalni. Myślę, że one do momentu zabicia bossa już się odrodzą. A, jeszcze jedno: wszelkie jady mocno osłabiają, więc istnieje prawdopodobieństwo, że boss zacznie hulać po grupie. Bądźcie na to gotowi.

– Co boss zacznie robić? – nie zrozumiał Leyte.

– W sensie: zreć będzie już nie tylko mnie, a wszystkich po kolei. W takim wypadku działamy według schematu, o którym dopiero co powiedziałem: siadamy, wrzeszczymy, bossa nie bijemy. Będę trzymał bossa odwróconego pyskiem od wejścia, od strony ogona, jeśli to będzie Szczur, a, i od tyłu do

żadnego bossa nie wolno podchodzić, bo można oberwać. Bijemy tylko z boku. Teraz o łupach: myślę, że będą dla każdego z nas, ale jeśli nagle coś się wydarzy i łup stanie się wspólny, to proponuję od razu ustalić, jak go będziemy dzielić. Rozumiem, że to dzielenie skóry na niedźwiedziu, ale nie chcę iść na akcję, nie uzgodniwszy wszystkich detali.

– Proponuję proste rozwiązanie – powiedziałem. – Jeśli coś będzie na Intelkt, to wybaczcie, ale wam przez najbliższe trzysta lat się nie przyda. Taką rzecz biorę dla siebie. Jeśli w rzeczy będzie Wściekłość, to przeciwnie, nawet nie spojrzę na nią. Jednak jeśli będą tam parametry uniku, odpierania ataku lub zbroi: to rzecz wędruje do Eryka. Jeśli rzecz będzie na Siłę i Zręczność: tutaj już trzeba rzucać losy między Ciapą a Leytem. Jeśli rzecz będzie pasować wszystkim lub nie będzie pasować nikomu, będziemy losować. Podobnie w wypadku wszystkich gadżetów alchemicznych i innych tego typu cudów. Wszyscy znają grę kamień, nożyce, papier? Właśnie w nią zagramy, bo nie mamy kości. Możemy jeszcze, oczywiście, rzucać Monetą, ale to trwa dłużej. Jest nas czworo, ja gram z Erykiem, Leyte z Ciapą. Następnie zwycięzcy grają ze sobą. Wydaje mi się, że to świetny sposób podziału łupu. – Kiedy wszyscy się zgodzili, Eryk kontynuował: – Jest jeszcze ostatnia sprawa. Nie wiem, jak zakończy się walka, może boss nas wszystkich zagryzie i od razu wrócimy do naszych kopalni. Dlatego proponuję po wejściu do ogólnego świata Gry natychmiast się odnaleźć i stworzyć swój klan. Już teraz dodałbym was do listy znajomych, ale ta funkcja jest zablokowana. Jak rozumiem, jedynie do czasu wyjścia. Chyba dobrze sobie poradziliśmy i każdy ma unikalne bonusy; w każdym razie ja mam jeszcze do odsiadki przynajmniej cztery lata; więc trzeba się jakoś urządzać w świecie ogólnym. Razem będzie nam łatwiej to zrobić. W pobliżu Anchursa znajduje się oberża „Wesoły Gnum”, oberżystką jest tam gnomka Rotfront; spotkajmy się u niej. Jeśli Machan musi odsiedzieć jeszcze trzy miesiące w kopalni, to za trzy miesiące co wtorek i czwartek będę tam na was czekać. Żeby stworzyć klan, potrzebujemy około pięciu tysięcy Złotych Monet, ale myślę, że z pierścieniami

Machana nie stanowi to problemu. Będziemy kupować rudę, chociaż ja radziłbym wydobywać ją samodzielnie w wolnych kopalniach. A Machan będzie robił pierścienie i łańcuszki. W ciągu miesiąca wyciągniemy potrzebną kwotę. Zazwyczaj pierścienie z brązu na +2 w Sklepie Jubilerskim kosztują około trzydziestu Złotych Monet. Srebrne na +5 są już po około sześćdziesiąt za sztukę, a złote, na które można rzucać zaklęcia i które dają +10 do statystyk, kosztują kilka setek.

– To dziwne, z jakiegoś powodu zawsze uważałem, że profesja Jubiler nie jest zbyt popularna w Barlionie. Jeśli produkcja pierścieni przynosi takie pieniądze, to dlaczego połowy populacji Barliony nie stanowią Jubilerzy? – Spojrzałem na Eryka zaskoczony.

– Nie domyślasz się? Ja na przykład, chociaż gram już kilka lat, nawet nie słyszałem o czymś takim jak Rzemiosło. A to, że rzemiosło zwiększa ilość statystyk w wytwarzanym towarze, to jest już w ogóle jakaś bomba. To się będzie sprzedawać! A wracając do Jubilerstwa: pierścienie nawet na +10 są bardzo przydatne, przynajmniej do poziomu czterdziestego. Na poziomie czterdziestym, kiedy ma się dwieście punktów statystyk, te czterdzieści, które można dostać ze złotych pierścieni, wielkiej różnicy nie robi. Zwyczajnie nikną jak kropla w morzu i efekt nie jest tak zauważalny jak teraz. A z każdym poziomem wpływ pierścieni staje się coraz mniejszy. Oczywiście klany, które chodzą na wyprawy lub zdobywają zamki innych klanów, bardzo troszczą się o to, żeby być lepszym, choćby nawet o +1; tacy to mogą levelować Jubilerkę. A dla większości graczy Jubilerka to tylko kolejna rozrywka, nic więcej. W moim starym klanie ci, którzy rozwijali Jubilerstwo, zazwyczaj dochodzili do Brązu i je rzucali, ponieważ Sztabki Srebra są już drogie, nie mówiąc o Złotych, a wolne kopalnie, gdzie można je wydobywać, policzysz na palcach jednej ręki, więc głupio bez perspektyw na korzyści zajmować się produkcją pierścieni. Wszyscy więc gromadzą złoto, żeby kupić Złote Pierścienie raz na zawsze i zapomnieć o sprawie. Mithrilowe i wyższe to już przywilej top graczy i klanów, nawet nie

wiem, gdzie się je kupuje. Tak więc twoje Miedziane Pierścienie na +4 pójda jak gorące bułeczki. A jeśli jeszcze do Srebra dopełniesz, to w ogóle nie opędzisz się od klientów.

Okazuje się zatem, że przy wsiadaniu do kapsuły otrzymałem nie najgorszą specjalizację, uśmiechnąłem się w duchu. Koniecznie trzeba dojść do Srebrnych Pierścieni. Na razie nikomu nie mówiłem, że pierścienie i łańcuszki w moich dłoniach przekształcają się w przedmioty zintegrowane, czyli można do nich jeszcze wstawiać kamienie; stworzymy klan, to trzeba będzie odkryć karty. I robić dla wszystkich takie jak moje. No dobrze, to wszystko później, a teraz boss.

– Jestem za klanem. Jak wyjdziemy, też wszystkich dodam do przyjaciół i stworzymy klan. A teraz chodźmy. I tak już długo sterczymy. Ciapa, Leyte: jesteście gotowi? – Doczekawszy się na ich skinienie, popatrzyłem na Eryka. – No cóż, krasnoludotanku, prowadź.

– Wszyscy podchodzimy do zasłony, ustawiamy się w linii i na „trzy” wchodzimy. Gotowi? To odliczanie. Raz. Dwa. Trzy.

Sięgnąłem po Tamburyn z Tłuczkiem i zrobiłem krok w połyskującą zasłonę.



## ROZDZIAŁ 11

### **PODZIEMIE**

Kiedy tylko zasłona zniknęła, Eryk zrobił kilka kroków naprzód i wystawił tarczę, Leyte i Ciapa stali przy moim boku, ściskając otrzymaną broń, i badawczo spoglądali w przód. Byliśmy gotowi do odparcia każdego ataku, tylko z jakiegoś powodu nikt nas nie atakował. Nie no, znowu mam wolny start: jakie moby miałyby czekać przy wejściu do Podziemia? Wszystkie są gdzieś dalej. Ledwo przesunąłem się do przodu, gdy pojawiła się wiadomość:

**Alert dla gracza! Otwarto nowe terytorium: Podziemie Mushu. Prawdopodobieństwo znalezienia cennego przedmiotu po zwykłym przeciwniku wzrasta o 49,999%, zdobywane doświadczenie wzrasta o 20%.**

Przeczytałem wiadomość i nie mogłem się nie uśmiechnąć. Ponad 50% prawdopodobieństwa wypadnięcia miały tylko te przedmioty, które były niezbędne do wykonania zadań. Maksymalne prawdopodobieństwo wypadnięcia wszystkich pozostałych przedmiotów wyniosło właśnie 50%. Otworzyliśmy nowe terytorium, co oznacza, że przed nami nikt jeszcze nie przeszedł Podziemia. Jeśli się nie mylę, pionierzy zawsze mają największą szansę na zdobycie łupu. W Kopalni „Dolma” mieliśmy już szansę na wypadanie przedmiotów ze Szczurów; wzięwszy pod uwagę, że zwiększyła się ona o tak wysoki procent, wyjściowo musiała być na poziomie 0,001%. A ogr mówił, że mamy możliwość dodatkowego zarobku! Kawalarz, jak by nie patrzeć.

Miejsce, do którego się dostaliśmy, bardzo przypominało tunel: wysoki na trzy metry korytarz niknął gdzieś w oddali. Na jego ścianach w około trzymetrowych odstępach wisały płonące pochodnie, których blask rzucał

dziwne cienie na ściany wykonane ze źle obrobionego kamienia. Miało się wrażenie, że przejście zostało wydrążone kilofami, a wygładzenie ścian uznano już za zbyteczne. Tylko podłoga była mniej więcej równa, co pozwalało nie potykać się na każdym kroku. Dalej niż na pięćdziesiąt metrów nie było już nic widać, nie pomagało nawet światło pochodni. Najwyraźniej programiści ograniczyli widoczność, żeby przemierzanie Podziemia było ciekawsze. Od razu zwróciłem uwagę na dziwny zielony pasek, który pojawił się przed moimi oczami.

– Ruszamy powolutku – powiedziałem, a echo poniosło się po lochach: „...utku, ...utku...”. Ech, co za koszmar.

Dziwny pasek zaczął wypełniać się kolorem czerwonym, podczas gdy echo wciąż hulało po tunelu. Eryk skarcił mnie wzrokiem, przyłożył palec do ust i przy akompaniamencie cichnącego pogłosu powoli ruszyliśmy naprzód. Jednak gdy tylko echo zamilkło, a cały pasek stał się czerwony, od strony przejścia usłyszeliśmy jakiś szelest, który zaczął narastać. Nawet nie szelest; dosłownie jakby całe mnóstwo małych odnóży przebiegało po kamiennej posadzce. Po dziesięciu sekundach ujrzeliśmy w głębi korytarza przemieszczającą się w naszym kierunku ścianę czegoś niezrozumiałego. W odległości około czterdziestu metrów w świetle pochodni zdołaliśmy zobaczyć, co to jest. Ogromny robak, zajmujący całą przestrzeń korytarza, nacierał na nas z impetem prawdziwego czołgu gąsienicowego. Cały jego tułów pokryty był wypustkami, którymi odpychał się od ścian, przesuając się do przodu. Właśnie to wydawało ten obrzydliwy szelest! Na głowie robaka nie było oczu, za to znajdował się tam jeden ogromny, półtorametrowy okrągły otwór, zastępujący paskudzie gębę. Gębę usianą długimi zębami, powodującymi, że robak z miejsca przywodził na myśl rekina. Dosłownie przez moment po tym, jak zobaczyłem zbliżającego się do nas potwora, zaświtała mi myśl, że tego robaka nie zabijemy; zwyczajnie zmiążdży nas swoją masą, a później zeżre i nasza wyprawa po bonusy na tym się zakończy, choć jeszcze dobrze się nie zaczęła.

– Do wyjścia, migiem! – krzyknąłem i podbiegłem do Eryka, który przygotowywał się do spotkania z robakiem; szarpnąłem go w stronę połyskującej zasłony. – Z nim trzeba inaczej! Wychodzimy, póki nas nie rozgniótł!

Rzuciwszy się do wyjścia, znów zanurzyliśmy się w połyskującej zasłonie. Jak tylko znaleźliśmy się w kwadracie, krzyknąłem:

– Odejdźcie od wejścia i przygotujemy się! Teraz to paskudztwo może wyleźć!

Rozmieściwszy się na brzegach wejścia do Podziemia, zaczęliśmy oczekiwać wyjścia osobliwego stworzenia. Minęła minuta, druga, ale stworzenie się nie pojawiło. Czyli ani odnóza, ani wypustki z Podziemia nie wystawi. Czerwony pasek zniknął, jak tylko wyszliśmy z Podziemia; to podsunęło mi pomysł, co należy zrobić z tym pseudowijem.

– Ej no, ja tam się cykam tknąć takiego dziwoląga... – zaczął Ciapa.

– Jego nie trzeba będzie bić – przerwałem wszelkie spory, widząc, jak Eryk już się zbiera, żeby wyjaśnić nam, iż należy koniecznie wrócić i dobić stwora, póki nie odpełzł.

Wszyscy popatrzyli na mnie ze zdumieniem, a Eryk zapytał:

– Coś wymyśliłeś?

– Jest taka opcja. Czy kiedy tam weszliśmy, wszyscy zobaczyli przed oczami pasek? – Otrzymawszy potwierdzające skinienia, zacząłem streszczać swoją koncepcję: – Kiedy zacząłem mówić, a w tunelu pojawiło się echo, pasek z zielonego zamienił się w czerwony. I jak tylko pasek zrobił się całkiem czerwony, wylazło na nas to paskudztwo. Coś mi podpowiada, że musimy bardzo cicho i ostrożnie przejść do jakiegoś punktu, nie przyciągając uwagi potwora. Jeśli nie będziemy hałasować, to się nam uda. W przeciwnym wypadku to świństwo znowu wylezie. A wymachiwanie kilofami temu robalowi przed nosem jest całkiem bezużyteczne. On nawet tego nie zauważy i zezre nas w całości.

– Zróbmy tak – powiedział Eryk. – Za jakieś trzy minuty wejdę tam sam,

sprawdzą, czy kreatura odpełzła na swoje miejsce. I natychmiast wyjdę was zawołać. No, a jeśli nie wyjdę... Jeśli wejdziemy wszyscy i natkniemy się na niego, nie będzie to przyjemne. Lepiej, żebym sam...

Eryk usprawiedliwiał się w jakiś zawiły sposób, ale zrozumiałem go. Po co ryzykować grupą, skoro mamy specjalnie wyszkolonego tanka, który ze względu na swój status ma wszędzie wchodzić pierwszy.

Robala przy wejściu nie było, dlatego już po upływie pięciu minut znowu staliśmy przy wejściu do Podziemia Mushu i przygotowywaliśmy się do jego zdobycia. Pasek wrócił na swoje miejsce przed oczyma, przyjmując początkowy zielony kolor.

Bardzo powoli, pilnując każdego kroku, żeby nie robić niepotrzebnego hałasu, przesunęliśmy się do przodu. Przeszliśmy dziesięć metrów: pasek nie zmieniał swojej barwy na czerwoną, a w samym tunelu trwała martwa cisza. Czterdzieści metrów... sześćdziesiąt metrów...

Po przejściu stu metrów od wejścia zbliżyliśmy się do rozwidlenia: przekop rozdzielał się na dwa korytarze, również oświetlone pochodniami. Wszyscy patrzyli na mnie wyczekująco. No tak, jestem kierownikiem ekspedycji i muszę zdecydować, w którą stronę mamy iść. Jeśli odgadnę i miniemy robaka, to wszystkim się poszczęści. Nie odgadnę – winny będzie lider, nie grupa.

W milczeniu wskazałem na lewy korytarz. Wiem, że dobrzy bohaterowie nie chadzają w lewo, ale teraz miałem przeczucie, że musimy wybrać właśnie to przejście.

Po chwili, ostrożnie poruszając się korytarzem, doszliśmy do ogromnej groty. Proszę, proszę... Jednak się nam nie poszczęściło. W jej centrum, jakieś dwadzieścia metrów od nas leżało to coś. Zamarliśmy przed wejściem do groty, obserwując imponujące dzieło programistów. Teraz możemy przyjrzeć się temu cudowi w całej jego okazałości; tylko czy tego potrzebujemy?

**Robak Tunelowy. Poziom: Niedostępny. Punkty Życia: 45 000 000.**

Poziom niedostępny oznacza, że kreatura jest co najmniej o trzydzieści poziomów wyżej ode mnie. Nie ma sensu nawet próbować z nią zaczynać. Mija się to z celem.

Rozejrzałem się po grocie. Była duża. Sklepienia nie było widać, a jej szerokość wynosiła około trzydziestu metrów. Robaczek usadowił się w specjalnym wgłębieniu na podłodze i nie zwracał uwagi na gości, którzy weszli. Odwróciwszy się ostrożnie, ruszyliśmy w przeciwnym kierunku. Mają rację ci, którzy twierdzą, że chodzenie na lewo szkodzi. Tylko w prawo! Na dystansie stu metrów prawy korytarz blokowały grube kraty, przez których pręty nie można było nawet precyzyjnie głowy. Straciliśmy kilka minut, próbując znaleźć ukryte zasuwki, zamki, utajone kamienie – na próżno. W przypływie gniewu Ciapa chwycił kratę i zaczął nią potrząsać. Dobrze, że chociaż hałasu nie robi, przemknęła przez moją głowę myśl, kiedy nagle rozległ się zgrzyt, zielony pasek stał się czerwony w 30%, a w rękach Ciapy został długi metalowy pręt. Ze zdumieniem przenosząc wzrok z pręta na nas, a następnie na powstałe przejście, Ciapa bardzo ostrożnie odłożył pręt na ziemię, po czym otarł pot z czoła. Gdyby zrobiło się odrobinę głośniejsze i w korytarzu powstałoby echo, miły robaczek zajrzałby do nas na imprezkę. Udało się.

Przecisnąwszy się przez powstały otwór, ruszyliśmy dalej. Dosłownie po kilkudziesięciu metrach korytarz doprowadził nas do groty. Chociaż dokładniej rzecz ujmując – do ogromnej jamy. Jej dno znajdowało się trzy–cztery metry poniżej i całe było najeżone kolcami, których ostrza kierowały się ku górze. Szerokość jamy wynosiła około dwudziestu metrów, dlatego zwyczajnie przeskoczyć się jej nie dało. Nie znaleźliśmy żadnych wiszących mostków, żadnych zwisających z góry lin, żeby za ich pomocą przedostać się dalej, żadnych dźwigni, które mogłyby pomóc przejść jaskinię. Ki czort? W jednej jaskini leży robak, w drugiej – jama z kolcami? Jak iść dalej? Jednak o tym, że iść można, świadczyło przejście, które widniało w głębi groty.

Wróciliśmy do rozwidlenia, gdzie pokazałem gestem: postój, i usiadłem, żeby

pomyśleć.

Nie może być tak, że Robak Tunelowy jest lokalnym bossem. Wtedy Podziemie nie miałyby sensu; samotny boss bez tłumu mobów? W ogóle niepotrzebnie wyszliśmy z sali z robakiem, nie zbadawszy jej w pełni. Może tam jest ukryta dźwignia, za którą trzeba pociągnąć, żeby móc przejść drugą jaskinię. Trzeba wszystko obejrzeć.

Pokazałem gestami, że wszyscy zostają na miejscu, i znów poszedłem do jaskini z robakiem. Kiedy się tam znalazłem, ostrożnie prześlizgnąłem się wzdłuż krawędzi ściany, uważnie obserwując aktywność robaka: czy nie zacznie się interesować, ktoś to przyszedł do niego w gości? Ale wszędzie było cicho i spokojnie. Kiedy doszedłem do przeciwległego końca jaskini, zauważyłem w ścianie dziwną konstrukcję podobną do kuszy. Czyżby tym można było załatwić robaka? Ale skąd wziąć strzały? Zwykłe strzały się do tego nie nadadzą, wszedłby tu cały oszczep. Albo... Przecież można by przymierzyć ten pręt, który Ciapa wyciągnął z kraty. Rozmiar akurat powinien pasować. Trzeba spróbować. Sądząc po dźwigni spustu kuszy, sam jej nie odciągnę, potrzebna będzie cała grupa, a jak w niego strzelimy, to moglibyśmy się przed nim schować w niszy obok. Postanowione: tak zrobimy!

Poszedłem po pręt i zawołałem gestami pozostałych, żeby szli za mną, następnie przyprowadziłem ich do jaskini. Ostrożnie przedostaliśmy się do konstrukcji, zgrzytając zębami z napięcia, podnieśliśmy kuszę, po czym załadowałem sworzeń. Teraz wszystko się rozstrzygnie... Kiedy cała drużyna usadowiła się w niszy, pociągnąłem za spust.

Nigdy nie sądziłem, że w świecie wirtualnym można ogłuchnąć, ale najwyraźniej to właśnie mi się przytrafiło chwilę później. Jak tylko nasza włócznia wbiła się w ciało robaka, ten wzdrygnął się, uniósł swoją przednią część i ryknął. Chociaż nie, nie tak. On RYKNAŁ! Ogłuszający ryk wypełnił Podziemie, a nasz zielony pasek zamrugał na czerwono i zniknął zupełnie. Przynajmniej jest jakiś postęp.

Ryknąwszy jeszcze raz, robak zaczął miotać się po jaskini. Jeśli nie siedzielibyśmy w zagłębieniu, zostałyby z nas jedyne placek – szybkość, z jaką stwór przemieszczał się po grocie, była zawrotna. Po kilku chwilach zraniony w jedno miejsce robak znalazł wyjście z jaskini i runął w nie w poszukiwaniu winowajcy. Grota wypełniła się szurającymi odgłosami potwora miotającego się po korytarzach. Nagle wyraźnie usłyszeliśmy zgrzyt metalu, następnie dziki ryk robala, uderzenie i... Podziemie pogrążyło się w ciszy.

**Zdobyto doświadczenie: +350 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało: 480.**

Sądząc po komunikacie, Robak Tunelowy właśnie ryknął po raz ostatni. Ostrożnie wydostaliśmy się z niszy i zaczęliśmy zwiedzać jaskinię. Prawidłowo: jeśli chcemy iść dalej, to najpierw trzeba się upewnić, że nie przegapiliśmy niczego wartościowego. Wartościowe coś było ukryte w małym zagłębieniu pośrodku jaskini. Ciapa wyjął stamtąd kilka rzeczy oraz worek ze złotem, po czym rozłożył wszystko na ziemi. Spojrzałem na właściwości przedmiotów.

**Pas Skórzany Czarodzieja. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosami fizycznymi: 20. Wytrzymałość: +2. Intelpekt: +5. Klasa przedmiotu: Niezwykły. Wymagany poziom: 10.**

**Kolczasty Naramiennik Siły. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosami fizycznymi: 60. Wytrzymałość: +2. Siła: +5. Klasa przedmiotu: Niezwykły. Wymagany poziom: 10.**

Rozdzieliliśmy złoto na cztery równe kupki, każdy z nas dostał po pięćdziesiąt dwie Złote Monety. Nieźle jak na pierwszego moba, naprawdę nieźle. Pas na Intelpekt wziąłem dla siebie, ale naramiennik pasował do obu wojowników. Musieliśmy o niego zagrać w kamień, nożyce, papier, w wyniku czego jego dumnym właścicielem stał się Leyte. Założyliśmy na siebie zdobyte fanty i ruszyliśmy dalej – musimy się dowiedzieć, co się stało z robakiem.

Idąc ostrożnie, zbliżyliśmy się do miejsca, w którym droga została

zablokowana kratą. Teraz pozostały po niej już tylko fragmenty żelaznych prętów sterczące z sufitu. Kapała z nich jakaś zielona maź, najprawdopodobniej krew potwora. Starając się nie wejść w kałuże mazi, które pozostały po przejściu robaka przez żelazną przeszkodę, weszliśmy do groty z jamą. Teraz jej rozmiar wyrażała tak unikalna jednostka jak jeden „robak”. Nasz znajomy robak, nabity na kolce, stworzył z siebie osobliwy mostek przez jamę. Z jaką prędkością musiał przemknąć przez korytarz, skoro dał radę pokonać taką odległość? Okazuje się, że nieźle go pokłuło.

Teraz pozostało nam ostrożnie przejść na drugą stronę jamy. Eryk poszedł pierwszy.

– Uwaga na śluz! – krzyknął, zgarniając kilofem śluz z buta. – Błyskawicznie zmniejsza Trwałość rzeczy o pięć jednostek.

Ciało robaka okazało się miękkie i odrażające w dotyku, a widok nieruchomo leżących wypustek, za pomocą których się poruszała, wywoływał odruch wymiotny. Tonąc po kolana w cielsku i starannie unikając śluzu przeżerającego przedmioty, przedostaliśmy się na drugą stronę pieczary i ruszyliśmy dalej. Po kilkudziesięciu metrach Eryk, który szedł dziesięć kroków przed nami, krzyknął i zaczął się od czegoś odganiać, machając rękami, przy tym z każdą sekundą jego ruchy były coraz wolniejsze i wolniejsze. Wreszcie zupełnie zastygł. Dziwne. Co się z nim stało? I co dziwniejsze, zaczął spadać poziom jego Punktów Życia. Wezwawszy Ducha Leczenia, ostrożnie zbliżyłem się do Eryka. Od razu odskoczyłem w tył; z sufitu zwisała cienka i prawie niewidoczna pajęczyna, a Eryk cały się w nią zaplątał. Jak poradzimy sobie bez tanka?

– Ciapa, Leyte, trzeba wyciągnąć Eryka! Ostrożnie, tu jest pajęczyna! Zrobimy tak: ja chwytam się Eryka, zaplątuję się jak on, Leyte chwytam mnie, Ciapa chwytam Leyte’a i wyciąga cały ten parowozik z pajęczyny.

– Polezę pierwszy. Może być kicha, jak lekarz zejdzie – uznał Ciapa, podbiegł do Eryka i chwyciwszy go za ręce, zaczął ciągnąć z powrotem.

Udało mu się wyciągnąć go o całe trzy kroki, po czym zastygł jak kamienna



rzeźba.

– Machan, najważniejsze, żebyś ty nie wpadł – powiedział Leyte, zanim poszedł za Ciapą.

Jeszcze dwa kroki. Do Leyte'a zostawały tylko cztery, na tym odcinku trzeba już było przedzierać się przez pajęczynę. Nie wyciągnę ich trzech. Maksimum krok – inaczej w tym korytarzu zostaną cztery figury woskowe ze stopniowo ubywającymi Punktami Życia.

Ciekawe, czy to boli? Na pewno coś im się dzieje, bo poziom Punktów wciąż się obniża. Dobra, trzeba myśleć szybko. Podszedłem do krawędzi obszaru ze zwisającą pajęczyną, spojrzałem w górę. Całe sklepienie było wypełnione maleńkimi kokonami, z których wyrastała pajęczyna. Dobrze, teraz sprawdzę, co to za kokony. Wybrałem w opcjach jeden z kokonów, wezwałem do niego Ducha Błyskawic.

**Zadano cios. 348: 348 (Cios Ducha Błyskawic) / 1 (Poziom Przeciwnika / Poziom Postaci).**

**Zdobyto doświadczenie: +10 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało: 470.**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+3% do parametru Intelkt. Łącznie: 43%.**

Rozległ się stłumiony pisk i na podłogę, odnóżami ku górze, spadł mały pająk. Więc to stąd pochodzi sieć. A kokony to w rzeczywistości pająki? Ile was jest...?

Dwadzieścia minut zajęło mi dotarcie do Eryka; wcześniej wyciągnąłem Leyte'a i Ciapę. Prawie całkowicie opróżniłem swoje rezerwy many, wzywając duchy – to Błyskawic, to Leczenia. Siedemdziesiąt dwa pająki w ciągu dwudziestu minut wywindowały mnie do trzynastego poziomu, a Intelkt wzrósł mi do trzydziestu ośmiu jednostek. Gdyby nie Tamburyn, zmniejszający karę za wzywanie Duchów, zdecydowanie nie wystarczyłoby mi many. Oczyszcziłem wszystkich z pajęczyny, usiadłem i zamknąłem oczy. Wystarczy, trzeba odpocząć. Przez najbliższe dziesięć–piętnaście minut nie jestem wojownikiem.

– Machan, wstawaj, minęło już pół godziny! – szturchnął mnie Eryk; wydawało się, że zrobił to dokładnie w tym samym momencie, kiedy zamknąłem oczy. – Musimy iść dalej. I trzymaj: twoja działka.

Eryk wręczył mi garść czegoś niezidentyfikowanego. Nie patrząc nawet, co to takiego, włożyłem rzeczy od Eryka do torby. Teraz trzeba przemyśleć, jak przebić się przez sieć, a nie zajmować się oglądaniem zdobyczy.

Zbliżyłem się do krawędzi miejsca ze zwisającą pajęczyną, zatrzymałem się i zacząłem uważnie przyglądać się sufitowi. Przecież programiści nie mogli wymyślić Podziemia, które można przejść tylko wtedy, gdy w grupie jest gracz zadający cios na odległość, czyli RDD (*Range Damage Dealer*). A co z wolnością wyboru grupy?

– Czego wypatrujesz? Tu trzeba uderzać, a nie patrzeć. Próbowaliśmy to przeskakiwać, ale Ciapa znów wpadł w sieć. Dobrze, że chociaż jego jedna noga została za pajęczyną i zdołaliśmy go wyciągnąć. Nie ma innej drogi, musimy się przebić.

Droga! Oczywiście! Przecież to może być specyficzny rodzaj labiryntu! Zwisający, zaczepiony od góry i bez prawa do dotykania go. Trzeba tylko znaleźć jego początek.

Szerokość korytarza w tym miejscu wynosiła zaledwie około czterech metrów, dlatego bardzo szybko zauważyłem na suficie wolne miejsca, tak jakby brakowało tam pajaków. Cholera, czy moje przypuszczenia okażą się słuszne?

– Eryk, podejdź tutaj. Przeprowadzimy eksperyment.

Powiedziałem innym o moich podejrzeniach. Sprzeczałyśmy się przez chwilę, czy coś podobnego jest możliwe, po czym Eryk stwierdził, że jestem głupcem i brak mi rozumu, i żeby to udowodnić, gotów jest zaryzykować. Jednak jeśli go nie wyciągnę, to on mnie znajdzie i powie mi, jak bardzo się myliłem. Zacisnąwszy pięści, patrzyłem, jak Eryk idzie zygzakiem przez korytarz, intensywnie wpatrując się w sufit. W niektórych miejscach musiał nawet poruszać się w naszym kierunku, ale potem nagle zakrecał i przesunął się dalej.

Po trzydziestu minutach usłyszeliśmy radosny krzyk Eryka:

– Machan, miałeś rację! To jest przejście! Idźcie ostrożnie, ręce trzymajcie przy sobie i przejdziecie bez problemu! Tu jest tylko około pięćdziesięciu metrów!

Dziwne jakieś to Podziemie, myślałem, poruszając się po przejściu wolnym od pajęczyny. Zamiast tłumu mobów są tu jakieś osobliwe robaki, doły z kolcami i labirynty z pajęczyny. Gdzie boss i jego świta? Czy tu w ogóle są?

Następna grotka odpowiedziała mi na te pytania. Pośrodku owalnej pieczary o średnicy około czterdziestu metrów stał dwumetrowy pająk koszmarnie podobny do tarantuli. Przerośnięta tarantula. Zazaczyłem go i przejrzałem jego właściwości. Trzeba wiedzieć, z kim się ma do czynienia.

**Czarny Strażnik Królowej. Poziom: 19. Punkty Życia: 250 000. Zdolności: Wyskok, Wezwanie Pająków, Pajęczyna.**

Świecąca się przed paskiem Życia pająka czaszka mówiła o tym, że przed nami stoi pierwszy boss tutejszego Podziemia. Poza nim jest jeszcze jakaś Królowa, do której prowadziło przejście, widniejące na przeciwległym końcu jaskini. No, nareszcie stoczymy prawdziwą walkę, a nie będziemy się bawić w gry zręcznościowe.

– Popatrzmy, co my tu mamy – zaczął Eryk, kiedy napatrzywszy się na pająka, wycofaliśmy się o kilka kroków. – Jadem nas nie otruje, a to już ogromny plus. Z Pajęczyną wszystko wiadomo, będzie przez jakiś czas spowalniać nasze ruchy albo przyklejać nas do podłogi. Jeśli to drugie, to potrzebna będzie pomoc, żeby się od niej uwolnić. Z Wezwaniem Pająków też wszystko jasne; kiedy stwór wezwie tłum paskudztw, trzeba będzie je szybko powybić. Co się u tego bossa kryje pod pojęciem Wyskok, nie wiem. Może albo rzucić się na dowolnego gracza (wtedy upadajcie), albo na mnie, albo na jakiś obszar. Cholera go wie, dowiemy się w akcji. Zła wiadomość jest taka, że to bydlak na dziewiętnastym poziomie, czyli Królowa będzie na dwudziestym pierwszym, może dwudziestym

drugim. My, co prawda, mamy już piętnasty, ale niezależnie od tego różnica jest znacząca. To co, Machan? Szykuj się, nie trać many na darmo, nieźle tutaj oberwę. Pamiętajcie, co mówiłem przed wejściem do Podziemia? Bijemy tylko z boków, słuchamy Machana, jeśli boss was atakuje: siadacie i zakrywacie głowę rękami; wydaje mi się, że to wszystko – Eryk westchnął nerwowo, rzuciwszy spojrzenie na pająka.

Czyli nie tylko ja się boję.

– Do ataku – powiedział Eryk, chwycił dobrze kilof i chowając się za tarczą, z dzikim krzykiem rzucił się na pająka: – Giń, włochaty!

Strażnik Królowej nie czekał, aż nasz tank podbiegnie do niego i zacznie oczyszczać atmosferę. Ledwo Eryk znalazł się w jaskini, nad bossem pojawił się pasek umiejętności Wyskok, który w dwie sekundy wypełnił się i tarantula skoczyła na Eryka. Cios! Tankiem rzuciło o ścianę, następnie osunął się na podłogę i przesiedział bez ruchu kilka sekund. Sądząc po debuffie Zawroty Głowy, nieźle mu się dostało. Minus 230 Punktów Życia, praktycznie 25% za jeden cios. A i to tylko dlatego, że Eryk dzięki tarczy jest dobrze uzbrojony i ma dobrą Wytrzymałość.

– Leyte, Ciapa, do boju! – krzyknąłem i zacząłem przywoływać Ducha Uzdrawienia do Eryka. Rozpoczęła się regularna bitwa.

Z umiejętnością Wyskok szybko daliśmy sobie radę. Okazało się, że boss nie może jej użyć przeciwko graczom, którzy stoją obok niego. Co prawda wyjaśniło się to dopiero po moich dwóch lotach na ścianę, kiedy boss użył tej zdolności przeciwko mnie; pierwszy cios otrzymałem minutę po rozpoczęciu walki. Strażnik Królowej uderzał słabo, wiele z jego zwykłych ataków Eryk przyjmował na tarczę, dlatego Punkty Życia tanka ani razu nie spadły poniżej 90%. Przywołałem nawet kilka Duchów Błyskawic, odejmując za każde wezwanie po 224 Punkty Życia. A tu nagle nad głową bossa po raz drugi zaczął mrugać pasek zastosowania umiejętności Wyskok! Eryk chwycił wygodnie tarczę i napiął wszystkie mięśnie, w pełnej gotowości do przyjęcia ciosu, ale tarantula

skierowała pysk w moją stronę i rzuciła się naprzód... Na początku poczułem dziki ból: jakby wielki młot uderzył mnie w klatkę piersiową. Ocknąłem się w locie, patrząc z zaciekawieniem, jak moje dłonie i stopy odgrywają rolę ogona komety. Przez głowę zdążyła przemknąć mi myśl, że z boku pewnie to nieźle wygląda, ale uderzenie plecami o ścianę znokautowało mnie po raz kolejny. Ocknąwszy się, natychmiast zacząłem przywoływać do siebie Ducha Uzdrawienia. Minus 65% Życia, minus dwie jednostki wytrzymałości przedmiotów za jeden cios. Dobrze przynajmniej, że podczas lotu nie wypadł mi Tamburyn z Tłuczkiem. Czyżby ten odrażający karaczan (to nic, że tarantula to pająk) uderzał każdego po kolei? Otrzymywanie co czwartego uderzenia jest oczywiście nieprzyjemne, ale już bardziej znośne. Z takimi myślami obserwowałem, jak minutę później nad głową bossa znów zaczął mrugać pasek Wyskok. Leyte czy Ciapa? Możemy zrobić zakłady, dopóki jest czas. Cios!

Obudziłem się na ziemi. Kolejne minus 65% Życia i dwie jednostki wytrzymałości rzeczy. Cholera, tym sposobem wkrótce wszystko mi wysiądzie! Dlaczego ten gad znów rzucił się na mnie? Dlaczego nie na Leyte'a, nie na Ciapę? Nie znalazłszy odpowiedzi, postanowiłem oszczędzać manę. W ciągu dwóch minut zabraliśmy bossowi zaledwie 15% Życia, dlatego manę trzeba było rozciągnąć na całą walkę. Podbiegłem do Leyte'a i zacząłem razem z nim zasuwać Tłuczkiem po cielsku bossa. Tylko po trzydzieści Punktów Życia za cios, ale przecież morze też się składa z kropel. Kiedy nad bossem zaczął po raz czwarty świecić pasek zastosowania Wyskoku, sprężyłem się. Czyżby znów ja? Zakryłem nawet oczy, oczekując na cios i nie zapominając przy tym o uderzaniu Tłuczkiem. Pasek jeszcze raz błysnął i po dwóch sekundach boss zaskrzeczał, rzucając się do przodu i powalając Eryka na ziemię. Cios! Strażnik Królowej wbił się w ścianę, odejmując sobie 5% Życia, zastygł na kilka sekund, po czym wrócił na swoje miejsce w centrum. Na pająku pojawił się debuff: „Cios przychodzący powiększony o 10%. Czas trwania: 1 minuta”. A więc to o to chodzi! Zdolność Wyskok działa tylko na tych, którzy uderzają z oddali, a jeśli

takich graczy nie ma, to boss wbija się w ścianę i wiesz na sobie taki przyjemny dla nas bonus? Super!

Po kolejnych trzech minutach pajakowi zostało 60% Życia. Osiągnęliśmy to dość łatwo: stoisz, zasuwasz na nim jak na żyłę i nigdzie się nie oddalasz. Słabo przemyśleli programiści mechanikę bossa, oj słabo.

Jakbym wykrakał...

Ledwie poziom Punktów Życia bossa spadł poniżej 60%, on zadarł głowę i zaczął przeraźliwie jazgotać. Przez kilka sekund nic się nie działo, pajak jeszcze raz wbił się w ścianę, kiedy nagle rozległ się krzyk Ciapy:

– Nalot! Swołocz wezwwała przydupasów!

Obejrzałem się i zakląłem przez zęby. Jasne, słabo pomyślany boss. Zupełnie. I ma trzy dodatkowe nieciekawe pajęczki z piętnastego poziomu, każdy po 300 000 Punktów Życia. To więcej niż sam boss! Jak je zabić?

Sądząc po przekleństwach Eryka, on też zobaczył nowe pająki i zaczął analizować sytuację.

– Nowymi pajakami się nie zajmujcie, one są moje! – wrzasnął Eryk, podjąwszy jakąś decyzję.

Zaczął biec w kierunku opuszczających się pajaków.

Cios! Eryk, który znów znalazł się w powietrzu, całym swoim lecącym majestatem demonstrował, że bossowi wróciła zdolność Wyskok. A niech to!

Trzy pająki i boss zaczęli nieźle gryźć Eryka. Musiałem raz po razie wzywać Duchy Uzdrawienia, ale jeśli tak dalej pójdzie, to za parę minut zupełnie wypstrykam się z many.

Przetrwaliśmy jeszcze minutę, wysyłając po raz kolejny bossa w ścianę. Nie, na bank nie o to chodzi – pomyślałem, kiedy poziom Życia Eryka zszedł poniżej 40%. Bicie pajaków w ogóle nie było skuteczne, wszystkich nie zabijemy, ale też nie można ich wszystkich zostawić na tanku, bo go zagryzą. A co jeśli...

– Eryk, biorę pająki na siebie! Nie dotykaj ich! Latawiec!

Taktykę Latawca często stosowałem w „Dolmie”, kiedy polowałem na

Szczury. Przywołujesz Ducha Błyskawic i uciekasz przed Szczurem, przywołując kolejnego. Im więcej biegasz, tym mniej ciosów dostajesz. Ech, teraz będzie bolało... Trzy Duchy Błyskawic na pająki – rzuciłem się przez jaskinię, uciekając przed nimi ile sił w nogach, licząc po cichu sekundy przed następnym uderzeniem bossa. A pajęczki jednak nie są takie zwinne! Nie biegają za szybko, trzymają się razem, nie rozchodzą się po jaskini. Można by je jeszcze spowolnić, tylko nie ma czym. Kiedy do Wysokoku pozostawało pięć sekund, podbiegałem do bossa – nie zamierzałem zbierać dodatkowych ciosów. Podczas ucieczki przed pająkami mana się odnowiła, Eryk nie zebrał żadnych dodatkowych ciosów, pająki mnie nie doganiały, a przy okazji znaleźliśmy swój sposób na przetrwanie.

Udało mi się podbiec do bossa na sekundę przed pojawieniem się nad nim paska zastosowania umiejętności Wyskok. Tarantula skręciła w kierunku trzech pajaków i rzuciła się naprzód. Cios! W wypadku bossa nic się nie zmieniło: -5% Życia, +10% przyjmowanych ciosów. Ale widok pajęczków cieszył. Zawisły na ścianie i przebierały odnóżami. Sprawiały wrażenie, jakby po ataku bossa przykleiły się do niej. I bardzo dobrze – nie będą przeszkadzać.

Boss jeszcze dwukrotnie wezwał swoich pomocników: na poziomie czterdziestym i z 20% Życia. Po przyklejeniu ich do ściany – zgodnie ze sprawdzonym już scenariuszem – czekałem na demonstrację trzeciej już umiejętności bossa. Pajęczyny.

I doczekaliśmy się. Kiedy Czarnemu Strażnikowi zostało 10% Życia, w końcu zobaczyliśmy tę zdolność.

– STRZEŻCIE SIĘ... – cichy, niski głos poniósł się po jaskini.

Okazuje się, że Podziemie ma ostrzeżenia! Takie ostrzeżenia stosuje się, gdy boss zaczyna używać bardzo nieprzyjemnych umiejętności, które absolutnie mogą położyć całą wyprawę.

Tarantula zamarła, jej ciało rozedrgało się, coś uniosło się na jej plecach i zaczęły z niej wypadać kawałki pajęczyny.

– Uważajcie na to, co leci z góry! – Nie mogłem wymyślić nic bardziej

oryginalnego. – Wciąż uderzamy i uważamy na spadającą pajęczynę!

– Idą przydupasy! – krzyk Ciapy był pełen rozpacz.

– Eryk, spróbuj ich odciągnąć! Wszystko ładujemy w bossa! Pozostało zaledwie 9%, musimy go załatwić!

Leyte nie zdołał uchylić się przed jedną ze spadających pajęczyn i błyskawicznie go oplątało. Żeby tylko... Na domiar złego co dziesięć sekund tracił po 10% Życia. Cóż to za paskudztwo?!

– Ciapa, wyciągaj Leyte'a, albo już po nim! Nie dotykaj go, tylko kindżały! – wrzasnąłem, przywołując w trybie non-stop Duchy Leczenia do Eryka i Leyte'a.

Niepotrzebnie natrząsałem się z programistów: faza końcowa bossa mogła zachwyć. Gdybym grał w ogólnym świecie Gry, nawet biłbym im brawo, ale teraz, kiedy od mojej śmierci zależy parametr Rzemiosło, robi się trochę nieswojo. Może niepotrzebnie tutaj przyleźliśmy?

Ciapa uwolnił Leyte'a po minucie. 4% Życia bossa, 30 – Eryka, 20 – Leyte'a, 60 – Ciapy i 40 mojego. I many zostało równo na dwa przywołania Ducha Leczenia. Zaczęło się najciekawsze.

Trzydzieści sekund przed skokiem bossa Ciapa wpadł w pajęczynę. Już nie mieliśmy siły go wyciągać, ani nawet nie było na to czasu, dlatego pokręciłem głową, kiedy Leyte spojrzał na mnie pytająco. Musimy zaryzykować, inaczej wszyscy zginiemy. Przy użyciu resztek many wyleczyłem Eryka i bezsilnie opuściłem ręce. Koniec, wyczyściłem się całkowicie i bezpowrotnie. Z moich uderzeń Tłuczkiem nie ma żadnego pożytku, patrzyłem na działania pozostałych i uchylałem się przed lecącą pajęczyną. Dobrze, że chociaż nie przyklejała nas do ziemi, inaczej trudno by było uniknąć tego lepiałego deszczu.

Cios! Eryk leżał na ziemi, jednak pajęczyna go dosięgła. W jaskini rozległ się dziki skrzek bossa, po czym padł jak długi, a pająki z tego miotu, którego nie zdołaliśmy przykleić do ściany, przewróciły się do góry odnóżami, te przyklejone do ściany ucichły, z Ciapy i Eryka opadła pajęczyna i w jaskini zapanowała cisza.

– Szczerze cykam się iść dalej – zabrzmiało stłumione biadolenie Ciapy, a na



mnie spadła góra komunikatów:

**Zdobyto doświadczenie: +600 do Doświadczenia, do następnego poziomu zostało 1170.**

**Zdobyto poziom!**

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+2 do parametru Intelpekt. Łącznie: 40.**

**+2 do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 29.**

**+2 do parametru Odporność. Łącznie: 9.**

**+1 do parametru Zręczność. Łącznie: 7.**

**Wolne punkty do statystyk: 10.**

**Zdobyto osiągnięcie!**

**Twardzi jak stal. Poziom 1. (Do kolejnego poziomu – 4 zabójstwa bossów).**

**Nagroda za osiągnięcie: cios zadawany wszystkim bossom wzrasta o 1%.**

Pierwsza rzecz, o której pomyślałem, jak tylko przeczytałem komunikaty – jestem hamulcowym: nie przydzieliłem poprzednich punktów do statystyk, które otrzymałem za pająki. Dodatkowe pięć punktów Intelpektu bardzo by nam pomogło w tej walce. Nie chcąc powtórzyć błędu, natychmiast dodałem wszystkie punkty do Intelpektu, a następnie zacząłem się rozglądać. Gdzieś tutaj powinna być nasza zdobycz. Mana stopniowo się odnawiała, więc zacząłem wzywać Duchy Uzdrawienia do członków naszej nieco poturbowanej grupy, którzy rozsiedli się pośrodku jaskini i najwyraźniej nie zamierzali iść dalej.

– Ciapa, wstawaj! Tu gdzieś jest nasza zdobycz, trzeba ją znaleźć. Czyżbyśmy niepotrzebnie rozgnietli tego karaczana? A tak w ogóle, to ludzie... co z wami?! Właśnie załatwiliśmy bossa! Nieźle oberwaliśmy, to prawda, ale wszyscy żyjemy! Idziemy dalej, czy naprawdę chcemy zrezygnować w połowie drogi?

– Machan, ledwie się nam udało zabić tego stwora, a ty chcesz iść dalej – powiedział zirytowany Leyte. – Przecież następny nas pożre i nawet tego nie zauważy!

– Przestańcie zachowywać się jak baby! Wszyscy dostaliście już po poziomie! Teraz jeszcze trochę się doposażymy. Tak, wykończymy tu

wszystkich! Wstawać i marsz! Czas ucieka, jutro musimy być przy wyjściu, żeby przejść do świata ogólnego, a wy tu siedzicie zrezygnowani. – Widząc, że moje słowa nie przynoszą żadnego efektu, warknąłem: – Dalej, wstawać! Zbiórka!

Cała trójka natychmiast podskoczyła i ustawiła się w szeregu.

– A teraz wytrzeć smarki spod nosa i szukać zdobyczy, marsz! Wykonać!

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+1 do parametru Charyzma.**

**Łącznie: 6.**

Mimo wszystko Odruchy są straszne, pomyślałem, obserwując poszukiwanie zdobyczy. Kiedy tworzyło się zjednoczone państwo, każdy osiemnastolatek w trybie przymusowym musiał przejść roczne szkolenie wojskowe. Jeśli nie przeszedłeś szkolenia, najlepsza praca, na którą mogłeś liczyć, to dozorca. A jak podczas treningów uczą posłuszeństwa wobec głosu rozkazującego, to szkoda gadać – nawet przez sen wykonasz rozkaz: wszystko, byle tylko nie być na cenzurowanym.

Znowu Ciapa znalazł zdobycz. Może ma taki węch, kto go wie? Oprócz 120 Złotych Monet na łebka w małej skrzyni znajdującej się w niszy jednej ze ścian były następujące rzeczy:

**Skórzane Zarekawie Intelaktu. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 20.**

**Wytrzymałość: +2. Intelakt: +6. Klasa przedmiotu: Niezwykły.**

**Wymagany poziom: 13.**

**Kolczugowe Zarekawie Siły. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 60.**

**Wytrzymałość: +2. Siła: +6. Klasa przedmiotu: Niezwykły. Wymagany poziom: 13.**

**Kolczugowe Zarekawie Siły. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 60.**

**Wytrzymałość: +2. Siła: +6. Klasa przedmiotu: Niezwykły.**

**Wymagany poziom: 13.**

**Kolczugowe Zarekawie Wytrzymałości. Trwałość: 50. Ochrona przed ciosem fizycznym: 80. Wytrzymałość: +8. Klasa przedmiotu: Niezwykły.**

### **Wymagany poziom: 13.**

Nawet nie było sporów o to, kto ma co zabrać. Zakładając otrzymane zarękawia, pomyślałem, że w tych wszystkich przedmiotach zdobytych podczas naszej wyprawy po Podziemiu tylko jedna cecha jest niekorzystna: klasa Niezwykły. Od zwykłych odróżniało je nieznaczne zwiększenie statystyk, w naszym przypadku o +8. Gdybyśmy tak zdobyli rzeczy klasy Rzadki lub Epicki, to... Znów się rozmarzyłem... To jeszcze pomarzę o Legendarnych i Skalowalnych.

W drodze do następnego bossa nie pojawiły się już żadne przeszkody. Bo czyż można nazwać przeszkodą tłum Szczurów, które rzuciły się na nas, jak tylko wznowiliśmy marsz po korytarzu? Eryk wystąpił jako żywy falochron, o który rozbiła się fala Szczurów piątego poziomu. Jedynie po pięćset Punktów Życia, dlatego umierały naprawdę masowo. Jak zawsze znalazło się „ale” – rozprawienie się z nimi nie zwiększało Doświadczenia. Zakończyliśmy bitwę i rozdzieliliśmy zdobycze na cztery mniej więcej jednakowe stosy, nawet nie sprawdzając, co tam jest, a potem poszliśmy dalej. Pozostawało niewiele czasu do chwili, kiedy trzeba będzie wracać do „Dolmy”.

Drugi boss nas ucieszył. W dosłownym tego słowa znaczeniu.

Kontynuując wędrówkę, weszliśmy w jego legowisko. Ten nie stał na ziemi, lecz unosił się w powietrzu. Oślepiająco biała dwumetrowa hybryda ważki i skorpionka wisiała metr nad ziemią. Od ważki bossowi dostał się tułów i skrzydła, od skorpionka – głowa i szczypce. Rodziło się sensowne pytanie – co palił programista, kiedy TO tworzył?

**Biały Strażnik Królowej. Poziom: 19. Punkty Życia: 200 000. Zdolności: Potężny Cios, Gaz Rozweselający, Szalony Wichur.**

– Cóż, czas na briefing – zaczął Eryk jako najbardziej doświadczony lider wyprawy. – Potężny Cios zbieram tylko ja lub ci, którzy są blisko bossa. Trzeba

będzie sprawdzić; jeśli to drugie, musicie uciekać od bossa, gdy zastosuje tę zdolność. Szalony Wicher to jak pajęczyna Tarantuli w końcowej fazie bitwy. Machan, będzie trzeba ostrożniej wydawać manę. Czym jest Gaz Rozweselający, nie mam pojęcia. Jeśli przyjmiemy, że jest z nim tak jak w rzeczywistości, to to coś – głową wskazał na ważkę – wypuszcza opary, które sprawią, że będziemy się śmiać. Wiedząc, jakimi maniakami są programiści, możemy założyć, że będziemy się śmiać, dopóki nie zażyjemy antidotum lub nie umrzemy. Nie mamy antidotum, więc twoje Duchy, Machan, muszą ze wszystkim sobie poradzić. Strażnik ma o pięćdziesiąt tysięcy Punktów Życia mniej niż pajak, więc nie będzie walić w ścianę. Dobrze przynajmniej, że nie wzywa dodatkowych mobów. Wszyscy gotowi? No to jazda! – zakrzyknął Eryk, widząc, że wszyscy potwierdzają. – Zabić skrzydlatego!

Zastanawiam się, czy jeśli następny boss będzie miał ogon, to będzie krzyczeć: „Zabić ogoniastego!”?

Zaczęliśmy dość zwawo. Silne ciosy spadały wyłącznie na naszego tanka, zabierając mu 30% Życia, ale jednocześnie, jeśli Eryk przyjmował uderzenie na tarczę, cios był śmiesznie mały. Ważka nie latała po jaskini, więc nie musieliśmy za nią biegać, dlatego nasze wspólne ciosy przez cały czas były na przyzwoitym poziomie. Jeszcze kilka minut – i bossowi zostało już 60% Życia.

I tutaj zaczęła się zabawa:

– STRZEŻCIE SIĘ...

Nie bardzo rozumiałem, co zrobiła ważka, ale nagle cała jaskinia wypełniła się kłębamii zielonego dymu. Zdążyłem wstrzymać oddech i spojrzałem na pozostałych. Eryk nie oddychał, przyjmując na siebie uderzenia ważki, Leyte wydawał się zachowywać normalnie. Ale Ciapa...

Dosłownie kilka sekund po pojawieniu się dymu Ciapa zaczął się śmiać jak obłąkany:

– Leyte, wyobraź sobie, bijemy ważkę! He, he! Taką latającą byczą pierdolaszkę! Ha, ha! Pierdolaszkę! Wyobraź sobie: byczą! Mu-u-u! – Ciapa

zaczął ją przedrzeźniać, robiąc z palców rogi i próbując nimi bóść Białego Strażnika.

Kilka sekund później parsknął Leyte, a następnie dołączył do Ciapy:

– Chłopie, jesteś dziwnym ważkiem!

Tak więc zostaliśmy bez DD, a boss miał jeszcze 60% Życia. Musimy je z niego wycisnąć, ale jak? Skoczyłem do Leyte'a, odwróciłem go i błagając programistów, żeby w Podziemiach nie działała zasada „zadałeś umyślny cios – odradzasz się”, zacząłem go bić po policzkach, próbując go ocucić. Leyte popatrzył na mnie szklanymi oczami:

– Machan, i ty tutaj! Hy, hy. A my na byki polujemy, ha, ha, tylko ciiii! – Leyte zniżył głos, po czym wskazał na Ciapę. – Tam, widzisz, byk z rogami stoi. Zaraz mu te rogi poprzetrącam.

I co tu robić? Walczyłem ze spazmami organizmu, który potrzebował powietrza. Erykowi, czerwonemu od bezdechu, Życie spadło już do 40%. Nie mogłem wezwać Ducha Leczenia, inaczej dołączyłby do naszych DD, którzy zaczęli już biegać jeden za drugim, zapomniawszy zupełnie o bossie. Dobrze, że przynajmniej nie wykorzystują broni, tylko się bodą. Rozejrzałem się z rozpaczą – no, nie może się wszystko tak źle skończyć, nie może!

Moją uwagę przyciągnęły niewielkie grzyby znajdujące się przy ścianie. Nawet nie one same, ale to, że nad każdym z nich mieniła się tęcza. Niemal tracąc już świadomość, rzuciłem się w ich stronę, upadłem na kolana i zacząłem jeść grzybki. Wszystko albo nic! Zdążyłem wepchnąć sobie grzyba w usta, zanim spazmatycznie zacząłem wdychać powietrze. Dwie sekundy, nic się nie dzieje, pięć sekund...

– Machan! – krzyk Eryka, najpierw pełen rozpacz, zmienił się w dziki śmiech.

Minus tank. Zebrałem grzyby i rzuciłem się w kierunku roześmianej grupy, wzywając po drodze Duchy Uzdrawienia. Eryk solidnie obrywał. Każde uderzenie szczypiec zabierało mu 10% Życia, ale Eryka to tylko coraz bardziej

bawiło. Przynajmniej tyle, że nie zaczął biegać za Ciapą i Leytem, którzy chowali się jeden przed drugim za cielskiem latającej ważki. Podbiegłem do Eryka i wpadłem na sposób, aby pomiędzy uderzeniami wsunąć mu w usta kawałek grzyba z nadzieją, że zdoła zneutralizować truciznę. Zupełnie nie w porę nad bossem pojawił się pasek zastosowania Potężnego Ciosu, który w normalnym trybie zabierał Erykowi 30%, a ile teraz – nawet trudno sobie wyobrazić. Rozumiejąc, że nie zdążę wezwać Ducha Uzdrawienia, natychmiast postanowiłem zanucić pieśń wezwania, spodziewając się komunikatu, że dla celu nie da się wezwać Ducha lub że cel jest martwy.

Cios! Charakterystyczny dźwięk oznajmił wszystkim wokoło, że cios spadł na tarczę.

– Machan, u mnie w porządku, pomóż pozostałym! – krzyk Eryka sprawił, że kamień spadł mi z serca.

Teraz trzeba zabić ważkę. Jeśli grzyby zapobiegą działaniu Gazu Rozweselającego, musimy jedynie zdążyć je zjeść. Kiedy tylko Leyte i Ciapa doszli do siebie, zielone kłęby w jaskini zniknęły. Przeżyliśmy efekt Gazu na 60% Punktów Życia ważki: jeśli ten boss jest stworzony analogicznie do tarantuli, to zastosuje Gaz jeszcze dwukrotnie – przy czterdziestu i dwudziestu procentach.

Okazało się, że miałem rację. Gdy tylko usłyszeliśmy kolejne ostrzeżenie, ja i Ciapa pobiegliśmy po grzyby, zostawiając pozostałych dwóch, żeby dalej pracowali nad bossem. Przyniosłem grzyba Erykowi, Ciapa nakarmił Leyte'a, więc kolejne ataki Gazu przeżyliśmy bez żadnych strat. Ostatnia faza również nie wywołała żadnych problemów – boss zaczął się wiercić, zadając ciosy całej grupie przy pomocy skrzydeł i kleszczy. Z jednej strony, ciosy były naprawdę mocne, zabrały nam po 10–15% Życia w pięć sekund, ale z drugiej w ciągu tych pięciu sekund udało mi się przywołać cztery Duchy, całkowicie uzdrawiając grupę.

**Zdobyto doświadczenie: +600 do Doświadczenia, do kolejnego poziomu pozostało:**

570.

**Zdobyto ulepszenie umiejętności:**

**+1 do parametru Intelpekt. Łącznie: 51.**

**+1 do parametru Wytrzymałość. Łącznie: 30.**

**+1 do parametru Odporność. Łącznie: 10.**

– Cóż, ważki moje kochane, gdzieś tu powinna stać skrzynia – postanowiłem ponabijać się z Ciapy i Leyte’a, którzy natychmiast zaczęli przeszukiwać jaskinię.

Dam sobie rękę obciąć – znajdzie ją Ciapa.

– Machan, chodź tu! Potrzebna jest twoja rada! – wrzasnął Leyte, czyniąc mnie potencjalnie jednorękim RL-em.

Jak dzieci, beze mnie ani rusz...

Kiedy podszedłem i popatrzyłem na skrzynię ze zdobyczą, w myślach wszystkich przeprosiłem. No proszę. Zasadniczo dość prostą mechanikę walki z bossem programiści urozmaicili zmyślnym dostępem do skrzyni ze zdobyczą. Mały korytarzyk o szerokości około trzech metrów prowadził w głąb skały na odległość około dwudziestu metrów. Na samym końcu korytarza na postumencie znajdował się nasz kufer, tyle że cała jego powierzchnia była zalana jasnozieloną cieczą. Małe suche wysepki znajdowały się tylko na samym końcu, blisko skrzyni, i na początku. Leyte ostrożnie dotknął kałuży stopą i natychmiast odskoczył z krzykiem, zdejmując pospiesznie dymiący but. But wyparował na naszych oczach.

– Kałuża... Trwałość... But... – powiedział oszołomiony Leyte, stojąc bosą stopą na kamieniach.

To co, okazuje się, że zielona kałuża zeruje Trwałość przedmiotów? Człowiek uczy się całe życie; muszę to sobie zanotować, że są takie kałuże. Chociaż... należy to sprawdzić. Wyciągnąwszy jeden ze starych pierścieni, delikatnie dotknąłem nim kałuży, a później położyłem go na ziemi. Rzeczywiście, zeruje. Trwałość pierścienia zmniejszyła się o dwie jednostki w sekundę. Pierścień dymił i skwierczał, po czym zupełnie zniknął.

– Może by tak ją sobie odpuścić, tę zdobycz? – zapytał Eryk, obserwując mój eksperyment. – Nie chcę tracić tego, co już mamy, z powodu niewiadomej w skrzyni.

– Zgadza się. Mnie ten but przekonał – wsparł go Leyte.

Spojrzałem na Ciapę. Jeśli i on będzie przeciwko, to pójdziemy dalej. Ja też nie miałem ochoty ryzykować. Ciapa spojrzał na nas i zaczął zdejmować z siebie całe ubranie, mamrocząc coś pod nosem, dopóki nie został tak, jak stworzył go komputer: w nieusuwalnej przepasce na biodrach.

– Machan, myślałem, że jesteś łebski, a ty nic nie skumałeś – odezwał się Ciapa, po czym wszedł do kałuży. Minus 10% Życia!

– No dalej, lecz mnie! – krzyknął Ciapa i ogromnymi susami doskoczył do skrzyni. Prawdziwa kozica z niego. Ciapa chwycił skrzynię i przeskoczył z powrotem.

– Frajerom zostawiać zdobycz? W kiciu by za coś takiego zaciukali – z zadowoleniem paplał Ciapa, marszcząc się z bólu. Dostał minutowego debuffa, zabierającego 10% Życia, dlatego zabrałem się za leczenie bohatera mojego zoo. Chomik rozwiesił plakaty Ciapy w całej swojej oznaczonej przestrzeni i razem z ropuchą żądali, aby mianować Ciapę pełnoprawnym przedstawicielem ich rodziny.

Eryk otworzył skrzynię, zajrzał do środka, po czym głośno przełknął ślinę i zaszokowany spojrzał na pozostałych. Popatrzyłem na zdobycz i doskonale go zrozumiałem:

**Skórzane Buty Medivha. Trwałość: 200. Ochrona przed ciosem fizycznym: 70. Wytrzymałość: +10. Intelpekt: +16. Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 13.**

**Kolczugowe Buty Rurka. Trwałość: 200. Ochrona przed ciosem fizycznym: 100. Wytrzymałość: +9. Siła: +16. Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 13.**



**Kolczugowe Buty Rurka. Trwałość: 200. Ochrona przed ciosem fizycznym: 100. Wytrzymałość: +9. Siła: +16. Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 13.**

**Kolczugowe Buty Halka. Trwałość: 200. Ochrona przed ciosem fizycznym: 130. Wytrzymałość: +26. Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Rzadki. Wymagany poziom: 13.**

Do ostatniego bossa doszliśmy w ciągu godziny. Po drodze więcej bossów już nie było, ale za to drobnicy całe mnóstwo: Szczurów, Pająków, Wijów, które rzucały się na nas dosłownie na każdym rogu.

W końcu ukazał się nam ostatni boss Podziemia.

Dwumetrowy Szczur siedział pośrodku legowiska i czekał, kiedy przyjdziemy do niego w odwiedzinach. Od razu rzuciło mi się w oczy: na samym końcu jaskini migotał portal przejścia. Bezpośrednie wyjście do „Dolmy”? I dobrze, nie chciałem wracać tą samą drogą.

**Królowa Aiden. Poziom: 22. Punkty Życia: 400 000. Zdolności: Faza 1: Tajne, Faza 2: Tajne.**

– Eryk, co powiesz? – Leyte zapytał Eryka.

– W zwykłym świecie gry nie zapuszczałbym się tu bez tutorialu – w końcu usłyszeliśmy tanka. – Tajne zdolności mówią tylko jedno: są wybierane losowo spośród całej gamy ataków, którymi dysponują bossowie. Jeśli ich wszystkich nie poznasz, jeśli nie zdasz u lidera wyprawy egzaminu ze zdolności bossa, to nie dostaniesz się do drużyny. Pamiętałem tylko jednego takiego bossa, szykowaliśmy się na niego około tygodnia; studiowaliśmy, czytaliśmy, nawet kupiliśmy trening wirtualny, żeby wypracować różne kombinacje... Wyobraź sobie, że jeden z rodzajów ciosów bossa trzeba koniecznie przyjmować, ponieważ leczy, a innych należy unikać, bo natychmiast uśmiercają. Jeśli nie wiesz, co to za cios, daleko nie zajdziesz. Tak jest i tutaj. Jeśli teraz zaatakujemy bossa, z prawdopodobieństwem 98% umrzemy. Mamy jednak 2% szansy, że

będziemy go w stanie pokonać.

– Ja tego ostatniego bossa sobie odpuszczam – powiedziałem po chwili namysłu. – Jeśli jeszcze w wypadku poprzednich bossów wierzyłem, że mamy jakieś szanse ich załatwić, to tym razem jestem stuprocentowo przekonany, że się nam nie uda. Skoro zamierzamy stworzyć klan, to pozwólcie mi powiedzieć, co oznacza dla mnie odrodzenie. Udało mi się wylevelować Rzemiosło do trzeciego poziomu, co pozwala mi dodawać do pierścieni i kamieni, które są do nich wstawiane, po trzy dodatkowe cechy. Tak, można jeszcze wstawiać kamienie do pierścieni, nie dziwcie się, spójrzcie na moje. – Pokazałem im swoje pierścienie. – Jeśli umrę, dla klanu stanę się bezużyteczny, ponieważ Rzemiosło wzrasta dzięki procesowi twórczemu, który nie jest łatwy. Wolnych punktów do statystyk nie da się w nie włożyć, już próbowałem. Tak mają się sprawy. Ryzykowanie teraz dla jakichś przedmiotów, nawet jeśli są one przy naszych obecnych poziomach niewiarygodnie dobre, ale które za kilka tygodni po wyjściu do ogólnego świata Gry wyrzucimy jak śmieci... jest głupie. Jakoś nie wierzę, że z Królowej wypadną Przedmioty Skalowalne. I tak już niezmiernie nam się poszczęściło ze zdobyczami z pozostałych bossów.

– Zgadzam się z Machanem. Stworzymy klan, na wyprawy jeszcze się nachodzimy tak, że będą nam się śnić – poparł mnie Leyte.

– Tak, przyznaję, że macie rację – niechętnie zgodził się Eryk. – Po prostu pierwsi pokonujemy to Podziemie i jeśli wpadniemy na sposób, jak wygrać z Królową, to dostaniemy Pierwsze Zabójstwo. W całej Barlionie ludzi z takim osiągnięciem nie ma więcej niż dziesięć tysięcy. Ono zaś dzieli się na dwie podklasy: jedna jest przypisana do konkretnego Podziemia, a druga ogólnie oznajmia, że zostało zdobyte. Kiedy grałem, nawet marzyć nie mogłem o tym, że będę miał możliwość zdobycia takiego osiągnięcia. Mimo że w Barlionie co pół roku pojawia się nowe Podziemie, Pierwsze Zabójstwo dostaje bardzo ograniczona liczba klanów. A jakie przy tym toczą się wojny, to strach mówić. Oglądałem reportaż o jednym takim boju, w którym wojownicy klanu Feniksa,

włączając w to najemników, bronili wejścia do nowego Podziemia. Prawie trzy setki ludzi na sto trzydziestym poziomie broniło się przed zjednoczonymi siłami pozostałych klanów. Wytrzymali zaledwie trzydzieści minut, ale właśnie dzięki tym trzydziestu minutom wyprawa Feniksa przeszła Podziemie jako pierwsza. Jak później opowiadał Hellfire, lider klanu Feniks, za te trzydzieści minut klan musiał odpalić najemnikom, którzy zostali przez nich wynajęci do ochrony, około miliona Złotych Monet. Wyobrażacie sobie?! Milion Złotych Monet za to, żeby móc zdobyć osiągnięcie! A my mamy możliwość dokonać tego na piętnastym poziomie! I to całkiem bezpłatnie! Fakt, ryzyko jest duże. Bardzo duże. Ale z drugiej strony: bardzo, cholera, bardzo, chcę to zrobić!

– Jakie są jeszcze plusy tego osiągnięcia poza punktami honoru? – z zainteresowaniem zapytał Leyte.

Czyżby Eryk go przekonał?

– Klan, do którego wstępuje gracz z osiągnięciem Pierwsze Zabójstwo, dostaje jakieś bonusy od Imperatora przez cały czas, kiedy ów gracz należy do klanu; dokładnie już nie pamiętam. Sam gracz za każde takie osiągnięcie dostaje od Imperatora prezent, który jest wręczany osobiście przez niego. Wyobrażacie sobie? Dostać się do Imperatora jest jeszcze trudniej, niż przedterminowo wyjść nie tylko z kopalni, ale w ogóle z kapsuły, a tutaj on sam wyznacza spotkanie, które odbywa się równo po pięciu miesiącach od momentu zdobycia osiągnięcia, na chwilę przed zapowiedzią nowego Podziemia. I przy tym każdy ma prawo do zaproszenia na tę audiencję jeszcze dwóch osób. Wartość jednego takiego miejsca na czarnym rynku zaczyna się od stu tysięcy Złotych Monet. A do jakiej kwoty dochodzi, strach się bać. Na jednej szali jest Rzemiosło Machana, na drugiej: wizyta u Imperatora z dwójką gości. Tak jak mówię, każdy musi zdecydować.

– Oto co wymóždzyłem – zaczął Ciapa. – Postawić krzyżyk na Machanie to lipa. Jeśli jednak odpuścimy tego Szczura, będą z nas frajerzy. Proponuję... – i Ciapa zaczął wyjaśniać swój plan.

Tłumacząc mowę Ciapy na nasz język, coraz bardziej wpadałem w osłupienie. Była w tej propozycji logika, nawet jeśli szalona. Było to też w jakiś sposób... nieszablonowe, czy coś w tym stylu. A co najważniejsze, patrząc na Ciapę, nigdy byś nie powiedział, że drzemie w nim tak złożony umysł. Będzie się trzeba dowiedzieć, za co go wsadzili.

– Szaleństwo, kompletne i nieodwołalne – powiedział Eryk, kiedy Ciapa skończył. – Co jednak najdziwniejsze, to może się udać i wydaje mi się, że jest jedyną szansą, żeby zatłuc Szczura. Leyte, co myślisz?

– Ciapa, rzecz jasna, jest fajnym ziomem, ale jego pomysł to już coś innego – zgodził się Leyte. – Zgadza się, to może zadziałać, ale za taką cenę... A zresztą, co mi tam. Wchodzę w to.

– To rozejść się na stanowiska, które wyznaczył Ciapa, i zaczynamy. Ciapa, jesteś pierwszy, Leyte drugi, ja zamykam kolumnę. Machan, twoim zadaniem jest siedzieć na miejscu i nie wychylać się. Zaczynamy dokładnie za pięć minut, ustawiam zegarek. Wszyscy widzą? Świetnie, to teraz każdy na pozycje; gdy tylko skończy się odliczanie, Ciapa, zacznasz. I niech będzie z nami jakaś moc.

Wybrałem Królową i umieściłem ją w ramkach, aby stale obserwować jej poziom Życia. Zmierzając na swoją pozycję, usłyszałem mamrotanie Eryka: „Też wydumał, ważek pieprzony”.

Usadowiwszy się na przydzielonej mi pozycji, spojrzałem na timer. Do rozpoczęcia szaleńczej bitwy zostało jeszcze trzy i pół minuty. Niezależnie od jej wyniku, już jutro trafię do jakiejś osady w ogólnym świecie Gry. Osada jest dobra: są tam zadania, osiągnięcia, przyspieszone levelowanie. Muszę przemyśleć, czym będę się zajmował przez pozostałe siedem i pół roku mojego zamknięcia. Przede wszystkim muszę stworzyć klan – bardzo trudno jest żyć samotnie w Barlionie. Później znajdę Dukasa, Sushiho i Eleniuma – moich starych znajomych, z którymi wcześniej grałem, i zaproponuję, żeby się do mnie przyłączyli. To dobre chłopaki, przez pięć lat, odkąd ich znam, nigdy mnie nie zawiedli. Będę potrzebował dostępu do świata zewnętrznego, do tutoriali, więc

potrzebni są mi sprawdzeni gracze z zewnątrz.

Nie mogłem jednak jeszcze sprecyzować swojego celu nadrzędnego. Nawet nie o to chodzi: cel nadrzędny mam – muszę jakoś zdobyć sto milionów Złotych Monet. Jednak zadania, które trzeba wykonać, by osiągnąć ten cel, były dla mnie niejasne. Jakie znam sposoby na zarobienie takich pieniędzy? Grabież skarbca klanu, sprzedaż miejsca na audiencję u Imperatora, poszukiwanie skarbów, produkcja czegoś wyjątkowo rzadkiego i użytecznego?

Przy czym wszystko to trzeba by robić na skalę przemysłową. Może sprzedać Malachitowe Orki? Nie sądzę, że to coś da, potrzebne są pozostałe figurki. Do tego ropucha mi tego nie wybaczy. Jeśli pełny zestaw szachów otwiera jakiś dostęp, nie wolno tracić szansy, chociażby i mglistej, żeby się tam znaleźć. Czterdzieści sekund. Jest jeszcze Marina. Nie dość, że jest freelancerem, to jestem przekonany, spędza dużo czasu w Grze. Byłoby dobrze ją znaleźć i powiedzieć prosto w twarz, że obietnice należy spełniać. Po prostu złapię ją za...

– STRZEŻCIE SIĘ...

Zaczęło się.

Poziom Punktów Życia Ciapy, pokazywany w moich statystykach, błyskawicznie spadł do 50% – Ciapa z pewnością został trafiony przez jakiś efekt. Minęło dosłownie kilkadziesiąt sekund, jak całe Podziemie wypełniło się dzikim krzykiem Królowej. Plan Ciapy zadziałał! Szczurowi gwałtownie zaczął spadać poziom Punktów Życia, tylko że Ciapa wrócił do swojej kopalni. Odrodził się jako pierwszy z nas. Przyszła kolej na Leyte'a. Królowa zeszła do 60%, po czym Leyte zaczął gwałtownie tracić Punkty Życia. Podziemie wypełniło się jeszcze jednym przejmującym krzykiem Królowej, a Leyte poszedł w ślad za Ciapą. Dwie minuty, które były potrzebne Szczurowi, żeby zbliżyć się do Eryka, zostawiły zwierzynie zaledwie 40% Życia. No cóż. Nadeszła chwila prawdy. Obok mojej skrytki przebiegł Eryk, za którym w odległości kilku metrów gnała Królowa. Minęło dosłownie kilka sekund i w Podziemiu został już tylko jeden

gracz – ja. Poziom Życia Szczura zaczął błyskawicznie spadać: 35%, 30%, 15%, 5%, 1%, jedna Jednostka.

– STRZEŻCIE SIĘ.

Mocno przytuliłem się do ściany. Nisza, w której siedziałem, może i nie była najlepszym schronieniem, ale na pewno zapewniała większe bezpieczeństwo niż łapanie nie wiadomo czego na odkrytej przestrzeni.

Eksplozja! Fala powietrza przeszła przez całe Podziemie i wbiła mnie w ścianę. Zdaje się, że nawet straciłem świadomość; kiedy otworzyłem oczy, w Podziemiu panowała już cisza, a przed moimi oczami widniały komunikaty:

**Zdobyto doświadczenie: +800 do Doświadczenia, do następnego poziomu pozostało: 1170.**

**Zdobyto poziom!**

**Wolne punkty do statystyk: 5.**

**Zdobyto osiągnięcie!**

**Pierwsze Zabójstwo Królowej Podziemia Mushu Aiden.**

**Nagroda za osiągnięcie: reputacja wśród wszystkich napotkanych frakcji będzie codziennie wzrastać o 5 jednostek.**

**Wiadomość dla gracza: za pięć miesięcy zostaniesz teleportowany na audiencję u Imperatora Imperium Malabar. Możesz zabrać ze sobą dwóch towarzyszy. Żeby to było możliwe, w ciągu pięciu miesięcy musisz wysłać im zaproszenie. Bilet możesz dostać w dowolnym oddziale Banku Barliony.**

Obok mojego imienia pojawiła się mała jedyńka, otoczona jakimiś kwiatami. Oto i główna część osiągnięcia, widoczna dla wszystkich. Można więc skakać z radości i wiwatować, ale szczerze mówiąc, nie byłem szczególnie dumny z tego, czego dokonałem. Nie miałem z nim nic wspólnego, zapłaciłem za nie ogromną cenę: odrodzenie drużyny. Biorąc pod uwagę, że mamy wyłączone filtry doznań, przed transferem do swoich kopalni wszyscy przeżyli niezapomniane katusze. Nie było powodów do radości. Pozostawało mi znaleźć zdobycz, zebrać złoto i wskoczyć do portalu. Podziemie zakończone.

Przemieściłem się w kierunku groty Królowej, przypominając sobie pomysł

Ciapy. Jeśli przetłumaczyć jego wypowiedź na nasz język, brzmiało to tak:

– Oto, co myślę – zaczął Ciapa. – Nie możemy pozwolić, żeby Machan zginął, to by było skrajnie nieopłacalne. Jeśli jednak odpuścimy tego Szczura, to też popełnimy wielki błąd. Propozycja jest następująca: konieczne jest przeprowadzenie szanownego Szczura przez wszystkie trzy pułapki znalezione w Podziemiu: jaskinię ze śluzem, korytarz z pajęczyną i dół z kolcami. Ja porozmawiam z Królową i zaproszę ją na spacer po jaskini ze śluzem, wcześniej się rozebrawszy. Już tam byłem, więc wyobrażam sobie, co się stanie: najprawdopodobniej zostanę wysłany do mojej wspaniałej kopalni. Królowa jednak powinna przez ten śluz źle się poczuć, a poziom jej życia zapewne spadnie, i to mocno. Następnie Leyte zabierze Szczura i przebiegnie się z nim pod zwisającą pajęczynę. Pobiegnie wzdłuż korytarza bez pajaków tak daleko, jak to tylko możliwe, a tam, gdzie przejście zakręca, skoczy prosto w pajęczynę, żeby Szczur na pewno utknął. Wiem, że Leyte od razu powtórzy mój wyczyn i wróci do swojej ukochanej kopalni, ale Szczurowi zrobi się jeszcze gorzej, utknie, a pająki zaczną go aktywnie mobbować, żeby odebrać mu część Punktów Życia. Zadanie Eryka, jeśli Królowa jednak zdoła się wydostać, będzie następujące: doprowadzić ją do dołu z kolcami, stanąć na krawędzi i poczekać, aż szanowny Szczur przy pełnej prędkości wpadnie na niego. Jeśli uda mu się zrobić unik, zuch chłopak. Nie zdąży, nic strasznego, najważniejsze, żeby Szczur wpadł na kolce. To będzie koniec. Co do Machana, to między dołem z kolcami i wiszącą pajęczyną była fajna nisza, więc niech się w niej schowa na czas całej walki. Jego zadanie to przeżyć, zebrać złoto, jakie po nas zostanie, i przynieść nam murowany zysk, kiedy stworzymy klan.

To był wolny przekład tekstu Ciapy; nie umiem dokładnie powtórzyć tego, co w rzeczywistości powiedział. Trzeba koniecznie zmusić go, żeby nauczył się mówić po ludzku, bez tych wszystkich „bankowo” i „z gęby cholewy nie robię”.

Pieniądze, jakie zostały po Eryku, leżały na krawędzi jamy. Wychodzi na to, że nie udało mu się zrobić uniku przed rozgniewaną Królową. Z pajęczynowego

labiryntu nie zostało zupełnie nic – Królowa wypleniła pajęczki do ostatniego odnóża. A po pieniądze po Ciapie musiałem skakać, wcześniej rozebrawszy się: znajdowały się na skraju zagłębienia. Szczerze, to podziwiam Ciapę. Jeśli za pierwszym razem jeszcze nie wiedział, jak to boli, to ponowne wejście do tej samej kałuży wymagało niemałej siły woli. Otworzyłem skrzynię ze zdobyczą, zabrałem pieniądze i nawet się uśmiechnąłem – mam teraz odrobinę mniej niż sześć tysięcy Złotych Monet, na Klan już z pewnością wystarczy. Spojrzałem na zdobycz i od razu odłożyłem trzy rzeczy z kolczugą – są przeznaczone dla pozostałych, nie ma sensu sprawdzać ich właściwości. A ta tutaj jest moja, skórzana; ciekawe, jakie ma właściwości.

**Skórzane Rękawice Terrisy. Trwałość: 300. Ochrona przed ciosem fizycznym: 90. Wytrzymałość: +15. Intelpekt: +25. +1 do dowolnego parametru (trzeba wybrać podczas zakładania). Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Epicki. Wymagany poziom: 14.**

Niedowierzającymi oczami patrzyłem na opis. Niezależnie od tego, że rękawice były tylko dla gracza czternastego poziomu, nigdy się z nimi nie rozstanę. No, przynajmniej dopóki nie znajdę lepszych. Założyłem je i zobaczyłem powiadomienie:

**Uwaga, gracz! Wybierz z listy parametr, który chcesz zwiększyć: Charyzma, Rzemiosło, Odporność.**

No oczywiście, że Rzemiosło, co za pytanie!

**Przyjęto. Bieżący opis przedmiotu: Skórzane Rękawice Terrisy. Trwałość: 300. Ochrona przed ciosem fizycznym: 90. Wytrzymałość: +15. Intelpekt: +25. Rzemiosło +1. Odporność na magię, ogień, chłód, truciznę: 30. Klasa przedmiotu: Epicki. Wymagany poziom: 14.**

Włożyłem do torby pozostałe rzeczy i poszedłem w kierunku portalu



przejścia. Teraz wrócę do „Dolmy”, potem do „Pryki” i już jutro znajdę się w ogólnym świecie gry. A z takimi rękawicami, jakie mam, pomysł z zarabianiem pieniędzy na gigantyczną skalę staje się bardziej realny. Zrobiłem krok w stronę portalu, mimowolnie zamykając oczy. Witaj, Kopalnio „Dolma”. Ciekawie będzie popatrzeć na pysk ogra, gdy zobaczy zdobyte przeze mnie osiągnięcie. A za pięć miesięcy muszę założyć jakieś przyzwoite ubranie – może dadzą mi je przed audiencją? I dlaczego mam czas myśleć o tym wszystkim? Dlaczego wokół mnie wciąż jest niezrozumiała, migocząca chmura, przez którą nic nie widać? I gdzie, tak właściwie, są statystyki mojej grupy? Chmura wokół mnie rozplynęła się i zobaczyłem czarną ścianę z paskiem ładowania wolno zbliżającym się do 100%. Miałem uczucie, że znowu wróciłem do świata gier 2D – żadnej trójwymiarowej grafiki, pasek lokalizacji nadal się ładuje, stare serwery nie radzą sobie z obciążeniem, więc wszystko dzieje się tak wolno. Odwracałem głowę w różne strony, ale pasek nie znikał mi sprzed oczu. Do cholery, gdzie ja jestem?

## ROZDZIAŁ 12

### **POWRÓT**

Pasek ładowania osiągnął 100%, a czarna zasłona się rozproszyła. Ciekawe, dokąd to mnie zaniósło. Gdzie podziały się wyświetlane statystyki grupy i Królowej? Miałem wrażenie, że całkowicie mi je wymazano. Dobrze, później się tym zajmę. Rozejrzałem się. W zasięgu wzroku nie było ani „Dolmy”, ani „Pryki”, ani góry, ani migoczącej zasłony wejścia/wyjścia do Podziemia. Równa powierzchnia, na której stałem, składała się z jednorodnej szarej substancji i była gładka w dotyku. Jakby cała została wykonana z szarego marmuru. Bez krawędzi. Dziwne – komu chciało się obrabiać tak ogromny kawałek kamienia? Nic więcej nie było widać, ponieważ brakowało światła. Gdyby poproszono mnie o opisanie intensywności światła, powiedziałbym, że jest między bezksiężycową nocą a mglistym wieczorem. Zmierzch, ale jedyny w swoim rodzaju. Widoczność była słaba, lecz dostrzegłem kontur jakiegoś budynku. I tak nie miałem nic do stracenia, więc ruszyłem powoli w jego kierunku, ciągle obawiając się jakichś nieprzyjemności. To straszne – błąkać się w ten sposób. Cicho, nie było nawet wiatru. Samotnik o zmierzchu. Teraz do pełni szczęścia brakuje tylko wampira.

Ostry dźwięk syreny ogłuszył mnie na kilka sekund. Po chwili zastąpił go metaliczny głos kobiety:

*Wykryto wtargnięcie do przestrzeni technicznej. Trwa identyfikacja kapsuły gracza. Kapsuła gracza zidentyfikowana. Odłączenie kapsuły gracza. Odłączenie zakończ...*

Wybuch światła rozświetlił wszystko wokół, mimowolnie zamknąłem oczy, a kiedy zamrugałem, ujrzałem przed sobą otwierające się wieko mojej kapsuły. Nic z tego nie rozumiałem: czyżby już mnie wypuszczali?

Potrzebowałem kilku sekund na to, żeby zorientować się, że wieko kapsuły rzeczywiście odsunęło się na bok, wyjście otworzyło się do połowy i z jakiegoś powodu się zablokowało. Do powstałej tym sposobem szczeliny może i bym się zmieścił, gdyby nie jedno „ale” – dosłownie dziesięć centymetrów od kapsuły był sufit. Rozpoczął się proces odłączania od kapsuły: zaczęły się ode mnie odpinać przewody, rurki i inne urządzenia. Kapsuły do izolacji długotrwałej mają jednak swoje wady – wejście i wyjście zabiera dużo czasu. Wśród większości zwykłych graczy rozpowszechnione były inne kapsuły – do izolacji częściowej, do dwudziestu czterech godzin. Analizując stan gracza, kapsuła ostrzegała, kiedy trzeba zrobić przerwę w celach profilaktycznych; gracz miał wówczas piętnaście minut na znalezienie bezpiecznego miejsca przed odłączeniem. Istniały jeszcze zwykłe hełmy VR, ale nie wiem, kto chciałby z nich korzystać – nie dawały pełnej izolacji. Kiedy maska zakrywająca mi twarz odsunęła się na bok, mogłem podnieść głowę i wsunąć ją w szczelinę. Hrabia Drakula, cholera. Miejsce, w którym się znajdowałem, przypominało grobowiec: mniej więcej metr na metr i długi na około trzy. Ściana od strony nóg była szczelnie zastawiona, dlatego z trudem obróciwszy głowę, popatrzyłem w drugą stronę. Teraz wszystko rozumiem. Właśnie dowiedziałem się, gdzie trzymają wszystkich więźniów... Ogromny stelaż, podzielony na małe cele, wznosił się od podłogi do sufitu. Pięćdziesiąt poziomów, długość – doliczyłem tylko do sześćdziesięciu cel, dalej już wzrok nie sięgał. Można oszaleć. Rzeczywiście, oszczędność przestrzeni, czasu i pieniędzy na trzymanie więźniów. W mojej głowie pojawił się jeszcze jeden obraz: Neo z *Matrixa*, kiedy połyka jakąś tabletkę, też w taki sposób budzi się w rzeczywistości. Też jest cały w przewodach, zupełnie jak ja; do pełnego podobieństwa brakuje mi tylko wtyczki w głowie; chociaż nie, nie tylko: w odróżnieniu od niego mogłem swobodnie się poruszać. Wychodzi na to, że jeśli podążać za analogią z filmem, teraz zmyją mnie do kanalizacji, skąd trafię do Morfeusza i Trinity. Co za brednie.

Nie pozostawało nic innego, niż ułożyć się ponownie w kapsule i czekać.

Krzyczeć w pustym hangarze dla więźniów? Nie ma sensu, przecież tutaj z pewnością wszystko jest zautomatyzowane. To, że jedna z kapsuł się otworzyła – na bank już się wyświetliło, gdzie trzeba; pewnie ludzie gdzieś tam już uwijają się jak mrówki, zastanawiając się, co robić. I dobrze, niech się uwijają. Nawet nie zauważyłem, kiedy zasnąłem, dlatego przegapiłem pierwsze sekundy, kiedy moja kapsuła zaczęła się trząść. Spanie w otwartej kapsule, jak się okazuje, nie jest wygodne, pomyślałem sobie, poruszając się w ciasnej przestrzeni i próbując rozciągnąć swoje zeszywniałe mięśnie. Systemy podtrzymywania życia były odłączone, nie działał masaż mięśni, leżak nie był wygodny. Zabierzcie mnie z powrotem do Barliony! Nie podoba mi się w realu! Przecierając zaspane oczy, poczułem, że czegoś mi brakuje. Brwi! Nie miałem brwi! Dotknąwszy czubka głowy, przekonałem się, że nie mam też włosów na głowie. W innych miejscach nie sprawdzałem, przyjąwszy, że nie mam włosów na całym ciele. Cholera. Czy to już tak na zawsze, czy tylko na czas więzienia? Nie chcę chodzić w peruce przez resztę życia! Wreszcie drzenie się skończyło i zauważyłem, że nie byłem już w krypcie, ale – sądząc po poruszającym się suficie – dokądś się przemieszczam. Mogliby chociaż zamknąć wieko, pomyślałem. Jeszcze wypadnę! Po kilku minutach przenoszenie dobiegło końca, znów trochę zatrzęsło, po czym wszystko ucichło. Najprawdopodobniej położyli kapsułę na ziemi.

– Więźniu! – rozległ się podniesiony głos. – Teraz pokrywa zostanie otwarta. Nie wykonuj żadnych gwałtownych ruchów. Jak tylko wyjdiesz z kapsuły, ręce za głowę i twarzą do podłogi. W przypadku nieposłuszeństwa otwieramy ogień i strzelamy, by zabić! Wszystko jasne? Nie słyszę odpowiedzi!

Witaj w realu, chłopcze.

– Tak, wszystko zrozumiałem! Gdy tylko wyjdę z kapsuły, kładę się na podłogę i zakładam ręce za głowę! Z mojej strony nie będzie problemów, nie strzelajcie!

Kto wie, może przez przypadek się poślizgnę, a oni nafaszerują mnie

zbytecznie czymś szkodliwym dla ciała.

– Uwaga! Zdejmujemy pokrywę!

Po tych słowach rozległ się świst śrubokrętu, przekleństwo, znowu śrubokręt – i po minucie pokrywa z hukiem upadła na podłogę.

– Wychodzę! – zawołałem i ostrożnie się podniosłem.

Trzech techników w białych fartuchach, jeden ochroniarz z pistoletem skierowanym w moją stronę, tona jakiegoś dziwnego sprzętu. Cóż, przynajmniej nie ma kobiet.

– Wyłaż, ręce za głowę i twarzą do podłogi! Żwawo! – krzyknął ochroniarz, wycierając jedną ręką pot z twarzy.

Ten to dopiero się boi! Naprawdę się boi, może nawet strzelić ze strachu. Ostrożnie wyszedłem z kapsuły i oparłem się o jej ścianę, walcząc z zawrotami głowy. No, nieźle! Co jest, czy to się dzieje przez zmianę pozycji? Prawie straciłem przytomność, pociemniało mi przed oczyma. Mówi się, że kapsuły zapewniają wszystko, co trzeba, i są całkowicie bezpieczne.

A tu poleżałem trzy miesiące i od razu zawroty głowy. Co to będzie za osiem lat? Kiedy w głowie mi się rozjaśniło, delikatnie opadłem na kolana, a następnie położyłem się twarzą na podłodze. Do diabła, jaka zimna!

– Paszka, bierz kajdanki i zakładaj mu je. A ja cię będę osłaniał – dał się słyszeć stłumiony szept ochroniarza. – Przekłeta automatyka, nie mogła poczekać, dopóki nie przyjedzie policja. Obiecali być za trzydzieści minut. A tak to my jesteśmy kozłem ofiarnym. A jeśli jest porywczy? Dlaczego takie gównu musiało się wydarzyć na mojej zmianie, co?

– Słuchaj no, ty! – To już było z pewnością do mnie. – Załóż ręce za plecy!

Jak za plecy, to za plecy. Nie będę się kłócił. Usłyszałem szcęk zatraskujących się kajdanek i od razu pełne ulgi westchnienie całej czwórki. Koniec, udało się. Złapali niebezpiecznego przestępcę, skuli go, teraz można iść napić się herbaty.

– Możesz usiąść, tylko nie myśl o robieniu głupot.

O, jednak istnieją w naszych czasach serdeczni ludzie. Przeturlałem się na bok i usiadłem, opierając się plecami o kapsułę. Sądząc po tym, co widziałem, znajdowałem się w laboratorium, do którego trafiają więźniowie po odbyciu kary.

I tak spędziliśmy kilka minut: ja siedziałem i patrzyłem na techników z ochroniarzem, który wciąż celował we mnie ze swojego pistoletu. Wszyscy pozostali milczeli i patrzyli na mnie, bojąc się poruszyć. Chociaż nie, jeden z techników z zainteresowaniem czytał coś na komunikatorze, który miał na dłoni.

– Macie tu zimną podłogę, zaraz zachoruję, umrę, a za to nikt wam nie podziękuje – postanowiłem przerwać powstałą ciszę. – Jeśli można... Przynieście, proszę, jakiś koc. Chociaż się przykryję.

– Ach, może jeszcze kawę ci przynieść? – szorstko rzucił ochroniarz, ale jeden z techników szturchnął go łokciem.

– Piotrowiczu, chłopak ma rację, siedzieć gołym tyłkiem na podłodze to żadna przyjemność. – Technik oderwał się od ekranu komunikatora. – Wstawaj! – zwrócił się już do mnie. – Przejrzałem z grubsza twój plik, Pogromco Kolektora. Wygląda na to, że jesteś normalny, sam się przyznałeś. Jak się czujesz?

– Zmarzłem, niewygodnie mi, ręce mnie bolą i chociaż jestem czysty, to zwyczajnie marzę o ciepłym prysznicu. Nie wyobrażacie sobie, co to takiego przez trzy miesiące żyć w zapyłonej kopalni – odpowiedziałem szczerze.

– To ten? – zdziwił się ochroniarz, opuściwszy pistolet. – To dlatego wydawało mi się, że skądś go znam. Przecież to jego kilka miesięcy temu pokazywali na wszystkich kanałach. Oj, chłopie, nabroiłeś. Znajomy pracuje w służbach eksploatacji budynków i mówi, że tyle musieli remontować, że urzędnicy aż się za głowy łapali, skąd brać pieniądze.

– Tak, wiem. Całym tym długiem obarczyli mnie. Ni mniej, ni więcej, muszę oddać sto milionów Złotych Monet. Albo odsiedzieć całe osiem lat.

Ochroniarz i technicy zagwizdali, wyobrażając sobie taką kwotę. Zgoda, finansowo nieźle wdepnąłem. W pomieszczeniu zapadło milczenie.

– To co robimy, Siergiejewiczu? – ochroniarz zapytał po chwili starszego technika.

– A co mamy robić? Nie zrobisz nic głupiego, jak zdejmiesz mi kajdanki? – zwrócił się do mnie. – Pod prysznicem z kajdankami będzie ci niewygodnie.

– Skąd. Mam do odsiadki ponad siedem lat. Nie potrzebuję żadnych nieplanowanych dodatków – zapewniłem go.

– Odwróć się – powiedział Siergiejewicz, po czym zdjął mi kajdanki.

Pietrowicz znowu mimowolnie skierował pistolet w moją stronę, ale po kilku chwilach uspokoił się i włożył go do kabury.

– Prysznic jest na wprost, znajdziesz tam też mydło i wszystkie akcesoria. Wszystko jednorazowe. No dalej, ruchy. Na jednej nodze.

Nigdy nie myślałem, że prysznic może dawać taką przyjemność. Stałem pod wodą i cieszyłem się każdą chwilą, każdą kroplą, dopóki nie zaczęli stukać w kabinę i żądać, żebym już wychodził. Przebrawszy się w bieliznę dostarczoną mi przez służby, wyszedłem do świetlicy, usiadłem na kanapie i owinąłem się w leżący na niej pled. Teraz możecie mnie wysłać, dokąd tylko chcecie, jestem gotów.

– Czemuś wylazł z gry? – zapytał mnie Siergiejewicz, rozsiadłszy się na krześle.

– Skąd mam wiedzieć? W kopalni, w której pracowałem, było Podziemie z portalem. Wskoczyłem do portalu i znalazłem się w jakimś pomieszczeniu technicznym. Później pamiętam tylko błysk światła i znalazłem się tutaj. To wszystko.

– Więc to twoje dzieło? Napędziłeś niezłego stracha naszym administratorom. W intranecie rozpętała się krwawa jatka. Szukają, kto zostawił otwarte wejście do lokalizacji technicznej. – Przez jakiś czas Siergiejewicz milczał, po czym znowu zaczął:

– W ogóle jesteś niezły. Zarobić na Szacunek w trzy miesiące... Coś takiego nie każdemu się udaje, pamiętam zaledwie kilku... Tak, no i Podziemie, które przeszliście bez żadnych podpowiedzi, zapisało waszą piątkę w historii Barliony. Wszystkie najlepsze gildie dostały białej gorączki: więźniowie weszli w poczet pionierów! Na forach piszą, że poluje na was kilka klanów. Czyli bez względu na wszystko i tak skończycie w jakimś klanie: albo w jego składzie, albo na jego czarnej liście.

– Jak to: piątkę? Przecież było nas czterech – zdziwiłem się.

– No tak. Podziemie przeszliście w czterech, ale osiągnięcie otrzymało pięciu. Wszystko było w komunikacie osiągnięcia. Sam się domyśl, jak to się stało.

– Karachun! Nie wyrzucałem go z grupy! Przez cały czas wisiał we frejmach.

Okazuje się, że Karachun też zdobył osiągnięcie i zyskał zwiększone zainteresowanie ze strony czołowych graczy tego świata. Nieźle się mu przysłużyliśmy, a i sobie też zrobiliśmy dobrze. Gracze tacy jak Hellfire z Feniksa nie lubią, gdy się im odmawia. Jeśli zaproponuje nam wstąpienie do swojego klanu, żeby w rankingu pionierów mógł zagarnąć nasze Podziemie, to odmowa go bardzo zasmuci. Znaleźć się na czarnej liście top gildii to niezbyt dobry pomysł – zabiją cię przy pierwszej lepszej okazji, nic od nich nie kupisz, nawet podczas aukcji. Z pewnością są jeszcze jakieś inne nieprzyjemności, o których nie wiem, wszystko jest w tutorialach. Stop! A skąd Siergiejewicz wie, że ja i Machan w grze to jedna i ta sama osoba? Przecież wyciągnięcie takiej informacji to przestępstwo!

– Siergiejewiczu, a skąd wiecie, że to ja przeszedłem Podziemie? Że w ciągu trzech miesięcy zapracowałem na Szacunek?

– A bo to trudno się domyślić? Przecież powiedziałaś, że byłeś w Podziemiu. Podziemie za wszystkich kopalni ma tylko w „Dolma”. To po pierwsze. Po drugie do „Dolmy” wysyłają tylko tych, którzy szybko zdobędą Szacunek; to jest sprawdzian gotowości pracy w drużynie. Przy czym wysyłają tam więźniów od razu ze wszystkich paralelnych kopalni.



– No właśnie, a o co chodzi z tymi paralelnymi kopalniami? – zapytałem Siergiejewicza. – Spotkałem w „Dolmie” kilku gości z paralelnych Kopalni „Pryka”. Po co to?

– Po to, że niekorzystnie jest trzymać w jednej kopalni więcej niż dwustu pięćdziesięciu więźniów. Trudniej ich wtedy kontrolować. A mnożyć kopalnie to też nie jest wyjście. Po co zajmować zbędną przestrzeń? Dlatego wprowadzono kopalnie paralelne; gdzieś was trzeba wsadzać. Naczelnik jest wspólny, jeden poborca normy, ale wszystko pozostałe absolutnie indywidualne. Tak jest łatwiej.

– Dobrze, ale to jeszcze nie wyjaśnia, jak skojarzyłeś mnie z Szamanem.

– A, no tak. Poza tym, co już powiedziałem, teraz najważniejsze. Sam się zastanów, jak to brzmi: Szaman Machan, który wszedł w poczet sław, i więzień Dmitrij Machan, który był w Podziemiu. Czy naprawdę myślisz, że trudno się domyślić, że on to ty?

Dureń ze mnie! Niepotrzebnie zacząłem o coś podejrzewać porządnego człowieka.

– Wybacz, nie pomyślałem. Mówiłeś o podpowiedziach: powiedz mi, czy mogę jakoś dostać do nich dostęp? Przecież wyszedłem z kopalni, teraz będę mieszkać w ogólnym świecie Gry, a w nim bez przewodników jak bez ręki.

– Może jeszcze poprosisz o dostęp do forum? – zaśmiał się Siergiejewicz. – Ze wszystkich dokumentów więźniowie mają dostęp tylko do aktów prawnych. Chociaż... – Czekałem na decyzję z zapartym tchem. Jeśli Siergiejewicz mi pomoże, gra będzie łatwiejsza już na dzień dobry. – Może przywiozą ci nowy model kapsuły, w jej ustawieniach domyślnych jest dostęp do przewodników i forum gry. Więźniom te funkcje się blokuje. Przy czym nie programowo, tylko sprzętowo, za pomocą zworki w obudowie kapsuły... która może wypaść w czasie transportu... – powiedział Siergiejewicz, zawiesiwszy wzrok w przestrzeni, później otrząsnął się i kontynuował: – Przy okazji: dziękuję, że pomogłeś mi poniańczyć wnuka!

Zdębiały patrzyłem na Siergiejewicza. O czym on mówi?

– Kiedy zapaskudziłeś jezioro, dzieci przypomniały sobie, że ich staruszek mieszka za miastem. Natychmiast przyjechały, choć wcześniej przez trzy lata nie mogłem się doprosić o przywiezienie mi wnuka, żeby mógł sobie pobiegać po trawie. Robią z niego dzieciaka rozwiniętego technologicznie, nawet do toalety chodzi z urządzeniem mobilnym. Ma zaledwie cztery lata! Powinien bawić się klockami i żołnierzykami, a on mi opowiada o przetwarzaniu obrazu. Psują to dziecko, i tyle! Och, dobrze, zasiedziałem się tu z tobą, musisz odpocząć – powiedział Siergiejewicz, wstając z krzesła.

Jeszcze dokładniej opatuliłem się pledem, zamknąłem oczy i błyskawicznie zapadłem w sen.

\*

– Gdzie on jest? – obudził mnie czyjś zaniepokojony głos.

– A gdzie ma być? Śpi! Przez trzy miesiące był w kapsule, a teraz odsypia cały ten czas – odpowiedział Siergiejewicz.

– Co znaczy: odsypia?

– Ach, widzę, że o tym nie wiesz. Sen w grze nie zapewnia koniecznego odprężenia psychicznego, dlatego raz na trzy miesiące więźniowie są odłączani i zapewniany jest im zwykły sen. Dziesięć godzin snu wystarcza na kolejne trzy miesiące. A gracz budzi się nagle kolejnego dnia.

– A co będzie z tym?

– To już nie nasz problem. Z jakiegoś powodu jego kapsuła odłączyła się od gry, a system przetransferował go do centrum rehabilitacji. Na dodatek wieko oderwali w transporcie, cholera, tak więc czekamy na nową kapsułę i na technika specjalistę. Później wsadzimy więźnia z powrotem i...

Więcej już nie słyszałem. Oczy mi się zamknęły i ponownie znalazłem się w królestwie Morfeusza.

– Wstawaj! – znów przywrócono mnie do rzeczywistości.

Kilka chwil walczyłem ze sobą, żeby otworzyć oczy. Jak dobrze po prostu pospać, nie spiesząc się donikąd, nie myśląc, że trzeba zrobić normę dzienną. Cudownie! Sennym spojrzeniem omiotłem pomieszczenie, a następnie mogłem skupić się na ludziach stojących obok mnie. Ba, jednego z nich znam! To ten sam technik, który wsadzał mnie do kapsuły. Jeszcze wtedy trzymały się go żarty: „Wskakuj!”, mówił mi. Teraz mogłem przyjrzeć mu się dokładnie – pomimo zwyczajnej twarzy, jaką można spotkać wszędzie, wygląd technika wywoływał uśmiech. Przede wszystkim pod jego rozpiętym fartuchem widać było sweter. Wygląda na to, że w ciągu trzech miesięcy mojego zamknięcia w modzie nic się nie zmieniło – ów sweter kosztował szalone pieniądze i był bardzo popularny wśród młodzieży lubiącej być na fali. Można go było nosić od minus czterdziestu do plus trzydziestu, wewnętrzny system kontroli temperatury gwarantował w tym zakresie pełny komfort. Sweter mógł zmieniać kolory i teksturę na życzenie właściciela, a nawet zapewniał różne wrażenia dotykowe – od gładkiego po puszysty. Poza swetrem Piotr, jak głosiło imię na jego elektronicznej przepustce, nosił klasyczne spodnie w kant, bardzo starannie wyprasowane i wsunięte w stare, brudne, podniszczone trzewiki wojskowe. Każdy z tych elementów garderoby oddzielnie wyglądał normalnie, ale razem tworzyły niezapomnianą kombinację. Znając współczesnych techników – wiecznie brodatych, w zwykłych swetrach, spodniach roboczych i takich sobie butach – przyszło mi na myśl, że Piotr dokonał niesamowitego wysiłku i ubrał się. Od góry. Do dolnej części tułowia po prostu nie dotarł lub o niej zapomniał. O tym, że się do czegoś przygotowywał, świadczyła dość staranna fryzura. Salon fryzjerski musiał odwiedzić kilka dni wcześniej. Skąd to wiem? Bo pełnego obrazu technika dopełniał dwu-, może trzydniowy zarost. Przy całym komizmie wyglądu Piotra można było domyślić się, że przydarzyło mu się coś nieprzyjemnego. Nieobecny wzrok, zastygły wyraz twarzy... Kiedy wychodził z pokoju, potrącił w pomieszczeniu wszystko, co dało się potrącić. Nawet mnie zainteresowało, co takiego mu się przytrafiło.

W towarzystwie policjantów wszedłem do pokoju, w którym technicy już przygotowywali dla mnie kapsułę. Oto dobiega końca mój nieoczekiwany epizod na wolności. Policjanci rozsiedli się na krzesłach obok wejścia, a ja podszedłem do kapsuły.

– Ty już tutaj? – z roztargnieniem zapytał Piotr, gdy stanąłem obok niego i cicho odkaszlnąłem: – Otwieraj kapsułę i wskakuj w ubranie.

Wygląda na to, że chłopakowi naprawdę coś się stało. Dlaczego wysłali go do pracy w takim stanie? Jeśli się nie mylę, każdego ranka cały personel techniczny poddawany jest badaniu ekspresowemu, a wyniki badania decydują o dopuszczeniu do pracy. Zombie, którzy grają całą noc, a rano przychodzą do pracy odespać, nie trzyma się w korporacji. Ponadto w tym stanie łatwo mogą tak mi ustawić kapsułę, że ocknę się w ciele jakiegoś goblina. Spojrzałem pytająco na jego partnera.

– Nie zwracaj uwagi – zrozumiał to milczące pytanie. – Po prostu naszemu Petruccio przytrafiło się nieszczęście. Jakąś godzinę temu rzuciła go dziewczyna. Tuż przed naszym przyjazdem. Tak, Petruccio? Rzucić ci klucz? A ty mi rzuć, proszę, o, ten.

Rozumiem. Jeśli spotka cię nieszczęście, to inni będą z ciebie drwić. Też mi partner, cholera.

– Piotr, wszystko w porządku? Nie wyglądasz za dobrze. Jeszcze nastawisz mi jakiś piździdołek i będę musiał się w nim męczyć osiem lat.

– Wszystko w porządku. Tak. Wszystko w porządku – odpowiedział z pewnym zakłopotaniem, po czym cicho zaklął, zresetował ustawienia i zaczął od nowa.

– Piotr! Tylko na siebie spójrz... Lepiej zostaw komu innemu konfigurację ustawień!

– Zostaw... Zostaw... Zostaw!!! Tak, mam już wszystkich dość! – krzyknął Piotr. – Nie zostawiam ludzi, to oni mnie zostawiają! Od trzech miesięcy spotykałem się z dziewczyną, myślałem, że interesuje ją moja praca, ponieważ od

czasu do czasu o nią pytała. Kiedy opowiedziałem jej, że będę pakował do kapsuły samego Pogromcę Kolektora, poprosiła mnie, żebym zrobił ci prezent: żebyś mógł wybrać własne imię. I co? Dzisiaj, kiedy mnie tu przysłali, spojrzałem na dane więźnia, zadzwoniłem do niej, chciałem ją ucieszyć, że więzień, któremu nadała imię, wychodzi do ogólnego świata Gry. Myślałem, że ją uszczęśliwię... Kiedy usłyszała o tobie, powiedziała, że wszystko między nami skończone. Za co? Co zrobiłem źle? Możesz mi to wyjaśnić?

Spojrzałem na technika ze zdumieniem, wygodniej moszcząc się w kapsule. Okazuje się, że możliwość wyboru imienia nie jest osobistym życzeniem jakiegoś technika, ale wolą jakiejś zakręconej dziewczyny? Zakręconej?

– Jak ma na imię? – postanowiłem podtrzymać tę rozmowę.

Piotr odwrócił się w milczeniu i odszedł. No tak, biedak musiał nieźle oberwać. Sam dobrze wiem: kiedy ktoś cię rzuca, nie chce ci się żyć. A on na domiar złego ma takiego partnera...

– Marina – odpowiedział za niego kolega. – Mnie to w ogóle się wydaje, że ona go rzuciła z twojego powodu. Oczywiście, nie moja sprawa, ale ja Petruchia już od godziny próbuję postawić na nogi. Po rozmowie z nią chciał nawet rzucić się pod samochód! Zaraz wrócimy, zaprowadzę go do psychologa; przecież to mój partner, już kilka lat razem pracujemy. Ale, rzeczywiście, jest spore podejrzenie, że miałeś w tym swój udział. Najpierw poprosiła, żebyś mógł sobie sam wybrać imię, a później odeszła od Piotra, kiedy się dowiedziała o twoim wyjściu... Masz może coś do powiedzenia na ten temat?

A niech cię. Czyżby to ta sama?

– Nie macie przypadkiem jej zdjęcia? Znam jedną Marinę, bardzo podobną z zachowania do tej, o której mówicie. Też mnie rzuciła, akurat przed uwięzieniem.

Technik obrócił ekran komunikatora, z którego patrzył na mnie Piotr obejmujący dosyć atrakcyjną dziewczynę. Tę, z którą się założyłem i przez którą na osiem lat trafiłem do Barliony.

– Nie, to nie ona... – odpowiedziałem neutralnym tonem, starając się niczym nie zdradzić emocji. – Fantastyczna. Powiedz Piotrowi, żeby o nią walczył. Może coś się jej stało; nie miała nastroju, wstała lewą nogą. Kto tam nadąży za kobietami...

– Tak też zamierzam zrobić. W drodze powrotnej znów zacznę mu suszyć głowę, żeby podszedł do tego na spokojnie. I tak dobrze, że zaczął już krzyczeć i się obraził; to znaczy, że stopniowo wraca do normalności! No dobrze... Powodzenia, chłopie! – powiedział partner Piotra, podłączył ostatni przewód i zamknął wieko.

Eksplozja światła – i wróciłem do Barliony.

Otworzywszy oczy, spostrzegłem, że jestem w jakimś pokoju. Szybciutko spojrziałem na parametry, zajrzałem do mojego worka – to moja postać, nic się nie zmieniło. Z zapartym tchem wszedłem w ustawienia i wybrałem forum. Wcześniej nie było dostępne, a teraz...

**Witamy na wewnętrznym forum gry Barliona. Prosimy o zapoznanie się z zasadami...**

Dziękuję Ci, Siergiejewiczu! Ogromne, po ludzku, dzięki!

W pokoju znajdowały się dwa fotele i nieduży stół. Z pewnością jeden jest mój – pomyślałem, wygodnie się w nim rozsiadając. Jeśli dobrze pamiętam procedurę, teraz powinna się ze mną spotkać komisja do spraw zwolnień warunkowych z kopalni, porozmawiać, skierować na dobrą drogę i określić dla mnie miejsce ulokowania.

Tak... Na razie nikogo jeszcze nie ma, można trochę pomyśleć. Czyli wychodzi na to, że Marina mnie szuka. Do czego mógłbym jej być potrzebny? Chce zwrócić dług za przegrany zakład i zostać moją dziewczyną na miesiąc? O tak, tylko tego potrzebuję teraz, w wirtualu... W Barlionie istnieje ostre

ograniczenie dotyczące możliwości fizycznych kontaktów seksualnych pomiędzy graczami. Nawet nie można się całkowicie obnażyć: opaski na biodrach, u kobiet również opaski na klatce piersiowej – żadnych nie da się zdjąć. Jedynym wyjątkiem od tej reguły były specjalne Domy Tolerancji, zlokalizowane w każdym większym mieście. Lokalne burdele. W nich gracz mógł zrobić wszystko, czego pragnęła jego zboczona dusza – pracowały tam wyłącznie symulatory. Jeśli jednak dwóch graczy dobrowolnie weszło do takiego domu, mieli możliwość kontaktów ze sobą. Szczerze mówiąc, sam tam byłem kilka razy, zwłaszcza na początku gry. Elfki, gnomy, worgeny, orczyce... Egzotyka! Według oficjalnych statystyk burdele w Barlionie pod względem popularności plasowały się na drugim miejscu, ustępując tylko Podziemiom. Jednak statystyki nie precyzowały, że ranking obejmował tylko jeden Dom Tolerancji, za to wszystkie Podziemia regionu.

Zwykle jednak istnieje jakieś „ale”. Nie mam pojęcia, jaką postacią gra Marina. Może zalicza się do graczy hardkorowych i wybrała dla siebie specyficzną rasę – kobold, jaszczur, goblin czy coś jeszcze bardziej ekstremalnego. W Barlionie można było nie tylko grać, ale także udowodnić, że jesteś naprawdę dobrym graczem. W tym celu wprowadzono rasy unikalne – ze śmiertelnymi bonusami rasowymi, z agresywnymi mobami w początkowych lokalizacjach, z negatywną reputacją praktycznie wśród wszystkich frakcji. I teraz udowodnij, że możesz grać czymś takim!

Kiedy gracz podejmował decyzję o sprawdzeniu swoich sił, stara postać nie była usuwana, a po prostu ją blokowano. W przypadku, gdy próba kończyła się niepowodzeniem, gracz odzyskiwał poprzednią postać. A może i Marina jest koboldem? Pójść z taką do burdelu... Chyba się nie zdecyduję. Chciałbym spotkać się i porozmawiać od serca: nie lubię dziewcząt, które osiągają cele, handlując własnym ciałem. Dlaczego zrobiła to Piotrowi? Facet wydaje się normalny. Kiedy się z nią spotkam, wszystko jej wygarnę.

Od dalszego rozmyślania odwiódło mnie pojawienie się w pomieszczeniu portalu, z którego wyszedł energiczny młody człowiek około dwudziestki o wyglądzie urzędnika: w garniturze z krawatem, z zadbaną fryzurą.

– Dzień dobry, Dmitriju, pozwól, że się przedstawię: nazywam się Aleksiej, jestem młodszym asystentem sekretarza komisji ds. zwolnienia warunkowego. Jestem tu, by przeczytać ci wyniki posiedzenia komisji w twojej sprawie – wypalił. – Tak więc zgodnie z artykułem 78, paragraf 24 kodeksu wykroczeń masz prawo do przeniesienia się do ogólnego świata Gry. Ponieważ znajdujesz się w więzieniu krócej niż sześć miesięcy, miejsce docelowe zostanie wybrane losowo. W celu określenia miejsca swojego osiedlenia musisz wrócić do kopalni, tam dokona się alokacja. Incydent związany z twoją obecnością w świecie realnym został rozpatrzony. Oceniono, że zachowałeś się prawidłowo, dlatego nie zostaną zastosowane wobec ciebie żadne sankcje. Odpowiadając na twoje niezadane pytanie: trafiłeś do lokalizacji technicznej przypadkiem, to nie powinno się wydarzyć, portal już został usunięty. Na czas przebywania w ogólnym świecie Gry masz zamknięty dostęp do wszystkich miejsc rozrywki, takich jak kasyno, wyścigi i inne oficjalne gry hazardowe. Korzystać z aukcji możesz tylko w Anchursie, ale nie dłużej niż przez godzinę dziennie, więc zarządzaj tym czasem rozsądnie. Odwiedzanie Domów Tolerancji jest dozwolone, ale też nieznacznie ograniczone: nie więcej niż dwadzieścia cztery godziny tygodniowo. Przypominam, że nie możesz wyrządzić szkody innemu graczowi, dopóki masz opaskę, ale jeśli gracz napadnie na ciebie, to względem niego ograniczenie nie działa. Z mojej strony to chyba wszystko. Jakieś pytania, życzenia? Nie ma. No i świetnie. Oto twój portal, miłej gry.

Obok jego portalu pojawił się jeszcze jeden; prowadzący, jak zrozumiałem, do „Pryki”.

Aleksiej upewnił się, że mój portal jest stabilny, po czym zdecydowanym krokiem wszedł w swój, zostawiwszy mnie samego.

Co to było? Przybiegł tu chłopaczek, którego odciągnięto od jakiejś gry,



szybciutko przeczytał mi postanowienie komisji i pobiegł grać dalej. A rozmowa? A wskazanie dobrej drogi? Wspaniały mamy system wymiaru sprawiedliwości, nie ma co! A jednak wywołał mój uśmiech: maksymalnie dwadzieścia cztery godziny tygodniowo w Domu Tolerancji. Wysoką poprzeczkę postawili mi nasi prawnicy. Nawet nie wiem, czy temu podołam.

Nie pozostawało mi nic innego, jak wskoczyć w portal. Czyli teraz wrócę do „Pryki” i ork wyznaczy mi miejsce osiedlenia? W zasadzie to dobrze. Będę mógł pożegnać się ze wszystkimi, z którymi siedziałem. Przekażę sprawy Sakasowi, niech teraz on będzie głównodowodzącym naszego gangu przedsiębiorców. Nie należy zostawiać za sobą niezamkniętych spraw, pomyślałem, wracając do Kopalni „Pryka”.

Wkroczywszy do kopalni, mogłem przyjrzeć się jej w pełnej krasie. Było warto – jeśli po osiągnięciu Życzliwości przestało palić słońce i zniknął pył, to teraz kopalnia napełniła się kolorami. Błękitne niebo, zielona trawa w ogólnej części kopalni, nawet klomby z kwiatami. Czyli tak widzą ją ork i Rajn? Czy też oni zostali wyposażeni w Egzaltację, do której brakowało mi jeszcze dwunastu tysięcy punktów reputacji, i kopalnia wydaje im się kurortem?

– Machan?! A co ty tu robisz? – usłyszałem zdziwiony okrzyk jednego ze strażników.

– No, nudno mi bez was było, więc postanowiłem wrócić – odpowiedziałem nadzorcy.

Byłem zaskoczony, że nie bluzgnął w odpowiedzi, tylko zaproponował spacer do budynku administracji, gdzie miałem zobaczyć się z orkiem.

Naczelnik siedział za biurkiem nieruchomo jak posąg.

– Szaman, który zdobył Szacunek, nie dzięki, ale pomimo – powiedział ork. – Ponownie dreszcze przebiegły po całym moim ciele. Jakże brakowało mi tego spokojnego, niskiego i pewnego siebie głosu. Będę za nim tęsknić, kiedy wyjdę. – Twoje miejsce osiedlenia zostanie wyznaczone wieczorem. Możesz

odejść.

– Chcę zostać Szamanem. Gdzie mogę się tego nauczyć? – postanowiłem zapytać orka.

W Barlionie wprowadzono zasadę, że o nauczycieli specjalności lub klas można pytać dowolnego NPC-a. Jeśli wiedzą, odpowiedzą, jeśli nie – wówczas powiedzą ci, gdzie się udać. A niby w czym ork jest gorszy od jakiegoś strażnika w stolicy?

– Szamanem... A co ty wiesz na temat Szamanów?

Pytanie było tak nieoczekiwane, że poczułem się mocno zdezorientowany.

– Szamani... Po pierwsze ja jestem Szamanem. Możemy przywoływać Duchy, za pomocą których leczymy lub zadajemy obrażenia. Musimy przejść inicjację, żeby nie tracić Życia na ich przywoływanie. Mamy Tamburyn z Tłuczkiem, śpiewamy pieśni i tańczymy tańce. To chyba tyle.

– Pomimo że sam jesteś Szamanem, nie masz pojęcia, co to znaczy... Szamani – podjął ork po krótkiej przerwie – to nie płąsy i pieśni. To wszystko jest mało ważne. Szamani rozmawiają z Duchami. Być Szamanem to wielka odpowiedzialność. Jesteś na nią gotowy?

Byłem w stanie jedynie kiwnąć głową i coś wymamrotać. Miałem nadzieję, że ork po prostu powie mi, gdzie mogę znaleźć nauczyciela Szamanów. Jednak nie spodziewałem się, że zacznie mówić od siebie. Czy tak objawia się działanie Szacunku? Przydatna rzecz.

– Jeśli jesteś gotowy, posłuchaj. Szaman ma sześć stopni rozwoju. Jesteś teraz na najniższym... – ork zaczął nakreślać każdy etap, a ja już otworzyłem przewodnik i zacząłem czytać. Chociaż ork mówi pięknie, to kiedy czytasz, lepiej przyswajasz informacje. W każdym razie ja tak mam. No więc, co my tu mamy...

0. Szaman Niewtajemniczony (Aglarat boo). Szaman z poziomu zerowego może przywoływać drobne Duchy Błyskawic i Uzdrawienia. Kara za wywołanie Duchów nie zmniejsza się. Atrybuty zewnętrzne: brak.

Przejdźcie na następny poziom: Inicjacja Szamańska (inicjację można przechodzić raz w miesiącu).

1. Szaman Początkujący (Jabagan boo). Poziom pierwszy wtajemniczenia, Szaman może wzywać pomniejszych Duchy Żywiołów. Szaman zaczyna poszukiwania swojego Totemu (Ducha Stróża). W celu obniżenia kary za wezwanie o 50% należy raz w tygodniu przynosić Duchom mleko lub herbatę. Atrybuty zewnętrzne: Tamburyn Szamana. Przejdźcie na następny poziom: otrzymanie Totemu.
2. Szaman Elementarny (Chajalgyn boo). Szaman z Totemem. Szaman drugiego stopnia może swobodnie kontaktować się ze zwyczajnymi Duchami Żywiołów. W celu obniżenia kary za wezwanie o 50% należy raz w tygodniu przynosić Duchom chleb. Atrybuty zewnętrzne: Płaszcz Szamana. Przejdźcie na następny poziom: zakończona sukcesem próba (próbę można przechodzić raz na 3 miesiące).
3. Wielki Szaman (Szereete boo). Stopień trzeci związany ze wzmocnieniem sił, które udało się zdobyć na poprzednim etapie. Szaman umacnia swój związek z Duchami i jest w stanie kontaktować się z Wielkimi Duchami Żywiołów. Szaman nie potrzebuje już Tamburynu, żeby wezwać Duchy. W celu obniżenia kary za wezwanie o 50% należy raz w tygodniu przynosić Duchom Pieczone Mięso. Atrybuty zewnętrzne: Laska Szamana. Przejdźcie na następny poziom: zakończona sukcesem próba (próbę można przechodzić raz w roku).
4. Szaman Najwyższy (Tengeriin boo). Szaman czwartego stopnia może kontaktować się z Najwyższymi Duchami Świata Górnego i Dolnego. Brak kary za przywoływanie Duchów. Cechy zewnętrzne: Czapka Szamańska ozdobiona rogami jelenia. Przejdźcie na następny poziom – zdobycie Wybitnej Reputacji wśród Najwyższych Duchów Świata

Górnego i Dolnego.

5. Herold (Tabilgataj Zarin boo). Szaman piątego stopnia, posiadający wszystkie szamańskie siły. Szaman otrzymuje możliwość przemieszczania się w dowolne miejsce, lewitowania, kontaktowania się w postaci fizycznej lub duchowej z dowolnymi istotami w całej Barlionie. Brak kary za wezwanie Duchów. Atrybuty zewnętrzne: brak.

Nic nie zapamiętałem, ale zrozumiałem, że muszę szybko przejść inicjację.

– Żeby rozpocząć, musisz przejść inicjację – jakby słysząc moje myśli, powiedział mój były naczelnik. – Chodźmy, nie mamy zbyt wiele czasu do twojej alokacji.

W gabinecie pojawił się portal. Czyli co? Już teraz mogę zostać prawdziwym Szamanem, a nie za trzy miesiące, kiedy opuszczę osadę? Świetnie!

Portal przeniósł mnie w góry, bezpośrednio przed wejście do ciemnej jaskini. Obok mnie pojawił się ork ubrany w dziwny płaszcz z piórami i czapkę z rogami. Trzymał zakrzywioną laskę. Teraz to się naprawdę zdziwiłem. Naczelnik Kopalni „Pryka” jest Najwyższym Szamanem! Taka wiadomość może przyprawić o palpitację serca. Założę się o całe moje złoto, że jego Totemem jest Duch Wilka. Białego Wilka, rzecz jasna. W takim razie dlaczego tkwi w kopalni? Nie ma zbyt wielu Szamanów Najwyższych, nawet wśród NPC-ów. Natychmiast wszedłem do przewodnika, żeby sprawdzić. I tak: ten poziom osiągnęło sumarycznie 3381 graczy. Nie było informacji o NPC-ach, ale byłem pewien, że dane są porównywalne. Zanotowałem: koniecznie dowiedzieć się, dlaczego ork siedzi w kopalni. Programiści nie mogli go tam wsadzić bez powodu, z tym musi się wiązać jakaś historia. Ork, szczerze mówiąc, podobał mi się – bardzo wyrazista postać, więc chętnie dowiem się o nim czegoś więcej.

– Kogo przyprowadziłeś, bracie? – niespodziewany głos sprawił, że podskoczyłem w miejscu. Wydawało mi się, że mówi sam wiatr, głos dochodził ze wszystkich stron jednocześnie. Co to, jakiś Duch?

– Sprowadziłem Poszukiwacza. On rozpoczął poszukiwania samego siebie, a naszym obowiązkiem jest mu w tym pomóc – odpowiedział ork.

– Czy jest gotowy?

– Nikt poza Leśnym Duchem tego nie wie.

– Czy sobie poradzi?

– Nikt oprócz Ducha Gór tego nie wie.

Ork nadal zwracał się do różnych Duchów, a ja stałem obok i ciesząc się każdą chwilą, słuchałem. Projektanci tej klasy spisali się na medal! No dobrze, trochę przesadzili z patosem („brat”, „tylko Duch wie”), ale jakie to wszystko jest piękne i ciekawe! Granie Klasą Szamana było na najwyższym poziomie. Przechodzenie inicjacji Łowcą nie było tak interesujące – trzeba było znaleźć mistrzów łuczników, wykonać klasowy łańcuszek questów, a następnie uzyskać honorowy tytuł Łowcy. Prawdą jest, że różnica między nami polega na tym, że jako Łowca łańcuszek przechodziłem między piątym a dziesiątym poziomem, jednocześnie się levelując. Przechodzić serię „zabij dziesięć mobów przy pomocy zahartowanych strzał” na moim poziomie czternastym jest jakoś głupio. Jednak dla takich widoków można załatwić nawet i dwa razy tyłu, bez problemu. Wiem, że wielu graczy narzeka na niepotrzebne wstawki z historii świata lub na NPC-ów odgrywających określone postacie. Wszystko to spowalnia levelowanie i wydłuża czas gry – każdy chce stać się wielki, dlatego na takie drobiazgi nikt nie ma czasu zwracać uwagi. Ale ja przez najbliższe siedem i pół roku nie mam się dokąd spieszyć – mogę stracić pół godziny i delektować się pięknym widokiem.

Ork podniósł ręce i zaczął coś szeptać. W jego dłoniach przybierał na sile strumień powietrza, który po minucie ustabilizował się, przekształciwszy się w dwumetrową trąbę powietrzną. Zdążyłem tylko pomyśleć o tym, że Szaman to wcale nie taka słaba klasa, skoro może tworzyć coś takiego, kiedy usłyszałem głos orka:

– Pochyl głowę, młodszy bracie. Widzisz Wielkiego Ducha Powietrza, który

pojawił się tu, by poświadczyć twoją inicjację.

Uklękawszy na jedno kolano, pochyliłem głowę. Słowom orka wierzyłem w pełni. Powie, żebym pochylił głowę – pochyłę. Powie, że mam skakać na jednej nodze – będę skakał. Nawet w przepaść się rzucę, jeśli mi każe. Jestem przekonany, że to sprawdzian.

– Jesteś gotów, Poszukiwaczu? – w górach rozległ się głos Ducha.

Jeśli wcześniej myślałem, że głos orka przenika do kości, to teraz doznałem czego jeszcze intensywniejszego. Od słów Ducha całe moje ciało zaczęło drżeć, dosłownie wchodząc w rezonans z otaczającym światem.

– T-tak, g-gotowy – udało mi się odpowiedzieć, kiedy zapanowałem nad szczękaniem zębów.

– Aby zostać Początkującym Szamanem, musisz udowodnić, że twój duch jest mężny, że twój duch jest elastyczny, że twój duch jest silny, że twój duch jest łagodny. Musisz wejść do jaskini, w której czekają na ciebie cztery próby. Co należy zrobić w każdej z nich? Wyboru powinien dokonać twój duch, pozwól mu się prowadzić. Jeśli nie przejdziesz chociażby jednej próby, będziesz musiał odłożyć inicjację na miesiąc. Możliwość zostania Heroldem daje się każdemu Szamanowi, ale nie wszyscy podążają tą drogą. Tylko od ciebie zależy, czy zostaniesz prawdziwym Szamanem.

**Otrzymano łańcuszek questów klasowych: „Droga Szamana”.**

**„Droga Szamana: Krok 1”. Przejdź labirynt prób.**

**Do tej pory zakończono 0 z 4 prób (następna próba: za 30 dni).**

– Wejdz do jaskini i zaufaj swojemu duchowi. On ci pozwoli dokonać prawidłowego wyboru – powiedział mi przed wyruszeniem w drogę ork.

Podniosłem się z kolana i ostrożnie poszedłem w kierunku ciemnej jaskini. Czyżbym próbę musiał przechodzić w ciemności? Ale gdy tylko przekroczyłem jakąś niewidzialną granicę, jaskinia zalśniła światłem, pokazały się cztery przejścia, a przed oczami wyświetlił się komunikat:

**Informacje dla gracza! Rozpocząłeś wykonywanie zadania „Droga Szamana. Krok 1”. Masz dwie próby wykonania zadania, w wypadku niepowodzenia następnego podejście jest możliwe nie wcześniej niż po upływie miesiąca. Jeśli pierwsza próba zakończy się niepowodzeniem, naciśnij czerwony kamień przy wejściu, a przejdiesz do drugiej próby. Życzymy miłej gry!**

Cicho zakląłem przez zęby. Tylko zepsuli wrażenie tak pięknej inscenizacji – w wypadku dwóch prób nawet największy debil zdoła przejść cztery zadania, używając przewodników i forum. No właśnie – forum.

Usiadłem na kamieniach, wyświetliłem forum i zacząłem zgłębiać proces inicjacji Szamanów. Wszystko to okazało się nie tylko proste, ale wręcz banalne: cztery pokoje, w każdym z nich inna sytuacja. Trzeba tylko odpowiednio się zachować. To wszystko. Na forum szczegółowo opisano, co i jak trzeba zrobić, więc nie spodziewałem się żadnych trudności. Można zresztą zrozumieć programistów – jeśli inicjacja Szamana byłaby trudnym i złożonym procesem, to nikt nie chciałby grać tą klasą. Łatwiej jest biegać jako Łowca i Paladyn. Wstałem i ruszyłem korytarzem oznaczonym numerem jeden, który po kilku krokach doprowadził mnie do zamkniętych drzwi.

Kiedy tylko wszedłem do pokoju, poczułem lekkie zawroty głowy. Cóż, to normalne – pokój się obracał. Żeby się z niego wydostać, trzeba było wybrać jedną z dostępnych dróg. No dobrze, co my tu mamy? Pomieszczenie podzielone było przegrodą na dwie części. Po jednej stronie przegrody znajdował się dół, z którego wystawała głowa jelonka, po drugiej – był szczerzący kły wilk, którego łapa zaciskała się w pułapce. Jeśli wierzyć forum, sprawa jest prosta: test na łagodność Ducha; trzeba wyciągnąć jelonka i można śmiało wyjść z pokoju. Tak postąpiłem. Delikatnie wyciągnąłem zwierzę, które wpadło do dołu i wyszedłem, ot i całe zadanie. Co ma do tego inicjacja Szamana?

**Aktualizacja zadania „Droga Szamana. Krok 1”: ukończono 1 z 4 prób.**

Korytarz numer dwa. Pokój obrócił się i teraz pozostało już tylko jedno

wyjscie.

Zwykły pięciometrowy dół wypełniony wodą. Nad nim – most o szerokości jednego centymetra. Zresztą, jaki to most? Zwykła naciągnięta lina! Dobrze przynajmniej, że nie ugiwała się pod własnym ciężarem.

Tutaj także wszystko jest proste; próba na elastyczność Ducha. Przejście po linie jest prawie niemożliwe, zadaniem Szamana jest wyciszyć swój temperament i po prostu przepłynąć dół. Nic skomplikowanego, ale wszyscy polecają przejść przez ten pokój jako ostatni.

W przeciwnym wypadku pozostałe próby będę musiał pokonywać przemoczoną. Dobra, to nic strasznego. Wychodząc z pokoju, zobaczyłem kolejny komunikat:

**Aktualizacja zadania „Droga Szamana. Krok 1”: ukończono 2 z 4 prób.**

Korytarz numer trzy. Znów jedna droga wyjścia.

Dziesięć kamiennych ludzkich postaci, trzymających w rękach grube pałki, zagradzało mi drogę. Sprawdzenie wytrzymałości Ducha. Trzeba przejść pomiędzy posągami, czując na sobie ich uderzenia. Świetna próba dla wolnych graczy, którzy mają włączone filtry doznań. Wszystko, co się tu stanie, odczuję na własnej skórze. Szlag, kiedy to czytałem, od razu nie spodobała mi się ta próba. Nie została przygotowana dla więźniów. Zaciśnięty zęby, dałem radę dojść do końca pokoju. Kurczę, bolało. Nawet szczury gryzły mniej dotkliwie. Zanim posągi policzyły mi zębra, zwiększyłem swoją Odporność o 10%. Po zadaniu ciosu każdy posąg rozsypywał się w proch, który osiadał na mnie warstwa po warstwie. Mokry, pokryty pyłem, przypominałem swoją kukłę, ale komunikat, który się pojawił, pokazał mi, że to wszystko nie było na darmo:

**Aktualizacja zadania „Droga Szamana. Krok 1”: ukończono 3 z 4 prób.**

Pozostało tylko udowodnienie wytrzymałości Ducha. Korytarz numer cztery



doprowadził mnie do pokoju, pośrodku którego usypano stertę grubego ryżu i grochu. Ucieszyło mnie tylko jedno: wiadro wody obok stosu, co pozwoliło mi zmyć pył z rąk i twarzy. Rzeczywiście, próbę z wodą trzeba przechodzić na końcu – chociaż wyjdiesz z niej czysty. Wszystko, co trzeba zrobić w czwartej próbie, to w ciągu godziny od momentu wejścia do pokoju rozdzielić zmieszaną kupkę na dwie części: osobno groch, osobno ryż. Sprawdzenie wytrzymałości i nerwów. Usiadłszy w kucki, wziąłem się do roboty. W tej próbie mogę dawać fory każdemu graczowi na wolności; niechby ich tak wysłać do kopalni i zmusić do machania kilofem przez jeden dzień! Dowiedzieliby się, co to takiego wytrzymałość Ducha. Obsypujący się ze mnie pył kleił się do ryżu, ale postanowiłem nie zwracać na to uwagi. Trzeba pracować, a nie rozmyślać o głupotach.

Potrzebowałem czterdziestu minut, żeby wykonać ostatnie zadanie.

Tyle że proces Szamańskiej Inicjacji wcale mnie nie ucieszył – wszystkie próby przygotowano dla noobów (początkujących graczy). Wychodząc z pokoju, zobaczyłem komunikat, którego oczywiście się spodziewałem:

**Aktualizacja zadania „Droga Szamana. Krok 1”:**

**ukończono 4 z 4 prób.**

**Zadanie zostało wykonane. Zwróć się do nauczyciela Szamanów.**

Kierując się do wyjścia, zauważyłem ten sam czerwony kamień, o którym była mowa w pierwszym systemowym powiadomieniu. Jeśli go nacisnę, będę musiał przejść próby od nowa. Już prawie wyszedłem z jaskini, gdy przypomniałem sobie wypowiedziane na pożegnanie słowa orka: „Zaufaj swojemu Duchowi. On pozwoli ci dokonać właściwego wyboru”. Zatrzymałem się. Teraz tak naprawdę zaufałem jedynie mózgowi i forum, ale nie moim własnym przeczuciom. Czy chciałem przejść przez to wszystko tak, jak zostało to opisane? Właściwie nie; wykonując zadania, odczuwałem jakąś nieprawidłowość. Usiadłem i znów zacząłem przekopywać forum

w poszukiwaniu najmniejszej wskazówki, co mogłem źle zrobić. Tak, zadanie zostało wykonane, ale nie opuszczało mnie wrażenie, że wszystko zrobiłem nie tak i że gdybym teraz wyszedł prosto do orka, w jego oczach ujrzałbym rozczarowanie. Około godziny zajęło mi przeczytanie wszystkiego, ale nie mogłem pozbyć się moich wątpliwości. Jedyna wiadomość, która się wyróżniała z ogółu, była od Szamanki ze śmiesznym nickiem Wiercipiętka: „Szamani! Na tym teście zapomnijcie, że macie mózg. Myślą Magicy. My mamy czuć, to jest nasza siła!”.

Siedziałem przez kilka minut, wpatrując się w dal, i ani jedna myśl nie przyszła do mojej rozgrzanej od napięcia głowy. Pokręciłem nią, wstałem, podszedłem do czerwonego kamienia i nacisnąłem go z jakąś niezrozumiałą złością. Wsadźcie sobie gdzieś wszystkie swoje rady!

**Informacje dla gracza! Użyłeś kamienia zerującego zadanie. Uwaga! Masz tylko jedną próbę zaliczenia zadania „Droga Szamana. Krok 1”.**

**Aktualizacja zadania „Droga Szamana. Krok 1”: zaliczono 0 z 4 prób.**

Pozbierawszy się, poszedłem w kierunku korytarza numer jeden. Coś mi mówiło, że zadania trzeba przejść w stosownej kolejności, inaczej nic z tego nie wyjdzie. Albo wyjdzie, ale nie to, czego potrzebuję.

Pokój obrócił się i znów stanąłem między jeleniem i wilkiem. Na forach wyraźnie napisano, że jeśli uwolnisz wilka, ten zje jelenia i po wyjściu z pokoju nie zaliczysz zadania. Tak, wilk powinien zostać uwolniony w finezyjny sposób: przy wejściu leży pałka, jeśli go nią uderzyć, to wilk na minutę straci przytomność, po czym szybko go uwalniasz i opuszczasz pokój. Najważniejsze jest, żeby zdążyć, zanim wilk się obudzi, inaczej natychmiast zagryzie nieszczęśnika. Ponownie spojrzałem na jelenia. Cóż, siedzi sobie w dziurze, to niech siedzi. Nie wyje, nie miota się, nie ma dzikich przerażonych oczu. Może to jego legowisko? Mieszka sobie w jamie, a ja go stamtąd wyciągam. Wilk to inna sprawa. Z łapą zatrzaśniętą w pułapce nie żyje się najlepiej. To zrozumiałe, że

szczyry kły: dla niego jestem teraz uosobieniem wszystkich jego udręk. Jeśli podejść – spróbuje mnie zagryźć. I co najważniejsze, podgląd jego właściwości jest niedostępny; żeby tak chociaż znać jego poziom. Od razu zagryza czy będzie czas, żeby się wycofać? Zamknąłem oczy i wsłuchałem się w siebie. Co robić? Potwornie nie miałem ochoty iść do jelonka, a wilka było mi strasznie żal. Z całej duszy pragnąłem go uwolnić. Duszy? Może to jest właśnie ten duch, którego powinienem słuchać? Podszedłem do wilka. Jelonek ma szansę przeżyć w starciu z wilkiem, jeśli do niego dojdzie, a wilk nie ma szans na przeżycie, jeśli zostanie w potrzasku. Wybór jest oczywisty, teraz muszę wymyślić, jak wyciągnąć zwierzę z potrzasku. Zaciskając zęby i wydając zdławione warczenie, wilk stulił po sobie ostro zakończone uszy, nastroszył sierść na grzbiecie i całym sobą pokazał, że jeśli tylko przekroczy niewidoczną linię, rzuci się na mnie. Dla niego nie miało znaczenia, że miał zakleszczoną przednią łapę; zamierzał walczyć o swoje życie do samego końca. Prawdziwy wojownik, nawet nabrałem do niego szacunku; na jego miejscu wielu już by się poddało. Przypatrzawszy się, zobaczyłem na pysku wilka wyraz zwierzęcej złości. Czyżby wilki mogły wyrażać emocje? Nie wiedziałem. A może to tylko zabieg deweloperów w celu podkręcenia dramaturgii?

Odłożyłem to pytanie na później i starając się nie zwracać na siebie uwagi wilka, który postanowił mnie zagryźć, usiadłem na samym skraju bezpiecznego obszaru i zacząłem przyglądać się wnykom. Taaak. Jakim trzeba być zwyrodnialcem, żeby wymyślić taką rzecz? Łapa wilka była zaciśnięta od razu w pięciu miejscach – każdy palec oddzielnie plus jeden ogólny zacisk na łapie. Dobrze, że chociaż nie było żadnych zębów ani sprężyn – po prostu płytki zaciskowe z zatrzaskami. Wszystko, co trzeba zrobić, aby uwolnić wilka, to rozpiąć pięć zacisków, zabezpieczyć je, podnieść płytki. Ale od razu stało się jasne, że z daleka ani pałką, ani jakimś innym ustrojstwem nie da się otworzyć tej pułapki. Trzeba użyć rąk, podkładając wilkowi własną szyję.

Spojrzałem w wypełnione złością oczy wilka i nie znalazłem nic

mądrzejszego, jak tylko powiedzenie dzikiego i głupiego zdania, które przeczytałem w książce o Mowglim: „Ty i ja jesteśmy jednej krwi!”, po czym zamknąłem oczy, uklękąłem i przystąpiłem do uwolnienia wilka. Ciekawe: czy jeśli mnie teraz zagryzie i zostanę wysłany na odrodzenie, to czy spadną wszystkie moje umiejętności i parametry? Niby już wyszedłem z kopalni, więc nie powinny. Dowłókłszy się do pułapki, zacząłem ostrożnie otwierać pierwszy zacisk, czując nad swoją głową gorący oddech wilka. W piersi ugrzął mi oddech, cały się napiąłem, ręce drżały, ale nie zatrzymując się, kontynuowałem uwolnienie ofiary z pułapki. Teraz wiem, że wyrażenie „mieć serce w gardle” nie jest po prostu zgrabną frazą, lecz zupełnie realną fizjologiczną reakcją organizmu. Mojego na pewno. Minęło kilka sekund i wciąż żyłem. Czy to naprawdę działa?

Na próżno cieszyłem się, myśląc, że w pułapce nie ma zębów. Były. Kiedy rozluźniłem zacisk i podniosłem płytkę z palca wilka, ten gwałtownie zawył, a potem z głuchym skowytym ugryzł mnie w ramię. Przeszył mnie ból, krzyknąłem, a później skuliłem się w oczekiwaniu, aż wilk skoczy i mnie dobije. Po chwili otworzyłem oczy i rozejrzałem się – wilk nie spieszył się, by atakować, cicho warczał, co pewien czas nerwowo machając ogonem. Uf, jest dobrze. Odwróciwszy klapę wnyków, znalazłem przyczynę takiego zachowania – pod nią był ogromny wyszczerbiony szpikulec. Kiedy podnosiłem klapę, wyrwałem go, sprawiając wilkowi nieopisany ból. Więc tak mi się odpłacił? Ból za ból? Zwróciłem wzrok na ramię, które ugryzł wilk. Twoja mać! Krew! Przez cały czas, odkąd gram w Barlionie – Łowcą czy Szamanem – to pierwszy raz, kiedy widzę krew gracza! Gra była bardzo rygorystyczna, jeśli chodzi o jej wizerunek – nigdy nie pokazywano krwi. A raczej: wcześniej nie pokazywano, bo teraz doskonale widzę, że z mojego ramienia strużką cieknie czerwona ciecz. Po zdjęciu kolejnych płytek i uwolnieniu łapy wilka z wnyków wstałem i lekko chwiejąc się od nagłego zawrotu głowy, ruszyłem w stronę wyjścia. Wilk gryzł mnie za każdym razem, kiedy ścigałem kolejną płytkę z jego palców. Oba

ramiona miały już po dwa ugryzienia i teraz mocno krwawiły; krwi wylało się już sporo, można było wypełnić nią całe wiadro. Ciekawe, skąd się we mnie tyle jej bierze? Zresztą nieważne. Wilk usiadł obok pułapki i zaczął lizać łapę. Łapę wyleczy, przekąskę w postaci jelenia ma, a fakt, że nie wykonałem zadania, nie jest już tak ważny. Najważniejsze, że zrobiłem to, co uważałem za słuszne. Rozejrzawszy się, rzucając okiem na pokój z siedzącym wilkiem i wystającą głową jelenia, ruszyłem w kierunku fascynującego przejścia z liną.

W drugim pokoju również wszystko było takie samo – pięciometrowy dół z wodą i lina. Fora nie opisywały, jak po niej chodzić; najczęściej przechwalano się zaliczoną podczas przejścia po niej długością. Uśmiechnąłem się – czyli i tutaj długość ma znaczenie. Rany po ugryzieniach wilka stopniowo się zasklepiały, krew pojawiała się już tylko w postaci małych kropelek, więc postanowiłem w ogóle nie zwracać na nią uwagi. Odrzuciwszy wszystkie myśli i uwolniwszy umysł, ruszyłem po linie. Jestem linoskoczkiem. Jestem motylem, wdzięcznie trzepoczącym nad świecą, bez przypiekania skrzydeł. Ja... jestem mokrym i złym Szamanem, który cofa się i zawzięcie powraca, raz za razem spadając z liny. Woda spowodowała, że rany na ramionach otworzyły się i krew znów zaczęła płynąć stałą strużką, barwiąc na czerwono wodę w jamie. Wychodząc z niej chyba już po raz setny, postanowiłem zrobić sobie przerwę. To, że należy przejść po linie, czułem całym sobą, ale nie udawało mi się. Zbyt cienka, zbyt niewygodna, usytuowana bezpośrednio na powierzchni wody lina w żaden sposób mi się nie podporządkowywała. A i sama woda, która przed rozpoczęciem próby była krystalicznie przezroczysta, teraz wyglądała jak marzenie wampira – nasycona czerwienią przypominała morze krwi. Mimowolnie popatrzyłem na ramiona – z obu cały czas płynęła krew. Dziwnie. Nie czułem już więcej zawrotów głowy, a jeśli sądzić po ilości czerwonej cieczy, jaka ze mnie wyciekła, to i dwóch wiader by już na nią nie wystarczyło. Jeśli rany zablźniają się z czasem, to muszę chyba zrobić kolejną przerwę i dać im możliwość zagojenia się. W wodzie namakają, otwierają się, do tego ten ciągły

ruch... Postanowione! Usadowiłem się przy przeszkodzie, zamknąłem oczy i spróbowałem się zrelaksować.

Obudziłem się od uderzenia potylicą o podłogę. To się dopiero zrelaksowałem, nawet zasnąłem! Popatrzyłem na ramiona – udało się! Zakrzepły strup i żadnej krwi. Ostrożnie podniósłszy się, znów podszedłem do liny. Zgroza! Krew zamieniła się w strup nie tylko na moich ramionach, ale i w jamie, utworzywszy na powierzchni chropowatą czerwoną warstwę jak w jakimś horrorze. Wstrząsnął mną dreszcz, ale odrzuciwszy wszystkie zbędne myśli i skupiwszy się tylko na linie, poszedłem do przodu. Pierwszy krok. Drugi. Trzeci. Piąty. Miałem wrażenie, że idę po wodnym materacu, sprężystym i solidnym. Myśli precz! Trzeba iść. Doszedłem do przeciwległego brzegu, wszedłem na twardą powierzchnię i obejrzałem się. Zrobiłem to! Strup z krwi stworzył na powierzchni wody sprężystą warstwę, która nie pozwoliła mi potknąć się i upaść. Wychodzi na to, że wilk ugryzł mnie nie na darmo... Tak to było pomyślane? To dlaczego nie dostałem zawiadomienia, że ukończyłem chociaż jedną próbę? Wzruszywszy zagojonymi ramionami, zdumiony poszedłem w stronę wyjścia. Skoro nie ma powiadomienia, to dalej też będę robił to, co uważam za słuszne, a nie to, co napisano w instrukcjach. Wszystko jedno, gorzej już nie będzie – z takimi myślami wszedłem do trzeciego pokoju, gdzie czekało na mnie dziesięć kamiennych posągów.

Za pierwszym razem po prostu przeszedłem obok każdej figury, która biła pałkami i kijami po moich plecach. Czy to jest godne Szamana? Myślę, że nie. Szaman powinien rozmawiać z Duchami, Szaman powinien wychwalać swoich przodków. Nagle zrozumiałem, co robił ork, kiedy oglądał figurki Wojowników z Zestawu Szachów Karmadonta! Oddawał im cześć! Dla niego, dla Najwyższego Szamana, nie były to tylko figury, ale uosobienie jego przodków, rodzaj Duchów Ludu. Dokładnie przyjrzałem się figurce najbliższej mnie. Dziewczyna około dziewiętnastu lat, jeśli nie mniej. To, co początkowo przyjąłem za pałkę, było rodzajem rzeźbionej laski. Prosta suknia pasterska,

gruby płaszcz, duża torba zawieszona na ramieniu. Na cokole, na którym stała figurka, widniał skromny napis: Jalininka Srebrnoskrzydła. To właśnie ten napis sprawił, że przyklęknąłem na jedno kolano i pochyliłem głowę. W historii rasy ludzkiej nie było zbyt wielu kobiet, o których nawet orkowie mówili z szacunkiem. Dokładniej mówiąc, była tylko jedna – doktor Jalininka. Wielka, bo ciężko znaleźć inne słowo, i niezrównana, ocaliła ponad dziesięć tysięcy istnień ludzkich. Kiedy uratowała od pozornie nieuleczalnej trucizny Leśnego Przywódcę Elfów, ten ofiarował jej srebrne skrzydła, pozwalające przemieszczać się lotem po całej Barlionie. Dwadzieścia lat srebrna błyskawica wędrowała po świecie, a tam, gdzie się pojawiła, znikwały choroby. Kiedy Jalininka spoczęła w pokoju wiecznym, w całej Barlionie ogłoszono żałobę. Płakali wszyscy: ludzie, wyniosłe elfy, krwiożercze orki, a nawet gobliny, które uznawano za wymarłe, przyszły złożyć kwiaty na jej grobie. Jalininka była tego warta. Dzień jej śmierci przez wszystkie rasy został uznany za dzień bez broni i od dwóch tysięcy lat nikt nie naruszył tego prawa.

Kiedy grałem Łowcą, jedno z zadań było właśnie związane z tym, żeby zebrać bukiet kwiatów, położyć go na grobie Jalininki i wypowiedzieć słowa, które teraz płyną z moich ust:

– Spoczywaj w pokoju, Wielka! Na zawsze pozostaniesz w naszej pamięci.

Rozległ się ostry huk, jakby w pobliżu wybuchła pukawka, i otoczył mnie obłok pyłu. Podniosłem się i podszedłem do następnego posągu. Przodkami trzeba się szanować i szanować ich, a nie okazywać butę i lekceważyć ich ciosy. Teraz to nie uczucie, że znalazłem sposób, by przejść obok posągów, nie otrzymując żadnych ciosów, przepełniało mnie bez reszty – czułem dumę z tej rasy, którą gram. Z trudem przemogłem ucisk w gardle i ruszyłem dalej. Wojownicy, Imperator Karmadont, dwóch Arcymagów – wielcy historyczni przedstawiciele rodzaju ludzkiego rozsypali się przed moją pochyloną głową. Dlaczego? Posągi pozostawiały po sobie tylko kurz, który prawie trzycentymetrową warstwą pokrył moje ciało. Kiedy ostatni posąg rozpadł się, po

policzku zaczęła spływać mi łza, natychmiast wchłonięta przez kurz. Ech, ten naprawdę mnie wziął. Udało się! Trzeba dojść do siebie i iść dalej, wkrótce alokacja. Wychodząc z pokoju, odwróciłem się i jeszcze raz pokłoniłem pustym postumentom: to nic, że figur nie było; ich Duch z pewnością jeszcze unosi się w pokoju. Przodków należy czcić!

Podchodząc do czwartej próby, wiedziałem już, co trzeba zrobić. Ostatnim razem zauważyłem, że do ryżu przyklepał się pył z figur. Zaczerpnąłem garść ziaren, przetarłem je w opylonych rękach i włożyłem do wody. Niech mnie gęś kopnie, jeśli nie mam racji. Ryż jak kamień poszedł na dno, groch został i pływał na powierzchni. No i pięknie. Kiedy wrzuciłem do wiadra ostatnią garść ziaren, poczułem satysfakcję. Teraz rzeczywiście to już wszystko. Całe to sortowanie zajęło mi tylko pięć minut, a nie czterdzieści jak wcześniej. Wyłowiwszy cały groch, już chciałem wylać wodę; wiadro zaczęło wtedy odczuwalnie drgać i po kilku minutach pojawiły się nad nim zielone pędy. Najpierw jeden, po chwili drugi i już cały zielony dywan wznosił się na około pięćdziesiąt centymetrów. Wyrósł ryż! Na końcu każdego pędu było niewielkie zgrubienie, dlatego szczyt powstałego krzaku przypominał teraz parasol. Kiedy ryż przestał rosnąć, ostrożnie dotknąłem palcem jednego zalążka. Pęd wyraźnie uniósł się nad pozostałymi, jego wierzchołek się otworzył, przywodząc na myśl pączek kwiatu, i nad zielonym dywanem wyłonił się hologram małego niedźwiadka. Takiego miłego, pluszowego, niezgrabnego; na mojej zapylonej twarzy pojawił się uśmiech. Spróbowałem pogłaskać tego cudownego zwierzaka. Ostry i głośny krzyk dojrzałego niedźwiedzia, cios i minus 10% Życia – taki był wynik dotknięcia hologramu. Dobrze, że chociaż nie było już krwi: to oznacza, że ona była potrzebna tylko w pierwszej i drugiej próbie. Jeszcze raz dotknąłem pędu, hologram zniknął, pączek się zamknął i pęd przyjął taki wygląd, jak wszystkie pozostałe...

Cóż to takiego? Co za niedźwiadek, który rzuca się na dobrego człowieka, na mnie? Dotknąłem kolejnego pędu. Tygrysek. Następny – Nosorożec. Kangurek.



Sówka...

Wilczek.

O ile wszystkie poprzednie zwierzęta nie wzbudziły mojego zainteresowania, to ta biała puszysta kulka radości, która gonila za własnym ogonem, z takim śmiesznym wściekłym pyszczkiem, bo nie udawało mu się go dogonić, po prostu wzbudziła we mnie chęć, żeby go pogłaskać. Cholera, znów będzie bolało, ale nie mogłem się powstrzymać. Zamknąwszy oczy i oczekując następnego wybuchu bólu, wyciągnąłem rękę. Jaką ma miękką i przyjemną w dotyku sierść! Otworzyłem oczy i zobaczyłem, że część mojej ręki, która znajdowała się obok hologramu wilka, stała się przezroczysta. Tą ręką mogłem głaskać skulonego w zadowoleniu malucha, który nawet nie myślał o tym, żeby mnie gryźć. Przynajmniej mam trochę radości za przejście wszystkich tych testów. Chociaż z posągami też dobrze poszło.

Pobawiwszy się z wilczątkiem, zabrałem rękę, która natychmiast przybrała swój naturalny wygląd. Sięgnąłem po pęd, żeby przywrócić mu dawną formę, ale zatrzymała mnie wiadomość:

**Otrzymano zadanie: „Poszukiwanie Totemu”. Zdefiniowałeś swój Totem: Biały Wilk. Aby rozpocząć jego poszukiwania, zwróć się do nauczyciela Szamanów.**

Pęd zamknął się samoistnie i wrócił do poprzedniej formy, pozostawiając mnie siedzącego z wyciągniętą ręką. Niezły numer! Czy mogę dostać takiego wilczka? Czyli ork jest jakby nauczycielem Szamanów... Trzeba będzie teraz biegać do niego, żeby się dowiedzieć, co i jak. I do diabła z nią, z tą całą inicjacją: ta kudłata kulka jest cenniejsza. Podskoczyłem i rzuciłem się do wyjścia, ale coś zatrzymało mnie przy samych drzwiach. Znowu to głupie uczucie błędu i niekompletności. Czyżby wilk nie był moim Totemem? Jeśli tak, to czy można będzie go zmienić? Otworzyłem przewodnik i zacząłem szukać potrzebnych informacji. Cholera! Jeśli Szaman wybierze dla siebie Totem, to pozostaje z nim przez cały czas gry. Zmiana jest niemożliwa, nie może go

przepędzić, może jedynie część Totemu przenieść do rzeczywistości i chodzić z nim jak z satelitą. Można nawet na nim jeździć: jedną z funkcji Totemu jest przewożenie gracza. Wilk bardzo mi się podobał, ale... tylko zewnątrz, nie wewnątrz. Trzeba tam wrócić i ponownie dokładnie obejrzyć to całe zoo. Jeśli nic lepszego nie znajdę, zostaje wilk. Usiadłem przy wiadrze i zacząłem otwierać pęd po pędzie, wsłuchując się uważnie w swoje emocje.

Piętnaście minut później natrafiłem na coś, co sprawiło, że osłupiałem. Smok. Co z tego, że mały... Prawdziwy smok! Krążyły o nich tylko plotki, było o nich w przewodnikach, ale nikt nigdy nie widział ich żywych. W każdym razie nie znam nikogo takiego. Kiedyś nawet zebrała się wyprawa, której celem było odnalezienie smoków w górach, ale wszystko skończyło się kompletną porażką. Ostrożnie wyciągnąłem rękę. Gładki, żywiłowy, z ostrym grzbietem. Automatycznie podniosłem garść groszku leżącego obok mnie i dałem ją smokowi. Owinąwszy się wokół mojej przeźroczywej ręki, projekcja smoka ze słyszalnym mlaskaniem zaczęła go gryźć, a kiedy groszek w dłoni się skończył, smok odleciał zadowolony i pisnął z satysfakcją. Podobało się mu! Wziąłem kolejną garść groszku i wyciągnąłem ją do głodnego lotnika. Nigdy nie myślałem, że karmienie zwierząt jest tak ciekawe. Kiedy wyjdę na wolność, na pewno wezmę do domu parę symulatorów kotów.

Kiedy cały groch został już zjedzony, mały smok ziewnął i zwinął się w kłębek; wyglądał, jakby zasnął. Pęd zaczął się zamykać, a przed moimi oczami pojawił się nowy komunikat:

**Zmiana zadania „Poszukiwanie Totemu”. Zmieniłeś swój Totem Biały Wilk na: Czarny Smok. Żeby zacząć jego poszukiwania, zwróć się do nauczyciela Szamanów.**

Kiedy wychodziłem z pokoju, żadne uczucie niekompletności już mnie dłużej nie zatrzymywało. No i do czorta z tym, że zawałem inicjację; przejdę ją, jak tylko wyjdę z osady. Za to świetnie mieć w Totemie Ducha Smoka. Co prawda trzeba jeszcze się dowiedzieć, jak go zdobyć. W przewodnikach mało było na ten

temat: zwróć się do nauczyciela, on powie, co robić. Na forum na razie nie wchodziłem, jeszcze zdążę. I tak dużo czasu straciłem na drugie podejście do prób. Muszę wyjść do orka i go rozczarować.

Wyszedłem z jaskini i podszedłem od orka, który nadal trzymał w rękach Wielkiego Ducha Powietrza. Bardzo nie chciałem ich denerwować, ale nie było wyjścia; ork patrzył na mnie uważnie i czekał, co powiem. Powiem prawdę, jak inaczej?

– Nie przeszedłem próby. Po pierwszym podejściu wydało mi się, że wszystko, co zrobiłem, było z gruntu nieprawidłowe, dlatego przeszedłem próbę jeszcze raz. Po swoim, a nie tak, jak wszyscy radzili. Ogólnie to... – rozłożyłem ręce na boki i wzruszyłem ramionami – nie dałem rady.

Ork przemilczał, a w górach rozległ się huraganowy wiatr – głos Wielkiego Ducha Powietrza:

– Duch Szamana powinien być twardy. Skazałeś jelonka na śmierć, uwolniłeś wilka, ale skazałeś wilka na życie, uwolniwszy go z potrzasku. Przez całe życie Szamani muszą podejmować trudne decyzje, które jednych doprowadzą do zguby, a innych pozostawią wśród żywych. I Szaman powinien odczuwać całym swoim jestestwem stanowczość i niezmienność tej decyzji, inaczej nie będzie zdolny stanąć twarzą w twarz z Wielkim Duchem Żywiołów. Duch Szamana powinien być mężny. Szaman powinien rozumieć, że decyzje, które teraz podejmie, będą wpływać na jego późniejsze życie. Jeśli przepłynąłbyś jamę z wodą, to nie dałbyś rady zebrać pyłu, niezbędnego do dalszej próby. Ty wytrwale raz po raz zmuszałeś wodę, aby ci uległa, pojąc ją swoją krwią. Nie wiedziałeś, ale czułeś, że wszystko robisz dobrze. Uczucie: to jest to, co odróżnia Szamana od innych klas. Duch Szamana powinien być łagodny. Szaman, który zapomniał o swoich przodkach, jest nieczuły i ślepy, Duchy nie będą odpowiadać na jego wezwania, a on nie da rady wyjść powyżej Elementarnego Szamana. Dla tych, którzy nie szanują przodków, to jest granica. Uczciłeś pamięć swoich przodków, oni w ciebie wierzą, Szamanie. Duch Szamana powinien być

elastyczny. Bezpośrednie, widoczne na pierwszy rzut oka rozwiązanie nie zawsze jest dobre. Rozdzielić ziarna to tylko połowa drogi, zrozumieć, do czego jest owo rozdzielanie potrzebne – to jest wiadome jedynie prawdziwym Szamanom. Poradziłeś sobie, więc dałem ci możliwość wyboru Totemu. Reszta Szamanów otrzymuje go losowo. Skończyłem. Uszczęśliwiłeś mnie, młodszy bracie. Od teraz jesteś Początkującym Szamanem.

Wir powietrza w rękach orka zaczął gwałtownie słabnąć i po chwili zniknął.

**Aktualizacja zadania „Droga szamana. Krok 1”: Zadanie wykonane.**

**Aktualizacja klasy gracza: Klasa Szaman została zamieniona na: Szaman Początkujący. Skorzystaj z pomocy nauczyciela, aby nauczyć się pracować z Młodszyimi Duchami Żywiołów.**

Spojrzałem na orka.

– Nauczycielu – pochyliłem głowę z szacunkiem – pozwól mi dotknąć twojej mądrości.

– Ja nie mogę cię uczyć, młodszy bracie – odpowiedział ork. – Decyzją Rady Szamanów zostałem pozbawiony tej możliwości. Musisz znaleźć bardziej godnego nauczyciela. Na przedmieściach Anchursu mieszka stary Szaman Kornik. Zwróć się do niego, on ci pomoże. A teraz musimy już wracać, procedura alokacji rozpocznie się za chwilę.

**Otrzymał klasowy łańcuszek questów: „Droga Szamana”.**

**„Droga Szamana: Krok 2”. Znajdź nauczyciela Szamanów Kornika.**

Ork stworzył portal i wróciliśmy do jego gabinetu. Znowu miałem głupie pytanie: kto zarządzał kopalnią w czasie, gdy orka tam nie było? Nie, nie będę pytał, jeszcze się obrazi i pośle mnie do wszystkich diabłów. Muszę dostać się do Anchursu. Tam mieszka Kornik i Kart, w tym mieście jest również tawerna „Wesoły Gnum”. W trzy miesiące znajdę to wszystko.

Rozniósł się huk i w gabinecie orka otworzył się portal przejścia. To

wszystko. Teraz wejdę i przeniosę się do jakiejś wioski, gdzie miejscowy starosta...

Człowiek, który wyszedł z portalu, zmącił wszystkie moje myśli. Był niski, gruby, ropuchowaty, z Kameamią na piersi. Gubernator przybył do „Pryki”. A on tu po co?

– Cóż to, czy beze mnie nie można alokować tych obrzydliwych więźniów? – zaczął piszczeć swoim ohydny głosem, nawet nie patrząc w moją stronę. – Tego trzeba wysłać do jakiejś zapyziałej wioski, na przykład Dużej Wasi... – Gubernator zaciął się, bo jego wzrok w końcu zatrzymał się na mnie.

Niech to szlag! Czyli alokacji naprawdę nie dokonuje ork, tylko ta humanoidalna mieszanka ropuchy z Gubernatorem. Właśnie: Ropuchnator!

Gubernator kilka chwil stał z wydętymi ustami, wciąż nie dopowiedziawszy ostatniego słowa, następnie na jego twarzy wykwitł przebiegły uśmiezek, nawet ręce zatarł, po czym zaczął wypluwać słowa:

– Już mówiłem, że nie zapomnę ci tego, że odmówiłeś mi oddania swojego Legendarnego Przedmiotu! Tego, jak obszedłeś się ze swoim Gubernatorem! Do mojego zamku! Niezwłocznie! Na miejsce zsyłki wyznaczam Machanowi, byłemu więźniowi Kopalni „Pryka”, swój zamek! Marsz do portalu! Ale już!

**Uwaga! Zaproponowano ci, abyś najbliższe dwa miesiące i 26 dni spędził w zamku Gubernatora Prowincji Serrest. Masz możliwość opuszczenia zamku na okres nie dłuższy niż 48 godzin, po czym będziesz teleportowany z powrotem. Życzymy przyjemnej gry!**

Popatrzyłem na swojego byłego naczelnika. Czy to jakiś żart? Duch Szamana powinien być niezłomny, mówił wzrok orka. Powinieneś to wytrzymać, młodszy bracie.

A niech to wszystko! Dwa miesiące i dwadzieścia sześć dni piekła pod przywództwem Ropuchnatora? Nie mam pytań! Nie takie rzeczy przechodziłem, pomyślałem i zdecydowanym krokiem wszedłem do portalu. Żegnaj, Kopalnio „Pryka”. Mam nadzieję, że na zawsze.



## **O AUTORZE**

Wasilij Michajłowicz Machanienko urodził się 20 kwietnia 1981 roku w Siewierodwińsku w Rosji. W 2004 roku ukończył studia na wydziale fizyki i matematyki Białgorodzkiego Narodowego Uniwersytetu Badawczego. Następnie przeniósł się do Moskwy, gdzie pracował w branży IT.

Obecnie koncentruje się na twórczości literackiej, a w szczególności na LitRPG – nowym, dynamicznie rozwijającym się podgatunku fantasy i science fiction. Jest też zapalonym graczem i wielkim fanem *World of Warcraft* – gra oczywiście Szamanem, podobnie jak główny bohater jego powieści.

Swoją pierwszą książkę – o perypetiach Szamana i jego towarzyszy, którzy

utknęli w surowym, nieznanym litości wirtualnym świecie Barliony – opublikował w 2012 roku na stronie Samizdat. *Droga Szamana* dała początek całej serii, która liczy obecnie siedem tytułów i jest tłumaczona na angielski, niemiecki, czeski, koreański i polski.

Machanienko opublikował także dwie części cyklu *Tiemnyj paładin* (ang. *The Dark Paladin*) oraz zapoczątkował serię LitRPG o tematyce science fiction, zatytułowaną *Galaktiona*.

Więcej na stronie Autora:

<http://mahanenko.ru/en>

Wkrótce kolejne części

**DROGI SZAMANA**