



MAŁGORZATA
WARDA

5 SEKUND DO

iO

Media Różni

— MAŁGORZATA WARDA —
5 SEKUND DO 10

Media Rodzina

Spis treści

Podziękowania 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

Copyright © 2015 for this edition by Media Rodzina Sp. z o.o.

Projekt graficzny okładki
Ula Pągowska

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk lub kopiowanie całości albo fragmentów książki – z wyjątkiem cytatów w artykułach i przeglądach krytycznych – możliwe jest tylko na podstawie pisemnej zgody wydawcy.

ISBN 978-83-8008-081-2

Media Rodzina Sp. z o.o.
ul. Pasięka 24, 61-657 Poznań
tel. 61 827 08 60
mediarodzina@mediarodzina.pl
www.mediarodzina.pl

Konwersję do wersji elektronicznej wykonano w systemie **Zecer**.

Jak zawsze dla Sylwuni

„Ludzie z wiekiem nie stają się lepsi, stają się tylko sprytniejsi. Kiedy jesteś starszy i mądrzejszy, to wcale nie przestajesz obrywać skrzydełek muchom, po prostu potrafisz wymyślić lepsze powody, żeby to usprawiedliwić”.

Stephen King,

Carrie

(tłum. Danuta Górka, Prószyński i S-ka, 2013)

Podziękowania

Dziękuję paniom redaktor: Ewelinie Angielczyk i Hannie Koźmińskiej za pracę nad powieścią, entuzjazm i świetne pomysły. Tak samo dziękuję całemu zespołowi wydawnictwa Media Rodzina za wkład pracy, a pani Uli Pągowskiej za niebanalny projekt okładki.

Dziękuję:

Przemkowi Rudziowi za piękną opowieść o księżycu Io, dzięki czemu udało mi się znaleźć właściwy plener do gry.

Ilonie Poćwierz-Marciniak, mojej dyżurnej pani psycholog, za godziny spędzone na rozmowach o bohaterach mojej powieści i pomoc w zrozumieniu, jacy powinni być Mika i Ian.

Maćkowi za wsparcie i pierwszą redakcję książki. Rodzicom za nieustającą wiarę we mnie. Siostra Ola Orlita dawno temu zaraziła mnie myślą, że w każdej powieści powinna znajdować się tajemnica do rozwikłania, za co jestem jej ogromnie wdzięczna.

Dorocie Keller pragnę podziękować za chęć wysłuchania mnie, ale też za opowieść o Mistrzach Gier komputerowych, która zainspirowała mnie do stworzenia postaci Iana.

Agnieszce Sikorskiej-Celejewskiej za rozmowy o literaturze i sposobach pisania, Magdzie Pioruńskiej – ponieważ przekonała mnie do gatunku fantastyki i wspierała wszystkie moje literackie działania, a po przeczytaniu fragmentów *5 sekund do Io* stwierdziła, że idę w dobrym kierunku.

Marcinowi Lembergowi i Konstantemu Kalickiemu za znalezienie czasu na przeczytanie powieści i jej konstruktywną krytykę.

Książka na pewno nie powstałaby bez mojej agentki literackiej Manuli Kalickiej, która od początku wspierała pomysł jej napisania i zainspirowała mnie do działania. Jestem też wdzięczna pisarkom z Grupy Siedleckiej za motywację, rozmowy i mnóstwo śmiechu.

Dziewczyna oddycha coraz płycej, a jej spanikowane spojrzenie przykleja się do mnie. Nie znamy się, niczego o niej nie wiem. W przeszłości może raz albo dwa widziałam ją w stołówce lub w bibliotece. Już nawet nie pamiętam. A teraz jesteśmy tu i ona liczy, że zrobię coś, co nas uratuje.

– Ktoś o nas wie? – szepcze. – Policja przyjechała?

Powinni już tu być. Nie rozumiem, dlaczego ich nie ma. Minęło mnóstwo czasu, od kiedy wszystko się zaczęło, ale szkoła wciąż jest odcięta od reszty świata. Spod stołu widzę tylko fragment okna, a za nim czyste niebo. Gdyby napastnik, którego chwilę temu słyszałam w korytarzu, odszedł, może starczyłoby mi odwagi, żeby się podnieść i zobaczyć, czy pod szkołą stoją radiowozy. Jednak kroki w korytarzu zbliżają się, zamiast się oddalić.

Pomiędzy ławkami pojawia się wysoka postać, którą widzę tylko od stóp do ramion. Bezszelestnie wsuwam się głębiej pod ławkę, ze wzrokiem wbitym w broń, którą niesie. Wydaje się taki pewny siebie i tego, co robi, kiedy spokojnie się do nas zbliża. Jeden krok, drugi, trzeci... Jest już tak blisko, że mogłabym go dotknąć. Patrzę na jego białe tenisówki z kolorowymi sznurowadłami, potem wyżej, na łańcuszek na klucze, który wystaje mu z kieszeni dzinsów. „On ma jakiś dom” – myślę. Przyszedł tu dzisiaj i zrobił tak wiele złego, podczas gdy jego rodzice pewnie o niczym nie mają pojęcia. Może w tym właśnie momencie dzwoni u nich telefon. Na linii słyszą obcy głos: „Państwa syn wziął zakładników w szkole. Ma broń”.

Pod przeciwległą ławką ukrył się uczeń maturalnej klasy i teraz próbuje mi coś przekazać, wskazując wzrokiem prawą stronę. Nie chcę patrzeć, ponieważ tam leży bibliotekarka, bez jednego buta, z podwiniętą sukienką, która odsłania kolano i biegnące w rajstopach oczko.

Pamiętam, że krzyknęła, kiedy padły strzały.

– Szybko, wejdźcie pod ławki! – zarządziła.

Strzały powtórzyły się w holu, więc upadłam na kolana i szybko wczołgałam się pod najbliższy stół. Ona w tym czasie zbliżyła się do przeszklonych drzwi, a zaciekawiona gimnazjalistka stanęła za nią. Nagle zrobiło się tak cicho, że odruchowo wstrzymaliśmy oddechy. Bibliotekarka zbliżyła twarz do szyby, pewnie próbując ocenić, gdzie jest napastnik. Kolejna chwila ciszy, aż dzwoniącej w uszach, i nagle rozległ się strzał, a szyba w drzwiach pękła jak na filmach akcji. W ułamku sekundy zobaczyłam, jak biały golf bibliotekarki zmienia barwę na karmazynową, a dziewczyna leci na podłogę. To był odruch – wychyliłam się i pociągnęłam ją pod ławkę. Dostać się do bibliotekarki nie miałam szans. Przytuliłam więc małą i zakryłam jej oczy, żeby nie widziała ciała.

Chłopak znowu daje mi znak, podczas gdy adrenalina, która na jakiś czas wyciszyła strach gimnazjalistki, opada, powodując, że dziewczyna nerwowo się porusza.

W ciszy, jaka panuje, jęk brzmi jak krzyk. Nerwowo spoglądam na bibliotekarkę. Poruszyła dłonią. „Proszę, nie!” – myślę, ale jest już za późno, ponieważ tenisówki obracają się czubkami w stronę kobiety, a ona z trudem dźwiga głowę z podłogi. Nie zauważa skierowanej na siebie broni, nie widzi napastnika, ale za to dostrzega mnie i zanim zdążę zaproponować, jęczy:

– Miko...

Rozpaczliwie cofam się pod ścianę, ona jednak jest zbyt oszołomiona, żeby zrozumieć, co próbuję jej przekazać.

– Miko, pomóż mi... Coś się stało... coś...

Wtedy tenisówki zmieniają kąt, obracają się czubkami do mnie i wiem, po prostu wiem, że to koniec, ponieważ nie mam gdzie się ukryć. Jeśli wcześniej sądziłam, że uda nam się z tego wyjść cało, w tym momencie straciłam nadzieję. Przyciskam gimnazjalistkę do siebie, jakbym tym sposobem mogła ją ochronić, a napastnik kuca, opierając broń na kolanie.

Mija kilka koszmarnych chwil, nim zmuszę się, żeby oderwać wzrok od skierowanej na mnie lufy i spojrzeć mu w twarz. Kolejna upiorna chwila i poprzez otępienie, w jakie wpadłam, dociera do mnie, że go znam.

Dawniej

Okienna szyba jak lustro odbija moją postać – pociągłą twarz o wydatnych, dziecięcych ustach i dużych oczach, otoczonych długimi rzęsami. Jasne włosy, niedbale przewiązane gumką spadają mi na czoło i ramiona.

– Gotowi? – Pani dyrektor wstaje zza biurka i składa dłonie jak do modlitwy.
– Krajowy konkurs gier komputerowych uważam za otwarty!

Dwudziestu dwóch zawodników nagle pochyla się nad testami, słysząc szelest kartek, zgrzyt ołówków.

– Na rozwiązanie macie pół godziny, ale jeśli ktoś skończy szybciej, będą mu przyznane dodatkowe punkty! – woła dyrektorka.

Na pierwszej stronie, w wyznaczonym do tego miejscu, piszę: „Mika Landowska, wiek 16 lat”.

Pierwsze trzy pytania wydają się banalnie łatwe. Jaka była pierwsza gra komputerowa na świecie? Odpowiedź a) piłka nożna; odpowiedź b) tenis; odpowiedź c) rugby. Zaznaczam b) i przechodzę do kolejnego punktu. Pierwsza gra o wyścigach samochodowych, od której rozpoczęła się dyskusja o przemocy, nosiła nazwę: a) *Mysterious House*; b) *Death Race*; c) *Carmageddon*. To podchwytliwe pytanie, chociaż wydaje się bardzo proste. *Carmageddon* to gra, która powstała niewiele później od *Death Race*, a wykorzystano w niej pomysł poprzedniczki. Mogę się założyć, że większość osób zaznaczy właśnie ją, ponieważ była o wiele popularniejsza od prostej gierki, w której należało rozjechać jak największą liczbę przechodniów, a po każdym sukcesie na leżące zwłoki nakładało się wyobrażenie grobu. Zaznaczam b).

Ktoś po mojej prawej stronie głośno wzdycha, więc odrywam wzrok od kartki. To dziewczyna. Policzki jej płoną, a ołówek śmiga po teście w tak błyskawicznym tempie, że ciężko mi oderwać od niej wzrok.

W ławce za nią zauważam chłopaka o jasnych włosach. Właśnie się wyprostował, jakby rozboleły go plecy. Nasze spojrzenia się spotykają. Uśmiecha się, więc odpowiadam tym samym i wracam do testu. „OK, skup się!” – myślę. Kolejne pytanie dotyczy najnowszej technologii RPG, na której opierają się zawody międzynarodowe: *RPG Sensor*, w której gracz odczuwa chłód i ciepło otoczenia; oraz *Work a Dream*, gdzie wszystko jest podobno tak realne, że można dać się oszukać i uwierzyć, że to alternatywne, lepsze życie.

„*Work a Dream*” – powtarzam w myślach, przygryzając końcówkę ołówka.

Śnienie na żywo. Śnienie w wirtualnym świecie, gdzie odczuwa się nie tylko temperaturę powietrza, ale też zapachy, smaki, a nawet ból.

Czytam kolejne pytanie: kiedy na rynek weszła pierwsza gra w technologii Work a Dream? Zakreślam odpowiedź c) – półtora roku temu.

– Dziewięćdziesiąt punktów, jesteś zaraz za mną na liście finalistów przechodzących do następnego etapu! – stwierdza jasnowłosy chłopak. W holu, gdzie czekamy na kolejny etap konkursu, zebrano się tak wielu ludzi, którzy przyjechali kibicować uczestnikom, że co chwila ktoś nas rozdziela, przeciskając się środkiem korytarza. Przepuszczam dziewczynę, a blondyn pyta: – Sama tu przyjechałaś?

Przytakuję.

– A ty?

– Z kolegą. – Szuka go wzrokiem, ale nie znajduje. – Gdzieś tu się kręci. Sebastian – przedstawia się, wyciągając do mnie rękę.

– Mika. – Ściskam jego dłoń.

Musi być starszy ode mnie o rok, może o dwa lata. Podobają mi się jego oczy w kolorze czystego błękitu i jasne włosy, sprawiające wrażenie nieuczesanych. Czekam, czy zapyta, dlaczego nikt ze mną nie przyjechał, ale na szczęście tego nie robi.

– Zauważyłem cię już wcześniej, kiedy przechodziliśmy eliminację. Myślę... – Uśmiecha się, żeby nie zabrzmiało to okropnie: – Myślę, że jesteś świetna, ale jestem od ciebie lepszy. Jeśli jednak mi się nie uda, to właśnie ty pojedziesz na zawody międzynarodowe i zagrasz w *Work a Dream*.

Śmieję się, mile połączona i trochę zaskoczona.

– Chciałabym, ale nie jestem aż tak dobra!

Zastanawia mnie, czy rozpoznam go w finałowej rundzie, kiedy włożymy na siebie ciała avatarów. Wcale nie jest powiedziane, że będę dziewczyną, a on chłopakiem. W wirtualnym świecie płęć można dowolnie zmienić, możemy być, kim chcemy. Próbuję przewidzieć, jak potoczy się gra, jeśli jednak rozpoznam Sebastiana. Czy będziemy sobie pomagać, czy raczej tę rozmowę obrócimy przeciwko sobie?

– Rozpoznam cię. – Uśmiecha się w jakiś szczególny sposób, który sprawia, że uważnie patrzę mu w oczy. – Mika Landowska – powtarza, jakby chciał to zapamiętać. – Do zobaczenia po przerwie!

Od tamtej pory minął prawie rok. W bibliotece spoglądam na niego ze strachem i martwię się, czy Sebastian pamięta nasze spotkanie podczas konkursu. Dla mnie rozpoznanie oznacza dwie możliwości: może mnie ocalić albo zabić.

– Ciężki dzisiaj dzień, prawda? – zagaduje, jakbyśmy wciąż stali w korytarzu, czekając na finałową rundę. – Jak się masz?

Brzmi to tak idiotycznie, jak tylko może w tej koszmarnie chorej sytuacji. Nie potrafię wymyślić żadnej sensownej odpowiedzi, więc Sebastian znowu przerywa ciszę:

– Grasz jeszcze?

I znowu nie wiem, która odpowiedź będzie dla mnie korzystniejsza.

– Trochę. – Wybieram unik, a on ociera pot z czoła.

– Prawie finalistka! – śmieje się ze znużeniem.

Dopiero teraz dostrzegam, jaki jest zmęczony. Na skórze błyszczy mu pot, pod oczami zgromadziły się cienie, jakby dawno nie spał. „Co ci się stało?” – myślę. Co się stało z chłopakiem, którego spotkałam w konkursie? Spoglądam na broń, którą oparł na kolanie tak, że wciąż celuje we mnie. „Skąd ją wziął?”

– Wyszłaś, gdy tylko zaczęliśmy grać w finale! – zwraca się do mnie tonem pogawędki. – Dlaczego zrezygnowałaś?

Przeraża mnie, że wszystko jest teraz w moich rękach. Znam go, powinnam więc spróbować na niego wpłynąć i wyciągnąć nas wszystkich z tej koszarnej sytuacji, ale nie mam pojęcia jak. Myśli rozbiegają się, gdy próbuję je pozbierać. „Myśl, proszę, myśl!” – ponaglę sama siebie. Chrząkam i zaczynam tłumaczyć:

– Musiałam wyjść...

Gubię wątek, kiedy dociera do mnie jęk bibliotekarki. Kobieta właśnie próbuje się podnieść, ślizgając się łokciami w kałuży krwi. Wpatruję się w nią bezradnie, z lękiem, czując, jak serce bije mi szybko w piersiach.

– Sebastian, ja... – Wiem, że to ostatnia szansa. Muszę szybko coś wymyślić, odwrócić jego uwagę! Rozchylam usta, ale jest już za późno. Sebastian robi szybki obrót i niewielką przestrzeń biblioteki przesywa huk wystrzału. Jest tak głośny, że przez moment kompletnie nic nie słyszę. Widzę tylko dym, który przedostaje się do nosa i szczypie w oczy. Dziewczyna w moich ramionach niespodziewanie zaczyna się szarpać, krzyczy piskliwie i długo, a ja czuję, jak po skórze spływa mi krew bibliotekarki, która rozbryznięła się w chwili wystrzału. Siedzę jak porażona i wpatruję się w nogi kobiety. Widzę tamto oczko w jej rajstopach, splot nitek zbrudzonych krwią. Obraz ciemnieje i ciemnieje, tracę poczucie czasu i miejsca i wiem, że za moment dziewczyna wyrwie mi się z rąk, a ja upadnę na podłogę i stracę przytomność.

– Mika?

Sebastian musi powtórzyć moje imię kilka razy, żeby do mnie dotarło. Palce mam zdrętwiałe i zimne, kiedy dotykam policzka. Krew. Wszędzie krew.

– Mika, chcesz wyjść? – Głos dociera do mnie jak z zaświatów.

Patrzę na niego i nie jestem w stanie udzielić odpowiedzi. Poruszam ustami, ale nie wydobywa się z nich żaden dźwięk.

– Możesz iść.

Nie wykonuję najmniejszego ruchu i dziewczyna w moich ramionach też nieruchomieje. Poprzez otępienie, w jakie wpadłam, dociera do mnie, że Sebastian kłamie – jeśli wstaniemy i odwrócimy się do niego plecami, strzeli.

– W porządku. Wyjdziecie razem – ponagla nas.

Próbuję wyczytać z jego oczu, co naprawdę zamierza. Nie potrafię. Nie znam go. Niczego o nim nie wiem! W uszach ciągle słyszę huk wystrzału, pod powiekami mam zły, ciemny powidok.

– No już! Idźcie! – W jego głos wkrada się złość.

Musi mnie pociągnąć za rękę, żebym zareagowała. Wyrrywam dłoń i wycieram o spodnie, nie myśląc, jak on to odbierze. Skóra dosłownie mnie pali, oddech mam szybki i płytki. Wstaję z uczuciem, jakbym robiła pierwszy krok nad głęboką przepaścią.

– Szybciej! – poganiam.

Przed stopami widzę kałużę krwi. Boję się, że nie dam sobie rady, że zaraz zemdleję, więc skupiam się na gimnazjalistce. Jej ręka jest lodowato zimna, co oznacza, że dziewczyna straciła wiele krwi i szybko potrzebuje pomocy. Drży i muszę ją przytrzymać, żeby się nie potknęła.

– Mika?

Zatrzymuję się i tak strasznie, tak okropnie boję się obrócić. Przeczuję, że Sebastian odbezpieczył broń i celuje w nas. Największym wysiłkiem woli robię jednak powolny obrót.

Pistolet wciąż tkwi w jego ręce, ale ręka zwisa luźno wzdłuż boku.

– Mika, gram w *Work a Dream*.

Patrzę na niego przez dobrą minutę, zanim dotrze do mnie sens jego słów.

– Jest niesamowita! – dodaje, ze zmęczeniem pocierając oczy. – Powinnaś spróbować.

„On oszalał” – myślę. Dociera do mnie, że musimy wyjść tak szybko, jak to tylko możliwe, zanim Sebastian zmieni plany co do nas. Coś mu się stało, wygląda i mówi normalnie, ale widzę w nim szaleństwo. Nawet nie wie, co przed chwilą zrobił.

– Idź... – szepczę do dziewczyny i popycham ją przodem.

Za progiem na podłodze deptamy po rozbitym szkle. Ciężko w to uwierzyć, ale to ten sam korytarz, którym szłam dzisiaj rano, ze słuchawkami od iPod'a

w uszach i z tysiącem planów na dzień. Mam wrażenie, że od tamtej chwili rozpoczęłam już inne życie. Moje mięśnie się napinają, kiedy czekam na strzał oddany za plecami, który powali mnie albo dziewczynę.

Nikt jednak nie strzela.

Mijamy sale, w których pochowali się uczniowie. Widzę fragmenty ich odzieży albo wystraszone twarze wyglądające spod ławek.

Drzwi wyjściowe są już w zasięgu ręki – jasne od bijących w szyby promieni słońca. Zanim je przekroczę, zauważam wszystko, co być może widział też Sebastian. Plac przed szkołą jest aż niebieski od mundurów policyjnych. Media musiały już donieść o dramacie w szkole, ponieważ za siatką odgradzającą budynek znajdują się spanikowani rodzice uczniów.

Powinłam mieć białą chustę albo coś innego, co mogłabym pokazać przez szybę, żeby policja nie wzięła mnie za napastnika, ale niczego takiego nie mam. Ostrożnie popycham drzwi i przytrzymuję dziewczynę, żeby nie upadła. Słoneczne światło sprawia, że osłaniamy oczy rękami, a droga do radiowozu jest najdłuższą, jaką pokonywałam w życiu.

Jesteśmy gdzieś w połowie podjazdu, kiedy ciszę rozrywa huk wystrzału.

Reszta toczy się bardzo szybko – przygotowany do ataku oddział antyterrorystyczny rzuca się biegiem w stronę drzwi. Padają policyjne komendy. Jednocześnie jedno z okien na parterze, w sali, gdzie zajęcia mieli gimnazjaliści, eksploduje. Odłamki szkła wystrzeliwują na dużą odległość, któryś godzi mnie w ucho. Krzyczę i słyszę, jak w szkole wrzeszczą uczniowie. Krzyk jest ogłuszający, straszny. Mam wrażenie, jakby cały świat wywrócił się do góry nogami. Rodzice kryją się za policyjnymi radiowozami, które stają się teraz miejscem ostrzału. Ktoś woła, że strzały padły z pierwszego piętra.

W powstającym chaosie zauważam głównie dym, który wznosi się z okien pokoju biblioteki i celuje w niebo. Przypomina mi, że jeszcze przed chwilą tam byłam, myślę o maturzyście chowającym się pod ławką... Z ostrzeliwanej ziemi w górę podrywa się piach. Strzały padają z okna innej sali. Ktoś odciąga mnie za radiowóz i zmusza, żebym kucnęła. Na głowie czuję silną dłoń, która nie pozwala mi ani odrobinę się unieść.

– Nie ruszaj się! – krzyczy nad moim uchem policjant.

A potem ktoś wrzeszczy, długo i histerycznie. Brzmi to tak, jakby krzyczała jakaś dziewczyna.

Po wybuchu ledwo słyszę. Leżąc na noszach, czekam na swoją kolejkę, by trafić do karetki, a karetki na sygnale jeżdżą bez przerwy, do szpitala i ze szpitala.

– Ilu było napastników? – czytam z ruchu warg funkcjonariusza, który się nade mną pochyla. – Czyja to krew?

Co chwila przyciskam ręce do uszu, próbując je odetkać. Wszystko wokół przypomina film, w którym ktoś wyłączył fonię.

– Jak się czujesz? – pyta psycholog w szpitalu.

Większość słów też czytam z ruchu jej ust, chociaż powoli pewne dźwięki zaczynają do mnie docierać. Brzmia jednak dziwnie, jakby wydobywały się z głębokiej studni. Lekarze obandażowali mi głowę i stwierdzili, że ucho środkowe nie zostało uszkodzone, więc wszystkie objawy głuchoty powinny cofnąć się w ciągu najbliższych godzin.

– Gdzie jest dziewczyna, z którą wyszłam? – pytam i widzę po minie psycholog, że nie wie, o kogo mi chodzi. – Co się stało z ludźmi w szkole? – naciskam, a panika daje o sobie znać. Oczy robią mi się wilgotne, znowu trzęsą mną dreszcze. – Czy policja złapała napastnika? Wszystko już dobrze? Znaleźliście bibliotekarkę?

Na słowo „bibliotekarka” zakrywam rękami usta. Nie panuję nad tym. Wycieram rękawem nos i ze wszystkich sił staram się powstrzymać płacz.

– Nie przeżyła, prawda? – Drzę, powietrze wypuszczam drobnymi porcjami. – Zabił ją?... – Zaczynam się nerwowo kołysać.

– Jest tu ktoś z tobą? – przerywa psycholog, przesadnie poruszając ustami, żebym wszystko dobrze zrozumiała. – Musisz spróbować się uspokoić. Wiem, że wiele przeszedłaś, ale policja chce cię przesłuchać. Powiedziałam im, że potrzebujesz jeszcze trochę czasu, żeby wrócili później. Powiadomiłaś rodzinę? Podaj mi numery, to zadzwonię w twoim imieniu.

Rozglądam się za moimi rzeczami. W torbie miałam telefon komórkowy, ale zostawiłam ją w bibliotece i nie mam pojęcia, czy ktoś ją tu przywiezie. Zaczynam dyktować numer Czaplńskiego, ale myślą mi się cyfry i w końcu psycholog stwierdza, żebym odpoczęła.

– Zawiadomi go policja, nie martw się – uspokaja. – I odpocznij chociaż chwilę. Zaraz poproszę lekarza, żeby dał ci środki uspokajające.

W mojej sali aż roi się od rodzin pacjentów, tylko krzesło przy moim łóżku pozostaje puste. Słuchając rozmów, dowiaduję się, że policja wkroczyła do szkoły i udało się ewakuować większość uczniów. Podczas strzelaniny zginęło jednak kilkanaście osób. Nerwowo unoszę się na łokciach. Właśnie próbuję się

dowiedzieć, kto zginął, kiedy podchodzi do mnie dwóch nieznanym mężczyzn.

– Mika Landowska? – pyta jeden z nich.

Coś mówi, ale nie udaje mi się tego usłyszeć, więc proszę, żeby powtórzył.

– Musimy porozmawiać – powtarza głośniej. – Możesz chodzić? Pójdziemy do gabinetu psychologa.

Moje ciało jakby lepiej wiedziało, co się zaraz stanie, znowu drży. Szczękam zębami i robi mi się koszmarnie zimno. Zbyt często oglądałam w domu Czaplńskiego policjantów, żeby nie dostrzec od razu, że ci mężczyźni też są stróżami prawa.

– Pomogę ci – proponuje jeden, wyciągając do mnie dłoń.

– Miko, ile masz lat?

– Za pół roku skończę osiemnaście.

– Obecnie przebywasz w domu dziecka w Warszawie, przy ulicy Mickiewicza?

– Tak.

– I to ty wyszłaś ze szkoły, wypuszczona przez napastnika?

Psycholog, która uczestniczy w rozmowie, przesiada się na fotel bliżej mnie, uważnie słuchając zadawanych pytań.

– Chciałbym, żebyś dokładnie nam opowiedziała, co właściwie wydarzyło się w bibliotece.

Ciągle źle słyszę przez obandażowane ucho, więc nagle tracę pewność, czy wszystko zrozumiałam.

– Nie wiecie tego? – dziwię się. – Nie wiecie, dlaczego wszedł do szkoły z bronią?

Policjant po mojej prawej stronie odpowiada pytaniem:

– Znałaś go, prawda?

Oglądam się na drzwi. Pewnie nie ma jeszcze powodu się bać, ale oblatuje mnie strach. Ogarnia mnie też złe przeczucie. Boję się tak bardzo, że zaczyna boleć mnie brzuch. Przyciskam do niego ręce, spoglądając to na jednego policjanta, to na drugiego.

– Znałaś napastnika? – powtarza funkcjonariusz.

Obronny instynkt każe mi zaprzeczyć. Nie słucham go, nie ma przecież powodu, dla którego miałabym kłamać.

– Miał na imię Sebastian. Poznaliśmy się w konkursie gier RPG – przyznaję.

Nie potrafię niczego wyczytać z ich twarzy. Patrzą obojętnie, jakby wszystko już wiedzieli, a jednocześnie podejrzewam, że nie wiedzą prawie nic.

– Dobrze się znaliście? – pada pytanie. – Był twoim kolegą?

– Był? – podchwytyję. Może znowu coś źle usłyszałam. – Złapaliście go?

Nie odpowiadają.

– Sebastian nie żyje? – Mocniej zaciskam ręce na brzuchu. – Zginął?

– Czy był twoim kolegą? – powtarza policjant.

Zanim zdążę odpowiedzieć, drugi z nich przypomina:

– Pozwolił ci wyjść z budynku.

Robi mi się gorąco, tak okropnie gorąco, że muszę ochłodzić skórę, przykładając do czoła zimną butelkę wody mineralnej. Chyba jeszcze nie do końca rozumiem, co się właściwie stało. Oblizuję usta, które wyschły na wiór, i bąkam:

– Znałam go tylko z konkursu. Ja się z nim nie przyjaźniłam...

Uparcie wracają jednak do faktu, że zostałam wypuszczona z biblioteki. Pytają, czy byłam przy tym, jak Sebastian zabił bibliotekarkę.

– Tak. – W mojej głowie czeka ciemny, zły obraz. Trę palcami oczy, które nieubłaganie zaczynają łzawić, a potem wycieram łzy i zauważam niewielkie, szerniałe miejsce na blacie stołu, które wygląda, jakby ktoś wypalił je papierosem. Odruchowo dotykam go palcem.

– Jesteś wychowana w domu dziecka – kontynuuje jeden z policjantów. – Wiem, że dwa lata temu miałaś kłopoty z rodziną zastępczą, która cię do siebie wzięła. Podobno uderzyłaś syna opiekunów.

Nie mogę uwierzyć w to, co słyszę.

– Dobierał się do mnie! – unoszę głos. – Co to ma do rzeczy? Jaki to ma związek ze szkołą i z Sebastianem?

Psycholog prosi, żebym się uspokoiła. Policji wyjaśnia, że wiele dzisiaj przeszłam i potrzebuję czasu, żeby uporać się z emocjami. Powinni mnie przesłuchać innego dnia...

– Nie mamy tyle czasu. Miko, czy wiesz, skąd Sebastian miał broń?

Patrzę na niego szeroko rozwartymi oczami.

– Dlaczego miałabym to wiedzieć? Powiedziałam już, że nie przyjaźniliśmy się! Poznałam go w krajowym konkursie gier RPG...

– Powiedziałaś, że Sebastian cię wypuścił – przerywa mi policjant. – Użyłaś jego imienia. Znałaś je.

Znowu oglądam się na drzwi, a serce jak szalone bije mi w piersiach.

– Przecież to nie ja strzelałam! – Nie panuję nad głosem: drży, a mnie oblewa zimny pot. – Czego ode mnie chcecie?! Co mam powiedzieć?!

– Nie denerwuj się, odpowiadaj na pytania. Dlaczego Sebastian wypuścił ciebie, podczas gdy w szkole znajdowało się wielu innych uczniów? Co dokładnie powiedział ci w bibliotece?

– To nie był mój kolega! – Teraz już właściwie krzyczę. – Nie mam pojęcia, skąd miał broń!

– Próbuję się dowiedzieć, co powiedział ci w bibliotece. Możesz nam dokładnie powtórzyć jego słowa?

Nie chciałam przy nich płakać, ale policzki znowu mam mokre od łez.

– Że gra w grę w technologii Work a Dream i że też powinnam spróbować!...

Pielęgniarka musiała podać mi środki nasenne, skoro ledwie przykładam policzek do poduszki, a już zapadam w sen. Śni mi się szkolna biblioteka. Na podłodze, tyłem do mnie siedzi gimnazjalistka, którą ukryłam pod ławką. We śnie jednak nie pamiętam, skąd się znamy ani że wydarzyło się coś złego. Po prostu czuję, że coś jest nie tak, ale nie mam pojęcia, co. Zauważam Sebastiana.

– Przywitajcie się. – Szarmanckim gestem namawia, żebym do nich dołączyła.

Kucam z uczuciem niepokoju.

– Hej! – Uśmiecham się do gimnazjalistki.

– Cześć – mruczy, spoglądając na mnie przez ramię.

– Zobacz, kogo tu zaprosiłem! – śmieje się Sebastian.

Dopiero teraz zauważam tatę.

– Cześć, tato! – Ogarnia mnie wielka radość.

Jest i bibliotekarka.

Uśmiech zamiera mi na ustach. Pojawia się silne, złe przecucie. Zauważam jej rajstopy z długim oczkiem, biegnącym od kolana w górę. Przenoszę wzrok niżej, na stopę bez buta. Podłoga pokryta jest szkłem. Mam wrażenie, jakby ktoś zaczął bawić się obrazem: rozstraja go, nakłada na niego szary, skrzący się drobinkami srebra pejzaż...

Budzę się z krzykiem, który uciszam, przyciskając ręce do ust. Przez jedną upiorną chwilę nie pamiętam, gdzie jestem ani co się stało. Serce łomocze mi w piersiach, przesuвам palcami po włosach i czuję ból po lewej stronie. Powoli powraca świadomość. Dostrzegam inne łóżka, śpiących pacjentów, stojaki na kroplówki. Przyciągam kolana do piersi i szeroko rozwartymi oczami rozglądam się po szpitalnej sali.

Dostałam za długą pidżamę, więc przydeptuję nogawki, na bosaka pokonując korytarz. Dochodzi dwudziesta druga i mam już wypis ze szpitala, ale ciągle jeszcze nikt po mnie nie przyjechał. Z pokoju telewizyjnego dobiega głos spikerki.

– Dzisiejsze wydarzenia wstrząsnęły opinią publiczną...

Wchodzę do środka. Na ekranie telewizora właśnie odtwarzany jest moment, gdy w mojej szkole rozpoczęła się strzelanina. Operator z kamerą uciekł za radiowóz, więc obraz chwieje się i traci ostrość. Na pasku pojawiają się napisy: „Napastnik zginął na miejscu. Obecnie wciąż nie wiadomo, co było przyczyną strzelaniny...”.

„Zginął” – powtarzam w myślach. Pojawia się zdjęcie bibliotekarki z podanymi datami jej urodzin i śmierci oraz dwie fotografie z archiwum

rodzinnego, gdzie kobieta znajduje się w otoczeniu bliskich. Po tej prezentacji następuje projekcja zdjęć uczniów, którzy odnieśli rany podczas strzelaniny oraz tych, którzy zginęli. Podczas gdy śledzę wzrokiem przesuwające się zdjęcia, szpitalny psycholog tłumaczy, że młodzież z mojej szkoły doznała ogromnego wstrząsu. Niewielka czcionka tekstu informuje: „Przywieziono do szpitala kilkudziesięciu rannych nastolatków. Nad każdym roztoczono opiekę, również psychologiczną”. Nie czuję się gotowa na zobaczenie zdjęć Sebastiana, więc kiedy niespodziewanie pojawiają się na ekranie, spoglądam na nie i odruchowo dotykam policzka, upewniając się, że nie ma na nim krwi. Uczucie strachu jednak nie mija. Wyróżnioną czcionką poniżej napisano, że policja wciąż szuka powodu, dla którego napastnik wkroczył do szkoły z bronią.

– Mika Landowska? – Pielęgniarka kładzie mi dłoń na ramieniu i delikatnie, ale stanowczo wyprowadza mnie z sali. – Ktoś cię szuka! Chyba przyjechał po ciebie wujek!

– Cześć. – Czapliński, stojący w korytarzu, uśmiecha się tak, jakby chciał mnie przeprosić, że zjawia się dopiero teraz. Dawno temu obiecaliśmy sobie, że nie będziemy się okłamywać w żadnej kwestii. Dzisiaj jednak wołałabym, żeby wybrał kłamstwo zamiast słów: – Nie mogłem przyjechać wcześniej, byłem zajęty w pracy. Dzwoniłem jednak do szpitala i pytałem, jak się czujesz.

Krzyżuję ramiona na piersiach i pochylam głowę.

– Jak się czujesz, Miko?

– Nie wiem. Dostałam leki, przesłuchiwała mnie policja.

– Tak, słyszałem.

Podaje mi torbę, wyjaśniając, że w środku znajdę rzeczy na przebranie.

– Dzwoniłem też do twojej przełożonej w domu dziecka. Jeśli chcesz, możesz zostać u mnie na noc. Chcesz?

Przytakuję ruchem głowy.

– Odpoczniesz, a rano odwiozę cię do pogotowia opiekuńczego.

– Dziękuję. – Zabieram torbę i ruszam do łazienki.

Miałam nadzieję, że Czapliński przywiózł moje rzeczy i to w nich wyjdę na ulicę, ale w środku znajduję obce ubrania. „Pewnie zabrał to, co mieli na komisariacie po nastolatkach” – myślę z uczuciem zawodu.

Byłam jeszcze dzieckiem, kiedy Czapliński zaczął przychodzić do domu mojego ojca. Pamiętam, jak przysiadł się do mnie i pytał z szerokim uśmiechem: „Jak tam moja mała piękność?”. Potem zawsze zamykali się z tatą w gabinecie i omawiali pracowe sprawy, o których ani ja, ani siostra nie miałyśmy nic wiedzieć. Wiele lat później, kiedy tata zginął, a ja z Nikołą trafiłyśmy do pogotowia opiekuńczego, zrozumiałam, co to naprawdę znaczyło, że Czapliński był jego partnerem w policji. Okazał się jedyną osobą z kręgu znajomych naszych rodziców, która nas odwiedzała w placówce i interesowała się naszymi sprawami. „Gdybym

„miał inną pracę albo chociaż żonę, zabrałbym was do siebie” – powiedział kiedyś. Ponieważ jednak mieszkał sam, żaden sąd nie przyznałby mu prawa opieki nad nami. Mimo to czułam, że się starał. Starał się bardziej niż inni ludzie, chociaż nie zawsze mu to wychodziło. Na przykład teraz nie wyszło.

„Nieważne” – myślę. „Najważniejsze, że tu jest i zabierze mnie do siebie”. Ostatnie, czego bym chciała, to wrócić do domu dziecka i odpowiadać na pytania wszystkich jego mieszkańców.

Czarną i zdecydowanie za dużą bluzę naciągam na głowę, uważając, żeby nie uszkodzić opatrunku. Nie została wyprana, materiał śmierdzi papierosami i męską wodą po goleniu. Staram się o tym nie myśleć. Bandaż jednak się odczepił i dopada mnie piekący ból. Zagryzam usta. Najostrożniej jak potrafię, odczepiam też plastry, odsłaniając zranioną tkankę ucha. Wygląda okropnie, gorzej niż sobie to wyobrażałam. Kiedy ból słabnie, delikatnie naciągam kaptur na głowę, zakrywając chore miejsce, i z zamkniętymi oczami, z dłońmi opartymi o zlew czekam, aż ból minie i będę w stanie wyjść z łazienki.

– Wiem, o co pytała policja – odzywa się Czapliński w samochodzie, ściszej radio. – Było ciężko?

– Myśleli, że skoro mieszkam w ośrodku... – urywam. Nawet nie chce mi się o tym myśleć.

Podpieram głowę na ręce i obserwuję uśpione miasto, rozciągające się za oknami samochodu. Czapliński rzuca mi krótkie spojrzenie.

– Miko, podobno znałaś nastolatka, który wszedł do szkoły z bronią – odzywa się niby obojętnie, ale wyczuwam, że zależy mu na odpowiedzi. – Opowiesz mi? Powiedzieli, że poznałaś go w jakimś konkursie. Co to za konkurs?

Nie chcę myśleć, że robi to specjalnie, na prośbę kogoś z policji. Czapliński na pewno mi wierzy, wie, że nie mam nic wspólnego z wydarzeniami, które rozegrały się w szkole. Odpowiadam więc, siląc się na spokojny ton głosu:

– Krajowe zawody w grach komputerowych. Przeszliśmy do ostatniego etapu i graliśmy razem w sieci w wiele osób... – Urywam, uświadamiając sobie, że Czaplińskiego na pewno nie obchodzi konkurs, tylko Sebastian. – Zdobył pierwsze miejsce – wyznaję, marszcząc brwi.

Według mojej wiedzy, laureat krajowych zawodów otrzymał zaproszenie do uczestniczenia w zawodach międzynarodowych, gdzie gra się w najnowszej technologii Work a Dream. Nie śledziłam tamtych zdarzeń, miałam wtedy wiele własnych problemów, ponieważ rozdzielono mnie z siostrą. Nikola trafiła do rodziny zastępczej, a ja zostałam w domu dziecka. Z tamtego czasu niewiele pamiętam. Głównie spałam, ponieważ mój organizm tak reaguje na stres. Spałam i modliłam się, żeby Niki nie została adoptowana, ponieważ w prawie polskim nie ma paragrafu, który nakazywałby dzieciom z tej samej rodziny mieszkanie razem,

więc nie byłabym w stanie powstrzymać ani wpłynąć na procedurę adopcyjną.

Zapada cisza, więc na plan pierwszy wybija się dźwięk radia. Spiker właśnie podaje informacje o masakrze w szkole. Spoglądam na wyświetlacz radiowy, a Czapliński szybko zmienia stację na inną, gdzie nadawana jest muzyka. Kilka chwil nie odzywamy się do siebie.

– Rozpoznałaś go w grze w sieci? – pyta niespodziewanie.

Finał konkursu to kolejna sprawa, o której wolałabym zapomnieć. Tamtego dnia byłam podekscytowana i liczyłam na wygraną. Dobrze mi szło, miałam dużo punktów. Podłączyliśmy się do sieci, wybrałam ciało avatara – nastoletniej dziewczyny o włosach równie jasnych jak moje własne. Wcześniej zastanawiałam się, czy rozpoznam Sebastiana i czy będziemy sobie pomagać, ale w końcu okazało się to bez znaczenia. Nie ukończyłam finałowej rundy, właściwie to nawet nie pograłam dłużej niż dziesięć minut. Gra *Terrible Horror*, w której się poruszaliśmy, posługiwała się zjawami oraz zdarzeniami rodem z filmowych horrorów. Kiedy tylko się w niej znalazłam, postanowiłam zrezygnować i nie chodziło wcale o to, że przestraszyłam się upiórów czy mocnych scen.

– Wycofałam się już na początku – wyznaję niechętnie. – W pierwszej albo drugiej scenie mój samochód zderzył się z policyjnym radiowozem, w środku widziałam zakrwawione ciało kierowcy i... – Wcale nie muszę kończyć, Czapliński dokładnie wie, co mam na myśli. Tak zginął mój tata.

Późnym wieczorem, owinięta w szlafrok zaglądam do jego gabinetu.

– Jesteś? – pytam, wsuwając głowę do środka, ale pomieszczenie okazuje się puste.

Chwilę spoglądam na notatki rozłożone na biurku. W pokoju wciąż unosi się zapach tytoniu, co znaczy, że Czapliński był tutaj chwilę temu. Jak zawsze, gdy jestem w jego gabinecie, zerkam z zaciekawieniem na korkową tablicę, do której wujek przypina zdjęcia osób zaginionych. Większość ludzi jest mi znajomych z gazet i plakatów na mieście. Zaginione dziewczynki, chłopcy, kobiety i mężczyźni, którzy wyszli z domu tego i tego dnia, ubrani tak i tak i mieli takie a takie cechy szczególne. Skoro się tutaj znaleźli, ich zaginięcia w jakiś sposób łączą się z Internetem, ponieważ Czapliński pracuje w wydziale przestępstw internetowych.

Może się mylę, ale mam wrażenie, że od mojej ostatniej wizyty sporo ich przybyło. Na jednej fotografii dostrzegam przystojnego bruneta, sprawiającego wrażenie chłopaka z pierwszej sportowej ligi. Moją uwagę przyciąga zaniedbany nastolatek z przydługimi włosami i sennymi oczami. Przy jego fotografii znajduje się zdjęcie dziewczyny z kolczykiem w brwi i gniewnymi oczami. Bezwiednie wchodzę w głąb pokoju, zadzieram głowę i z bliska wodzę wzrokiem po zdjęciach. Chwilę przyglądam się nastolatkowi z wystylizowaną fryzurą, spadającą skośnie

przez czoło aż za ucho. Dziewczynie o długich jasnych włosach, podobnej do mnie...

Niektórzy są niewiele starsi od mojej siostry, a kilka osób to moi rówieśnicy. „O co chodzi?” – myślę, podczas gdy zimny robak niepokoju pełźnie mi po plecach.

Dawniej

Ostatni raz widzę mój dom, kiedy przyjeżdżam tam z Czaplińskim. Na furtce pośrednik nieruchomości wywiesił już duży napis „Na sprzedaż” i od kilku dni podobno przychodzą tu potencjalni kupcy.

– Większość rzeczy już spakowałem, reszta niestety zostanie przekazana na aukcje – wyjaśnia Czapliński.

Dopiero po śmierci taty dowiedziałam się o niespłaconym kredycie na dom. Pieniądze ze sprzedaży trafią więc do banku, a mnie i Nikoli przypadnie tylko kwota, która będzie stanowiła różnicę po sprzedaży domu. Czapliński twierdzi, że chociaż nie będzie to duża suma, wystarczy na rozpoczęcie nowego życia, ale dopiero, gdy skończę osiemnaście lat. Do tej pory zostaniemy z siostrą umieszczone w domu dziecka albo trafimy do rodzin zastępczych.

– Co mogę wziąć? – pytam, spoglądając na drzwi prowadzące do mojego pokoju.

– Wszystko, co chcesz.

Nie mamy wiele czasu, więc powinnam już iść, ale wciąż stoję w progu. Czapliński w końcu kładzie mi dłoń na ramieniu.

– Miko? – Głaszcz moją policzkę, chociaż nigdy wcześniej tego nie robił.

– Miko, nie musisz przy mnie trzymać się dzielnie. Wszystko rozumiem.

Wiem. Wiem, że powinnam płakać. Tak zachowują się dzieci, które straciły kogoś bliskiego i nagle trafiły do pogotowia opiekuńczego. Dokładnie tak zachowała się Nikola, kiedy dowiedziała się o śmierci ojca. Ale ja od czasu, gdy to wszystko się stało, czuję, jakby wypełniał mnie lód. Nie umiem płakać i nawet nie potrafię się złościć. Od chwili, gdy tata zmarł, nie odczuwam żadnych silnych emocji.

Psycholog, która pracuje ze mną w pogotowiu opiekuńczym, poprzedniego dnia zapytała, czy rozumiem, co się stało.

– Tak, straciłam tatę – odpowiedziałam, a ona uniosła brwi, jakby czekała na inną reakcję.

Prawie codziennie pyta mnie: czy tęsknię za tatą? Jak się czuję? Czy próbuję hamować emocje? Czy już płakałam?

– Miko, jeśli nie uda ci się przejść żałoby, możesz mieć poważne problemy – stwierdziła na zakończenie naszej ostatniej sesji. – Musisz płakać, nie powstrzymuj się!

Ale ja nie potrafię. Naprawdę. Nawet teraz, kiedy przekraczam próg pokoju,

gdzie mieszkałam przez całe swoje życie. Nawet wtedy, gdy widzę rzeczy zakupione przez tatę albo te, które łączą się z ukochanymi wspomnieniami. Płacz to za mało, więc moje oczy pozostają suche, a serce rozdziera mi ból. Czaplński mnie obserwuje, kiedy chowam do walizki zdjęcia ojca i sięgam po rzeczy, które od niego dostałam.

– Nie możesz zabrać wszystkiego – wzdycha. – Wybierz więc tylko to, co ci się przyda.

Potrzebuję pamiątek po tacie, a nie ciuchów czy książek. Wiem, że dzięki nim będę pamiętała, że był kiedyś ktoś, dla kogo ja i Niki stanowiłyśmy cały świat, i to jest najważniejsze. Wrzucam więc do walizki kolczyki – prezent od taty, i misia, którego podarował mi w dzieciństwie. Kiedy ciągnę potem walizkę na korytarz, Czaplński znowu wzdycha ciężko i mamrocze, że powinnam była wziąć coś potrzebnego.

– Nie bawisz się już przecież misiami – dorzuca z rezygnacją.

Mój pokój w pogotowiu opiekuńczym ma nie więcej niż osiem metrów kwadratowych i został urządzony tak, jakby miały w nim zamieszkać małe dzieci. Przyglądam się misiom i lalkom ustawionym na półkach segmentu oraz przypiętym do ścian wycinankom z pszczołką Mają.

– Chcę już spać – szepcze Niki, nakrywając się kołdrą po czubek głowy. – Zgaś światło i przestań hałasować!

Żeby jej nie przeszkadzać, wychodzę na korytarz, ale zaraz zawracam. Tyle tu pokoi! Na podłodze w jadalni zauważyłam małe dzieci oglądające bajkę. Nie mam odwagi pójść dalej, zajrzeć do kuchni i poszukać wody mineralnej, chociaż gardło mi wyschło na wiór. Zamykam więc drzwi sypialni, posłusznie gaszę światło i wsuwam się pod kołdrę. Oczywiście sen nie nadchodzi. Kilka chwil później wydaje mi się, że z góry, czyli z posłania Nikoli, dobiega mnie szloch. Wstrzymuję oddech. Chcę spytać: „Niki, płaczesz?”. Ale przecież wiem, że tak. Jestem od niej starsza i teraz, gdy nie mamy nikogo innego, powinnam być dla niej oparciem. Tyle że nie czuję się na siłach, wydaje mi się, że dźwigam ciężar nie do uniesienia. Szloch przybiera na sile, więc jednak łapię się drabinki i wspinam do niej na materac.

– Pomyślałam, że będzie fajnie, jeśli dzisiejszą noc prześpię z tobą – mówię, spoglądając w jej załzawione, spuchnięte od płaczu oczy.

Siostra przytakuje i z wyraźną ulgą przytula się do mnie.

Dopiero po kilku dniach zaczynam przyzwyczajać się do mieszkańców pogotowia opiekuńczego. Okazuje się, że jest nas obecnie dwanaścioro, ale właściwie każdego dnia następuje rotacja. Wszyscy czekamy na koniec procesów sądowych, dotyczących umieszczenia nas albo w domu dziecka, albo u rodzin zastępczych, albo powrotu do własnych rodzin.

Moją uwagę przyciąga niewiele starszy chłopak, który sprawia wrażenie, jakby całkiem dobrze się tu bawił. Już z rana, przed śniadaniem włącza gry komputerowe na konsoli podłączonej do telewizora i całe godziny spędza, zabijając zombie. Kiedy to robi, przyglądam się jego otoczonej długimi kosmykami włosów, pogodnej twarzy.

Pytam o niego panią psycholog podczas sesji.

– Chłopak starszy ode mnie... Ciągłe gra na konsoli. Jak ma na imię?

Psycholog jest zaskoczona, że nareszcie coś zaczyna mnie interesować, więc żywo prostuje się na krześle.

– Pewnie mówisz o Bartku? Dlaczego cię zaciekawił?

Nie powiem jej, że spodobała mi się jego twarz i zaintrygowała łatwość, z jaką zabija zombie w grze. Zamiast tego pytam:

– Dlaczego tutaj jest?

Psycholog uśmiecha się ze smutkiem:

– A jak myślisz, Miko? Przecież wszyscy jesteście w podobnym położeniu. On też stracił rodziców. Niedawno przebywał w rodzinie zastępczej, ale musieli z niego zrezygnować, więc teraz czeka na nowy przydział.

– Dlaczego musieli? – nie rozumiem.

Mieszkając w pogotowiu, przyzwyczaiałam się do myśli, że rodzina zastępcza albo adopcja to najlepsze, co może nas spotkać.

Kobieta z westchnieniem spogląda w swoje notatki.

– Nie mogę ci opowiadać takich rzeczy, Miko. Nie mam do tego uprawnień. Porozmawiaj z Bartkiem, jeśli cię to ciekawi. Dobrze by było, gdybyś zaczęła otwierać się na innych ludzi i zawierać przyjaźnie. Może wtedy też wreszcie dopuścisz do głosu emocje?

Zauważam go na piaszczystej drodze, prowadzącej z ośrodka w kierunku nieczynnego lotniska pasażerskiego. Przyspieszam kroku, a ponieważ on i tak porusza się szybciej, wołam:

– Poczekaj!

Zatrzymuje się i czeka, aż zdyszana go dogonię. Czuję się trochę tak, jakby z kinowego ekranu zszedł do mnie ulubiony aktor. Jego spojrzenie tymczasem ogarnia moją twarz, podniszczone ubranie, w którym chodzę i które pewnie powinnam już wymienić na coś nowszego. Tracę też pewność, czy wie, kim jestem, ponieważ patrzy, jakby nie miał pojęcia, czego chcę.

– Co jest? – Ton głosu nie należy do najmilszych, więc zdezorientowana staję w miejscu.

Zapada cisza i już nie jestem pewna, że dobrze zrobiłam, zagadując go. Dopiero teraz uświadamiam sobie, że jest sporo starszy ode mnie, może nawet chodzi już do szkoły średniej, więc na pewno nie będzie zainteresowany rozmową.

Zresztą nic o nim nie wiem!

– Coś chciałaś? – Zagarnia pasmo ciemnych włosów za ucho i zamiast na twarz, spogląda na białą koszulkę, która opina moje piersi. Zaznaczają się pod ubraniem dopiero od niedawna, więc jeszcze się nie przyzwyczaiłam, że ktoś patrzy na mnie w ten sposób. Odruchowo garbię ramiona.

– Lubię patrzeć, jak grasz – wyjaśniam nieporadnie, a on się uśmiecha.

– OK. I co jeszcze?

Czuję, jak na policzkach wykwitają mi rumieńce, więc nerwowo oglądam się na drogę, którą przyszłam.

– Tylko to.

Od lotniska dzieli nas wysoka metalowa siatka. Kiedy próbuję wymyślić temat do rozmowy, Bartek niespodziewanie przerzuca swoją torbę na drugą stronę ogrodzenia. Cofam się zdziwiona i patrzę, jak sprawnie się wspina i już po chwili skacze na trawę porastającą trawnik koło nieczynnego pasa lotniczego.

– Idę się przejść – oznajmia. – Jak chcesz pogadać, chodź ze mną.

Siatka jest wysoka, ale to nie powinien być problem. Umieję wspinać się na mury, drzewa i ogrodzenia. Robiłam to nie raz, kiedy jeszcze mieszkałam w domu rodziców. Teraz jednak ogarniają mnie wątpliwości.

– Jakies problemy? – Bartek uśmiecha się trochę ironicznie. – Boisz się, że ktoś nas złapie?

Jego się boję, ale przecież tego nie powiem! Śmieję się. To pierwszy uśmiech od kilku tygodni. Czuję, jakbym odwykła od niego, i jednocześnie od razu rodzi się ta zła myśl, że nie powinnam się uśmiechać, skoro tata nie żyje. Poważnieję i pochylam głowę.

– Nie wolno tu wchodzić, będziesz miał problemy, jeśli ktoś cię nakryje – rzucam już bez uśmiechu.

– O, naprawdę? – Podnosi torbę z ziemi i rusza w stronę szerokiego, zniszczonego pasa startowego. – Co ty powiesz?

Chwilę stoję przy siatce, walcząc z uczuciem, że jestem skończoną idiotką. W końcu oglądam się na pogotowie opiekuńcze, gdzie powinnam wrócić. A potem sięgam po plecak i desperacko przerzucam go na drugą stronę ogrodzenia.

– Bartek, poczekaj! – wołam. – Już idę!

Terminal lotniska wygląda zupełnie jak w programach telewizyjnych, gdzie pokazuje się miejsca opuszczone przez ludzi z powodu katastrofy: puste automaty, w których powinna znajdować się kawa albo batony. Nieruchome wyposażenie taśmy, po której kiedyś jeździły bagaże. Przystajemy przy szerokiej, panoramicznej szybie. Dawniej ludzie obserwowali stąd start samolotów i żegnali bliskich.

– Co ci się stało w życiu, że jesteś taka śmiertelnie poważna? – pyta Bartek.

Nie wiem, dlaczego właśnie jemu mówię to, czego nie udało się wydobyć ze mnie psychologowi.

– Nie powinnam być szczęśliwa, skoro stało się tamto.

Gdybym powiedziała o tym komukolwiek dorosłemu, zaprzeczyłby i wręcz nakazał mi radość, ale Bartek odpowiada ze wzruszeniem ramion:

– Niby czemu?

Teraz, gdy zaczęłam mówić, nie potrafię przestać.

– Psycholog twierdzi, że „zamroziłam” uczucia i że powinnam wreszcie zacząć płakać – wyznaję ze wstydem.

Głupio brzmi. Nie wiem, dlaczego w ogóle decyduję się na te zwierzenia.

Przygląda mi się spod rzęs, jakby nic nie rozumiał.

– O co w tym chodzi? Jest jakiś ogólny nakaz, jak mamy przeżywać żalobę? Co za bzdura! – irytuje się.

Rusza korytarzem, naciągając na głowę kaptur bluzy. Patrzę, jak swobodnie balansuje po murku, na który wskoczył.

– Jak zginął twój ojciec? – rzuca przez ramię.

– Był policjantem.

Nie mówiłam jeszcze o tym z psychologiem, ale Bartek nie ma pewnie tyle czasu, co ona, i nie zamierza bawić się w sesje terapeutyczne, na których będę się powoli otwierać.

– Zginął w akcji? – To go zaciekawia. Przystaje i spogląda na mnie, jakbym nareszcie okazała się interesująca.

– Jechał samochodem, kiedy uderzyła w niego jakaś rozpędzona osobówka.

– Głos grzęźnie mi w gardle i muszę zamilknąć.

– Nie ściagał jej ani nic takiego?

– To nie był pościg – przyznaję, na co Bartek podejmuje balans po murku.

– Masakra, co? Facet łapie przestępców, a ginie na jakimś skrzyżowaniu, zderzony z osobowym samochodem. Tamci przeżyli? Ci z osobówki?

Przystaję, nagle niepewna, czy chcę za nim dalej iść. Coraz mniej podoba mi się ta rozmowa.

– Też nie przeżyli – odpowiadam.

Zeskakuje i ląduje tuż przede mną.

– A twoja matka? Nie masz matki, prawda? Też była w policji?

Uśmiecha się, więc mijam go szybkim krokiem, czując, jak palą mnie policzki, a do oczu cisną się długo wyczekiwane przez psychologa łzy. Odwracam się przez ramię, głośno nabierając tchu.

– Mama mieszka w Kanadzie i od lat nie mamy z nią kontaktu! Zostawiła mnie i Niki, jak byliśmy małe! Nawet teraz... nawet... Jak w ogóle możesz sobie z tego żartować?!

Jestem tak zła, że mogłabym go uderzyć, i pewnie dlatego zaciskam pięści, ale Bartek zbliża się bez strachu.

– Żartować? – dziwi się. – Jesteś przewrażliwiona, zrobiłaś sobie z tego

tematu wielkie coś i napinasz się od chwili, gdy w ogóle zapytałem!

Po policzkach płyną mi łzy, więc Bartek rzuca jak żart:

– No proszę, idzie mi lepiej niż psychologowi.

Wtedy zrywam się do biegu, ale on jest szybszy. Łapie mnie za łokieć i obraca do siebie.

– Przestań, co ty?

Wyrywam rękę z jego uścisku i wycieram oczy, nagle tak wyczerpana i zrozpaczona, jakbym dopiero teraz zrozumiała, co naprawdę się stało.

– Przecież masz siostrę – przypomina łagodniej. – Ta mała jest z twojej rodziny, tak?

– Tak, i co? – Mierzę go bezradnym spojrzeniem.

– Ja mam brata. – Wzrusza ramionami. – Nawet nie wiem, gdzie jest. I wcale się nie pali, żeby mnie do siebie zabrać. Siostra przynajmniej mieszka z tobą w pokoju. Moi rodzice zginęli w wypadku samochodowym, ale facet, który w nich walnął, ciągle żyje, a ostatnio nawet wyszedł z więzienia. Podobno działał pod wpływem narkotyków, więc dostał mniejszy wymiar kary.

Pocieram nos.

– Przykro mi. – Chyba tak powinno się komentować złe wiadomości.

Bartek z irytacją wzrusza ramionami.

– A mnie nie jest przykro. Jestem po prostu cholernie wściekły, więc jeśli chcesz gadać o gniewie, to proszę, masz przed sobą specjalistę!

Jeszcze chwilę temu płakałam, a teraz śmieję się, ścierając resztki łez z policzków. Bartek w końcu też się uśmiecha.

– No proszę, humor wrócił, bo usłyszałaś o innej tragedii? Twój dramat już nie jest tak potężny?

Wieczorem opieram policzek o futrynę w drzwiach bawialni, ale nie decyduję się wejść. Nikola i młodsze od niej dzieci siedzą na dywanie przed ekranem telewizora, oglądając stary *Madagaskar*, a Bartek na wpół leży na kanapie z konsolą w dłoniach. To na niego patrzę. Monitor pokazuje tunel, w którym porusza się bohater gry. Tak w nim ciemno i ponuro. Zza drzwi wypada nagle wysoki, blady zombie. Ekran błyska strzałem, na ustach Bartka pojawia się uśmiech, a zombie krwawiąc, upada na podłogę. Jeszcze próbuje się podnieść, więc bohater Bartka sięga po broń i oddaje kolejny celny strzał, prosto w plecy leżącego. Na ekranie pojawia się napis *Level 2*.

Niemal dwa tygodnie po wydarzeniach w szkole Czapliński jeszcze raz zaprasza mnie do siebie i rozkłada na stole teczkę, uprzedzając moje pytania.

– To dzieciaki. Niektóre nie skończyły jeszcze gimnazjum. Inne są w liceum. Na naszej liście poszukiwanych nastolatków znajduje się kilkanaście nazwisk, ale ja wydrukowałem ci zaledwie pięć. Rodziny szukają ich od miesięcy.

Ujmuję wydruk i przyglądam się twarzom znajomym z korkowej tablicy w jego gabinecie.

– Dlaczego mi to pokazujesz? – pytam zdziwiona.

– Ponieważ od jakiegoś czasu szukamy osoby potrafiącej się poruszać w świecie gier komputerowych. Potrzebujemy kogoś młodego, kto przetrwa w grze, z której bardzo łatwo jest odpaść. Nie myślałem o tobie, Miko, naprawdę, ale mój przełożony usłyszał o konkursie, gdzie poznałaś Sebastiana, i poprosił, żebym ci złożył ofertę.

Jeszcze przez chwilę trzymam fotografie. W końcu odkładam je na blat i spoglądam na Czaplińskiego z niepokojem.

– Jaką ofertę? Mam dla was grać? W co? Od kiedy policja werbuje graczy?

Usta Czaplińskiego drgają, ale zachowuje powagę.

– Jesteś młoda i znasz świat nastolatków – stwierdza. – Poza tym jesteś córką policjanta. – Na to wspomnienie uśmiecha się trochę smutno. – Kandydatka idealna! Gdybyś się zgodziła, musiałbym zabrać cię z domu dziecka, od dziennikarzy i policji, ponieważ to, o co proszę, to tajna operacja.

Teraz już nie puszczam z niego zaciekawionych oczu.

– Nie żartujesz, prawda? – upewniam się.

Zaprzecza ruchem głowy.

– Składam ci prawdziwą ofertę, Miko.

– Wyjechałabym? – Nie umiem ukryć ulgi.

Od chwili, gdy wyszłam ze szpitala, o niczym tak bardzo nie marzę, jak właśnie o wydostaniu się z Warszawy. Odruchowo łączę dłonie na kolanach i zaczynam skubać skórę przy paznokciu.

– Gdzie byś mnie zabrał? – pytam niby obojętnie.

– Umieściłbym cię u kobiety pracującej z nami, w miejscowości nad morzem. Dostałabyś nowe papiery, nowe nazwisko. Wiem, jak to brzmi, ale...

– Chcesz mi zmienić tożsamość? Dlaczego? To aż tak poważne? – Znowu się uśmiecham, teraz z niedowierzaniem.

Ale Czapliński jest śmiertelnie poważny. Dotyka wydruku i spogląda mi w oczy.

– Nikt nie może wiedzieć, kim jesteś, Miko. Jeśli zdecydujesz się dla nas

grać, powinnaś mieć świadomość, że twoja rola nie ogranicza się tylko do samej gry. Wejdiesz w nowe środowisko i poznasz ludzi, którzy nie chcą mieć nic wspólnego z policją. – Widzę, że ciężko mu dobrać słowa. – Miko? Policja siedzi ci na plecach, od kiedy wyszłaś cała z masakry w szkole. Wyjazd dobrze ci zrobi. Oderwiesz się od tego koszmaru i znowu będziesz robiła to, co lubisz najbardziej, tyle że zagrasz na naszych zasadach. Nikt nie może cię rozpoznać. Ludzie, których poznasz w grze, nie powinni móc odnaleźć się poza nią.

On nie żartuje, naprawdę chce mnie wywieźć z Warszawy i zmienić mi tożsamość!

– Dlaczego mieliby mnie szukać poza grą? – pytam coraz bardziej zaintrygowana.

– Na tym etapie nie mogę odpowiedzieć na twoje pytania.

Więc najpierw muszę podjąć decyzję!

– Co otrzymam w zamian?

– Zabiorę cię z domu dziecka i będę trzymał policję z daleka od ciebie.

– Jak to możliwe? Koniec przesłuchań?

– Koniec przesłuchań – potwierdza.

Wie, jak wiele to dla mnie znaczy. Potrzebuję wyjazdu, ponieważ od dnia, gdy Sebastian zabił bibliotekarkę na moich oczach, właściwie co noc budzę się spocona z nerwów i mam wrażenie wielkiego nieszczęścia. To dziwny czas, Czaplński ma rację – sytuacja, w której się znalazłam, zaczyna mnie niszczyć. W dzień ciągle jestem senna, zasypiam nawet po niewielkim wysiłku, ciężko mi skupić się na zajęciach w szkole, unikam kontaktów ze znajomymi. Za to w nocy godzinami leżę w ciemności, słysząc, jak dudni mi serce, a w głowie pojawia się natłok myśli. Mam wtedy wrażenie, że coś ciężkiego siada mi na piersiach. W nocy wszystko wygląda inaczej: cienie drzew na ścianach, blask latarni ulicznej... Wtedy naprawdę zaczynam się bać, a moje życie widzę jak przejaskrawione i umieszczone w krzywym zwierciadle. Prześladowuje mnie myśl, że mogłam uratować bibliotekarkę, gdybym bardziej się postarała. Wiem, że powinnam była znaleźć właściwsze słowa, przekonać Sebastiana, żeby odłożył broń. Przecież mogłam ocalić też jego. Te myśli nie dają mi spokoju. Wszystko wydaje się przez nie złe, przytłaczające. Ulgę sprawia mi przełączanie kanałów w telewizorze, bezmyślne maratony oglądania reklam albo teledysków. Ostatnio tak długo zmieniałam programy, aż w pilocie wyczerpały się baterie! Tego jednak nie mogę powiedzieć Czaplńskiemu. Mogę za to zapytać:

– Co to za gra?

– Nowość na rynku, która już stała się hitem.

Głośno wypuszczam oddech. „To chyba nie...?” – przemyka mi przez myśl, ale w brzuchu pojawia się delikatne mrowienie.

– Grałam już w nią?

Grałam chyba we wszystko, co pojawiło się na rynku. Ale Czapliński kręci głową i wtedy w brzuchu pojawia się już nie mrowienie, a cała chmara łaskoczących mrówek.

– Nie grałaś. Nie byłoby cię stać na konsolę.

– *Work a Dream* – wymawiam słowa wolno, chyba sądząc, że zaprzeczy.

Nie zaprzecza.

– Mam dla was grać w *Work a Dream*? – Z trudem powstrzymuję emocje.

– W co dokładnie?

– Po kolei, Miko. Nie wszystko od razu. Potrzebuję pewności, że się zgodzisz, zanim podam ci więcej szczegółów.

Coś w jego oczach podpowiada mi, że to jeszcze nie jest cała oferta. Czapliński robi stosowną pauzę, a potem mówi dalej, dokładnie wiedząc, jakie wrażenie wywołają jego słowa:

– Gdybyś się zgodziła, poruszyłbym niebo i ziemię, żebyś znowu zamieszkała z siostrą.

– Hej, Niki! – Głos mi się łamie, kiedy na linii słyszę Nikolę. Czapliński zabronił mi mówić jej prawdę, dawkuje więc informacje, tłumacząc, że wyjeżdżam na kilka tygodni.

– Z kim jedziesz? – Siostra od razu robi się czujna.

– Z kobietą, ma na imię Barbara, ale jeszcze jej nie widziałam.

– Chce cię adoptować?

– Niki, co ty? – poważnieję. – Dlaczego w ogóle przyszło ci to do głowy?

Świat Nikoli nie jest jak światy dzieci w jej wieku – dla niej nie są najważniejsze firmowe lalki, film popularny wśród dziecięciolatek czy gwiazda muzyki, której plakaty mogłaby rozwiesić sobie nad łóżkiem. Łatwiej niż mi przyszło jej zrozumieć, że szczęście zależy teraz od tego, jak dobrze zaprezentuje się rodzinie zastępczej albo komuś, kto szuka dziecka do adopcji. Przez ostatnie trzy lata patrzyłam, jak siostra zmienia się z ufniej dziewczynki w wyrachowaną młodą nastolatkę. Obecnie mieszka w rodzinie zastępczej, więc widuję ją tylko wtedy, kiedy ustalę to z jej opiekunami.

Nie powinnam już teraz mówić o obietnicy Czaplińskiego, ale chcę na pożegnanie dać siostrze coś ważnego. Ściszam więc głos do szeptu:

– Niki? Być może, jeśli wszystko pójdzie dobrze, potem zamieszkamy razem.

Czekam na jej radość, ale Niki dziwnie długo milczy.

– O, naprawdę? – Mam upiorne wrażenie, że na siłę pobudza w głosie zaciekawienie. – Fantastycznie, nie mogę się doczekać!

Moje nowe papiery zostały wystawione na nazwisko: Agnieszka Domańska,

lat siedemnaście, urodzona w Warszawie.

Mój nowy adres: Gdynia Babie Doły, ul. Leśna 16c/12.

– Babie Doły? – dziwi się kobieta, z którą będę mieszkać. – Dlaczego nie centrum Gdyni? Rany, gdyby było lato, nawet bym się ucieszyła, ale jest jesień, a nie wiem, czy wiecie, ale nad morzem bez słońca jest okropnie! Panuje tam wilgoć, która przenika do szpiku kości... Dlaczego, do licha, Babie Doły?

Przyglądam się jej z zaciekawieniem i niepewnością od chwili, gdy weszła do mieszkania Czaplińskiego. Jak dla mnie, Barbara nie wygląda na kogoś, kto miałby udawać matkę siedemnastoletniej dziewczyny. Na Boga, nie mieli kogoś odpowiedniejszego?

„Czy oni powariowali?” – zastanawiam się, lustrując spojrzeniem jej ciuchy. Sprawia wrażenie, jakby jeszcze nie przekroczyła trzydziestki, i ubiera się bardziej młodzieżowo niż ja. Z niedowierzaniem spoglądam na jej długie nogi w kolorowych rajstopach, wystające spod krótkiej spódniczki. Ciasny sweterek opina duże piersi, a talię ma wąską niczym Dita von Teese. Kiedy nasze oczy się spotykają, domyślam się, że jesteśmy w podobnym położeniu. Ona też dostała od policji ofertę nie do odrzucenia.

– Farbowałaś już kiedyś włosy?

– Nie, nigdy.

– I chyba nie możemy tego zrobić. – Fryzjerka delikatnie porusza kosmykami po stronie zranionego ucha, a ja w lustrze z napięciem śledzę każdy jej ruch. – Rana jest zbyt świeża. Po prostu je zetnę.

Oplatam się ramionami, przygotowana na ból, ale kobieta na szczęście nie zamierza rozczesywać włosów. Układa je, a potem robi kilka sprawnych cięć i widzę, jak pasma zapuszczane przez ostatnie lata spadają na podłogę.

– Będzie ładnie – pociesza, jakby to miało teraz jakiegokolwiek znaczenie.

– Ustaw głowę bokiem – prosi fotograf. – Tak jest dobrze. Tak trzymaj... czekaj, czekaj... Gotowe!

– Nie grałaś w *Work a Dream*, więc będzie to dla ciebie wyzwaniem. – Czapliński uruchamia laptop i prosi, żebym usiadła na sofie. Sam zajmuje miejsce blisko mnie. Spoglądamy na siebie trochę nerwowo.

Ekran na razie pozostaje ciemny. W głośnikach rozlega się stara piosenka *Wonderful World* Louisa Armstronga. Skrzący się drobinkami srebra napis informuje „We Fly High – twórcy bestsellerowych gier przedstawiają...”.

Jesteśmy w kosmosie. Obraz wszechświata szybko zawęża się do Jowisza i krążących wokół niego czterech księżyców. Żółto-czerwony przypomina pizzę i to on zostaje zatrzymany w kadrze. „Gdy na Ziemi zaczyna brakować miejsca,

a dobra naturalne zostały wyczerpane – czytam napis, który rozbłyskuje na ekranie – ludzkość poszukuje planety, by zbudować na niej nowy, lepszy świat”.

Widzę astronautów NASA, wbijających flagę w piaszczystą ziemię. „Io – najbardziej tajemniczy księżyc Jowisza” – informuje kolejny napis i powoli gaśnie, by ukazać obrazy pustyni. Powstają na niej budynki, rozrastają się miasta, rozdzielone jeziorami magmy. Wysoko postawiony urzędnik przecina wstęgę, otwierając nowy szpital. Stawiane są baraki, szkoły, świątynie. Sielanka i stara piosenka urywają się nagle, gdy zostaje ukończona budowa Obserwatorium... Nakrywa je potężny cień. Spiker w tv podaje wiadomości: „Na Ziemi wybuchła epidemia eboli. Ratunkiem jest Io...”.

Na pustyni ląduje kilkanaście statków kosmicznych. „Jak daleko posuniesz się, by uratować swoich bliskich? Co jesteś w stanie zrobić, żeby pościć na własność fragment ziemi i zbudować tam dom?”.

Teraz widzę płonące budynki, krwawiących rannych, oddziały antyterrorystyczne poruszające się po pustyni, z bronią przygotowaną do strzału, ekoterrorystów rozbijających witryny sklepów i wysadzających w powietrze szkoły. Wybuchają pojazdy przypominające łaziki, dzieci uciekają z ostrzeliwanych miejsc, ludzie poruszają się podziemnymi korytarzami... „*Bitwa o Io*” – informuje ostatni napis, który najdłużej migocze na ekranie.

Czapliński zatrzymuje film i odwraca się do mnie z uśmiechem.

– I jak ci się podoba?

Rozsadzają mnie emocje, już teraz chciałabym mieć konsolę *Work a Dream* i grać! Staram się zapanować nad głosem, by nie przerazić Czaplińskiego moim zapałem:

– Fabuła jest prosta i wciągająca. Rozumiem, że będziemy tam walczyć między sobą o kawałek ziemi na Io? Nic nowego, ale...

– Nowa jest technologia – wchodzi mi w słowo. – W *Work a Dream* gracze poruszają się w ciałach avatarów. Na pewno wiesz, o jak zaawansowanej technologii mówię. Konsole są bardzo kosztownym sprzętem, potrafią skanować postać grającego i stworzyć avatara ładząco do niego podobnego. W ten sposób nastąpił koniec czasów, kiedy dzieciaki nakładały na siebie ciała avatarów przypominających Rambo!

Od dawna fascynuje mnie świat *Work a Dream* i wiele czytałam na jego temat, więc wiem, o czym rozmawiamy. Słyszałam też o inteligentnych avatarach, stworzonych przez komputery, które rozwijają się w trakcie gry.

– Konsola, w której posiadanie weszliśmy, przy pierwszym wejściu do gry zostanie zakodowana wzorem fal mózgowych grającego, więc będzie kompatybilna tylko z nim. Jeśli podłączy się do niej inna osoba, komputer rozpozna błąd i stworzy dla niej innego avatara.

– Jakie jest moje zadanie?

– Grać tak dobrze, żeby zainteresowali się tobą inni gracze. – Z teczki, którą już znam, wydobywa wydruk z fotografiami zaginionych nastolatków. – Wierzę, że oni są w grze. Uciekli z domów i rodziny szukają ich od tygodni. Jeśli ich znajdziesz, powiadom mnie o tym.

– A inne zadania? – Przeczuję, że zaginione nastolatki to tylko wierzchołek góry lodowej.

W jego twarzy widzę wahanie.

– Od jakiegoś czasu przyglądamy się samej grze – dodaje, krzyżując ręce na piersiach. – Niewiele o niej wiemy z powodów, które podałem ci wcześniej. Gra jest na polskim rynku dopiero od kilku miesięcy, jednak już wywołała ogromne zainteresowanie nie tylko świata graczy, ale też potężnych korporacji, widzących w nowej technologii kurę znoszącą złote jajka. Rozumiemy to, ale nie znamy konsekwencji.

– Dlaczego ktoś z policji nie gra? – pytam, a Czapliński uśmiecha się, jakbym palnęła głupotę.

– Próbowaliśmy, Miko, ale to na nic. Nikt z nas nie jest dość dobry, poza tym czuć od nas gliniarzy na kilometr!

Śmiejemy się przez chwilę.

– Gra jest niebezpieczna? – pytam, a Czapliński przytakuje.

– Otrzymujemy sygnały wskazujące, że tak. Nie rozumiemy jednak, dlaczego. W grze spotkasz się ze światem pięknych pejzaży i silnych emocji, ale też ekstremalnych sytuacji. Musisz grać brawurowo. – Te słowa silnie akcentuje i słyszę w nich determinację. – Wszystko, co cię w grze zdziwi, zaciekawi lub przestraszy, masz mi zgłaszać. Przede wszystkim jednak musisz mieć oczy szeroko otwarte i wyostrzony słuch.

– Będę do ciebie dzwonił – zapewnia Czapliński, kiedy zbieram się do odjazdu.

Z torbą na ramieniu, do której włożyłam najważniejsze rzeczy, spoglądam na Barbarę, która czeka na ławce przy autobusie, paląc papierosa.

– Kiedy dostanę konsolę? – pytam.

Czapliński też przygląda się Barbarze, ale chyba nie robi na nim wrażenia ani jej ciasna kurtka w krzykliwym różowym kolorze, ani getry w panterę, przypominające mi wideoklipy z ubiegłego stulecia.

– Najpierw zaaklimatyzuj się w Gdyni, poznaj ludzi w szkole, wtop się w tło. Najważniejsze, żebyś z nikim nie rozmawiała ani o grze, ani o tym, że uczestniczyłaś w wydarzeniach w warszawskiej szkole.

Ostatni pasażerowie wsiadają do autobusu i właściwie na przystanku zostaliśmy już tylko my. Barbara dźwiga z ziemi torbę i ruchem głowy wskazuje, żebym się pospieszyła. Spoglądam na Czaplińskiego z niepokojem. Ogarnia mnie

potrzeba upewnienia się, czy mówił prawdę, że potem zamieszka z Nikolą. Jej opiekunowie zastępczy przecież wystąpili do sądu o adopcję, więc oblatuje mnie strach, że kiedy nie będzie mnie w Warszawie, sprawa może posunąć się do przodu... Rozchyłam usta, ale Czaplński nie dopuszcza mnie do głosu:

– Wszystko będzie dobrze, więc nie miej tak wystraszonego oczu! To tylko kilka tygodni, Miko! Przez kilka tygodni nic się nie zmieni!

– Na pewno? Obiecujesz? – pytam jak dziecko.

Barbara obcasem gasi papierosa.

– Idziemy? – pyta, więc Czaplński przytakuje, ale ja wciąż nie mogę się zmusić, żeby wsiąść do autobusu.

Jeszcze czekam, że Czaplński złoży mi obietnicę, a potem uświadamiam sobie, że najmocniej potrzebuję, aby mnie przytulił. Ale on podzwania nerwowo kluczykami od samochodu, jakby się spieszył.

– Leć, bo jeszcze odjedzie bez was.

Nakładam torbę głębiej na ramię i ruszam za Barbarą, ale przy drzwiach jeszcze raz oglądam się za siebie. Czaplński zdążył już dojść do parkingu, gdzie zostawił samochód.

W autobusie przeciskamy się między rzędami siedzeń, szukając dwóch wolnych foteli. Kiedy w końcu je znajdujemy, Barbara wrzuca torbę na niewielką półkę pod sufitem, a ja przez szybę obserwuję, jak Czaplński wsiada do samochodu. W chwili, gdy głos w głośnikach informuje, że mamy zapiąć pasy, ogarnia mnie pewność, że coś zrobiłam źle, o czymś zapomniałam.

– Mamy pięć godzin. – Barbara spogląda na zegarek. – To sporo, żebyśmy pogadały.

Moje spojrzenie wciąż biegnie za Czaplńskim. Ze strachem, który mnie zżera, patrzę, jak jego samochód włącza się do ruchu i znika mi z oczu.

– Wiesz, co jest atutem tego wyjazdu? – Barbara wyjmuje z kosmetyczki szminkę i lusterko. – Możemy wymyślić sobie własne życiorysy. Od tego powinnyśmy zacząć. Pomyśl chwilę i opowiedz mi o sobie, a ja wymyślę własny życiorys i spróbujemy ułożyć z tego spójną, fajną opowieść!

Gdynia tonie w deszczu, kiedy wysiadamy na dworcu i z torbami na ramionach rozglądamy się za barem, w którym mogłybyśmy zjeść obiad albo wypić gorącą herbatę. Dworzec jest w remoncie, zimny wiatr napina płachty materiału kryjącego sklepy i bary.

– Hej! Hej! – Barbara wybiega na ulicę i macha rękami na nadjeżdżającą taksówkę. – Hej!

Już w środku samochodu, zza szyby, obserwuję szare i wzburzone morze w porcie przy estakadzie. Wychowana w Warszawie, chyba właśnie tak wyobrażałam sobie jesień na północy Polski: ziąb, wiatr i szarość. Taksówka

zjeżdża z głównej jezdni i zagłębia się pomiędzy stare, podniszczone bloki. Wsiadamy pod czteropiętrowym blokiem, kuląc się przed podmuchami wiatru. Podczas gdy Barbara płaci za kurs, ogarniam wzrokiem budynek. Odrapany z farby i tynku, nie prezentuje się dobrze. Odnajduję okna naszego mieszkania i zamieram, uświadamiając sobie, że to jakaś ruina! W oknach nie zawieszono nawet firan!

– Wygląda okropnie! – narzeka Barbara, popychając drzwi na ciemną, popisaną sprayem klatkę schodową. Śmierdzi tu kotami, moczem i fajkami. – Mogli znaleźć coś ładniejszego. Czy bieda ma być wpisana w ten wyjazd?

Mieszkanie prezentuje się fatalnie. Dawno chyba nie przechodziło remontu, każda rzecz wygląda, jakby jej czas minął już wieki temu. Obchodzę pokoje, coraz bardziej zdziwiona, dlaczego zostałyśmy ulokowane właśnie tutaj. Czyżby powodem była konsola *Work a Dream*, która jest przecież tak droga, że nikt nie szukałby jej w takim lokalu? A może policja po prostu dysponuje skromnymi środkami dla tajnych agentów?

Przelotnie dotykam starych tapet, framugi drzwi, na której został oznaczony pisakiem wzrost jakiegoś dziecka.

Torbę rzucam na łóżko.

– Mogę wziąć ten pokój? – pytam Barbarę.

Pokój jest skromny, ale i tak mam wrażenie, że zrobiłam potężny krok. Barbara nie ma pojęcia, jak wiele to dla mnie znaczy, jak dawno nie miałam własnego miejsca.

– Jasne – odpowiada, wciąż zła, że mieszkanie okazało się brzydkie. Z paczką papierosów w ręce wychodzi na balkon. – Bierz, mnie morze jest do niczego niepotrzebne! Mogą je sobie wetknąć w tyłek!

W weekend po szybach nowego pokoju spływa deszcz. Obserwuję krople, wodząc za nimi palcem. Nie mam gdzie pójść. Nie znam tu nikogo, w szkole straciłam telefon, a Czapliński zabronił mi kontaktować się ze znajomymi z Warszawy. Gdybym miała zdolności telepatyczne, skomunikowałabym się z moją siostrą. Tęsknię za nią bardziej, niż przypuszczałam. Tęsknię też za Czaplińskim.

Późnym popołudniem przedzieram się przez las okalający blok i niespodziewanie wychodzę na krawędź klifu. Od północnego zachodu dmie lodowaty wiatr, który piętrzy fale na morzu. Spoglądam poprzez drzewa w dół, na biały piasek plaży, wiatr kołysze łodziami wyciągniętymi na brzeg, mewy z krzykiem kręcą ósemki na niebie. Jak okiem sięgnąć, nie widzę żywej duszy. Starymi, drewnianymi schodami zbiegam na dół. Nie wiem, co mną kieruje, gdy na mokrym piasku, blisko morza, piszę patykiem swoje imię, a potem uciekam przed nadchodzącą falą i obserwuję, jak zabiera je, nie pozostawiając po literach ani śladu.

Dawniej

– Chcesz spróbować?

Zanim zdążę zaoponować, kładzie mi na kolanach konsolę, a ja zamiast na ekran, podnoszę wzrok na niego.

– Nie gap się! Obserwuj grę!

Opuszczam wzrok, czując, jak płoną mi policzki. Kiedy jest tak blisko, ciężko mi się skupić na fabule rozgrywającej się na ekranie konsoli. Bohater właśnie porusza się ciemnymi korytarzami, trzymając w ręce nóż. Nie znam się na tym i nigdy wcześniej nie grałam na konsoli, jeśli nie liczyć starej gry strategicznej, gdzie planowałam życie na planecie, więc w pierwszej chwili kompletnie nie wiem, co robić.

– Gdzie się strzela? – pytam.

– Przecież masz nóż, po co chcesz strzelać?

Śmieję się, a on pochyla się i zmienia coś w ustawieniach gry.

– Skoro chcesz strzelać, to właśnie włożyłem ci do ręki broń. Proszę.

To gra z perspektywy głównej postaci, więc na świat patrzę oczami bohatera. Zauważam, że ramiona mam muskularne, a rękawy przypominają potargany mundur. Wygląda więc na to, że jestem żołnierzem.

– Do kogo mam strzelać?

– Do zombie. – Bartek cofa ręce, więc układam dłonie na przyciskach i na próbę oddaję kilka strzałów. – W porządku, możesz sobie postrzelać, ale powinnaś wiedzieć, że nie masz za wiele amunicji.

Chyba brakuje mi refleksu, ponieważ kiedy nagle z ciemności wybiega zombie, spóźniam się z oddaniem strzału przynajmniej o kilka sekund.

– Wow! – Bartek podciąga kolana do piersi, wygodnie moszcząc się na sofie.

– Jezuuu, jesteś porażająco szybka! Startuj od nowa.

Game over pulsuje na ekranie, a nad moimi zwłokami pochyla się zombie i rozcina mi nożem głowę, żeby wyjeść mózg.

– W ogóle cię nie widuję – żali się Niki wieczorem, kiedy szykujemy się do snu. – Gdzie ty ciągle łazisz?

Moje ruchy stają się powolniejsze, wciągam górę od pidzamy i spoglądam na siostrę z namysłem.

– Przecież cały czas jestem tutaj, Niki.

Prawda jest taka, że Niki również wydaje się nieustannie zajęta. Poznała

w pogotowiu opiekuńczym dziewczynkę w swoim wieku, Wiktorię, która czeka na zakończenie procesu o odebranie praw rodzicielskich jej rodzicom. Nie wiem, co ciągle robią razem, ale ilekroć zauważam siostrę, towarzyszy jej tamta dziewczynka. Trzymają się za ręce jak małe dzieci, szepczą sobie coś na ucho i sprawiają wrażenie tak zaabsorbowanych swoim towarzystwem, że gdybym nie znała dobrze Nikoli, byłabym skłonna pomyśleć, że zaczyna się tu dobrze bawić.

– Grałam – odpowiadam, a siostra przewraca oczami.

– Znowu? Czemu ciągle z nim? Nawet nie jest fajny!

– Nie znasz go. – Już nie patrzę na Niki. – Jest bardzo fajny.

Wciągam skarpetki, a na myśl o Bartku w brzuchu pojawia się ciepło. Odruchowo układam w tym miejscu dłonie. Głos Nikoli dobiega do mnie jak z oddali:

– Nie lubię go. Wkurza mnie, jak ciągle razem gracie. Wiki mówi, że on był już w kilku rodzinach zastępczych i zawsze wraca do ośrodka, bo nikt z nim nie wytrzyma! Pogadaj z nim! Wcale nie jest taki, jak myślisz!

Czekam, aż zaśnie, a potem wysuwam się spod kołdry, narzucam na ramiona koc i na palcach wychodzę na korytarz. Chwilę wcześniej do pogotowia przyjechał ktoś nowy, z kuchni dobiega mnie odgłos filiżanki stawianej na talerz i rozmowy, a za oknem parkuje policyjny samochód. W dawnych czasach byłabym przejęta, może nawet podekscytowana, ale teraz nie ma to dla mnie znaczenia. Właściwie co kilka dni przywożą tu kogoś nowego – nastolatka, który patrzy na nas wrogo, jakby jego pobyt w pogotowiu opiekuńczym był naszą winą; albo dziewczynkę, która została zabrana od rodziców, ponieważ się nad nią znęcali, a teraz większość czasu spędza, pisząc do nich listy z prośbą, by walczyli w sądzie o jej powrót.

Mijam kuchnię i w szparze niedomkniętych drzwi zauważam tlenioną blondynkę siedzącą na krześle, z głową ukrytą w rękach. Opiekunka właśnie stawia przed nią talerz z kanapkami.

– Jedz, skarbie – prosi łagodnie.

Jeszcze przez chwilę im się przyglądam, a potem wspinam się po schodach do drzwi prowadzących na dach. To Bartek mi je pokazał. Wisi na nich atrapa kłódki i napis „Przejścia nie ma”. Pociągam za klamkę i wychodzę na dach, w ciemną, zimną noc.

– Hej! – Bartek już tam na mnie czeka. Otulił się kocem, ale rozchyła go, zachęcając, żebym usiadła przy nim. – Koszmarnie zimno.

Za kilka dni pewnie zaczną się przymrozki, więc nasze wypadki na dach zaraz się skończą. Spoglądam na liście, które przywiał tutaj wiatr. Podmuch rozwiewa mi włosy i oziębła skórę, więc ciaśniej okrywam się kocem i przysuwam do Bartka tak blisko, że dotykamy się ramionami. Za chwilę rozpocznie się spektakl spadających gwiazd. Bartek wyjaśnia mi naukową stronę dzisiejszej nocy, ale prawie go nie słucham.

Z bliska i w półmroku jego oczy błyszczą, a na policzku czuję gorąco jego oddechu. To jeden z tych momentów, kiedy nie czuję się dzieckiem, chciałabym go dotknąć, oprzeć czoło o jego czoło, wsunąć dłonie w jego włosy, sięgnąć ustami jego ust. Nie potrafię jednak wykonać żadnego gestu, a on niczego mi nie ułatwia. Zamilkł i patrzymy na siebie przez kilka chwil.

– OK, zaraz się zacznij. – Przenosi spojrzenie na niebo. Usiane gwiazdami wygląda jak gęsty materiał. – Jest! – Wskazuje jasny punkt, który spada w ciemność.

„Trzeba pomyśleć życzenie” – przypominam sobie. Zapomniałam przygotować marzenie możliwe do spełnienia i teraz szybko próbuję jakieś znaleźć. Nie potrafię. „Chciałabym znowu mieć tatę” – myślę jak dziecko. Zaciskam powieki, a kiedy ponownie je otwieram, gwiazda zdążyła już spaść.

– Dlaczego tu jesteś? – pytam, gdy układamy się na kocu na plecach. Wsuwam ręce pod głowę. – Przecież byłeś w rodzinie zastępczej.

– Rozmawiałas z kimś o mnie?

Uśmiecham się, spoglądając mu w oczy.

– Wszyscy o tobie mówią!

Bartek kręci głową rozbawiony, ale szybko poważnieje.

– Kobieta, u której przebywałem, zaszła w ciążę i stwierdziła, że już nie chce cudzego dziecka – mówi obojętnie, jakby to nie miało z nim nic wspólnego. – Więc mnie tu odstawili.

– Tak po prostu?

– Uhm. Po prostu. Byłem u nich rok.

– To długo.

– Tak.

Myślę o wszystkim, czego mi nie powiedział. Na pewno przywiązał się do tamtych ludzi i im zaufał. Nie wiem, co bym czuła, gdyby ktoś stworzył mi rodzinę, a potem mnie oddał, zmuszając, żebym wróciła tutaj.

– Ile masz lat? – pyta Bartek z nagłym rozbawieniem.

– Trzydzieści.

Śmieje się, jakbym powiedziała coś zabawnego.

– Smarkula z ciebie, Miko! Ale mogło być jeszcze gorzej. Wyglądasz na starszą, chyba dałem się nabrać.

Kilka dni później, kiedy siadam przy nim na kanapie, informuje mnie, że zostanie umieszczony w rodzinie zastępczej.

– Dzisiaj jadę do nich na wizytę zapoznawczą.

Przez chwilę nie odrywam od niego wzroku. Czuję, jakby nastąpił jakiś wielki wybuch: baaach! I kolejny raz moje życie wywraca się do góry nogami. Milczę, nie będąc w stanie się odezwać, a Bartek rzuca mi krótkie, ostre spojrzenie.

– Nie bądź egoistką – mówi jakoś tak, jakby był na mnie zły. – I tak siedzę tu już trzy miesiące, a uwierz mi, rzadko kto tkwi tutaj aż tyle!

Brakuje mi słów, nie wiem, co się stanie, jeśli jednak otworzę usta. Mam wrażenie, że lód, który stopniał we mnie w ciągu ostatnich tygodni, teraz znowu zbija się w mroźną kulę. Niczego nie widzę i nie słyszę, chociaż patrzę na ekran konsoli, gdzie właśnie ginie zombie. Czekam jeszcze kilka chwil, a potem stwierdzam na siłę spokojnie, że powinnam poszukać Nikoli, bo mam jej coś do powiedzenia.

– Jesteś zła?

Pytanie Bartka unieruchamia mnie w pół kroku do drzwi. Wiem, że na mnie patrzy, ale nie mogę się zmusić, żeby spojrzeć na niego.

– Oczywiście, że nie – odpowiadam. Nie miałam pojęcia, że taki dobry ze mnie kłamca. – Dlaczego miałabym być? Cieszę się, że znalazłeś dom.

Wychodząc, wkładam wielki wysiłek, by nie huknąć za sobą drzwiami.

Na dworze pada deszcz. Nikola z Wiktoria bawią się w ogrodzie, obie w sztormiakach, z kapturami narzuconymi na głowy rozchlapują kałuże. Mijam je, nieomal biegiem pokonując dalszą drogę. Nasza placówka nie jest duża, nie ma więc wielu miejsc, w których mogłabym się ukryć. Wsuwam się do wielkiego plastikowego ślimaka, gdzie na co dzień bawią się najmłodsze dzieci, i tam się kulę, przyciągając kolana do piersi. Nie mam pojęcia, ile czasu mija, zanim słyszę znajome kroki.

– Jesteś tu?

Gdybym mogła, wsunęłabym się jeszcze głębiej, żeby tylko mnie nie znalazł, ale ślimak jest za ciasny. Bartek kuca przy wejściu i przypatruje mi się.

– Dobrze, że nie masz klaustrofobii – stwierdza. Wyciąga do mnie rękę. Najchętniej bym tu została, ale obawiam się, że wyjdę na jeszcze większą egoistyczną idiotkę, więc po chwili wahania podaję mu dłoń. Myślę, że chce mi pomóc wyjść, ale on zamyka palce wokół mojej ręki i spogląda mi w oczy.

– Przecież będziemy w kontakcie – mówi łagodnie, ciepło, jak nie on.

– Nie zostawiam cię. Po prostu się przeprowadzam.

– Agnieszka? – Sekretarka w szkole musi powtórzyć dwa razy, żebym zorientowała się, że chodzi o mnie. – Agnieszka Domańska?

– Tak, to ja.

– Na pewno wiesz, że to szkoła z tradycjami. Uczniowie noszą tutaj mundurki.

Zauważyłam mundurki, jak tylko weszłam do szkoły. Na korytarzu było aż granatowo. W dodatku to nie są żadne fajne ubrania, tylko proste, trochę bezkształtne marynarki, białe koszule i spódnice sięgające kolan. W moim liceum w Warszawie uczniowie w życiu by się na to nie zgodzili!

– Zapiszę ci adres krawcowej. Szycie stroju obowiązkowego potrwa około dwóch tygodni i przez ten czas ubieraj się w kolorach, jakie obowiązują w szkole.

– Czyli granat, czerń i biel? – upewniam się, a sekretarka mierzy mnie zdziwionym wzrokiem.

– Szafir, indygo i biel! – poprawia.

Drukuje mi plan zajęć i informuje, że szkoła posiada własną kaplicę i w niej odbywają się nabożeństwa. Dowiaduję się też, że stołówka znajduje się na parterze. W szkole nie wolno palić papierosów i nie należy ozdabiać się makijażem.

– Wszystko jasne?

– Tak.

– Nie mam informacji o twoich zainteresowaniach, a szkoła posiada szeroką ofertę zajęć dodatkowych, takich jak taniec towarzyski, teatr albo pracownia gier komputerowych. Gdzie chciałabyś się zapisać?

„Pracownia gier?” – podchwytyję, ale zaraz przychodzi otrzeźwienie.

– Może teatr? – Pojęcia nie mam, dlaczego w ogóle to powiedziałam. Już na tańcu towarzyskim szłoby mi pewnie lepiej.

– Dobrze, dopiszę cię do listy. A teraz zapraszam na lekcje.

– Witamy nową uczennicę!

Dwadzieścia trzy dziewczyny ubrane w identyczne stroje obracają głowy w moim kierunku, a pięć par męskich oczu lustruje mnie od stóp do głów.

– To Agnieszka Domańska! – Nauczyciel wita się ze mną uściskiem ręki i wskazuje wolne miejsce w środkowym rzędzie. – Usiądź z Hanią.

Ogarnia mnie upiorne wrażenie, że wszyscy zaraz się domyślą, kim jestem. Bliźniaczki w trzeciej ławce unoszą brwi, jakby nie mogły nadziwić się mojemu wyglądowi, i zaczynają coś szeptać. Chłopacy z ławki czwartej zerkają na mnie z rozbawieniem, jakby było we mnie coś śmiesznego. Czym prędzej docieram więc do wolnego krzesła w środkowym rzędzie, gdzie siedzi gruba, zaniedbana szatynka

i bezceremonialnie obgryza paznokcie.

– Co ci się stało? – pyta, wskazując ranę na moim czole.

– Miałam... wypadek. – Dotykam wciąż bolącego miejsca.

– Ktoś ci przywalił? – chce wiedzieć zakolczykowana postać z ostatniego rzędu.

Rozchyłam usta, ale nauczyciel na szczęście zabiera głos:

– Będziecie mieli jeszcze czas zaprzyjaźnić się z Agnieszką, więc na razie proponuję odłożyć powitanie i wrócić do lekcji!

Rozlega się szelest otwieranych zeszytów i zgrzyt długopisów dociśniętych do kartek. Z ulgą pochylam się nad notesem, a nauczyciel dyktuje temat lekcji i rozpoczyna wykład.

Podczas przerwy korzystam z biblioteki.

– Szukam książek o kosmosie – informuję bibliotekarkę, starszą kobietę, która siedzi za biurkiem.

– Co konkretnie cię interesuje? – pyta, wstając.

– Wolalabym sama poszukać. – Robię unik.

Nie chcę już pierwszego dnia rzucać się w oczy, szukając informacji o tak niepopularnym, niewielkim księżycu, jak Io.

– Książki na półkach po lewej stronie. – Bibliotekarka wydaje się zadowolona z takiego rozwiązania.

Zagłębam się więc między wysokie, drewniane, pachnące kurzem regały. Dziewczyna o długich czarnych włosach podnosi na mnie spojrzenie znad opasłej książki, którą przegląda przy stoliku. Zauważyłam ją już wcześniej, w sali lekcyjnej, chodzi ze mną do klasy – jest wręcz chorobliwie szczupła, ale jednocześnie tak ładna, że ciężko odwrócić od niej wzrok. Z włosami mocno przeczesanymi na jedną stronę sprawia wrażenie młodej celebrytki, a nie uczennicy gdyńskiego liceum. Jej spojrzenie śledzi mnie czujnie, gdy przesuwam palcem po grzbietach naukowych opracowań, poświęconych Jowiszowi i jego księżycom.

Z kilkoma pozycjami w ramionach zawracam do biurka.

– Interesuje cię Jowisz? – pyta bibliotekarka tak głośno, że jeśli ktoś miał wątpliwości co do moich zainteresowań, w tym momencie je stracił.

– Trochę – bąkam zakłopotana i zerkam na ciemnowłosą.

Usłyszała? Jasne, że tak!

– Pewnie będziesz pisać referat?

Uśmiecham się, mając nadzieję, że to wystarczy za odpowiedź.

Czarnowłosa dziewczyna ponownie unosi głowę. Tym razem patrzy na mnie uważniej. Bibliotekarka tymczasem sięga po formularz karty bibliotecznej i prosi, żebym go wypełniła.

– Zyskaliśmy nową czytelniczkę – stwierdza bardzo zadowolona.

Zajęcia kółka teatralnego odbywają się w piwnicy, w dużym pomieszczeniu o doskonałej akustyce, gdzie zebrało się sporo osób z różnych klas. Wszyscy głośno rozmawiają, ale cichną, kiedy uświadamiają sobie moją obecność.

– To ta nowa – mruczy ktoś. – Co tu robi?

– Będzie chodzić na teatr – odpowiada ktoś inny, a czarnowłosa dziewczyna z mojej klasy, którą spotkałam w bibliotece, przewraca oczami.

– Hubert Julke – przedstawia się starszy mężczyzna z siwą brodą i bokobrodami, ubrany w niemodną, poprzecieraną na łokciach marynarkę.

– Agnieszka Domańska – odpowiadam, ściskając jego dłoń.

– Grałaś już w przedstawieniach?

Powinam zaprzeczyć, ale przytakuję.

– W jakich?

Oglądam się na uczniów przysłuchujących się rozmowie i jedyne, co przychodzi mi do głowy, to kłamliwa odpowiedź:

– Julię w *Romeo i Julii* w mojej szkole. Oraz niewielką rolę w *Makbecie*.

– Szekspir! – Oczy nauczyciela robią się duże, kiedy wymawia nazwisko dramaturga. – Czyli grałaś w klasykach, a my mamy sztukę nowoczesną.

Prowadzi mnie w kierunku starej, stylowej sofy wyłożonej spranym, zielonym aksamitem. Podaje mi plik kartek ze scenariuszem i opowiada, że sztuka, w której miałabym wziąć udział, powstaje właściwie sama.

– Oparliśmy się na starym, znalezionym w szkole scenariuszu, ale też znacznie od niego odeszliśmy. To piękna baśń. Wszystkie role są już obsadzone, tylko główny aktor nam zachorował i nie wiemy, co robić...

– Postać męska – wchodzi mu w słowo rudowłosa, piegowata dziewczyna. – Gra go Jakub...

– Sztuka jest już zaawansowana i dodawanie kolejnej osoby uważam za stratę czasu... – wtrąca się wysoki chłopak. – W pracowni gier na pewno mają miejsce.

– No proszę cię! – odpowiada czarnowłosa, krzyżując ręce na piersiach. – Pracownia gier to największa porażka szkoły, mają tam gry z czasów mojego dzieciństwa!

– Rafał Cieśla nie ma pary na kółku tańca towarzyskiego – rzuca ktoś inny.

– Rafał Cieśla? – wrywa się blondynce stojącej koło brunetki. Towarzyszy temu parsknięcie śmiechem.

– Rafał Cieśla chodził chyba do nas na zajęcia w ubiegłym roku – przypomina sobie nauczyciel, drapiąc się w skroń. – Czy to nie był przypadkiem ten miły chłopiec wysokiego wzrostu?

Śmiech przybiera na sile. Mam dość. Oddaję więc scenariusz, okraszając to słowami, że może rzeczywiście przeniosę się na zajęcia z gier komputerowych, ale

nauczyciel nie daje mi odejść:

– Jak powiedział wielki, nieżyjący twórca happeningowy Joseph Bouis „Artystą może być każdy”, więc zostań z nami! Zaczynamy! – Klaszcze w ręce.

– Agnieszko, usiądź i obserwuj, a my startujemy!

Na scenie zamieszanie. Aktorzy zdejmują kurtki, rzucają w kąt plecaki. Kiedy rozpoczyna się próba, przyglądam się im uważnie, na próżno starając się zrozumieć sens sztuki. W końcu się poddaję i wertuję scenariusz. Przy imionach bohaterów dopisano imiona uczniów grających dane role. Szybko się orientuję, że sztuka opowiada o ciężko chorym chłopcu, który ucieka w świat fantazji, żeby zdobyć eliksir mogący uratować mu życie. Tym eliksirem są łzy Błękitnego Smoka. Czuję się coraz bardziej nieprzydatna i mało twórcza, kiedy wertuję scenariusz do końca i naprawdę w żadnej scenie nie widzę dla siebie miejsca.

Ładna, szczupła brunetka, którą widziałam w bibliotece, Kasia, w sztuce gra wróżkę. Musi być utalentowana, skoro dostała jej się tak duża rola. Kasia niemal nie schodzi ze sceny i muszę przyznać, że radzi sobie naprawdę doskonale, wszystkie wygłoszone przez nią kwestie wypadają naturalnie, a kiedy ma okazać emocje, odnoszę wrażenie, jakby rola była częścią jej życia.

Smokiem jest wysoki, chudy uczeń o imieniu Marcin i wszystkie jego wypowiedzi ograniczają się do syknięć, warknięć i pomruków typu „Szzzzzzzzzz! Waaaaaa...”. Patrycja i reszta osób to postacie pomagające albo utrudniające głównemu bohaterowi zdobycie eliksiru. Umierającego chłopaka na razie nie ma na scenie. W scenariuszu zapisano „Jakub Bednarek”.

– Jeśli Jakub nie zjawi się do końca tygodnia, będziemy musieli znaleźć godnego zastępcę – stwierdza Hubert Julke po zajęciach. Potem, mniej oficjalnie, zwraca się do brunetki: – Kasiu, Jakub sporo ostatnio choruje, prawda?

Dziewczyna przytakuje ruchem głowy.

– OK, wpadnę do niego – mruczy, zagarniając za ucho kosmyk błyszczących włosów. – I tak się tam wybierałam.

– Powinnaś. – Nauczyciel pociera siwą brodę. – Również ty, Kasiu, mogłabyś częściej bywać w szkole.

Kasia uśmiecha się, wcale nie zakłopotana.

– Staram się. Nie wiem, czy pan zauważył, ale w tym tygodniu nie opuściłam ani jednego dnia. Powinien pan to docenić.

– Sama to docenisz, kiedy przyjdzie czas na podliczanie punktów – odpowiada nauczyciel.

– Idziesz z nami? – pyta mnie Marcin. – Wybieramy się do pubu. Zawsze robimy tak po zajęciach z teatru.

– Hubert czasem zachowuje się jak wariat – opowiada Marcin przy drewnianym stole, rozwijając paczkę papierosów. Zamiast na niego, spoglądam na

częściowo zaporowane szyby, za którymi widać sztorm na morzu. Wiatr tego popołudnia przybiera na sile i teraz huczy w wywietrzniku, niemal zagłuszając szanty. – Słyszałem, że miał w Warszawie jakieś powiązania z tajnymi służbami.

– Co ty? Serio? – Kasia obrzuca go pełnym niedowierzania spojrzeniem.

– Tak słyszałem. Rodzice gadali.

Dodaje, że nauczyciel podobno zaszył się tutaj właśnie dlatego, że chciał się ukryć po odejściu na emeryturę.

– A to jest idealne miejsce, prawda?

Moje spojrzenie znowu wędruje do okna. „Idealne miejsce, żeby się ukryć przed światem” – powtarzam w myślach. Zastanawia mnie, jak wiele osób przebywa tutaj właśnie dlatego, że mieli problemy jak ja.

– A ty, Agnieszka? – pyta dziewczyna siedząca koło brunetki. – Co ciebie tutaj sprowadziło?

– Matka dostała tu pracę – opowiadam tę bezpieczną wersję, a oni przyglądają mi się, chyba trochę zawiedzeni, że nie chodzi o ciekawszą opowieść.

– Nie żal ci? – pyta jeden z chłopaków. – Warszawa to jednak Warszawa, o wiele więcej się tam dzieje...

– Sporo – przytakuję i znowu milknę, a wszyscy patrzą wyczekująco. Zapada niezręczna cisza, więc sięgam po torbę. – Gdzie jest toaleta?

W drodze powrotnej moją uwagę przyciąga stary automat do gier. Kiedy byłam mała, lubiłam grać w *Jednorękiego bandytę* z Nikołą w centrum handlowym blisko naszego domu. Tłukłyśmy pięściami po wszystkich klawiszach i krzyczałyśmy, aż automat rozświecił się, informując, że wygrałyśmy. Macam więc w kieszeni dzinsów, szukając monety.

Nie udaje mi się w jednym rzędzie ułożyć identycznych znaków. Tłukę ręką w kilka przycisków naraz, aż cały automat się trzęsie, ale koło mnie brakuje małej rączki Nikoli i jej głośniku, krzyczącego: „Szybko, Miko! Szybko!”.

– O rany, dobrze ci idzie! – To rudowłosa. Zatrzymuje się przy mnie i podaje mi monetę. – Wrzuć, chciałabym zobaczyć, jak wygrywasz!

– OK, dzięki... – Z trudem przypominam sobie jej imię. Nauczyciel mówił do niej Patrycja, ale uczniowie nazywają ją Pati, więc dodaję: – Pati.

Jednoręki bandyta mrugającym światłem informuje, że nowa gra rozpoczęta.

– Przycisk jest niesprawny... – stwierdzam, ale cisnę, potrząsam automatem i udaje mi się zdobyć punkty.

– Świetnie! – Pati jest pod wrażeniem, kiedy cały automat mruga światłami i gra melodie, obwieszczając, że wygrałam.

Pewnie powinnam przestać, ale już się wciągnęłam.

– Umiem to zrobić szybciej – informuję Patrycję, uśmiechając się tak, jak dawno temu uśmiechałam się do mojej siostry.

– Kurczę, Agnieszka, gdzie nauczyłaś się tak grać? – wykrzykuje ktoś, kiedy

wygrywam kolejną rundę. – Powinnaś brać udział w zawodach gier!

To jedno zdanie sprowadza mnie do parteru. Akurat jestem w trakcie tworzenia ostatniej kolumny kształtów. Jeden z nich właśnie zmierza do miejsca, gdzie powinnam go zatrzymać. Kiedy jednak wybrzmiewają słowa, cofam dłonie z przycisków w taki sposób, by nikt nie zauważył, że zrobiłam to specjalnie. Niski dźwięk informuje, że przegrałam.

– Jednak nie jestem taka dobra – zwracam się do widzów.

Ktoś mówi, że mimo wszystko jestem świetna, a automat mechanicznym głosem powiadamia, żebym wrzuciła kolejną monetę.

Zawracam do stolika.

– Więc przeprowadziłaś się ze stolicy? – pyta Kasia. – Macie tam pewnie dobrze zorganizowaną pracownię gier? Większość osób, które przeszły daleko w krajowym konkursie RPG *Sensor*, to właśnie warszawiacy. Ludzie z twojej szkoły też grali?

– Niektórzy – odpowiadam po chwili wahania. Nie podoba mi się kierunek naszej rozmowy.

Milczę o chwilę za długo i Kasia ogarnia uważnym spojrzeniem moją twarz, na której wciąż widać ślady po wypadku. Spogląda na moje brzydko ścięte włosy i wiedzie wzrokiem w dół, na spraną czarną bluzę. Mam wrażenie, jakby dopiero teraz zobaczyła mnie naprawdę i to, co widzi, wcale się jej nie podoba.

– Skoro tak dobrze ci idzie w grach, czemu przyszłaś na teatr? – pyta, unosząc wyżej brodę, jak do starcia.

– Sama mówiłaś, że mają tam tylko starocie – odpowiadam.

Błąd. Nie podoba się jej, że wykorzystałam jej własny argument.

– Można wiedzieć, do której szkoły chodziłaś w Warszawie? – pyta.

O tym pytaniu zapomniałam, kiedy ustalałyśmy z Barbarą wspólną przeszłość.

– Do dziewiątego LO – kłamię.

– Do dziewiątki? Co za zbieg okoliczności! – Uśmiecha się, ale jej oczy pozostają czujne. – No proszę, mam tam koleżankę...

Już czuję, że dziewiątka nie była najmądrzejszym pomysłem.

– Zapytam o ciebie – dodaje Kasia. – To miło znaleźć wspólnych znajomych, prawda?

– Wciąż nie znamy odpowiedzi, jakie były przyczyny masakry w warszawskim zespole szkół gimnazjalno-licealnych – słyszę głos spikera dobiegający z telewizora, więc nie zdejmując bluzy i tenisówek, kieruję się do salonu, gdzie na kanapie siedzi Barbara, z nogami opartymi o puf.

W telewizji odtwarzane są sceny ze strzelaniny w mojej szkole, więc staję jak wryta i pomimo że minęło tak wiele czasu, czuję przyływy strachu. Kolejny raz

oglądałam zdjęcia Sebastiana.

– Policji do tej pory nie udało się ustalić, skąd młody człowiek miał dostęp do broni i dlaczego użył jej akurat w tej szkole. – informuje dziennikarz.

– Znałaś go? – Głos Barbary wyrywa mnie z zamyślenia.

Spoglądam na nią oszołomiona. Zapomniałam o jej obecności, nie mam też pojęcia, co wyraża teraz moja twarz, ale czuję, że zaprzeczanie nie ma sensu. Przytakuje.

– Tak, to moja szkoła.

Czapliński zabronił mi opowiadać Barbarze o życiu, które wiodłam w Warszawie. Czuję więc, jakbym robiła coś złego, kiedy dodaję:

– Byłam tam. Zabił ją na moich oczach.

Barbara ze zdumienia otwiera usta.

– Co ty mówisz? Policja mi nie powiedziała... Jezu, to musiało być... – Szuka odpowiedniego słowa, a kiedy je znajduje, we mnie rozlewa się chłód.

– Dramatyczne, prawda?

„Dramatyczne” – powtarzam w myślach. Opuszczam spojrzenie, żeby nie widziała rozczarowania w moich oczach.

– Znałaś chłopaka, który strzelał?

– Trochę.

– Jezu, i jaki on był?

– Miły. – Słowo z trudem przechodzi mi przez usta.

Nie wiem, jaki naprawdę był Sebastian. Dla mnie był miły, ale potem... Obraz leżącej na podłodze bibliotekarki nie blednie pomimo mijających dni. Ciasno obejmuję się ramionami, a Barbara sięga po zapalniczkę.

Z ekranu dobiega kobiecy głos – opowiada, jak czekała pod szkołą na rozwój wydarzeń.

– Wiedzieliśmy, że w środku ktoś ma broń, ale nikt nie miał pojęcia, ilu ich jest i co mogą zrobić. Policja nas uspokajała i kazała czekać. A przecież w budynku były dzieci! Jak mieliśmy być spokojni?!

Kurier zjawia się następnego dnia późnym popołudniem.

– Przesyłka dla Agnieszki Domańskiej – informuje, więc z podnieceniem spoglądam na wąski, długi pakunek w jego rękach.

– Dziękuję. – Szybko go zabieram.

W pokoju wyjmuję z paczki niewielki przedmiot, przypominający metalowe pudełko. W środku znajduję maleńką kartę do gry, która skrzy się drobinkami srebra. Poza nią umieszczono jeszcze miękkie, jakby silikonowe, nieprzezroczyste okulary, w których jednak wyczuwam pogrubione oprawki i jakieś miniaturowe twarde elementy. Z tyłu znajduje się siateczka kabli przypominająca czepek oraz czujniki połączone z konsolą za pomocą cienkich kabli.

– Odebrałaś konsolę? – pyta Czapliński, kiedy dzwonię do niego ze stacjonarnego telefonu.

– Tak. – Niespokojnie spoglądam na wyjęte ze środka urządzenie i wprost nie mogę się doczekać, kiedy go użyję!

– Więc postępuj według instrukcji.

– Mam zalogować się do gry? – upewniam się, a on przytakuje. – Co się stanie, jeśli zginę przy pierwszym zadaniu?

– Postaraj się przeżyć – odpowiada i wyczuwam jego uśmiech. Szybko jednak poważnieje. – A jeśli zginiesz, weźmiesz nowego avatara i zaczniesz od nowa. Zależy mi jednak, żebyś grała dobrze i przetrwała, jak długo się da. Chciałbym też, aby twoja gra była w miarę możliwości brawurowa...

– Tak, wiem. – Pocieram nasadę nosa, a ręce dosłownie mnie świerzbią. – Na kogo mam uważać?

– Na razie zacznij grać, wszystko wyjaśni się w trakcie. Nie stroń od graczy, zawieraj przymierza i rozmawiaj, z kim się da. Będę dzwonił do ciebie co kilka dni. Zapamiętuj ich imiona i zwracaj uwagę na wszystko, co wyda ci się dziwne albo niepokojące.

– Dobra.

– Na razie wszystko jasne?

– Tak. – Rozłączam się i szybko siadam na podłodze, a konsolę układam sobie na kolanach.

Kable nasuwam na głowę jak czapkę. Jeden czujnik umieszczam tam, gdzie bije serce. Upewniam się w instrukcji, że zrobiłam to dobrze, i sięgam po drugi. Trochę przerażają mnie czujniki na skroniach, zwłaszcza że rana jeszcze się nie zagoiła. W instrukcji jest napisane, że przy pierwszym logowaniu mam nakłuć palec ostrzem z pudełka, a kroplę krwi umieścić w doku z tyłu konsoli. „Po co?” – myślę zaintrygowana. „Czyżby konsola była tak zaawansowana, że potrafi odczytać moje DNA i dzięki temu stworzy avatara podobnego do mnie?”. Na koniec zakrywam oczy okularami.

Kiedy podnoszę powieki, wokół jest kompletnie ciemno. Mija kilka chwil i już zaczynam się zastanawiać, czy powinnam jakoś uruchomić grę, włączyć wyświetlacz, czy też może komputer jednak odmówił mi dostępu, gdy pojawia się pulsujący, złoty napis: „Gra w technologii Work a Dream”. Litera się skrzę i są przestrzenne, a kiedy poruszam dłońią, rozdmuchują się, jakby popchnęły je moje palce.

„Podaj swój nick” – prosi kolejny napis.

„Astrid”. Ten nick pojawia się sam, jakby od lat czekał w mojej głowie na ten właśnie moment.

– Astrid – szepczę.

Jak wygląda Astrid i kim jest?

Ciemność rozstępuje się, odsłaniając powierzchnię lustra. Nie ma początku ani końca, a w jego odbiciu widzę dziewczynę. Musi minąć chwila, nim uświadomię sobie, że to ja.

Avatar nie przypomina mnie, a jednocześnie jest do mnie trochę podobny. Ze zdziwieniem i jakimś rodzajem fascynacji przybliżam się do lustra. Dziewczyna jest całkowicie realna, przestrzenna. Jej skóra delikatnie połyskuje, a ciało rzuca cienie. Mam długie, jasne włosy, pełne usta, szczupłe ramiona, na których widać zarys mięśni. Spoglądam w dół i zauważam zadziwiająco ludzką, krótką sukienkę w żółtym kolorze i wysokie kozaki wiązane jak łyżwy... Podnoszę wzrok na swoje odbicie. Oczy Astrid są jak dwie tafle jeziora, gdybym dłużej w nie patrzyła, zobaczyłabym tam całe pejzaże, nocne niebo usiane gwiazdami, kometę...

„Jak to możliwe?” – myślę, zbliżając twarz jeszcze bardziej. Dotykam lustra i pod palcami czuję zimną, szklaną powierzchnię. Zdumiona cofam się o krok i... W tym momencie moje wirtualne ciało zostaje porwane w górę, jakby ktoś je wessał gigantyczną rurą. Włoski elektryzują się na skórze, gdy trafiam w wielką przestrzeń kosmosu.

Przede mną pojawia się jakaś planeta ponacinana rudymi pasami. Im bliżej niej się znajduję, tym wyraźniej czuję jej przyciąganie. Dociera też do mnie rytmiczny łomot przypominający bicie serca, a ruch wprawia moje ciało w wir. Wiruję wokół własnej osi, w szalonym tańcu, który nabiera tempa. Kiedy myślę, że już dłużej tego nie wytrzymam, świat wokół rozświetla się jak przy wybuchu. Widzę gwiazdny pył zastygły w pędzie. Kometę z lśniącym welonem gwiazd. Poda mną pojawia się niewielki księżyc, który mieni się kolorami i skrzy, jakby ktoś obsypał go brokatem. To na nim lądują moje stopy.

„Witaj na Io, Astrid” – informuje komputer.

Miejsce akcji: Księżyc Io.

Parametry: Galileuszowy księżyc Jowisza, jeden z najbardziej aktywnych wulkanicznie księżyców w Układzie Słonecznym. Doba na Io trwa prawie dwa dni czasu ziemskiego. Io posiada rzadką atmosferę, słabe przyciąganie i silne pole magnetyczne, a temperatury na nim wahają się od skrajnego upału w dzień do lodowatej nocy.

Informacje naukowe: Odkryty 7 stycznia 1610 r. Średnica ok. 3642,6 km; źródło wewnętrznego ciepła to oddziaływania pływowe; powierzchnia bardzo młoda, zdominowana przez równiny pokryte wielobarwnymi związkami siarki.

Sytuacja historyczna: Kiedy na Ziemi zaczęło brakować miejsca do życia, a dobra naturalne zostały wyczerpane, NASA wysłała sondę na Io, która przez piętnaście lat zbierała próbki z powierzchni księżycyca. Przekazane do laboratorium potwierdziły, że na księżycu jest możliwe życie. NASA w porozumieniu z rządem rozpoczęła więc operację w celu zasiedlenia księżycyca. Sprawy wymknęły się spod kontroli, kiedy na Ziemi wybuchła epidemia eboli i Io stało się miejscem ucieczki dla ludzi. Nie przebijając w środkach, walczą więc o ziemię na księżycu. Na Io wylądowały też grupy ekoterrorystów, którzy nie chcą dopuścić do skolonizowania Io i czerpania z jego dóbr naturalnych.

Sytuacja gracza: Jesteś mediatorem NASA, wysłanym w celu zaprowadzenia pokoju na Io.

Wytyczne: Namierz grupę ekoterrorystów, którzy zajęli Obserwatorium. Podejmij z nimi rozmowy o złożeniu broni. Znajdź innych mediatorów NASA.

Zadanie pierwsze: Zdobądź mapę terenu.

Nagroda: Dar szóstego zmysłu.

START!

Czas: 20:45 czasu Io

Łup – łuuuup – łup, powtarza się jak bicie serca. Dźwięk dobiega zewsząd, ale wydaje mi się, że jego źródło znajduje się w głębi ziemi. Jest głośny, przestrzenny, brzmi, jakby wydobywał się spod moich stóp!

Obracam się wokół własnej osi, zaskoczona odczuwalną temperaturą powietrza, które zastygło w upale, i panoramą rozciągającą się wokół mnie. Graficy dali z siebie wszystko, stworzyli iluzję pejzażu doskonałego! Unoszę głowę, a nade mną wisi ciężkie od gwiazd niebo! Jest tak zachwycająco piękne, że

czuję, jak emocje blokują mi oddech. W melanżu chmur wielki, pasiasty Jowisz wygląda jak ogromna kula otoczona pierścieniem i zdaje się wisieć tuż nade mną. Ogarnia mnie złudzenie, że mogłabym po niego sięgnąć. Nieco dalej na niebie dostrzegam księżyc Europa, pokryty oceanami skutymi lodem. Przyglądam się Drodze Mlecznej i w końcu zauważam błękitną kulę ziemską. Zmierzona palcami ma nie więcej niż dwa centymetry.

Za plecami mam halę przylotów stworzoną ręką człowieka, a przede mną rozciąga się ogromna pustynia, pokryta srebrnym szronem, skrzącym się w blasku słońca. Daleko na horyzoncie zauważam masywne góry, ale nigdzie, jak okiem sięgnąć, nie dostrzegam innych graczy.

Nabieram tchu i z ust Astrid wypada pierwszy oddech.

W hali przylotów jedynym dźwiękiem są moje kroki.

– Hej, jest tu ktoś? – wołam, ale odpowiada mi echo.

Nie widzę statków kosmicznych ani ludzi, chociaż gdziekolwiek spojrzę, napotykam ślady po nich: na pustym stole

w jednym z biur stoi filiżanka ze spleśniałymi fusami kawy; na ziemi leży paczka papierosów, którą podnoszę tylko po to, żeby poczuć prawdziwy zapach tytoniu. Niewiarygodne!

– Jest tu ktoś? – powtarzam, ale znowu odpowiada mi głucha cisza.

Naciskam więc klamkę i zagłębiam się w niewielkie pomieszczenie, w którym pod ścianami stoją regały pełne książek. Na biurku leży zapisany plik kartek. „To pewnie wskazówka” – myślę. Pismo na kartkach wydaje się trochę chaotyczne, a litery zwiększają się i zmniejszają.

„Uciekaj!” – odczytuję.

Zdziwiona i jednocześnie zaciekawiona unoszę wzrok, sądząc, że to żart i zaraz zobaczę osobę, która go tu umieściła. W hali jednak nikogo nie ma.

„Dzisiaj z laboratorium puciekały zwierzęta” – czytam na innej stronie. „Spotkanie z nimi może okazać się groźne. Były poddawane eksperymentom, niektóre mają wszczepiony gen odpowiedzialny za żądzę zabijania”.

Przerzucam pozostałe strony, z przyjemnością wsłuchując się w szelest papieru.

„Wszystko wymknęło się nam spod kontroli. Na Io jest wiele niezagospodarowanego miejsca, ale ludzie przestali myśleć racjonalnie. Walczą o ziemię, ponieważ chcą przeżyć”.

To już ostatni zapis. Notatki zostawiam tam, gdzie leżały, jeszcze raz rozglądam się po hali przylotów, szukając przydatnych w walce przedmiotów, ale niczego takiego nie znajduję.

Kiedy wychodzę na zewnątrz, uderza mnie mnogość zapachów i kolorów oraz upał wiszący w powietrzu. Nie ma wiatru, nic nie osłania mnie przed palącymi

promieniami słońca. Wyciągam dłoń i Astrid też wyciąga rękę. Dotykam nóg, ud, brzucha. Wszystko jest realne tak bardzo, że budzi strach.

– *Work a Dream* – powtarzam zdumiona. Śnienie na żywo. *Virtual reality*. Śnienie w wirtualnym świecie, gdzie odczuwa się nie tylko temperaturę powietrza, ale też zapachy, smaki, a nawet ból.

Nie mam pojęcia, gdzie powinnam się skierować, więc wybieram białawy lej, którym dawniej pewnie płynęła lava, a obecnie wygląda jak blizna i pnie się w górę zbocza. Ustawiam priorytety: muszę znaleźć innych graczy, ponieważ to oni będą pewnie posiadali mapę terenu. Bez niej nie uda mi się dojść do Obserwatorium.

Teren jest nierówny, a kiedy chcę przeskoczyć przez niewielką fałdę, moje nogi odrywają się od ziemi i nagle uświadamiam sobie, że na Io nie ma prawie żadnego przyciągania. Mogę lecieć! Rozkładam dłonie i śmieję się, ponieważ uczucie jest niesamowite. Stopy opadają na powierzchnię delikatnie, jakbym nic nie ważyła. Oglądam się za siebie i ze zdumieniem oceniam, jak duży odcinek pokonałam lotem. Biorę kolejny rozbieg i robię to jeszcze raz. A potem znowu i znowu, ponieważ nigdy nie czułam czegoś równie fantastycznego!

Wędrówka lejem okazuje się jednak równie realna jak reszta świata Io. Już po kilkunastu metrach, pokonywanych pieszo, męczy mnie upał, suchość w ustach i ból mięśni. Mam też wrażenie, jakby podeszwy moich butów palił czysty ogień, a kiedy dotykam ziemi, okazuje się gorąca!

Zsuwam silikonowe okulary i odłączam czujniki, a z głowy zdejmuję czepek kabli. Teraz, gdy wyszłam z gry, nie czuję już pragnienia ani zmęczenia, a jednak wrażenie, że powinnam właśnie to odczuwać, pozostaje. Delikatne parzenie w stopy. Nie mogę się powstrzymać i dotykam ich, a one okazują się zwyczajnie chłodne.

Rozglądam się wokół zdziwiona, że ściany mają ten sam kolor, a meble stoją tam, gdzie zapamiętałam. Wszystko jednak wygląda jakoś szaro, bez kontrastów i soczystych barw. Dopiero teraz uświadamiam sobie obecność złocistego światła, w którym kąpałam się na Io. Momentalnie chcę tam wrócić. W kuchni wypijam szklankę wody i szybko cofam się do pokoju. Znowu: okulary, czujniki i...

*

Ciało bez trudu pokonuje szeroką rzekę lawy i delikatnie jak dmuchawiec opadam po drugiej jej stronie. Pochłaniają mnie niesamowite, wręcz bajkowe pejzaże – szczyty gór skute lodem, w którym odbijają się promienie słońca. Upał przestaje mi przeszkadzać, gdy docieram do skał, gdzie przetrząsam plecak.

Znajduję nóż.

– Jaki piękny! – Dotykam rzeźbionej rękojeści. Jest na niej wygrawerowana jakaś postać, ale zanim zdążę się jej przyjrzeć, kątem oka dostrzegam potężny kształt, który odrywa się od skały i leci prosto na mnie szerokim, celnym łukiem.

Nie mam czasu się cofnąć ani uciec. Nakrywa mnie cień, a sekundę później zwierzę spada na mnie i dosłownie przygniata do powierzchni Io. Uderzam głową o kamień, słyszę pęknięcie i w ustach pojawia się smak krwi. Czuję ból. Jezuuuu, czuję prawdziwy ból! Próbuję uchwycić sierść zwierzęcia, ale palce się po niej ślizgają. Futro jest aksamitne, miękkie, śliskie...

Wrzeszczę, bo to naprawdę boli. Jezu, jak boli! Próbuję się wyrwać, a wówczas ostre kły zatapiają się w moim ciele, blisko gardła.

Przypominam sobie o nożu i tnę ze wszystkich sił, czując, że zatopiłam ostrze w sierści. Uczucie jest okropne, jeszcze nigdy nie dźgałam żywego stworzenia nożem! Tnę tak długo, aż zaczniesz skomleć i w końcu znieruchomieje. Spycham je z siebie, ciężko oddychając, a ból nie ustaje i jest tak realny, jak cała reszta tego świata.

Pierwsze, co robię po odłączeniu czujników od konsoli, to macam tył głowy. Ból mija. Mimo to muszę kilka razy nabrać głęboko powietrza, żeby uspokoić drżenie ciała.

Gra jest doskonała, w swojej zaawansowanej technologii przerosła moje oczekiwania. Kiedy uspokajam się na tyle, by zrozumieć, że w realnym świecie nic mi się nie stało, ogarnia mnie ekstaza radości. Mam ochotę krzyczeć ze szczęścia, ale ograniczam się do przejścia kilku kroków wzdłuż pokoju. Potem szybko kładę się na dywanie, podłączam do czujników i zakładam okulary.

21:02 czasu Io

Zapomniałam o ranach, więc kiedy unoszę głowę, przeszywa mnie ostry ból. Zwierzę leży nieruchomo i nareszcie mogę mu się przyjrzeć. Jest piękne, jego sierść mieni się odcieniami czerwieni i pomarańcza, a kiedy jej dotykam, przypomina miękki materiał. W martwych, zielonych oczach dostrzegam swoje odbicie. Pochyliłam się niżej nad zwierzęciem, dotykam jego wyszczerzonych kłów, oglądam długie pazury. „Iluzja doskonała” – myślę. Pojawia się wrażenie, którego nie miałam od lat, jakbym znowu była dzieckiem i wierzyła w magię. Magia otacza mnie, niemal ją czuję, kiedy unoszę wzrok i rozglądam się po błyszczących, białych skałach. Nie jestem tu ani Miką, ani nawet Agnieszką, tylko Astrid. Spoglądam na swoje długie nogi, na dłonie, które mają szczupłe i delikatne, a jednocześnie mocne palce. Posiadam broń i umiem walczyć. I na razie nic innego nie musi się dla mnie liczyć.

W skrzącym szronie, który spowija pustynię aż po horyzont, zauważam ślady ludzkich stóp. Biegną na złoty, błyszczący w słońcu płaskowyż. To rozległy, otoczony górami teren, przypominający arenę, i jeśli tam wejdę, będę widoczna jak na dłoni, co od razu budzi moje obawy. Nie widzę jednak innej drogi, a cofanie się do hali przylotów nie ma sensu.

„Pójdę jak najszybciej” – postanawiam.

Maszeruję szybkim krokiem, bo im prędzej minę ten koszmarnie płaski, złoty teren, tym większe mam szanse przeżyć. W trakcie marszu rozglądam się wokół, jednak nie dostrzegam żadnego ruchu. Otacza mnie tylko i wyłącznie nieruchoma przyroda. Kilka kroków dalej zaczynam czuć coś dziwnego pod stopami, jakby powierzchnia księżycy zaczęła drżeć. Trochę zwalniam i nerwowo przyglądam się ziemi. Nie wiem, czy to złudzenie, czy w skorupie widocznej pod transparentnym szronem pojawiają się pęknięcia? Niemal staję w miejscu i wtedy ogarnia mnie pewność, że poruszam się po czymś, co przypomina kruchy lód, pod którym drzemie ocean.

„Jaki ocean?” – dziwię się. Nie mam dobrej wiedzy o kosmosie, ale zanim podłączyłam się do konsoli, zdążyłam przejrzeć kilka stron książki z biblioteki, traktującej o wszechświecie, i wiem, że w kosmosie, poza Tytanem, nie ma wody. Skoro więc pode mną coś się kołysze, to pewnie chodzi o ocean ognia i gazów!

Temperatura podłoża już po kilku chwilach staje się gorąca nie do wytrzymania. Mimo zmęczenia jeszcze przyspieszam kroku, aż w końcu pod butami ziemia niemal się pali i mięknię mi podeszwy.

Podrywam się więc do biegu, ale i tak do najbliższego krateru mam przynajmniej ze dwa kilometry. Nie jestem dobra w długich dystansach, nigdy też bieganie nie było moją mocną stroną, a tutaj niestety wcale nie mam większych pokładów sił niż w realnym świecie. Oddech mi się rwie i mam wrażenie, że zaraz zemdleję, podczas gdy skorupa coraz bardziej mięknie pod moimi stopami. Wszystko drży. Rozlega się huk, jakby pękało coś potężnego, i to, co brałam za klif, zaczyna się nagle odkształcać.

„O Boże, nie!” – myślę. „To wulkan! Prawdziwy wulkan!”.

Pierwsze drżenie niemal mnie przewraca. Upadam na brzuch i natychmiast podrywam się do dalszego biegu, ponieważ skorupa parzy, tak okropnie parzy, że moje dłonie pokrywają się czerwonymi pęcherzami. Nie mam czasu na zastanawianie się, co dalej. Krater pęka i wznosi się nad nim dym.

Gdzie są ślady, po których szłam?

Szły tędy, jestem pewna, ale teraz nigdzie ich nie widzę! Obracam się wokół własnej osi, podczas gdy pada na mnie upiorny, potężny cień dymu, przysłaniający powoli słońce. Dzięki Bogu, że na Io przyciąganie jest niewielkie. Mam więc chwilę, zanim pierwszy pałacy pył opadnie, ale nawet ta chwila kurczy się w zawrotnym tempie.

Gdzie są ślady?!

Obracam się w lewo, w prawo, spojrzenie biegnie do każdego odchylenia, które spostrzegam na skorupie, a ziemia coraz wyraźniej drży, i dociera do mnie, że zaraz nastąpi właściwy wybuch...

Tam! Dostrzegam znikające wgłębienia w piasku. Znikają w chwili, gdy rzucam się pędem w ich kierunku.

Kolejny huk. Skorupa Io pęka zaledwie kilka metrów ode mnie i ze środka wydobywa się odór siarki oraz gazów. Adrenalina krąży mi we krwi, sprawiając, że działam instynktownie. Zmieniam kierunek biegu, ponieważ ślady przecinają pęknięcie w gruncie. Bez namysłu biorę szeroki rozpęd i skaczę. Skok jest długi, przerażający i jednocześnie niesamowity. Od chwili, gdy stopy oderwały się od podłoża, mam wrażenie, jakby nic mnie nie przyciągało ani nie trzymało. Szybuję w powietrzu wyżej niż poprzednio, czując pęd i widząc, jak szczelina w dole się poszerza. Adrenalina mnie pobudza, sprawia, że znajduję w sobie nowe pokłady sił i energii. Kiedy upadam po drugiej stronie pęknięcia, rękami niestety znowu dotykam powierzchni. Tym razem krzyczę z bólu.

I znowu nie mam czasu. Podrywam się do biegu i biegnę na oślep, ledwie nadszając za znikającymi śladami. Niebo w tym czasie staje się całkowicie czarne. Gorąco pali mi skórę, a huk staje się ogłuszający. Z krateru wytryskuje lava, a ja gnam jak wariatka, rozpaczliwie próbując przewidzieć, gdzie spadnie żrący pył.

Spada mi na ramiona i pali, okropnie pali. Skracam za kolejny krater i skaczę w dół, w szczelinę, która przypomina jezioro, tyle że nie wypełnia jej woda. Lava

w tym czasie przetacza się po terenie jakieś pół kilometra ode mnie. Na Ziemi w ten sposób straciłabym życie, ale tutaj upadam na kolana, które natychmiast się oparzyły, podnoszę się i biegnę przez basen w kierunku najbliższej ściany, po której będę mogła wspiąć się do jaskini.

Pewnie powinnam się zastanowić, czy w grocie nie ukrył się jakiś gracz, który może zrobić mi krzywdę, ale nie mam na to czasu. Nie mam też możliwości, żeby wyciszyć odgłos nóg albo chociaż spłycić oddech. Wpadam do środka w pełnym rozpędzie i od razu, nie zważając na ciemność, kieruję się w szeroki korytarz, który jednak po kilku metrach zwęża się, zmuszając mnie do wyhamowania.

W środku, w ciemności, staram się uspokoić. Zsuwam z ramion sukienkę i w słabym świetle, przenikającym przez pęknięcie w stropie, oglądam poparzenia. Skóra jest czerwona i nabrzmiała, pojawiają się na niej bąble, z których część już pęka, wypuszczając bezbarwny płyn.

„Realne” – myślę. „Koszmarne realne”.

Jednocześnie chyba nigdy wcześniej nie byłam aż tak podekscytowana, przepełniona euforią. Udało mi się, gram w *Work a Dream* i właśnie ocaliłam swoje życie, a Astrid pewnie zdobyła punkty za udany etap gry!

Budzik dzwoni dobre pół godziny, zanim jego dźwięk dotrze do mojej świadomości. Razi mnie światło, a głowa nieprzyjemnie pulsuje, kiedy unoszę ją z poduszki.

– Barbaro? – wołam.

Spuszczam nogi z łóżka i niemal po omacku, osłaniając oczy dłonią, a drugą ręką trzymając się ścian, docieram do przedpokoju.

– Barbaro?

Jej sypialnia okazuje się pusta, a łóżko zaścielone. Wyszła już do pracy. W kuchni jednak zostawiła mi śniadanie: paczkę płatków i butelkę mleka.

Ale ja potrzebuję wody. Piję ją duszkiem, bo mam wrażenie, że jeśli tego nie zrobię, mój organizm się odwodni. Uczucie jest sprzeczne z faktami. Odstawiam na stół szklankę i ciężko wsparta na blacie próbuję zebrać siły, by dojść do łazienki, a potem wyjść na czas do szkoły.

– Porozmawiamy dzisiaj o nowej technologii. – Nauczyciel informatyki wprowadza nas do sali komputerowej.

Ból głowy trochę zelżał i teraz znowu czuję się podekscytowana. Myślami co chwila wracam do gry i do barwnego świata, który zamknęłam za sobą, odłączając się od konsoli. Już nie mogę się doczekać powrotu do domu!

– Nareszcie zakończyliśmy remont sali komputerowej! – woła tubalnie nauczyciel.

Zdziwiona rozglądam się po pomieszczeniu. Zdumiewa mnie nowoczesność tego miejsca. To nie dwa komputery w bibliotece, jak w mojej warszawskiej szkole, ale całe długie stoły zastawione nowoczesnym sprzętem.

– Co tutaj mamy? – Nauczyciel unosi konsolę. Przypomina tę, którą otrzymałam od policji. – Panie i panowie, czy zdajecie sobie sprawę, co to za niezwykła rzecz?

– Konsola – odpowiada jakiś uczeń ze wzruszeniem ramion.

Zrównuję krok z Kasią, która dzisiaj też spóźniła się do szkoły. Nauczyciel w tym czasie mówi głośno i wyraźnie:

– Szkoła zakupiła konsolę *Work a Dream*!

Te słowa natychmiast wyrrywają mnie z zamyślenia i powodują poruszenie uczniów.

– Najnowsza technologia, której w chwili obecnej mogą nam pozazdrościć szkoły warszawskie, gdańskie oraz wszystkie inne! – Nauczyciel z triumfem podnosi znajome, nieprzezroczyście okulary. – Kto pierwszy?

Zgłasza się las rąk, ale nauczyciel wybiera brunetkę.

– Zapraszam, Kasiu... Usiądź i załóż okulary... Włożymy kartę do gry...

Wyciągam głowę, żeby dojrzeć kartę, ale nie skrzy drobinkami srebra i prawdopodobnie nie ma nic wspólnego z Io.

Chłopacy uśmiechają się, kiedy Kasia zdejmuje marynarkę, odsłaniając opiętą na piersiach koszulkę. Trzeba jej przyznać, że wygląda świetnie.

– Technologia *Work a Dream* została opatentowana półtora roku temu w Stanach Zjednoczonych! – wyjaśnia nauczyciel. – Mamy tu połączenie wszystkiego, czego można oczekiwać od postępu w nauce, kiedy myślimy o wirtualnej rzeczywistości. Chcemy znaleźć się w Australii, pod wodą, na księżycu lub na pustyni? I dokładnie to dostajemy... Kasiu, włączam!

Uśmiech pojawia się na jej ustach, kiedy porusza głową, która tonie w siateczce kabli.

– O Boże, to naprawdę działa! – krzyczy.

Śmieję się, ponieważ to brzmi jak tekst pierwszej reklamy *Work a Dream*, którą widziałam w kinie pół roku wcześniej. „O Boże, to naprawdę działa!” – wołała nastolatka w reklamie, stojąc nad przepaścią Wielkiego Kanionu. Rzuciła się z krawędzi w przepaść. Jej upadek przypominał lot ptaka. Dołączali się do niej inni znajomi, łapali się w locie za ręce i krzyczeli ze szczęścia.

Kasia porusza dłońmi, jakby pływała.

– Jak się czujesz? – pyta nauczyciel.

– Płynę! O Boże, płynę!

Znowu parskamy śmiechem. Kasię zastępuje moja sąsiadka z ławki, a potem jakiś chłopak.

– Nie martwcie się, każdy z was tego spróbuje! – zapewnia nauczyciel. –

Należy jednak odpowiedzieć sobie na pytanie, które pewnie was nurtuje. Dlaczego szkoła kupiła to cacko?

– Chcemy wygrać w plebiscycie szkół? – pyta ktoś po mojej prawej stronie.

– Też. – Nauczyciel unosi kciuk w górę, a chłopak, który właśnie podpiął się pod konsolę, raptownie przesuwa się w bok, jakby usiłował uniknąć zderzenia. – Przede wszystkim jednak chcielibyśmy wykształcić tu absolwenta, który będzie miał szansę startować w międzynarodowych zawodach *Work a Dream*. Obecnie to najbardziej prestiżowy konkurs na świecie!

Uczniowie klaszczą i wiwatują, więc nauczyciel ich ucisza.

– Dzięki technologii *Work a Dream* naukowcy na całym świecie prowadzą badania dotyczące zachowań człowieka! Konsola jest podłączona do umysłu gracza. – Wykonuje gest, pokazując, na czym polega przepływ informacji. – W siateczce kabli znajdują się emitory fal, które działają na ośrodki kory mózgowej odpowiedzialne za głód, węch, wzrok, dotyk... Natomiast te z pozoru silikonowe okulary to cudo najnowszej techniki miniaturyzacji! Są naszpikowane mikroprocesorami i cyfrowymi układami przetwarzającymi! Gracz leży albo siedzi w bezruchu, ale jego mózg jest powiadamiany o doznaniach sensorycznych płynących z gry. Dzięki temu możemy wprowadzić człowieka w interesujący nas stan. Powiedzmy, że chodzi o zagrożenie...

Chłopak tkwiący w rzeczywistości *Work a Dream* robi kolejny raptowny unik i tym razem słyszę, że ze świstem wypuszcza powietrze.

– Właśnie zobaczył rekina... – Nauczyciel uśmiecha się do nas porozumiewawczo. – Przechodziłem przez to wczoraj i możecie mi wierzyć, jest bardzo realne... Niestety, muszę was trochę rozczarować, ponieważ na tej konsoli nie uda się zainstalować pełnej wersji gry. Posiadamy tylko dema.

Rozlega się pełen niezadowolenia pomruk.

– Demo ma wystarczającą długość, żebyście nacieszyli się nową technologią i nauczyli grać! – kwituje nauczyciel. – Pełne wersje gier można instalować tylko na konsolach o wiele droższych, które są kodowane wzorem fal mózgowych gracza. Nasza konsola nie ma takich zabezpieczeń... Tymczasem popatrzcie na kolegę. Jeśli zwiększy się zagrożenie w grze, będziemy świadkami reakcji, do jakich zdolna jest osoba wprowadzona w stres.

Wspinam się na palce, żeby lepiej widzieć. Z ust gracza wydobywa się cichy jęk, a potem nastolatek odpycha się rękami od czegoś niewidzialnego.

– Dosyć! – Nauczyciel odłącza go i pomaga zejść z fotela, a ja z jakimś rodzajem zrozumienia patrzę na drżące nogi ucznia. – W kolejnych godzinach moglibyśmy studiować reakcję organizmu na stres. Tak samo, jak możemy obserwować reakcję organizmu na warunki atmosferyczne albo wprowadzać gracza w historyczne wydarzenia i patrzeć, jak je zmienia. Zdajecie sobie sprawę z tego, jakie ta konsola daje możliwości? Możemy stanąć oko w oko z Johnem F.

Kennedym, możemy być świadkami rozpoczęcia drugiej wojny światowej! Work a Dream powstała jako technologia związana ściśle z nauką, a jej poboczną stroną jest możliwość stworzenia gier!

– Ty następna. – Nauczyciel odsuwa krzesło.

Siadam świadoma, że wszyscy na mnie patrzą jak przed chwilą na Kaśkę. Ich spojrzenia odczuwam jak palący laser, więc czym prędzej nakładam czujniki, starając się udawać, że nie mam pojęcia, w które miejsca powinnam je przypiąć, wsuwam okulary i z ust wrywa mi się śmiech, kiedy otwieram oczy pod wodą. Mój Boże, jak tu pięknie! To ocean. Jest cudownie błękitny, niezmierny, a w wodzie pojawiają się refleksy światła! Właśnie mija mnie ławica niewielkich, złotych rybek, które rozpiechają się, gdy poruszam rękami.

– Piękne, prawda? – dobiega mnie z oddali głos nauczyciela. – Popatrz teraz w dół. Widzisz głębinę?

Jest potężna. Chociaż tutaj, przy powierzchni, słońce układa się na falach i jego światło przebija w głąb, w dole jest całkiem ciemno. Uśmiech powoli zastyga mi na ustach.

– Możesz spróbować tam popłynąć – namawia nauczyciel.

Ale ja nie chcę zagłębiać się w ten mrok. Nabieram pewności, że gdybym popłynęła w dół, stałoby się coś okropnego. Zabrakłoby mi tlenu albo zaplątałabym się w rośliny. Pod powiekami pojawia się i znika obraz oceanicznej, ciemnej toni, w której rozpaczliwie młóczę rękoma.

– Mnie już wystarczy. – Zsuwam okulary i podnoszę się z krzesła, starając się nie okazać zdenerwowania.

Przerwę spędzam w bufecie, gdzie zamawiam kawę i przeglądam jedną z wypożyczonych w bibliotece książek. Dziwnie jest konfrontować świat gry z rzeczywistością. Kiedy więc przewracam strony i napotykam zdjęcie wykonane przez sondę Galileo, a przedstawiające Io, nieruchomieję wpatrzona w nie.

Io na fotografii wydaje się mały w porównaniu z potężnym Jowiszem. Dotykam palcem miejsc, na których widać kraterzy wulkanów. „Najbardziej aktywny wulkanicznie księżyc w Układzie Słonecznym” – czytam. Dowiaduję się, że swój wygląd Io zawdzięcza wyrzucanym przez wulkany siarkom i dwutlenkom siarki. Największym jego wulkanem jest Pele.

Nie mam pojęcia, ile z tej wiedzy przyda mi się w grze. Tam poruszam się w świecie dopasowanym do graczy, nie ginę od gorąca i oparów lawy, nie zabija mnie wybuch wulkanu, a pomimo głębokich poparzeń ciała jestem w stanie dalej się poruszać. Jednak niektóre z warunków panujących na prawdziwym księżycu są odwzorowane niemal idealnie. Temperatury w grze nie są aż tak wysokie jak na prawdziwym Io, ale i tak na pewno warto zapamiętać, że w dzień dochodzą tam do stu trzydziestu stopni, a w nocy spadają grubo poniżej zera. Przymykam oczy i pod

powiekami znajduję obrazy unoszącego się szronu, świata, w którym nie ma wiatru ani deszczu. Chciałabym, aby lekcje już się skończyły, nie mogę się doczekać, gdy znowu stanę się Astrid.

– Hej, szukałam cię! – Patrycja dotyka mojego ramienia i siada na krześle naprzeciwko mnie, więc szybko zamykam książkę. – Co czytasz?

– To astronomia. – Układam dłoń na okładce tak, żeby zasłonić tytuł, chociaż nie ma powodu, dla którego miałabym to robić. Mimo to czuję, jakby Patrycja mnie przyłapała. Myśl oczywiście jest głupia, nie muszę się bać Patrycji. – Chcesz kawy? – zmieniam temat, podsuwając jej swój kubek.

– Dzięki, strasznie chce mi się spać. – Upija duży łyk. – Wymyślili z tym konkursem. Ja na pewno nie będę brała udziału w żadnych zawodach. A ty? Dobrze ci szło w *Jednorękim bandycie*.

Kręcę głową.

– Od *Jednorękiego bandyty* do *Work a Dream* jest długa droga. Też nie zamierzam brać udziału w zawodach.

Spoglądam na przyjacielską twarz piegowatej Pati i bardzo chciałabym móc powiedzieć jej prawdę, że kiedy byłam małą dziewczynką, grywałam w *Jednorękiego bandytę* z siostrą. Gdybym to zrobiła, mogłabym zwierzyć się jej, że nie widziałam Nikoli od kilku tygodni, jej prawni opiekunowie nie chcą, żebym odwiedzała siostrę częściej niż to konieczne. Tak dawno nie miałam prawdziwej przyjaciółki.

– Patrz na Kaśkę. – Pati wskazuje kogoś w rogu sali. To ładna brunetka. Siedzi przy stoliku z dwoma atrakcyjnymi nastolatkami, odwrócona do nas plecami. – Dwa lata temu przeprowadziła się tutaj z Łodzi, gdzie była twarzą polskiej gry komputerowej *Podwodne życie*.

– O nie! – wrywa mi się. Nigdy nie usłyszałam dobrego słowa o tej grze, zaraz po premierze okrzyknięto ją „porażką roku”. Oczywiście też w nią grałam! Pewnie dlatego Kasia od pierwszego wejrzenia wydała mi się znajoma.

Pati jednak inaczej interpretuje mój jęk.

– No wiesz, niektóre gry starszego typu wciąż jeszcze wykorzystują aktorów i podobno nanoszą na nich jakąś siatkę graficzną – wyjaśnia nieporadnie. – A następnie przetwarzają to w specjalnym programie, tworząc komputerową postać...

– Tak, wiem – przerywam łagodnie.

Nie żadną siatkę graficzną, Patrycja wszystko myli. Kiedyś, w okresie rozwoju gry, graficy rzeczywiście posługiwali się technologią Motion Capture, która wykorzystywała aktorów. Ubierano ich więc w specjalne kostiumy, na których umieszczano odbłaskowe znaczniki, oznaczające stawy i zakończenia kończyn – miejsca zmieniające się podczas ruchu. Od tamtej pory jednak technologia posunęła się do przodu i stworzono skanery, które idealnie

przetwarzają wygląd oraz ruch aktorów. Dołożone do tego symulatory *Sensor* spowodowały, że bohater jest namacalny.

Patrycja ścisza głos, uśmiecha się trochę złośliwie.

– Wiesz, w grze było kilka scen rozbieranych. Kaśka wchodziła pod prysznic i można było ją umyć. Albo nago kładła się do łóżka. Jeśli w to grałaś, mogłaś się na nią napatrzeć. *Sensor* nie działał w tych momentach, ale możesz sobie wyobrazić, jak głupio musiała się czuć potem w szkole i na osiedlu! Niezła jazda, co?

Jeszcze przez chwilę nie odrywam od niej wzroku. Uczniowie na pewno używali sobie na niej. Mogłabym się założyć, że sięgali po *Podwodne życie* choćby po to, żeby zobaczyć Kasię rozebraną i potem móc wyszydzać. Kiedy gra zaczęła zbierać złe recenzje, musiało być jeszcze gorzej.

– To dlatego przeniosła się do Gdyni? Z powodu gry? – pytam.

– Nie, jej rodzice się rozwiedli i matka wyszła za faceta stąd. Zabrała Kaśkę ze sobą i na tym zakończyła się jej kariera.

Bawię się, przesypując cukier w cukiernicze.

– A tu, Pati? Tutaj ludzie traktują ją lepiej?

– Jasne, że tak! W końcu nie mamy wielu osób, którymi możemy się pochwalić, a ona jednak zdobyła ogólnopolski rozgłos. Oczywiście na początku, kiedy poszła fama, że gra jest beznadziejna, a Kaśka pokazała piersi, ludzie przesyłali sobie fotografie z gry, założyli jej nawet stronę w necie. Wtedy jednak...

Kasia, jakby tknięta przecuciem, obraca się do nas. Zauważa Patrycję, która milknie i przesyła jej przyjazny uśmiech. Spojrzenie Kasi biegnie do mnie, więc opuszczam wzrok.

– Zainteresował się nią Jakub, chłopak z naszej szkoły – podejmuje Pati jeszcze ciszej, gdy Kaśka wraca do rozmowy ze swoim partnerem. – A to nie byle kto. Jakub jest tu kimś. Nie znasz go, ponieważ akurat zachorował i nie przyszedł na kółko teatralne, ale gra w przedstawieniu główną rolę. Kaśka mu się spodobała i wziął ją pod swoją opiekę, chyba tak można to określić. Zaczęli się spotykać i ludzie już nie mogli bez konsekwencji się z niej nabijać. Jakub ma tu pozycję, jest popularny. Nikt by nie śmiał drzeć łacha z jego dziewczyny!

Spoglądam na chłopaków siedzących w pobliżu Kasi – to dwóch wysokich i postawnych nastolatków, z których każdy mógłby okazać się mistrzem w innej dziedzinie sportu.

– Świta Jakuba – szepcze Pati, wpatrując się w nich. – Są okropni. Jak Jakuba nie ma w szkole, to można się z nimi dogadać, ale kiedy się pojawia, zachowują się beznadziejnie.

Jeden z nich, przeżuwając kanapkę, podnosi wzrok, więc znowu pochylam głowę, nie chcąc go prowokować.

Wyczuwam, że w opowiedzianej przez Pati historii kryje się drugie dno.

– Jak to działa? – pytam, a Patrycja wzrusza ramionami.

– Jeśli jesteś w kręgu zainteresowań jej albo Jakuba, wszyscy będą cię lubić. Kiedy cię odrzucą, wszyscy inni też zaczną cię ignorować.

– A ty? Gdzie ty się znajdujesz? – pytam, ponieważ przebiega mi przez głowę prosta myśl, że Pati ze swoją delikatną urodą, piegami, niewielkimi piersiami i trochę długimi przednimi zębami mogłaby być mobbingowana przez Kasię. Skoro nie jest i Kasia wykazuje obojętność, wniosek może być jeszcze prostszy: Patrycja pewnie jest wcielona do jej świty. – Jesteś pośrodku tych dwóch obozów? – podsuwam jej gotową odpowiedź.

Zagryza usta i mam wrażenie, że trafiłam w czuły punkt. W końcu potrząsa głową.

– Nie ma żadnego „pośrodku”. Albo jesteś w ich świecie, albo nie jesteś. Tu nie ma innych rozwiązań.

– Więc gdzie ty jesteś? – naciskam, a Pati znów potrząsa głową.

– Nie rzucam się w oczy i dają mi spokój.

„Akurat” – myślę, ale odpuszczam.

Klienci w kawiarni internetowej są chyba rzadkością, skoro w ciemnej sali jest kompletnie pusto, jeśli nie liczyć chłopaka obsługującego komputery.

– Chcesz grać w sieci? – zagaduje mnie, zsuwając z uszu lancerskie słuchawki. – *RPG Sensor, Terrible Horror Sensor* albo...

– Potrzebuję netu – odpowiadam i chłopak spogląda na mnie, jakby myślał, że żartuję.

– Potrzebujesz netu – powtarza. – Chcesz grać w necie w gry?

– Nie, chcę skorzystać z Internetu w twojej kawiarni.

– OK. – Wciąż mi się dziwnie przygląda, a na jego ustach pojawia się uśmiech. – Dotarło. Nie żartujesz?

Też się uśmiecham.

– Nie, to nie żart.

Przebiega mi przez myśl, że gdybym mu powiedziała, że w mieszkaniu posiadam skomplikowaną, niezwykle drogą konsolę z wbudowanym Wi-Fi, ale nie mam laptopa ani smartfona, gdzie mogłabym przeglądać strony internetowe, pewnie uznałby, że oszalałam. Już myśli, że oszalałam, i widzę, jak z niedowierzaniem lustruje mnie wzrokiem.

– Proszę bardzo! – Wypina z komputera konsolę i odsuwa mi krzesło.

– Dziękuję.

Kiedy tylko odchodzi do swoich zajęć, w wyszukiwarce pospiesznie wpisuję słowa mające mnie przekierować na właściwą stronę. „Gala wręczenia nagród w międzynarodowych zawodach *Work a Dream!*” – informuje link, w który natychmiast klikam.

Palcem przesuвам po dotykowym ekranie, szukając zdjęć, ale moją uwagę przyciągają dwa filmy. „Pierwsze miejsce zajęła Linda Rice z USA” – czytam w tekście. „Drugie miejsce – Mattia Solerno z Włoch”. Przeglądam listę w nadziei na odnalezienie nazwiska Sebastiana, ale nie ma go wśród pięciu laureatów. „Nie przeszedł do finału?” – zastanawiam się zaskoczona. Najwyraźniej okazał się słabszym graczem od tych, którzy wygrali. A może w ogóle nie pojechał na finał?

– Można skorzystać ze słuchawek? – zwracam się do chłopaka, więc podaje mi swój lancerski sprzęt.

Play.

Oglądam pięknie rozświetloną, udekorowaną scenę z czerwonym dywanem. Rozdaniu nagród *Work a Dream* zawsze towarzyszy wielka feta. Na scenie pojawia się laureat drugiej nagrody, Mattia Solerno – wysoki Włoch, który w kilku krokach pokonuje schody i sięga po mikrofon ruchem aktora kabaretowego. Uśmiecha się ciepło, wesoło, widzę, jaki jest szczęśliwy. „Nie sposób ułożyć we właściwej kolejności listy podziękowań” – mówi, przytrzymując w drugiej ręce statuetkę. „Więc niech się nie obrażają ci, którzy znajdą się na jej końcu. Dziękuję wujkowi za zakup konsoli do gry RPG *Sensor*, jak również za to, że pozwolił mi spędzać tak wiele czasu w wirtualnej rzeczywistości... I mojej dziewczynie, bo wytrzymała ze mną, gdy w głowie miałem tylko gry!”. Zbliżenie na publiczność. Ładna Włoszka przyciska dłoń do ust zawstydzona, że patrzą na nią oczy całego świata. Kiedy Mattia wraca do rzędu, podrywa się z miejsca i zarzuca mu ręce na szyję.

Ten obraz zatrzymuję. Zastanawia mnie, gdzie jest teraz Mattia oraz osoba, która wygrała zawody *Work a Dream*, i czy spotkam ich w *Bitwie o Io*. To całkiem możliwe. Laureaci zawodów międzynarodowych są adorowani przez producentów gier komputerowych i niejednokrotnie przez nich zatrudniani. Dlaczego Mattia nie miałby więc być jednym z graczy w największym światowym hicie, jakim stała się *Bitwa o Io*? Uznaję za prawdopodobne, że go tam zobaczę.

Kadruję uczestników konkursu i próbuję zapamiętać ich twarze na wypadek, gdybyśmy spotkali się w plenerze księżycy. To może być przydatne. Na pewno utrzymaliby się długo w grze i mieli na jej temat sporą wiedzę, więc z ich pomocą byłoby mi łatwiej poznać mechanizm działania koncernów i dużych firm, o których wspominał Czapliński. Mogłabym się od nich wiele nauczyć, a na pewno poznałabym lepiej samą grę i rządzące nią pravidła.

„Mattia Solerno” – zapamiętuję.

Szukam też informacji w sieci o grze. Oczywiście niemal wszystko znajduję na zagranicznych forach. Ludzie z różnych stron świata zachwycają się nowoczesną technologią *Bitwy o Io*, podkreślają, jak bardzo realny jest stworzony w grze świat. Wgryzam się w informacje na temat scenariusza gry, ale dowiaduję się tylko, że został tak przemyślany, by to gracze mieli możliwość manipulowania fabułą i zmieniania jej w trakcie gry. „Gra idealnie dostosowana do potrzeb

współczesnego gracza” – napisał ktoś. Któryś forumowicz pożałił się, że dostał zadanie, którego nie był w stanie wykonać. „Nikt nie dał mi wskazówek, więc kompletnie się pogubiłem”.

Pomiędzy zachwytem i radością z możliwości wejścia do świata *Work a Dream* i przebywania na księżycu, którego plener został idealnie dostosowany do gry, komentarz dziewczyny podpisanej jako Mag3 niemal uchodzi mojej uwadze. Dopiero po chwili cofam się do jej wpisu: „Nie gram już w to” – napisała. „Ta gra nie jest w porządku. Bałam się w niej”. Szukam innych jej wypowiedzi, ale ich nie znajduję. Kiedy jednak próbuję zebrać informacje na temat Mag3, dowiaduję się, że to nowy użytkownik z USA i mogę wysłać do niej wiadomość.

„Od niedawna gram w *Work a Dream*”. – Palce biegną po klawiaturze tak szybko, że się mylę i muszę poprawić słowo *Dream*. „Rozumiem, że grasz w *Io*? Czy możesz mi powiedzieć, co cię zaniepokoiło?”.

04:15 czasu Io

Budzę się w jaskini, w której poprzednim razem szukałam schronienia przed erupcją wulkanu. Akurat nadchodzi lodowaty i mglisty świt. Siarka wyrzucona przez wulkan opadła, srebrny szron unosi się i w zawirowaniach wędruje poza nikłą atmosferę. Europa powoli się oddala, a jej światło słabnie, przysłonięte wstającym słońcem. Oddycham lodowatym powietrzem Io. Na skórze czuję mróz. Nasiąkam ciemnością. Dziwne, ale w mroku zaczynam widzieć zarysy ścian jaskini, jakbym miała na oczach noktowizor. Jestem w stanie dostrzec nawet wejście do tunelu, tonące przecież w kompletnej ciemności. To niesamowite, ale wyciągam dłoń, a ona – jeszcze zanim dotknie ściany – wyczuwa ją na odległość.

– Szósty zmysł – szepczę zafascynowana. Otrzymałam punkty za walkę ze zwierzęciem i ucieczkę przed lawą!

Poruszam głową, a moja skóra wychwytuje delikatne wibracje, które wytwarza przestrzeń i mogę swobodnie zagłębić się w mrok korytarza, bez obaw, że w coś uderzę. Jaskinia pachnie słoną wodą i za tym zapachem idę, precyzyjnie przeczuwając, gdzie powinnam postawić stopy. Na prawdziwym Io nie ma naturalnej wody, ale ja właśnie dostałam bonus w jej postaci...

Kap-kap... dobiega do mnie z tunelu.

Przymykam powieki i czuję wodę. Czuję, jak blisko niej jestem. Raptowny skok w głąb korytarza. Śmieję się, zachwycona własną mocą, tym, co mogę zrobić. Przytulam policzek do mokrej ściany, a potem nabieram wodę w dłonie i smakuję. Jest czysta, doskonała i gasi pragnienie już po kilku łykach. Czuję też, że wracają mi siły. Wtedy mogę wyruszyć w dalszą drogę.

Kilka kilometrów za jaskinią zauważam ruch. To młody mężczyzna. Pojawia się pomiędzy skałami – wysoka postać z ciemnymi włosami zebranych w warkocz. W pośpiechu zaciskam obolałą dłoń na rękojeści noża, chociaż podejrzewam, że w starciu z silniejszym od siebie avatarom nie miałabym szans taką bronią zrobić mu krzywdy.

– Stój! – wołam po angielsku. – Nie podchodź, ja podejdem!

Nie wydaje się zaskoczony, widząc mnie. Posłusznie staje w miejscu i opuszcza ręce wzdłuż ciała. Avatar idealnie naśladuje człowieka. Kiedy się do niego zbliżam, zauważam szczegóły, na przykład jego oczy, podobne do oczu Astrid. Przypominają tafle jeziora, ale mają brązowy kolor, a w ich odbiciu widzę siebie. Wszystko jest idealne: włoski na skórze, każda rzęsa, brązowe włosy

splecione w warkocz i przewiązane gumką, wyczuwam nawet emanujące od niego ciepło!

Obrzucam zafascynowanym spojrzeniem jego ubiór: wysokie kozaki, ale z lepszą podeszwą niż moje, wojskowe spodnie i koszulkę z podwiniętymi rękawami. On natomiast przygląda się poparzeniom na moich ramionach. Dziwne, ale zapachy, które teraz czuję, kojarzą mi się z Ziemią – czuję woń szamponu do włosów, niemal zmyty zapach perfum, mydła, wody po goleniu... „Jak to możliwe?” – myślę oszołomiona.

– Boli cię? – przerywa ciszę płynną angielszczyzną i wskazuje moje rany.

Prawie o nich zapomniałam, ale ból co jakiś czas daje mi o sobie znać.

– Trochę – przyznaję, a chłopak mija mnie w taki sposób, że bym widziała jego dłonie. – Pozwolisz? Pomogę.

Kuca przy skałach i zaczyna zbierać z nich wulkaniczny pył.

– W Andach zbiera się taki pył w celach leczniczych – wyjaśnia. – Na Io działa to podobnie.

Kiedy potem się zbliża, uderza mnie, że jest aż tak wysoki. Unosi mi włosy z ramion, sprawdzając, jak daleko skóra jest poparzona. Jego palce są ciepłe, jak u człowieka, a dotyk tak realny, że w pierwszym odruchu się cofam.

– Pierwszy tydzień w grze? – Zdmuchuje sobie kosmyk włosów z czoła.

– Aż tak to widać?

Rzuca mi krótkie spojrzenie spod rzęs i uśmiecha się w miły sposób.

– Gdybyś była tu dłużej, próbowałabyś mnie zaatakować. Masz przecież nóż.

Dziwna chwila. Mam wrażenie, jakby coś ze mnie zabierał. Jeszcze chwilę temu widziałam w nim człowieka i nawet pachniał jak człowiek, teraz jednak ogarniają mnie wątpliwości. Nie wiem właściwie, na czym to polega. Coś w oczach, w sposobie, w jaki na mnie patrzy. „Ożywia go komputer” – przebiega mi przez myśl, ale odrzucam tę możliwość, gdy avatar całkiem ludzkim gestem zadziera głowę, żeby spojrzeć w niebo.

– Powinnaś znaleźć sobie inne miejsce na obóz – stwierdza. – Na dole nie jest bezpiecznie. Wybieraj raczej groty i jaskinie położone w górach.

Przypominam sobie zwierzę, które mnie zaatakowało.

– Miałam już spotkanie z jakimś dziwnym stworzeniem, więc...

– Mam na myśli ludzi – przerywa mi.

Spoglądam na dłoń, w której ledwie udaje mi się utrzymać nóż. Gdyby ktoś chciał zrobić mi krzywdę, nie miałabym możliwości obrony. Zresztą nóż to słaba obrona!

– Dziękuję – mówię, a on otrzepuje ręce z pyłu. – Jestem Astrid.

– Ian – odpowiada.

– Jesteś pierwszą osobą, którą spotkałam – wyznaję. – Gdzie są inni gracze i miasta, które widziałam w zwiastunie gry?

– Miasta? – Ogląda się za siebie, na wysokie skały. – Poszłaś w złą stronę, tu nie znajdziesz cywilizacji. Jesteś na terenie kanionu i przed sobą masz pustynię.

– Muszę zawrócić?

– Nie, to za daleko. Lepiej będzie, jeśli dalej pójdziesz tak, jak planowałaś. Natkniesz się wówczas na niewielki Obóz. – Wskazuje odległe pasmo gór.
– Wybieram się tam przenocować, więc gdybyś chciała dołączyć... Po drodze muszę poszukać wody, a jeśli się pospieszymy, zdążymy przed zmierzchem. Rano ruszysz do miasta.

Spoglądam na niebo, gdzie Europa wciąż się oddala i staje się białą kulą przypominającą kryształ. W końcu z ulgą sięgam po plecak.

– Chętnie. Pójdę z tobą, Ianie.

Wędrujemy szerokim lejem, który ciągnie się aż do odległych gór. Równo z nami porusza się zwierzę, nie odrywając od nas oczu. Przypomina mi tamto stworzenie, które rzuciło się na mnie ze skały. Ian wyjaśnia, że zwierzęta tutaj przypominają sępy.

– Atakują dopiero, kiedy czują śmierć. Jeśli jednak są bardzo głodne, mogą zaatakować też osobę żywą. My jesteśmy we dwoje, więc nie powinny się odważyć.

Podrywam się do biegu przed kolejną rzeką na wpół zastygłej lawy i zwierzę też zaczyna biec, a na płaskowyżu rozlega się stłumiony tupot jego łap. W świetle dnia wygląda jak puma, a jego sierść delikatnie fosforyzuje. Odchodzi, gdy zbliżamy się do górskiego łańcucha.

Im bliżej jest zmierzchu, tym robi się zimniej. Powietrze przesiąka chłodem, marznę w sukience bez rękawów. Pytam Iana, jak długo gra w *Work a Dream*.

– Już trochę czasu – odpowiada oględnie i chyba nie chce kontynuować tematu.

– Jakie jest twoje zadanie?

– Pomoc mediatorom – odpowiada żartem, kiedy przyznaję, kim jestem w grze.

Kogoś mi przypomina, ale nie mam pojęcia kogo, a kiedy w końcu uświadamiam sobie, że Bartka, mylę krok i potem już ciągle mu się przyglądam.

Docieramy do szerokich skał, ułożonych tak, że przypominają ponakładane na siebie, poziome płyty. Ziemia kończy się rozpadliną, która jest tak głęboka, że nie uda nam się jej pokonać. Ian wyciąga więc z plecaka liny oraz haki i stwierdza, że będziemy musieli przedrzeć się przez skały.

– Może znajdziemy tam wodę – dodaje na pocieszenie, owijając grubszą linę cieńszą i tworząc węzeł, do którego podłącza metalowy karabinek.

Zbliżam się do skraju przepaści i spoglądam w dół. Nad Io powoli zapada zmierzch, nasze cienie stają się coraz dłuższe i mniej wyraźne, znikają kontrasty

i błysk światła na krawędziach kamieni. Wsłuchuję się w panującą wokół ciszę i ciężko mi uwierzyć, że na Io równocześnie z nami poruszają się inni gracze, że płoną obozy i miasta.

– Wspinając się w realnym świecie?

Zaprzeczam ruchem głowy.

– Ale zawsze chciałam to zrobić. A ty?

– Czasami. Raczej nie mam czasu.

Kiedy do mnie podchodzi, wyczuwam tamte zapachy, które się na niego składają. Nieuważnie słucham, jak tłumaczy, co mam robić, żeby zawisnąć na linie.

– Jeśli postawisz stopę na dłuższej uprzęży, to możesz podsunąć górną pętlę... – Wskazuje mi pokryty lodem skalny występ na szczycie góry. – Na Ziemi potrzebowalibyśmy dobrego ekwipunku i przynajmniej całego dnia, ale tutaj wszystko jest takie łatwe...

Unoszę dłonie, gdy przeciąga mi linę w pasie. Ogarniam spojrzeniem jego twarz, długie rzęsy i ładnie wykrojone łuki brwi. Zimno sprawiło, że na bladej twarzy Iana malują się rumieńce.

– Będziemy mieć szczęście, jeśli trafimy na wodę. – Podnosi na mnie wzrok.

Wspina się pierwszy i w jego wykonaniu wszystko wygląda banalnie prosto. Idę w ślady Iana i podciągam się w górę, stawiając stopy w miejscach, które mi wskazuje, ale jeden zły ruch i nagle osuwam się w dół. Na szczęście nie spadam szybko, a lina nie napręża się mocno, jak stałoby się to w realnym świecie. Jednak i tak czuję mrowienie w brzuchu.

– Nic się nie stało! – zapewnia Ian, wciąż tak samo spokojnie. – Poszukaj miejsca, gdzie mogłabyś postawić stopy! Po lewej stronie masz doskonałe miejsce.

Palcami macam skałę, naprężam mięśnie i udaje mi się podciągnąć w górę, ale brakuje mi wprawy.

– Masz lęk wysokości? – Ian uśmiecha się. Chyba chce dodać mi otuchy.

– Szybko pytasz! – Też się śmieję i w tym momencie znowu coś robię źle. Już po chwili wiszę na sprężynującej linie. Co gorsza, zbyt daleko odsunęłam się od skały, żeby teraz się jej chwycić. Poda mną znajduje się gigantyczna przepaść, której rozmiarów nawet nie staram się ocenić.

– Musisz się rozbujać, Astrid.

Posłusznie odpycham się stopami od ściany i czuję, jak lina się napręża, gdy ciało kołuje nad przepaścią, wciąż jednak zbyt daleko, żeby sięgnąć Iana.

– Jeszcze raz!

Znowu się odpycham, tym razem na tyle silnie, że przypomina to jakąś koszmarną huśtawkę. Moja ręka omija dłoń Iana o kilka centymetrów. Ostatni raz to już szaleństwo. Czuję strach i jednocześnie jestem zafascynowana tym, co robimy, kiedy odlatuję w przepaść, a potem raptownie zbliżam się do skalnej półki. Palce ocierają się o dłoń Iana i już myślę, że znowu się nie uda, ale on łapie mnie

za nadgarstek.

– Już dobrze, mam cię.

– Dziękuję. – Chwytam się go, kiedy podciąga mnie na wąską, skalną półkę.

Odwiązuje mi linę, chociaż czułabym się bezpieczniej, posiadając ją na tej wysokości. Poruszamy się wzdłuż ściany, która kończy się wąską, tworzącą tunel szczeliną. Musi być głęboka, skoro nie potrafię dostrzec, dokąd biegnie. Nachyliłam się nad nią, ale w środku panuje mrok.

– Spróbujemy tędy – proponuje Ian.

Układamy się na plecach i wsuwamy w szczelinę, a ona okazuje się tak wąska, że czuję, jakbym weszła w ciasny śpiwór. Pod stopami pewnie mam przepaść, ponieważ mimo ruchów nóg nie udaje mi się trafić na podłoże. Wtedy mrowienie w brzuchu wraca.

– Co chcesz zrobić? – pytam Iana.

Układa dłonie płasko na skale i wsuwa się głębiej w szczelinę.

– Skoczymy.

– Żartujesz?

Zsuwa się w szczelinę tak szybko, że nie zdążam go złapać. Wstrzymuję oddech, czekając na jego krzyk albo huk ciała uderzającego o skały. Zamiast tego słyszę plusk wody, a potem śmiech Iana.

– Chodź, Astrid!

Wypuszczam z rąk skałę i lecę w dół. Spadam w wąską przepaść, gdzie w każdej sekundzie mogę się obić o kamienie i ściany. Zamiast tego ląduję w wodzie. Metry, metry turkusowej, ciepłej wody, która błyszczy światłem odbitym od skalnego stropu. Wynurzam się tuż przy Ianie, głośno wciągając powietrze.

– Skąd wiedziałeś o tym miejscu? – pytam ze śmiechem, odgarniając z twarzy mokre włosy.

Na rzęsach ma krople wody, a włosy rozplotły się z warkocza i opadają mu na ramiona.

– Nie wiedziałem.

– Więc następnym razem nie zamierzam cię słuchać!

Układam się na plecach i poruszając rękami, wpatruję się w skalne nawisy, przypominające bajkowy pejzaż. Wszystko tu skrzy, sprawiając, że jaskinia wydaje się dobrze oświetlona. Kiedy zanurzam głowę pod wodę, ta okazuje się krystalicznie czysta. W złocistym świetle dostrzegam skalne tunele i białe, migoczące dno. „Gdybyśmy mieli płetwy i maski, moglibyśmy popłynąć tunelem” – myślę, macając wejście do jednego z nich. Kiedy potem się wynurzam, Ian siedzi już na skalnej półce i wyciąga do mnie dłoń.

– Chodź, siadaj.

Zimno już wkrada się do groty, sprawiając, że zaczynam drzeć.

– Jak daleko jest Obóz? – pytam, obejmując się ramionami.

– Już blisko, dotrzemy tam najdalej w pół godziny. – Wydobywa z plecaka butelkę i napełnia wodą. – Przenocujemy, a rano pokażę ci, gdzie powinnaś się kierować, żeby dotrzeć do miasta.

– Wciąż dużo tutaj miejsca – stwierdzam. – Księżyc pomieściłby wielu graczy. O co więc walczą?

– Dałaś się zwieść zwiastunowi, że o ziemię? – Uśmiecha się, jakbym palnęła głupotę. – Zdobywają broń. Na Io bez dobrej broni nie przetrwasz.

Obóz zarysowuje się na horyzoncie. Spodziewałam się namiotów, ale te, skulone w szerokiej bliźnie, otaczającej je jak mur, przypominają wydzielony dystrykt. Zwalniamy krok, uświadamiając sobie panującą wokół ciszę i brak ruchu.

– Poczekaj – prosi Ian.

– Pójdę z tobą – protestuję.

– Zostań – powtarza i zostawia mnie na pustyni, a sam zeskakuje w dół blizny i zagłębia się w uliczkę stworzoną przez kilka namiotów.

Kiedy go nie ma, rozglądam się wokół. Spostrzegam dziecięce ubranka porzucone tak, jakby ktoś przygotował je do spakowania. „Gdzie są gracze?” – zastanawiam się.

Iana nie ma zaledwie kilka chwil, kiedy jednak decyduję się zejść na dół. Płachta pierwszego mijanego przeze mnie namiotu śmierdzi, nagrzana słońcem. Z plecaka wyciągam nóż i ustawiam ostrzem, by w razie potrzeby móc zaatakować, chociaż wątpię, czy byłabym w stanie to zrobić, skoro gra jest aż tak realistyczna. W namiocie leżą materace, śpiwory, ubrania – wszystko czeka, jakby gracze zaraz mieli wrócić. Moje spojrzenie przykuwa leżący na podłodze but. Przypomina mi but bibliotekarki w warszawskiej szkole. Nie wiem, czy to wyobraźnia płata mi figla, czy może zbieg okoliczności, ale na obcasie widzę nawet plamę krwi. Cofam się na zewnątrz.

– Znalazłem trochę ciepłych ubrań.

Ian wkłada mi do rąk rzeczy. Oglądam wojskową bluzę, na pewno ciepłą. I czarne spodnie. Nie jestem przyzwyczajona, że ktoś się o mnie troszczy, i chyba już zapomniałam, jak należy wówczas reagować.

– Dziękuję – bąkam tak cicho, że pewnie nie dosłyszał.

Ian otwiera wieczko znalezionej na ziemi puszkii. Jego twarz natychmiast rozświetla uśmiech.

– No proszę, jest nawet kawa!

Na nocleg wybiera najlepiej wyposażony namiot. W środku znajdujemy materac, poduszki, a nawet palnik, który przypomina przenośne, kempingowe ziemskie kuchenki. Wodę z dwóch butelek napełnionych w grocie Ian wlewa do przerdzewiałego garnka i walczy z zamarzniętymi zapałkami, żeby wzniecić

w kuchence płomień. W tym czasie nad Obozem zapada już zmierzch. Niebo granatowieje, a najjaśniejszym punktem na nim staje się zimna, srebrzysta Europa.

– Jedzenie NASA. – Ian wyjmując ze swojego plecaka niewielką puszkę, oświetlając ją latarką. – Wygląda jak żarcie dla psa i beznadziejnie smakuje. Ale dzisiaj dobre i to. Na Io ciężko o jedzenie, od kiedy zaczęły się zamieszki.

– Dlaczego nie walczysz? – pytam.

– Nie dostałem takiego zadania.

Kiedy wbija w puszkę nóż, próbuję wyobrazić go sobie w realnym świecie. Na pewno jest starszy ode mnie, ale ciężko mi określić, o ile. Patrząc na jego rękę, przypominam sobie, że Bartek też wyglądał dorośle mimo młodego wieku i miał takie właśnie dłonie o długich palcach, zupełnie jak u dorosłego mężczyzny. Podnoszę wzrok z rąk Iana na jego twarz. Jest piękny – nie znajduję innego określenia na to, jak wygląda jego avatar.

– Poczujesz się? – Podaje mi puszkę, która okazuje się tworem idealnym, nawet ma grawerunek daty przeznaczonej do spożycia oraz logo wytwórni.

Jestem tak głodna, że mogłabym zjeść nawet zwierzę, które mnie zaatakowało poprzedniego dnia! Nie mam jednak sztuców, więc korzystam z palców. Obracam się przy tym tyłem do Iana, żeby nie widział, jak łączywie połykam jedzenie. Miał rację, smakuje okropnie, ale i tak czuję ulgę.

– Nieistniejące jedzenie. – Podnoszę puszkę i przyglądam się jej. – Niesamowite, że mój organizm daje się oszukać i naprawdę wierzy, że się najadłam!

– *Work a Dream* – odpowiada Ian z uśmiechem, który jednak wypada raczej smutno.

Poza namiotem zapadł już zmierzch i zaczynam odczuwać zmęczenie. Powoli wraca świadomość, od jak wielu godzin gram. Czaplińskiemu pewnie się to nie spodoba, kazał mi przecież grać po dwie, trzy godziny. Ian też sennie pociera oczy i na znalezionej kartce rysuje mapę, oświetlając ją latarką.

– Powinnaś kierować się tam.

Tłumaczy, że w zaznaczonym przez niego miejscu znajduje się Północny Obóz, o wiele większy od tego, w którym się znaleźliśmy.

– Co to za Obóz?

– Małe miasto, posiada własną strukturę. Zanim do niego dotrzesz, być może spotkasz kolonistów, czyli avatary ożywione przez komputer. To nie gracze, ale mogą mieć jedzenie albo inne potrzebne ci rzeczy. Poza tym z nimi będziesz bezpieczna i wzmocnisz swoją postać.

– Byłeś tam?

– Tak, na początku gry. Całkiem miłe miejsce.

Niby wszystko jest w porządku, zagarnia za ucho kosmyk włosów jak człowiek i przygląda się mapie, jakby się zastanawiał, co jeszcze powinien na niej

dodać. Jednak znowu dopada mnie dziwna myśl, że coś tu nie gra.

Kiedy zalewa kawę wrzątkiem, przebieram się w rzeczy, które mi dał. Bluza jest o wiele za duża, niemal w niej tonę, a dłonie chowają mi się w rękawach, co Iana rozbawia. Pomaga mi podwinąć rękawy, a potem, też już przebrany, siada przy mnie na materacu.

– Zobacz, co znalazłem. – Podaje mi mały, owalny przedmiot.

To pęknięte lustro, takie, jakie kobiety noszą w torebkach na Ziemi.

– Leżało w namiocie – wyjaśnia. – Chyba żart ze strony grafików, bo nie wiem, jak inaczej to wytłumaczyć.

Kieruję je na siebie, a ono odbija jasne, błyszczące włosy, które okalają twarz mojego avatara. Przesuwam lustro odrobinę wyżej i w kadrze chwytam odbicie Iana. „Jak zdjęcie” – przebiega mi przez myśl.

– Masz, Astrid, twoja kawa. Nie wiem, jak to zrobili, ale smakuje jak w realnym świecie.

Z daleka dobiega dźwięk erupcji wulkanu, potem dociera do mnie odgłos przypominający strzały. Odruchowo kulę się w sobie i czuję, że ziemia zaczyna drzeć. Kiedy zapada cisza, jest absolutna. Nie ma znajomych dźwięków: bzyczenia owadów, szumu wiatru. Bezruch i zimno. Przez rozchyloną płachtę namiotu dostrzegam fragment nieba, akurat ten, gdzie znajduje się Ziemia. Wydaje się malutka. Odległa. Coraz bardziej nierealna.

– Jakie jest twoje zadanie? – pytam, a Ian przysuwa kubek do ust, ale nie pije, tylko ogrzewa się parą z napoju.

– Mam pomóc grupie ludzi.

– Ekoterrorystom?

Pochyla głowę zupełnie jak ja, kiedy nie wiem, co odpowiedzieć. Mija chwila i sięga po bluzę, którą znalazł dla siebie.

– Nie, Astrid, zakładnikom.

– Gdzie są?

– Jutro do nich dotrę. – Ubiera się i na głowę naciąga kaptur. – Rozejrzę się jeszcze po Obozie. Dobranoc!

Kiedy go nie ma, spoglądam na porzucone w namiocie rzeczy. Zastanawiam się, czy wszystko, co napotykam na Io, jest częścią scenariusza gry? Układam się w śpiworze i chciałabym zapaść w sen, ale nie nadchodzi. Wciąż spoglądam na otaczające mnie przedmioty. Są takie realne: kawa ma swój zapach i smak, woda chlupocze i konsystencją przypomina tę w realnym świecie, poparzenia na ramionach goją się, przybierając odcienie, którymi mienią się prawdziwe rany. „Tak łatwo wpaść w pułapkę i wmówić sobie, że tu też dałoby się żyć” – myślę.

Wsuwam dłonie pod głowę. Nie mam pojęcia, jak wiele czasu minęło od chwili, kiedy Ian wyszedł, ale wydaje mi się, że wystarczająco dużo, żeby zacząć się martwić. Wytrzymuję jeszcze kilka chwil i wstaję z posłania.

Na dworze pejzaż się zmienił. Jowisz zbliżył się do Io i przez to wydaje się jeszcze wyraźniejszy. Jego purpurowy kolor rzuca poświatę na pustynię, sprawiając, że wygląda jakby płonęła: purpurowe szczyty gór, skrzący na czerwono piach. „Nigdzie indziej nie byłabym w stanie zobaczyć czegoś tak pięknego!” – myślę.

– Ian?

Kolejny raz zdumiewa mnie świat bez wiatru, bez ruchu cząstek powietrza.

– Ian? – powtarzam i go zauważam.

Kuca na płaskowyżu, kilkaset metrów ode mnie, wpatrzony w coś, czego jeszcze nie dostrzegam.

Otulając się rękami, spoglądam w ciemność, skąd wychodzi zwierzę, które poruszało się za nami przez całą drogę do Obozu. Odruchowo wstrzymuję oddech, kiedy stworzenie zbliża się do Iana. Teraz powinno go zaatakować, ale tak się nie dzieje. Ian wyciąga do niego rękę. Dziwna chwila. Puma, czy cokolwiek to jest, robi jeszcze jeden krok w jego stronę, a palce chłopaka nurkują w jej sierści. Wtedy ogarnia mnie wrażenie, jakbym wkroczyła w intymność, która nie jest przeznaczona dla mnie. Cofam się do namiotu.

W nocy temperatura spada tak bardzo, że oddech zmienia się w obłoczek pary. Naciągam na śpiwór koc, ale to wciąż za mało, by się ogrzać. Ian na szczęście po powrocie uszczelnia drzwi, zamykając wszystkie zamki. Kiedy gasi palnik, w namiocie robi się bardzo ciemno.

Myślę o Nikoli i długim czasie, jaki minął, od kiedy spałam z nią ostatni raz, przytulając do siebie jej drobne, chude ciało. Myślę też o Bartku. Wstrzymuję oddech i nasłuchuję kroków Iana. Rozpina zamek śpiwora, materac delikatnie ugina się w miejscu, gdzie się kładzie. Jego bliskość sprawia, że ciężko mi zmusić się do snu. Nasłuchuję oddechów Iana, dociera do mnie ciepło bijące z jego ciała.

Jakiś czas później z płytkiego snu wrywa mnie ruch. Otwieram oczy i przez chwilę nie pamiętam, gdzie jestem i co się dzieje. Wzrok powoli wyławia z ciemności kształty przedmiotów i zarys sylwetki Iana. Siedzi na materacu, obejmując się ramionami. Słyszę, jak głośno nabiera powietrze – jak ktoś, kto przed chwilą tonął.

– Ian? – pytam, dotykając jego pleców.

Obraca się gwałtownie, nerwowym gestem zbiera do tyłu włosy.

– Myślałem, że śpisz – mówi. W ciemności jego oczy błyszczą, ale jakoś inaczej. Jest w nich strach i bezsilność. – Coś mnie obudziło, przepraszam...

Niemal cała doba w grze. Zasnęłam podłączona do konsoli, a Barbara nie obudziła mnie, kiedy więc rano rozchyłam powieki, zamiast pokoju i szarego polskiego nieba za oknem widzę świat Io. Sennie rozłączam kable i podnoszę się z łóżka.

– Potrzebuję pieniędzy na kawiarnię internetową – informuję Barbarę, kiedy spotykam ją w przedpokoju, już gotową do wyjścia.

Bez słowa sięga do szuflady po kopertę, którą otrzymała od Czaplińskiego.

– Tyle wystarczy? – Podaje mi kilka banknotów.

– Tak, dzięki.

„Opiekunowie” – czytam w Internecie przy informacjach o Io. Znajduję wpis dziewczyny na amerykańskim forum internetowym, poświęconym grze *Bitwa o Io*: „Czy spotkaliście się już ze zjawiskiem Opiekunów na Io? Czy to Mistrzowie Gry?”.

„To mity” – odpowiada inny forumowicz.

„Naprawdę słyszałam o Opiekunach” – wtrąca się do dyskusji internauta o pseudonimie Adel118. „To ktoś w rodzaju aniołów stróżów gry”.

„Gdzie oni są?” – pyta ktoś inny. „Chcę mieć takiego anioła :-)”.

Przerzucam wzrokiem listę komentarzy, szukając odpowiedzi osoby, która miała do czynienia z Opiekunami. Znajduję ją kilkanaście postów niżej. „To nie był anioł stróż” – pisze. „Koleś zachowywał się jak wariat. Pozabijał ludzi, z którymi podróżowałam. Powiedział, że złamali zasady, a on jest kimś w rodzaju służby porządkowej na Io. I że jemu nie możemy zrobić krzywdy, bo wylecimy z gry!”.

W poczcie znajduję list od dziewczyny, którą pytałam, dlaczego niepokoi ją *Bitwa o Io*. Chyba nie zna angielskiego i być może korzystała z uboższego tłumacza, skoro odpisuje: „Cześć! Nie lubię gry Io. Coś nie jest ok tam, zbyt wiele złego, więcej strachu. Ktoś spojrzeć na głowie wiele razy. Krzywda mi i inni. Nie graj w to”. Odpisuję: „Co to znaczy? Ktoś zrobił ci krzywdę w grze?”. Wiadomość niezwłocznie wysyłam.

Cofam się do strony startowej i zastanawiam się, jak ująć pytanie, żeby wyszukiwarka nie zasypała mnie bzdurami. Mam tylko dwie wskazówki: jedna to pseudonim Iana w grze, druga – fakt, że gracz kryjący się pod jego avatarom ma około dwudziestu lat i pewnie od kilku tygodni, jeśli nie od kilku miesięcy, gra w technologii Work a Dream. W chwili, gdy obie wskazówki umieszczam w przeglądarce, Internet zaczyna mi się wydawać gigantycznym oceanem, gdzie znajdują się tysiące Ianów z całego świata. Tracę pewność, że pomiędzy nimi uda

mi się znaleźć jego.

– Za pół godziny zamykam – informuje chłopak, który dzisiaj również obsługuje kawiarnię.

– Zaraz kończę – odpowiadam nieuważnie, zajęta ustawieniami filtra przeglądarki. Zostaję zasypana linkami i informacjami o Ianach, mających dwadzieścia lat i mieszkających na całym świecie. Nie miałam nawet pojęcia, że to takie popularne imię!

Po jakimś czasie jednak z plątaniny różnych informacji zaczynam wyławiać kilka pojedynczych osób, by na koniec wytypować dwie. Jeden profil Iana, który przyciągnął moją uwagę, należy do studenta uczelni warszawskiej. „Ian” Michał Zaręba pobiera stypendium naukowe i gra w gry w technologii *Work a Dream*. Kiedy zaglądam do rozkładu zajęć jego grupy, wśród języków znajduję angielski i francuski, a wśród zajęć sportowych między innymi szermierkę. Zamieścił fotografię, na której znajduje się tylko jego oko. Powiększam zdjęcie. Oko ma brązową tęczówkę i jest otoczone długimi rzęsami. Nie jestem jednak pewna, czy podrasowane graficznie będzie wyglądało jak oko avatara z *Io*.

Oglądam drugi profil. Ian Steward ze Szkocji napisał jedno zdanie w dziale zainteresowań: *Work a Dream*. Nie zamieścił zdjęcia, tylko avatara z mangi – pięknego mężczyznę o ciemnych włosach, ubranego w staroświecki strój. Kiedy jednak próbuję znaleźć szczegóły na jego temat, zostaję przekierowana na stronę firmy zajmującej się produkcją gier w najnowszej technologii *We Fly High*. To producenci *Bitwy o Io* – przypominam sobie. Zaintrygowana szukam współpracowników *We Fly High* w nadziei na znalezienie nazwiska Iana. Może dla nich gra albo pracuje przy produkcji gry?

– Muszę zamykać! – Głos chłopaka odrywa mnie od ekranu. – Kończ już, dobrze?

– Już, moment...

Szybko popycham palec w dół, ale lista jest taka dłuuuuuuga.

– Zamykam!

Powinam wstać, ale nie mogę. Powinam wyłączyć komputer, ale muszę przejrzeć tę listę do końca.

– Przepraszam, już kończę – mówię, ale nie wstaję.

Na liście nie ma Iana Stewarda.

– Słuchaj, naprawdę muszę iść. – Chłopak już stoi w drzwiach z kluczami w ręce.

Zamykam więc profil „Iana” Michała Zaręby oraz Iana Stewarda i nabieram pewności, że błędzę, bo ani ten, ani poprzedni znaleziony Ian nie jest chłopakiem, którego spotkałam na *Io*.

06:04 czasu Io

Otwieram oczy dziwnie spokojna. Uczucie pochodzi z miejsca w brzuchu, gdzie do tej pory gromadził się strach. Układam tam dłonie, zdziwiona, że jestem...

Jaka?

Bezpieczna.

Unoszę się na łokciu i zauważam, że Ian śpi blisko mnie. W świetle wstającego dnia wydaje mi się tak bardzo realny. Wiem, że gdybym go dotknęła, ciało okazałoby się ciepłe. Dotykam go, a skóra przenika mnie chłodem.

– Ian?

Nie ma odpowiedzi. Sprawia wrażenie, jakby spał, i nawet oddech ma wyrównany i głęboki. Kiedy jednak głośniej wymawiam jego imię, nie reaguje. Nie budzi się też, gdy delikatnie dotykam jego ramienia.

Z uczuciem, jakbym robiła coś niestosownego, układam dłoń w miejscu, gdzie powinno znajdować się serce. Bum-bum, bum – rytmiczne bicie, od którego cierpnie mi skóra. „Wyłączył się z gry?” – zastanawiam się. Czyżby tak to wyglądało, kiedy ktoś odejdzie od konsoli? Jego avatar nie znika, tylko zostaje tutaj, pogrążony we śnie i jednocześnie bezbronny? Przecież gdybym chciała, pewnie mogłabym zrobić mu krzywdę.

Przysuwam nos do jego skóry i próbuję wyczuć zapach towarzyszący mu poprzedniego dnia. Dzisiaj go nie ma. Może więc kiedy człowiek odłącza się od konsoli, a jego avatar traci kontakt z ciałem, znika ziemski woń?

Moją uwagę przyciągają cienie pod oczami Iana. „Jeśli w realnym świecie jestem bardzo zmęczona, czy w grze również jest to widoczne?” – zastanawiam się.

Ian wciąż śpi, kiedy wychodzę z namiotu i wspinam się na szczyt pobliskiej skały. Dzień już wstał, światło słońca drży na krawędziach kamieni i mieni się w szronie. Wskakuję na wysoką skalną półkę, skąd rozciąga się panorama księżycy. Zauważam jaskrawoczerwone jezioro lawy na wschodzie i fontannę gazów, która wybucha na zachodzie, wzbijając w niebo popiół. Obserwuję ten niesamowity spektakl aż do momentu, gdy moje spojrzenie przyciągnie jasny punkt, oddalony ode mnie o jakieś pół kilometra. Szkło? Szkło na pustyni?

Przysłaniam dłonią słońce i próbuję dojrzeć, co tam się znajduje, ale blask jest zbyt mocny. Postanawiam więc tam pójść. Już z odległości kilkunastu metrów zauważam, że to wehikuł przypominający terenowego łazika, z kabiną dla kierowcy. W rozbitej szybie załamują się promienie słońca. Okrążam pojazd zaintrygowana, a kiedy jestem po drugiej stronie, zauważam leżący na ziemi kształt.

Czas jakby stanął w miejscu. To ciało. Avatar nie śpi, jak Ian. Jest pusty. Przypomina skorupę. Musiał leżeć tutaj dość długo, ponieważ wyczuwam też zapach, którego nie znam, a który chyba każdy przechowuje w genach, dokładnie wiedząc, jaki on jest. Osłaniam dłonią nos i delikatnie stopą dotykam ciała,

próbując je odwrócić. To dziewczyna. Jej głowa odchyła się, odsłaniając podłużne głębokie nacięcie na szyi.

– O Boże!

Raptownie się cofam, niemal wpadam na łazik.

– O Boże! – powtarzam.

Sensoryczność gry: blachy nagrzały się tak mocno, że aż palą. Ciało dziewczyny na moich oczach coraz bardziej mięknie i tworzy się z niego czarna, wilgotna plama. Gdy zaczyna się wchłaniać w podłoże, uciekam.

Kiedy wracam do obozowiska, Ian już jest na nogach i kucając w cieniu namiotu, obserwuje mnie z daleka, jakby potrafił widzieć na wiele kilometrów. O nic jednak nie pyta i mam wrażenie, że nie chce rozmawiać o tym, co zobaczyłam przy łaziku. Mgliście wyjaśnia, że musiał opuścić grę.

– Zapamiętałaś mapę, którą ci rysowałem?

Staje się jasne, że od tej chwili każde z nas idzie w swoim kierunku.

– Tak, tak myślę – odpowiadam i martwię się, ponieważ dopiero teraz dociera do mnie, że śmierć w świecie technologii Work a Dream jest prawie realna. „Pójdź ze mną jeszcze kawałek” – proszę go w myślach.

– To gdzie masz się kierować? – dopytuje się Ian.

Wskazuję odległe wzgórze.

– Tam.

– Dokładnie. I staraj się po drodze nie robić zbyt wielu postojów. Im szybciej tam dojdiesz, tym większe szanse, że przetrwasz... Znajdź też sobie broń. Może koloniści będą coś mieli.

– Mam nóż.

Uśmiecha się, jakbym go rozbawiła.

– Nożem możesz zabić zwierzę, ale nie pójdzie ci łatwo z graczem. Poza tym nie będziesz w stanie walczyć taką bronią. To zbyt realne, strzelanie jest o wiele prostsze...

Wskazuję odległy punkt, w którym załamuje się światło.

– Ciało zmieniło się w plamę – mówię. – Tak wygląda tutaj śmierć? Avatary stają się kałużą?

– Nie odłączyła się od konsoli na czas – odpowiada Ian i zamyka plecak.

Więc jednak wie, że to kobieta. Jak mógł widzieć z tak daleka?

– Co to znaczy? – Nie rozumiem.

– Ktoś ją zaskoczył. – Ian zarzuca plecak na ramię i prostuje się. – Inaczej wygląda śmierć gracza, który rozłącza się w momencie zagrożenia... – Przerzywa i obraca twarz na wschód, a w jego oczach pojawia się niepokój.

Uświadamiam sobie, że też coś usłyszałam. Jakby stoczył się kamyk. Już chcę to zbagatelizować, ale Ian wydaje się niespokojny.

– Idź już, Astrid – pogania mnie. – Pospiesz się!

Jest za późno. Zza skalnej półki wychodzą trzy osoby.

– Miło spotkać Ziemian! – woła dziewczyna ubrana w wojskowy strój i wykonuje miękki, żartobliwy ukłon.

Dziewczynie towarzyszy dwóch chłopaków, z których jeden, ciemnowłosey przedstawia nam całą grupę:

– Jestem Pedro, a to Marc i Gabrielle!

– Śniadanie? – Dziewczyna przechyla na bok głowę, rozsuwa w uśmiechu czerwone, zadziwiająco wilgotne w upale usta. – Możemy się dołączyć? Nie mieliśmy nic w ustach od ponad doby!

Jej niepokojące, prawie czarne oczy celują we mnie. Jest tak samo piękna jak reszta avatarów: jasna skóra, gęste czarne włosy. A jednak coś mi się w niej nie podoba. Włącza się mój szósty zmysł, ostrzegając przed niebezpieczeństwem.

Wyczuwam też niepokój Iana, staje blisko mnie, jakby chciał w razie potrzeby zasłonić mnie swoim ciałem. Gabrielle zwraca się do niego:

– Z twoją koleżanką wszystko w porządku? Nie wygląda najlepiej. Coś ci się stało, skarbie?

– Wszystko dobrze – odpowiada Ian. – Właśnie się zbieramy. W Obozie zostało jeszcze sporo jedzenia, więc... smacznego!

Myślę, że oboje patrzymy teraz na to samo – na dwa plecaki w rękach Pedra. Przenoszę wzrok na jego ochlapaną krwią bluzę, przypominam sobie ciało zmieniające się w czarną kałużę i łączę wszystko w całość.

– Czy już się spotkaliśmy? – Gabrielle skupia uwagę na Ianie. – Masz znajomą twarz, a ja mam doskonałą pamięć... – Znowu ten uśmiech nie współgrający z oczami.

– Nie wydaje mi się – stwierdza Ian i wyczuwam, że chce już iść.

Spoglądam na broń dużego kalibru, którą na ramieniu trzyma Marc. Gabrielle przechyla na bok głowę, mruży oczy i nagle unosi głos:

– Kurwa, to przecież ten koleś!

Coś ciężkiego spada mi na plecy, przewracając mnie na ziemię. Uderzam czołem o wystającą skałę, przez chwilę nie mogę złapać oddechu, a ból rozsadza mi płuca, kiedy ślizgam dłońmi w pył, próbując zrzucić z siebie ciężar avatara. Czuję, jak wciska mi kolano między łopatki. Uderza mocno pięścią w kręgosłup, aż dudni mi w głowie, a oczy wypełniają się łzami.

– Na kolana! – wrzeszczy jakiś trzeci głos, chyba do Iana.

– Wstawaj! – Szarpnięcie za włosy zmusza mnie do podniesienia głowy i wtedy zarabiam cios w nos.

– Na kolana, ty też! – ktoś krzyczy mi nad uchem. – Ręce za głowę! Powiedziałem, ręce łącz, kurwa, za głową!

Łączę więc roztrzęsione dłonie, a ktoś przyciska mi coś twardego do skroni

i słyszę głos przy uchu:

– Rusz się, koleś, a zrobię z twojej dziewczyny krwawe mięso!

Słyszę charakterystyczny dźwięk odciąganego kurka, a kiedy rozchyłam powieki, widzę lufę sięgającą mojej skroni. Pot strugami płynie mi po plecach, głośno łapię oddech.

– Zwiąż go! – pada komenda.

– Daj sznur!

– Nie ruszaj się...

Kątem oka zauważam, że Ian zrywa się na nogi, i nagle rozlega się huk wystrzału. Jest tak ogłuszający, że przyciskam ręce do uszu i przez moment myślę, że ktoś strzelił do mnie. Skóra mi się elektryzuje, jeszcze czuję przy skroni silny podmuch, potem zaczynam rozumieć, że to strzelił Marc, a pocisk przeleciał tak blisko mnie, że wywołał falę uderzeniową.

Przez chwilę nic nie widać w pyłe, który wznosi się w powietrzu. Kiedy opada, dostrzegam Iana leżącego na plecach. Spanikowanym wzrokiem, czując, jak ciśnienie tętni mi w uszach, szukam ran na jego ciele, ale nie znajduję. Bluzę ma brudną od piasku, ale chyba go nie postrzelili. Gabrielle pochyla się nad nim.

– Myślałam, Marc, że go zastrzełeś. – Dziwi się, a chłopak, który trzyma broń dużego kalibru, podchodzi do nich.

Nóż. Zauważam go na skale koło plecaka, leży w zasięgu rąk. Bez namysłu rzucam się w jego kierunku, ale Pedro jest szybszy i kopniakiem odrzuca go w bok, a potem unosi na mnie broń.

– Stój tam, gdzie stoisz, *bella!*

Marc już trzyma w rękach sznur. Zauważam jego lśniąca od potu skórę i powtarzający się, niecierpliwy gest, gdy potrząsa głową. Przez jedną upiorną sekundę mam wrażenie, że czas się cofnął – nagle znowu jestem w mojej warszawskiej szkole i właśnie chowam się pod ławką. Między ławkami chodzi napastnik. Wiem, dokładnie wiem, co można zrobić, kiedy człowiek jest tak pobudzony jak Marc i ma w rękach broń.

Obwiązuje sznurem nadgarstki Iana, który na szczęście nie protestuje.

– I po sprawie! – stwierdza, wycierając mokre od potu czoło.

Krok w tył i raptownie uderza Iana bronią w twarz. Zaciskam powieki, a strach wierci mi dziurę w brzuchu.

– Szlag – szepcze Ian.

Kiedy znowu otwieram oczy, związanymi rękami wyciera plamę krwi pod ustami. Spoglądam w niebo, gdzie migoczący pył układa się w piękne wzory. Gdzieś daleko następuje erupcja wulkanu i pod kolanami czuję drżenie ziemi.

– Tu nie ma żadnych zasad! – krzyczy Marc, pochylając się nad Ianem, który przygląda mu się pełnymi gniewu oczami. – Nikt nie przyjdzie ci z pomocą! Nie ma policji ani innych bzdur! Jesteś tu sam, a ja mam broń! Rozumiesz, co to

oznacza?! To ja mam broń! I to wszystko w tym temacie!

14:17 czasu Io

Poruszające się po ziemi buty Marca. Obserwuję je tak, jak w bibliotece warszawskiej szkoły patrzyłam na Sebastiana chodzącego między ławkami. Buty zbliżają się do mnie, ale zaraz oddalają w kierunku Iana. Mrużę oczy, jakby to mnie miał uderzyć, jakby to mnie bolało. Nie wiem, jak długo to trwa. Odłączyłabym się od konsoli, żeby nie uczestniczyć w grze, ale nie chcę tu zostawić Iana. Pomógł mi, chociaż tyle jestem więc mu winna. Kiedy Marc zbliża się do niego, Ian odruchowo się kuli i osłania głowę rękami. W miejscach, gdzie go skopali, na koszulce widzę plamy potu zmieszane z krwią. Sznurek poranił mu skórę na rękach, a rozsypane z warkocza włosy są brudne i zlepione krwią.

– Zaczynaj mówić, koleś, bo tracę cierpliwość! – powtarza Marc.

Nie mam pojęcia, czego od niego chcą, dlaczego uważają, że jest w stanie odpowiedzieć na ich pytania. Samych pytań też nie rozumiem. Pytanie pierwsze: gdzie jest magazyn z bronią? Drugie: czy Ian może wzbogacić ich avatary, żeby stały się niewyciężone. Trzecie...

– Mów, bo cię, kurwa, zajebię!

Ianowi chyba brakuje już sił, skoro opiera czoło o ziemię, nie będąc w stanie podnieść głowy.

– Odpieprz się... – mamrocze.

Marc kopie go, a Pedro i Gabrielle, siedząc na skale, przyglądają się tej scenie w milczeniu.

– Weź dziewczynę – odzywa się w końcu Pedro. – Skoro jest odporny na własny ból, może zabolą go, jak jego *bella* zacznie cierpieć?

– Ona nie jest moją dziewczyną. – Ian z wysiłkiem dźwiga jednak głowę, wierzchem ręki wyciera krew z ust. – Nawet jej nie znam.

– O, zaraz się przekonamy! – śmieje się Pedro.

Wcześniej przywiązali mi ręce do długiego kamienia, który rozszerza się ku górze, kiedy więc Pedro do mnie podchodzi, nie mam gdzie się cofnąć, a sznur jest bardzo krótki.

– *Bella!* – Kuca z pewnością osoby, która ma nade mną przewagę.

Z plecaka wyjmuję butelkę wody. Nie zdawałam sobie sprawy, jak bardzo mam zaschnięte gardło, dopóki nie zaczął pić. Oblizuję usta, ale język jest równie suchy. Znowu ten denerwujący i dziwnie znajomy akcent.

– Myślę, że twój chłopak wszystko nam opowie, jeśli pogadam z tobą.

– On nie jest moim chłopakiem! – oponuję bez większych złudzeń, że mi

uwierzy.

Pedro wysuwa butelkę w moim kierunku.

– Napijesz się?

Zaprzeczam ruchem głowy.

– Ambitna, tak? – Śmieje się.

Nie mam gdzie się cofnąć ani jak go odepchnąć, a on doskonale o tym wie i dlatego powoli, z namysłem kładzie dłonie na moich kolanach.

– No, co tam, *bella*?

Gdybym miała wolne ręce, uderzyłabym go. Jednak w pozycji, w jakiej się znajduję, nawet nie uda mi się go kopnąć. Mierzę go pełnym złości spojrzeniem, kiedy rysuje palcami kręgi na mojej skórze.

– Robiłaś już to na Io? – Ogląda się na Iana.

Dociera do mnie śmiech Gabrielle i przekleństwo rzucone przez Marca.

– Myślisz, że po co Ian ci pomaga? – pyta Pedro. – Nie bądź taka głupia, na jaką wyglądasz. Świat jest popieprzony! Nikt już nie chce się bawić w miałkie bzdury!

Odkrywa moje kolana, przesuwając materiał sukienki. Nie mam jak z nim walczyć, więc naprężam sznurek najmocniej jak potrafię w nadziei, że jednak pęknie. Ale nie pęka.

– Zostaw ją! – prosi Ian zmęczonym głosem. – Ona nie ma ze mną nic wspólnego! Nie umiem też odpowiedzieć na twoje pieprzone pytania!

Pedro jednak nie zwraca na niego uwagi, wsuwa trzy palce pod moją brodę, zmuszając mnie do uniesienia głowy.

– Teraz damy im ostre emocje, co, *bella*? Pogrzana gra wstępna...

Zanim zdążę zaoponować, dotyka ustami moich warg. Pocałunek jest głęboki i długi. Kiedy wsuwa mi język do ust, próbuję go odepchnąć, ale to się nie udaje. Pedro w końcu wstaje, a ja głośno łapię oddech.

– Podobało się? Koleś też patrzył? – Być może sądził, że Ian poda mu teraz wszystkie odpowiedzi, ale tak się nie dzieje, więc Pedro z plecaka wyciąga niewielką buteleczkę. – Wiesz, co to jest? – pyta z nagłą złością, a Ian raptownie podnosi wzrok i nieruchomieje, zapatrzony w butelkę. – To trucizna, można ją dostać na Io. Twój kochaś na pewno ją zna.

Potrząsa buteleczką, a napój w środku migocze jak rtęć w archaicznych termometrach. Pedro spokojnymi, wyważonymi ruchami wydobywa z plecaka strzykawkę i komplet igieł, a kolejne chwile poświęca na przygotowanie zastrzyku. Oglądam się na Gabrielle i Marca w nadziei, że któreś z nich wyjaśni mi, co się dzieje, albo zakończy to, ale oni wydają się w jakiś sposób zafascynowani możliwościami używania przemocy, jakie daje im *Work a Dream*. Patrzę więc na Iana, ale on też w niczym nie pomaga.

Strzykawka dotyka mojego policzka. W środku jest gorąca, jakby płonął

w niej żar.

– Nie rób tego – odzywa się Ian napiętym głosem.

– Naprawdę? – Pedro ogląda się na niego. – Bo co? Bo odpowiesz na moje pytania?

– Nie znam odpowiedzi. Nie umiem ci pomóc.

– Więc oboje macie przesrane! – wybucha śmiechem Marc, a Pedro raptownie przewraca mnie na ziemię, przyciskając ciałem.

Próbuję się wyrwać, sznur wbija mi się w rękę, kiedy się szamoczę, kopiąc go, aż w końcu Gabrielle siada mi na stopach, uniemożliwiając jakikolwiek ruch.

– Nie rób tego! – powtarza Ian. – Odwaliło wam?!

Pedro na siłę obraca mi rękę tak, żeby wbić igłę w przedramię. Widzę, jak płyn w strzykawce zbliża się do igły, a igła do mojej skóry. Zauważam trochę zdziwione spojrzenie Gabrielle. Wygląda, jakby chciała spytać: „Naprawdę jej to wstrzykniesz?”.

Następuje odrętwiający ból, gdy płyn jest pompowany do mojego ciała. Żar rozchodzi się od miejsca na skórze i biegnie wzdłuż ciała.

– Odłącz się od konsoli! – krzyczy Ian.

– Dwadzieścia minut! – Pedro puszcza mnie, nagle wściekły jak osa. – Za dwadzieścia minut z twojej *belli* zostanie plama tłuszczu! Więc lepiej myśl!

Z plecaka wyciąga jeszcze jedną butelkę, podobną do tamtej.

– To antidotum – wyjaśnia, unosząc butelkę tak, byśmy dobrze ją widzieli.

– Można je podać i przerwać proces rozpadu, ale zrobię to tylko za barter, który znasz!

– Trzy minuty! – informuje Gabrielle, spoglądając na zegarek.

„Gdzie leży granica iluzji?” – przebiega mi przez myśl, kiedy w moim ciele rozlewa się toksyna. „Co ze mną będzie? Co się wydarzy?”.

– Czwarta minuta!

– Odłącz się, do cholery! – powtarza Ian. – Póki jeszcze możesz, Astrid!

W realnym świecie, wystraszona chcę więc sięgnąć po czujniki, które łączą mnie z konsolą, ale...

Panika zaczyna się w końcówkach palców i łaskocze, przechodząc dalej. Pedro podnosi głos, wołając, żebym się zamknęła. Próbuję go przekrzyczeć, wyjaśnić, że nie mogę się poruszyć w realnym świecie, ale nikt mnie nie słucha. Wrzeszczą teraz wszyscy, a w głosie Marca, który krzyczy najgłośniejszym głosem, wyczuwam ten sam tępy upór, kiedy powtarza:

– Podaj mi odpowiedzi, a dziewczyna dostanie antidotum!

To, co wydawało się zabawą, nagle zmienia się w koszmar. Dociera do mnie, że jestem tu i teraz i nie mam możliwości ucieczki. W realnym świecie moje ręce leżą bezwładnie na dywanie i nie czuję ich tak samo, jak w świecie zbudowanym

przez technologię Work a Dream. „To jakiś koszmar!” – myślę. „To nie dzieje się naprawdę!”. Potęga umysłu – przypominam sobie określenie, którego naukowcy używali, by opisać to, co niewyobrażalne, a za co jest odpowiedzialny ludzki mózg. Przez głowę przebiegają mi informacje o śmiertelnie chorych ludziach, nagle odzyskujących zdrowie, ponieważ otrzymali placebo, cuda, gdy kalekie osoby wstają przekonane, że zostały uzdrowione. Albo odwrotne przypadki osób, które stały się więźniami własnych myśli...

Ian woła do tamtej trójki, żeby szybko dali mi antidotum.

– Nie tak miało być, idioto! – wrzeszczy do Pedra. – Daj jej lek, kretynie!

– Doładuj mojego avatara, to twoja *bella* poczuje się lepiej! – krzyczy Pedro, równie wściekły. – Zrób to albo przez resztę dnia będziesz słuchał jej wrzasków!

Drzę teraz już nie tylko z gorączki, ale też ze strachu. Ból wypełnia moje stopy, biegnie w górę kolan, obejmuje uda i biodra. Upadam, nie będąc w stanie zapanować nad ciałem. Szarpią mną dreszcze, które szybko zmieniają się w drgawki.

– Co wy robicie?! – dociera do mnie spanikowany głos Iana. – Musicie jej pomóc... Rozwiąż mnie, ty tępym durniu!

Pedro podsuwa Ianowi jakąś kartkę, chyba mapę, być może nawet tę, której zdobycie jest moim pierwszym zadaniem w grze. Tyle że w tamtym momencie to już mnie nie obchodzi. Ból narasta, staje się nie do zniesienia.

Robi się straszny harmider, gdy wszyscy jednocześnie podnoszą głosy. Ian krzyczy do Pedra, Pedro wrzeszczy na niego, a żar dochodzi do mojego serca i tracę przytomność.

19:03 czasu Io

– Pij...

Czas stał się niespójny. Nie mam pojęcia, jaka jest pora dnia, ile godzin minęło, od kiedy przypięłam się do konsoli, a potem uwierzyłam w to, co stworzyła dla mnie technologia Work a Dream.

– Otwórz oczy! – słyszę czyjś głos. – Astrid, postaraj się, do diabła!

Ciągle kołyszę się w miękkiej ciemności, z której nie potrafię wyjść.

– Otwórz oczy! – powtarza, więc robię gigantyczny wysiłek i rozchyłam powieki. Obraz jest rozbity jak w pryzmacie. Mrugam znowu, próbując go wyostrzyć.

– Dzięki Bogu. – Ian pomaga mi unieść głowę. – Kretyni... Jezuuu, ale napędziłaś mi stracha!

Musiało minąć trochę czasu. Nad Io zapadł już zmierzch. Jeszcze poprzedniego dnia zachwycił mnie taniec różowych pyłów na powierzchni, kiedy zachodziło słońce. Teraz jednak chcę już tylko wrócić do domu. Powietrze nasiąka chłodem, drzę w przepoconym, wilgotnym ubraniu i czuję się bardzo chora.

Ostry krzyk, przypominający ludzki głos, odzywa się kilka metrów od nas, a echo niesie go pomiędzy górami. „Zwierzę” – myślę. Ian też ogląda się za siebie. Z włosami zlepionymi krwią i z siniakami na twarzy nie przypomina już pogodnego chłopaka, który prowadził mnie po Io.

– Zaniose cię do namiotu – mówi. – Musisz się odłączyć.

Uświadamiam sobie, że jesteśmy tu sami i nie mamy już związanych rąk. „Puścili nas?” – chcę zapytać, ale nie mam siły otworzyć ust. Moje ciało wciąż jest odrętwiałe, ciągle nie odzyskałam nad nim władzy, chociaż w jakimś stopniu mogę się poruszać. Z trudem przerzucam rękę przez szyję Iana, żeby ułatwić mu drogę.

W namiocie kładzie mnie na materacu.

– Kiedy tworzone Io, nikt nie miał zamiaru, żeby gracze tu cierpieli... – mówi, otulając mnie śpiworem.

Jego palce są zimne, kiedy przykładają je do mojego czoła, co uświadamia mi, że gorączkuję. Ledwie się poruszam, więc sporo wysiłku wymaga zatrzymanie jego dłoni.

– Dlaczego nas puścili? – pytam.

– Wystraszyli się tego, co zrobili.

Unoszę drugą dłoń i dotykam jego pokaleczonego policzka. Marszczy brwi, więc przesuwam palce wyżej, żeby nie zadawać mu bólu.

– Poczekaj tu na mnie – proszę. Mówienie sprawia mi dużo wysiłku, potykam się o słowa. – Teraz wróć do domu, ale potem znowu tu będę. Musisz mi powiedzieć...

Dotykam kosmyków jego włosów, które zlepiała krew. Przeglądam się w oczach Iana jak w lustrze.

– Poczekaj tutaj – powtarzam, a moja ręka w realnym świecie sięga do czujników. Obraz zaczyna skrzyć, jakby ktoś rozstroił odbiornik. Jeszcze widzę Iana, jeszcze pod palcami mam jego skórę, a potem wszystko gaśnie i otwieram oczy w realnym świecie.

Wciągam głęboko powietrze, zsuwam okulary i podnoszę się z dywanu. Mam uczucie, jakbym wróciła z zaświatów.

Za oknem mrok, co oznacza, że spędziłam w Io cały dzień. Kręci mi się w głowie, mam problem z oczami, które łzawią i szczypią. W brzuchu ciągle czuję gorąco, jakby palił mnie żar. Układam na nim dłonie, a uczucie powoli mija. Przez chwilę czuję się nieśmiertelna, mocna. Potem wraca spokój, znika ból. Próbuję pozbierać myśli, ale rozpierzchły się i przypominają pourywane nitki. W uszach wciąż słyszę huk strzału. Spoglądam na konsolę. Nie umiem zapanować nad drżeniem rąk, nad poczuciem, że stało się coś złego.

Telefon dzwoni godzinę później.

– Długo grałaś – słyszę w słuchawce głos Czaplińskiego.

Podnoszę wzrok na okno nie przysłonięte firaną. Dociera do mnie, że przy zapalonym świetle jestem widoczna jak na dłoni. „Kto patrzy?” – zastanawiam się. Pierwszy raz uderza mnie bliskość bloku naprzeciwko, częściowo przysłaniającego widok na morze. Na szybach odbijają się światła latarni ulicznych i może przez to poddaję się złudzeniu, że uchwyciłam jakiś ruch w jednym z okien.

– Kazałeś mi się integrować się z innymi graczami, więc właśnie to robiłam – odpowiadam, obracając się do okna plecami. Nogi mam tak słabe, że muszę usiąść. Ciężko podpieram głowę na dłoni.

Nie widziałam Czaplińskiego od tygodnia, a mam wrażenie, jakby minęły lata świetlne od naszego ostatniego spotkania.

– Byli inni gracze? – W jego głosie natychmiast pojawia się zainteresowanie.

– Tak. – Sięgam po notes, w którym zrobiłam kilka notatek. – Na razie mogą cię zainteresować ludzie posługujący się w grze imionami Marc, Gabrielle oraz Pedro – odczytuję. – Chciałam też spytać, jak rozpoznać postaci ożywione komputerem?

– Nie mam pojęcia, Miko. Spotkałaś kogoś takiego?

– Nie wiem. Raczej nie, ale... – Nie potrafię sobie dokładnie przypomnieć, ale gdzieś czytałam, że awatary w *Work a Dream* są inteligentne i potrafią się uczyć

w trakcie gry. – Potrzebuję laptopa, jeśli mam przetrwać w tej grze – podejmuję mocniejszym głosem. – Gra jest trudna, nie otrzymuję zbyt wielu wskazówek co do tego, jak się w niej poruszać, więc mogą mi być pomocne fora internetowe, a chodzenie do kawiarni ściąga na mnie uwagę.

Czapliński przytakuje, że postara się to jak najszybciej załatwić.

– Kiedy to załatwisz? – naciskam.

– Powiedziałem, że się postaram. – W jego głosie pojawia się irytacja. – Zaprzyjaźniłaś się z kimś, Miko?

Spoglądam na imię, które wpisałam pierwsze.

– W pewnym sensie zawarliśmy przymierze, ale teraz pójdziemy osobnymi drogami.

– Kto to?

– Ma na imię Ian.

– Ian, tak? – Wydaje mi się, że to też zanotował. – Jak oceniasz świat *Work a Dream*?

Myślę o świecie bez wiatru i ruchu powietrza, o skrzących się w świetle Europy szczytach gór i pustyni, która wygląda, jakby została przysypana warstwą cekinów. Opuszczam wzrok na swoje nadgarstki i dotykam miejsc, gdzie – w grze – skórę miałam pociętą przez sznur.

– Jest prawdziwy – odpowiadam z namysłem. – Ten świat jest jak...

– Waham się, czy powinnam użyć tego słowa. – Jak alternatywne życie. Jest niemal doskonały.

– Wszystko tam czujesz, tak?

– Nawet ból. – Milknę, zastanawiając się, czy już teraz powinnam podzielić się z nim podejrzeniem, że gra może uzależnić.

Gracz nie czuje upływu czasu, gra tak długo, jak długo jego avatar jest zagrożony. Odłączenie się od gry to ryzyko. Nigdy nie wiadomo, czy ktoś inny wyrządzi krzywdę śpiącemu albo czy ograbi go z bezcennej butelki wody. Ja też, od kiedy odłączyłam się od konsoli, nie potrafię opędzić się od myśli, że w tamtym równoległym świecie Pedro może odnaleźć w namiocie Astrid.

Przeraża mnie również to, co się stało w grze. Chciałabym powiedzieć o tym Czaplińskiemu, powinien wiedzieć, że gra wpływa na umysł gracza, jej elementy mogą zostać przeniesione do realnego świata. Rozchylam usta, ale ogarnia mnie pewność, że jeśli dam Czaplińskiemu powód, by się o mnie martwił, odbierze mi konsolę.

– Czy przeszłaś już pierwszy poziom?

Pierwsze poziomy w grach – pamięć podsuwa obrazy *Level 1*, *level 2* i te wszystkie nagłe zmiany terenów oraz możliwość korzystania z lepszej broni.

– Nie wiem, może tak. Ta gra jest inna – brnę nieporadnie.

– Czyli jesteś na poziomie pierwszym?

Nie wiem, co odpowiedzieć. W końcu przytakuję.

– Grasz brawurowo?

Śmiesz mnie to określenie. Na Io ciężko o brawurę.

– Jak długo grasz?

Pocieram nos, zastanawiając się, czy zna prawdę. Jeśli ktoś mnie obserwował, widział, że późno skończyłam grać, nie był jednak w stanie stwierdzić, kiedy dokładnie podłączyłam się do konsoli.

– Po kilka godzin.

W odpowiedzi słyszę pomruk niezadowolenia.

– W porządku, Miko. Gdyby jednak coś zaczęło cię niepokoić albo gdybyś planowała pozostać w grze dłużej niż dwie, trzy godziny, to skontaktuj się najpierw ze mną. To ważne.

– Co właściwie można robić w tej grze? – pytam, zanim zakończymy rozmowę. – Jak daleko można się posunąć w tej iluzji? Czujesz ugryzienie zwierzęcia, silne pragnienie, dotykające cię dłonie... Gdzie leży granica tego, co można poczuć?

– Nie ma granicy – odpowiada Czapliński. – Podobno gracze przeżywają tam nawet własną śmierć.

„Gra w jakiś sposób wpływa na umysł” – piszę w nocy, siedząc na dywanie z notesem rozłożonym na kolanach. Umysł otrzymuje bodziec, że coś pachnie albo że jest zimne, i zaczyna w to wierzyć. Co się stanie, gdy umysł otrzyma impuls z informacją, że nie żyję?

Ogarnia mnie lęk, gdy sobie uświadamiam, że gra może przyciągać nie tylko graczy, ale też dewiantów pragnących czerpać przyjemność z zadawania bólu. Ktoś może wejść w świat *Work a Dream* tylko po to, żeby wyrządzić innym krzywdę. Inna osoba może tu wkroczyć, by kochać się z kimś, ponieważ w realnym świecie jest samotna. Albo żeby zabić. Nie daje mi spokoju to, co powiedział Pedro, że ludzie nie chcą przeżywać miałych bzdur. I to, co w złości krzyknął do niego Ian. „Nie tak miało być!”. Co miało być inaczej? Czy znali się poza grą? Dlaczego Ian powiedział coś takiego? Byli umówieni, że dojdzie do walki między nimi?

Uświadamiam sobie, że Io nie przetrwa długo. Nad doskonałą technologicznie grą toczą się spory rządów, dużych koncernów i przede wszystkim psychologów. Jest kurą znoszącą złote jajka i dlatego ci, którzy na niej nie zarabiają, będą chcieli ją zniszczyć. Wystarczy niewiele, jeden zły ruch, by gry stworzone w technologii *Work a Dream* zostały uznane za nielegalne.

„Na Io nie ma służb porządkowych” – notuję. „To największy błąd scenariusza gry. Kiedy dzieje się coś złego, gracz jest sam. Może liczyć tylko na siebie. Czemu zostało to tak zaplanowane?”

W zwyczajnej grze kompletnie by mnie to nie obchodziło – według

brutalnych scenariuszy toczą się tysiące gier i jestem do tego przyzwyczajona. Nigdy nie przeżywałam śmierci swoich postaci ani nie zastanawiałam się nad tym dłużej. Ale technologia *Work a Dream* sprawia, że ból wywołuje emocje, skłania do złości, nienawiści i strachu.

„Gdzie jest granica, do której możemy posunąć się w grze?” – piszę w notesie, a potem wpatruję się w szereg pytań, które zadałam, i dodaję jeszcze ostatnie: „Kim jest Ian?”. Czy pytania, które zadawał mu Pedro, były kierowane do właściwej osoby?

Do świata *Work a Dream* wracam późnym wieczorem. Barbara już śpi, kiedy podłączam czujniki. Boję się, nie wiem, co zastanę po drugiej stronie. Przeraża mnie, że Astrid znowu jest w niebezpieczeństwie, może tamci troje wrócili, a Ian mnie nie obroni. Nabieram głęboko tchu i...

22:13 czasu Io

Jest ciemno, ale rozpoznaję charakterystyczny zimny blask, przenikający przez nieszczelnie zasunięty zamek w drzwiach namiotu. Wciąż jestem w Obozie, na materacu, gdzie zaniósł mnie Ian.

Dłonią trafiam na podłużny przedmiot, w którym rozpoznaję latarkę. Zapalam ją, wyławiając z mroku przedmioty. Iana tutaj nie ma. Jeszcze łudzę się nadzieją, że może wyszedł na zewnątrz i zaraz go znajdę, więc otulam się spiworem i rozpinam zamek w drzwiach, ale wokół panuje cicha i pusta noc.

Długo patrzę w ciemność, powoli wyodrębniając z niej zarys gór, pustyni i kamieni. Czuję się zagrożona, chociaż być może nie ma już powodu się bać. Mimo to w plecaku szukam noża i odczuwam ulgę, uświadamiając sobie, że Ian mi go zostawił.

Zostawił mi też sznur, puszkę z jedzeniem i butelkę wody. Jest też kartka, na której poprzednio narysował mi mapę Io. Przedmioty te chowam do plecaka i rozglądam się wokół, szukając jeszcze innych potrzebnych mi rzeczy. Wiem, że nie jestem tu bezpieczna. Nie mam pojęcia, jak Ian rozmówił się z Markiem, Gabrielle i Pedrem, ale skoro znają miejsce ukrycia mojego avatara, powinnam jak najszybciej porzucić kryjówkę.

Ian doradzał, żebym nie poruszała się nocą po Io, ale szósty zmysł podpowiada mi, żebym nie czekała do świtu. Wkładam bluzę i wiążę buty. Spoglądam na swoją dłoń, gdzie poprzednio znajdowały się zsiniałe miejsca. Dzisiaj ręka wygląda o wiele lepiej, rany się goją. Wygląda na to, że albo dostałam punkty za wyjście z opresji, albo ktoś mi je dał, żebym przetrwała w grze.

Blisko świtu mgła zaczyna unosić się nad spękaną ziemią, a mój cień

stopniowo się wydłuża, gdy kieruję się na południe. Na piasku macam niewyraźny ślad męskich butów. A więc tędy szli.

Księżyc zmienia się niemalże w ciągu doby: blizny się wygładzają, góry przesuwają. Ślady mogą w każdej chwili zniknąć, więc muszę się spieszyć.

Wyciągam z kieszeni szkic, który Ian dla mnie zrobił, i oceniam odległość dzielącą mnie od Obozu, gdzie miałam zdobyć punkty, żeby wzmocnić avatara. Pewnie powinnam posłuchać Iana i udać się właśnie tam, ale nie mogę. Dotykam śladów Marca, Gabrielle albo Pedra, które zostały na piasku, i ruszam za nimi.

Dawniej

Telefon dzwoni, kiedy w pośpiechu wkładam buty, przygotowując się na bal gimnazjalistów.

– Hej – słyszę w słuchawce, więc nieruchomieję.

– Bartek, to ty?

Wyświetlił mi się jako obcy numer. Minęły dwa lata, od kiedy opuścił pogotowie opiekuńcze, a ja którejs nocy wysłałam do niego zapytanie, jak się czuje w nowej rodzinie zastępczej. Przyszedł do mnie raport z informacją, że wiadomość została dostarczona, ale nie otrzymałam na nią odpowiedzi. Aż do dzisiaj. Teraz wstrzymuję oddech, kiedy Bartek pyta:

– Co u ciebie, małolato? Chyba już w tym roku kończysz gimnazjum?

W odbiciu lustra, które wisi w moim nowym pokoju w rodzinie zastępczej, zauważam swoją sylwetkę w blad różowej sukience z szyfonu. Już nie wyglądam jak dziewczyna, która siedziała z Bartkiem na dachu ośrodka albo godzinami patrzyła w bawialni, jak zabija zombie. Teraz mam modne ubrania, własny pokój i ścięłam na krótko włosy. A od kilku tygodni udaje mi się obudzić rano bez poczucia strachu.

Zastępcza matka właśnie wsuwa głowę do pokoju.

– Pospiesz się, Miko! – prosi. – Taksówka już czeka!

Bartek musiał usłyszeć jej głos, bo stwierdza:

– Przeszkadzam ci.

Nerwowo spoglądam na zegarek, który nieubłaganie pokazuje godzinę wyjścia na bal. Nie mogę się spóźnić!

– Coś się stało? – pytam, jedną ręką manipulując przy pasku od buta.

– Dzisiaj sąd umorzył moją sprawę.

Nie wiem, o co mu chodzi, a potem przypominam sobie wiadomości w radio, powtarzające się od kilku dni – dotyczyły właśnie jego?

Przestaję zajmować się butem.

– Nie wiedziałam, nie miałam pojęcia, że chodziło o ciebie...

Matka zastępcza w tym czasie traci cierpliwość:

– Marcin czeka, taksówka czeka... co ty robisz?

Teraz już nie obchodzi mnie bal gimnazjalistów ani partner czekający w salonie. Najważniejszy staje się Bartek. Chcę mu powiedzieć, że oddzwonię, jak tylko wyjdę z domu, ale zdążył się już rozłączyć.

– Co ty robisz? – irytuje się moja opiekunka. – Chłopak na ciebie czeka, a ty

gadasz przez telefon? Co to za ważna rozmowa?

W taksówce, na tylnym siedzeniu, zamiast rozmawiać z Marcinem, skupiam uwagę na dźwiękach z radia. Akurat zaczyna się serwis wiadomości.

– Może pan zrobić głośniej? – proszę.

Kierowca przesuwa pokrętko, wzmacniając głos spikera. Padają informacje z kraju i ze świata.

Opieram dłonie o siedzenie pasażera i czekam.

– Dzisiaj sąd umorzył sprawę siedemnastoletniego Bartka z Warszawy, który w lutym wniósł zawiadomienie do prokuratury o popełnieniu przestępstwa. Nastolatek twierdził, że rodzina zastępcza, w której mieszkał, znęcała się nad nim oraz nad młodszym chłopcem, również przebywającym w placówce. Sprawa trafiła do sądu, jednak z braku dowodów została dzisiaj zamknięta. Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że nastolatek ma za sobą trudną przeszłość, a psycholog sądowy wystawił mu złą opinię, określając go jako manipulanta.

– Czy musimy tego słuchać? Jedziemy na bal, do licha! – Marcin wydaje się zły, więc posłusznie cofam się na siedzenie, a kierowca zmienia stację, szukając muzyki.

Dzwonię do niego z łazienki w hotelu, gdzie odbywa się bal. Przy lustrze roi się od dziewczyn z gimnazjum, które czeszą włosy i szminkują usta, plotkując o chłopakach.

– Miała top w stylu J. Lo – słyszę, ale nawet nie patrzę w tamtym kierunku.

„Odbierz!” – myślę, ale w telefonie zgłasza się poczta.

Wracam na salę, w ręce trzymając buty, które okazały się koszmarnie niewygodne. Mijam parkiet zaścielony kolorowymi balonami i zauważam, że mój partner wdał się w rozmowę z jakąś dziewczyną. Jeszcze kilka dni temu poczułabym się zazdrosna, ale dzisiaj jest mi to obojętne. „Gdzie Bartek teraz jest?” – zastanawiam się, siadając przy stoliku. „Czy znowu trafił do pogotowia opiekuńczego? Na pewno tak”. Jeszcze nie ma osiemnastu lat, nie może sam o sobie decydować. Wyobrażam go sobie na tamtej sofie, grającego w jakieś nowe zombie, może *RPG Sensor*, które weszło w tym roku na rynek i bije rekordy popularności. Próbuję wyobrazić go sobie starszego o dwa lata, ale przed oczami ciągle mam chłopaka z rozkudłanymi włosami i pięknymi oczami.

Kładę komórkę na kolanach, w razie gdyby jednak zadzwonił. Jego numer wpisuję do kontaktów, żeby już więcej nie wyświetlił mi się jako obcy. Ale przez resztę balu telefon milczy. Dopiero wieczorem, kiedy już układam się do snu, coś każe mi jeszcze raz sięgnąć po komórkę. Tam zaś czeka SMS: „Zagraj ze mną w grę”.

11:30 czasu Io

Skóra brązowieje, a usta pękają od upału. Przez nieustająco lśniąca skorupę, od której światło odbija się jak w pryzmacie, zaczynam mieć problemy z widzeniem. Raz góry są na wyciągnięcie ręki, innym razem zdają się oddalać.

Ani grama cienia! Bezradnie rozglądam się wokół, ale z każdej strony pejzaż wygląda tak samo. Różnobarwne składy siarki powodują, że pustynia kolorem przypomina pizzę. Gdziekolwiek spojrzę, płaski teren i pasma gór, słońce praży.

Nogi odmawiają posłuszeństwa, kilka minut później siadam więc na skorupie, w miejscu, w którym akurat przystanąłam. Ziemia parzy, jakbym usiadła na patelni, ale nie mam siły się podnieść. Tracę zdolność rozróżniania kolorów. Robi mi się niedobrze tak bardzo, że żołądek podchodzi do gardła i gdybym mogła zobaczyć parametry mojego avatara, pewnie okazałoby się, że mam już udar słoneczny.

Muszę się dostać do skał! Muszę znaleźć cień, ponieważ dopiero za piętnaście godzin nastanie wieczór, a do tej pory słońce będzie wisieć na bezchmurnym niebie. Wciąż siedzę z pochyloną głową, walcząc z mdłościami. Niebo jest czyste jak tafla niezmaconego jeziora i aż żółte od nadmiaru światła.

– Muszę wstać. – Usta mam tak zaschnięte, że ledwie nimi poruszam.

Muszę wstać i iść dalej, inaczej stracę avatara!

Podpieram się i z trudem unoszę, ale ręce okazują się miękkie jak z waty. Stopy palą w wysoko wiązanych kozakach, więc je rozsznurowuję. Nie myślę jasno i nie mam pewności, czy majaczą, kiedy udaje mi się uklęknąć, a na horyzoncie pojawia się człowiek. Jest tak daleko ode mnie, że nie potrafię rozróżnić, czy to mężczyzna, czy kobieta. Jego widok jednak dodaje mi sił, sprawia, że dźwigam się z kolan, wrzucając buty do plecaka. Wszystko robię nieprecyzyjnie, poruszam się jak zombie, na sztywnych nogach, kołysząc się i potykając o każdy kamyk i zagłębienie w skorupie. Wzrok utkwiałam w postaci, która jednak, podobnie jak góry, wcale się do mnie nie zbliża.

Fatamorgana? Chce mi się śmiać i właśnie to robię. Śmieję się, zanim do mnie dotrze, że moje położenie jest naprawdę fatalne. Tamta osoba może okazać się wytworem wyobraźni albo może mieć wobec mnie złe zamiary. W dodatku słyszę krzyk przypominający wołanie człowieka. Muszę stanąć, zanim popatrzę za siebie, w innym wypadku pewnie bym upadła.

Przez chwilę powierzchnia Io rozświetlona słońcem zdaje się zlane w jedną płaszczyznę. Potem jednak dostrzegam plamy, które są zagłębieniami terenu, oraz

białawe miejsca, gdzie znajdują się niewielkie wydmy. Spojrzenie po nieskończeniu długim czasie koncentruje się na zwierzęciu.

– Tylko nie to... – mamroczę z niedowierzaniem. Nie mam siły walczyć ani uciekać!

Góry wciąż wydają się koszmarnie daleko. Jeśli ruszę biegiem, zwierzę też zacznie biec i na pewno dogoni mnie, zanim pokonam pierwsze dwieście metrów. Ian twierdził, że te stworzenia przypominają sępy – krążą wokół gracza tak długo, aż poczują zapach śmierci. Jeśli jednak są naprawdę głodne, mogą zaatakować wcześniej. Nie chcę go prowokować, więc wybieram powolny krok. Zresztą i tak nie dałabym rady pobiec dalej niż kilka kroków.

Przestrzeń wokół zdaje się tak potężna, jakby nie miała końca. Raz po raz kontroluję, co robi stworzenie, ale ono dopasowało się do mojego tempa. Będę wiedziała, że to koniec, kiedy podejdzie bliżej. Jestem już na tyle blisko gór, że w końcu rozpoznaję stojącą osobę. To jakaś dziewczyna, może dwunastoletnia. Kiedy spoglądam w cień skał, w którym się skryła, zauważam, że jest tam więcej dzieci. Przenoszę spojrzenie z jednego na drugie. Wyższe i niższe, ciemnowłose i rude. Z cienia wysuwa się chłopiec. Za nim następny i jeszcze jeden. Są wychudzeni, jakby od dawna niczego nie jedli, i mają pająkowate, długie nogi, długie palce u rąk i wielkie, jakby nienaturalne oczy. Rączka dziewczyny maca mój plecak, inna sięga do włosów. Wydają się pochłonięte szczegółami mojego ubioru, jasną cerą, białymi włosami.

– *Msichana*... – szepcze jedno z dzieci.

– *Malkia* – odzywa się dziewczyna. Ich głowy jak balony kołyszą się na cienkich szyjach.

– *Malkia!* – niemal nabożny szept, gdy rozsuwają się przede mną, odsłaniając starą kobietę, wachlującą się czarnymi piórami.

W glinianym kubku, który podaje mi stara kobieta, drży woda i momentalnie pragnienie staje się tak silne, że byłabym w stanie się rozpląkać, gdyby kubek nie trafił do moich ust. Piję łapczywie, aż pojawi się dno. Czarne pióra trzepoczą przy twarzy kobiety, unosząc jej siwe, cienkie włosy.

– *Maji!* – powtarza.

Ktoś zabiera mi kubek i po chwili podaje znowu, napelniony kolejny raz.

– *Njaa*...

Czyjeś palce dotykają kosmyka moich włosów, a kiedy się oglądam, widzę rozbawionego chłopca. Chcę zapytać, czy są kolonistami, ale najwyraźniej nie znają angielskiego, a już na pewno nie mają pojęcia o języku polskim. Nie wyglądają też jak gracze, których spotkałam do tej pory. Dopiero teraz dociera do mnie różnica między awatarami ożywionymi przez człowieka a przez komputer. Ich ożywia komputer, nie mam wątpliwości. To inteligentne avatary, produkowane

w technologii Work a Dream.

– *Silaha* – mówi stara kobieta i patrzy na mnie bladymi źrenicami, wtopionymi w białe tęczęwki. – *Badala!* – Odwraca się do avatarów.

Następuje narada, w wyniku której wskazuje coś leżącego w cieniu skały. Przynoszą to usłużne dzieci i rozwijają ze starej, grubej tkaniny przypominającej dywan. Moim oczom ukazuje się automatyczna broń dużego kalibru. Starcza dłoń podaje mi paczkę nabojów, a bezzębne usta rozchylają się w uśmiechu.

– *Silaha*.

Silaha. Broń.

Kolejny uśmiech bezzębnych ust. Wykonuje gest, jakby trzymała karabin.

– Bang... Bang! – mówi.

Powroty z Io stają się coraz cięższe. Zastanawiam się, czy nie powinnam prowadzić dziennika, w którym notowałabym liczbę godzin spędzonych w grze. Kiedy zsuwam okulary i nie mam pojęcia, która jest godzina i czy to możliwe, że spędziłam w wirtualnym świecie cały dzień, intuicyjnie wiem, że tak. Nie byłam w szkole, nie rozmawiałam z Barbarą. W realnym życiu nie robiłam kompletnie nic.

W kuchni wypijam pół butelki wody, a kiedy otwieram lodówkę, mój żołądek skręca się z głodu. Rozkoszuję się smakiem każdego produktu, po który sięgam.

– Dzwonili z twojej szkoły. Powiedzieli, że opuszczasz lekcje. – Głos Barbary wyrywa mnie z zachwytu nad kanapką.

Sięgam po butelkę mleka i spoglądam na nią, marszcząc brwi.

– Co im odpowiedziałas? – pytam i upijam potężny łyk.

– Że chorujesz. – Wzrusza ramionami. – Co miałam im powiedzieć, że grasz w jakąś grę?

17:42 czasu Io

Niewyraźny odcisk buta, który pasuje niemal idealnie do mojego. „Kobieta” – myślę, zwalniając kroku. Kolejnych kilka metrów pokonuję, starając się trzymać cienia. Spoglądam w dół, do wąwozu utworzonego przez góry i czuję strach łaskoczący w brzuchu. Ludzie w wąwozie rozkładają obóz. W niebo strzelają płomienie ognia. Wraz z gasnącym światłem zsuwam się ze skał, uważając, by nie stracić kamieni. Kiedy jestem dość blisko, rozpoznaję te dwa avatary. Gabrielle i Marc. Uważnie rozglądam się po Obozie, szukając Pedra, ale nigdzie go nie zauważam.

Kiedy układają się do snu w śpiworach, zsuwam ciężką broń z ramienia. Poruszam się teraz bezszelestnie. Jeden krok, drugi, trzeci. Każdy przybliżył mnie do posłania zajętego przez Gabrielle. W blasku Europy dostrzegam już jej twarz, fale czarnych włosów rozsypanych po poduszce. Powoli, z wysiłkiem unoszę broń, celując w tę nieruchomą postać, i odbezpieczam spust. Rozlega się cichy trzask i powieki Gabrielle szybują w górę, a oczy świecą w ciemności.

– Wstań powoli – szepczę.

Cofam się, umożliwiając jej odkrycie śpiwora. Podnosi się nieporadnie, wyraźnie wystraszona.

– Niczego nie mam! – odpowiada spanikowanym głosem. – Czego chcesz?

Nie rozpoznała mnie. Dociera do mnie ruch z lewej strony. To Marc się

budzi.

– Przesuń się do niego! – mówię równie cicho, wskazując lufą jego śpiwór.

Gabrielle unosi ręce do góry i posłusznie cofa się do posłania Marca. Głuchy brzęk przerywa ciszę, gdy potrąca menażkę. Czas momentalnie zdaje się przyspieszać, sekundy uciekają z zatrważającą prędkością, kiedy Gabrielle rzuca się biegiem między skały, a Marc sięga po nóż. Instynktownie robię więc to, co zawsze robiłam w grach – przygotowuję broń do strzału, biorę go na celownik i naciskam spust.

Huk jeszcze długo odbija się echem między skałami, podczas gdy młody mężczyzna osuwa się na kolana.

Poraża mnie realizm jego krwi, jej zapach, a z ust Marca wydobywa się nieprzyjemny, niski dźwięk. Ręce mi się trzęsą, a żołądek niemal podchodzi do gardła, kiedy się do niego zbliżam.

„Nie ma granicy” – przypominam sobie słowa Czaplińskiego. „Przeżywają tam nawet własną śmierć”. Jeszcze czuję zapach prochu, jeszcze słyszę charkot wydobywający się z krtani Marca, a jego oczy stają się mętne i coraz mniej przytomne. Pochyliam się do niego zdziwiona, że tak niewiele czuję, że wszystko stało się tak szybko.

– Odłącz się od konsoli! – proszę.

Nie słucha. Drży, a krew spływa mu z rany.

– Odłącz się! – powtarzam głośniej.

Przenosi wzrok z moich oczu na usta. Słyszę nieprzyjemne plaśnięcie, kiedy próbuje odchrząknąć.

– Zrób to teraz, Marc, zanim tu umrzesz!

Avatar nagle wybucha, a ja odskakuję, przerażona. Marc rozpada się na tysiące drobnych cząstek, które skrzą się w powietrzu jak brokat. Drobiny spadają na moje ubranie i włosy, jedna przyczepia się do rzęs. Odsuwam się jeszcze o kilka kroków, a brokat migocze coraz rzadziej, drobinek jest coraz mniej, a kiedy spadają na skorupę Io, łączą się ze skrzącym szronem.

Nie mam czasu zastanawiać się nad tym. Gdzieś tu jest Gabrielle i być może posiada broń. Sięgam więc po karabin, przeładowuję go i unoszę do oczu. Szukam ruchu za Obozem, ale go nie znajduję. Dziewczyna musiała uciec w góry. Spoglądam na wąskie pasmo skał, które rozpoczyna się tuż za wąwozem. Oceniam, że są zbyt wysokie, żeby wspiąć się na nie w ciemnościach. Oczywiście Gabrielle jest o wiele silniejsza ode mnie, w końcu utrzymała się tak długo w grze, że pewnie ma też dar widzenia w ciemności. Mimo to oceniam, że nie mogła odejść daleko.

– Gabrielle! – Mój głos brzmi mocno, a adrenalina rozgrzewa mi krew. – Wyjdź, nie zrobię ci krzywdy!

Chwilę czekam, czy się odezwie, ale wokół panuje cisza. Zauważam wejście do groty i szósty zmysł daje o sobie znać. Gabrielle tam znalazła schronienie, ale

z grotty nie ma wyjścia. Przymykam powieki, a pod nimi pojawia się zarys wnętrza jaskini. Jest płytka i zaokrąglona. Gabrielle utknęła w niej jak w pułapce.

– Gabrielle!

– Odpieprz się! – odkrzykuje mi piskliwym głosem.

Odbezpieczam broń, czując, jak w brzuchu pojawia się znajome, zimne mrowienie.

– Wyjdź!

– Chciałabyś!

Boję się tego, co się może stać, i jednocześnie mam pewność, że jeśli będzie taka potrzeba, strzelę ponownie. Pot spływa mi po plecach i lepi włosy, chociaż noc jest lodowata. Kamienie chrzęszczą mi pod stopami, a z wnętrza grotty dolatuje szmer, gdy Gabrielle kuli się pod jedną ze ścian. Kucam z boku, przy wejściu do jaskini. Gabrielle znajduje się pod lewą ścianą. W ciemności dostrzegam skulony kształt. Kiedy ona też mnie zauważa, bezradnie ciska we mnie kamieniem, a ja uchylam się z uczuciem żalu.

– To cała twoja broń? – pytam.

– Chciałabyś!

– Oddaj mi mapę, a wtedy obiecuję, że zostawię cię w spokoju!

– Sama sobie ją weź!

Oglądam się na Obóz. Pedro nie wrócił.

– Gdzie jest Pedro? – pytam.

Gabrielle porusza się niespokojnie, chyba dopiero teraz uświadamia sobie, że to ja.

– Rozstaliście się? – pytam dalej. – Gdzie jest?

– Chciałabyś wiedzieć, co? – Nerwowo rękawami ściera pot z czoła. – Wal się!

Sięga do bocznej kieszeni spodni i rzuca we mnie pogiętym papierem, jednocześnie tłumiąc przekleństwo. Mapa upada daleko, więc zagłębiam się w mrok jaskini, nie spuszczaając Gabrielle z celownika. Kiedy dzielą nas zaledwie dwa metry, szósty zmysł pozwala mi dostrzec ją wyraźniej. Wygląda, jakby dawno niczego nie piła ani nie jadła.

– Niepotrzebnie cię wtedy puściłam! – krzyczy ze złością. – Trzeba było dać ci zdechnąć!

Czuję jej nienawiść do mnie i jednocześnie żal, że ją znalazłam i zabiłam Marca, a ona dalej będzie musiała iść sama. Sięgam po mapę i starannie składam ją na czworo.

– Zostawisz mnie tutaj? – Głos Gabrielle się zmienia. Pyta tak, jakby zaraz miała się rozplakać. – Zabiłaś mojego kumpla i teraz mnie tu zostawisz?!

Mapę wsuwam do kieszeni bluzy, a broń zarzucam na ramię, jednocześnie czując, jaką mam posiniaczoną skórę od jej ciężaru. Gabrielle pociera nos.

– Nie poradzę sobie bez broni i Marca!

To, co dostrzegam teraz w Gabrielle, jest prawdziwe. Nareszcie zdjęła maskę. Widzę wystraszoną, samotną dziewczynę, która w realnym świecie jest prawdopodobnie nikim ważnym, może jedną z mobbingowanych dziewczyn, malujących na czarno oczy i noszących gotyckie stroje. W grze udało jej się zyskać szacunek innych grających i zejść tak daleko. Aż do teraz.

– Pomogłam ci, głupia smarkulo! Dałam ci to pieprzone antidotum, więc teraz mi pomóż! – krzyczy.

– Nie pomogę ci.

Odchodzę, podczas gdy Gabrielle rzuca za mną przekleństwa.

Od morza wieje mokry, chłodny wiatr, który mrozi mi policzki i przewiewa zbyt cienkie na tę pogodę rzeczy. Nasuwam na głowę kaptur bluzy i skręcam w znajomą już wąską uliczkę, prowadzącą do internetowej kawiarni.

Najpierw zaglądam do skrzynki mailowej, ale Amerykanka nie odpisała. Otwieram więc link do internetowego forum, gdzie pytałam o Opiekunów, ale od ostatniej wizyty nikt nie zamieścił tam nowego komentarza. Natomiast w dziale dotyczącym gry Io moją uwagę przykuwa nowy wpis: „Strach w *Work a Dream*”. Natychmiast otwieram link.

„Czy też macie wrażenie, że z grą coś się dzieje? Jakby był tam jakiś wirus” – pisze Hooligan_17. „Odłączyłem się od konsoli w chwili zagrożenia życia, a mój avatar zmienił się w pył. O co chodzi?”. Samuraj odpisał: „To nie żaden błąd. Gra jest tak skonstruowana, żebyś musiał zmierzyć się z zagrożeniem. Dlatego jeśli odłączysz się od konsoli w chwili zagrożenia życia avatara, tracisz go. Pewnie chciałbyś mieć tam wakacje, co? :-)” Ktoś inny stwierdził: „Akurat to mi się nie podoba. Ostatnio ktoś mnie zamknął w piwnicy, a w pokoju obok koleś pastwili się nad avatarem. Wrzeszczał cały czas, aż pękały mi uszy. Miałam dość, więc się odłączyłam i wiecie co? Już nie mogłam wrócić. Jak zalogowałam się z powrotem do gry, dostałam informację, że muszę wybrać nowego avatara, i przydzielono mi inne zadanie! Zaczęłam jak jakaś amatorka od początku!”.

Przebiegam wzrokiem dalsze komentarze, wychytuję słowa: „To chyba dobrze, że tak zrobili grę? Inaczej każdy by się odłączał, kiedy jego avatar ma kłopoty, i w końcu nie mielibyśmy z kim walczyć”. Odruchowo uśmiecham się, czytając komentarz do tego wpisu: „Idź do psychiatry albo do wojska, to nie jest gra z cyklu nawalanki!”. Spojrzeniem biegnę do następnego komentarza. „Czy na Io można wybrać dodatki typu ubranie albo inny kolor włosów?” – pyta Ziki. „Chciałabym zmienić trochę swojego avatara. Wkurza mnie, że wyglądam niemal tak samo, jak w realnym świecie”. Lala 16, posługująca się ikonką ukazującą kadr dziewczęcego ciała w stroju kąpielowym, odpisuje: „Tam nie ma żadnych dodatków. Też mnie to wkurza. Ubierają cię jak chcą, pod tym względem gra im

nie wyszła”. „Jezu, laski, to nie salon odnowy!” – denerwuje się Hooligan_17.

Na informatyce stoję tuż za Pati, kiedy nauczyciel namawia uczniów, by zapisywali się na lekcje poruszania się w świecie *Work a Dream*.

– Jeśli ktoś ma ochotę, może też zapisać się na konkurs gier RPG *Sensor!*
– unosi głos. – Tu wiem listę! Ochotnicy niech dopiszą swoje nazwiska!

Uczniowie niemal wrywają sobie długopis, zbierając się wokół listy. Ktoś przypomina, że w tym roku zmieniły się zasady. Konkurs odbędzie się z końcem grudnia i kończy się etapem krajowego *Work a Dream*, co jest nowością. Potem konkurs międzynarodowy i...

– Wpadniesz do mnie wieczorem? – Pati trąca mnie w ramię. – Matka upiekła ciastka, mam wino przywiezione przez brata z Czech.

– Jasne, chętnie. – Tak bardzo cieszy mnie jej propozycja, że z trudem hamuję radość. Wieki minęły, od kiedy ostatni raz byłam u koleżanki!

Wieczorem wspinam się za nią po schodach dwupiętrowej willi, w której mieszka z rodzicami. Z zewnątrz dom przypomina budynek z folderu reklamowego – z równo przyciętym trawnikiem, starannie przystrzyżonym żywopłotem i czerwonymi dachówkami jak z bajki.

– Nie wyobrażasz sobie, jakie zamieszanie wprowadziłaś do klasy – opowiada Pati ze śmiechem. – Wszyscy o tobie gadają, każdy chciałby wiedzieć, co robiłaś w Warszawie i dlaczego wyglądasz, jakbyś wyszła z poważnego wypadku... chodzi mi o te rany na czole i koło ucha. – W górnym korytarzu otwiera drzwi, prowadzące do pokoju. – To jest moja sypialnia. Chodź! Zapraszam!

Przekraczam próg i nieruchomieję. Ten pokój wygląda prawie jak mój własny w domu rodziców. Nie myślałam o nim od lat, zapomniałam, że miał skośny dach, drewniane futryny w oknach i ściany w bladozielonym kolorze. Teraz wspomnienie staje mi przed oczami. Doskonale potrafię panować nad emocjami, podejrzewam nawet, że jestem w tym mistrzem, ale teraz nabieram głęboko tchu, czując, że nie dam sobie rady. Myślę o tacie. Przypomina mi się mama. Odwracam wzrok od zdjęcia, na którym Pati otaczają bliscy, i mówię ze ściśniętym gardłem:

– Ładnie tu.

– Nawet nie wiesz, jak się cieszę, że grasz w naszej sztuce! – Patrycja sadowi się na łóżku z baldachimem, nieświadoma tego, jak bliska jestem łez.
– Jesteś na pewno świetną aktorką!

W odpowiedzi zmuszam się do uśmiechu, a ona rozlewa nam wino i układa na talerzu kilka ciastek.

– W Warszawie miałaś chłopaka?

Potrząsam głową, na co się śmieje:

– Andrzej jest fajny, co?

Nawet nie wiem, który to, ale przytakuje, jednocześnie uświadamiając sobie, że prawdziwi ludzie wypadają bardzo blado w porównaniu z pięknymi awatarami w *Work a Dream*.

– A rodzeństwo? Masz brata albo siostrę?

Łamię ciastko i walczę ze sobą, co powinnam odpowiedzieć.

– Jestem... jedynaczką.

Pati zmienia temat.

– Byłaś w Warszawie, kiedy doszło do strzelaniny w tamtej szkole?

Nie rozumiem, skąd jej to przyszło do głowy. Potem jednak uświadamiam sobie, że dla gdynian moje warszawskie pochodzenie pewnie jest jednoznaczne z tym, że musiałam być blisko zdarzeń, które wstrząsnęły Polską.

– Tak – przyznaję i odstawiam talerz na podłogę. – Miałam tam znajomą – brnę nieporadnie. – Ona... była ranna. Widziała śmierć innych osób.

Chyba przez cały czas chciałam o tym komuś powiedzieć, ponieważ policję interesowały tylko słowa Sebastiana i powód, dla którego wypuścił mnie z biblioteki. Czuję jednak silną potrzebę poukładania wspomnień z tamtych chwil. Dlatego opowiadam Patrycji o tym, jak siedziałam pod ławką w bibliotece, kiedy Sebastian strzelał. Przeżycia przypisuję wyimaginowanej koleżance, a Patrycja słucha, chyba w jakiś sposób zafascynowana historią.

– Jezu – odzywa się w końcu. – Jak twoja koleżanka sobie z tym radzi?

Spoglądam na jej dziewczęcy pokój, dosłownie krzyczący o szczęśliwym życiu, myślę o rodzicach Patrycji, o bezpieczeństwie, które jej zapewnili, i przez chwilę nie jestem w stanie nic powiedzieć.

– Jakoś sobie radzi. – Znowu bardzo się staram, żeby zabrzmiało to swobodnie. – Jest silną osobą, niełatwo ją złamać.

Patrycja kładzie się na łóżku, więc robię to samo. Leżąc, spoglądamy na sufit, gdzie ktoś wymalował nocne niebo, dbając o odtworzenie autentycznego układu planet.

– Jak zgaśnie światło, gwiazdy świecą. – Pati wskazuje namalowane galaktyki. – Za godzinę się ściemni, to sama zobaczysz. Mama narysowała je fluorescencyjną farbą, kiedy byłam mała.

Przymykam powieki, a w mojej wyobraźni galaktyki ożywają, niebo przecina pulsujący światełkami samolot, w oddali leci satelita... Gdzieś tam, daleko, daleko znajduje się Io. Przypominam sobie rytmiczne bicie serca księżycy, które przybliża się z każdym moim oddechem.

– Fajnie, że cię poznałam, Agnieszko.

Odwracam się do Pati i spoglądam jej w oczy.

– Ja też się cieszę – odpowiadam szczerze, z przekonaniem.

Kaśka czeka na mnie przed szkołą, a Pati stoi tuż obok.

– Cześć nowa! – Jej usta wyginają się w uśmiechu, który nie zapowiada niczego dobrego. – Rozmawiałam z przyjaciółką z Warszawy i nie masz pojęcia, czego się dowiedziałam!

Zamiast na nią, spoglądam na Patrycję, ale ona celuje wzrokiem w chodnik, jakby się zawstydziała. Przychodzi mi do głowy nieprzyjemna myśl, że Patrycja zaprosiła mnie poprzedniego dnia do domu, ponieważ Kaśka ją o to poprosiła. Odruchowo krzyżuję ramiona na piersiach, zła, że dałam się zmanipulować. Dzięki Bogu, że nie powiedziałam jej prawdy o sobie!

– Przyjaciółka jasno stwierdziła, że nie było w szkole na Bielanach żadnej Agnieszki Domańskiej. Czy potrafisz mi to wytłumaczyć? – pyta Kaśka i patrzy mi w oczy z satysfakcją.

Zmieszana Patrycja przestępuje z nogi na nogę.

– Szukałam cię w Internecie i wiesz, co? Nie ma cię! Nie istniejesz! – Kaśka teatralnie rozkłada ręce. – Nie jesteś ani na liście nazwisk uczniów tamtej szkoły, ani na żadnej innej liście związanej ze szkołami, a przecież gdzieś kończyłaś gimnazjum i gdzieś chodziłaś do podstawówki! Nie spadłaś do nas z kosmosu, prawda?

Zdumiewa mnie, że włożyła tak wiele wysiłku w znalezienie mojej osoby. Do tej pory chyba nikt nie poświęcił mi aż tyle czasu. Wyobrażam sobie Kaśkę przed komputerem, jak do późnej nocy przeszukuje listy kolejnych szkół... Dlaczego tak bardzo jej na tym zależało? Obawia się mnie? Przecież w niczym jej nie zagrażam, nie mam też szans odebrać jej popularności w szkole!

– Albo nie nazywasz się Domańska, albo coś ukrywasz! – Celuje we mnie palcem. – Przyjeżdżacie z matką w połowie semestru i pierwsze, co robisz, to rozwalasz *Jednorękiego bandytę* jak jakaś pieprzona mistrzyni, a jednocześnie zapisujesz się na teatr, zamiast wybrać pracownię gier komputerowych! Może uważasz nas za prowincjonalnych idiotów, ale tak się składa, że mamy oczy i uszy!

Zdumiewa mnie łatwość, z jaką mnie przejrzała. Czekam,

czy Kaśka doda coś na temat braku podobieństwa mojej „mamy” do mnie. Chyba jednak w dedukcji nie zaszła aż tak daleko.

Ciężko mi wytrzymać jej spojrzenie – te pewne siebie, ładne oczy, w których zaczynam dostrzegać nie tylko chęć poniżenia mnie, ale też ciekawość.

– *Bella*, co to za zamieszanie? Dajcie na luz! – odzywa się męski głos za moimi plecami.

To chyba jakiś upiorny sen, ponieważ znam ten głos i tak się złożyło, że tylko jedna osoba do tej pory nazywała mnie „*bellą*”! Mam wrażenie, że ziemia

usuwa mi się spod nóg, kiedy się do niego obracam. Jego uśmiech też szybko zamiera na ustach, mruży oczy, jakby próbował połączyć mnie z jakimś obrazem.

„To niemożliwe” – myślę, ale nie ma raczej mowy o pomyłce. To on i nie ma innej możliwości... Jezu, to na pewno on! Patrzymy na siebie nieufnie, oboje tak samo zdumieni tym spotkaniem.

– Hej, hej! – Kasia od razu zmienia barwę głosu na nieco mniej zadziorną.
– Jakub, no proszę, nie spodziewałam się ciebie! Nie dałeś mi znać, że już dzisiaj wracasz do zdrowia!

– Kilka dni mnie nie było, a tu same nowości. – Chłopak nie spuszcza ze mnie wzroku i dałabym sobie głowę uciąć, że jest skonsternowany tak samo, jak ja. Na usta przywołuje jednak uśmiech. – Nowa koleżanka?

– Nie powiedziałałabym, że koleżanka. – Kasia poprawia włosy, przerzucając je przez ramię. – Byłam u ciebie wczoraj, wiesz?

– Byłaś u mnie? – Do jego tonu powraca wesółą nuta i nareszcie spogląda na Kasię. – Mogłaś wcześniej zadzwonić. Wyszedłem z kolegami.

W prawdziwym życiu nie ma tak ciemnych włosów jak w grze. Nie jest też tak atrakcyjny, jak jego avatar, chociaż akurat w przypadku Pedra urok nie miał dla mnie na Io żadnego znaczenia. W realnym świecie to jednak zdecydowanie jeden z tych chłopaków, którzy biją rekordy popularności w szkołach, wydają się koszmarnie pewni siebie i zawsze chodzą z najładniejszymi dziewczynami.

– OK. – Kaśka wsuwa rękę pod jego ramię. – No to opowiedz mi, gdzie byliście i czemu nie zabrałeś mnie ze sobą?

Naciągam torbę głębiej na ramię i pospiesznie wchodzę do szkoły, odprowadzana ich spojrzeniami. Patrycja dogania mnie w dolnym korytarzu.

– Przepraszam! – mówi zdyszana i próbuje mnie złapać. – Wiem, jak to wygląda, ale...

– Zostaw mnie. – Mijam ją, nie oglądając się za siebie.

– No proszę, Agnieszka! Już myślałem, że zrezygnowałaś z teatru. – Nauczyciel wyraźnie cieszy się na mój widok i wyjaśnia, że dokonał przeróbek w scenariuszu – zagram siostrę głównego bohatera. – To duża rola i spora odpowiedzialność – dodaje, podczas gdy za jego plecami otwierają się drzwi i do sali wchodzi aktorzy. Ktoś mijają mnie tak, że potrącamy się ramionami. Nie słyszę jednak żadnego „sorry” albo „przepraszam”, więc oglądam się za wysokim, nowym chłopakiem.

Jakub wpada z Kasią.

– Przepraszam za nieobecności! Chorowałem!... Siemaneczko! – wita się wesóło z pozostałymi osobami. – Nowa?

Uświadamiam sobie, że jego głos brzmi dokładnie tak, jak w grze – jest pewny siebie i jednocześnie lekceważący.

- Nowa gra z nami?
- Będzie grała twoją siostrę – odpowiada Kaśka niechętnie.
- Siostrę? Zawsze uważałem, że ładna siostra nie jest zła!
- Ładna? Nie żartuj sobie! No proszę!

Żeby zająć czymś ręce, schylam się do torby i tak długo w niej grzebię, aż tracą zainteresowanie mną i odchodzą w inny kąt sali. Nauczyciel klaszcze, wołając nas na scenę.

- Agnieszko, zapraszam! Wszyscy czekają!

Posłusznie stoję w wyznaczonym miejscu, starając się jednak trzymać dość daleko od Jakuba.

– Przerobimy scenę, w której razem podróżujecie przez pustynię... Scenariusze otwieramy na stronie trzynastej! Macie tam sytuację z duchem leśnym. Wszyscy widzą? Zamiast ducha pojawi się siostra bohatera, grana przez Agnieszkę! Dzisiaj wyślę wam mailem wszystkie naniesione przeze mnie poprawki!

Nie wzięłam notatek, więc nauczyciel zrywa się z sofy, żeby dać mi swój scenariusz.

– Zaczynamy od słów... „Ufasz mi?”... I stańcie, na Boga, bliżej siebie! Przecież jesteście rodzeństwem i macie się wspierać!

Przesuwam się o krok w kierunku Jakuba i ogarnia mnie niechęć.

– Ufasz mi? – czyta Jakub ze scenariusza rozbawionym głosem, na który każda inna dziewczyna pewnie zareagowałaby trzepotem rzęs i kokieterijnym uśmiechem.

W scenariuszu jest napisane „tak”, ale moje usta składają się do „nie”.

– Tak – bąkam tak drętwo, jak to tylko jest możliwe. Uczniowie uśmiechają się z niedowierzaniem i dobiega mnie szept:

– Podobno grała w *Romeo i Julii*...

– Że niby kogo?

Salwa śmiechu.

Wbijam spojrzenie w didaskalia, gdzie wyraźnie jest napisane: „Bierze bohatera za rękę i razem ruszają w kierunku pustyni”. Nie zrobię tego. Nie ma mowy! Nie po tym, co przez niego przeżyłam w *Work a Dream*! Po nieskończeniu długim czasie wysuwam jednak dłoń w jego kierunku, a Jakub, okraszając to żartobliwym pomrukiem, zaciska na niej swoje palce.

– No to komu w drogę... – śmieje się później i już mogę wysunąć rękę z jego uścisku, co też natychmiast robię.

– Czekaj! – słyszę, kiedy wracam do domu.

Wcześniej wydawało mi się, że na ulicy jest wielu ludzi, ale kiedy przystaję, dociera do mnie pustka wokół. Nie ma żadnych przechodniów, nie ma nikogo,

żeby w razie potrzeby mogła zawołać o pomoc. Zdenerwowana krzyżując ręce na piersiach, kiedy Jakub dogania mnie, poprawiając plecak na ramieniu.

– Gdzie tak się spieszysz, *bella*?

Zauważam zakłopotanie w jego spojrzeniu, kiedy na mnie patrzy. Nie tego się spodziewałam, dzieciaki posiadające konsolę do gry w technologii Work a Dream ubierają się modnie i drogo i na pewno nie mieszkają w takim bloku jak ja.

– Jakim cudem? – Jest zdumiony. – Przecież...

– Jakub, nie mamy o czym rozmawiać. To tylko gra! – Próbuję go minąć, ale nie odsuwa się i w końcu muszę stanąć, żebyśmy się nie zderzyli.

Nie podoba mi się jego wzrok, taksujące oczy, które biegną od moich tenisówek w górę, po dzinsach i bluzie, aż do włosów.

– W grze zdecydowanie lepiej się ubierasz – rzuca, a jego usta drgają w uśmiechu.

– Czego ode mnie chcesz? – pytam wrogo.

– Niech mnie szlag, to naprawdę ty! Jak to możliwe? Astrid, tak?

Odrywam się plecami od siatki, ale przytrzymuje mnie za ramię.

– Zostaw! – Brzmi to ostrzej, niż planowałam. – Zabieraj łapy!

– W grze jest niewielu Polaków, uwierz mi, bo gram dłużej niż ty – wchodzi mi w słowo, a jego uchwyt się zaciska. – Akurat ty... – Z niedowierzaniem kręci głową.

– Odsuń się – cedzę przez zęby. Odpycham jego ręce tak mocno, że robi krok w tył.

Mijam go i staram się nie oglądać za siebie. Idę szybko, czując na plecach jego wzrok.

– Jesteś tu sama – woła za mną. – Sama – powtarza, żeby to do mnie dotarło.

W mieszkaniu nie zapalam światła. Nie chcę, żeby się zorientował, gdzie mieszkam. Zbliżam się do okna i wyglądam na ulicę. Nie widzę go już w miejscu, gdzie się rozstaliśmy. Jeszcze chwilę wodzę wzrokiem po najbliższych skrzyżowaniach, ale chyba zdążył odejść. Mimo to wcale nie czuję się bezpiecznie. Z szafy wyciągam więc jakieś stare prześcieradło i kolejne chwile spędzam, walcząc, by doczepić je do karnisza. Sprawdzam zamki w drzwiach i domykam drzwi na balkon.

Potem krążę od okna do okna, czujnie wyglądając na ulicę. Nie podoba mi się myśl, że wirtualne postacie, którym przypisywałam zagraniczne pochodzenie, zakładając, że stanowią zagrożenie tylko na Io, nagle zaczynają materializować się wokół mnie. Nie znam Pedra, nie wiem, kim jest i do czego może się posunąć. Nie mam też pojęcia, jak szybko mnie zdemaskuje w szkole. To już nie gra, w której mogę odłączyć się od konsoli i wrócić do swojego pokoju. Co gorsza, Jakub ma rację, w realnym świecie nie mam nikogo, kto chciałby mnie bronić, gdyby była taka potrzeba.

06:06 czasu Io

Chłopak zatrzymuje łazik tuż przy mnie, a w niebo wznosi się pył i kurz.

– Podwieźć cię? – W wypowiedzianych po angielsku słowach słyszę miękki, południowy akcent.

Po ostatnich przeżyciach widok gracza nie budzi mojego zaufania, kiedy więc łazik staje w miejscu, odruchowo zaciskam dłonie na broni. Kierowca ma znajomą twarz, z szerokimi łukami brwi, oczami w ciemnej oprawie i pełnymi ustami. Być może widziałam go na zdjęciach od Czaplńskiego, ale nie potrafię sobie przypomnieć. Gęste loki spadają mu na ramiona, a szara koszulka opina muskularną klatkę piersiową.

– Jadę na południe, wsiadaj! – przechyla się i otwiera mi drzwiczki.

Zaskakuje mnie wnętrze pojazdu, deska rozdzielcza przypominająca deski montowane w starych samochodach z realnego świata, skórzane fotele, lusterka.

– Szukam Obserwatorium – odpowiadam i wspinam się po schodach do środka. Mimo że przypięłam się pasem, łazik ciągle stoi, więc spoglądam na kierowcę i zauważam, że z konsternacją wpatruje się w broń, którą położyłam na kolanach.

– Możesz to rzucić do tyłu? – pyta, wciąż z tym samym pogodnym uśmiechem, ale w głosie słyszę nacisk. – Jakoś głupio się czuję, kiedy masz to w ręce.

– Dobrze... – Waham się, ale w końcu przekładam ją na tylną kanapę.

Łazik rusza raptownie, wyrzucając spod kół piasek, aż muszę zaprzecić się o pulpit.

– Mów do mnie Mattia. – Mimo szaleńczej jazdy młody mężczyzna podaje mi rękę.

Akurat wchodzimy w zakręt tuż przed kraterem, więc chwytam się jego dłoni niemal desperacko.

– Mattia? – upewniam się.

Znam to imię, już gdzieś je słyszałam w kontekście gry. Jedyne skojarzenie jednak, które mam, tyczy się rozdania nagród na gali *Work a Dream*. Drugie miejsce zajął wówczas Mattia z Włoch...

„Czy to możliwe?” – zdumiona znowu na niego spoglądam. Avatar ma cechy rysopisowe tamtej postaci. Te ciemne włosy, te oczy, mówi jak chłopak z południa Europy... Przypatruję się mu teraz niemal z euforią, podczas gdy łazik pędzi do miejsca, gdzie skorupa Io sprawia wrażenie rozerwanej i ze środka

wyrasta gigantyczna góra.

„O mój Boże!” – myślę. Chciałabym zapytać go o tak wiele rzeczy, o konkurs, galę, kontakt z producentami *Bitwy o Io*...

– Pele! – Mattia wskazuje go szarmanckim gestem, jakby zapraszał mnie na bankiet. – Największy z wulkanów Io, kaldera średnicy dwudziestu trzech kilometrów. Podjedziemy bliżej i okrążymy go... Nie bój się, wiem, co robię. Teraz nie wybuchnie. Potem będziemy mieć już tylko około pół godziny drogi do Południowego Dystryktu.

Mattia nazywa to miejsce dystryktem, chociaż kiedyś było obozem kolonistów. Obecnie jednak namioty stanowią zwartą strukturę, w której pojawiły się stoiska z wieloma przydatnymi w grze produktami. Zauważam też skup używanych wojskowych łazików, z których większość wygląda jak starodawne maszyny, które NASA wypuszczała na Księżyc dziesiątki lat temu.

Zdumiewa mnie widok avatarów wałęsających się pomiędzy śmietnikami i zbierających puszki w nadziei na znalezienie w nich jedzenia. Mijamy ich zbyt szybko, żebym mogła się im przyjrzeć, ale i tak uderza mnie, że wyglądają na zdesperowanych i zabiedzonych.

– Jeden rok w rzeczywistości, która miała stanowić Brand New World, i zobacz, jak to wygląda! – Mattia dociska pedał gazu, żebyśmy jak najszybciej minęli to miejsce.

Przy drodze stoi kilka nastolatek, które też wyglądają na głodne. Kiedy dostrzegają Mattię za kierownicą, podciągają w górę spódnicę, prezentując nogi, albo opuszczają ramiączka bluzek.

– Przecież tu nie ma pieniędzy – odzywam się, ze wzrokiem przyklejonym do szyby, za którą pejzaż Io kompletnie się zmienił, jakbym znalazła się w koszmarnych ludzkich slumsach. Moje spojrzenie biegnie do dziewczyny siedzącej na ziemi, która wydłubuje palcem resztki z puszki z żywnością.

– Jest inna waluta – odpowiada Mattia.

– Jaka?

Uśmiecha się.

– Jak myślisz? Kawa, papierosy, alkohol, jedzenie, woda i... – Specjalnie przeciąga to słowo. – Broń.

– Broń – powtarzam.

Jakby na potwierdzenie jego słów, z daleka dobiega nas dźwięk wystrzałów. Mattia dość gwałtownie hamuje. Z tylnego siedzenia odsuwa swetry, które leżały tam całą drogę, odsłaniając kilka różnych rodzajów broni dużego kalibru.

– Masz! – Rzuca mi mój egzemplarz. – Oczywiście zawiozę cię do Obserwatorium, ale najpierw mam tu do załatwienia sprawę i wygląda na to, że musisz mi pomóc.

Nie jestem pewna, czy chcę z nim gdziekolwiek iść. Trochę nerwowo nasłuchuję wystrzałów dobiegających z oddali.

– Może lepiej tu poczekam? – proponuję, ale ruchem głowy wskazuje wpatrzone w nas avatary.

– Uwierz mi, że będziesz bezpieczniejsza ze mną niż sama tutaj.

Napotykam wrogie spojrzenia mężczyzn i przyznaję mu rację.

Mattia prowadzi mnie między namioty. Przyspieszamy kroku i w końcu biegniemy, a spod naszych nóg wznosi się srebrzysty szron. Temperatura powietrza prawie uniemożliwia oddychanie i już po kilku metrach czuję, jak ubranie lepi mi się do ciała. Gracze rozstępują się, kiedy wbiegamy między nich, trzymając w rękach broń. Nasz widok jednak nie jest czymś niecodziennym. Jakieś dziecko, prawdopodobnie inteligentny avatar, uśmiecha się i ruchami rąk naśladuje strzały.

– Bang! Bang! – woła.

Jego obraz zapamiętuję jako ostatni, zanim wybiegniemy na odsłonięty teren, gdzie Mattia unosi broń do strzału. Słońce niemal wypala mi skórę i odbija się w szkłe dwupiętrowego budynku, rażąc wzrok. Osłaniam dłonią oczy, nie mam pojęcia, kto jest wrogiem, z kim będziemy walczyć. Strzały padają z obu stron: jedno ze skał znajdujących się za budynkiem, drugie zza składu używanych łazików, ogrodzonego zniszczoną siatką. W niebo bucha dym i następuje eksplozja. Kulę głowę w ramionach, a kiedy żar się uspokaja, dostrzegam płonący pojazd. Inny łazik leży przewrócony na boku, a po jego masce zbiega jakiś człowiek. On też ma broń. Uświadamiam sobie, że tu wszyscy są uzbrojeni po zęby.

– Schył się! – krzyczy Mattia, więc jeszcze bardziej się kulę, ukryta za gąsienicami przewróconego łazika.

Szyba nade mną pęka, tryskają odłamki szkła i musimy porzucić kryjówkę. Kiedy pocieram dłonią skórę, zauważam ślady krwi. Mattia sprawnym ruchem ręki przeładowuje broń, opiera lufę o spaloną maskę porzuconego wozu i strzela. Obserwuję jego poważną twarz, widzę, jak mruży oczy i precyzyjnie obiera cel. Po serii wystrzałów ktoś krzyczy z bólu.

– Strzelaj, do diabła! – woła do mnie. – Co ty robisz?!

Z prawej strony odpowiada mu ogień. Seria pocisków trafia w blachy łazika, za którym się ukryliśmy, i dziurawi je niemal na wylot.

Mattia wyszarpuje mi broń z ręki i przeładowuje ją. Jest tak głośno, że musi krzyczeć, żebym go usłyszała:

– Osłaniaj mnie, do cholery! Przydadaj się na coś! Strzelaj do nich, a ja przedostanę się do budynku!

Unoszę głowę o tyle, żeby zobaczyć, że ogień na rozbitym łaziku przygaśł i teraz odbija się jak w lustrze w niebieskich szybach dwupiętrowej budowli. To pierwszy budynek na Io, poza halą przylotów, który przypomina ziemską, nowoczesną architekturę. Dym przerzedza się na tyle, że dostrzegam anglojęzyczny

napis nad wejściem – „Laboratory”. W tym momencie z budynku wybiega dziewczyna.

– Rusz się, do licha! – wrzeszczy Mattia. – Złap ją! Szybko!

Wypycha mnie zza łazika, więc schylona biegnę po nią, a kiedy mam już dziewczynę w zasięgu ręki, pociągam za sobą. Uderzamy plecami o nagrzane, śmierdzące spalenizną blachy, a strzały padają tak blisko, że ze skorupy Io, niemal pod naszymi stopami, podrywa się piach.

– Daj ją tu! – Mattia w ogólnym chaosie próbuje się dowiedzieć, ile osób jest w budynku i co właściwie się dzieje.

Avatar wygląda na kompletnie zagubionego. Kiedy patrzę na nią, uświadamiam sobie, że to kolejna postać ożywiona technologią Work a Dream. Brudną dłoń przesuwa po twarzy, rozmazując na skórze czarny pył.

– Dwóch – bąka, próbując się od nas odsunąć. – Dwóch – powtarza, wykonując ten sam gest ramion, co chwilę wcześniej.

Mattia popycha ją w stronę namiotów, oszołomiona dziewczyna staje na środku ulicy. Jakimś cudem jeszcze nie trafił jej żaden pocisk, więc chcę wybiec z bezpiecznego miejsca, żeby znowu ją złapać, ale Mattia jest szybszy.

– To avatar, odpuść sobie! – woła i mocno łapie mnie za ramię, niemal ciskając na maskę.

Słyszę serię strzałów, po której nastaje moment ciszy, a kiedy wychylam się zza łazika, dziewczyna już nie stoi w miejscu, gdzie ostatni raz ją widziałam. Dostrzegam ją leżącą na ziemi, twarzą w dół, z rozrzuconymi rękami i mokrą od krwi sukienką. Mattia wciąż mnie trzyma, więc szarpie go za ręce, próbując od siebie odsunąć.

– Uratowałem ci życie! – Jego głos w końcu przebija się przez harmider w mojej głowie. – Uratowałem ci życie, do cholery, więc siedź tu i go nie trać!

Puszcza mnie dopiero, kiedy przestaję się szarpać. Oboje oddychamy z trudem, jak po długim biegu, ubrania mamy lepkie i pokryte plamami potu.

– Wejdzimy do budynku. – Czytam z ruchu jego ust. – Umiesz strzelać?!

– Kto jest w budynku?! – krzyczę.

– A jak myślisz?! Jacyś durnie! Zalogowali się w grze i rozpierdalają wszystko! – Wychyla się, kontrolując sytuację, po czym ruchem ręki nakazuje mi poderwać się na nogi. – Na trzy!

Unosi dłoń z wysuniętymi trzema palcami, zgina jeden, drugi i... Biegniemy do wejścia, gdzie na szklanych drzwiach załamało się światło. Momentalnie wokół nas rozlega się huk strzałów, szron podrywa się jak fontanna w miejscach, gdzie stawiamy stopy, a sekundę po nas trafiają tam pociski. Budynek jest już na wyciągnięcie ręki. Kiedy Mattia sięga drzwi, pocisk trafia w nie i szyba pęka, sprawiając, że odskakujemy jak porażeni. Huk jest ogłuszający. Mattia za łokieć wypycha mnie do laboratorium. W środku – pewnie dlatego, że na zewnątrz było tak

jasno – wydaje mi się, że panuje kompletny mrok. Muszę potrzebować oczy, żeby zorientować się, że jesteśmy w holu. Mattia z syknięciem bólu przyciska rękę do boku.

– Dostałeś?

Nie znam się na tym, nigdy nawet nie zrobiłam kursu pierwszej pomocy, ale jednak odrywam jego dłonie od rany i podnoszę koszulkę. Pocisk nie wyszedł przez plecy, wciąż tkwi w jego boku. Rozglądam się za czymś, czym mogłabym zatamować krwotok, ale Mattia stwierdza, żebym nie zwracała sobie teraz tym głowy.

– Przeżyję. Myślisz, że to pierwszy raz? – rzuca jak żart, ale słyszę w jego głosie raczej złość. – Nie jesteśmy tu sami – przypomina. – Potem zajmiesz się pociskiem... Teraz trzeba zlokalizować idiotów...

Upewniam się, że jest w stanie poruszać się o własnych siłach, i ponownie odbezpieczam broń.

– Kim ty jesteś i co to za ludzie? – pytam, przykładając ją do oczu. – Chyba powinieneś mi trochę rozjaśnić w głowie, zanim pójdziemy razem walczyć.

– Agresorzy. A myślałaś, że goście specjalni? Weszli do gry tylko w jednym celu, żeby rozpieprzyć, co się da!

Przed nami rozciąga się długi hol, z podłogą wyłożoną PCV i ścianami pomalowanymi na błady beż. Mattia wskazuje mi schody prowadzące do piwnicy.

– Idź! – rozkazuje. – Zrób to dla mnie i postaraj się przeżyć.

11:33 czasu Io

Strzały z zewnątrz są teraz stłumione przez mury i dlatego słyszę nasze oddechy. Oddech Mattii drży, koszulka przywarła mu do ciała, a plama krwi powiększa się z każdą chwilą.

– Są chyba tam... – Lufą wskazuje mi drzwi na końcu korytarza.

Unosi dłoń. Znajomy już gest, którym odlicza moment naszego wejścia do sali. Trzy, dwa, jeden... Lufą popycha drzwi, a one rozchylają się z powolnym skrzypieniem. Widzę ciemną, szeroką salę, wypełnioną ławkami, na których znajdują się komputery. Ruch po lewej stronie sprawia, że natychmiast tam celuję, ale Mattia mnie powstrzymuje. To zwierzę, które szamocze się w klatce.

Na celownik biorę ławki. Dobrze wiem, gdzie można schować się w takim miejscu, i od tej wiedzy zaczyna mnie boleć żołądek. Nie wyjaśniliśmy sobie, co zrobimy z napastnikami, kiedy ich znajdziemy, ale po determinacji Mattii domyślam się, że nie będziemy prowadzić z nimi pokojowych rozmów. Jedna ławka, druga, trzecia... Kropla potu spływa mi po policzku, więc ścieram ją wierzchem ręki i rzucam nerwowe spojrzenie na Mattię. Wsparł się na ławce i przyciska rękę do rany. W ciszy uświadamiam sobie obecność trzeciego oddechu.

Wymieniamy się spojrzeniami.

– Tam. – Mattia mówi to bezgłośnie i z wysiłkiem puszcza ławkę, by iść za mną. Celuję we fragment ubrania, które wystaje spod niej. Teraz wyraźnie słyszemy powietrze nabrane, wstrzymane i wypuszczone. Powoli kucam, opierając broń na kolanie, a spod ławki patrzą na mnie przerażone oczy kobiety. Mattia kuca przed nią.

– Co tu robisz? – pyta po angielsku, a kobieta odpowiada z wyraźnym rosyjskim akcentem, że miała *quest* w grze, w którym kazano jej wykonać pracę w laboratorium.

– To nie ja strzelałam! – Z lękiem spogląda na lufę mojej broni. – Nie mam z tym nic wspólnego!

– Gdzie są napastnicy?

– Poszli na górę...

– Gdzie na górę? Byliśmy na parterze i nikogo tam nie ma.

– Na dachu...

– Nie wrabiasz nas?

Potrząsa głową tak rozpaczliwie, jakby myślała, że zaraz ją zabijemy.

– Zostań z nią. – Mattia zbyt raptownie wstał, więc tłumi przekleństwo.

– Pomogę ci... – szepcze kobieta, spoglądając na jego zakrwawioną koszulkę. – Mam klucz do apteczki i ...

– Nie teraz.

– Pójdę z tobą – decyduję, ponieważ myśl, że miałabym zostać z kobietą tutaj, w komputerowej sali, pod ławką, jest dla mnie jak spełnienie koszmarnego snu.

Pospiesznie wychodzimy na korytarz. Tym razem nie odsuwam broni od oczu, więc patrzę na wszystko poprzez celownik. Jeśli ktoś się poruszy, strzelę. Dłoń Mattii zostawia na balustradzie krwawe ślady. Poruszam się za nim, podziwiając, że robi to tak sprawnie mimo poważnej rany. Kiedy docieramy do wejścia na dach, ponownie unosi dłoń i tym razem rozumiem, że nie będzie pomyłki. Zza wejścia dobiegają nas głosy ludzi. Chcę zapytać, czy mamy do nich strzelać, czy może jednak będziemy negocjować, ale Mattia unosi rękę. Trzy, dwa, jeden i...

Popycha kopniakiem drzwi, a ja staję na wprost ściany światła, żółtej i ognistej, która sprawia, że nie jestem w stanie patrzeć. Na jej tle zarysowują się czarne sylwetki, a potem ogień, który z nich bucha. Mattia krzyczy coś, co brzmi jak:

– Rzuć broń!

I ktoś mu odkrzykuje:

– Spierdalaj!

A potem słyszę kolejne strzały i w końcu zapada cisza.

– Trzymasz się? – To ja powinnam spytać, ale nie daje mi takiej możliwości. Podnosi mnie za łokieć i zmusza, bym stanęła na chwiejnych nogach. – Dostałaś, ale na szczęście to tylko draśnięcie. Chodź na dół.

Zanim zejdziemy z dachu, sprawdzamy, czy sprawcy na pewno nie żyją. Broń, którą walczyli, leży obok, porzucona i wciąż odbezpieczona. Jedną Mattia kopniakiem przesuwając w stronę komina, drugą przerzuca sobie przez ramię. Niepokoją mnie niechlujne, przydługie włosy jednego z chłopaków, ponieważ przypominają włosy zaginionego ze zdjęcia, które pokazał mi Czapliński. Leży na brzuchu, a rana postrzałowa przebiła mu plecy.

– Nie żałuj ich – mówi Mattia, źle odczytując moje zainteresowanie. – To idioci. Wchodzą do gry i wszystko niszczą. Odbija im. Można ich tylko stąd wywalić.

Delikatnie odwracam ciało i spoglądam chłopakowi w twarz. Jak kalka nasuwa się na niego obraz z fotografii. Udało się. To on! Muszę jak najszybciej powiedzieć o tym Czaplińskiemu!

– Nie żałuj ich! – powtarza Mattia. – Pewnie już teraz wybierają nowe avatary, a najdalej pod koniec tygodnia spotkasz ich obu, i uwierz mi, będą ostro

wkurzeni!

Ponagla mnie, żebym zeszła z dachu. Kiedy zbiegamy po schodach, tłumaczy, że dzielnica, w której się zatrzymaliśmy, nie jest bezpieczna. Jeśli nasz łazik wciąż stoi, odjedziemy jak najszybciej. Ale najpierw muszę mu wyjąć pocisk i zdezynfekować ranę, bo inaczej nigdzie nie uda się nam dotrzeć.

– Zawołaj tę kobietę – prosi, gdy jesteśmy już w sali laboratoryjnej, gdzie zwierzęta pozamykane w klatkach na nasz widok szaleją, wywołując głośny łomot.

Kobieta drżącymi palcami ujmuje niewielki klucz i otwiera gablotę, w której znajdują się strzykawki i morfina.

– Przecież nie wyjmę mu kuli bez znieczulenia – tłumaczy. – To gra, ale boli jak w realnym świecie.

Mattia w tym czasie układa się na stole.

– Poprowadzisz łazik – zwraca się do mnie.

– Ciesz się, że żyjesz z taką raną. – Kobieta wylewa na watę płyn do odkażania. – Paskudnie wygląda. W realnym świecie już byś nie żył.

– Tu jest realny świat! – odpowiada Mattia ze śmiechem. Zagryza usta, tłumiąc przekleństwo, kiedy płyn dotyka brzegów rany. – Daj już tę morfinę...
Fuck! Fuck!!!

Oglądam swoje otarcie na ramieniu. Pocisk ledwie dotknął skóry, ale i tak wolę zdezynfekować chore miejsce. Podczas gdy kobieta robi zastrzyk, sięgam po płyn, którego użyła, i przecieram swoje rany. Piecze, aż robi mi się gorąco.

– Jak się czujesz? – Pochyliam się później nad Mattią.

W odpowiedzi uśmiecha się z wysiłkiem, a potem zaciska powieki, ponieważ morfina jeszcze nie zdążyła go znieczulić, a kobieta już szuka pocisku. Jego dłoń zaciska się na moim nadgarstku tak mocno, że pewnie będę miała siniaki.

– We Fly High powinni coś z tym zrobić – odzywa się kobieta, kiedy igłą i nitką sprawnie zszywa skórę, a ja oglądam pocisk leżący w szklanym pojemniku. – Ludziom kompletnie odbija. Nie można jakoś monitorować, kto wchodzi do gry? Dlaczego nikt nad tym nie panuje?

Moje spojrzenie czujnie biegnie do Mattii, który odpowiada:

– Gra jest w sprzedaży i pewnie nie mają wpływu na to, kto ją kupuje. Można co najwyżej zrobić z nimi porządek, jak zaczynają wariować.

– Ostatnio sporo ich wariuje. Naprawdę ktoś tu jest od robienia tego porządku?

Mattia uśmiecha się sennie, ponieważ morfina zaczyna działać.

– Uwierz mi, że tak – odpowiada. – Sami najlepsi!

*

Spędzamy w laboratorium tyle czasu, ile potrzeba, żeby Mattia był w stanie poruszać się o własnych siłach. Kiedy tylko zaczyna czuć się trochę lepiej, stwierdza, że musimy wracać.

– Prześlę się podczas jazdy. – Wiem, że ma na myśli wyjście z gry na kilka godzin. – Ty prowadzisz. Powiem ci, gdzie masz jechać.

Rozchylam usta, żeby zaprotestować, ale w końcu tylko przytakuję. W porządku, poprowadzę. To nic, że jestem na Io prawie osiem godzin. Tłumaczenie, że tutaj rozgrywa się normalne życie, nie przekona pewnie Czaplńskiego, ale mnie z kolei nie przekonuje twierdzenie, że to tylko gra. To nie jest tylko gra i widzę to po ludziach, którzy w niej tkwią, mimo że są tak głodni, że grzebią w śmieciach. Widzę to też w oczach kobiety, która żegna nas w laboratorium i wraca do swojej pracy. A potem uświadamiam sobie to jeszcze raz, kiedy biegniemy z powrotem, a bandaż na skórze Mattii znowu robi się purpurowy.

Łazik na szczęście stoi tam, gdzie go zostawiliśmy. Ma pękniętą szybę, która teraz przypomina pajęczą sieć, i właśnie kiwa nim kilku młodych mężczyzn, ale gdy pojawiają się z bronią, odsuwają się na bezpieczną odległość.

Mattia rzuca mi kluczyki i wskakuje na tylne siedzenie, więc zajmuję miejsce kierowcy.

– Gdzie mam jechać?

Łazik wyrywa się do przodu raptownym szarpnięciem, które uświadamia Matti, że w realnym świecie jeszcze nie prowadziłam samochodu, jeśli nie liczyć kilku nieudolnych prób jazdy fordem Czaplńskiego po nieużywanym pasie startowym starego lotniska.

– Ty nie umiesz prowadzić! – śmieje się jak z najlepszego żartu.

– Ha, ha! – odpowiadam. – Powiedz mi lepiej, gdzie mam jechać!

– Jedź na południe. – Dopiero teraz widzę, jaki jest wyczerpany i obolały.

– Jedź tak długo, aż zobaczysz na horyzoncie hotel.

Nie jestem pewna, czy mój angielski jest wystarczająco dobry albo czy przypadkiem Mattia nie zaczął już tracić świadomości.

– Jaki hotel? – wołam, obracając się do niego, podczas gdy łazik wyskakuje w powietrze, wypchnięty przez wypukłość terenu.

– Infrastruktura... – mamrocze Mattia z zamkniętymi oczami. – Myślisz, że Io to cholerna pustynia? – Śmieje się i wtedy myślę, że morfina wciąż działa.

– Hotel z jeziorem... – powtarza niewyraźnie, a słowa brzmią tak, jakby przestał je rozdzielać. – Wykapiemysięnareszcie...

Oglądam się na niego znowu, ale już śpi.

– No to pięknie... – mamroczę, dociskając pedał gazu. Dopiero teraz zaczynam rozglądać się po kokpicie w poszukiwaniu spryskiwaczy szyb i innych przycisków, które mogłyby ułatwić mi jazdę. Jeden z nich, błękitny, przyciąga mój

wzrok, ponieważ wydaje mi się, że wcześniej go nie było. Naciskam i wewnątrz łazika wypełnia hałaśliwa, rockowa muzyka. Bonus za wygraną walkę.

Płaskie szkło okazuje się wodą w sztucznie utworzonym jeziorze. Woda mieni się odcieniami dogasającego słońca, więc zatrzymuję łazik, nie spuszczać wzroku z fal, jakbym myślała, że miraż zaraz zniknie. Mattia nie żartował. Mamy na wyciągnięcie ręki sztuczne jezioro. Wokół stoją leżaki, jakby gdzieś w pobliżu był kurort. Bez namysłu zsuwam z siebie bluzę i spodnie. Białe dno, miękki piasek pod stopami. Z moich ust wyrывa się śmiech, kiedy układam ciało na wodzie. Idealna fizyka cieczy, stworzona przez grafików! Woda zachowuje się jak w realnym świecie. Nie ma ani grama soli, więc otwieram oczy, płynąc do dna. Na białym piasku połyskują srebrzyste muszle. Dotykam ich, rozchyłam i ze zdumieniem spoglądam na błyszczące perły (ziemskie perły?). Zaczyna brakować mi oddechu, więc odrywam się stopami od dna i płynę ku górze.

– Cześć! – Mattia pociąga mnie za kosmyk włosów.

Jest tuż za mną, z mokrymi włosami, które wydają się ciemniejsze i dłuższe. Też zdjął ubranie. Na wodzie drżą złoto-czerwone refleksy światła odbitego od Jowisza, ale pod falami widzę biel jego skóry.

– Niesamowite, co? Środek cholernej pustyni, a my kąpiemy się w jeziorze!

Ja też się śmieję. Chłód wody jest cudowny, ale powietrze zaczyna się oziębiać, w miarę gdy gaśnie Słońce, a na niebie pojawia się Europa. Kiedy jakiś czas później wychodzimy na brzeg, pejzaż nie mieni się ciepłymi odcieniami, tylko zimnym błękitem lodowego księżycy. Drżymy z zimna, na mokre ciało wciągamy więc spodnie i bluzę, a Mattia wkłada spodnie.

– Wskakuj, teraz ja poprowadzę – decyduje.

Wygląda na to, że morfina już nie działa, a powrót do rzeczywistości dodał mu nowych sił. Kiedy zapala w łaziku światło, zauważam rumieńce na jego twarzy, która jeszcze kilka godzin temu wydawała mi się wręcz trupio blada.

– Lubię ten numer. – Wzmacnia dźwięk. – Wiesz, co to?

– Stary kawałek z czasów młodości mojego ojca – przypominam sobie. – *Follow Me Muse!*

– Czujesz? – Uruchamia silnik, podczas gdy muzyka niemal eksploduje w głośnikach, nabierając tempa. Matthew Bellamy śpiewa: „*Follow me, you can follow me and I, I will not desert you now...*”, a łazik rozpędza się, mknąc w ciemną noc. – Gdybyś powiedziała o tym komuś, kto nigdy nie był w *Work a Dream*, nie uwierzyłby ci! – Mattia śmieje się szczęśliwy.

Nad nami wisi ciężkie od gwiazd niebo. Odchyłam głowę na oparcie fotela i spoglądam na ogromny okrąg Europy, która rzuca na drogę lodową poświatę. Muzyka rozrywa nocną ciszę i wtedy myślę, że Mattia ma rację – takie rzeczy są możliwe tylko w rzeczywistości marzeń.

Po kilku minutach jazdy reflektory łażnika wyławiają z mroku niewielki budynek, przypominający filmowe, amerykańskie tanie motele. Mattia ścisza radio i wyjaśnia, że będzie lepiej, jeśli pozwoli mu mówić.

– Mamy tu swoją walutę, którą płacimy, żeby mieć noclegi – dodaje, więc domyślałam się, że pewnie chodzi o broń.

Zabieram swój karabin, a Mattia otula się kocem zgarniętym z tylnego siedzenia. Puszczam mnie przodem w drzwiach.

– Jest tu ktoś? – kładzie rękę na dzwonku stojącym na kontuarze w recepcji.

Przypomina do złudzenia recepcje w tanich motelach, te ze starą boazerią, którą widuje się w produkcjach filmowych w realnym świecie. Dwie kanapy czekają na klientów, a rozdziela je niewielki szklany stolik. Zauważam szklane drzwi wychodzące na tyły hotelu. W świetle Europy błyszczą białe kafle nad basenem oraz kilka równie białych stolików z krzesłami.

– Wygląda całkiem jak kurort – szepczę zaskoczona.

– Nie każdy ma ochotę brać udział w zamieszkach – odpowiada Mattia i ponownie naciska dzwonek.

Gdzieś w głębi holu rozlegają się szybkie kroki i za ladę wchodzi wysoki chłopak. Pomyślałabym, że to człowiek, ponieważ jest ubrany w zwyczajne, ziemskie ciuchy i ma całkiem modną fryzurę – włosy spadają mu na jedno oko – ale właśnie to wystające spod grzywy oko wydaje mi się zbyt puste, jakby postać została ożywiona przez komputer.

– Jeden pokój. – Mattia kładzie dłonie na ladę, a avatar spogląda na niego pytająco. – Broń mam w bagażniku. Zaraz tam pójdziemy, ale dziewczyna mogłaby już pójść na górę, prawda?

– Proszę, klucz. – Przypadkiem, podczas podawania mi klucza, moja dłoń dotyka palców avatara i wtedy czuję, że ma skórę ciepłą jak człowiek.

– Idź do pokoju. – Mattia wskazuje mi schody w holu, a sam cofa się na zewnątrz. – Zaraz do ciebie dojdę.

– Nie śpisz? – Mattia w ciemności zauważa moją sylwetkę na parapecie okna.

– Czekałam na ciebie.

Mimo zgaszonego światła wyraźnie widzę linię jego pleców i biel skóry, gdy ściąga koszulkę.

– Jak twoja rana? – pytam, zsuwając się z parapetu.

Z bliska wyczuwam to, co umknęło mi za dnia – nikłą woń perfum człowieka i zapach płynu do kąpieli, niemal ukryte pod zapachem krwi. Zapalam lampę i obracam klosz tak, żeby widzieć skórę Mattii. Opatrunek nie dość, że mokry, to jeszcze nasiąkł krwią.

– Kim jesteś, Mattia? Dlaczego zaprowadzasz porządek na Io? – pytam

szeptem. – Jesteś Mistrzem Gry, Opiekunem?

– Nie podobają ci się moje metody, co? – odpowiada na poły żartem, ale wyczuwam, że unika odpowiedzi na zasadnicze pytanie.

Rzucam mu uważne spojrzenie.

– Są trochę mało cywilizowane.

– Chcesz cywilizować agresorów?

Wyczuwam w nim jakąś złość, ogień, który nieustannie płonie, mimo że Mattia nie trzyma już w rękach broni.

– Odbija im, strzelają do innych graczy albo znęcają się nad nimi. Jak chciałabyś ich pacyfikować? Planujesz poprosić, żeby cię wysłuchali i wygłosić im filozofię pokoju: *Give Peace a Chance*? Nie rozśmieszaj mnie... – Unosi dwa palce jak w geście hipisów.

– Nie wiem, po prostu... Odczuwają ból. Strzelasz do nich i...

– Bo to gra! – unosi głos. – Tu gracze giną! To nie jest pieprzona parada pokoju ani kolejny marsz milczenia!

Wyczuwam, że trafiłam w czuły punkt. Kiedy ponownie się odzywa, w głosie brzmi ledwie skrywana wrogość:

– Ich wybór. Nikt im nie włożył na siłę do ręki broni i nie kazał zabijać. Nikt im nie kazał kupić konsoli. Uświadom sobie, że to bogaci gówniarze. Przychodzą na Io tylko po to, żeby poczuć emocje, jakich nie mają w swoim otoczeniu. Rozpierdalają misternie spleciony scenariusz gry, żeby tylko poczuć się jak na haju. Oni nie żałowaliby cię ani minuty, gdybyś to ty była po drugiej stronie barykady.

Siadam na łóżku, nie odrywając od niego wzroku.

– Zdarzyło ci się to? Zabito twojego avatara na Io? – pytam.

Potrząsa głową i sięga po swoją koszulkę. Długo panuje cisza, kiedy Mattia się ubiera, a potem szuka czegoś w kieszeni spodni. Myślę, że już się nie odezwie, kiedy nagle podejmuje temat jakimś takim cichym głosem, który sprawia, że ogarnia mnie niepokój:

– Podobno budzą się w prawdziwej rzeczywistości z poczuciem, że nie powinni żyć. Niektórym z nich... – Waha się. – Komuś ustały funkcje życiowe i trafił do szpitala. Ale to rzadkie. Io jest grą bezpieczną. – Ostatnie słowa brzmią tak, jakby wyrecytował regułkę z opakowania gry.

Obchodzi łóżko i siada na jego drugiej połówce. Znowu zapada cisza.

– W grze jesteś mediatorem NASA, tak? – pyta, gdy cisza się przeciąga.

– Tak, mam prowadzić rozmowę z ekoterrorystami...

– Pokojowe rozmowy, błagania o złożenie broni i tak dalej? – W jego głosie słyszę kpinę. Patrzy na mnie z desperacją, której nie rozumiem. – To najślabszy punkt gry, ponieważ do niczego się nie nadajecie. Sama to zrozumiesz, jak w końcu trafisz na tę swoją grupę pieprzonych ekoterrorystów. Nikt nie będzie cię

słuchał, Astrid, więc lepiej wypędź poczucie winy z głowy i zacznij walczyć, inaczej skończysz grę na tym pierwszym zadaniu.

Rozciąga się na łóżku.

– Teraz muszę wracać do realnego świata i tobie radzę zrobić to samo – dodaje, kończąc dyskusję.

07:15 czasu Io

Budzi mnie światło słońca, układające się szeroką plamą na kołdrze. Zanim otworzę oczy, zanim zmuszę ciało, żeby podniosło się z łóżka, chłonę ciszę i ciepło wnikające przez otwarte okno. Z rżęs strzepuję obrazy ze snu. Śnił mi się Ian. Siedzieliśmy naprzeciwko siebie, na dywanie w jakimś dużym pokoju. Miał normalne ludzkie oczy, zamiast błyszczących tafli, w których odbija się świat Io. Nie był też tak piękny jak jego avatar, ale to nie miało dla mnie znaczenia, ponieważ znowu czułam się bezpieczna. W chwili jednak, gdy wyciągnęłam do niego rękę, jego ciało stało się ulotne. „Poczekaj!” – prosiłam, ponieważ skóra już błyszczała jak szron na Io i prześwitywały przez nią ściany. „Nie zostawiaj mnie samej!” – błagałam, ale wymknął mi się z rąk i po chwili byłam już sama, otoczona ciszą i powietrzem.

Pierwszy raz śniłam przez całą noc, podłączona do konsoli *Work a Dream*.

Jeszcze zanim otworzę oczy, szósty zmysł podpowiada, że coś się wydarzyło. Przecieram powieki i spoglądam na obraz, który wisi naprzeciwko na ścianie. Jest piękny i realistyczny. Widzę tonące miasto, które chwieje się na cienkich fundamentach, przypominających pajęczne nogi. W oknach dostrzegam twarze ludzi, którzy próbują wezwać pomoc. Woda jest czarna i wzburzona, a na jej powierzchni odbija się skarabeusz, toczący po niebie ognistą kulę słońca.

Podnoszę się raptownie, a moje spojrzenie pada na pustą połowę łóżka, gdzie spał Mattia.

– Mattia? – Zrywam się na nogi, biegnę do łazienki, a potem do okna i patrzę w dół, na puste leżaki i stoliki, ustawione wokół basenu. Tam też go nie ma.

– Czy widziałeś mojego kolegę? – pytam avatara, który stoi za recepcją. Wpadam tam na bosaka, w poplamionym ubraniu, które w pośpiechu wciągnęłam na siebie.

Patrzy, jakby nie wiedział, o co mi chodzi, więc wyjaśniam, gestykulując, że Mattia jest wysokim brunetem i że przecież prawdopodobnie jesteśmy jedynymi gośćmi w motelu, więc na pewno go zapamiętał! Poza tym rozmawiali wczoraj, Mattia dał mu broń.

– Twój przyjaciel wyszedł – odpowiada, ale wszelkie próby wydobywania od niego, kiedy to się stało i dokąd poszedł, spełzają na niczym.

Powietrze stoi w miejscu i jest tak gorące, że zatyka oddech. Wciąż na bosaka wychodzę przed budynek. Szukam naszego łazika, ale nigdzie go nie ma. Może Mattia go przeparkował? Okrążam hotel, a ubranie już po kilku krokach lepi

mi się do ciała. Zawracam do pokoju, gdzie parne powietrze też zdążyło już wypełnić wnętrze. Jeszcze myślę, że może Mattia gdzieś pojechał i zaraz wróci, ale przecież wiem, że nie, że po prostu mnie tu zostawił.

Kula słońca pełźnie do najwyższego punktu nieba, a ja przy stoliku obracam w dłoniach szklankę zimnego napoju. Poprzez grube szkło spoglądam na rozległą pustynię, zakończoną pasmem gór. Są daleko, tak okropnie daleko, że nie mam pojęcia, ile czasu zajmie mi dotarcie do nich.

– Gdzie jesteśmy? – pytam w recepcji, rozkładając mapę zabraną Gabrielle.

– Jesteś w hotelu Miraż! – recepcjonista odpowiada z zawodowym uśmiechem. – Tanie noclegi i pyszne jedzenie, jedyny taki hotel na południu!

– Tu jest mapa – wyglądam ją. – Możesz mi pomóc umiejscowić na niej hotel?

– Mapa – powtarza, jakby to było obce słowo. – Nie mamy tego.

– Masz, jest tutaj. – Wskazuję ją, ale patrzy bezradnie. Wtedy myślę, że eksperyment z inteligentnymi avatarami chyba jednak się nie powiódł. Sięgam po papier z kontuaru.

– Możesz mi narysować, gdzie jest hotel?

Nie mam pojęcia, co się dzieje w jego głowie. Wygląda jak jeden z wielu nastolatków, których mijaliśmy w dystrykcie, a jednak różnica między nimi a nim jest gigantyczna. Przygląda mi się pytająco, nie mając pomysłu, jak może mnie zadowolić.

– Narysuj hotel – proszę, sięgając po ołówek.

Trzyma go trochę inaczej niż ludzie i zabiera się do rysowania lewą ręką, ale już po chwili widzę, że odtwarza idealnie fasadę hotelu. Szkicuje z dokładnością co do jednej cegły i okna. Uśmiecham się, chociaż lepszym wyjściem byłoby uderzyć się dłonią w czoło.

– Możesz narysować, co jest dalej? – pytam, kiedy kończy.

Znowu ta pustka w oczach, której nic nie rozświetla.

– Dalej? – nie rozumie.

– Jak dojeżdżasz po produkty?

Wydaje mi się, że skoro na Io wszystko jest takie realne, dla avatarów twórcy stworzyli pewnie coś w rodzaju normalnego życia: mają domy, pracę, bliskich. Ale on wydaje się coraz bardziej zdezorientowany.

– Czego ci potrzeba? – pyta w końcu zakłopotany.

– Dwóch butelek wody – kapituluję.

– Mamy wodę. – Avatar przywołuje uśmiech, ale widzę napięcie w jego twarzy. – Przyniosę do stolika.

– Przynies do pokoju, proszę. – Cofam się na schody.

Upał oblepił łóżko, ściany i powietrze. Siedzę z twarzą opartą na dłoniach

i nie mogę przestać patrzeć za okno, w stronę gór. Przeraza mnie kolejna piesza podróż przez pustynię. Już teraz czuję zapach spalonej słońcem skóry, upał wiszący w powietrzu i drżące światło, które będzie niemal topić skały oraz mnie. Uświadamiam sobie jednocześnie, że muszę zacząć wykonywać polecenia, które otrzymałam w grze. Muszę dojść do Obserwatorium. To ważne, ponieważ każdy zdobyty punkt wzmocni moją postać i nie będzie mnie łatwo zabić, a upał przestanie być problemem. Pocieram rękami twarz, jakbym ściągała z siebie jakieś koszmarne zaklęcie.

– Proszę! – wołam, kiedy rozlega się pukanie.

Avatar przyniósł tackę, na której ustawił butelki wody i jakąś brązową papkę, zamkniętą w plastikowym pudełku.

– Danie numer pięć z karty – wyjaśnia, wciąż wyraźnie zmieszany. – Będzie smakować.

Przyglądam się papce. Wygląda okropnie, nawet nie przypomina jedzenia z puszki, którą żywiłam się z Ianem.

– Co to jest?

– Mięso.

– Czyje mięso? – Nie rozumiem i od razu przychodzą mi do głowy tamte zwierzęta, które widziałam na Io.

– Kolonistów.

Nieruchomieję, ale on się uśmiecha.

– Żart – przyznaje, wzruszając ramionami, jak człowiek. – Świetny żart, prawda?

Zmuszam usta do uśmiechu.

– Doskonały!

Kiedy zamyka za sobą drzwi, stawiam tacę na łóżku i moczę palec w brązowej papce. Smakuje całkiem dobrze, jak ostro doprawione mięso.

– Czy hotel spełnił twoje oczekiwania? – Avatar z wyraźną ulgą wita moje pojawienie się na schodach z plecakiem przerzuconym przez ramię i bronią w ręce. Do plecaka spakowałam przyniesione przez niego butelki wody, ale tak naprawdę nie mam niczego, co zabiera się ze sobą w długą podróż. Kiedy wychodzimy przed hotel, ogarniają mnie wątpliwości na widok gigantycznej pustyni, która się przede mną rozciąga.

– Szerokiej drogi! – Avatar przywołuje zawodowy uśmiech i unosi kciuk. – Mięso kolonistów! – powtarza, rozbawiony własnym żartem.

Naciągam broń głębiej na ramię i ruszam przed siebie, w stronę spalonej słońcem, spękanej ziemi, sięgającej aż po horyzont.

Czapliński długo trzyma mnie w ramionach i kiedy potem zajmujemy miejsca przy stoliku, oboje czujemy się zakłopotani tym przejawem emocji.

– Opowiedz mi wszystko – prosi. – Jak ci się tu mieszka? Wszystko w porządku?

Przytakuję.

– Znalazłam chłopaka ze zdjęcia, które mi pokazałeś. Rzeczywiście gra. – Poprzez szerokość stolika przyglądam się mu tak, jakby minęły lata od naszego ostatniego spotkania.

– Którego chłopaka? – Wydobywa z torby wydruk z twarzami zaginionych.

– Tego z długimi włosami. Akurat stracił avatara, kiedy go zobaczyłam. Wcześniej brał udział w zamieszkach.

– Co ty mówisz? – Wydaje się tym pochłonięty. Na wydruku upewnia się, że mówimy o tej samej osobie. – Świetnie, Miko! Wiesz, gdzie teraz jest?

– Być może znowu wszedł do gry, ale jeszcze go nie spotkałam.

Wydaje mi się, że coś we mnie alarmuje Czaplińskiego, ale nie mam pojęcia, co to mogłoby być. Nie zachowuję się przecież inaczej niż zawsze i pewnie nie wyglądam ani w połowie na tak zmęczoną, jak się czuję. A jednak jego wzrok długo krąży po mojej twarzy, włosach, spogląda na moje dłonie, jakby czegoś tam szukał. W końcu Czapliński krzyżuje ręce na piersiach, jak zawsze, kiedy ma się zmierzyć z przeszkodą. Przychodzi mi do głowy, że może uważa, że sobie nie radzę? Że się kaleczę? Widywałam to w ośrodku adopcyjnym – starsza dziewczyna cięła sobie ręce i twierdziła, że to jej pomaga. Pamiętam jej rękę całą pooraną bliznami. Kiedyś powiedziała, że ból fizyczny można zwyciężyć, to wcale nie jest najgorsze, prawdziwym dramatem jest pustka, którą nieustannie odczuwa. Nigdy jednak nie miałam chęci ani odwagi, żeby spróbować zaleczyć własny ból jej sposobem.

– Posłuchaj. – W jasnym wnętrzu restauracji, gdzie na ścianach wiszą fotografie morza, a stoliki są nakryte blad różowymi obrusami, wszystkie słowa brzmią nie tak, jakbym tego chciała. – Ta gra zmienia ludzi. Robi się w niej rzeczy, których nigdy nie zrobiłbyś w normalnym świecie, a najgorsze jest to, że kiedy dzieją się tam... to... jest dokładnie tak, jakbyś zrobił wszystko naprawdę.

– Mów dalej – prosi Czapliński.

– W grze musiałam kogoś zabić. Domyślam się, że dla ciebie to bez znaczenia, ale tam... – Potrząsam głową. – Jezu, od wielu lat poruszam się w świecie gier, ale w *Work a Dream* to było tak, jakbym...

– Co masz na myśli? – W jego oczach dostrzegam ciekawość.

– Krew, krzyk, zapach dymu. Strach w oczach tej osoby... ja...

– Co poczułaś?

Nie podoba mi się to pytanie ani odpowiedź, którą znajduję.

– Poczulałam... – Mrużę oczy, a Czapliński przygląda mi się coraz bardziej zaintrygowany. – To było...

– Jakie?

– Prawdziwe. Jakbym... – Słowo nie chce przejść przez gardło. „Jakbym zabiła człowieka” – kończę w myślach. Dotykam palcem ust i przy stole zapada cisza. Przerывam ją szybko: – Mówię ci o tym, ponieważ nie wiem, jak zareaguje tamten chłopak, jeśli go znajdę. Nie wydaje mi się, by chciał ze mną rozmawiać, by zdradził, skąd loguje się do gry.

Milknę, uświadamiając sobie, jak dziwnie to brzmi. Rola narzucona mi przez Czaplińskiego zaczyna wydawać się co najmniej śmieszna. Naprawdę mam namawiać gracza na powrót do domu? Kto wpadł na tak głupi pomysł? A może wcale nie takie jest moje zadanie? Czy Czapliński na pewno jest ze mną szczerzy?

Odruchowo poprawiam zdjęcie nastolatka, by leżało równo.

Teraz, gdy sama stałam się graczem w rzeczywistości marzeń, nie jest mi trudno stwierdzić, co stało się z ludźmi z wydruku – gra pewnie wciągnęła ich do tego stopnia, że zaczęli zaniedbywać swoje obowiązki i szkołę. Rodzice nie zgadzali się na długie maratony gry, może nawet dostrzegali zmiany w ich osobowościach. Ich dzieci zabrały więc konsole i puciekały z domów.

Spoglądam jeszcze raz na wydruk. Każda z tych osób pewnie miała problemy albo w domu, albo w szkole. Być może nie potrafili dogadać się z rodzicami albo ze znajomymi. Może czuli pustkę. Może cierpieli tak samo jak ja. A może po prostu bezgranicznie się nudzili. Cokolwiek jednak było przyczyną, dla której sięgnęli po konsolę *Work a Dream*, w grze otrzymali bezcenny dar – nowe, anonimowe życie, w którym mogli być tym, kim chcieli.

– Miko, nie masz sprowadzać ich do domów. – Czapliński śmieje się z mojej powagi, ale być może po prostu dotarło do niego, że robię się podejrzliwa. – To już nasza działka, ty masz ich znaleźć i dowiedzieć się, gdzie są i skąd wchodzą do gry. To wszystko.

– Uważasz, że powiedzą mi, skąd wchodzą do gry? – wyrażam zdziwienie.

Coś mi tu nie gra.

Przy stoliku zjawia się kelnerka z otwartym notesem i długopisem gotowym do pisania, więc zaglądamy do karty i wybieramy dwie kawy.

– Zjedz obiad. – Czapliński przypatruje mi się tak, jakby chciał powiedzieć, że źle wyglądam.

– Jasne, chętnie.

Po odejściu kelnerki mam nadzieję, że będziemy kontynuować temat mojej misji, ale pada nieubłagane pytanie o to, czy przestrzegam reguł.

– Grasz po dwie, trzy godziny czy może spędzasz na Io całe dni?

- Kilka godzin – bąkam, przecierając oczy, żeby ukryć konsternację.
- Ile dokładnie? Jaki był twój rekord? – W jego głosie pojawia się nacisk.
- Ile godzin, Miko?

Mam wrażenie, że dokładnie wie o maratonach, którym zaczęłam się poddawać, więc okłamywanie go nie ma sensu.

– Obserwujecie mnie? – pytam, a on powtarza teraz już śmiertelnie poważnie:

– Ile godzin?

Łączę dłonie na filiżance, którą właśnie postawiła przede mną kelnerka.

– Dwadzieścia.

Nad stołem zapada cisza, w której nawet oddech brzmi jak krzyk.

– Mówisz poważnie?

Przytakuję i zaraz zaczynam się tłumaczyć, używając argumentów, że gra przypomina życie, jest realna do bólu i ciężko przerwać w niej wędrówkę albo wrócić nagle, bez ukrycia avatara.

– O czym ty mówisz? – przerywa mi i dobry nastrój przy naszym stole pryska. – Oszalałaś?! Kazałem ci skontaktować się ze mną, gdybyś planowała zostać w grze dłużej! Zastanawiałaś się w ogóle, dlaczego dałem ci zakaz tkwienia tam całe dni? Zdajesz sobie sprawę z tego, jak bardzo ryzykowałaś?!

– Nie byłam sama.

– A kto był z tobą? Ten chłopak, ten Ian?

Złość u Czaplińskiego to nowość. Widywałam go już przygnębionego, zmęczonego, zaniepokojonego, a nawet załamanego, kiedy na pogrzebie mojego taty został przy grobie sam ze mną i z Niki i trzymał dłonie na naszych ramionach, a policzki miał mokre od łez. Nigdy jednak nie był na mnie tak bardzo zły.

– Co on ci daje? – dopytuje się natrętnie. – To dla niego tkwisz tam po tyle godzin?

– Kto? – nie rozumiem. – Chodzi ci o Iana? Od dawna już nie jesteśmy razem w grze. Podróżowałam z nim na początku, a teraz...

– Podał ci nazwisko?

– Przecież tam nie mamy nazwisk...

– Anonimowość w wirtualnym świecie, co? – Brzmi to jak kiepski żart. – Ian, tak?

Nie rozumiem jego złości i powodu, dla którego w ogóle rozmawiamy o Ianie, a nie o samej grze albo o tym, że do mojej szkoły chodzi inny gracz i może mnie zdemaskować.

– Co o nim wiesz? Podaj mi jego cechy rysopisowe.

– Po co? – Czuję się coraz bardziej zdezorientowana.

– Ponieważ tak się złożyło, że w grze jest zarejestrowany tylko jeden Ian!

Nie rozumiem.

– Jak to jeden Ian? To popularne imię! Co próbujesz mi powiedzieć?

– Co ty próbujesz mi powiedzieć? – Jego złość się nasila. – Wpuściłem cię do gry, żebyś nam pomogła, a tymczasem spędzasz czas z chłopakiem i mimo wielu przegadanych z nim godzin, nie masz bladego pojęcia, z kim masz do czynienia!

– Z kim mam do czynienia? – Ogarnia mnie zdziwienie tak wielkie, że graniczy z niepokojem. – Nie rozumiem... Doszedłeś do rejestru graczy? Jak ich... jak nas identyfikujecie?...

Ponownie sięga do torby i wyciąga papierową teczkę. Popycha ją do mnie po blacie. Pierwszy artykuł jest zatytułowany: „Łatwo się żyje, gdy gra się dla We Fly High!”.

– Co to jest? – Palce już dotykają linijki tekstu, gdzie autor artykułu opisuje producenta gry *Bitwa o Io*. Czytam, że firma nieoficjalnie wynajmuje apartamenty w kilku miastach Europy, między innymi w Londynie, w Pradze i w Warszawie, i umieszcza tam młodych ludzi, z którymi zawiera wielotysięczne kontrakty...

– Słyszałaś o Opiekunach?

Przytakuję zaintrygowana.

– Tak, oczywiście, ale... To Mistrzowie Gier, prawda, tylko inaczej się ich nazywa? Chodzi ci o ludzi, którzy grają za pieniądze dla producentów?

– Dokładnie. Firmy produkujące gry komputerowe zatrudniają na niezwykle korzystnych warunkach finansowych ludzi, którzy przyciągnęli ich uwagę. We Fly High to gigantyczny producent, który prawdopodobnie „skupuje” najlepszych graczy i umieszcza ich w ekskluzywnych apartamentach. Tam grają dla firmy. Dopiero zbieramy dane na ich temat, ale mówi się, że otrzymują bardzo wysokie wynagrodzenia.

– Za grę?

– Tak. Ale nie tylko. Z tego, co już wiemy, grafik zajęć tych ludzi przewiduje kilkunastogodzinne maratony gry. Wśród pseudonimów, które przyciągnęły naszą uwagę i pod którymi kryją się osoby typowane przez nas jako Opiekunowie, jest też Ian.

Odchylam się na krześle i odruchowo krzyżuję ręce na piersiach. Nie przerywam Czaplíńskiemu, z mieszaniną niepokoju i zaciekawienia słucham jego wyjaśnień.

– Z moich informacji wynika, że Opiekunowie zajmują się w grze jeszcze inną działalnością. Być może dostają dodatkowe pieniądze za umożliwienie graczom poczucia silnych emocji. Być może ustawiają sytuacje z udziałem innych graczy albo sami się podkładają, ponieważ dostali taką dyrektywę.

– Co to znaczy? – przerywam, chociaż się domyślam. Wolę jednak, by powiedział to na głos.

– Przegrywają walkę, by gracz, który ich opłacił, poczuł się mistrzem? –

podsuwa Czaplinski z niesmakiem. – Albo tak organizują akcję, by dać się graczowi wykazać. Oczywiście pieniądze, które otrzymują, to niewielka rekompensata za całe doby w wirtualnej rzeczywistości, wycieńczenie organizmu i wynikające z tego problemy. Ale chyba dałaś się zmanipulować i co gorsza, ten chłopak nie towarzyszył ci w grze z czystej sympatii!

Wyjaśnia, że według jego wiedzy gracze są wychwytywani w konkursach.

– Takich jak ten, w którym wzięłaś udział w zeszłym roku. Ian prawdopodobnie też brał udział w międzynarodowych zawodach *Work a Dream* albo w innym prestiżowym konkursie i dlatego trafił do grona wybrańców. Z naszych informacji wynika, że niemal nieustannie jest w grze. I to nie jest normalna sytuacja, o ile mnie rozumiesz. Tylko osoby na kontraktach spędzają w wirtualnym świecie tak wiele czasu. Musiał być dobry, a teraz trzepie na tym niezłe pieniądze!

Bawię się sztucami, nie odrywając od niego wzroku.

– Nie widzę w tym nic złego – stwierdzam. – Zarabia na tym, co lubi robić. Dlaczego cię to denerwuje?

– Denerwuje mnie, że cię zauważył! Ktoś mu zapłacił, żeby ci towarzyszył. Po co? – Patrzy na mnie niemal wściekle. – Pomyśl, po co. Sama wiesz, co robiliście w grze i co mogło być warte dużych pieniędzy dla innego gracza.

Uciekam spojrzeniem w bok. Odruchowo dotykam nadgarstka w miejscu, gdzie w grze miałam zawiązany sznur. Myślę o miksturze, która doprowadziła mnie do utraty świadomości. Tak łatwo daliśmy się zaskoczyć Gabrielle, Pedrowi i Marcowi. Ian tak szybko przestał stawiać opór, gdy rozpoczęła się walka. Wracają słowa Iana: „Nie tak miało być”.

– Głównym zadaniem Opiekunów jest ingerencja w grę tak, by była ciekawa – podejmuje Czaplinski. – Sami ją kreują, a jeśli spada napięcie, podkrecają je. Niestety, szybko też zrywają kontrakty z producentem.

Wyjaśnia, że wielogodzinne maratony są nie do wytrzymania nawet dla najlepszych graczy. Słyszał o przypadku chłopaka, który trafił do szpitala z powodu wycieńczenia organizmu. To podobno od tego właśnie przypadku rozpoczęła się dyskusja o kontraktach zawieranych pomiędzy producentami a Mistrzami Gier.

– Na naszej liście osób, które typujemy jako potencjalnych Opiekunów, jest kilkanaście pseudonimów. Nie wszyscy grają w *Work a Dream*. Niektórzy spędzają czas w *RPG Sensor* albo w *Terrible Horror Sensor*. Wszyscy jednak wzbogacili się dość szybko i zniknęli z życia towarzyskiego na wiele miesięcy. Tak się złożyło, że wszyscy mieli wcześniej bezpośredni kontakt z firmami produkującymi gry komputerowe. Popatrz...

Jeszcze raz popycha do mnie fotografię, na której są wydrukowane twarze zaginionych osób. Wskazuje atrakcyjnego chłopaka, który przypominał mi

pierwszoligowego sportowca.

– Jego też uważamy za Opiekuna, ponieważ w jego przypadku powtórzył się schemat: wygrał prestiżowy konkurs, odbył praktyki dla *We Fly High* i wyjechał, znikając ze swojego dotychczasowego życia. Jeśli jest na Io, powinnaś prędzej czy później spotkać go w grze. Oczywiście wolałbym wcześniej.

Nerwowo bębni palcami po blacie i w końcu zadaje pytanie, dla którego tu przyjechał:

– Ian cię wykorzystał, Miko?

Przez chwilę po prostu na niego patrzę.

– Wiem, że gracze tak właśnie robią w rzeczywistości *Work a Dream* – dodaje Czaplński ugodowo. – To częste. Czerpią w grze doznania, których brakuje im w prawdziwym świecie. Wielu z nich wchodzi tam tylko po to... Możesz mi powiedzieć prawdę, Miko. Jeśli cię wykorzystał, chciałbym o tym wiedzieć.

Pojawienie się kelnerki przerywa nam i Czaplński niecierpliwie czeka, aż stanie przede mną parujący posiłek. Kiedy tylko kobieta się oddala, podejmuje wątek, wciąż z tym samym naciskiem:

– Miko, wyrosłaś na piękną młodą kobietę i nie wątpię, że w grze twój avatar przyciąga wzrok. Może to dlatego Ian się tobą zainteresował. Rozumiem, że wszyscy tam wyglądacie pięknie, dlatego musisz pamiętać, że to tylko wirtualna rzeczywistość. Nie pozwól sobą manipulować.

Pierwszy raz przychodzi mi do głowy, że jestem dla Czaplńskiego ważniejsza, niż myślałam. Kocha mnie jak córkę i martwi się o mnie właśnie tak, jak robiłby to ojciec.

– Przeraza cię, że mogłabym być z kimś blisko w wirtualnej rzeczywistości, a umieściłeś mnie w mieszkaniu z kobietą, która nawet raz dziennie nie zagląda do mojego pokoju, żeby sprawdzić, czy żyję?

– Chodzi ci o to, że nie umieściłem cię z kimś, kogo mogłabyś zacząć traktować jak rodzinę? – pyta w odpowiedzi i sięga po moją dłoń. – Przecież cię znam, Miko. Wiem, jak bardzo pragniesz być kochana. Przywiązałaś się do osoby cieplejszej od Barbary, a potem cierpiałabyś po powrocie do Warszawy. Naprawdę sądzisz, że zrobiłbym ci coś takiego?

Dawniej

Chodzi o grę z cyklu *Terrible Horror*, dodatkowo wzbogaconą odczuciami sensorycznymi. Nigdy jeszcze nie grałam w tej technologii, więc nie wiem, czy sobie poradzę. Poza tym, jak go rozpoznam? Wirtualna rzeczywistość pozwala na zabawę, możemy wybrać ciała avatarów i dać im wymarzony wygląd. W Internecie nie będziemy też sami.

Gra rozpoczyna się jak film: wstęp opowiadający o nawiedzonym domu, który właśnie zakupiła kochająca się rodzina. Na tym etapie mam możliwość wyboru avatara. Palcem przesuwam po ekranie konsoli, przebierając w dostępnych kolorach włosów i oczu, przeglądam dostępne ubrania i w końcu udaje mi się stworzyć osobę, która w dużym stopniu przypomina mnie. Ubrana w bluzę z kapturem i dżinsy oraz tenisówki idealnie naśladuje człowieka.

„No dobrze” – myślę. „Startujemy”.

Obraz na ekranie konsoli się zmienia, teraz już patrzę oczami bohaterki. Właśnie wnoszę walizkę po drewnianych, trzeszczących schodach, a idąca przede mną kobieta zwraca się do mnie słowami:

– Twój pokój jest ostatni w korytarzu, kochanie.

Docieram do ostatniego stopnia i spoglądam na długi hol. Jedyнным dźwiękiem, który słyszę w słuchawkach, są moje własne kroki. Drewniane panele w pokoju delikatnie się uginają, gdy stawiam ciężką walizkę, rozglądając się po nowym, jeszcze pustym wnętrzu. Rozchyłam firanę na oknie, ogarniam spojrzeniem rozległą łąkę i las. Nie bardzo wiedząc, co powinnam teraz zrobić, siadam na łóżku i podpieram głowę na rękach. Gdzie spotkam Bartka? Dlaczego chciał rozmawiać ze mną w grze?

Skrzypienie sprawia, że podnoszę wzrok. W szafie otworzyły się drzwi i na dnie zauważam szmacianą lalkę, przypominającą lalki voodoo... Uśmiecham się z niedowierzaniem i szybko wstaję!

Niemal pół godziny później nie pamiętam już, że mieliśmy się spotkać w grze. Walczę ze zjawami, goniącymi moją bohaterkę w podziemnych korytarzach domu. Upiorne, zakrwawione postacie, wyglądające, jakby wyszły z wypadków drogowych, próbują mnie rozszarpać, więc uciekam przed nimi, gdzie się da, nie przebierając w możliwościach. Właśnie wspięłam się na wysoki stół i rzucam w zjawy znalezionymi tam przedmiotami. Kiedy wydaje mi się, że zaraz mnie dopadną, zauważam rozchylone drzwi, prowadzące do następnego korytarza. Wbiegam tam z całym impetem i na jednym z zakrętów zderzam się z graczem.

– Tędy! – rzuca, zatraskując za nami drzwi, które moment później zostają rozsadzone przez bladą i zdecydowanie martwą istotę.

– Korytarz w lewo! – woła chłopak.

Biegnąc z nim, zauważam szczegóły: jego ciemne włosy, bluzę w ciemnoczerwonym kolorze i kolorowe sznurowadła w tenisówkach. Siedząc przed konsolą, zaczynam się uśmiechać.

– Bartek, to ty? – Właśnie wpadamy do mrocznego pomieszczenia, skąd chyba nie ma już wyjścia.

Avatar ogląda się na mnie i wtedy czuję, jakby zniknął ekran, który nas dzieli, i jestem w środku pomieszczenia, na wprost wysokiego chłopaka w czerwonej bluzie.

– Nie uciekniemy stąd – zauważa, podchodząc blisko. – Wdepnęliśmy w niezłe gówno, więc trzeba się cofnąć.

– Cofnąć tam? – Wskazuję drzwi, w które coś uderza tak mocno, że drewno się wypacza, a futryna trzeszczy. Słyszymy wściekłe wycie. – Zły plan!

– Masz lepszy, małolato?

Powraca wrażenie, jakbym właśnie usiadła obok niego na sofie w pogotowiu opiekuńczym i wzięła do ręki konsolę, żeby zabić zombie. Rozbawia mnie myśl, że pewne rzeczy nigdy się nie zmieniają: zamiast zombie walczymy z upiorami, a gra ma o wiele lepszą grafikę niż tamta gierka z konsoli, i została stworzona w bardziej zaawansowanej technologii, ale znowu gramy razem.

– Wymyśl coś, zanim się do nas dobiorą i będziemy musieli zaczynać od początku – proszę, podczas gdy avatar Bartka przygląda się regałom stojącym pod jedną ze ścian.

– Masz mnie za cudotwórcę? Pierwszy raz w to gram.

Nie zostało nam wiele czasu, drzwi już pękają pod naporem uderzeń, a z holu dobiega nieludzki wrzask.

– Gdzie teraz mieszkasz? – pytam, gdy ściąga z regału książki.

– W pogotowiu opiekuńczym. A ty? Ktoś mi mówił, że trafiłaś do rodziny zastępczej. To prawda?

– Dlaczego nie wolałaś się ze mną spotkać normalnie, w Warszawie?

Teraz już w pośpiechu rzuca książki na podłogę, szukając tej właściwej.

– Nie mieszkam w stolicy, więc jak chcesz się spotkać?

– Nie w Warszawie? Więc gdzie? Myślałam, że...

– Jestem teraz w Poznaniu. Trochę daleko od ciebie, co?

Jego avatar spogląda na mnie i wówczas przypomina mi się chłopak, którego spojrzeńie mnie onieśmiało.

Przez szczeliny w drzwiach do środka wsuwają się dłonie z pourywanymi palcami, ociekające krwią. Zauważam upiorną twarz mężczyzny, rozpaczliwie próbującego się do nas dostać. Bartek w tym czasie znajduje coś, co wygląda jak

lampa oliwna, i pyta, czy mam zapaliki.

– Tak, wzięłam ze sobą, leżały w jakimś pomieszczeniu. – Podaję mu pudełko.

– Bardzo dobrze, pamiętaj, żeby w tego typu grach brać wszystko, co wpadnie ci w ręce. Zawsze się przydaje.

Pociera zapalnik, a płomieniem podpala knot lampy. W tym momencie futryna wypada z zawiasów, a drzwi rozpadają się na drobne kawałki i do pomieszczenia wbiega kilka stworów. Bartek robi szeroki zamach i rzuca lampą. Jedna z postaci natychmiast staje w płomieniach, inne krzyczą jak oszalałe, rozbiegając się na boki. Dłoń avatara znajduje moją rękę i pociąga mnie za sobą w stronę korytarza, a ja w prawdziwym świecie czuję delikatne mrowienie skóry – efekt sensoryczności gry.

Biegniemy jak szaleni, podczas gdy ogień rozprzestrzenia się i goni nas po suficie, a potem i po tapetach, którymi wyłożone są ściany. Widmowe postacie rzucają się za nami w pogoń, więc trzymam się mocno prowadzącej mnie dłoni i razem przeskakujemy po poprzewracanych stołach i krzesłach.

– Nikola mieszka z tobą?

Dziwi mnie, że Bartek zapamiętał imię mojej siostry, przecież nigdy nie poświęcił jej uwagi.

– Jest w innej rodzinie, ale widzimy się regularnie...

Wciąga mnie do sali, gdzie na ścianie, pod sufitem znajduje się niewielki świetlik. Wybijają w nim szybę, przyciąga do niego stół i poleca, żebym się wspięła.

– Pospiesz się, młoda!

Podciągam się z wysiłkiem i rękami ląduję w wilgotnej trawie na zewnątrz.

Poza domem panuje już ciemna noc, którą graficy oddali niemal idealnie. Okrąg księżycy rozświetla szeroką połać trawy oraz odległy las. Teraz mamy chwilę, żeby się sobie przyjrzeć. Bartek wybrał wysokiego avatara z przydługimi włosami i oczami w kolorze kory drzewa. Zastanawia mnie, jak wygląda w prawdziwym życiu, czy bardzo się zmienił.

– Słyszałam o tej sprawie w sądzie i... – zaczynam mówić, ale wchodzi mi w słowo.

– Nie rozmawiajmy o tym. Głupio mi, że do ciebie zadzwoniłem...

– Nie mów tak, dlaczego to powiedziałeś? – Nigdy nie byłam dobra w trudnych rozmowach, więc brnę jak przez bagno. – Myślisz, że nie rozumiem, jak się czujesz? Bartku, przecież...

Za jego plecami widzę, jak przez świetlik wyczołguje się biała postać z rozbitą głową, z której zwisają kawałki skóry.

– Chodź! – Tym razem ja ciągnę Bartka za rękę. Znowu zrywamy się do biegu. W słuchawkach słyszę dźwięk kroków tłumiony trawą i odległe pohukiwanie sowy. Docieramy na skraj polany tuż przy wejściu do lasu.

– Co tam się stało? – pytam. – Co ci zrobili?

Bartek zatrzymuje się tak raptownie, że kilka metrów zdążam przebiec, zanim uświadomię sobie, że nie ma go koło mnie.

– Uważaj! – wołam, ponieważ mężczyzna bez twarzy gna w naszym kierunku, trzymając w ręce nóż, który wyszarpnął sobie z piersi.

Ale Bartek nie zamierza nigdzie uciekać. Stoi bez ruchu, odwrócony tyłem do stworzenia, które coraz bardziej się do niego zbliża. Rzucam się mu na ratunek, ale jest już za późno. Nóż zatapia się w jego plecach i avatar upada na trawę. Zanim się nad nim pochylę, zalewa się krwią, a napis na ekranie informuje, że właśnie odpadł z gry.

Odłączam się od konsoli z uczuciem, że wszystko zrobiłam źle. Nie powinnam dopytywać o tamtą sprawę w sądzie. Przecież go znam, wiedziałam, że nie będzie chciał o tym rozmawiać. Nigdy nie lubił się babrać w swoich słabościach, a brak miłości jest jedną z nich.

Bartek nie miał tyle szczęścia, co ja. Przeraza mnie ilość dramatu w jego życiu. Wiem, że ma starszego brata, który jest korespondentem wojennym zagranicznej stacji telewizyjnej i podróżuje na Bliskim Wschodzie po terenach objętych wojną. Po śmierci rodziców nie wziął jednak Bartka do siebie, tłumacząc mu – tak, jak Czapliński wytłumaczył mi – że bardzo rzadko jest w domu, więc nie będzie w stanie się nim opiekować. Poprzednia rodzina zastępcza przysposobiła Bartka, a kiedy się z nimi zżył, oddali go do pogotowia opiekuńczego, ponieważ spodziewali się własnego, biologicznego dziecka. Wiadomości w radio nie podają szczegółów sprawy Bartka, którą wytoczył nowym opiekunom, mówią tylko o przemocy wobec nastolatka. Boję się myśleć, o jaką przemoc chodzi, co Bartkowi zrobili. Zgłoszenie sprawy na policję musiało go wiele kosztować, Bartek nie umie przecież rozmawiać o krzywdzie. A teraz znowu trafił do pogotowia opiekuńczego. W tym roku kończy osiemnaście lat. Co go właściwie czeka? Mieszkanie w domu dziecka, dopóki nie zda matury? Kiedy z nim dawniej rozmawiałam, chciał pójść na studia, twierdził, że dobrze sobie radzi ze ścisłymi przedmiotami. Teraz, w ośrodku, zrezygnuje z marzeń, zamiast pójść na studia, podejmie jakąkolwiek pracę, żeby tylko móc opłacić wynajem mieszkania i samodzielnie się utrzymać.

Ileż miałam do tej pory szczęścia! Trafiłam do rodziny, która o mnie dba, opłaca mi prywatnego nauczyciela języka angielskiego, a matka zastępcza interesuje się moimi sprawami. Nie muszę walczyć, nie muszę bez ustanku się bać. Przypominam sobie, jak mieszkając w pogotowiu opiekuńczym, każdego wieczoru zasypiałam i budziłam się z bólem brzucha z nerwów. To minęło, teraz coraz częściej czuję się spokojna. Dla Bartka jednak strach wciąż jest częścią życia.

20:45 czasu Io

Cień dziewczyny rzucony na powierzchnię Io jest tak wyraźny, jakby ktoś go wyciął z papieru i położył. Na mapie nareszcie zaczynam dostrzegać charakterystyczne punkty i umiejscawiam hotel, który opuściłam. Znajduję też zbiornik wody – może to być sztuczne jezioro, w którym kąpałam się z Mattią. Przesuwam palec w lewo, w stronę kółek, których znaczenia nawet się nie domyślałam. Na mapie stanowią spore skupisko i oddzielają mnie od Obserwatorium. Obliczam, że szybkim marszem powinnam tam dojść najdalej za dwie godziny.

Broń ciąży mi na ramieniu, a skórę mam boleśnie spaloną, kiedy wkraczam na teren, gdzie na mapie zostały narysowane koła. Kilka kroków i ziemia pod stopami ugina się, jakby była kawałkiem piaskowej babki, która właśnie pękła.

Gwałtownie się cofam, a spojrzenie biegnie po rozległym płaskowyżu, który pozornie nie różni się niczym od terenu, skąd przyszłam. Dopiero po chwili dociera do mnie, że różnobarwny szron ukrył podzielone kawałki ziemi, pływającej w niemal zastygłej już magmie. Mogłabym spróbować je ominąć, ale kółka pokrywają tak duży obszar, że obejście ich zajmie mi przynajmniej dobę, a przecież nie mam tyle czasu. Woda, którą zabrałam z hotelu, już się skończyła, brakuje mi też prowiantu. Wyczuwam zmęczenie Astrid oraz moje własne, poza grą. Coraz bardziej spadają moje zdolności koncentracji.

Po długim wahaniu wysuwam więc stopę i ostrożnie stawiam na kawałku kołyszącej się ziemi. Jeśli się skoncentruję, może uda mi się złapać równowagę i dostawić tam drugą nogę. Robię krok i... udało się! Kawałek ziemi natychmiast oddzieliła się od brzegu i zaczyna dryfować po magmie. Przy pierwszej nadarżającej się okazji przeskakuję na kolejny fragment.

– Nie jest tak źle! – własny głos dodaje mi otuchy.

Tak naprawdę jednak strasznie się boję.

Dryfuję po jeziorze prawie wystygłej lawy, nad którą powietrze pełne jest żrących oparów, i już po kilku chwilach toksyny zaczynają mi się wżerać w skórę. Najpierw to tylko poszcypywanie, od którego piecze ciało. Potem pojawia się kaszel i ostry ból skóry. Na środku jeziora opary jednak stają się tak gęste, że kaszlę bez ustanku, robi mi się niedobrze, skóra piecze i swędzi, a oczy łzawią i obraz zaczyna ciemnieć, aż staje się kompletnie niewyraźny.

Wokół słyszę syk palącego się szronu, bulgot wrzątku. Kawałek skorupy, na którym przystanęłam, kurczy się i obraca wokół własnej osi, a ja nic nie widzę!

Wysepka kręci się szybciej i szybciej, w miarę jak maleje. „Myśl, Mika, myśl!” – ponaglam siebie.

Skaczę. Jeszcze w locie przychodzi mi do głowy myśl, że popełniłam błąd. Wtedy jednak czuję pod stopami grunt. Poruszam się dalej, na oślep, byle tylko zostawić za sobą żrące opary. Kiedy w końcu czuję, że stanęłam na stałym łądzie, uginają się podę mną nogi i ciężko siadam.

Mija sporo czasu, nim odzyskam zdolność widzenia. Najpierw pojawiają się plamy światła, a potem cienie i zarysy łądu. Uświadamiam sobie, że jestem na plaży u stóp skał otaczających teren od północy. Z prawej strony, pomiędzy prześwitem kamieni, zauważam błysk szkła. Budowla ze szklaną, potężną kopułą. Na mapie otacza ją gruby, warowny mur. Obserwatorium!

Jego widok przywraca mi siły, podrywam się na nogi. Według mapy, żeby dojść do Obserwatorium, muszę zagłębić się w wąwozie, ciągnącym się przez kilkanaście metrów między skałami, więc ruszam w jego kierunku.

Do wąwozu prowadzą schody ułożone z głazów. Przeskakuję z jednego na drugi, coraz bardziej zagłębiając się w wilgotną ciemność. Potrzebuję czasu, żeby spojrzenie zaczęło rozróżniać kształty pograżone w cieniu. Na prawo zauważam kamienie układające się w rzeźbę człowieka. Potykam się o kamień i niemal przewracam, w ostatniej chwili łapiąc się ściany. Trafiam palcami na twardy, zimny kształt, mogący być bloczkiem założonym do górskiej wspinaczki.

Powoli wyławiam z ciemności zarysy ściany. Jest wysoka i biegnie niemal pionowo w górę. Pół metra nad moją głową znajduje się drugi bloczek. Przypominam sobie, że w plecaku wciąż mam linę, a Ian nauczył mnie, jak sobie z nią radzić, więc mogłabym spróbować się wspiąć. Zaoszczędziłabym w ten sposób mnóstwo czasu!

Cichy szmer rozlega się tuż za mną. Oglądam się nerwowo. Słyszę kolejne stąpnięcie, po którym zapada cisza.

– Kto tu jest? – Odruchowo unoszę broń do oczu, ale zmęczenie zrobiło swoje i drżą mi ręce.

Ruch z prawej strony jest szybszy, niż mogłabym się spodziewać. Nie podoba mi się myśl, że może gra posiada elementy *Terrible Horror* i zaraz stanę oko w oko z postacią wyjętą żywcem z krwawych filmów. Wtedy jednak czyjeś ręce, posiadające własne ciepło i zdecydowanie nie przypominające ducha, raptownie chwytają moją broń i szarpią za nią, zmuszając mnie do rozluźnienia uchwytu. Napastnik jest o wiele wyższy ode mnie i silniejszy. Bez trudu wrywa mi broń i rzuca mnie na skałę. Nie zdążam krzyknąć ani się obronić, kiedy unieruchamia mi ręce i szepcze do ucha:

– Bądź cicho, Astrid, bo ściągniesz na nas kłopoty!

22:45 czasu Io

Nie podoba mi się struktura podziemnych korytarzy, przypominających hol w jakimś koszmarnym więzieniu. W dodatku huk bicia serca Io jest tu tak głośny, że czuję go w całym ciele.

– Tutaj. – Mattia otwiera przede mną niskie drzwi i muszę schylić głowę, żeby przejść do sali, na środku której stoi szeroki stół, a wokół niego siedzi kilka osób.

– Poznaj Marsię – odzywa się Mattia pogodnie, więc spoglądam na czarnowłosą, śliczną dziewczynę o dużych, ciemnych oczach, przypominającą porcelanową lalkę. Jednocześnie jest w niej coś znajomego. Ogarnia mnie uczucie déjà vu, kiedy dziewczyna niechętnie wyciąga do mnie rękę, jakby była zła, że w ogóle zawracam jej głowę.

Mattia, ubrany w szarą koszulkę i w całkiem ludzkich dżinsach, wygląda tak zwyczajnie, jakbyśmy spotkali się na Ziemi. Opowiada, że zauważył mnie w wąwozie, po wyjściu z którego pewnie zostałabym postrzelona.

– Znowu uratowałem ci życie – uśmiecha się od ucha do ucha.

– Gdzie był strzelec, Mattia? – nie rozumiem.

– W Obserwatorium. Mamy z tym miejscem trochę kłopotów w ostatnim czasie.

Moje spojrzenie przyciąga ogromny hologram, który unosi się nad stołem, stanowiący mapę terenu Io. Jest tak szczegółowy, jasny i kolorowy, że ciężko oderwać od niego wzrok.

– Astrid, usiądź – odzywa się szczupła dziewczyna o jasnych włosach zebranych w krótką kitkę i delikatnej twarzy, która równie dobrze mogłaby należeć do małej dziewczynki. Przedstawia się jako Zoja, a po jej akcencie domyślam się, że pochodzi z Rosji.

Pospiesznie się z nią witam, zafascynowana hologramem. Teraz, gdy całkowicie został wyświetlony, zajmuje około dwóch metrów kwadratowych i wypełnia się detalami. Nie rozumiem wszystkich oznaczeń, ale rozróżniam głębokość kraterów, temperaturę poszczególnych obszarów. Ruchy tektoniczne pulsują czerwonymi światełkami, z wolna zmieniając swoje położenie. To uświadamia mi, skąd Mattia wiedział, że możemy bezpiecznie zbliżyć się do wulkanu Pele albo jakim cudem, podróżując z nim, nie musiałam uciekać przed lawą. Jednak moją uwagę pochłaniają ruchome drobne punkciki, każdy innego koloru. Opieram dłonie o stół i wychylam się, śledząc wzrokiem jeden, który

znajduje się najbliżej naszego miejsca schronienia.

– To inni gracze – wyjaśnia Zoja, domyślając się, na co patrzę.

Powoli opadam na krzesło i delikatnie dotykam hologramu. Czuję, jakby przez moją skórę przebiegł prąd.

Pytanie, kim są i dlaczego się tutaj zebrali, jest zbędne. Liczę ich w myślach – jest ich czworo. Od myśli, gdzie się znalazłam, aż cierpnie mi skóra.

Wysoki, rudy chłopak, w okularach o połyskujących złotych oprawkach, sięga po moją broń, którą przyniósł Mattia.

– Mogę? – Spogląda na mnie pytająco.

– Proszę. – Dziwi mnie nieufność w moim głosie. Nie mam powodu się bać, nikt nie zrobi mi tu przecież krzywdy. A jednak czujnie obserwuję okularnika, kiedy obraca karabin, podczas gdy w szklach jego okularów odbija się długa lufa.

– Archiwalne – stwierdza. – Zdajesz sobie sprawę, że Amerykanie używali jej w Iraku w dwudziestym wieku? Amunicja trzysta trzydzieści osiem Lapua Magnum... Skąd to wzięłaś? – Wydaje się zafascynowany karabinem. – Stara kobieta dała ci broń?

Przytakuję, a on z pietyzmem dotyka lufy.

– Niesamowite! Jeszcze nigdy jej nie widziałem!

– Wy takiej nie używacie? – odpowiadam pytaniem, wpatrzona w jego szczupłe palce, które zachowują się tak, jakby miały do czynienia z czymś niezwykłym.

– Proś mnie o jeszcze! – żartuje, a w jego oczach pojawiają się ogniki radości. – Zabiorę cię do magazynu, będziesz miała okazję obejrzeć, czym walczymy. Mamy tam niemal wszystko, od pistoletów, poprzez broń dużego kalibru, do prawdziwych armat! Postaram się dobrać dla ciebie coś odpowiedniego, z czym sobie poradzisz. Już teraz wydaje mi się, że idealnie w twoich rękach sprawdzi się... – Mruży oczy. – Będziesz potrzebowała automatu, ale strzelającego ogniem pojedynczym... Precyzyjny karabin wyborowy? Co o tym myślisz?

– Potem się tym zajmiecie, Joseph – przerywa Marsia ze zniecierpliwieniem.

– Zabierz ją do magazynu, a my skupmy się na hologramie, OK?

– Podziemia – wydaje komendę Mattia, a hologram się pogłębia i pod powierzchnią gruntu rysuje się intensywnie turkusowa sieć podziemnych połączeń. Przypominają miasto, ale w wielu miejscach są poprzerywane. Mattia wyjaśnia, że korytarz, którym moglibyśmy dostać się do Obserwatorium, jest ślepo zakończony. – Oczywiście możemy sforsować ścianę, która go kończy, i dalibyśmy radę dostać się do środka. Kłopotem jest jednak brak zabezpieczeń. – Jego palec biegnie wzdłuż linii korytarza, która mieni się melanzem zieleni, podczas gdy reszta kresek ma na hologramie pulsujący turkusowy kolor. – Mamy tu silny magnetyzm i promieniowanie. O ile wcześniej jest osłona przed nim, pod Obserwatorium jej nie ma...

Mapa, jakby słuchając jego głosu, zmienia się, odsłaniając wiązki promieniowania. Przypominają miasto, rozprzestrzeniające się na całym księżycu.

– Musielibyśmy mieć pełny ekwipunek, stroje chroniące, poza tym... – Zoja pochyla się nad białym elementem. – To chyba próżnia, prawda?

Poruszając się po księżycu, nie odczuwałam promieniowania, ponieważ rozpoczyna się głęboko w skorupie i na powierzchni jest nikłe. Jednak tutaj, pod powierzchnią ziemi, przypominamy szczury zamknięte w klatce, wokół której rozciąga się wiele drutów. Nigdy nie lubiłam podziemnych pomieszczeń, ciasnych korytarzy ani ciemności. Teraz więc przenika mnie niepokój. Nie jestem jednak w stanie przewidzieć, jak głęboko znajdujemy się pod skorupą. Chyba głęboko. Mattia prowadził mnie po wielu schodach, żebyśmy dotarli aż tutaj.

Mattia wspiera rękę na biodrze, a drugą celuje w ślepe zakończenie korytarza.

– Astrid? – Nie zauważyłam, kiedy przy moim krześle stanął Joseph. Pewnie minęło już sporo czasu, skoro ze zniecierpliwieniem poprawia okulary. – Mieliśmy iść do magazynu... Teraz jest dobry moment.

Prowadzą do niego długie metalowe schody, które brzęczą przy każdym kroku. Bicie serca Io znowu wydaje się koszmarnie głośne, aż mam ochotę zasłonić uszy.

– Jesteś gotowa? – Chłopak uśmiecha się jak magik, który zaraz pokaże swoją najlepszą sztuczkę, i kluczem otwiera drzwi, odsłaniając halę wypełnioną bronią. Jest ogromna, a sprzęt do walki zajmuje niemal wszystkie ściany, selektywnie na nich rozłożony. Joseph jednak nie pozwala mi dobrze się rozejrzeć, tylko prowadzi mnie do jednej ze ścian i z patosem zsuwa karabin.

– To ulubiona broń Zoi. Spokrewniona konstrukcyjnie z karabinami precyzyjnymi używanymi w sportowej klasie otwartej. Chcesz spróbować?

Zabiera mnie do drugiej części hali, gdzie znajduje się strzelnica. Tam otrzymuję słuchawki i okulary, a potem zostaję ustawiona na wprost celu.

– Co robisz? – nie rozumiem. – Dlaczego dobierasz mi broń?

Joseph wydaje się zdziwiony.

– Mattia mówił, że nam pomożesz.

– W czym? Jestem tutaj jako mediator NASA, mam za zadanie porozmawiać z grupą ekoterrorystów, którzy znajdują się w Obserwatorium...

Na jego twarzy maluje się zakłopotanie.

– Mamy problemy z Obserwatorium. Nie wiedziałem, że masz tam iść.

– Takie otrzymałam zadanie.

– Masz negocjować? – Słowo wymawia, jakby było mu całkiem obce. Zaczyna się nerwowo uśmiechać. – O, to mnie zaskoczyłaś. Zostałem poproszony, żeby się tobą zająć i dopasować ci broń.

– Mam swoją broń.
– Jest archiwalna! Dostaniesz coś nowego, czym będziesz mogła walczyć.
Stanowczo kręcę głową.

– Joseph, nie chcę walczyć.

Joseph wygląda, jakby miał popaść w przygnębienie.

– Mattia cię prosił, żebyś dopasował mi broń? – pytam ugodowo.

Zaprzecza.

– Więc kto?

– Ian. – Wzrusza ramionami.

Kilka razy rozchyłam usta i zaraz je zamykam. Scenariusz napisany przez Czaplińskiego zdaje się sprawdzać.

– Ian tu jest? – pytam w końcu, a Joseph przytakuje. – Chcę się z nim zobaczyć.

Odruchowo pocieram nadgarstki w miejscach, gdzie wciąż widać siniaki. Obawa i radość mieszają się ze sobą. Nie chcę tego, ale czuję, że serce żywiej bije mi w piersi, a zmęczenie odchodzi w niepamięć.

Joseph jednak odpowiada, że na razie to niemożliwe.

– Będzie tu później – dodaje. Jakoś bezradnie spogląda na karabin. – Znajomość walki i tak ci się przyda na Io, nawet jeśli nie weźmiesz udziału w naszym planie. Czy możemy kontynuować?

– Jasne – przytakuję teraz już z entuzjazmem, a on oddycha z ulgą.

Opiera karabin na podpórce i przez lunetę patrzy na wyciętą, schematyczną postać avatara, zawieszoną na końcu hali.

– Powinnaś wiedzieć, że największy dystans, z jakiego trafiono w człowieka strzałem snajperskim w walce, wynosi do tej pory dwa tysiące osiemset piętnaście metrów. – W jego głosie znowu słyszę fascynację. – Na Io nie ma zmiłuj, nie przeskoczysz tego, choćbyś chciała... Spróbuj postrzelać z tego cacka!

Kiedy mówi, świecą mu się oczy pod okularami. W ostatniej chwili naciąga słuchawki, a ja posłusznie wykonuję próbny strzał. Może jestem zbyt zmęczona albo zdekoncentrowana, skoro nieprecyzyjnie omijam tarczę i wyciętego avatara.

– Nie każdy ma oko snajpera. – Joseph wygląda na rozczarowanego, ale to szybko mija, kiedy uświadamia sobie, że może zrealizować się w szukaniu dla mnie innej broni. – Postrzelaj sobie, a ja zaraz wracam.

Znika, by powrócić chwilę później z kilkoma rodzajami pistoletów.

– Policyjna broń! – Podaje mi je kolejno, wyjaśniając, że przy korzystaniu z tego typu broni dystans strzału jest mniejszy, najwyżej do dwustu metrów. – Ale za to świetnie się sprawdza w walce, gdzie musisz szybko się przemieszczać. Nie jest ciężki, czujesz? Ale teraz pokażę ci coś naprawdę niezwykłego, chodź!
– Prowadzi mnie z powrotem do hali. – Popatrz, to ulubiona broń Mattii. Lubi duże, nowoczesne rzeczy, więc granatnik samozapalny leży mu w ręce jak ulał,

zwłaszcza że to zmodyfikowana wersja...

Oczy palą mu się jak dwa ognie, a policzki purpurowieją, kiedy wyjaśnia, że wiązka lasera precyzyjnie namierza odległość do celu, a potem programuje broń tak, by granat wybuchł dokładnie nad celem, z dokładnością do dwudziestu centymetrów.

– Wróg nie ma szans! – Jego usta wyginają się w uśmiechu, który sprawia wrażenie fanatycznego.

– Do kogo strzelacie?

Uśmiech gaśnie tak szybko, jak się pojawił. Joseph poprawia okulary, jakbym wprawiła go w zakłopotanie.

– Do graczy. Zależy jaka jest potrzeba.

Nie mam pojęcia, która jest godzina. Zmęczenie podpowiada mi, że dawno minęła północ, mimo to za nic w świecie nie chciałabym teraz odłączyć się od konsoli. Żaden otwór, który napotykam w holu, nie wychodzi na nocne niebo. Tkwimy w korytarzach położonych w głębi skorupy i wszędzie poza salami słysząc bicie serca Io, przez co nagromadzony tu metal drży.

Joseph wspominał, że spotkamy się potem w sali z hologramem i zostawił mnie w hali z bronią, żebym poćwiczyła na strzelnicy. Nie mam jednak na to siły. Odchodzę więc korytarzem tak daleko, jak zaprowadzą mnie nogi, i w końcu docieram do jakichś schodów. Nie wiem, czy to te, którymi zostałam tu sprowadzona, ale i tak wspinam się na górę. Schody kończą się jednak stalowymi drzwiami, pod którymi siadam.

Muszę wszystko poukładać w głowie. Nie jestem przygotowana na to, co się wydarzyło, chociaż wiem, że pewnie uszczęśliwię Czaplińskiego. Nie mam przemyślanego planu, kogo powinnam dzisiaj udawać, i jestem zbyt zmęczona, żeby zrobić to dobrze. Poza tym za bardzo czekam na pojawienie się Iana, chociaż powinnam raczej się martwić.

Na dźwięk kroków podnoszę głowę i nareszcie go widzę.

– Ian. – Zrywam się na nogi.

– Hej, Astrid! – Bierze mnie w ramiona i mocno przytula, jakby łączyła nas większa zażyłość, niż zapamiętałam. Zaciskam powieki, poddaję się jego uściskowi. – Myślałem, że po tym wszystkim nie zdecydujesz się dalej grać. – Odsuwa mnie od siebie na tyle, żebyśmy mogli spojrzeć sobie w oczy. – Przeszłaś taki kawał drogi...

Patrzę na jego dłonie, szukam na skórze miejsca, gdzie wcześniej znajdowały się siniaki i wybroczyny, ale niczego już nie widać.

– Wszystko się zagoiło – stwierdzam.

Ian ujmuje moje dłonie, obraca je tak, żeby widzieć nadgarstki. Na skórze malują się ślady siniaków, które teraz, po czasie, wyglądają jak zabrudzenia.

– Twój avatar wciąż jest dość słaby – zauważa. – Nie powinnaś już mieć tych ran.

Widok siniaków sprowadza nas do tamtego dnia. Przypominam sobie jego słowa skierowane w złości do Pedra, słowa, które nie dają mi spokoju i zdają się potwierdzać opinię Czaplińskiego na temat Opiekunów. Delikatnie wysuwam dłoń z jego rąk.

– Nie wiem, co to za miejsce.

– Schron – odpowiada i patrzy mi w oczy, a magia jego spojrzenia działa na mnie. – Chodź. Pokażę ci, gdzie będziesz spać, na pewno jesteś zmęczona.

Prowadzi mnie ciemnym korytarzem, a echo powiela nasze kroki.

– Spotykacie się tutaj? – pytam, a Ian potwierdza ruchem głowy. Nie dodaje, kto, ale wiem, kogo ma na myśli. Przyspieszam kroku, żeby być blisko niego i odczuwam ulgę, gdy Ian też spogląda na mnie tak, jakby się obawiał, że zaraz zniknę.

W ciemności podłogę znaczą punkciki świateł. Jedne wyznaczają pas do wyjścia ewakuacyjnego, inne znajdują się nad piętrowymi pryzkami. Kładę się spać w podłużnym pomieszczeniu, gdzie stoi kilka dwupiętrowych łóżek. Marsia zajmuje pryzkę pode mną. Wspinam się po drewnianej drabinie i układam w śpiworze. Panujące tu zimno sprawia, że szybko naciągam śpiwór pod szyję.

– Też się położę – stwierdza Zoja, przeciągając się sennie. – Czasem mam wrażenie, że doba tutaj trwa o wiele za długo.

W realnym świecie nie miałam niczego w ustach od ponad dwudziestu godzin i czuję, że mój organizm jest skrajnie zmęczony. Mimo to nie mogę się zmusić, żeby odłączyć się od konsoli. Leżąc, słucham rozmów dobiegających z korytarza.

– Będę musiała jutro wrócić do domu. – Dziewczęcy głos to na pewno Marsia.

– Wróc teraz – odpowiada Joseph. – Rano będziesz nam potrzebna.

– Mam znowu iść na wagary? – śmieje się dziewczyna.

– Taka praca.

Rozpoznaję głos Iana.

– Marsia, ty wagarujesz? Nie spodziewałbym się.

Marsia śmieje się tak szczerze, że ciężko mi uwierzyć, iż w sali z hologramem miała niemal grobowy wyraz twarzy. Jej głos też staje się ciepły:

– Po prostu mnie nie znasz. Błąd!

– Zgaście światło! – woła Zoja i drzwi do sali się otwierają.

– OK, już. – Rząd jarzeniówek raptownie gaśnie, zostawiając po sobie niebieski powidok. Wtedy moja dłoń w realnym świecie sięga po czujniki połączone z konsolą i odpinam je z ciała. Obraz sali rwie się i ciemnieje. Jak

z długiego tunelu czasoprzestrzeni dobiega do mnie głos Marsi, która stwierdza:

– Jutro trzeba zajrzeć do Progressu...

A potem zapada cisza i pod okularami jest już tylko ciemność.

Napuszczam wody do wanny i rozbieram się. Barbara już śpi, Gdynia też wydaje się cicha i uśpiona, podczas gdy na Io świat tętni życiem. Kiedy wsuwam się do wody, wciąż odczuwam jakiś pośpiech, jakby najważniejszy był powrót do gry. Woda okazuje się za gorąca, mimo to układam się w wannie, nie chcąc stracić ani minuty. Ogarnia mnie uczucie, jakbym kołysała się na krawędzi światów.

Myśli, pchnięte zmęczeniem, wędrują w przeszłość. Zamiast dobrych, podnoszących na duchu wspomnień, przypominam sobie dzień, kiedy zginął tata. Pisałam wówczas klasówkę w szkole, kiedy nagle drzwi do sali otworzyły się i do środka zajrzała młoda policjantka w mundurze.

– Muszę zabrać z lekcji Mikę Landowską – zwróciła się do nauczycielki.

– Mika pisze klasówkę. Czy to nie może poczekać?

– Nie może. Miko, chodź...

Podniosłam się z krzesła, a koleżanka z ławki zażartowała:

– Ale masz dobrze! Też bym chciała mieć ojca w policji!

Odpowiedziałam zdawkowym uśmiechem. Zostawiłam na blacie swój piórnik i zeszyt, ale kobieta, która po mnie przyszła, poprosiła, żebym spakowała wszystko, ponieważ tamtego dnia miałam już nie wrócić na lekcję.

– Kim pani jest? – zapytałam, kiedy znalazłyśmy się w korytarzu.

– Pracuję z twoim tatą. Mam na imię Agata.

Wydawało mi się, że jedynym powodem, dla którego zabrała mnie z lekcji, mogła być Nikola, która dwa dni wcześniej trafiła do szpitala z powikłaniami po grypie. Tata od tamtej pory przebywał na zwolnieniu, pomagając jej, a ja nocowałam u Czaplńskiego.

– Kochanie... – W jej głosie było coś, co sprawiło, że stanęłam w miejscu jak wryta.

– Coś się stało Nikoli, tak? – Zabrakło mi tchu, ale kobieta potrząsnęła głową.

– Nie, Nikola czuje się już dobrze. – Coś w jej oczach. Coś w wyrazie ust...

– Chodzi o twojego tatę, Miko.

Wpatrywałam się w nią szeroko otwartymi oczami, gdy wyjaśniała:

– Zdarzył się wypadek... Zawiozę cię do niego.

Tata przebywał w tym samym szpitalu, co Nikola. Szybkim krokiem przeszłam na oddział siostry i pochyliłam się nad jej łóżkiem, a ona sennie rozchyliła powieki. Nikt jej jeszcze nie powiedział, co się stało, więc starałam się być silna za nas obie.

– Jak się czujesz? – spytałam.

Niki uniosła rękę, do której miała podpiętą kroplówkę, i odpowiedziała, że bolą ją wszystkie żyły.

– Żyły nie bolą. – Pochyliłam głowę, żeby nie widziała, jak wilgotnieją mi oczy. – Niki?

– Słucham?

Przytuliłam ją do siebie ostrożnie, by nie uszkodzić wenflonu, a siostra ze zdziwieniem oddała uścisk.

– Niki, tata miał wypadek. On... leży na intensywnej terapii. To na tym samym piętrze. Lekarze wprowadzili go w taki specjalny rodzaj snu, żeby ciało mogło do siebie dojść.

– Co to za sen? Tata się nie obudzi? – Siostra zmarszczyła czoło, zaniepokojona.

– Obudzi się, jak wyzdrowieje – odpowiedziałam. – Chcesz go zobaczyć?

Niki spuściła nogi z łóżka. Pociągnęłam za nią stojak z kroplówką na korytarz. W ten sposób zbliżyłyśmy się do wahadłowych drzwi, za którymi znajdował się oddział intensywnej terapii.

– To już tutaj. – Popchnęłam je i stanęłam bez ruchu. – Poczekaj, Niki...

Zostawiłam ją w przejściu z jednego oddziału na drugi, a sama pobiegłam w kierunku sali, gdzie leżał tata. Widziałam go już wcześniej, zanim odwiedziłam Nikolę. Nie wyglądał dobrze, ale policjantka obiecała, że tata wyjdzie z tego. Teraz jednak przed salą taty panowało zamieszanie. Zbliżyłam się do szyby, która oddzielała go od korytarza, i zauważyłam, że sanitariusze właśnie pchnęli do wyjścia łóżko, na którym leżał tata.

– Przesuń się! – zawołał jeden z nich, ponieważ przez moment nieświadomie blokowałam im drogę.

Wówczas widziałam tatę ostatni raz. Zabrali go na salę operacyjną, na której zmarł.

05:01 czasu Io

– Obudź się, już piąta! – Zoja musi potrząsnąć mnie za ramię, żebym otworzyła oczy.

– Gdzie są wszyscy? – pytam sennie, unosząc głowę.

– Już w sali. My też powinniśmy tam być.

Przyniosła mi świeże ubrania i teraz pomaga podwinąć rękawy koszulki, która jest na mnie zdecydowanie za duża. Do tego dżinsy – też trochę za długie.

– Nie mamy tu wielu ubrań, więc nic nie poradzę, że dostajesz coś takiego – mówi, kucając, żeby podwinąć mi nogawki spodni.

– Sama to zrobię, ale dzięki... Zoja? Ja... – Chcę zapytać, dlaczego mnie przygarnęli, czemu w ogóle tutaj jestem.

Zoja zdążyła już dojść do drzwi i teraz obraca się, a w jej ruchach dostrzegam rozdrażnienie. To mi uświadamia, że znajomość z Ianem i Mattią sprawia, że Opiekunowie będą mnie tolerować, ale nie znaczy, że mnie polubią.

W pośpiechu wkładam buty i kieruję się za nią do sali, gdzie wczoraj znajdował się hologram. Zoja miała rację, jesteśmy ostatnie. Na dźwięk naszych kroków wszyscy się obracają.

– No, nareszcie! – komentuje Mattia i kuli z zimna ramiona, więc Joseph rzuca mu koc. – Ktoś robi kawę?

– Robi się – odpowiada Marsia z głębi sali, gdzie z blaszanym czajnikiem obchodzi kilka identycznych kubków, które wyglądają jak część wojskowego ekwipunku.

– Wyspana? – pyta Ian.

Spoglądam na niego zdezorientowana, ponieważ dzisiaj ubrał się zupełnie jak człowiek, w czarną koszulkę z napisem „To ja zabiłem Kennedy’ego” i zdjęciem z Dallas 1963 roku oraz w dżinsowe spodnie. Kiedy siada na krześle, spoglądam na jego martensy, identyczne jak buty, które niedawno widziałam w sklepie w realnym świecie. Kosztowały tam fortunę.

Zapach kawy rozchodzi się po sali, sprawiając, że mam ochotę się napić.

– Powinniśmy odwiedzić Progress – stwierdza Mattia. – Trochę się znam na silnikach samochodów, więc mogę w nim pogrzebać.

– Nic nie działasz. – Marsia podaje mu kubek kawy.

– Mimo wszystko chciałbym spróbować.

– Rób, co chcesz, to wolny kraj – rzuca Zoja.

Marsia dopiero teraz mnie zauważa i wygląda na to, że miły ton głosu

zarezerwowała na wieczorne rozmowy z Ianem, ale na pewno nie dla mnie. Szturcha Josepha.

– Miałaś ją zabrać do hali, co ona tutaj robi? – warczy. – Dobrałaś jej już broń?

Joseph jest tak podekscytowany, że aż ma spocone dłonie, kiedy kolejny raz przekręca klucz w hali z bronią i zapala pod sufitem rząd jarzeniówek. Towarzyszy nam Ian, co sprawia, że żałuję tej za długiej koszulki i spodni z podwiniętymi nogawkami, które opadają mi na buty.

– Myślałem o tobie w nocy, Astrid – stwierdza Joseph, ale nie brzmi to miło. Raczej przypomina westchnienie o nocnym koszmarze. – Zastanawiałem się, jak możesz się nam przydać w walce. Nie potrafisz trafić do celu, co niestety jest dla nas niekomfortowe, zwłaszcza że nie ma z nami Michaela. Gdybyś jednak potrafiła zdetonować materiały wybuchowe, na przykład masy pirotechniczne, byłoby cudownie! Do naszej akcji będziemy potrzebować wiele dymu, żeby się osłonić...

Nie wiem, o jakiej akcji mówi, ale podejrzewam, że zaraz któryś z nich mi to wyjaśni. Tymczasem oglądamy różne materiały wybuchowe, które Joseph prezentuje mi z niezmaconym podnieceniem. Dowiaduję się, że najgwałtowniej wybuchają materiały kruszące się, jak kwas pikrynowy czy trotyl, ale niestety, nie będę mogła obsługiwać tak odpowiedzialnych urządzeń. Dla mnie Joseph przeznacza masy pirotechniczne, z nadmierną powagą wyjaśniając, że to również świetna broń, ponieważ wywołuje na przykład błysk w określonym kolorze, dużo dymu albo emanację iskier.

– Dopracujesz z chłopakami, jak ich użyjesz i kiedy. Tymczasem chodź na strzelnicę. Dostaniesz pistolet policyjny, ponieważ jakąś broń musisz mieć, biorąc udział w akcji. A Ian da z siebie wszystko, żeby nauczyć cię, jak trafić do celu... a przynajmniej w jego pobliże.

Moja broń – niewielki samopowtarzalny pistolet Vis, który oglądam z uczuciem zawodu.

– Czyż to nie zbieg okoliczności, że wynalazł go Polak? – Joseph najwyraźniej stara się znaleźć same dobre strony swoich wyborów, ale nie jest mi do śmiechu.

– Skąd wiesz, że jestem z Polski? – pytam.

– Po sygnale twojej konsoli – odpowiada uprzejmie.

– Dobra, Joseph, poradzimy sobie. – Ian odprawia go i sięga po okulary oraz słuchawki.

Ustawiamy się obok siebie, z identycznymi pistoletami w rękach. Obserwuję fachowe ruchy jego rąk, kiedy wkłada amunicję i unosi broń, a jego wzrok biegnie do odległego celu.

– *Work a Dream* to niestety nie gra na xboxa, gdzie trzymasz pad – odzywa

się, obrzucając wzrokiem moje dłonie. – Źle trzymasz ręce, Astrid. Drżą ci, odpocznij chwilę.

W RPG wydawało się to o wiele łatwiejsze. Tutaj pistolet cięży, a moje ręce rzeczywiście się trzęsą, co może być wynikiem przemęczenia. Z pięciu strzałów, które oddałam, tylko jeden trafił w tarczę. Ian ustawia mi więc dłonie, podnosi w górę łokcie, zmuszając, bym wyprostowała ciało i dokładnie obrała cel. To jednak tylko bardziej mnie rozprasza. Kiedy tym razem strzelam, ani jeden strzał nie jest celny.

– Noo, nie jest źle! – Śmieje się, jakby nie mógł uwierzyć, że może być tak źle. – Jak udało ci się przeżyć aż do dziś?

Kolejna seria strzałów i tarcza wraca do nas, przebita w jednym miejscu – na środku głowy.

– No proszę. – W głosie Iana pojawia się uznanie. – Przypadek czy tam celowałaś?

Niestety, przypadek.

Wraca za moje plecy, gdzie poprawia słuchawki, a ja kolejny raz oddaję serię strzałów. Tym razem umiem już sprawniej przeładować broń i nie drży mi ręka, gdy kolejny raz celuję do zarysów avatara. Tarcza przybliżyła się i widzę na niej cztery celne strzały, chociaż żaden nie trafił w serce ani w głowę.

– Chcecie wejść siłą do Obserwatorium? – pytam, kiedy Ian zdejmuje z półki pudełko naboju.

– To kłóci się z twoim zadaniem, prawda? – odpowiada nieuważnie, pochłonięty ładowaniem broni.

– Mam negocjować.

– Tam nie ma z kim negocjować, Astrid. Sama zrozumiesz, jak wejdiesz do środka.

Podaje mi broń, więc spoglądam na nią przez chwilę z namysłem.

– Strzelacie tylko do graczy? – pytam.

– To zależy. Zdarza się też, że giną inteligentne avatary.

– Ginę nieodwracalnie czy udaje się je potem odtworzyć?

– Niektóre wracają do gry. – Nie podoba mi się coś w jego głosie, kiedy o tym mówi. Ucisza mnie jego spojrzenie. – Zachowują pamięć bólu i śmierci, a potem...

– Potem?

– Potem się zmieniają. – Mija mnie, żeby sięgnąć po swoją broń. – Spróbuj strzelić z tej.

Śniadanie jemy w miejscu, które przypomina kuchnię, i na razie jako jedyne nie wydaje się stworzone z samego metalu. Drewniane stoły ocieplają wnętrze, a wstążki czosnku i czerwonych papryk nadają mu bardziej domowy nastrój. Na

talerzach też lądują lepsze rzeczy niż jedzenie NASA. Unoszę widelec i zaintrygowana przyglądam się papce ryżu z warzywami.

– Marsia gotowała – informuje wesoło Zoja. – Marsia, jak zawsze pyszne!

Zastanawia mnie, czy w realnym świecie się przyjaźnią. Marsia kojarzy mi się z dziewczyną pokroju Kaśki, ale Zoja to jej przeciwieństwo. Gdybym miała ją sobie wyobrazić jako żywą osobę, pewnie byłaby jedną z dziewczyn spędzających całe dni w domu, gdzie rozwijają swoje zainteresowania, i niespecjalnie przejmują się wyglądem, chłopakami i resztą świata. Mogę się założyć, że słucha starych numerów Janis Joplin i nie orientuje się w filmowych współczesnych hitach.

Marsia natomiast pewnie chodzi do dobrej szkoły, może prywatnej. Wyobrażam sobie ją jak Kasię, w obcisłym szkolnym mundurku, z włosami związanymi w kitkę i ustami pociągniętymi błyszczkiem. Ciężko mi jednak wyobrazić ją sobie w zbrojnej akcji na Io, gdzie musiałaby pobrudzić dłonie. Jednocześnie na pewno mogłaby grać rolę w nowej wersji *Anime: Girls und Panzer*.

Spoglądam na Josepha – w realnym świecie pewnie jest jednym z maniaków komputerowych, można go spotkać na targach naukowych albo w domu przy komputerze. Przyjaźnie zawarte w Internecie, bezdotykowe pocałunki i zero normalnego życia towarzyskiego. Mój wzrok biegnie do Mattii...

– Astrid pewnie chciałaby wiedzieć, skąd się znamy – zwraca się do mnie Zoja, jakby czytała w moich myślach.

Grzebię widelcem w talerzu i próbuję wymyślić takie pytanie, by nie brzmiało, jakbym zadała je Czaplowskiemu.

– Więc skąd się znacie? – pytam w końcu. – Jesteście Mistrzami Gier?

Uśmiechają się rozbawieni i chyba mile polechtani.

– Tak, i poznaliśmy się w różnych grach – przytakuje Zoja z nieskrywaną dumą. – Josepha na przykład spotkałam dość dawno temu, w grze strategicznej, gdzie...

– Dlaczego jej to opowiadasz? – dziwi się Marsia, ostentacyjnie rzucając sztuczkami na stół. – Przecież ona nie będzie tu z nami wiecznie. Czy może ja czegoś nie wiem? Bo jeśli łączy nas jeden *quest*, zróbmy go i niech Astrid zajmie się swoimi sprawami...

– Wyluzuj! – Mattia sięga po kubek z napojem. – Co cię ugryzło?

I znowu ten podwyższony, opryskliwy ton.

– Co mnie ugryzło? To raczej ja powinnam spytać, od kiedy dziewczyny od doznań sensorycznych są zapraszane do naszej kwatery?!

– Od doznań sensorycznych? – powtarza Ian z niedowierzaniem. – Przestań, Marsia! O czym ty w ogóle mówisz?

– Chyba najlepiej wiesz, o czym mówię! – odpowiada ze złością.

– Marsia, przestań! – Zoja też unosi głos. – Wszyscy przestańcie!

Chciałabym w spokoju zjeść śniadanie.

– Smacznego – rzuca Joseph jak żart, zabierając się do jedzenia.

– Pomożesz mi? – proponuje Zoja później, kiedy wszyscy się już najedli, a ona zbiera talerze ze stołu.

– Jasne. – Podrywam się z krzesła.

Spartańskie warunki nie służą szybkiemu zmywaniu. Musimy przyciągnąć beczkę z pomieszczenia przylegającego do kuchni, a potem wszystko myć w lodowatej wodzie, posługując się dwiema miskami. Pozostali już opuścili kuchnię, więc zostałyśmy tylko we dwie.

Zanurzam w wodzie talerz i trę podniszczoną gąbką.

– W normalnym życiu jestem na studiach medycznych – odzywa się Zoja, jakby chciała zetrzeć złe wrażenie wywołane przez Marsię. – Nigdy bym nie pomyślała, że to może okazać się przydatne w grze, ale tak właśnie jest.

– Leczysz avatary? – Uśmiecham się z niedowierzaniem. – Naprawdę to pomaga?

– I to jak! – odpowiada ze śmiechem. – Jakiś czas temu zrobiłam operację avatarowi, który został postrzelony. W realnym świecie bym się nie odważyła, ale tutaj... uratowałam go.

Wycieram talerz i sięgam po następny, a ruchy Zoi stają się powolniejsze i w końcu wyczuwam, że na mnie patrzy.

– Astrid, nie powinnaś przejmować się Marsią, ona już taka jest. Ian prosił Mattię, żeby zabrał cię z wąwozu i przyprowadził tutaj, więc Marsia pewnie myśli, że... Na ogół tak nie robimy, rozumiesz? Nikt nie sprowadza tu swoich dziewczyn i myślę, że Ian też by tego nie zrobił, ale za chwilę zostałabyś postrzelona. Dlatego byłoby lepiej, gdybyś nie afiszowała się tak bardzo z tym, że lubicie się z Ianem.

Gąbka niemal wypada mi z rąk. Chcę zaoponować, wyjaśnić, że z Ianem połączył nas tylko jeden *quest*, ale Zoja mówi dalej, a jej głos nabiera trochę bardziej napiętego brzmienia:

– Nie chodzi mi tylko o Marsię, ale o nas wszystkich. Dziewczyny... – Urywa, chyba gryząc się w język, a ja dopowiadam sobie w myślach „dziewczyny od doznań sensorycznych”, cokolwiek to oznacza. – Nie robimy takich rzeczy, rozumiesz? – Jeszcze bardziej ścisza głos, jakby sądziła, że ktoś ją usłyszy. – To miejsce jest znane tylko graczom, którzy przeszli na wyższy poziom gry, i tak powinno zostać. Ian jednak dla ciebie zrobił wyjątek, więc przysporzysz nam kłopotów, jeśli nie znajdziemy uzasadnienia dla twojego pobytu tutaj. Mattia wpadł na dobry pomysł, że pomożesz nam w akcji odbicia Obserwatorium. To akurat pasuje, zwłaszcza że jeden z nas musiał pojechać do Obozu Siódmego i jesteśmy w osłabionym składzie. Wiem, że twoim zadaniem są negocjacje z grupą ekoterrorystów. Musisz sporo czasu poświęcić przygotowaniom do akcji, żeby nie wyglądało to na naciągany pomysł.

– W porządku. – Nie jestem pewna, czy jeśli zapytam, komu pomysł może wydać się podejrzany, Zoja nie domyśli się, że za bardzo interesują mnie sprawy zaplecza gry. Pytam więc: – Kim są dziewczyny od doznań sensorycznych?

Zoja parska śmiechem.

– Jezu, Astrid, żartujesz? To chyba oczywiste! I uwierz mi, że to bardzo popularne na Io!

Mattia znajduje mnie na piętrowej pryczy, gdzie siedzę w głębi, oparta plecami o ścianę, skubiąc skórę przy paznokciu.

– Jak się czujesz? – pyta, siadając koło mnie. – Masz mój podziw, skoro przeszedłeś cało przez jezioro magmy.

– Nie miałam wyboru. – Spoglądam mu w oczy. – Zostawiłeś mnie.

Na jego ustach pojawia się uśmiech.

– No tak, więc powinnaś zostać w kurorcie i wypoczywać. Kupiłem ci pakiet drinków i najlepszych serwowanych tam obiadów.

Śmieję się.

– Chyba nie jestem typem wczasowiczki. Poza tym mam swoje zadanie, zapomniałeś?

– No tak. – Uśmiecha się złośliwie. – Negocjacje.

Pyta, czy mam plan na najbliższe godziny.

– Pomyślałem, że może pojedziesz ze mną do Progressu? Przyda mi się towarzystwo, a tobie dobrze zrobi świeże powietrze.

Godzę się natychmiast.

– Wychodzimy z Astrid! Zamknijcie za nami! – woła już w holu, a z któregoś pomieszczenia odkrzykuje mu Marsia:

– Krzyż na drogę!

Po niemal całej dobie tkwienia w ciemności mam uczucie, jakby skorupa Io płonęła. Jest wczesne popołudnie i słońce dopiero wspina się po niebie, ale w powietrzu już czuć nadchodzący skwar.

– Między skałami stoi łazik. Idź, Astrid, szybko i staraj się nie zatrzymywać – prosi Mattia, spoglądając nerwowo w kierunku kopuły Obserwatorium.

Czyste niebieskie niebo. Powietrze aż drży od upału. Słońce zdążyło już nagrzać blachy łazika, więc parzę się w dłoń, sięgając do klamki. Mattia rzuca torbę na tylne siedzenie, a sam zajmuje miejsce kierowcy. Odjeżdżamy powoli, jednak kilkanaście metrów za skałami Mattia raptownie dociska pedał gazu, a mnie niemal wbija w siedzenie.

– Mój wujek ma warsztat samochodowy – wyjaśnia, przysłaniając oczy okularami przeciwsłonecznymi. – Spędziłem tam całe dzieciństwo, grzebiąc z nim w silnikach samochodów. Mam nadzieję, że Progress nie różni się zbyt mocno od tego, co znam, i może uda się go uruchomić.

Progress okazuje się potężnym statkiem kosmicznym. Częściowo zakopany w szronie wygląda jak kupa przerdzewiałego złomu o owalnym, piętrowym kształcie. Dziwne, ponieważ gra ma zaledwie pół roku, a statek sprawia wrażenie muzealnego okazu, który korodował latami na dnie oceanu. Wokół niego roztacza się okropny zapach rozgrzanych do czerwoności blach.

– To taki nasz tutejszy zabytek. – Mattia wydobywa z łazika torbę z narzędziami i przerzuca sobie przez ramię. – Coś w rodzaju atrakcji turystycznej dla graczy.

Wspinamy się po szerokim skrzydle do drzwi. Nie chcą się otworzyć, więc Mattia popycha je ramieniem, a kiedy to nie skutkuje, każe mi się odsunąć i kopie w nie z całej siły. Muszę zasłonić nos, ponieważ zapach, który wydostaje się ze środka, jest wręcz nie do wytrzymania.

– Czego chcesz? – śmieje się, ale też przyciska ramię do nosa. – Myślisz, że w Star Treku pachniało lepiej?

Ze zdziwieniem rozglądam się po wnętrzu. Nie widzę żadnych okien i ogarnia mnie przeświadczenie, że wcale ich tu nie ma. Niski sufit, trochę jak w ciasnym samolocie. Długi rząd foteli. Opieram się o ścianę, czując, jak zaduch zlepia mi ubranie.

– No nic – stwierdza Mattia, chyba też nie dając sobie rady w ukropie. – Zajrzymy do statku od strony silnika.

Wracamy na skrzydło, gdzie pomaga mi zeskoczyć na gorący piach. Obchodzimy statek dookoła, szukając klapy od silnika, i w końcu znajdujemy ją na dziobie. Mattia ściąga koszulkę, która zdążyła pokryć się plamami potu.

– Mattia?

– Słucham?

– Widziałam cię na filmie, na gali rozdania nagród w kategorii *Work a Dream*. To byłeś ty, prawda?

– Podaj mi śrubokręt... nie ten, ten większy... Tak, ja.

Chyba czekam, aż zapyta, dlaczego w ogóle oglądałam tę galę i czego szukałam na filmie, ale na szczęście tego nie robi.

– Trudno było?

Klnie, kiedy śrubokręt obsuwa się po metalu. Przez chwilę ssie palec, w który się skaleczył.

– Organizacja konkursu jest genialna – rzuca. – Pomiędzy dniami spędzonymi na grze umawiali nas z laureatami poprzednich edycji konkursu, byliśmy zapraszani do firm produkujących gry w najnowszej technologii, a jak ktoś miał trochę szczęścia, dawali mu przetestować gry, które dopiero miały wejść do produkcji.

– Ty miałeś szczęście? – Jego słowa, chociaż wypowiedane tak, jakby temat go nie interesował, pochłaniają mnie.

Opiera dłoń na kolanie i spogląda na mnie przez ciemne szkła okularów przeciwsłonecznych.

– No tak. *Bitwa o Io* była dopiero w planach, kiedy organizatorzy konkursu zabrali mnie do budynku, w którym mieści się zarząd We Fly High. – Milknie, a ja wyobrażam sobie to miejsce jako nowoczesny biurowiec, pełen niemal identycznych pokoi, w których bez ustanku pracują graficy. – Wtedy pierwszy raz zetknąłem się z grą. Powiedzieli, żebym ją przetestował, i już po ich minach widziałem, że sami są zdumieni tym, co stworzyli...

Mówi, że gra była testowana na komputerze, a nie na konsoli, więc podpięto go pod ogromny sprzęt.

– Założyłem okulary i... – Na jego ustach pojawia się uśmiech. – Pierwszy raz otworzyłem oczy w rzeczywistości marzeń. Wydała mi się o niebo lepsza niż wszystkie inne gry, z którymi miałem do czynienia. Poczulem gorące powietrze, palące promienie słońca, zobaczyłem halę przylotów i... zakochałem się w Io. Potem już tylko czekałem, aż zostanie wyprodukowana i będzie można ją kupić. No i proszę. – Rozkłada dłonie. – Teraz tu jestem.

Kłapa opada z głośnym „łuuup” i oboje odganiamy pył, który wzbił się w powietrze. W środku mieści się kilka komputerów, które nie sprawiają wrażenia nowoczesnych. Zaśniedziałe, ubogie w technologię, przypominają relikty przeszłości, zainstalowane tu dla żartu. Ich widok wyraźnie martwi Mattię.

– Chyba jednak go nie uruchomię. Na takich archiwach się nie znam – stwierdza, odkładając narzędzia pracy.

W drodze powrotnej do łazika przerzuca sobie koszulkę przez ramię i pogwizduje. W pojeździe wciąż nuci nieznaną mi melodię. Dojeżdżamy już do skał w pobliżu schronu, kiedy dociera do mnie cichy świst. Brzmi, jakby ktoś próbował coś powiedzieć, a może po prostu wypuścił głośno oddech. Zdziwiona uświadamiam sobie, że moje ubranie nagle pokryło się czerwonymi plamami. Dotykam palcem jednej z nich, a na opuszkach zostaje ślad przypominający krew.

– Mattia, co... – zaczynam, ale nie kończę, kiedy on wypuszcza kierownicę z rąk i szarpie mój pas bezpieczeństwa. Łazik jest w pełnym biegu, ale wypycha mnie z niego i spadamy na pustynię w chwili, gdy następuje wybuch.

Szron unosi się jak mgła, blokując widoczność. Jestem na tyle przytomna, by uznać to za atut. Ten, kto strzelał, nie widzi nas w szronie.

– Mattia! Gdzie jesteś? Mattia!

Znajduję jego ciało. Myślę, że nie żyje, jednak w chwili, gdy odwracam go, próbuje mnie od siebie odsunąć. Pochyliam się nisko, odganiając szron, dostrzegam jego twarz. Powieki trzepoczą, odsłaniając tęczę, gdy Mattia koncentruje na mnie wzrok. Oszołomiona zauważam, że jego lewy policzek jest mocno poparzony. Spoglądam w dół, gdzie krwi jest najwięcej. Widzę miejsce przy ramieniu, które

ekspłodowało. Krew. Wszędzie krew. Wszystko dzieje się tak szybko – Mattia zaczyna drżeć. Najpierw to tylko jeden ruch, a potem regularne drżenie, które uświadamia mi, jak mało mamy czasu. Jego spojrzenie staje się mgliste jak oczy Marca, kiedy umierał.

– Zimno – szepcze, szcękając zębami. – Zimno mi...

Podrywam się z ziemi i gnam do miejsca, gdzie powinno być wejście do schronu. Kłapa okazuje się tak ciężka, że ledwie daję radę ją podnieść. Poniżej drabinka schodów, a potem całe długie i puste piętra.

– Pomocy! – krzyczę, nagle przekonana, że już jest za późno. – Pomóżcie nam! Szybko!!!

– Skąd padły strzały? Hej, Astrid! – Joseph, po wyjściu na zewnątrz, musi kilka razy zawołać, żebym mu odpowiedziała.

– Nie wiem. Nie widziałam!

We mgle, stworzonej przez wirujący szron, wyglądamy jak duchy. Ludzie pojawiają się i znikają. Joseph i Ian zabierają Mattię. Zoja nerwowo rozgląda się wokół, trzymając w rękach karabin. Kiedy schodzimy do podziemi, stres sprawia, że drżą mi kolana i muszę oprzeć się o ścianę. Przez rozchylone drzwi kuchni widzę, jak Joseph z Ianem układają Mattię na stole. Dobiegają mnie ich głosy:

– Gdzie jest morfina?

– Jeśli podasz mu teraz morfinę, straci avatara!

– Mattia, patrz na mnie! Nie odlatuj!

Powoli, krok za krokiem wchodzę do kuchni, popychając szerzej drzwi. Wszystko przypomina upiorny sen. Patrę na Mattię leżącego na stole, drżącego coraz mocniej. Podchwytyję spojrzenie Marsi znad papierosa, do którego właśnie przysuwa ogień.

– Powinien się odłączyć – mówi niewyraźnie, zajęta zapalniczką. – Nie wyciągniecie go z tego!

– Straci avatara – odpowiada Zoja, nawet nie podnosząc wzroku znad narzędzi, które właśnie rozłożyła na stole, a które wyglądają jak profesjonalny lekarski sprzęt chirurgiczny. Marszczy czoło, szczupłymi palcami wybiera z metalowej miski sącze i szczypce.

Marsia wydmuchuje dym ustami i unosi wyżej głowę.

– Powiedźcie mu, żeby się odłączył! – powtarza bez większych emocji. – Chcecie go tu trzymać w tym stanie? Odwaliło wam?

– Okropnie mi zimno... tak strasznie zimno... – szepcze Mattia, spanikowanym i mało przytomnym spojrzeniem rozglądając się po pomieszczeniu, jakby go nie rozpoznawał.

– Straciłeś dużo krwi – odpowiada Ian. Rzuca spojrzenie na Marsię, chyba planując zrobić coś, co jest nie po jego myśli, i w końcu pochyla się niżej nad Mattią. – Chcesz się odłączyć?

Joseph nerwowo przestępuje z nogi na nogę.

– Jak się odłączy, będzie po jego avatarze... – przekonuje. – Nie może tego zrobić! Przekonaj go, żeby został, i zatamujcie krwotok!

– Niech odłączy się od konsoli... – powtarza Marsia i sięga po talerz, z którego robi sobie popielniczkę. – Nie widzisz, co się dzieje? Jak możecie go przekonywać, żeby został? Ludzie, przecież on cierpi!

– Uda ci się wyjąć mu pocisk? – Ian zwraca się do Zoi, ignorując Marsię.

– Nie wiem. Za dużo krwi...

Mam wrażenie, jakbym nagle zmieniła grę na *Terrible Horror*. Patrząc, jak Zoja wsuwa do ust Mattii płaski patyk i prosi, żeby zacisnął na nim zęby. Do Iana szepcze, żeby przytrzymał go za ręce. Sięga po szczypce. Nie mogę na to patrzeć, a jednocześnie nie potrafię oderwać wzroku. Ian odzywa się do Mattii uspokajająco:

– Wytrzymaj jeszcze chwilę. Zaraz wszystko będzie dobrze... Zoja?

– Już. – Zoja ze szczypcami w ręce pochyla się nad raną.

Widzę, jak Mattia napręża ręce pod dłońmi Iana, a spod zaciśniętych powiek wypływają mu łzy. Nie zdawałam sobie sprawy z tego, że się cofam, póki nie poczułam za plecami ściany. Opieram się o nią i dopiero wtedy robi mi się słabo, okropnie słabo, aż muszę się przytrzymać stołu, żeby nie upaść.

*

Ogarniam spojrzeniem pojemniki, do których Zoja powrzucała pociski i brudne od krwi waciki.

– Musimy poczekać – stwierdza. – Potem się okaże, co z tego wyszło.

– Astrid, a co z tobą? – Ian wskazuje mi krzesło.

Chyba jednak nie myślę przytomnie, skoro kiedy mnie sadza, próbuję wstać, lecz uginają się pode mną nogi. Ian rozcina na mnie ubranie. O tym też nie myślę. Kiedy Zoja warczy do Josepha, żeby się nie gapił, dociera do mnie, że jestem w samych dzinsach i staniku. Próbuję osłonić się rękami, ale to nie ma sensu. Dopiero teraz widzę, jak bardzo poparzoną i posiniaczoną mam skórę. Woda uśmierza ból, jednocześnie uświadamiając mi, że wciąż go odczuwam. Rany na ramionach są tak rozległe, że ból sprawiają mi nawet rozpuszczone włosy, więc Ian zbiera mi je w kitkę i trochę nieporadnie przewiązuje gumką.

– Zaraz coś zrobię z twoimi poparzeniami, nie martw się.

Marsia w tym czasie znowu sięga do szuflady po paczkę papierosów i jednego wsuwa do ust. W blasku zapalniczki zauważam, że drżą jej palce.

Koło trzeciej w nocy czasu Io w kuchni zostałam tylko z Ianem. Obserwujemy Mattię, który wciąż nie odzyskał przytomności, chociaż oddech ma

wyrównany, jakby w realnym życiu zapadł w sen. Ian dotyka jego czoła, poprawia mu koc.

– Wyszedł z gry? – upewniam się.

– Nie, nie może. Odłączy się, kiedy nie będzie bezpośredniego zagrożenia...

– urywa, a ja kończę w myślach: inaczej straci avatara.

Skóra Mattii wciąż jest zimna, mimo że Ian okrył go dwoma kocami. Moje palce biegną do jego policzka, wsuwam je w brudne włosy. Żadne z nas nie powiedziało tego wprost, ale jest dla mnie oczywiste, że tu nie chodzi już tylko o grę, ale o naprawdę duże pieniądze, które Mattia mógł stracić, odłączając się od konsoli. Czy ich kontrakty zakładają, że nie wolno im tracić avatarów? Nie potrafię znaleźć innego wytłumaczenia.

– Myślałam, że się lubicie – mówię wolno, ważąc słowa. – Że poza grą jesteście przyjaciółmi.

Gdybym była na miejscu Iana, odłączyłabym się od konsoli i sprawdziła, co się dzieje z Mattią w realnym świecie. Ale on pozostaje tutaj. Nie komentuje moich ostatnich słów, ale wyczuwam, że wcale nie jest tak spokojny, jak udaje. Wtedy dociera do mnie wszystko, czego mi nie powiedział. Cokolwiek dzieje się z Mattią w realnym świecie, Ian nie może interweniować. *Work a Dream* to nowa technologia, spędzająca sen z oczu nie tylko informatykom, ale też lekarzom. Wystarczy jeden błąd i w ruch pójdzie niszcząca machina. Jeśli więc Ian zabrałby Mattię do szpitala, jak wytłumaczyłby lekarzowi utratę przytomności kolegi? Czy nie byłby to krok w kierunku wykazania, że gra powinna zostać zdelegalizowana, ponieważ stwarza zagrożenie dla życia?

– Przecież możesz skłamać – mówię. – Zabierz go na pogotowie i powiedz, że nie wiesz, co się stało, że znalazłeś go nieprzytomnego.

Ian spogląda na mnie, marszcząc brwi.

W wyobraźni widzę krzyczące nagłówki gazet i mainstreamowe media, w których temat szkodliwości gier w najnowszej technologii stałby się głównym nurtem, gdyby wyszło na jaw, jak naprawdę *Work a Dream* działa na umysły graczy i jak daleko sięgają możliwości iluzji. Na pewno pociągnęłoby to za sobą ogromne straty finansowe dla producenta *We Fly High*, śledztwo w sprawie kontraktów pomiędzy graczami a firmą...

– Astrid, tak się składa, że Mattia mieszka pół świata ode mnie – stwierdza w końcu Ian. Zbiera ze stołu zakrwawioną gazę i narzędzia, którymi Zoja dokonała operacji. Wszystko wrzuca do śmietnika z dokładnością kogoś, kto zabiera się do sprzątanania, kiedy puszczają mu nerwy. – Poza tym wiem, że wolałby zostać w grze.

– Dlaczego miałby tego chcieć? – pytam, dokładnie znając odpowiedź. Chyba jednak liczę, że Ian powie mi coś, czego nie wzięłam pod uwagę. Że nie chodzi tylko o kontrakt.

– Opuść to miejsce, Astrid, i graj na swoich zasadach – odzywa się po

chwili. – Niczego się przy nas nie nauczysz, a gra kompletnie ci obrzydnie. Jak widzisz, nie jesteśmy dla ciebie dobrym towarzystwem.

Zapada cisza, w której wpatruję się w nieprzytomnego avatara. W końcu zsuwam się z krzesła i wychodzę bez słowa.

Zamiast położyć się spać w sali z pryzmami, idę do pomieszczenia z hologramem. Niebieska poświata obrazu drży na krawędziach stołu i ścian. Zbliżam się do niego z rękami skrzyżowanymi na piersiach, zamyślona, zła, dezorientowana. Marznę, stojąc bosymi stopami na betonowej podłodze. Tym razem hologram pokazuje Obserwatorium. Zauważam punkciki, które na innych mapach oznaczały graczy i nieustannie się przemieszczały. Tutaj jednak migoczą w jednym miejscu, nie zmieniając pozycji.

– Wkurza mnie, że bawicie się w bogów! – słyszę Marsię zza ściany.

– To decyzja Mattii! – Joseph odpowiada zirytowanym tonem. – Nie powinnaś się w to wtrącać!

– To nie była decyzja Mattii, tylko Iana! Mattia był tak półprzytomny z bólu, że zrobił dokładnie to, co Ian mu powiedział! Wiesz dobrze, że w takich momentach człowiek nie myśli przytomnie! Czujesz ból, ale masz tak nachrzanione w głowie, że zapominasz, że możesz z tym skończyć, odłączając się od konsoli! Poza tym, skąd wiesz, że miał możliwość odłączenia się od konsoli? Nieraz widziałam to u innych graczy...

Hologram gaśnie i w pokoju zapada ciemność. W ciemności dociera do mnie z korytarza odgłos kroków Iana. Mija drzwi sali, w której się znajduję, ale kiedy dociera do pomieszczenia, w którym jest Marsia, raptownie zawraca. Kiedy wchodzi do pokoju, w pierwszej chwili wydaje się rozdrażniony, że mnie tu spotyka. Może, podobnie jak ja, chciał побыć zupełnie sam.

Patrzymy na siebie przez szerokość pokoju.

– Nie wychodź – przerywam ciszę.

I nagle wszystko staje się takie proste. Ian zbliża się do mnie, otula dłońmi moją twarz. Całuje mnie, więc odpowiadam równie spragnionym pocałunkiem. Wspinam się na palce, zanurzam dłonie w jego włosach, kiedy przytula mnie do siebie, gdy całuje mnie mocno i głęboko, aż on staje się moim jedynym pragnieniem.

– Nie odsuwaj się... – proszę, ponieważ wypuszcza mnie z objęć.

– Nigdzie się nie wybieram – odpowiada i wyczuwam jego uśmiech.

Oboje oddychamy ciężko, jak po długim wysiłku. Ian opiera czoło o moje czoło, z bliska spogląda mi w oczy. Koszmarna rzeczywistość, w której obracaliśmy się przez kilka ostatnich godzin, znika jak zły sen.

Potrafię sobie już z tym radzić. Wiem, że nie mogę wypić od razu całej butelki wody ani rzucić się na jedzenie. Poprzednie doświadczenia nauczyły mnie też, żeby zaraz po odłączeniu się od konsoli nie stawać na nogi, bo grozi to upadkiem. Leżę więc na dywanie w ciemności pokoju i czekam. Serce bije kilka razy za szybko, mam nadmiernie rozszerzone źrenice i drżą mi mięśnie. Poza tym usta wciąż mrowią, jakby dotykał ich prąd. Widok szarego, deszczowego popołudnia za oknem wydaje mi się tak nierealny, jakbym zobaczyła fragment filmu, który powinien być kolorowy, a odtworzono go w czerni i bieli. Szare bloki. Szare niebo. Szare morze. Na kalendarzu próbuję rozeznaczyć się, który jest dzień. Czwartek. Ostatnie dwie doby zniknęły, jakby czarodziej pstryknął palcami.

– Nie odebrałaś mojego telefonu. – Głos Czaplńskiego na linii brzmi chłodno. – Przestrzegasz reguł?

– Staram się.

Jeśli mnie obserwuje, powinien teraz się roześmiać albo zacząć się denerwować. Ale on pyta:

– Spotkałaś już kogoś z Opiekunów?

– Pracuję nad tym. – Zaciskam powieki i najchętniej rzuciłabym telefonem przez całą długość pokoju.

– Jak mam to rozumieć? Spotkałaś kogoś czy nie?

– Tak, spotkałam.

– Iana?

– Też.

Zapada milczenie i wtedy pytam:

– Czemu to takie ważne? Chcecie doprowadzić do zdjęcia z rynku *Bitwy o Io*, udowadniając, że gra ma nielegalne zasady? Czy to jest moja prawdziwa misja – dać wam pomocne argumenty?

– Uważasz, że tak nie powinno się stać? Że gra jest bezpieczna?

– Jest mocna – wybieram unik. – Być może powinna zostać opatrzona informacją, żeby sięgali po nią tylko pełnoletni gracze albo że włożono w nią wiele wysiłku i jest doskonała w swojej zaawansowanej technologii.

– Pewnie nie słuchałaś ostatnich wiadomości? Mamy przypadek Anglika, który trafił do szpitala odłączony przez kogoś od konsoli, pod którą stracił przytomność. Jego stan jest bardzo ciężki, lekarze walczą o życie tego chłopca.

Pochyliłam głowę, mój oddech przyspiesza.

– Z Anglii? Jak się nazywa?

– Ted Rice.

Z ulgą wypuszczam powietrze, a w głosie Czaplińskiego pojawia się złość:

– Pytałem, kogo poza Ianem spotkałaś w tej, według ciebie, bezpiecznej i idealnie skonstruowanej grze. Miko?

– Całą piątkę. Nie znam tylko szóstego opiekuna, ale to kwestia czasu. – Opieram czoło o ścianę i zaciskam powieki.

– Podaj mi ich imiona – prosi.

– Tam nie mamy imion.

– Więc podaj mi pseudonimy. – W głosie Czaplińskiego pojawia się kolejna ostra nuta. Myślę, że mnie przejrzał, przynajmniej częściowo. – Podaj mi pseudonimy pozostałych Opiekunów, bo twojego chłopaka już znam!

Pierwsza przez usta przeciska się Marsia, za nią Joseph. Wypowiedzenie imienia Mattii nie wchodzi w grę. Tak samo jest z Zoją.

– To wszyscy? Jesteś pewna?

– Tak, wszyscy.

– Co o nich myślisz?

Bezradnie kręcę głową.

– Nie wiem, nie znam ich jeszcze wystarczająco, żeby cokolwiek ci powiedzieć. Wyglądają na przemęczonych i naprawdę się starają, ale...

W słuchawce słyszę śmiech.

– Och, Miko, wzrusza mnie twoja naiwność! Naprawdę zaczynasz ich lubić?

– Nie, ja...

– Nie współczuj im. Nie bądź śmieszna. I nie mów, że się starają, bo gdyby tobie ktoś zaproponował tyle pieniędzy za udział w grze, dałabyś się w wirtualnym świecie pociąć na paski! A przemęczenie to cena, którą płacą za swoje kontrakty, i nie wydaje mi się, by naprawdę byli z tego powodu nieszczęśliwi. Oni nawet w połowie nie są tacy, jak sądzisz. Są interesowni i zapatrzeni w pieniądze. Poza grą nie mają swojego życia. Nie wychodzą do pubów, nie umawiają się ze znajomymi, nie mają dziewczyn ani chłopaków. Mają za to pękające w szwach konta w banku. Z moich ostatnich wiadomości wynika, że oscylują pomiędzy różnymi producentami gier. Negocjują coraz wyższe kwoty za udział w grze. Dlatego nie rozbrajaj mnie opowieściami o ich dobrych sercach i staraniach!

Czuję, jak płoną mi policzki, i nie jestem w stanie nic odpowiedzieć. Zresztą co miałabym mu powiedzieć? Tracę pewność, czy stoimy po tej samej stronie barykady. Zaczynam też mieć pewność, że Czapliński jest ze mną tak samo szczerzy, jak ja z nim.

Zmienia ton na łagodniejszy.

– Niestety policja będzie chciała jeszcze raz cię przesłuchać...

– Przecież miałaś mnie przed tym ochronić! – podnoszę głos. – Obiecałaś, że to koniec przesłuchań!

– Jesteś kluczowym świadkiem. Trzymam cię z daleka od prokuratury, ale

nie jestem w stanie zupełnie wycofać cię ze sprawy.

Jestem tak zła na niego i na siebie, że mogłabym zacząć krzyczeć.

– Kiedy się ze mną skontaktują?

– Nie wiem dokładnie, w ciągu najbliższych dni.

– Wiedzą, gdzie jestem?

– Przekazałem im kontakt do ciebie.

Wysuwam zdjęcie z teczki i układam na blacie. Dotykam kolejno wszystkich twarzy na fotografii. Próbuję zapamiętać te twarze, żeby mieć je przed oczami, kiedy podniosę powieki na Io. Potem mrugam pod okularami, a ciemność rozstępuje się, ukazując mi pokój, gdzie pod sufitem pali się rząd jarzeniówek.

– Wróciła Astrid – słyszę głos Zoi, docierający do mnie jak przez długi tunel czasoprzestrzeni, i mogłabym przysiąc, że jest w nim ulga.

06:15 czasu Io

Bezsenną noc Joseph przełożył na rozbudowę planów strategicznych odbicia Obserwatorium i kiedy rano spotykam go w holu, jest niezdrowo podekscytowany i stwierdza, że po śniadaniu przedstawi nam wszystkie możliwości dostania się do środka budynku.

– Co z Progressem? – chce wiedzieć Marsia, kiedy zbieramy się w sali z hologramem.

– Nie działa – odpowiadam. – Mattia powiedział, że nie potrafi go naprawić.

– Wiedziałam, jazda tam była stratą czasu! Czemu on jest taki uparty?! Gdyby nie to, byłby tu teraz z nami!

Punkciki na hologramie mrugają w miejscu, gdzie – jak się dowiaduję – znajduje się Obóz Siódmy. Z prowadzonych rozmów wynika, że od dawna trwały tam zamieszki, ale obecnie zmieniły się w wojnę domową.

– Coś wymknęło się spod kontroli. Ludzie mieli swoje zadania, ale od jakiegoś czasu zaczęła się tam prawdziwa rozpierducha, więc ktoś z nas musi pojechać na Siódemkę. – Zoja odstawia na podłogę kubek z nietkniętą kawą i zaczyna obgryzać paznokiec.

Zapada cisza, w której odzywa się Ian:

– Pojadę tam.

Nie mieliśmy okazji porozmawiać, od kiedy obudziłam się w sali z hologramem. Nie było go przy mnie, ale zatroszczył się, żebym nie zmarzła w cienkiej koszulce, i nakrył mnie kocem. Minęło zaledwie kilka godzin, od kiedy leżeliśmy na sofie, przy której teraz stoi. Na poręczy ciągle jest koc, którym mnie otulił. Na skórze jeszcze czuję jego dotyk, przypominam sobie splatające się dłonie, pamiętam nasze wstrzymywane oddechy, szukające się spojrzenia, spragnione siebie usta. Ale teraz Ian na mnie nie patrzy.

Hologram się zmienia. Teraz to nie mapa, ale przestrzenny obraz spalonego terenu, przypominający programy o wojnach oglądane w telewizji. Obserwuję palące się łąziki, płomienie buchające z okien baraków. Gracze są uzbrojeni tak dobrze, jakby co najmniej znaleźli skład z bronią. Obserwując toczące się walki, dochodzę do wniosku, że jedna czy dwie osoby niczego tam nie zdziałają. Powinniśmy pojechać wszyscy. O ile... Tej myśli nawet nie chcę dokończyć. O ile ktoś nie zapłacił, żeby wziąć udział w tych wydarzeniach i poczuć je na własnej skórze.

– Joseph, pojedziesz ze mną? – pyta Ian.

– O, no tak, jasne – odzywa się Joseph trochę wystraszonym głosem, więc domyślam się, że pewnie nieczęsto bierze udział w akcji, a raczej zajmuje się strategią i uzbrojeniem. Przy Ianie i Mattii wydaje się kruchy i delikatny. Jednocześnie uświadamiam sobie, że z całą pewnością jest świetnym strategiem.

– Pojadę z wami – postanawia Zoja.

– Mogę być wam potrzebna – odzywam się, ale Joseph natychmiast odpowiada, że dopiero co oglądał moje poparzenia, więc żebym dała sobie spokój, póki mój avatar się nie zaleczy.

Chcę wyruszyć, zanim wszędzie świt. Obserwuję, jak zabierają broń ze ściany w hali. Z karabinami na ramionach przypominają żołnierzy mimo cywilnych ubrań. Nie podoba mi się też ogień, który dostrzegam w ich oczach. Widziałam go w spojrzeniu Mattii, kiedy przedzieraliśmy się do Laboratorium. Teraz widzę go też w oczach Iana.

„Co ty robisz?” – chcę zapytać, kiedy mija mnie tak, jakby niczego pomiędzy nami nie było i kieruje się do drzwi. Pojawia się okropna myśl, że Czapliński miał rację we wszystkim, co powiedział na temat Opiekunów. Dałam się zmanipulować.

– Astrid mogłaby pojechać z nami – przekonuje Zoja. – Czwarta osoba się przyda. Przecież jesteśmy w osłabionym składzie...

Ian ściąga z wieszaka kurtkę, która wygląda jak z demobilu.

– Nie ma takiej potrzeby, poradzimy sobie – odpowiada stanowczo.

Czuję się jak idiotka, kiedy dociera do mnie, że wsiąkłam w fabułę, którą Ian stworzył, i zaangażowałam się tak mocno, ponieważ poza wirtualnym światem nie mam nikogo ani niczego, do czego chciałabym wrócić.

– Porozmawiamy, kiedy wrócę – mówi do mnie i niespodziewanie kładzie mi dłoń na policzku. – Mam teraz masę problemów na głowie i... – Ogarnia wzrokiem moją twarz. Może jednak znaczę dla niego więcej, niż stara się okazać, skoro jego głos też łagodnieje. – Chyba po prostu już zapomniałem, jak to jest umawiać się z dziewczyną – dodaje i całuje mnie w usta.

Zarzucam mu ręce na szyję, a Ian przytrzymuje mnie przy sobie. Ktoś wchodzi do sali i zaraz się cofa. Ian mnie puszcza, szybko robię krok w tył, a Marsia, kiedy ponownie wchodzi do środka, patrzy na nas z irytacją i naganą.

– Można? – pyta przesadnie głośno.

– Tak, jasne – odpowiada Ian i zapina kurtkę.

Marsia lustruje go spojrzeniem od stóp do głów i nie ma w jej oczach nawet krztyny sympatii. Na mnie nie patrzy. Zbliża się do hologramu.

– Są uzbrojeni po zęby, więc nastawcie się na krwawą jatkę – stwierdza oschle.

Obraz, który pokazuje hologram, nie wygląda optymistycznie. Każdy gracz jest wyposażony w broń i mało kto sprawia wrażenie osoby, dla której słowo

„pokój” cokolwiek znaczy.

Do pokoju wraca reszta Opiekunów.

– Większość graczy w Siódemce przeszła na drugi poziom. – Słowa wypowiedziane przez Iana mają jakieś drugie dno, którego nie rozumiem, ale wszyscy inni reagują niezadowolonym pomrukiem.

– Mają silne avatary – stwierdza Zoja. – Więc nie będzie łatwo ich spacyfikować.

– Chcesz ich pacyfikować? – śmieje się Joseph. – Skoro tak, to chyba dobrze, że nie jedzie z nami Mattia!

Marsia nie odpowiada, nie podziela śmiechu chłopaków. Odprowadza ich do drzwi, a potem zatrzaskuje je z hukiem i przekręca klucz. Zostajemy same.

Po ich wyjściu godziny wypełnia cisza i napięcie. Nie radzę sobie ze strachem. Kiedy mijam drzwi sali z pryzmami, zauważam Marsię siedzącą na łóżku z papierosem w ustach i puszką po kawie na kolanach, do której strzepuje popiół. Przez chwilę rozważam, czy do niej wejść, ale spojrzenie rzucone spod grzywy ciemnych włosów skutecznie mnie do tego zniechęca.

Mattia podobno oprzytomniał w realnym świecie i odłączył się od konsoli, ponieważ zagrożenie życia dla jego avatara już minęło. Jego rany goją się ze zdumiewającą prędkością. Niemal na moich oczach następuje wzrost tkanek i powolne ich łączenie. Siedząc przy nim, obserwuję, jak wygładza się jego skóra, znikają spalone miejsca, otarcia, siniaki. Nawet brudne od krwi włosy z każdą godziną mocniej błyszczą i wracają do czystości.

Jemy posiłki w osobnych pomieszczeniach. Nie rozmawiamy. Nie wymieniamy spojrzeń. Marsia spaceruje po bunkrze, odpalając papierosa od papierosa, i niemal bez ustanku spogląda na zegarek.

– Nie wchodź mi w drogę, Astrid – warczy, kiedy wpadamy na siebie w kuchni, gdzie Mattia wygląda już prawie tak, jakby wypadek się nie zdarzył. – Jeśli chodzi o mnie, to mogłabyś już spadać do domu! Nie wydaje mi się, żebym chciała z tobą współpracować!

– Kto mówi, że masz ze mną współpracować? – odpowiadam równie wrogo, a Marsia przewraca oczami, jakby miała do czynienia z idiotką.

– No proszę cię! – irytuje się, a potem dodaje niemal szeptem: – Wiem, że wykorzystujesz Iana, żeby załatwić sobie pracę! To ohydne!

Wtedy nieruchomieję porażona tym, co właśnie mi zdradziła. Do tej pory nawet nie przeszło mi przez myśl, że mogłabym grać tak, jak oni, na kontrakcie.

Hologram z Siódmego Obozu nie działa.

– Nie mają zasilania. – Marsia nie odrywa oczu od ciemnego pokładu, gdzie powinny znaleźć się ruchome obrazy. – Poradzą sobie. – Brzmi to tak, jakby

zapewniała o tym sobie, nie mnie.

Kiedy z papierosem w palcach zamyka się w kuchni z Mattią, wychodzę na zewnątrz, przed schron. Kucam przy wejściu i zadzieram głowę, a widok najpiękniejszego nieba, z jakim kiedykolwiek miałam do czynienia, sprawia, że niepokój na moment cichnie. Gigantyczne galaktyki, różne od tych, które można obserwować z Ziemi, wiszą nade mną, sprawiając wrażenie, jakby były na wyciągnięcie ręki. Przyglądam się potężnemu Jowiszowi przecinającemu niebo, otoczonemu pierścieniem. Lodowa pustynia Europy. Kometa ciągnąca za sobą długi welon gazu i kryształków lodu. Chociaż szukam na niebie Ziemi, nie znajduję jej. W tym momencie wydaje mi się odległa i bez znaczenia. Moją uwagę przyciąga w końcu błyszcząca kopuła Obserwatorium. Składa się z wielu szyb i luster odbijających gwiazdy. Strzały na pewno padły stamtąd, chociaż nie widziałam strzelca. Obejmuję się ramionami, czując, jak przez cienkie ubranie przenika ziąb, i rozważam wyprawę do Obserwatorium w celu negocjacji, zanim wrócą Opiekunowie i wystrzelają wszystkich.

– Mattia!

Zastaję go siedzącego na łóżku, otulonego kocem, z czystymi, błyszczącymi włosami, które w sprężynkach spadają mu na twarz, i z całkiem wyleczoną skórą.

– Gdzie są wszyscy? Co się dzieje, Astrid?

– Pojechali do Obozu Siódmego. Podobno sytuacja tam zmienia się w wojnę.

– Jak wszędzie. – Pociera oczy, jakby jeszcze nie do końca się przebudził.

– Niedobrze. Powinienem być tam z nimi.

Kiedy wstaje, koc spada mu z ramion, a ja łapię go w ostatniej chwili, zanim Mattia pokaże mi się całkiem nagi. W jego oczach błyska rozbawienie.

– No dobra. Pokaż mi hologram.

– Nie działa.

Zakłada koc jak ręcznik na biodrach i zeskakuje z łóżka.

– Co znaczy, że nie działa? Idioci pewnie wysadzili transformator. Boże, co za durnie kupują tę grę!

Ruch był zbyt raptowny, Mattia w ostatniej chwili łapie się ściany, a ja natychmiast jestem przy nim.

– W porządku? Lepiej usiądź... – Kładę dłoń na jego plecach.

– Zaraz przejdzie. To tylko zawrót głowy. – Opiera czoło o ścianę i czeka z zamkniętymi oczami. – Zaraz minie.

Ale nie mija. Odprowadzam go do łóżka, pomagam się położyć. Kiedy chcę wstać, łapie mnie żelaznym uściskiem za rękę i zmusza, żebym z powrotem usiadła.

– Zostań tu chwilę – prosi. – Ostatniej doby nie miałem do kogo otworzyć ust.

Siadam więc na jego łóżku i patrzę, jak walczy ze zmęczeniem.

– Wszystko mi się pieprzy – mówi, znowu pocierając oczy. – Nie wiem, o co chodzi.

– Co się dzieje? – nie rozumiem. – Źle się czujesz?

Jak na potwierdzenie tych słów, pod nosem pojawia się plama czerwieni.

– Mattia... – zaczynam, ale już to wyczuł i przyciska palce do skóry.

– Szlag by to! Daj mi ręcznik. – Z trudem siada, odchylając głowę, żeby zatamować upływ krwi. Kiedy podaję mu ręcznik, przyciska go z taką niechęcią, jakby robił to niemal bez przerwy.

– Powinieneś jeszcze na jakiś czas odłączyć się od konsoli. I może zawołaj kogoś, żeby był przy tobie w realnym świecie... – proponuję, ale spogląda na mnie, jakbym była kosmitką, która właśnie przed nim wylądowała.

– Nie wiesz kogo?

– Jesteś sam?

– A z kim mam być? – Wydaje się coraz bardziej poirytowany.

Ręcznik powoli nasiąka krwią, krwotok się zwiększa. Mattia układa się na łóżku, więc przynoszę z lodówki lód owinięty w szmatę. Podsuwam mu go pod kark i myślę, że Czaplński nie ma jednak pełnych danych o Mistrzach Gier. Wcale nie mieszkają w drogich apartamentach, wynajętych przez firmę, tylko może podłączają się do konsoli ze swoich mieszkań.

– Jesteś przemęczony – stwierdzam, ogarniając spojrzeniem cienie pod jego oczami i bladość świeżo zregenerowanej skóry. – Wszyscy tak wyglądacie, jeszcze kilka dni i nie przeprowadzicie żadnej akcji. Dlaczego nie zrobicie sobie wolnego?

Spogląda na mnie niechętnie, ale zaczyna się uśmiechać:

– Ty też nie wyglądasz najlepiej, wiesz? Nie dziwię się, że nie zabrali cię ze sobą na akcję!

Na lekcji gryzmołę długopisem po kartkach, a spojrzenie co chwila ucieka do okna, gdzie na niebie gromadzą się chmury. Myślę o Io. Cały czas się zastanawiam, co teraz dzieje się na księżycu. Jakaś część mnie, ta, która wciąż jest w grze, wyczuwa gorąco palącego słońca, podczas gdy wybrzeże tonie w chmurach i deszczu. Pod powiekami znajduję szron i spękaną ziemię. W myślach stoję między ludźmi, którzy mnie zaakceptowali. W realnym świecie odchyłam się na krzesło i czuję się tak samotna, jakbym nie miała już nikogo.

Hania przesiadła się do dziewczyny, która normalnie towarzyszy Kasi, więc w ławce siedzę sama. Nikt się do mnie nie dosiadł, Pati unika mnie jak ognia po naszej ostatniej konfrontacji.

– Katarzyna Malestarczyk? – wyczytuje nauczycielka z listy obecności i spogląda na puste miejsce, gdzie powinna siedzieć Kaśka. – Kolejna nieobecność – mamrocze, zaznaczając to w dzienniku. – Przypomnijcie koleżance, że w tym roku przyjmuję tylko usprawiedliwienia pisane przez lekarzy, a nie przez rodziców!

Moje spojrzenie też pada na jej puste krzesło, ale myśli już odpływają do gry.

17:16 czasu Io

– O Boże, nareszcie! – woła Zoja. – Gdzieś ty się podziewała, Astrid?! Nie robimy sobie takich wielkich przestojów, kiedy mamy problemy!

Zdziwiona siadam na pryczy, nie rozumiejąc, co się dzieje. Wygląda na to, że przespałam ich powrót z Obozu Siódmego. Chciałabym się ucieszyć, że wrócili, i zapytać, czy wszystko w porządku, ale Zoja nie daje mi szans, tylko każe zbierać się z pryczy. W sali z hologramem Mattia, Marsia i Ian prawie nie zauważają mojego wejścia.

– To tragedia – mówi ona, kiedy do nich dołączam.

Ian odrywa wzrok od hologramu, gdzie łaziki i namioty płoną, a gracze kryją się pomiędzy skałami, i patrzy na mnie przez chwilę, ale w jego oczach znowu widzę dystans. Mimo to przysuwa się do mnie, staje tak blisko, że stykamy się rękami. Splatam z nim palce, czując, jak w moim brzuchu rozlewa się gorąco.

– Nie mają wody ani prądu. Obóz został zajęty przez jakieś nowe ugrupowanie – stwierdza Mattia. – Kim oni w ogóle są? To kolejni ekoterrorysty? Wygląda na to, że za kilka dni zaczną się rzeź.

– Musimy tam wrócić, ale nie sami. Potrzebujemy wszystkich. Michaela też ściągnijmy z Dwunastki!

Chyba przespałam o wiele więcej, niż mi się wydawało, skoro Mattia

odpowiada:

– Dwunastka nie istnieje od wczorajszej nocy. Nie mamy też wiadomości od Michaela.

Hologram pokazuje teraz Obóz Dwunasty. Nie widziałam go nigdy wcześniej i nawet nie potrafię go umiejscowić w żadnym punkcie mapy, ale to, co napotykają moje oczy, przypomina teren po wojnie. Zniszczone, spalone namioty. Leje po bombach. Błąkający się gracze, którzy okradają leżące ciała z resztek wody i żywności.

– To wymknęło się spod kontroli – oświadcza Zoja ze zdziwieniem w głosie.
– Musimy mieć plan.

Pierwszym punktem planu jest wejście do Obserwatorium.

– Zrobimy to dzisiaj w nocy. – Marsia pochyła się nad mapą, a jej twarz jest poważna i zmartwiona. – Uwolnimy zakładników, bo tkwią tam już i tak za długo, i pojedziemy do Siódemki. Co z wami? – Podnosi wzrok na Iana i Zoję. – Nie zdążyliście nawet odpocząć... Dacie radę?

Zoja ogląda się na Iana.

– Wszystko w porządku. – Ian uspokaja Marsię, chociaż widzę po nim, że w realnym świecie nie spał od dwóch albo trzech dni, jeśli nie dłużej. Nie wiem, jaką ma wytrzymałość na brak snu, ale cienie pod jego oczami pogłębiły się do tego stopnia, że pewnie za kilka godzin zacznie tracić zdolność koncentracji i nie będzie w stanie przeprowadzić żadnej poważniejszej akcji. Zoja wygląda trochę lepiej, ale jej też przydałby się sen.

– Wracamy do punktu wyjścia – mamrocze Marsia, skupiając się na hologramie. – Nie mamy pojęcia, co tam się dzieje i dlaczego to tyle trwa. Kto właściwie jest w środku?

Dowiaduję się, że gracze, wchodząc do gry, otrzymują zadania podzielone według zasady, że część z nich przynależy do pierwotnego planu, który zakładał skolonizowanie Io, a część to agresorzy, którzy próbują zdobyć ziemię na księżycu. Oczywiście wszystkie grupy dostają tak podane informacje, żeby miały przekonanie, iż ich działania w grze są uzasadnione i racjonalne. „Jakie to proste” – myślę. W ten sposób We Fly High nie musiało tworzyć agresora. Podzielili ludzi, dali im zadania i wmówili, że działają w słusznej sprawie. Na Io rozgrywają się więc „prawdziwe” walki, gdzie gracze dochodzą swoich praw.

– W Obserwatorium wciąż tkwią ekoterrorysty – stwierdza Marsia.
– Wiemy, kim są?

Zauważam tamte pojedyncze punkciki, które na mapie terenu Io przemieszczały się, a w Obserwatorium tkwią w jednym skupisku. Zoja, jakby czytała w moich myślach, wyjaśnia, że to zakładnicy.

– Grupa składa się z sześciu dobrze zorganizowanych i współpracujących osób, którym przewodniczy on.

Na hologramie pojawia się zarys avatara. Jest przestrzenny i możemy go obrócić wokół osi. Zoja właśnie to robi, a kiedy avatar ustawia się twarzą do mnie, serce zaczyna mi mocno bić. „Przecież to chłopak od Czaplńskiego!” – ciśnie mi się na usta. Grafika zmieniła go w niewielkim stopniu, nie mam wątpliwości, że widziałam go na liście zaginionych. Zakładałam, że w realnym świecie jest pierwszoligowym sportowcem. Tu, w grze, otrzymał rolę przywódcy grupy ekoterrorystycznej i steruje pięcioma osobami.

Wyczuwam na sobie spojrzenie Iana. Dopada mnie tamto niemal już zapomniane wrażenie z naszego pierwszego spotkania, jakby coś ze mnie zabierał. Momentalnie ogarnia mnie strach, w myślach zaczynam recytować pytanie: „Czy powinnam z nimi negocjować? Czy powinnam negocjować?”

Uczucie mija. Ian marszczy brwi, jakby mi nie uwierzył, ale kieruje spojrzenie na Zoję i pyta, czy mamy jakieś wiadomości o działaniach grupy w grze.

– Tak, przywódca Derek podłączył się do gry jedenaście tygodni temu i od tamtej pory jest w niej przynajmniej po kilka godzin dziennie – odpowiada Zoja, a ja zapamiętuję jego imię.

Ze swojego miejsca staram się dostrzec ekran urządzenia przypominającego tablet, które obsługuje Zoja. W końcu udaje mi się zauważyć długie słupki danych oraz zapis w języku współczesnej informatyki, którego nie znam.

– Zalogował się do gry prawie dwie doby temu i od tamtej pory nie odłączył się od konsoli – czyta z urządzenia.

– Musi być wyczerpany – zauważa Ian z niepokojącym uśmiechem.

– Więc będzie ciekawie z nim negocjować. – Mattia przesyła mi równie ironiczny uśmiech.

– To jego grupa. – Zoja tworzy na hologramie kolejne postacie, wśród których wyróżniam dwie dziewczyny oraz trzech chłopaków. – Każdy z nich otrzymał inne zadanie, ale wszyscy razem mieli utworzyć siatkę. Spotkali się już po kilku dniach od wejścia do gry i połączyli siły. Mają wspólny cel, jakim jest niedopuszczenie do dalszej kolonizacji Io i w ramach protestów zajęli placówkę NASA, czyli Obserwatorium.

– Kto jest w Obserwatorium poza nimi i graczami? – chce wiedzieć Marsia.

– Kilku inteligentnych avatarów, którzy tam pracują.

– Podejmowali już wcześniej wspólne akcje? – pyta Ian, a Zoja tym razem dłużej szuka odpowiedzi.

– Wydaje mi się, że tak – stwierdza w końcu z wahaniem. – Prawdopodobnie to oni włamali się do laboratorium i wypuścili z klatek zwierzęta.

Przypominam sobie notatki znalezione w hali przylotów. Wówczas myślałam, że to żart, jakiś trik, który miał mnie przestraszyć. Teraz zdumiewa mnie, że to inicjatywa gracza.

– Świetne posunięcie – komentuje rozsierdzony Mattia. – Uderzająca

inteligencja! Zwierzęta z wszczepionym genem agresji wypuszczone na wolność! Nawet nie chce mi się liczyć, jak wielu graczy rozszarpały... Co za jełopy!

– Do czego służy mur? – Wskazuję grube, warowne mury, otaczające Obserwatorium.

– Do ochrony przed niepożądanymi gośćmi – odpowiada Ian. – Teraz jednak będzie stanowił linię frontu, przez którą musimy się przedrzeć.

Rozważają, jak dostać się do środka, żeby nie wyrządzić szkód tkwiącym tam graczom.

– A musimy ich chronić? – pyta w jakimś momencie Mattia. – Zakończmy to po prostu!

Chyba wszyscy jesteśmy przemęczeni, skoro śmiejemy się jak z dobrego żartu.

– Skorzystajmy z moździerza! – wtrąca się rozbawiony Joseph. – Rozwalmy ich w proch!

Poważniejemy jednak, gdy Marsia opowiada, że mur wokół Obserwatorium jest niezwykle gruby i nie podoła mu byle pocisk.

– Zakładając, że uda nam się przez niego przejść, pozostaje około dwustu metrów, które musielibyśmy pokonać do drzwi Obserwatorium.

Celuje palcem w okrągły plac wokół budynku i w ciszy, jaka nagle zapada, uświadamiam sobie, co próbuje nam powiedzieć. W milczeniu patrzę, jak kreśli palcem odległość między budynkiem Obserwatorium a murem.

– Zakładam, że ktoś tam w budynku ma broń. Jeśli nas zauważy, będziemy w pułapce. Znajdziemy się dokładnie na linii strzałów z okien, bez możliwości ukrycia się czy cofnięcia. Według mnie powinniśmy zrezygnować z tego pomysłu.

– Kto jest za wejściem górą, przez mur? – pyta Zoja.

Ian, Mattia i Zoja unoszą dłonie, a jej spojrzenie pada na mnie.

– Właściwie już przegłosowaliśmy, zostajesz tylko ty, Astrid. Którędy według ciebie powinniśmy dostać się do środka?

Wejście górą jest niebezpieczne i jeśli staniemy pod ostrzałem, prawdopodobnie nikt z nas nie przeżyje. Moglibyśmy też próbować dostać się do Obserwatorium od strony podziemnych korytarzy. Trzy głosy przeciwko dwóm za wejściem przez mur. Mój głos jest więc decydujący, chociaż nie rozumiem, jak w ogóle do tego doszło.

– Przez mur – odpowiadam.

– Przegłosowane – stwierdza Zoja. – I trzeba sprawdzić, jak wiele punktów musi zdobyć Astrid, żeby przejść do drugiego poziomu. Joseph, zajmij się tym.

Joseph sięga po klucze i podzwania nimi, wskazując mi drzwi. Mattia rusza z nami, nagle rozbawiony tak, jakby chodziło o dobrą zabawę.

– Jak to sprawdzicie? – dopytuję się wesoło, ponieważ nagle zmiana nastroju

na pogodny również mi się udziela.

– Mamy swoje sposoby, zaraz wszystko zobaczysz.

Zabierają mnie do pokoju, w którym stoi duży sprzęt przypominający komputer. Mattia prosi, żebym zajęła fotel, a kiedy posłusznie na niego opadam, przypina mi do ciała czujniki i nakrywa oczy okularami z czarnego, miękkiego materiału.

– Teraz możesz się dziwnie poczuć – ostrzega. – Ja miałem zawroty głowy, ale na przykład Joseph uważa, że kompletnie niczego nie odczuwał. W każdym razie nie martw się, gdybyś nawet miała wrażenie, że dzieje się coś niedobrego. Generalnie jesteś bezpieczna!

Wyczuwam jego ruch, kiedy okrąża fotel, przypinając mi do ciała coraz to nowsze czujniki. W tym czasie Joseph uruchamia jakąś maszynę, która rozpędza się z głośnym szumem wentylatora.

– W porządku, zaczynamy!

Delikatny zawrót głowy przypomina jazdę na karuzeli. Nabieram głęboko tchu, żeby powstrzymać mdłości.

– Jeszcze chwila, Astrid – mruczy Joseph zdawkowo, wyraźnie czymś pochłonięty.

Głębokie uklucie w ramieniu sprawia, że nerwowo obracam głowę w tym kierunku.

– Co to było?

– Odczucia sensoryczne – odpowiada Mattia gdzieś z głębi pomieszczenia.

Kiedy zacznę się rozluźniać, pod powiekami pojawia się obraz rozległej pustyni, rozedrganej w promieniach palącego słońca. Na jej środku zauważam klęczącą dziewczynę. Podpiera się rękoma o ziemię, wyraźnie wycieńczona. Musi upłynąć kilka chwil, nim zrozumie, że patrzę na swojego avatara. Nagle pojawia się ujęcie ciała leżącego w kałuży krwi. Ciśnienie zaczyna tętnić mi w uszach, a obraz znika, zostawiając po sobie niepokój.

– Czemu to zrobiliście? – pytam, ale nikt mi nie odpowiada.

Kolejny obraz: zbiornik błękitnej, czystej wody. Na brzegu kołyszą się wysokie trawy, a całe miejsce sprawia wrażenie wyciszonego i bezpiecznego. Ten widok mnie uspokaja. Wypuszczam oddech. Jak uderzenie spadają po sobie kolejne obrazy: płonące domy, krzyzące dzieci, roześmiana ekipa młodych ludzi, trzymających się za ręce, skaczących z samolotu, podczas gdy za ich plecami otwierają się spadochrony, martwy ptak na poboczu drogi, matka tuląca do piersi dziecko, dziewczynki bliźniaczki machające do obiektywu, gazety z krzykliwymi nagłówkami dotyczącymi wojny na Bliskim Wschodzie, gigantyczny teleskop skierowany na nocne niebo, ptaki szybujące pod chmurami, mrówki wędrujące w trawie, spalone miasto, zgliszczą domów...

– W porządku. – Mattia pomaga mi zejść z fotela.

– Co to było? – Zdejmuję okulary i patrzę na nich trochę oszołomiona.

– Sprawdzaliśmy twój mózg, popatrz.

Punkty mojego avatara, które rozumiem tylko intuicyjnie, dla nich są czytelne i jak twierdzą, przypominają kody genetyczne. Pochyliłam się nad komputerem, wpatrzona w sekwencję kodu, która zajmuje niemal cały ekran. Joseph wyjaśnia, że każdy avatar ma odrębne DNA, które zmienia się z każdą kolejną akcją gry: kiedy przegrywam – niektóre geny się przekształcają, osłabiając mnie; kiedy udaje mi się pokonać przeszkodę – pojawiają się nowe, odpowiedzialne nie tylko za siłę i łatwość gojenia ran, ale też za szósty zmysł.

Na ekranie komputera pojawia się obraz mózgu.

– Brakuje jej jeszcze trochę, żeby przeszła do poziomu drugiego – mamrocze Joseph skupiony na obliczeniach. – To umysł twojego avatara, Astrid. Jak widzisz, całkiem zaawansowany, ale mogłoby być lepiej. Kiedy zdobywasz punkty, ciemne, nieużywane obszary, które teraz obserwujesz na ekranie, zaczynają funkcjonować. Tak to wygląda w rzeczywistości *Work a Dream*. Jeszcze trochę pracy, zanim zaczniesz działać jak my. – Posyła mi żartobliwy uśmiech.

– Trzeba dać jej przeprowadzić samodzielną akcję. – Mattia też się śmieje, chcąc dodać mi otuchy. – Sforsuje mur, zabije strzelca...

Parskamy śmiechem, ale już po chwili poważniejemy.

– Prawdopodobnie zmiana nastąpi, kiedy wejdziemy do Obserwatorium – tłumaczy Mattia, gdy wracamy korytarzem do sali z hologramem. Ledwie przekraczamy drzwi, kiedy rozlega się trzask i gasną wszystkie światła. Zostajemy w gęstym mroku.

– Rozwalili transformator – rozpoznaję głos Iana. – Mamy zapasowy?

Słyszę kroki, skrzypienie otwieranych drzwi. Mija chwila i pod sufitem zapalają się dwie z całego rzędu jarzeniówek. W żółtym mrugającym świetle spoglądamy w miejsce, gdzie powinien znajdować się hologram. Nie działa. Nie działają też systemy zabezpieczeń drzwi ani ochrona przeciw promieniowaniu.

– Nie ma czasu! – Mattia pierwszy podrywa się na nogi. – Zabierajcie broń i spadamy stąd!

Ian i Mattia z wysiłkiem rozsuwają potężne, metalowe drzwi, za którymi znajduje się kolejna hala. Nigdy jeszcze tutaj nie byłam. Oświetlona światłami latarek wygląda jak stary, gigantyczny garaż. Na środku stoi coś wielkiego, owiniętego w brezent.

– Astrid, pomóż mi!

Razem z Zoją zsuwamy brezent, a spod niego wynurza się nowiutki, terenowy łazik. Wygląda trochę jak ziemski *big foot* albo tuningowany Ford F650, ma gigantyczne opony i potężną kabinę, w której mieści się kilka siedzeń. Zoja i Marsia wskakują do środka, a chłopacy wrzucają na tyły łazika broń, ładunki

wybuchowe oraz inne rzeczy, które według nich mogą się nam przydać w akcji.

– Poczekaj. – Ian podaje mi ciepłą bluzę.

Joseph z hukiem zamyka drzwi hali i wiesza na nich łańcuch, a potem woła, żebyśmy wsiedli do łazika. Słyszę huk, kiedy Mattia z Josephem otwierają kolejne drzwi, tym razem prowadzące do szerokiego tunelu, którym wydostaniemy się na zewnątrz.

– Wsiadajcie, nie stójcie tak! – krzyczy Mattia, wskakując za kierownicę. – Ian! Astrid! Ruszcie się!

Kucam w tylnej części łazika między Josephem a Marsią. Nie ma tu siedzeń, więc musimy trzymać się metalowych barierek.

Wjeżdżamy w długi, ciemny tunel rozświetlony jedynie reflektorami łazika. Marsia zapala latarkę, ale tylko po to, żebyśmy sprawdzili, czy na pewno wszystko zabraliśmy. Szeptem liczy sprzęt i liny. Nie rozmawiamy i jesteśmy wyczuleni na każdy najdelikatniejszy ruch. Kiedy dojeżdżamy do wyjścia, zauważam, jak Mattia nabiera głęboko tchu, jakby wciąż jeszcze nie czuł się dobrze.

Otulam się bluzą, gdy po wyjeździe z tunelu przenika mnie lodowate, nocne powietrze. Mattia wygasza światła w łaziku. Toczmy się teraz na najwyższym biegu, niemal bezszelestnie. Światło Europy odbija się srebrnym blaskiem kolejno we wszystkich lustrach kopuły Obserwatorium. Nie spuszczam z niej oczu, porażona myślą, że jeszcze dzisiaj znajdę się w środku albo stracę avatara, próbując się do niej dostać.

Zaraz po zaparkowaniu łazika Mattia i Ian przeciskają się do nas, na tyły maszyny, i kucamy na podłodze, blisko siebie, szeptem omawiając sekwencję kolejnych zdarzeń.

Dowiaduję się, że pierwotny plan wejścia do Obserwatorium zakładał, że sforsujemy mur moździerzem, a granatami dymnymi osłonimy siebie, przedostając się do środka. Teraz jednak nie ma na to szans, ponieważ pośpiech, w jakim musieliśmy uciekać, zmusił nas do zabrania tylko tej broni, którą byliśmy w stanie szybko zanieść do łazika i która nie zajmowała zbyt wiele miejsca.

– Ciemność działa na naszą korzyść – szepcze Mattia, a białka jego oczu błyszczą w mroku. – Spróbujemy przedostać się przez mur pod osłoną nocy, bez hałasu.

Mówi o szperaczu, który oświetla teren przylegający do muru.

– Joseph obliczy, ile czasu zajmuje szperaczowi przelot po całym terenie wokół Obserwatorium.

Problemem mogą być czujniki ruchu, o których niewiele wiemy. Na hologramie zaznaczono je, ale bez umiejscowienia w konkretnych częściach muru.

– Najwięcej zyskamy, odcinając Obserwatorium od prądu – wtrąca się Marsia. – Transformator jednak znajduje się już za murem. Musimy więc

przedostać się na drugą stronę, a potem, zanim sforsujemy drzwi, rozwalimy go i dopiero wtedy możemy wejść do środka.

Latarką oświetla mapę terenu, jeszcze raz wskazując wszystkie punkty. Po jej słowach zapada milczenie i dociera do nas daleki huk eksplozji wulkanu. Wszyscy teraz patrzą na siebie w jakiś szczególny sposób, który uświadamia mi, że tak naprawdę zebraliśmy się na podłodze, żeby pożegnać się przed akcją.

Joseph co chwila się rozgląda.

– Joseph, oblicz czas obrotu szperacza! – prosi Ian i Joseph posłusznie wyskakuje z łazika, a my stłaczamy się w ciasniejszą bryłę. Nerwy przed akcją sprawiają, że Mattia śmieje się cicho.

– Wiedziałem, że tak będzie. Zbyt wielu idiotów kupuje tę grę! Cały czas to powtarzam!

Ian też się uśmiecha, a Zoja ściska dłoń moją i Marsi.

– Obserwatorium to twierdza nie do zdobycia – szepcze. – Mieliśmy kilkadziesiąt procent szans na udaną akcję, gdybyśmy przeprowadzili ją według dawnego planu. W obecnej sytuacji jednak zostaliśmy sprowadzeni do roli samobójców. A ja lubię tego avatara, wiesz? – Dotyka piersi Mattii.

– Ja też go lubię – odpowiada Mattia. – Ostatnia okazja, żeby ci powiedzieć, że na Io całkiem fajnie wyglądasz.

Parskają śmiechem. Zoja mocniej ściska moją dłoń.

– Ty też fajnie wyglądasz, wiesz, Astrid? Chciałabym zobaczyć was na żywo!

– Zapisz nam swój adres, to kiedyś wpadniemy i wyciągniemy cię na piwo.

Kolejny śmiech. Marsia ma bardzo niewyraźną minę i raczej stara się zignorować oznaki wesołości.

– Uważam, że trzeba się zbierać – stwierdza wyniośle. – I warto pamiętać, jak wiele kosztowały nasze avatary i ile będzie kosztować odbudowanie ich, więc o ile nie dojdzie do najgorszego, starajcie się jednak trzymać pierwotnego planu i nie...

– Och, proszę cię, Marsia! – Zoja przewraca oczami. – Ciebie też zaprosimy na piwo!

– Minuta dwadzieścia siedem sekund! – Joseph przyskakuje do drzwiczek łazika, więc podnosimy się z podłogi.

Każdy dostaje broń, nóż, hak i linę. Ian szybko uczy mnie, jak zawiązać węzeł. Nie mamy wiele czasu. Akcja już się zaczęła. Schylamy się i biegniemy w stronę muru. Na nadgarstku Josepha błyszczy zegarek, kiedy sprawdza, jak wiele mamy czasu, zanim światło szperającego reflektora wróci do nas. Tik-tak, tik-tak – odlicza zegarek. Joseph daje nam znak i biegniemy aż pod mur, który należy sforsować.

Przygotowujemy liny z hakami do wystrzału. Wszystko odbywa się

w kompletnej ciszy. Pierwszy zaczepia się Mattia. W pośpiechu obwiązuje się w pasie liną i rozpoczyna wspinaczkę. Jest teraz tak cicho, że słyszę, jak jego buty szurają o ścianę muru.

Marsia jest następna, za nią Zoja. Ta ostatnia jakoś głośno wciąga powietrze, a dłonie ma tak spocone, że Ian musi pomóc jej zawiązać supeł.

– Zoja? W porządku? – pyta, a ona przytakuje ruchem głowy.

– Gdyby coś... – zaczyna.

– Będę przy tobie – zapewnia ją Ian. – Nie martw się. Robiłaś to już tysiące razy.

Cichy świst, gdy hak leci w górę. Zaczepił się, Zoja pociąga za linę i zaczyna wspinaczkę. Po niej startują Joseph i Marsia. Wyglądają jak pająki, kiedy sprawnie pną się po ścianie. Ian pomaga mi wystrzelić mój hak, obwiązuje mnie w pasie liną.

– Astrid... – Zatrzymuje mnie, mimo że szperacz zdążył już zrobić obrót. Kątem oka widzę, jak przesuwa się do nas, zabierając kolejne centymetry przestrzeni pogrążonej w mroku.

– Co takiego?

– W trakcie akcji prawdopodobnie przejdiesz na drugi poziom gry. Jak to się stanie, trzymaj się blisko mnie albo Mattii. Albo kogokolwiek innego z nas. A jeśli zostaniesz sama, po prostu odłącz się od konsoli. Na poziomie drugim mogą zacząć się dziać rzeczy, z którymi sobie nie poradzisz.

Przytakuję ruchem głowy, ale to mu nie wystarcza.

– Obiecaj, że w razie czego się odłączysz. Słuchasz, co mówię?

– OK! – podnoszę głos i wtedy mnie puszcza.

Dłonie mam lodowate i jednocześnie spocone z nerwów. Oglądam się na Iana, ale już zajął się swoim supłem i hakiem. Straciliśmy kilka cennych chwil, szperacz niemal sięga moich nóg, kiedy podrywam się w górę i rozpoczynam wspinaczkę.

Sto pięćdziesiąt metrów pokonuję w trzy minuty. Z góry rękę podaje mi Mattia. Ian jest tuż za mną. Bezszelestnie kucamy na murze, wpatrzeni w potężną bryłę Obserwatorium. Z góry przypomina twierdzę. Stare mury, trochę jak w romańskich basztach, są niemal pozbawione okien. Nowoczesna kopuła odbija światło gwiazd niczym lustro.

– Na dół! – szepcze Mattia, więc spuszcza liny.

Ledwie stopy Mattii dotykają ziemi, gdy jedno po drugim zapalają się reflektory wbudowane w ściany budynku i nagle jesteśmy widoczni jak na dłoni, niemal oślepieni ich mocnym, białym blaskiem. Marsia leci w dół. Ian ląduje koło mnie na nogach, ściągając z ramienia broń.

– Biegnijcie! – woła Mattia, ale jego głos ginie w huku eksplozji.

Działam odruchowo, rzucając się biegiem w stronę Obserwatorium. U moich stóp wybuchają kaskady iskier, kiedy pociski trafiają w beton. Słyszę krzyk Zoi, ale

nie zdążam się odwrócić. Działam jak automat, kiedy pokonuję kolejne metry, a te dwieście, które dzieliło Obserwatorium od muru, staje się szerokością nie do przebycia. Ze ścian budynku spadają fragmenty tynku i cegieł, kiedy uderza w nie ogień. Towarzyszy temu huk tak wielki, że kompletnie mnie ogłusza.

Pocisk pada tuż przede mną. Wytrąca mnie z otępienia, w którym byłam w stanie pędzić przed siebie, nie zważając na nic. Teraz nagle jest tak, jakby ktoś obudził mnie z głębokiego snu. Gubię rytm, potykam się i w końcu upadam. Podrywam głowę z włosami spadającymi na oczy i dostrzegam leżącą na ziemi Zoję. Leży kilka metrów ode mnie, w kałuży krwi, która wciąż się powiększa. Oświetlona blaskiem reflektorów wydaje się nierzeczywista, jak z koszmarnej bajki. Patrzymy na siebie i Zoja porusza ustami, jakby próbowała mi coś przekazać. Zauważam Josepha, który właśnie mija ją slalomem. Jego buty niemal nadeptują na jej ramię. Ktoś chwyta mnie za rękę.

– Podnieś się!

Silne ręce Mattii ciągną mnie, zmuszając, żebym wstała. Razem biegniemy do muru, a kolejny pocisk trafia Marsię i na moich oczach przewraca ją na ziemię. Próbuję się wyrwać, ale Mattia niemal rzuca mnie na ścianę Obserwatorium.

– Rusz się stąd, a sam cię zabiję!

Ian pojawia się za nami. Opiera się plecami o mur, ze wzrokiem utkwionym w Zoi.

– Nawet o tym nie myśl! – syczy Joseph, który też do nas dołącza. – Olej to! Stracisz avatara razem z nią, ona już jest trupem!

– Osłaniaj mnie – prosi Ian, zsuwając z ramienia broń.

– Odbiło ci?! – Joseph łapie go za rękę, ale Ian go odpycha.

– Zajmij się transformatorem – cedzi przez zęby Mattia, unieruchamiając Josepha. – I pospiesz się!

– Popieprzeni samobójcy! – Joseph ze złością wyszarpuje się z jego uścisku i odbiega wzdłuż budynku.

Zostajemy we troje. Oddychamy szybko i głośno, kiedy gaśnie światło.

– Teraz! – szepcze Mattia, więc Ian odbija się od ściany i biegnie na plac. Mattia w tym czasie przeładowuje broń. W ciemności uruchamia się szperacz.

Słyszę zgrzyt, a zaraz po nim snop światła obiega teren, przesuwając się po plamach krwi i zrytych od strzałów betonie. W napięciu czekam, aż wyłowi z mroku Iana, ale tak się nie dzieje. Słyszę go gdzieś po prawej stronie. Ma ze sobą Zoję, którą kładzie na betonowej posadzce. W półmroku widzę jego blade palce, którymi rozpina lepki od krwi zamek w kombinezonie dziewczyny. Ona sprawia wrażenie, jakby nie rozumiała, co się dzieje.

– Dam sobie radę... – szepcze.

– Możesz się odłączyć? – Ian dotyka jej rąk, sprawdza, czy Zoja sprawnie nimi porusza. – Zoja, posłuchaj... musisz teraz wrócić do realnego świata i...

– Dam sobie radę... ja... – Mokrymi od krwi palcami próbuje się odsunąć od Iana, zostawiając na jego skórze czerwone ślady. – Wyjdę z tego, wyjdę... Pomożesz mi i wyjdę z tego... Dlaczego tak się gapicie?

– Odłącz się – szepcze Ian. – Zoja, nie wyjdiesz z tego, a ja nie mam jak ci pomóc... Odłącz się, zanim pocisk coś ci uszkodzi i nie będziesz mogła się ruszyć w realnym świecie!

Cierpi, widzę, że każdy oddech sprawia jej ból. Ian w końcu ponad jej głową spogląda pytająco na Mattię, a Zoja kolejny raz nabiera tchu. Powietrze wstrzymane, wypuszczone... Kolejny oddech...

– Zoja, odłącz się...

Avatar nieruchomieje. Czekam, aż pojawią się złote drobiny, a avatar zniknie, ale nic takiego się nie dzieje. Zauważam natomiast, że Mattia kręci głowę, bezradnie rozkładając ręce.

– Szlag by to! – wyrzuca z siebie tak cicho, że czytam słowa z ruchów jego ust.

Moje myśli natychmiast oddalają się od tego miejsca, przebijają się przez warstwy nieba, szybują w stronę niewielkiej błękitnej planety, gdzie wśród miliardów domów i miliardów ludzi znajduje się jakiś pokój. Wyobrażam sobie, że Zoja właśnie budzi się w realnym świecie z uczuciem, że nie powinna żyć. Być może jej funkcje życiowe spadają. Mózg nie radzi sobie z przekazem, który otrzymał. Gdybyśmy byli w stanie, być może usłyszelibyśmy zawodzący dźwięk karetki pogotowia, która ruszyła spod szpitala do jej domu.

Ian schyla się po broń, a ja niemal zderzam się z Josephem, który nadbiegł od drugiej strony, utykając na stopę.

– Transformator załatwiony, ale w ciągu kilku chwil uruchomią zapasowy, więc się pospieszmy!

W blasku szperacza i następującej po nim ciemności łatwo mi stracić orientację. Postacie pojawiają się i znikają. Słyszę kroki, odgłos butów gdzieś w głębi Obserwatorium, kiedy kilka osób zbiega po schodach. Rozlega się też szcęk broni. Dobiegamy do drzwi, które wyglądają, jakby nie były używane od lat. Ian kopie w nie kilka razy, aż pęknie trzymający je zamek. Chwytam ostatni obraz czystego, gwieździstego nieba, zanim wejdziemy w kompletne ciemności betonowej klatki schodowej.

24:00 czasu Io

– Na lewo utkniemy w pułapce. Idźcie na prawo! – szepcze Joseph.

Poruszam się za Ianem, blisko Mattii. Korytarz rozwidla się, więc przystajemy, patrząc w obie strony. Joseph przyciska ręce do skroni, jakby próbował przypomnieć sobie mapę terenu.

– W lewo!

Tym razem niemal biegniemy, ponieważ gdzieś daleko w korytarzu rozlega się tupot nóg. Kiedy Ian raptownie się zatrzymuje, wpadam na niego, rękami dotykając jego mokrej od potu koszulki.

– Co się dzieje? – Mattia nas dogania.

– Ślepe zakończenie. – Palce Iana biegną po betonie.

Obraca się, poprzez moje ramię spoglądając w ciemność. Widzi tu chyba tak dobrze, jak za dnia, skoro cofa stopę, kiedy przebiega koło nas wystraszony szczur o świecących jak latarki, czerwonych oczach.

– Co tu robi ślepe zakończenie? Joseph, gdzie jest wyjście?

– Po prostu się pomyliłem!

– Nie możesz się teraz mylić. Skup się!

Jest coś niedobrego w tym, jak Mattia i Ian na niego patrzą, jak ponad jego ramieniem wymieniają się spojrzeniami.

– Staram się! – Joseph zamyka oczy i skupia się na odtworzeniu w głowie wszystkich korytarzy. Niemal widzę, jak wokół niego wirują ściany, przejścia i tunele, a sieć połączeń rozrasta się, jakby ktoś nagle zapalił diody w całym mieście. Kiedy otwiera oczy, w jego głosie słyszę ulgę.

– Ostatni korytarz po prawej.

Rzucamy się tam biegiem. Koszmarne metry ciemnych korytarzy, które kończy betonowa klatka schodowa ze schodami wiszącymi dwa metry nad ziemią. Kiedy Ian się na nich podciąga, cała konstrukcja zaczyna drżeć i łomotać. Mattia każe mi iść za nim, on i Joseph wspinają się po mnie. Tak tu duszno, że czuję, jak po plecach płyną mi strugi potu. Poza tym mam za słabe ręce i z każdym kolejnym metrem nabieram przekonania, że zaraz zabraknie mi sił i spadnę.

– Jesteśmy w środku – szepcze Ian, zeskakując ze schodów na ciemny korytarz.

Zsuwamy z ramion broń i każdy kolejny krok pokonujemy, patrząc już tylko przez celowniki. Widzę puste pomieszczenia. To jakiś skład. Stare komputery, teczki i kartony. Coś przypominającego kota, albo może bardziej szczura, wydaje

z siebie głośne miauczenie i z łoskotem ucieka na regał, ciągnąc za sobą długi, czarny ogon. Uświadamiam sobie, jak bardzo jestem spięta. Jeszcze jeden głośny dźwięk i nacisnęłabym spust.

Joseph został z tyłu. Kiedy się obracam, stoi pod ścianą i ciężko łapie oddech. Mattia cofa się do niego.

– Idź dalej! – nakazuje, ale Joseph potrząsa głową.

– Nie dam rady. Mam trzydziestą godzinę w grze. – Głos mu się łamie, słyszę, że ma problem z nabraniem oddechu. – Muszę wracać!

– Wszyscy mamy trzydziestą godzinę w grze! Co ty teraz pieprzysz?!

Cofam się do nich i widzę, jaki Joseph jest spocony. Wygląda, jakby chwilę wcześniej wziął prysznic.

– Mam problemy z oddychaniem, siada mi serce, muszę...

– Dasz sobie radę. – Mattia klepie go po policzku i Joseph w końcu przytakuje ruchem głowy.

Ian niemal zdążył zniknąć mi z oczu, więc szukam go celownikiem. Dzięki Bogu, że to on rozdzielał broń przy łaziku, ponieważ dał mi karabin zamiast pistoletu, który dobrał mi Joseph. Teraz przynajmniej mogę uruchomić światło, które wąską stróżką wyławia z ciemności przedmioty.

Docieramy do następnych schodów, które kończą się metalowymi drzwiami. Ze środka dobiega jakiś męski głos, więc Mattia gestem ręki powstrzymuje nas przed wejściem. Unosi dłoń, odlicza moment wejścia. Raz, dwa... Lufą karabinu popycha drzwi i odsłania rozległe pomieszczenie, wypełnione identycznymi czerwonymi fotelami. Mija chwila, podczas której dociera do mnie, że znajdujemy się w przestronnej i zadbanej sali konferencyjnej. Męski głos brzmi donośniej, ale nikogo nie widzę. Dopiero sekundę później uświadamiam sobie, że to głos z rzutnika, umieszczonego przy scenie. Terkocze projektor, odtwarzając film, a na białym ekranie pojawiają się nasze wydłużone cienie, kiedy przemykamy między fotelami. Głos spikera mówi, że Europa to satelita Jowisza, której odkrycie przypisywane jest zwyczajowo Galileuszowi, ponieważ skierował na nią zrobioną przez siebie lunetę...

Ian zauważa coś na podłodze i jego ruchy stają się powolniejsze. Poruszam się za nim. Mijamy jeszcze dwa rzędy i na podłodze, w przejściu między fotelami dostrzegam trzy siedzące, związane ze sobą avatary. W oczy rzuca mi się, że są czarne, jakby ktoś posmarował je farbą. Jednocześnie od razu intuicja podpowiada mi, że to nie jest farba. Związane grubym, jaskrawopomarańczowym kablem, zostały posadzone plecami do siebie. Uświadamiam sobie odór spalenizny. Głos z rzutnika rozbrzmiewa po sali:

– ...nazwa księżycyca została przyjęta dopiero w dwudziestym wieku, pochodzi z mitologii greckiej. Europa była kochanką Zeusa...

Ian dotyka długich kabli, którymi spętano nogi więźniów, a których końce

znikają między fotelami. Podrywam się, idę ich śladem aż do kontaktu i wtedy staję w bezruchu, uświadamiając sobie, co naprawdę się stało.

– Ian... – Chwytam się jego ramienia, ale mnie odsuwa.

– Idź do drzwi – szepcze. – Rusz się!

Biegnę więc do wejścia, które kończy salę konferencyjną, a tam dołącza do mnie Mattia. Teraz już boję się iść dalej, serce łomocze mi w piersiach. Napiętym spojrzeniem wpatruję się w dłoń Mattii i kolejno zginające się palce. Joseph ściera pot z czoła i unosi karabin do oczu. Jeden, dwa...

Przekraczamy próg i stajemy na wprost niewielkiego, kolistego wnętrza bez okien, z szeregami stołów, na których stoją komputery. Kilka z nich zostało rzuconych na podłogę, a stoły złączono, tworząc z nich coś w rodzaju stołu operacyjnego.

Chyba krzyknęłam, a przynajmniej tak mi się wydaje, skoro Ian zatkał mi ręką usta. Porażona widokiem tego, co znalazło się na stołach, wyrywam mu się, więc unieruchamia mnie silnym uściskiem.

– Cicho... – nakazuje szeptem. – To tylko gra.

Słyszę, jak Joseph się dziwi:

– Robili na nich doświadczenia?

– Bawili się – odpowiada Mattia z niekrytą złością. – Kurwa mać! Idioci! Przecież to aparaty, nawet nie mogły się odłączyć! Pewnie wcześniej tu pracowały. *Fuck!*

Przestaję się wyrywać i Ian mnie puszcza. Zbliża się do jednego ze stołów. Nie rozumiem, co robi, po co układa dłoń na zmasakrowanym ciele avatara. Jego oczy zmieniają się jak pod wpływem narkotyku – źrenice się rozszerzają, kolor tęczówek blaknie. Nie mija sekunda, gdy spogląda na drzwi kończące salę.

– Tam są.

– Ilu ich jest? – Mattia momentalnie dźwiga karabin z podłogi.

– Tylko trzech. Nie wiem, gdzie podziali się tamci dwaj.

– Są w Obserwatorium? – dopytuje się Joseph.

Ian cofa dłoń i wyciera o spodnie.

– Nie ma ich we wspomnieniach avatara, więc pewnie się rozeszli przed zdobyciem Obserwatorium.

– Idź pierwszy. – Mattia cofa się za Iana, który odbezpiecza broń.

– Cokolwiek tam zobaczysz, nie histeryzuj, tylko staraj się walczyć – szepcze mi do ucha Joseph.

Słyszę swój zdenerwowany oddech i szybki oddech Josepha. W zasięgu wzroku mam szerokie plecy Iana i broń, którą podnosi do oczu.

– Teraz! – rekomenduje Mattia i Ian kopniakiem otwiera drzwi.

Przed nami rozciąga się wąski, długi korytarz. Gracze i avatary kulą się pod

ścianami związani, inni są podwieszani za ręce do metalowej konstrukcji biegnącej pod sufitem. Mijamy ich, porażeni tym, co widzimy, nie mając teraz czasu ani możliwości, aby im pomóc.

Rozlega się syk wyrzuczonego ładunku dymnego, który odbezpieczył Joseph, i nagle wnętrze wypełnia się kolorową mgłą. To uruchamia alarm i spod sufitu tryskają strumienie lodowatej wody. Mokra włosy natychmiast zaczynają kleić mi się do policzków, ubranie przywiera do ciała, a dłonie ślizgają się po broni, kiedy przeladowuję ją, działając odruchowo. Mattia i Ian biegną, więc ja też zrywam się do biegu. Mijamy zakładników sprawiających wrażenie przerażonych i wymęczonych do granic możliwości. Kilku z nich na naszych oczach odłącza się od konsoli, widocznie uznając, że zagrożenie dla ich avatarów właśnie minęło. Są w błędzie, zostaje po nich srebrzysty szron, który przez moment migocze w powietrzu. Gdzieś w tej mgle rozlegają się pierwsze strzały. Jedne dziurawią ścianę tuż za moim ramieniem, inne padają niecelnie, raniąc zakładników.

Ktoś krzyczy po angielsku o ratunek, dociera też do mnie wrzask dziewczyny. Wśród tryskającej wody i coraz bardziej bladej, różowej mgły, przez moment widzę Iana celującego do kogoś. Zauważam napastnika, który porusza się pod linią niewielkich okien. Szybko biorę go na cel. „Nie myśl o tym, nie myśl” – powtarzam po cichu i naciskam spust. Rozlega się huk, a napastnik przewraca się na ścianę.

Wtedy nagle czuję, jakbym zderzyła się z prądem. Słyszę cichy trzask gdzieś w karku, przeskok w głowie, jak przy nagłej zmianie ciśnienia. Ręce mnie parzą, od środka pali ogień. Jest silny, nie do wytrzymania. Kiedy myślę, że dłużej nie dam sobie z nim rady, moje ciało raptownie wypełnia się czymś nowym. Jakby ktoś wstrzyknął mi coś w mięśnie i nerwy, coś, co przebiega prądem od stóp do głów, wypełniając każdy milimetr ciała.

Mrugam, a obraz, który widzę przed oczami, zmienia się. Wcześniej tonęliśmy we mgle, a teraz moje oczy są w stanie przeciąć ją na wskroś. Wyczuwam zapachy: woń skóry poszczególnych graczy, ich perfumy, wody po goleniu, szampony, mydła. Rozglądam się wokół z upiornym wrażeniem, jakbym znalazła się w ulu. Jeszcze chwilę temu słyszałam tylko krzyki, jęki i strzały, a teraz słyszę głosy. Mnóstwo głosów, które szepczą, rozpaczają i błagają o jak najszybsze zakończenie akcji.

- Chcę wrócić do domu...
- O Boże, kim oni są? Uratują nas?
- Hej, tu jestem!
- Czemu ona się tak gapi? Rozetnij mi więzy, idiotko, zamiast stać z tą bronią...
- Zaraz ją ktoś zastrzeli... Nie gap się, dziewczyno! Wszyscy chcą wrócić do domów!

– Chcę wrócić do domu! Czy już mogę się odłączyć?

– Nie tak miało być... Mam dość tej gry!

Zdziwiona spoglądam na wystraszoną, związaną dziewczynę, która znajduje się najbliżej mnie. Chociaż ma zamknięte usta, słyszę w głowie jej szept.

– Pomóż mi! Miałam być następna... Uratuj mnie, błagam! Chcę już się odłączyć!

Tnę jej więzy, a potem wsuwam jej w rękę nóż.

– Walcz! – czyta z ruchu moich ust.

Błyskające drobiny przypominające brokat migoczą pomiędzy mgłą – ktoś odłączył się od konsoli. Mattia tłucze pięściami wysokiego chłopaka, który sprawnie odbija jego ciosy. Upadają na biurko, przewracając stojący na nim komputer. Biurko pęka i ląduje na podłodze. Joseph gdzieś zniknął. Kiedy rozglądam się dookoła, nigdzie go nie widzę. Iana natomiast dostrzegam w chwili, gdy rzuca się biegiem w stronę wąskich schodów kończących pomieszczenie. Natychmiast ruszam za nim, ale ten, kto ucieka, jest szybszy. Jedno piętro, drugie. Brakuje mi tchu, a nogi odmawiają posłuszeństwa. Palce ślizgają się po barierce schodów, wspinam się po kilka stopni naraz.

– Nie ruszaj się! – Słowa wyrzucone po angielsku niemal mnie paraliżują.

Ian dopiero co miał przy oczach broń, ale teraz raptownie unosi ją w górę, w geście poddania. Uświadamiam sobie, że napastnik odwrócił się do nas twarzą i że celuje we mnie z karabinu. Momentalnie upuszczam broń. „To Derek” – przebiega mi przez myśl. Chłopak, którego szukał Czapliński, wygląda jak własny cień. Wydaje się bezgranicznie zmęczony, twarz ma bladą, pod oczami głębokie cienie, ale w oczach płonie ogień.

– Odsuń się od niej – cedzi przez zęby do Iana. – A ty chodź tu!

Spojrzenia moje i Iana krzyżują się. Wzrokiem nakazuje mi posłuchać rozkazu, więc powoli, krok za krokiem przesuвам się do Dereka, z rękami uniesionymi w górę.

– Klękaj! – krzyczy do Iana. – Ręce za głowę!

Ian posłusznie osuwa się na podłogę, ale nie spuszcza z nas wzroku.

– Chodź tu! – Derek przyciąga mnie do siebie i zza pasa wyciąga broń krótką, mniejszego kalibru, którą przystawia mi do czoła.

W głowie słyszę jakiś szum, w którym rozróżniam poszczególne sylaby, nie potrafię jednak zrozumieć słów. Nie umiem czytać jego myśli.

– Co ona tu robi? – pyta.

– Jest ze mną. Wypuść ją – odpowiada Ian.

– Co ty powiesz? – Chłopak śmieje się, ale w jego głosie wyczuwam złość.

– Jestem po twojej stronie – mówię trzęsącym się głosem. – Derek, wiem, kim jesteś, mam za zadanie porozmawiać z tobą...

Odbezpiecza spust i wtedy milknę. Wzrok Iana przykleja się do lufy, która

dotyka mojej skóry.

– Jeśli ją puścisz, bezpiecznie wrócisz do domu. – perswaduje. – Chcesz wrócić do domu, prawda?

Podnosi się, a Derek wrzeszczy, żeby pozostał w bezruchu. Spanikowanym wzrokiem ogarniam hol, licząc, że pojawi się Mattia. Jednak jesteśmy tu tylko we troje. Jak w szkolnej bibliotece, gdzie w moich rękach spoczywał los bibliotekarki, tak i teraz, tutaj, nie potrafię znaleźć właściwych słów. Uświadamiam sobie, że Czapliński popełnił błąd, nie wyjaśniając mi, kim są ludzie, których mam odnaleźć. Nie wiem więc, jakie problemy miał Derek w realnym świecie, zanim uciekł z domu. Wiedza o tym byłaby barterem, którego potrzebuję. Ian przekonuje, wciąż na siłę spokojnie:

– Puść dziewczynę i nie rób problemów. Nic ci się nie stanie.

Zauważam nieznaczny ruch, gdy rozplata dłonie za głowę. Derek nabiera głęboko tchu.

– Zrobiłem to. – W jego głosie brzmi nie tyle duma, ile zdziwienie.

– Znęcałeś się nad nimi? – uściśla Ian, a napastnik przytakuje ruchem głowy i przyciska mi lufę mocniej do czoła, aż krzywię się z bólu.

– Tak, i... było...

– Jak? Dobrze? – Czuję złość Iana, silną jak moja własna. Wiem też, że jest zbyt zmęczony, by z nią walczyć. – Podobało ci się? Chciałbyś spróbować tego w realnym świecie?

– Ja... – Derek trochę poluzowuje uchwyt, lufa już nie naciska na moją skroń. W jego głosie brzmi nowa nuta, jakby oszołomienia: – Wiesz, oni krzyczeli, bolało ich... krwawili... to było takie... – Szuka słowa, które odda tamte godziny, gdy znęcał się nad avatarami. – Realne... Jezu. – Poważnieje, jakby nagle dotarło do niego, o czym rozmawiają. Opuszcza broń, a Ian błyskawicznie sięga po swój karabin i strzela.

– Joseph! – Mattia nie potrafi uwierzyć w to, co widzi, kiedy zauważa Josepha ukrytego za jednym z ciał. Joseph drży, kiedy Mattia odsuwa martwego avatara i staje nad nim, wciąż z bronią w ręku.

– Przepraszam... Nie mogłem... – bąka. – Przepraszam... Mattia...

Dłoń Mattii zaciska się w pięść, uderza z furią w ścianę tuż przy jego twarzy, aż na knykciach pojawia się krew.

– Ty idioto, zostawiłeś nas! Ukryłeś się tutaj jak jakaś wystraszona panienka?!

– Przepraszam, Mattia, co mam powiedzieć? Nie czuję się dobrze... Ja...

Ian mija go bez słowa, wychodzimy razem w czarną, gwieździstą noc. Bez porozumienia ze sobą kierujemy się na dół, do betonowego placu, który oddzielał mur od budynku Obserwatorium. Szperacz ciągle przeczesuje teren, ale tym razem

jest nam pomocny. W jego świetle bez trudu znajdujemy ciało Marsi. Układam dłoń na jej sercu, ale nie wyczuwam bicia. Ian kuca obok. W jego oczach jak w lustrze widzę odbicie twarzy Marsi.

– Nie odłączyła się? – pytam, a on potrząsa głową.

Chcę spytać, co to dla nich oznacza, czy Marsia straciła przez to kontrakt z producentem, ale w końcu inne pytanie wydaje mi się ważniejsze:

– Dlaczego to robią? – W pamięci mam obraz tamtej sali, w której Derek pastwił się nad inteligentnymi avatarami, wykorzystując ich niemoc. – Po co zadają tyle bólu?

– Bo mogą to robić – odpowiada Ian.

Spod ciała Marsi powoli wycieka ciemna ciecz, która za kilka godzin zmieni ją w czarną kałużę. Ian wyciera dłonie, odsuwa się kawałek w tył i obejmuje rękami kolana.

Mam wrażenie, że on też właśnie doszedł do granicy, że w sytuacji, w której się znajdowaliśmy z Derekiem, dla niego również kryło się drugie dno. Ciągle ma to przed oczyma, widzę to po nim. Zmaga się z czymś ponad własne siły, co sprawia, że w oczach ma pustkę.

– Dlaczego to tak wygląda? – pytam dalej. – Wyrzynamy się, walczymy... Po co? Jaki jest sens tej gry?

Zakłada za ucho brudny kosmyk włosów i chociaż mam wrażenie, że mnie nie słuchał, odpowiada na temat:

– Dla samej walki, Astrid.

Z budynku wychodzi Mattia.

– Trzeba zabrać stąd ciała, żeby nie dobrały się do nich zwierzęta! – woła, ruszając w naszym kierunku. – Ian, pomożesz mi? Astrid, porozmawiaj z zakładnikami, wytłumacz im, że mogą stąd spadać, że nie muszą tu z nami być w nocy, bo na to się zanosi!

Sala konferencyjna zmienia charakter, stając się noclegownią. Większość zakładników planuje odłączyć się od konsoli na czas odpoczynku, skoro zagrożenie utraty avatarów już minęło. Przeciskam się między nimi z uczuciem, jakbym znalazła się na lotnisku, gdzie wstrzymano lot kilku samolotom, a pasażerów zgromadzono w holu. Harmider, jaki tu panuje, szybko zniechęca mnie do jakichkolwiek prób przekrzywienia go. Zresztą nie wiem, gdzie Mattia chce wysłać tych ludzi. Jest środek nocy, większość obozów na Io płonie. Jeśli stąd odejdą, prawdopodobnie czeka ich śmierć, ponieważ są przemęczeni i powinni wrócić do domów. Krążę między nimi, prosząc, by odłączali się od konsoli. Pytam, czy znali Dereka, czy wiedzą cokolwiek o człowieku kryjącym się pod jego avatarom.

– Nie obchodzi mnie, kim jest poza grą! – słyszę w większości odpowiedzi.

– Was też dręczył? – dopytuję się. – Widzieliście, co zrobił inteligentnym

avatarom?

Nie chcą o tym rozmawiać. Mam wrażenie, że nic ich to nie obchodzi, dla nich to gra, w której spotkał ich przykry incydent. Są zbyt pochłonięci doznaniem i światem tu zbudowanym, żeby zwracać sobie głowę moimi pytaniami i przyczynami, dla których Derek i jego ludzie zgotowali im ten koszmar.

W kopule Obserwatorium czuję się tak, jakbym stanęła na krawędzi świata. Gigantyczny teleskop wypełnia niemal całe wnętrze. Joseph przyszedł tu ze mną, ale wolałabym, żeby już sobie poszedł. Nie jestem na niego zła. Nie w takim sensie, jak Mattia i Ian, ponieważ nie miałam oczekiwać, że cokolwiek zdołała w walce. Jednak jego podekscytowany głos, gdy ogląda zapisy z teleskopu na komputerze, działa mi na nerwy.

Pochyliłam się do teleskopu. Przypominają mi się słowa usłyszane dawno temu, że piękno jest strachem. Z bliska przyglądam się księżycom Jowisza, podziwiam jego pierścienie, kolory. Europa w zbliżeniu okazuje się krystalicznie biała, ponacinana podłużnymi pasami szarości. Emocje, które odczuwam, są ogromne i skrajne. Chwilę wcześniej byłam świadkiem śmierci i zadawałam ludziom ból, a teraz widzę coś tak pięknego, że brakuje mi tchu.

– Astrid? – Mattia staje za moimi plecami, uświadamiając mi, że od kilku minut nieustannie patrzę na Ziemię. – Napijesz się z nami piwa? Znaleźliśmy dwie skrzynki... Chodź, nie stój tu sama.

– Od jakiegoś czasu myślę, żeby wrócić do warsztatu wujka – odzywa się, kiedy siedzimy na dywanie w sali, pijąc piwo. Na dłonie naciągnął rękawy bluzy. Ian obraca w rękach butelkę, zapatrzony w panoramiczne okna, z których widok rozciąga się na teren Io. – Kiedyś lubiłem naprawiać samochody, a wujek chciał rozwinąć warsztat. Mógłbym mu w tym pomóc.

– Naprawdę chciałbyś robić coś takiego? – Joseph wydaje się nie tyle zdziwiony, ile zniesmaczony. – Pomyśl, ile lat zajęłoby ci dorobienie się czegośkolwiek.

– To byłyby uczciwie zarobione pieniądze – odpowiada Mattia, marszcząc brwi. – Poza tym to byłaby spokojna praca.

– Naprawdę byś tak chciał? – pyta Ian, ciągle trochę nieobecny. Uśmiecha się, jakby przejrzał Mattię na wylot.

Kiedy zapada milczenie, słyszę rozmowy ludzi w sali konferencyjnej. My, schowani w kopule, otoczeni rzędami okien, czujemy się tak, jakbyśmy byli całkowicie odcięci od reszty świata. Realizm *Work a Dream* – po wypiciu piwa czuję delikatny zawrót głowy. Mimo to upijam kolejny długi łyk.

– Gdzie jest twoja dziewczyna, Mattia? – pytam.

– Miała na imię Sofia? Dobrze zapamiętałem? – Ian otwiera kapslem o kapsel następną butelkę i rzuca Mattii spojrzenie, któremu pewnie chciałby nadać

więcej rozbawienia.

– Grała z tobą? – wtrącam się, co wywołuje ich śmiech.

– Nie, no co ty? – Mattia walczy z wesołością. – Sofia nie lubiła moich zainteresowań.

Na ostatnie słowa wszyscy parskamy śmiechem, teraz już głośnym.

– Weszłaś na poziom drugi – przypomina sobie Mattia, koncentrując na mnie wzrok. – Jak się czujesz? Czytasz nam w myślach?

Znowu się śmieją.

– Przez chwilę słyszałam myśli graczy, ale to już minęło.

– Trochę jak w ulu, co? – Mattia pociąga kolejny długi łyk.

– Zwariowałabyś, gdyby nie minęło – stwierdza Joseph.

– Wróci? – pytam. – Będę jeszcze mogła czytać graczom w myślach?

– A chciałabyś? – dziwi się Mattia. – Przecież to koszmar.

Ian zaprzecza ruchem głowy.

– Nie będziesz już tego robić, to tak nie działa... – Wymówienie kolejnego zdania wyraźnie sprawia mu trud i wtedy uświadamiam sobie, jak wiele już wypił.

– To była próbka tego, co mogłabyś osiągnąć przy zdobytej maksymalnej liczbie punktów. Coś jak... – Szuka odpowiedniego słowa, a kiedy je znajduje, na jego ustach znowu pojawia się uśmiech. – Motywacja.

– Motywacja – powtarzam. – Też miałeś taką motywację przy przejściu na drugi poziom?

– Miewam ją. – Patrzy mi w oczy. – Przy tobie czasem też.

– Pojawia się i znika – śmieje się Mattia. – Ale dzisiaj dałbym wiele za czytanie myśli tych idiotów, którzy zrobili w Obserwatorium rozpierduchę.

Joseph, który do tej pory siedział posępny i niekomunikatywny, nagle się ożywia.

– Astrid, jesteś z Polski, prawda? Wiesz, co tam się stało w jednej ze szkół?

W półmroku jego twarz wydaje mi się poważna, a światło Europy odbija się w szklach okularów, sprawiając, że nie widzę jego oczu. Nie wiem, dlaczego akurat im mówię to, czego nie powiedziałam jeszcze nikomu, od kiedy opuściłam Warszawę.

– To była moja szkoła. – Słowa niczego nie oddadzą. Nie ma takiego piekła na Io, które równałoby się temu, co przeżyłam w ciągu kilku godzin w warszawskiej szkole.

– O, naprawdę? – Mattia sięga po kolejną butelkę i dość nerwowo podzwania otwieraczem do piwa, a Ian pochyla głowę. – Widziałeś... to?

Joseph otwiera usta i przez chwilę myślę, że spyta mnie o broń, z której korzystał Sebastian. Na szczęście się rozmyślił. Zdejmuje okulary, bez których jego twarz wydaje się naga i bezbronna. Chcę im powiedzieć coś mądrego, coś na temat tego, że kiedy strzela się w technologii Work a Dream, nie da się tego porównać ze

śmiercią albo bólem w prawdziwym życiu, ale kiedy otwieram usta, okazuje się, że nie jestem w stanie nic powiedzieć. Długo siedzimy, każdy z nas pochłonięty własnymi myślami. W jakimś pomieszczeniu Obserwatorium rozlega się melodyjne uderzenie zegara, który wybił północ. Mattia stwierdza, że jest koszmarnie zmęczony i czas wrócić do domów.

– Dobranoc – odpowiada odruchowo Ian, kiedy Mattia, mijając go, przelotnie dotyka jego ramienia.

– Ja też wracam – mruczy Joseph, przeciągając się sennie. – Avatary zostawiamy tutaj? Chyba tak, co? Nie będziemy się przecież bratać z tamtymi w sali konferencyjnej.

Pierwszy odłącza się Mattia, po nim Joseph. Ian rozkłada koc pod jednym z okien, a potem bierze mnie za rękę i prowadzi tam. Nakrywamy się drugim kocem aż po czubki głów. Śmieję się, kiedy w ciemności przewraca mnie na plecy.

– Tęskniłem za tobą – mówi szeptem, gładząc wnętrza moich ramion, kiedy otaczam nimi jego szyję.

– Ja za tobą też.

Ian być może nie ma pojęcia, jak wiele to dla mnie znaczy, jak potężny właśnie robię krok, mówiąc mu coś takiego. Czuję strach, żeby mnie nie zawiódł, niech nie okaże się taki, jak twierdził Czapliński. W ciemności jego oczy błyszczą. Pochyla się nade mną, niżej i niżej, aż na skórze czuję jego oddech, aż jego wargi ocierają się o moje usta. Pocałunek jest delikatny, ale przepełniony wielką tęsknotą. Rozgarniam włosy Iana, obrysowuję opuszkami palców łuki jego brwi, powieki, usta.

„Nie zawieź mnie” – myślę. „Moje serce mogłoby nie wytrzymać kolejnej straty”.

Mimo zmęczenia Ian chce tu ze mną zostać jak najdłużej. Całujemy się wciąż nienasyconymi ustami, ja niepewna, jak daleko możemy posunąć pieśczoły w wirtualnym świecie. Skóra elektryzuje się, jak w kontakcie z prądem, kiedy usta Iana ocierają się o moje ramię.

– Nie rób tego – prosi, nakrywając moje dłonie swoimi, gdy sięgam do zamka jego bluzy. – Nie tutaj...

Przytula mnie do siebie i zamyka oczy, ale wciąż nie odłącza się od konsoli. Układam policzek na jego piersi i słyszę nierówny stukot serca. Biję szybko, ciągle szybko.

Budzę się, kiedy na wschodzie wstaje słońce. Różowe promienie przebijają się przez wirujący w powietrzu szron, kiedy sennie unoszę głowę. Ian śpi przy mnie, jego ramię obejmuje mnie, ale zniknęły zapachy łączące jego avatara z człowiekiem. Zza drzwi docierają do mnie rozmowy graczy w sali konferencyjnej, więc wysuwam się spod jego ręki, otulam go kocem i opuszczam

pokój.

Avatary sennie snują się między fotelami. Słoneczne baterie podładowały akumulatory i znowu mamy prąd. Ktoś uruchomił rzutnik, ale jest zbyt jasno, więc błądy obraz gwiazd nie przykuwa niczyjej uwagi.

– Ktoś chce gorącej herbaty? – woła dziewczyna w głębi sali. Ruszam w jej kierunku. Kiedy do niej podchodzę, tłumi przekleństwo.

– Zabiłabym ludzi odpowiedzialnych za odczucia sensoryczne w tej grze! – W końcu mnie dostrzega.

Szczupła, o ładnej twarzy, okolonej długimi czarnymi dreadami, w realu pewnie jeździ na deskorolce albo uprawia jakiś sport ekstremalny. Przyglądam się niewielkiemu, srebrnemu kólecisku w jej brwi, a potem, tknięta przecuciem, spoglądam w oczy. Sprawiają wrażenie pogodnych i wyspanych. Zabieram od niej kubek z herbatą, a spojrzenie dziewczyny wędruje do miejsca, gdzie poprzedniego wieczoru znajdowały się trzy związane ciała.

– Prawie dwie doby. Nie spieszyliście się z odbiciem nas – stwierdza, rozpoznając we mnie dziewczynę z bronią w rękę.

Dwie doby w rzeczywistości *Work a Dream* to niemal cztery dni ziemskiego czasu. To dużo. To naprawdę dużo czasu.

– Sporo się działo – odpowiadam wymijająco. – Płoną inne Obozy, mieliśmy masę pracy.

Patrzy na mnie z zaciekawieniem.

– Dostaliście zadanie, że macie nas odbić? – pyta.

I nie czekając na moją odpowiedź, wyjaśnia, że dla niej to dziwne, iż nagle grupa ludzi wpada do Obserwatorium i robi porządek z napastnikami.

– Wiesz, próbuję to zrozumieć, ponieważ myślałam, że o takich skrajnych sytuacjach jak uwięzienie zakładników na Io decyduje przypadek. Wasze działanie temu przeczy. Przyszliście tutaj uzbrojeni i podjęliście walkę.

Nie powinnam jej mówić, że towarzyszący mi gracze to Opiekunowie. Jednak to, co powiedziała, sprawia, że nagle nieruchomieję. Przypominam sobie pierwsze zadanie, które otrzymałam w grze. Już wówczas komputer skierował mnie do Obserwatorium, zakładając, że będzie tam grupa ekoterrorystów. „Jakim cudem?” – myślę zdumiona. Przecież to było dawno temu! Derek nie więził tu jeszcze wtedy zakładników!

Mam uczucie, jakbym właśnie znalazła się koło czegoś ważnego, czego jednak nie potrafię wychwycić.

– Jak to możliwe? – powtarza dziewczyna. – Ktoś przewidział, że grupa ludzi zostanie tu zamknięta? Skoro dostaliście takie zadanie, to ekoterrorysty na pewno też. Mieli tutaj przyjść i zrobić rzeź. Wykonali je najlepiej, jak potrafili.

„A my ich pozabijaliśmy” – kończę w myślach. Przybliżam napój do ust, ale nie piję. Spoglądam na drzwi do pokoju, gdzie leżą avatary Opiekunów,

a w brzuchu pojawia się znajome, nieprzyjemne mrowienie. Zapada cisza, w której na plan pierwszy wybija się rozmowa, prowadzona koło nas przez kilku chłopaków. Opowiadają o jakimś miejscu w łańcuchu górskim Io, gdzie można uprawiać kanioning. Śmieją się, że to lepsze niż uprawianie sportu w realnym świecie i że producent powinien wspominać o tym na opakowaniu do gry.

– Przecież to genialny chwyt marketingowy! – stwierdza jeden z nich. – Poleć na Io i uprawiaj kanioning!

– Znałaś Dereka, chłopaka, który przewodził grupie? – pytam, a dziewczyna wzrusza ramionami.

– Nie bardzo. Kiedy tu był, zachowywał się, jakby w realnym świecie ostro ćpał. Używał przemocy, pastwił się nad awatarami.

– A jego ludzie?

Jej spojrzenie twardnieje, gdy zagłębia się we wspomnienia z tamtych chwil.

– Robili, co im kazał. Chyba... chyba się go bali.

Kolejna salwa śmiechu przerywa naszą rozmowę.

– Ludzie czasem robią złe rzeczy, kiedy da się im władzę – odzywa się dziewczyna po chwili namysłu, a mnie uderza pewność, że nie mówi teraz o grupie graczy, ale o czymś potężniejszym, co steruje nami wszystkimi. – Czasem dopiero wtedy, gdy ktoś da im do ręki broń. Ale czasem wystarczy, że mają do dyspozycji coś innego...

Marszczę brwi, wpatrzona w nią, kiedy dodaje:

– Kiedy mają do dyspozycji na przykład grę...

Zsuwam okulary i odłączam kolejno czujniki.

– Nie mam pojęcia, ile to jeszcze potrwa – mówi Barbara w drugim pokoju.
– Wydaje mi się, że przeceniłeś jej odporność na stres. Uzależniła się, myślę też, że spotkała tam kogoś, kto ją w to wszystko wciąga. Spędza w pokoju całe dni, przestała chodzić do szkoły, dyrektorka dzwoniła do mnie już kilka razy i musiałam ją tłumaczyć...

Drżą mi mięśnie, kiedy próbuję się podnieść z podłogi, a ciało wydaje się osłabione i skrajnie zmęczone. Kilka kroków i czuję, że z nosa cieknie krew, więc szybko sięgam po czarną koszulkę, żeby nią zatamować krwotok. Barbara właśnie krąży po swojej sypialni z telefonem komórkowym w jednej ręce i paczką papierosów w drugiej.

– Mówię ci tylko to, co widzę. – W jej głosie brzmi złość. – Nie przestrzega reguł... z kimś tam jest. Musi być chłopak, który ją w to wikła... A czego się, do cholery, spodziewałeś?! Zastanów się, kogo posłałeś do gry! Patrz realnie: dziewczyna jest bardzo samotna, nawet w szkolnej ławce podobno siedzi sama. Młodzież jej nie akceptuje, dyrektorka w szkole powiedziała, że nigdy nie widziała tak zamkniętej w sobie i smutnej uczennicy! I taką osobę ty posyłasz w świat *Work a Dream*? Oni tam od nowa budują sobie tożsamości! Tam są kimś, a tu nikim!

Poruszam się niemal bezszelestnie, chociaż po tak wielu godzinach spędzonych w grze to bardzo trudne. Mięśnie kurczą się boleśnie, muszę chwycić się ściany. Przez szparę w drzwiach sypialni widzę, że Barbara właśnie usiadła na łóżku i położyła paczkę papierosów na kolanach.

– Tak, dzwoniли do mnie z jej szkoły. Jej nauczycielka twierdziła, że Mika ma problemy w klasie. Mówiła nawet, że planuje skierować ją do psychologa... Nie, nigdzie nie będę z nią szła! To nie jest moje dziecko i nie mój kłopot! Wpędziłeś ją w to, więc teraz sam się tym zajmij! Mieliśmy inną umowę.

Już chcę się wycofać, kiedy Barbara zadaje pytanie, które unieruchamia mnie w pół kroku.

– A powiedziałaś jej prawdę, że jej siostra będzie adoptowana?

Biegnę, nie zważając na deszcz, który strugami zacina, jakby nastąpiło oberwanie chmury. Szukam budki telefonicznej, a kiedy ją w końcu znajduję, czuję ulgę, że w dzielnicy położonej na końcu miasta pozostało coś tak archaicznego. Palce mam skostniałe z zimna i śliskie, więc trochę czasu zajmuje mi wybranie numeru rodziców zastępczych mojej siostry.

– Halo? – pyta na linii opiekunka Nikoli.

– Tu Mika. – Głos mi się łamie, chociaż staram się być dzielna. –

Chciałabym porozmawiać z siostrą.

Głos w słuchawce się zmienia, natychmiast słyszę w nim dystans.

– Dawno cię nie słyszałam, Miko. Wszystko u ciebie w porządku? – pyta, ale czuję, że tak naprawdę chciałaby spytać, czy dzwonię dlatego, że dowiedziałam się o adopcji i czego właściwie oczekuję po rozmowie z siostrą.

– Tak, dziękuję. – Wkładam gigantyczny wysiłek, by brzmieć normalnie. – Może mi pani dać Nikolę?

Wycieram krople deszczu z policzków i staram się nie rozpląkać. „Dlaczego teraz?” – myślę z bólem. „Dlaczego tamta rodzina chce adoptować Nikolę na pięć miesięcy przed moją osiemnastką?”. Obiecywałam siostrze, że gdy uzyskam pełnoletność, wystąpię do sądu o prawo opieki nad nią. Czaplński wprowadził twierdził, że żaden sąd się na to nie zgodzi, ponieważ nie mam mieszkania ani pracy, ale cały czas żyłam nadzieją, że nie ma racji! Wycieram oczy, z których płyną łzy, i zaciskam skrzydełka nosa, starając się powstrzymać szloch.

Deszcz uderza o szyby budki telefonicznej, kiedy czekam na siostrę.

– Mika? – Brzmi dokładnie tak, jak zapamiętałam: radośnie i jednocześnie dziecięco.

– Niki... – Oczy znowu robią się mokre, więc wycieram je rękawem bluzy. – Niki, jak się masz, kochanie?

– Miko, dlaczego tak długo nie dzwoniłaś?

Łzy nie przestają płynąć, a od kataru zapycha mi się nos, więc jedną ręką chaotycznie szukam chusteczki w kieszeni.

– Powiedz mi, co u ciebie, maleńka? – powtarzam łamiącym się głosem.

– Mama zabiera mnie na weekend do Zakopanego.

– Mama? – Głos mi więźnie w gardle, a łzy spływają tak obficie, że już nawet nie staram się ich powstrzymywać. – Co ty mówisz, Niki? – Unoszę głos. – Jaka mama?!

W słuchawce zapada cisza.

– Przepraszam – bąka siostra sztywno, ze strachem. – Nie chciałam tak powiedzieć. Przepraszam, Miko...

Była zbyt mała, żeby zapamiętać mamę. Jeśli cokolwiek kojarzy z czasu, gdy mieszkałyśmy razem, to pewnie ostatnie, trudne tygodnie, gdy mama kłóciła się z ojcem, już chorowała i nie chciała się nami zajmować. Przypominam sobie, że Czaplński zabierał nas wtedy na festyny organizowane w mieście albo do lunaparku. Niki wracała z nich podekscytowana, zupełnie jakby nie zdawała sobie sprawy z tego, co dzieje się naprawdę w naszym domu. Wchodziła do mieszkania i w jednej chwili spadała z niej maska radosnego dziecka, a wracała smutna dziewczynka, zsuwała z nóg buty i patrzyła w stronę pokoju mamy, gdzie drzwi niemal nieustannie były zamknięte. Te wspomnienia przywracają mi trzeźwość umysłu. Uświadamiam sobie, co właśnie próbuję zrobić, i że nie mam do tego

prawa.

– Nie, w porządku – brnę, zła na siebie i na nią. – Możesz tak mówić. Nie powinnam... Po prostu usłyszałam o tej adopcji i...

Opieram czoło o szybę i walczę ze łzami, z katarem i z bólem, który niemal rozdziera mnie na pół.

– Mówiłaś, że zamieszkamy razem, jak wrócisz – odpowiada siostra z wahaniem.

Nie słyszę w jej głosie euforii, wcale nie cieszy się już na myśl o naszym wspólnym domu. Uświadamiam sobie, że naprawdę zaczęła traktować tamtych ludzi jak rodziców i być może ich pokochała.

– Chcesz tej adopcji? – pytam wbrew sobie. – Powiedz mi prawdę... nie będę zła. Po prostu mi powiedz, czy chcesz, żeby ci ludzie uznali cię za córkę.

Zapada cisza, w której dałabym wszystko, żeby Nikola zaprzeczyła. Czekam na jej gorliwy głos, na zapewnienie, że to ja jestem dla niej wszystkim, ale ona milczy. Odzywa się dopiero po kilku chwilach, z wyraźnym poczuciem winy:

– Lubię ich.

– To dobrze – odpowiadam na jednym oddechu. – Bo nasze wspólne życie się nie uda, Niki. Ale cieszę się, że będziecie wreszcie rodziną. Naprawdę. – Mam ochotę uderzyć słuchawką o szybę i rozbić ją w drobny mak.

– Gdzieś ty była? – Barbara czeka w progu, kiedy wracam do mieszkania przemoczona. Podpiera się pod boki i patrzy na mnie tak, jakby było jej mnie żal.

Mijam ją i żałuję, że w pokoju nie mam zamka w drzwiach, ponieważ gdy tylko wchodzę do środka, Barbara niemal depta mi po piętach.

– Słyszałaś moją rozmowę z Czaplińskim! – stwierdza. – Co dokładnie usłyszałaś?

Zaczyna brakować mi sił. Przez całe życie walczę, starając się udawać, że wszystko jest w porządku. Teraz jednak zasłona spadła. Nic już nie jest w porządku. Zamiast więc się bronić albo krzyczeć, osłaniam dłońmi twarz, żeby nie widziała moich łez, i ciężko siadam na łóżku.

– Mika, nie wiem, co ustalił z tobą Czapliński, ale wszystko idzie w złym kierunku. – W głosie Barbary słyszę współczucie. – Uważam, że powinni zabrać ci tę cholerną konsolę! Ciągłe tkwisz w pokoju, w świecie, którego nie ma! Nie rozumiesz, że ludzie, których tam poznałaś, nie istnieją?!

Potrząsam głową, moje ramiona drżą od płaczu.

– Istnieją, znam ich! – oponuję i mówię też to, czego jeszcze nigdy nie ujęłam nawet w myślach: – Mam tylko ich, więc mi ich nie odbieraj!

– Nikogo tam nie masz! – Barbara kuca przy mnie, kładzie mi rękę na ramieniu. – Nie chciałam, żebyś się dowiedziała o adopcji w taki okropny sposób. Strasznie mi przykro. Naprawdę, ale uważam, że Czapliński nie powinien ukrywać

tego przed tobą. To nie w porządku.

Dodaje, że poprosiła Czaplińskiego, żeby tu przyjechał.

– Oszukał mnie – stwierdzam bezradnie. Wirtualny świat, na którym oparłam ostatnie tygodnie, staje się nieważny. Ważne wydaje się teraz prawdziwe życie, to, co właśnie usłyszałam od siostry. Jej słowo „mama” o matce zastępczej wierci mi dziurę w brzuchu, uświadamiając, że przegapiłam tak wiele, tkwiąc w świecie gry. Jak mogłam być tak głupia i dać się wywieźć z Warszawy? Gdybym została na miejscu, nie pozwoliłabym siostrze tak łatwo zrezygnować z naszych planów! – Okłamał mnie!

– Ci ludzie uwikłali cię w coś, co nie jest bezpieczne! – odpowiada poruszona.

Dopiero po chwili dociera do mnie, że nie ma na myśli graczy z Io, tylko Czaplińskiego i policję.

– Masz tam kogoś, w grze? – pyta Barbara przy kolacji, więc zaprzeczam ruchem głowy.

– Na pewno? – upewnia się. – Żadnego chłopaka?

Znowu potrząsam głową.

– To tylko... – waham się przed użyciem słowa „przyjaciele”, ale tak właśnie myślę o Opiekunach.

Wieczór jest mglisty i wciąż pada deszcz, głośnie uderzając o parapet i podzwaniając w rynnie. Nie grałam całe popołudnie, więc teraz, z dala od świata *Work a Dream*, wszystkie jego problemy i skala emocji, które tam przeżywałam, wydają mi się błahe i przesadzone. Jeszcze pamiętam swój strach o skrzywdzone avatary, przypominam sobie nacisk lufy pistoletu przyłożonego mi do głowy, jeszcze pod opuszkami palców mam skórę Iana, a na ustach smak jego ust, ale to wszystko nie ma teraz żadnego znaczenia.

Uświadamiam sobie, że Barbara może mieć rację. *Work a Dream* to świat marzeń i iluzji. W prawdziwym świecie ludzie mają imiona, a nie nicki, i życiorysy dłuższe niż kilka tygodni w grze.

– Jaki on jest? Ten twój chłopak? – Głos Barbary wyrywa mnie z zamyślenia. Nie ustępuje i przejrzała mnie.

Dziwne uczucie: mieszkamy razem tak długo, a dopiero teraz zjemy pierwszy wspólny posiłek. Barbara na patelni smaży jajka, na stole stawia chleb i masło.

– Nie znam go – odpowiadam zgodnie z prawdą. Uświadamiam sobie, że nie mam pojęcia, jaki jest Ian, w grze przecież każdy z nas jest inny niż w realnym świecie.

– Wypij herbatę. – W jej głosie słyszę stanowczość i troskę. – Jak się czujesz? – Czujnie zagląda mi w oczy.

– Zmęczona.

„I pozbawiona nadziei” – dodaję w myślach.

Sięgam po chleb i łamię go, pewna, że i tak nie będę w stanie zjeść.

Wraca świadomość tego, co się stało kilka godzin temu. „Już nigdy nie będę mieszkać z Niki” – przypominam sobie. To boli, boli mocniej, niż kiedy rozważałam taką możliwość po tym, jak rodzina zastępcza zabrała moją siostrę do siebie.

Od jak dawna Czaplinski wiedział, że adopcja się powiedzie? Dlaczego w ogóle obiecywał to, co niemożliwe? Przecież wystarczyło powiedzieć mi, że chodzi o grę w technologii *Work a Dream* i to ona będzie dla mnie nagrodą. Przecież zgodziłabym się tu przyjechać i grać. Nie musiał kłamać!

– Nic nie jesz – stwierdza Barbara z troską.

Myślę o dwóch Ianach, których znalazłam w Internecie i z których żaden prawdopodobnie nie jest tamtym chłopakiem poznanym na Io. „Tamten Ian nie istnieje w realnym świecie” – przebiega mi przez myśl. „Jest tylko tam, na skrzącym się księżycu”.

– Dziękuję, było pyszne. – Odsuwam od siebie talerz z prawie nietkniętym jedzeniem i wstaję. – Wezmę prysznic, Barbaro.

W łazience rozbieram się, omijając wzrokiem lustro. Nie chcę patrzeć w oczy dziewczynie, którą jestem i która dała się oszukać ludziom, którym ufała.

„Kim ja jestem?” – myślę i jednak podnoszę wzrok, a kryształowa powierzchnia lustra odbija moje smutne oczy. „Astrid, Agnieszka, Mika...” – wyliczam w myślach. Trzy tożsamości, trzy dziewczyny, z których każda jest inna i każda poniosła dużą stratę.

– Miko, Czapliński będzie po czternastej! – woła Barbara, więc odkręcam wodę, żeby ją zagłuszyć, i wchodzę pod ciepły strumień.

Dawniej

– Gdzie jesteś?

– Na prawo od ciebie. Musisz przejść korytarz i wtedy mnie zobaczysz.

– Jak cię rozpoznam?

Unoszę broń, a mój avatar, ubrany w strój plażowy, popycha potężne, stalowe drzwi. Widzę ciemny, długi hol, który pokonuję z bronią gotową do oddania strzału.

– Wciąż cię nie widzę ani nie słyszę. Bartek, co się dzieje?

Odpowiada mi cisza, więc kolbą karabinu popycham drzwi kończące korytarz i staję na wprost wysokiej postaci. Bez namysłu naciskam spust, dziurawiąc mu pierś.

– Kurde, Mika, zabiłaś mnie! – irytuje się Bartek. – Cofnij się na plażę, to spróbuję jeszcze raz się zalogować i tam cię znajdę.

Grafika wokół letniskowego obozu to doskonały film 3D. Poprzez okulary, których do tego używam, spoglądam na jezioro, gdzie fizyka cieczy została odtworzona z dokładnością do jednego błysku na błękitnej tafli wody. Dalej moje oczy napotykają pejzaż tropikalnej wyspy, pełen palm, z drżącym w upale powietrzem. Gdyby technologia na to pozwalała, pewnie poczułabym promienie słońca i wiszący w powietrzu upał.

Opuszczam broń, ponieważ od strony łodzi podchodzi do mnie wysoki chłopak w podkoszulce z napisem „Pracuję dla rządu”.

– Jak to zrobiłaś? Ja nie miałam możliwości wyboru stroju.

Obrzuca spojrzeniem mój kostium i śmieje się.

– Może i dobrze, że nie dali ci wyboru. Przynajmniej świetnie wyglądasz. Chciałabyś też taką koszulkę? Mogę ci coś machnąć, ale dopiero przy kolejnym poziomie gry.

Dziwi mnie, że jego głos tak bardzo się zmienił, że mówi teraz jak dorosły mężczyzna.

– Mój avatar nie potrafi się rozbierać – wyznaję, a on się śmieje jak z żartu. Sięga po leżący na plaży nóż i nagle rzuca nim gdzieś za moje plecy, bezbłędnie celując w postać, której nie zauważyłam, a która nadbiegła od strony latarni morskiej. Zombie upada na piach i próbuje wyszarpnąć sobie nóż z piersi.

– Strzel, ja nie mam broni! – Bartek popycha mnie w jego kierunku.

Na celownik biorę więc miotające się, białe ciało i... rozlega się huk, a postać nieruchomieje, zalewając się krwią.

– Co u ciebie? – pytam. – Gdzie mieszkasz?

– Ciągle w Poznaniu. – Schyla się pomiędzy ciała i zabiera porzucony karabin. – Szukam właśnie współlokatora. – Sprawdza, czy broń jest naładowana.

– Ten będzie dobry... Nie chcesz ze mną zamieszkać?

W realnym świecie marszczę brwi, wpatrzona w jego avatara. Przeładowuje broń, skupiony na tym tak, jakby nie było niczego ważniejszego na świecie. Ponieważ milczę, rzuca mi spojrzenie spod rzęs, i wtedy przypominam sobie jego oczy widziane w rzeczywistym świecie.

– Jesteś nieletnia – stwierdza z uśmiechem, który chyba ma pokryć prawdziwe emocje. – Groziłby mi prokurator, gdybyśmy razem zamieszkali.

Odcina liny od cumującej przy brzegu łodzi i proponuje, żebym przepłynęła z nim na drugi brzeg, gdzie pomiędzy palmami widać kilka malowniczych willi. Łódź kołysze się na falach, zajmujemy drewniane ławki naprzeciwko siebie i odkładamy broń na dno. Minął niemal rok, od kiedy rozmawialiśmy ostatni raz. Teraz przypatruję się jego avatarowi, zastanawiając się, czy jest chociaż trochę podobny do Bartka. Na pewno zgadzają się ciemne włosy, sięgające poniżej zuchwy. Być może zgadza się też wysoki wzrost i szczupła sylwetka o silnych, mocnych rękach. Pamiętam, że już wtedy, gdy Bartek miał szesnaście lat i mieszkaliśmy w pogotowiu opiekuńczym, zwróciłam uwagę, że ma dłonie jak dorosły mężczyzna.

On też mi się przypatruje.

– Ciągle mieszkasz u rodziny zastępczej? – pyta.

Przytakuję. Wiem, co myśli na temat rodzin zastępczych i instytucji pogotowia opiekuńczego, więc wolę nie wdawać się w ten temat. W jego mniemaniu wszystko jest źle zaplanowane, a rodziny – chociaż sprawdza się je przez długie miesiące pod kątem psychologicznym – nie spełniają pokładanych w nich oczekiwań. Gdybym więc powiedziała, że mieszkam u trzeciej rodziny zastępczej w ciągu roku, parsknęłaby śmiechem. Pewnie dlatego nic nie mówię.

– I w porządku? – Opuszcza głowę, pewnie przypominając sobie to, o czym nie chciał ze mną rozmawiać ostatnim razem.

– Tak – przyznaję.

To nieprawda. Jedyna rodzina zastępcza, z którą się zżyłam, wzięła mnie do siebie, gdy byłam jeszcze w gimnazjum. Właściwie to był jedyny dom, w którym wszystko wyglądało tak, jak należy. Czułam się tam bezpiecznie. Wiązałam z tamtymi ludźmi nadzieję, że może mnie adoptują i zabiorą też moją siostrę, że staniemy się pełną rodziną. Ale któreś nocy matka zastępcza przeszła wylew. Odwiedzaliśmy ją z jej mężem w szpitalu, gdzie lekarze podkreślali, że musi zmienić styl życia, nie może narażać się na stres. Kiedy więc doszła do siebie, mnie oraz chłopca, który z nami mieszkał, zwróciła do pogotowia opiekuńczego i sędownie rozwiązali umowę z tą instytucją. Gdybym powiedziała o tym Bartkowi, pewnie znowu by się roześmiał i mając w pamięci podobną swoją historię, zapytałby: „A czego oczekiwałaś, do cholery?”.

„Dlaczego nigdy nie rozmawiamy o tym, co ważne?” – zastanawiam się, podczas gdy łódź dobija do drugiego brzegu i Bartek zarzuca linę, żebyśmy mogli wysiąść.

– Brat chce się ze mną spotkać – stwierdza na chwilę przed tym, zanim piasek przed naszymi stopami będzie ostrzeliwany. Sięgamy po broń, przeladowujemy magazynki. – Pojadę do niego na kilka dni, a potem możemy umówić się w jakiejś grze, OK?

Zabijam dwa zombie, które krwawią po upadku na piasku tak mocno, że do moich stóp podływa purpurowy strumień.

– Jak go znalazłeś? – Cofam stopy, żeby się nie ubrudzić. – Mówiłeś, że pracuje za granicą?

– Skontaktowałem się z firmą, dla której pracuje. Okazało się, że teraz znowu jest na Bliskim Wschodzie, gdzie robi reportaż o wojnie.

– Zaprosił cię do siebie?

– Tak, pojadę go odwiedzić...

– Na teren objęty wojną? – Zamiast walczyć, opuszczam broń i patrzę na niego z przerażeniem. – Bartek, przecież tam toczą się walki! To nie jest gra komputerowa, tylko realny świat!

Do tej pory nie myślałam, że mogę go stracić albo że może mu się coś stać, ale teraz staje się to oczywiste i przerażające.

Ścisła mnie wielki strach. Nie ma znaczenia, że rzadko się kontaktowaliśmy. Ważne, że był. Zawsze myślałam o nim jak o najbliższym przyjacielu! Nigdy nie powiedziałam mu, że jest moim przyjacielem i że jestem w nim zakochana, ale zawsze czułam, że on to wie. A teraz...

– Walcz, Mika! Co ty robisz?

Posłusznie podrywam się do biegu. Wpadamy do ciemnego wnętrza willi,

gdzie przez powybijane okna wsuwają się tylko wąskie strumienie światła. Przestrzeń oglądamy teraz już tylko i wyłącznie przez celowniki, krążąc wokół siebie, większość czasu odwrócenie do siebie plecami.

– Niczego mi nie mówisz – odzywam się ze złością. – Nawet nie znam twojego nowego numeru telefonu, nie wiem, pod jakim adresem mailowym mogłabym cię znaleźć, gdyby była taka potrzeba...

– Masz taką potrzebę?

– Tak, a ty nie?

Błysk ognia z mojego karabinu na moment rozświetla kąt pokoju, w którym poruszyła się blada istota o czarnych długich włosach.

Kopniakiem otwieram drzwi do drugiego pomieszczenia i słyszę, że rozlega się wrzask przebudzonych zombie. W realnym świecie czuję, jak serce szybko mi bije, kiedy czekam na odpowiedź Bartka. Milczy. Szukam więc właściwych słów, którymi mogłabym powstrzymać go przed wyjazdem, i robię się coraz bardziej zła. Nie chcę, żeby jechał. Zbyt wiele już straciłam! W tym czasie nasze wirtualne postacie wybiegają na werandę i z karabinami przy oczach pokonują przestrzeń dzielącą nas od willi wznoszącej się tuż przy plaży. Ze środka bucha muzyka, nastawiona niemal na cały regulator.

– Wprowadź się do mnie – powtarza Bartek chwilę przed tym, jak otworzymy drzwi do willi i rozpocznie się prawdziwa jatka. – Mówiłem poważnie, że szukam współlokatora.

Wśród wirujących w powietrzu ubrań, upadających mebli i krzyczących umierających postaci poruszamy się, jakbyśmy potrafili czytać sobie w myślach. Dokładnie wiem, co Bartek teraz robi, a on zdaje się znać moją strategię walki. Razem tego dnia jesteśmy niepokonani. Przeładujemy broń i zabijamy zombie, znajdujące się w willi. Kiedy potem w jednej z sypialni zauważam paroletnią dziewczynkę, która schowała się w szafie i teraz pyta szeptem: „Gdzie jest mama?”, zatrzymuję się w miejscu.

– Nie mogę – odpowiadam zapatrzona w nią. – Nie zostawię w Warszawie siostry.

– Mika? – Czapliński wygląda na zaniepokojonego, kiedy mnie widzi. Minęło ledwie kilka dni, od kiedy był w Gdyni, ale od tej pory wiele się zmieniło. Mam wrażenie, że zdążył podzielić nas mur nie do pokonania. – Co ty wyprawiasz? Podobno dzwoniłaś do Niki, niepokoiłaś ją...

Nie tego się spodziewałam. Miał się bronić i tłumaczyć przede mną, a nie napadać na mnie!

– Okłamałaś mnie. – Nigdy bym nie przypuszczała, że naprawdę do tego dojdzie i będziemy musieli przeprowadzić taką rozmowę. Mój głos zdradza rozgoryczenie i złość. – Wiesz, że niedługo kończę osiemnaście lat... Powinieneś powstrzymać tych ludzi!

– Miałem powstrzymać jej adopcję? – dopytuje się jakoś tak, że brzmi to absurdalnie.

– Obiecałeś! – teraz już krzyczę. – Powiedziałeś, że jeśli tu przyjadę i zrobię, o co prosisz, oddasz mi potem siostrę!

On też próbuje mnie przekrzyczeć.

– Nie weźmiesz jej do siebie i dobrze o tym wiesz, a jeśli nawet jakimś cudem dostałabyś prawo opieki nad Nikolą, skrzywdzisz ją!

Głośno wciągam powietrze.

– Skrzywdzisz ją – powtarza ostrzej, dobitnie. – Jesteś mądrą dziewczyną, ale kierujesz się emocjami. Pod wieloma względami zostałaś okaleczona i chociaż kochasz Nikolę, uważam, że twoja siostra więcej zyska, mieszkając z ludźmi, którzy mają jasno określoną wizję rodziny. Poza tym... – waha się i w końcu to mówi: – Ona ich kocha. Wiem, że obiecywałem ci, że zamieszkacie razem. Wiem, że czujesz się teraz oszukana i nie dopuszczasz rozsądku do głosu, ale musisz zrozumieć, że naprawdę robiłem, co mogłem, żeby przekonać rodziców zastępczych Nikoli, żeby wzięli również ciebie! Nie udało mi się na nich wpłynąć... Natomiast zobaczyłem, jak silne łączą ich więzi, jak dobrze jest Nikoli z nimi! Przykro mi, Miko!

Nie chcę tego przyjąć do wiadomości, potrząsam głową.

– Oszukałeś mnie! – powtarzam histerycznie. – Miałam tylko ciebie, a ty mnie oszukałeś!

Wyczuwam jego ruch, jakby chciał się do mnie zbliżyć, więc obronnie cofam się aż pod okno.

– Dawno temu obiecałem, że zajmę się tobą i twoją siostrą. – W jego słowach słyszę żal. – Byłaś wtedy inna.

Pewnie przypomina sobie dziewczynkę, która wspinała się mu na kolana, albo rozbawiała go do łez, gdy odkryła, że potrafi parodiować postacie z bajek. Ja

też już jej prawie nie pamiętam.

– Całe lata patrzę, jak wy, dzieciaki, zmieniacie się, kiedy brakuje wam bezpieczeństwa i miłości. Patrzę na to i nic nie mogę poradzić, ponieważ świat wcale nie jest dobrym miejscem, ale nie macie innego.

Spoglądam na konsolę do gry. Czapliński też na nią patrzy.

– Mam dla ciebie propozycję, której mogę dotrzymać – stwierdza i wsuwa rękę do kieszeni spodni. Spogląda na mnie poważnym wzrokiem. – Możesz zamieszkać ze mną, Miko, kiedy skończysz osiemnaście lat. Nie mogę cię adoptować ani być dla ciebie rodziną zastępczą. Ale mogę spróbować stworzyć ci normalny dom, w którym zostałabyś do czasu, aż sama zdecydujesz się odejść.

Żeby zająć czymś dłonie, sięgam po kabelki łączące konsolę z czepkiem. Rozplątuję je, podczas gdy myśli już wybiegają w przyszłość. Dawniej marzyłam o takiej propozycji, ale już jej nie chcę.

– Niedługo będę pełnoletnia – odpowiadam, nie patrząc na niego. – Zamieszkać sama.

– Osiemnaście lat to za mało, żeby żyć samodzielnie – oponuje Czapliński. – Co chcesz zrobić? Wyprowadzisz się z domu dziecka i gdzie zamieszkaasz? Będiesz pracować i jednocześnie się uczyć? Z czego opłacisz wynajem mieszkania?

– Z pieniędzy, które zostawili mi rodzice. – Podnoszę na niego wzrok.

Jeszcze przez chwilę myślę, że nawet tę nadzieję mi odbierze, stwierdzając, że już tych pieniędzy nie ma, albo nigdy ich nie było, ale on przytakuje ruchem głowy, wyraźnie zawiedziony.

– Mimo wszystko, gdybyś jako osoba pełnoletnia chciała zamieszkać ze mną, będę... – szuka właściwego słowa i widzę, jak wiele kosztuje go powiedzenie tego: – Będę bardzo szczęśliwy.

Powinam podziękować, ale w końcu nic nie mówię. Na kolanach kładę konsolę, zaznaczając w ten sposób, że teraz to jedyny temat, który nas łączy.

– Tam też nie ma dobrego świata i dobrze o tym wiesz – stwierdza Czapliński. – Nie wiesz, kim są ludzie, z którymi grasz. Wydaje mi się... – waha się. – Wydaje mi się, że to cię przerasta, powinnaś już przestać, a my znajdziemy kogoś na twoje miejsce.

Na komisariacie zostaję posadzona w pokoju z lustrem weneckim, za którym pewnie stoi Czapliński w towarzystwie kogoś ważnego, kto chce usłyszeć moją opowieść. Policjant wyłożył dyktafon na blat.

– Rozmowa z Miką Landowską, lat siedemnaście – informuje. Drugi policjant stoi pod ścianą, z rękami skrzyżowanymi na piersiach i nie spuszcza ze mnie wzroku. – Jest dwudziesty siódmy listopada, godzina jedenasta dwanaście. Miko? Wiem, że byłaś w szkole w dniu, w którym doszło do strzelaniny. Czy

możesz nam o tym opowiedzieć?

„Robiłam to już sto razy!” – ciśnie mi się na usta, ale odpowiadam cierpliwie:

– Na długiej przerwie w bibliotece korzystałam z komputera. Wówczas pierwszy raz usłyszałam strzały w korytarzu.

– Czy poza strzałami słyszałaś coś jeszcze? Może napastnik coś krzyczał?

Na siłę spycham myśli w najciemniejszy rejon mojego umysłu. Ostatnie, czego chcę, to znowu tkwić pod ławką w bibliotece i wsłuchiwać się w kroki Sebastiana.

– Chyba nie – odpowiadam mechanicznie, ze wzrokiem wbitym w blat stołu.

– Skąd wiedziałaś, że to strzały?

– Nie wiedziałam. To znaczy, domyślałam się. – Zaciskam palce tak mocno, że aż bieleją. Szybko poluzowuję uchwyt. – Nikt nie wiedział. Bibliotekarka podeszła więc do przeszklonych drzwi i...

Jednak znowu to widzę. Widzę bibliotekarkę wyraźnie – dotyka szyby, przysuwa policzek do zimnego szkła w chwili, gdy pada drugi strzał i szyba pęka na tysiące drobnych fragmentów, a ubranie bibliotekarki zabarwia się krwią.

– Wróćmy na chwilę do Sebastiana. Znaliście się z krajowego konkursu gier komputerowych...

– W szkole był sam. – Podnoszę wzrok na policjanta i nie panuję nad wrogością w oczach. – Nie powiedział mi, po co tam przyszedł i dlaczego wybrał naszą szkołę. Miał broń i działał sam. Na moich oczach zastrzelił bibliotekarkę.

– Dlaczego ją zastrzelił? Stawiała opór? Krzyczała? Prosiła go o coś?

Odpowiedź, nad którą głowiłam się tak długo, zanim weszłam do świata *Work a Dream*, teraz wydaje się banalnie łatwa.

– Dlatego że nie udało mu się jej zabić za pierwszym razem – odpowiadam bezbarwnie. – I ponieważ mógł to zrobić. Miał broń.

11:00 czasu Io

Otwieram oczy w sali z panoramicznymi oknami, w samym środku awantury.

– Okłamała nas! – Joseph jest tak zły, że mam wrażenie, iż za chwilę popchnie Mattię albo go uderzy.

Oszołomiona siadam na kocu i spoglądam na niego ze zdziwieniem. Dość długo byłam poza grą i wygląda na to, że przez ten czas wydarzyło się coś ważnego, o czymś nie wiem. Docierają do mnie szczegóły: zaróżowione policzki Josepha, wilgotne jak po prysznicu włosy. I wystraszone oczy, których nie odrywa ode mnie, jakby właśnie zobaczył mnie w nowym, upiornym świetle.

– Astrid, powiedz, co naprawdę robisz na Io! – odzywa się histerycznie.

– Dla kogo to robisz?

– Joseph, przestań... – prosi Mattia, ale nie kończy, ponieważ Joseph krzyczy:

– Ściągnęła na nas policję! Astrid nasłała na nas gliny! Przed chwilą mnie przesłuchiwali!

– Po kolei, Joseph – prosi Ian. – Nic z tego nie rozumiem. Kto cię przesłuchiwał i kiedy?

– Otworzyłem drzwi, a oni stali tam, jak na jakimś kryminalnym filmie! Wyjęli legitymacje, powiedzieli, że są z jakiegoś specjalnego wydziału... chyba międzynarodowego, jakichś przestępstw internetowych. Znali moje nazwisko!

Wydaje mi się, że dla Josepha nie ma niczego koszmarniejszego niż właśnie ten fakt. Dla mnie szokująca jest cała ta sytuacja. Pospiesznie próbuję zrozumieć, czy Joseph może mieć rację, w końcu podałam jego pseudonim Czaplińskiemu, ale przecież...

– Chyba nie nadążam za tobą – przerywa mu Ian. – Skąd pomysł, że nasłała ich Astrid?

Joseph chwilę urągliwie milczy.

– To oczywiste – rzuca w końcu. – Jakbyś ruszył głową, to też byś to zrozumiał!

Zapada cisza, w której wszyscy omijają mnie spojrzeniami, nagle zakłopotani, jakby zaczęli podejrzewać, że dali mi się zmanipulować. Joseph podejmuje, wciąż tak samo roztrzęsiony:

– Weszli do mojego domu i wszystko... Jezu, wszystko było jak w jakimś cholernym filmie. Nie dali mi nawet założyć okularów, więc nie widziałem ich dobrze, kiedy krążyli po pokoju i macali moje rzeczy. Wydawali się tacy...

– Szuka odpowiedniego słowa. – Kompetentni. Jeden rozglądał się po pokoju, a drugi w tym czasie zadawał mi sensowne pytania.

– Jakiego rodzaju pytania? – chce wiedzieć Mattia.

– Czy gram w gry w technologii Work a Dream, czy mam bezpośredni kontakt z producentem gry *Bitwa o Io*, czy widziałem dziwne rzeczy związane z graczami oraz czy wiem coś o przypadku cholernego Anglika, który trafił do szpitala... – Joseph jest tak zdenerwowany, że aż drżą mu ręce.

– Co im mówiłeś? – przerywa Mattia. – Powiedziałeś im, że grasz?

– Nie miałem wyboru! Na łóżku leżała konsola do gry, to przecież nie mogłem kłamać, że nie jest moja! Poza tym to nie jest przecież zbrodnia, że mam konsolę i gram!

– O co jeszcze cię pytali? – wtrąca się Ian z niepokojem.

– O ciebie, wiesz?! – Joseph niemal wykrzykuje mu to w twarz. – Wiedzieli, kim jesteś! Powiedzieli, że wiedzą o nas wszystko, więc żebyś nie ściemniał, bo przestaną być uprzejmi!

Czuję, że skórę mam spoconą, mimo że w sali jest bardzo zimno. Moje spojrzenie przykleja się do Mattii, który pyta jakimś nieswoim głosem:

– Co im powiedziałaś? Chyba nie przyznałaś się...?

– Ale ty jesteś mądry! – Joseph wściekle rozkłada ręce. – Ciekawe, jak ty byś śpiewał, jakby to ciebie dorwali i powiedzieli, że wszystko o tobie wiedzą, od chwili narodzin do ostatniej cholernej sekundy!

– Wiedzieli o mnie? – martwi się Mattia.

– Tylko o Marsi. – Głos Josepha łagodnieje. – Pytali, gdzie jest.

– A Zoja? – odzywa się Ian i Joseph spogląda na niego, by po chwili zaprzeczyć ruchem głowy.

– Głównie przypieprzali się do mnie, do ciebie i do Marsi.

Zdenerwowana opuszczam wzrok. Nie rozumiem, jak Czaplński mógł wyciąć mi taki numer! Jeśli wiedział, że ktoś z policji będzie rozmawiać z Josephem, powinien mnie uprzedzić! Wszystko, co opowiada Joseph, brzmi przecież dokładnie tak, jak mu to podałam. Nie zgłosiłam imienia Mattii ani Zoi, więc policja nie wie o ich udziale w grze. Dlaczego mnie nie ostrzegł? Czy w ogóle mogę mu jeszcze ufać?

– Co robimy? – Joseph wydaje się coraz bardziej bezradny.

– Panikujesz – odpowiada Mattia, jednak bez większego przekonania. – Nic się nie stało. Po prostu zadali ci kilka pytań. Niczego nie podpisywałaś, prawda?

Po jego słowach zapada cisza, w której Joseph drapie się po łokciu.

– Nie, niczego nie podpisałam.

– Więc wszystko jest w porządku.

– Łatwo ci powiedzieć. – Joseph podnosi na niego wystraszone oczy. – Dla was gliny to może normalka, ale dla mnie nie... Nie jestem przyzwyczajony do takich akcji, rozumiecie? Boję się, za długo pracowałam na to, co mam, żeby teraz wszystko stracić! Poza tym nie mogę niczego stracić! Mam długi na sto kilometrów i jeśli ich nie spłacę... – Nerwowo poprawia okulary. – Nie mogę, rozumiecie?

– Tak. – Ian opuszcza wzrok.

– Ludzie o nas nie wiedzą – tłumaczy Joseph zbolalym głosem. – Ona jest z nami od kilku dni i dam sobie głowę uciąć, że wie więcej, niż myślicie. Astrid? Odezwij się i wyjaśnij nam to, jeśli potrafisz! Jakim cudem sprowadziłaś na mnie gliny?! Mieszkamy w innych państwach, dzieli nas ocean! Z kim ty rozmawiasz w realnym świecie, do cholery?!

Spojrzenia wszystkich kierują się na mnie. Siedzę jak skamieniała, serce łomocze mi w piersiach. Wytrzymuję wzrok Josepha i spojrzenie Mattii, w którym widzę rozczarowanie. Ale nie daję sobie rady z oczami Iana.

Pochyliłam głowę i mówię na jednym oddechu, nienawidząc siebie za te słowa:

– Mylisz się, Joseph, nie mam nic wspólnego z policją. Nie wiem, o co ci

chodzi.

*

Na kamieniach przed Obserwatorium ciągle widać ślady krwi, więc je omijam. Ostatni gracze zbierają się do drogi. Dwudniowa niewola połączyła ich silnymi więzami – zachowują się, jakby byli przyjaciółmi.

Tamta dziewczyna, z którą rozmawiałam o dramacie w Obserwatorium, odjeżdża terenowym łazikiem przy głośnych dźwiękach rockowego utworu.

Nie mogąc znaleźć sobie miejsca, spaceruję wokół muru ogradzającego Obserwatorium i dopiero teraz czuję, jakby wszystko wymykało mi się z rąk.

– Astrid, poczekaj. – Ian ciągnie mnie za kaptur bluzy.

– Uwierzyłeś mu? – Odwracam się do niego.

– A powinienem? – Patrzy pytająco i z rozczarowaniem, jak Mattia.

Jego dłoń jest dla mnie teraz wszystkim, więc chwytam się jej, a Ian przyciąga mnie do siebie.

– Chcę ci wierzyć – mówi z westchnieniem. – Powiedz, że mogę.

Zaciskam powieki, przytulam policzek do jego piersi.

– Przepraszam. – Mam nadzieję, że Ian zrozumie, co mam na myśli.

Czuję, jak jego palce, którymi rozgarniał moje włosy, na moment nieruchomieją i dałabym sobie głowę uciąć, że Ian otworzył oczy. Spogląda pewnie w dal, na horyzont, który zarysowuje się za murem.

Kiedy przygotowujemy łazika do drogi, Joseph prawie się nie odzywa, zły, że Mattia i Ian pozwalają mi jechać z nimi. W pochmurnym milczeniu obserwuje, jak chłopcy znoszą do łazika broń i ostatnie butelki z wodą, które uchowały się w Obserwatorium. Ja przechodzę między salami, szukając rzeczy, które mogą nam się przydać w drodze. Pomiedzy rzędami siedzeń w sali konferencyjnej napotykam drobiazgi, takie jak bransoletka czy całkiem ludzki breloczek na klucze. Podejrzewam, że to żart ze strony grafików, a jednak budzi moje zdumienie i ciekawość.

– Wskakuj! – Mattia otwiera przede mną drzwiczki do łazika.

Słyszę szelest papieru, kiedy Joseph rozkłada na kolanach mapę. Promienie słońca palą jak żywy ogień, więc z ulgą chronię się pod dachem pojazdu. Muzyka rozbrzmiewa w głośnikach, a łazik raptownie zrywa się do jazdy.

– Gdybym miał ci opowiedzieć jedną dobrą historię z Io, to, cholera, nie wiem, co bym wybrał! – W okularach przeciwsłonecznych Mattii widzę odbicie siebie i Iana, kiedy kilka godzin później stoimy oparci o rozgrzane blachy pojazdu,

a Joseph krąży po pustyni z mapą w ręce, na której nic się nie zgadza z terenem, który pokonaliśmy od opuszczenia Obserwatorium. – Strasznie dużo tego jest, właściwie codziennie coś się dzieje!

– A w prawdziwym świecie? – zaciekawiam się, przysłaniając dłonią oczy przed słońcem.

Mattia wzrusza ramionami i spogląda na Iana.

– W rzeczywistości jestem zwyczajnym facetem i pewnie wcale nie chciałabyś ze mną gadać.

– Nie wierzę – odpowiadam z uśmiechem.

– Lepiej uwierz! – podchwytuje Ian też ze śmiechem. – Nawet mnie nie chciałoby się z nim gadać w realnym świecie!

Joseph właśnie uklęknął na piasku, więc Mattia kopie po pustyni butelkę po wodzie, wzbijając w niebo kolorowy szron.

– Obóz Jedenasty powinien być gdzieś tam. – Ian wskazuje górę, która wygląda jak wulkan. Zaraz też pochyla się nad mapą. – I oczywiście tu go nie ma.

– Nienawidzę tej pustyni – narzeka Joseph. – Ostatni raz przejeżdżam przez nią bez GPS-u!

W odtwarzaczu kolejny raz obraca się ten sam kompakt. Wsparta o maskę łazika słucham muzyki i patrzę, jak Ian próbuje odtworzyć mapę z pamięci, rysując ją na ziemi. Cienie układają się na piasku, pokazując kierunki świata.

– Powinniśmy pojechać na północ – stwierdza w końcu, porzucając patyk i podnosi głowę w stronę rozległej przestrzeni, którą mamy do pokonania.

Błyszczące od lodu szczyty gór zbliżają się z każdym ruchem kół łazika. Czuję się trochę tak, jakbym wracała do domu, gdy zbliżamy się do miejsc, które przemierzałam dawniej z Ianem. Żółty płaskowyż. Namioty Obozu Drugiego.

– Zatrzymajcie się na chwilę, tu było sporo potrzebnych rzeczy – przypomina sobie Ian. – Może będzie woda...

Patrzę na miejsce, gdzie oswoił dzikie zwierzę i gdzie później zostałam związana przez Pedra. Rozpamiętuję dawne obrazy, ale w kontekście dnia dzisiejszego przypominają mi odległe, minione już życie.

Tędy szliśmy. Patrzę na drogę i czuję tamto ciepło, które pojawiał się we mnie wraz z obecnością Iana. Przypominam sobie targające mną wówczas emocje: niepewność, magię pierwszego pobytu na Io, zdziwienie nad surową, pustynną przyrodą księżycy i ciszę, która wypełniała przestrzeń.

– Chciałbym mieć tutaj aparat fotograficzny – odzywa się Joseph wpatrzony w niebo, na którym rozpoczyna się spektakl zachodzącego słońca. Różnokolorowe pyły unoszą się aż pod chmury, wirując i skrząc się drobinkami srebra.

Ian wraca z puszką herbaty w ręce, którą natychmiast zabiera od niego

Joseph i wacha tak, jakby od tygodni nie miał do czynienia z czymś równie aromatycznym.

Zaczyna zmierzchać. Do Obozu Pierwszego jest jeszcze daleko, ale widząc gęsty, czarny dym, przyspieszamy i im bliżej niego jesteśmy, tym wyraźniej uświadamiamy sobie ogrom zniszczeń. Obozowiska zostały spalone. W popiele, który spowija przedmioty i namioty, rozpoznaję ciała. Zapach jest tak duszący, że osłaniam nos rękami. Niektóre trupy na moich oczach zmieniają się w czarną ciecz.

– Musieli ich tu zaskoczyć – stwierdza Ian. – Prawie nikt nie zdążył się odłączyć od konsoli.

– Tam! – Zauważam inteligentnego avatara rozgrzebującego coś w ziemi.

Zatrzymujemy łązika na poboczu drogi. Ian i Mattia wyskakują na gorącą skorupę Io. Ja też wysiadam, obserwuję Iana, kiedy klęka przy avatarze i pomaga mu szukać czegoś w popiele.

– Szuka kości – stwierdza Mattia, też w nich wpatrzony. – To ich zwyczaj, grzebią razem szczątki inteligentnych avatarów tak, jakby czuli przynależność do grupy i mieli wpojony szacunek do bliskich.

– Nie powinni tworzyć takich inteligentnych stworów. – Głos Josepha na pozór brzmi obojętnie, ale wyczuwam jego irytację. – To bez sensu. Niczego tym nie zyskali, a zobacz, co zrobili... Zawsze mnie zastanawia, czy one mają jakieś uczucia, czy tylko potrafią naśladować naszą mowę i gesty.

Słyszę płacz dziecka, więc idę w kierunku dziewczynki, która siedzi przy zwłokach kobiety. Jestem już bardzo blisko, kiedy coś zgrzyta mi pod stopą. Szkło. Niewielka rozbita szyba, w której odbija się światło. To pewnie nic takiego, ale jak przebitka z innego życia pojawia się obraz biblioteki w warszawskiej szkole. Szkło rozbite na podłodze. Skąd ten fragment szkła na Io? Przecież w tym miejscu nie ma innej architektury niż namioty?

Kucam przy dziewczynce i kładę dłoń na jej ramieniu.

– Byłyście razem? – pytam. – To ktoś... to twoja mama?

Nie wiem, na ile avatary mają świadomość tego, że ich świat stanowi gra. Nie mam też bladego pojęcia, jakie łączą je więzy, czy odczuwają przywiązanie albo strach. Kiedy teraz rozglądam się wokół, wszędzie widzę śmierć.

Odciągam dziewczynkę od ciała, jakbym tym sposobem mogła wymazać z jej głowy wszystko, co widziała. Nie wiem, czy jej pamięć trwa dłużej niż kilka chwil i czy reakcja płaczu nie jest po prostu scenariuszem gry, ale w tym momencie jestem w stanie uwierzyć w jej rozpacz.

– *Mazi, mazi...* – powtarza płaczliwie.

– Musimy ją ze sobą zabrać! – oponuję, kiedy chłopcy proszą, żebym wsiadła do łązika i żebyśmy ruszyli w dalszą podróż. – Nie pojedę bez niej! Chcecie ją tu zostawić? Zaraz zatrzyma się tu inny łązik i ktoś ją zabije dla zabawy!

Ciepła dłoń dziewczynki w mojej ręce jest jak dłoń Nikoli. Na ubraniu wciąż czuję wilgoć po jej łzach i zaczynam się gubić. Rozsądek podpowiada, że to nie jest normalna sytuacja. Za dużo tu zbiegów okoliczności: rozbite szkło, dziewczynka w wieku mojej siostry, a wcześniej but znaleziony w namiocie, z plamą krwi...

– Nie zostawię jej tutaj samej! – powtarzam stanowczo. – Mamy miejsce w łaziku! Co wam zależy?

– Nie będziemy wozić ze sobą avatara! Poza tym nie jest sama, są tu jeszcze inne avatary – przekonuje Ian zmęczonym głosem. – To nie jest człowiek! Ożywia ją komputer! Nie daj się zwariować!

Nie ruszam się z miejsca, więc Ian zawraca do pojazdu.

– Mika, chodź! – irytuje się Mattia. – Tu nie jest bezpiecznie, jedźmy!

– A ona? – pytam bezradnie.

– Nie zabieramy jej – odpowiada Ian ostro.

Patrzę w stronę gór, gdzie w niebo leci dym. Spoglądam na Iana i w końcu puszczam dziewczynkę, a ona odsuwa się, wycierając łzy.

W łaziku Ian zajmuje miejsce za kierownicą, więc wspinam się na kanapę koło Josepha na tylnym siedzeniu. Tym razem nikt nie włącza muzyki. Odjeżdżamy z obozu w milczeniu, które tylko raz przerywa Joseph słowami:

– Naprawdę uważam, że te inteligentne avatary to najślabszy punkt gry. Jeśli będą robić „dwójkę”, powinni nad tym jeszcze raz pomyśleć.

Zasypiam z głową opartą o poręcz kanapy blisko Iana, który znowu przesiadł się do tyłu i od jakiegoś czasu zajmuje się reaktywacją urządzenia przypominającego ziemski tablet – podobno jest w stanie odtworzyć mapę Io.

Śni mi się, że gram z Sebastianem w grę, gdzie poruszamy się długim korytarzem, który przypomina hol w warszawskiej szkole. We śnie znowu nie pamiętam o tragedii, jaka się rozegrała. Kiedy popycha drzwi, widzę salę lekcyjną, w której zawsze odbywała się matematyka. Uczniowie ukryli się pod ławkami i spoglądają na nas wystraszonymi oczami. „Rób to, co ja” – prosi Sebastian, a potem przysuwa do oczu karabin i strzela...

Otwieram oczy w ciemności i szybko siadam, biorąc głęboki oddech. Z przodu łazika śpi Joseph, ale miejsca Iana i Mattii są puste. Zauważam ich kilka metrów ode mnie, spacerujących po skorupie Io, pograżonych w szeptanej rozmowie.

– Widział to? – pyta Mattia.

– Dopiero potem się zorientował.

– Powiedział coś? Rozmawialiście?

Ian potrząsa głową.

– Nie było czasu.

Zapada cisza i Mattia głośno wzdycha.

– Nie do uwierzenia, co? – spogląda na Iana.

Ian przez chwilę milczy, obracając coś w palcach.

– Nigdy bym nie przewidział takiego scenariusza – odpowiada w końcu. – Nawet, kiedy to się działo, kiedy było już po... nigdy.

Obozu Trzeciego do tej pory nie widziałam na oczy, ale to, na co patrzę, gdy wstaje świt, przypomina pogorzelnisko. Tym razem nie wysiadamy z łazika, na to jest zbyt niebezpiecznie. Z jego wnętrza oglądamy popalone namioty, ruiny jakiejś budowli i mur, pod którym leży kilka ciał avatarów. Moje spojrzenie biegnie po murze, podziurawionym niemal miejsce przy miejscu przez broń większego kalibru. Zauważam napis, wykonany czarną farbą – „łatwopalni”.

Mattia ścisza muzykę, kiedy mijamy grupkę avatarów przycupniętych na poboczu drugi.

– Pogadaj z nimi, Joseph. Dowiedz się, co tu się stało i kiedy – decyduje, hamując.

Joseph wyskakuje na zewnątrz i trochę nerwowo przestępuje z nogi na nogę, próbując nawiązać z nimi kontakt. Nie wydają się chętni do rozmowy, a łazikowi i nam przyglądają się nieufnie.

– I co? – pyta Mattia, kiedy Joseph wraca do łazika.

– Jakaś uzbrojona grupa szalała tu przez kilka godzin. Powiedzieli też, że na północy wszystko płonie. Podobno toczy się tam regularna walka.

Podczas najbliższego postoju bawię się, rysując patykiem na piasku.

– Prawdopodobnie za godzinę dotrzemy do kolejnego obozu – mówi Mattia, na co Ian odpowiada, że obóz na pewno okaże się spalony tak samo, jak ten, który minęliśmy, więc nie ma co liczyć na znalezienie wody albo czegokolwiek do jedzenia.

Wszyscy jesteśmy spragnieni, a temperatura, wzrastająca wraz ze wznoszącym się na niebie słońcem, tylko podsycza zmęczenie.

– Gdybyś wróciła do tamtego obozu, wszystko wyglądałoby tak samo – odzywa się Ian chwilę później, jakby wiedział, że ciągle myślę o dziewczynce, którą kazał mi zostawić w obozie. – Mała dalej nawoływałaby swoją matkę, a tamten avatar szukałby kości bliskich osób... To tylko obrazy, Astrid. Obrazy, które są tak zaprogramowane, że możesz je poczuć i w końcu zaczynasz w nie wierzyć.

Zasypuję piaskiem swój rysunek i przytakuję ruchem głowy. Po prostu... łatwo się w tym pogubić.

Eksplozja wulkanu kilka kilometrów od nas nie budzi wcale strachu, tylko ciekawość. Obserwujemy wyrzucany w niebo ładunek popiołu, który powoli przybiera kształt wielkiej, czarnej chmury i staje się coraz bardziej rozległy, by

niemal zakryć słońce.

– Mattia, jedź szybciej – prosi Joseph, kiedy na odkrytej skórze czujemy pierwsze gorące drobiny.

Muzyka w odtwarzaczu staje się głośniejsza wraz ze zwiększającą się prędkością. Na wybojach wyrzuca nas w górę, ale już po chwili grube opony znowu łapią przyczepność. W tym czasie niebo jest już niemal czarne od dymu, a po skorupie Io płyną strumienie lawy.

– Możesz jeszcze przyspieszyć? – denerwuje się Joseph.

Kolejny Obóz wygląda, jakby oczekiwał na przybycie graczy. Namioty stoją na swoich miejscach i nigdzie nie widać zgliszczy ani nawet miejsc podziurawionych kulami. Nigdzie jednak nie spotykamy żywej duszy.

– Jest w czym wybierać! – Mattia wyskakuje z łazika i przegląda stertę koszul, bluz i spodni, które walają się po całym obozie.

Joseph znalazł czyjeś notatki i wertuje je, wyraźnie zafascynowany.

– Gracze są niesamowici. Czasami zastanawiam się, kim oni są w prawdziwym świecie i czy kiedykolwiek ich spotkam.

– Raczej nie spotkasz. – Ian kuca przy porzuconej broni. – Io przestanie istnieć i rozejdą się po innych grach, więc w realnym świecie nie uświadczysz ich poza domami.

Spaceruję po rozgrzanej ziemi. Od prawie doby nie miałam w ustach niczego do picia, więc czuję się osłabiona i senna.

– Musimy znaleźć wodę. – Joseph, podobnie jak ja, słabo sobie radzi z uczuciem pragnienia.

Kiedy Joseph się oddala, podchodzę do Iana, który sprawdza sprawność znalezionej broni, i staję nad nim z rękami ukrytymi w kieszeniach spodni.

– Słucham? – Podnosi na mnie wzrok.

Kucam przy nim.

– Czy jest możliwość, że ludzie, z którymi walczyliśmy w Obserwatorium, wykonywali tylko swoje zadania? – pytam, ścisząc głos.

– Zadania? – podchwytuje. – Zadaniem mogło być zajęcie przez nich Obserwatorium, ale nie to, co się stało w środku.

– A jeśli komputer jest w stanie wyodrębnić nasze chęci do wyrażania dobra i zła? Jeśli rozdziela nam takie zadania, jakie jesteśmy w stanie wykonać?

– Przecież tego nie robi komputer. – Ian marszczy brwi, a jego oczy robią się czujne. Widzę w nim teraz inną osobę i tracę pewność, czy w ogóle go znam. – Nie wiem, o czym mówisz, Astrid. To jakiś obłąd. Chcesz mi wmówić, że zadanie Dereka polegało na torturowaniu ludzi w Obserwatorium? Że otrzymał takie wytyczne?

Waham się, spoglądam mu w oczy.

– Powiedz, że tak nie jest, a uwierzę. Przecież to ty zabiłeś Dereka.

Po moich słowach zapada cisza. Ian, żeby zająć czymś ręce, zagarnia za ucho kosmyk włosów. Dyplomata w nim jednak szybko wraca do formy:

– Astrid, przecież zabiłby ciebie. Był szalony, coś mu się stało. Torturował tamtych graczy, już nie pamiętasz?

Patrzemy na siebie jak dwoje przeciwników, którymi nagle się staliśmy. „To by było na tyle, jeśli chodzi o miłość i zaufanie” – przebiega mi przez myśl.

– Czy logując się do gry, udostępniam komputerowi również swoje wspomnienia? – pytam, a Ian opiera brodę na kolanie i przygląda mi się jakoś tak, jakby mój widok zaczął go boleć. – W Obozie, gdzie dziewczynka opłakiwała matkę, nadepnęłam na szkło. Kiedy poznałam Mattię, graliśmy w laboratorium, gdzie pod stołem schowała się kobieta... To obrazy z moich wspomnień, Ianie. Jest ich zbyt wiele, bym mogła uznać, że to przypadek.

Ian zamiast na mnie, spogląda w stronę namiotów, ale Mattia i Joseph gdzieś zniknęli i nikt nie przerwie naszej rozmowy.

– To tylko przypadek, Astrid – odpowiada. – Nikt nie zna twoich wspomnień.

Późnym popołudniem zaglądam do sali informatycznej i chociaż nie oczekuję, że w tych godzinach zastanę tam kogokolwiek, ku mojemu zaskoczeniu w środku jest informatyk.

– O! – dziwi się na mój widok. – Przyszłaś zapisać się na konkurs gier w technologii *Work a Dream*? Zapisało się już dziewięćdziesięciu uczniów, to trochę dużo. Jestem w stanie przeszkolić tylko kilkanaście osób, ale oczywiście, jeśli nalegasz, zapiszę cię.

Odpowiadam, że nie interesuje mnie konkurs.

– Chciałam zapytać pana o kilka spraw związanych z technologią *Work a Dream*.

Wskazuje mi krzesło w pierwszej ławce, gdzie normalnie siedzi Kaśka, i uśmiecha się pełen życzliwości.

– Co cię interesuje?

– Mówił pan, że technologia została stworzona dla nauki. Że można w niej zmienić bieg historii.

– Tak, takie były założenia, kiedy *Work a Dream* powstawało. – Nauczyciel dosuwa sobie krzesło po przeciwnej stronie biurka i przygląda mi się zadowolony, że tak dokładnie zapamiętałam jego słowa. – Chodziło o symulacje historyczne oraz o badania nad reakcjami człowieka w różnych warunkach. Oczywiście producenci gier komputerowych niemal wyrwali ją sobie z rąk, kiedy stała się dostępna. Rozpowszechnili ją i teraz możecie startować w konkursach, gdzie zakładacie na siebie ciała avatarów i...

– Wiem, jak to działa – przerywam łagodnie. – Załóżmy jednak, że grę coś uszkadza i gracz napotyka na swojej drodze elementy związane z jego światem realnym. Jak można to wyjaśnić? Czy w ogóle jest to możliwe?

Informatyk wydaje się coraz bardziej zaintrygowany. Zsuwa okulary i pociera szkła rąbkiem białej koszuli.

– Napotyka elementy realnego świata w grze? – dziwi się. – Chodzi ci o to, że gra miałaby urealniać jego wspomnienia?

Tłumaczę, że to nie są wspomnienia. Raczej zdarzenia podobne do wspomnień, które jednak nie powinny znajdować się w wirtualnej rzeczywistości.

– Na przykład fragmenty rozbitej szyby. – Te słowa wypowiadam trochę ciszej. – Szyba rozbija się w realnym świecie, ale tam, w grze, gracz ciągle widuje podobne sytuacje. Nie są identyczne, ale jednak trudno uznać, że to jedynie zbieg okoliczności.

Rozważa to.

– Nasuwają mi się tylko skojarzenia z nowoczesnymi programami

szpiegowskimi, które działają pod przeglądarkami i portalami społecznościowymi – stwierdza w końcu z uśmiechem, który ma zniwelować to porównanie. – Na pewno słyszałaś już o nich.

Tłumaczy, że zadaniem programów jest gromadzenie informacji o internautach. Trudno te programy znaleźć, a powstrzymanie tych najnowszych jest niemal niemożliwe. Mogą zapisać setki megabajtów o danym użytkowniku, o tym, co je, gdzie bywa, z kim się spotyka, tworząc w ten sposób jego profil.

– Nie wydaje mi się, żeby twórcy *Work a Dream* stosowali te zabiegi, ale...
– Urywa i zamyśla się. – Pod przeglądarkami są używane do tego, by zebrać dane o internaucie. Potem firmy, które je magazynują, mogą go bombardować spersonalizowaną reklamą. Nie mam jednak pojęcia, jaki byłby cel wprowadzenia ich w grze o tak zaawansowanej technologii. Może więc też chodzi o reklamę?
– Marszczy nos, wyraźnie poruszony tym pomysłem. – Technologia jest przecież bardzo kosztowna. Może więc firma chce zarobić na grze jeszcze większe pieniądze? Producenci marek odzieżowych albo broni płacą za to, że mogą się reklamować w *Work a Dream*, a co jednak za tym idzie, muszą wiedzieć, do kogo kierują swoje produkty i na co jest największe zapotrzebowanie. – Uśmiecha się, chyba rozważając, czy nie zabrnął zbyt daleko. – To banalne, prawda? I dlatego jest możliwość, że mam rację.

02:14 czasu Io

Nocą w pobliże łazika zakrada się zwierzę. Leżę skulona na tylnej kanapie i przyglądam się jego fosforyzującej sierści, a Ian, który też nie śpi, odzywa się szeptem:

– Tyle wysiłku włożono w grę, która nie przetrwa nawet dwóch lat.

Na głowę naciągnął kaptur bluzy, spod którego wystają tylko końcówki włosów, oczy i usta. Jednak to nie oczy, ale właśnie jego bluza przyciąga moją uwagę. Uważnie obiegam wzrokiem materiał, dostrzegam niewielki znaczek, który imituje niemal idealnie producenta ubiorów młodzieżowych, znanego mi z realnego świata. Przebiega mi przez myśl, że może niedługo wszystkie dodatki do gry będą płatne?

Możliwość zarabiania na grze dostrzegam teraz niemal wszędzie. Nasze ubrania, marka łazika, jego opony opatrzone firmowym znakiem producenta, który w realnym świecie zajmuje się też produkcją rowerów do dirtu i streetu; karabinki, za pomocą których wspinaliśmy się po skale. Broń. Broń odgrywa tu zdecydowanie największą rolę i mogę się założyć, że gdybym tutaj chciała ją nabyć, musiałabym w realnym świecie wykupić drogi pakiet albo zrobić przelew z konta.

Poza produktami są też inne możliwości zarobkowe: Opiekunowie, z którymi producent zawiera grube kontrakty, aby moderowali grę tak, by pochłaniała uwagę i przyciągała graczy możliwościami przeżycia w niej wielkich emocji. Możliwość zarobienia dużych pieniędzy widzę też w tym, co zastaliśmy w Obserwatorium albo w co być może wikła mnie Ian.

– Co robisz? – pyta, kiedy wodzę opuszkami palców po jego twarzy, zakreślając ciemne łuki brwi.

„Dlaczego wyglądasz właśnie tak?” – przebiega mi przez myśl. „Dlaczego jesteś podobny do avatarów, które wybierał Bartek, kiedy poruszałam się z nim w świecie gier internetowych?”. Czy wygląd Iana miał mnie do niego przyciągnąć? Czy ktoś to zaplanował? Czy istnieje możliwość, że jego avatar nie odpowiada prawdziwemu wyglądowi gracza?

Przeraża mnie, że być może nic tu nie jest przypadkowe – ani jego pojawienie się na mojej drodze, kiedy sama wędrowałam po Io, ani ten wygląd, ani nawet moja krótka, żółta sukienka, której nie miałam możliwości dobrać sobie sama, kiedy wchodziłam do gry. „Wirtualny świat” – powtarzam w myślach. „Tu nic nie jest prawdziwe”.

W piersiach narasta ciężar, kiedy Ian opiera policzek o moją skroń i otacza

mnie ramionami. Chcę zapytać: jak wyglądasz naprawdę? Kim jesteś w realnym świecie i czemu zabrałeś mnie ze sobą w tę podróż?

– Zatrzymaj się tutaj, nie jedźmy dalej.

– Nie gap się, Astrid! Wysiadajcie... bierz broń!

Zostawiamy łazika na poboczu szerokiej drogi, która prowadzi do Obozu Siódmego. Słońce wędruje po niebie, odbijając się w tych szybach budynków, które ocalały mimo wybuchów. Dojechaliśmy do miejsca, które przypomina miasto poprzez nagromadzenie budynków mieszkalnych, oddzielonych chodnikami i ulicami.

– Trzymaj się blisko nas – prosi Ian, podając mi broń. – A gdyby coś się działo...

– Wiem, mam się odłączyć. – Omijam go wzrokiem, przeładowując karabin.

Mapa miasta na zreaktywowanym przez Iana urządzeniu przypomina dystrykt o setce identycznych baraków oraz trochę wyższych budynków, z których większość w chwili obecnej płonie. Podzielone wąskimi ulicami, w rzucie z góry wyglądają jak labirynt.

Mattia wskazuje palcem budynek położony w centralnej części, tuż za mostem, i wyjaśnia, że według niego tam powinniśmy się kierować i tam prawdopodobnie jest Michael, ostatni z Opiekunów i jednocześnie jedyny, którego nie poznałam.

Nie wiem, czy to w wyniku zmęczenia, czy może z powodu wszystkiego, co się wydarzyło, broń wydaje mi się dwa razy cięższa niż poprzednio. Zarzucam ją na ramię z wysiłkiem i podrywam się do biegu, by nadążyć za Opiekunami. Im bliżej jesteśmy centrum, tym ulice stają się szersze, a budynki bardziej zniszczone. Dociera też do nas woń spaleniwna, a na chodnikach zauważamy coraz więcej ciał oraz uzbrojonych graczy.

Kłęby dymu unoszą się nad miastem, gdziekolwiek spojrzę, widzę powybijane okna, na murach napisy wykonane sprayem albo czarną farbą, w których przekleństwa przeplatają się z groźbami i oznakami gniewu. Nie zwalniamy kroku, kiedy mijamy leżące na chodniku zwłoki dwóch kobiet. Jedne są zwęglone, jakby uległy spaleniowi, inne podziurawione przez broń jak sito. Trzecia postać już zmieniła się w czarną kałużę.

– Tam nie idźcie! – woła chłopak, który nadbiegł z naprzeciwka i gestykułując, próbuje nas skierować na lewo od głównej ulicy.

Joseph pyta, co się dzieje w centrum, ale chłopak już zdążył odbiec, krzycząc, żebyśmy zawrócili.

– Co robimy? – denerwuje się Joseph, przystając.

– Idziemy dalej – odpowiada Mattia.

Wojskowy łazik wytacza się zza rogu, z grupą chłopaków w środku. Mogą

mieć po szesnaście, siedemnaście lat, ale arsenał trzymanej przez nich broni jest tak okazały, że równie dobrze mogliby należeć do jakiejś jednostki specjalnej.

– Pięćset metrów do mostu – czyta Joseph z urzędnika, podczas gdy łazik objeżdża nas, a chłopacy siedzący w środku nie spuszczaają z nas oczu.

W prześwitach między barakami zauważam nadbiegającą grupę kilku awatarów z bronią gotową do strzału.

– Nie gap się na nich! – rzuca Ian, spychając mnie na drugą stronę ulicy.

Pochyliam więc głowę i kolejne metry drogi pokonuję, starając się nie myśleć o tamtej grupie. Ulica została rozryta przez ładunki wybuchowe i broń ciężkiego kalibru. Wyczuwam napięcie w powietrzu, delikatną wibrację, która uświadamia mi, że zaraz wydarzy się coś złego.

Dym bucha z okien baraku, który właśnie mijamy.

– Tam są ludzie! – krzyczy ktoś, próbując dostać się do środka mimo wysokich płomieni. – Pomocy!

Nie zwalniamy kroku, mimo że z okna dobiega rozpaczliwy krzyk. Ian, jakby przewidując, że będę chciała pomóc, łapie mnie za nadgarstek, i to tak mocno, że nie mam szans się wyrwać.

– Szybciej, sto pięćdziesiąt metrów do mostu! – rzuca Joseph, spoglądając na urządzenie.

Dwójka chłopaków, którzy wyglądają, jakby chodzili jeszcze do gimnazjum, przecina nam drogę. Jeden z nich unosi dłonie, jakby chciał do nas strzelić, ale nie zatrzymujemy się, a Mattia rzuca w jego kierunku przekleństwo po włosku.

– Sto metrów! – Joseph ogląda się za awatarami, które mijamy, a biegnącymi od centrum miasta. Jeden z nich krzyczy coś przez ramię, co chyba jest skierowane do nas, ale akurat rozlegają się strzały, więc nie udaje się nam zrozumieć przesłania.

Przed nami zarysowują się kręte ulice, a napotkane osoby zmiierzają w przeciwnym kierunku niż my. Zza zakrętu wypada dwójka wysokich mężczyzn, którzy na nasz widok podrywają się do szybszego biegu. Mają broń, więc opieramy się plecami o mur, nie zamierzając walczyć.

– Wycofajmy się stąd – prosi Joseph.

Nie mamy jednak czasu, ponieważ do dwójki dołącza trzeci gracz, też z karabinem, i wszyscy zbliżają się do nas. Mattia tłumaczy po angielsku, że nie jesteśmy zainteresowani walką pomiędzy nimi, po prostu musimy przedrzeć się przez miasto, więc niech nam dadzą spokój.

Odpowiada mu okrzyk w języku, którego żadne z nas nie rozumie.

– Nie znają angielskiego. – Ian uśmiecha się z niedowierzaniem.

– Pierdołę! – Joseph jest tak spocony, że pot spływa mu po policzkach jak łzy. – Kto im kupił konsolę?!

Jeden z graczy wskazuje broń Iana, podczas gdy lufa karabinu unosi się na

Mattię.

– Czego chcą? – nie rozumie Ian, więc Mattia wyjaśnia, że chyba chodzi o jego broń.

– Oddaj im ją i spadajmy stąd. I tak zaraz będziemy w Bazie, więc nie potrzeba nam tego gnata! Idioci!

Gracze w chustach nasuniętych na nosy i usta przypominają mi kontrrewolucjonistów z Arabskiej Wiosny. Moje spojrzenie przyciągają ich oczy – piękne jak u avatarów, a jednocześnie pełne złości. Wymieniają się informacjami w swoim języku. Następuje wymiana zdań, po której lufa karabinu popycha Mattię w stronę, gdzie się kierowaliśmy. Przepustką jest jednak broń Josepha, która wydaje im się najciekawsza. Oddajemy im ją niemal z ulgą. Staramy się nie oglądać za siebie, kiedy w pośpiechu porzucamy to miejsce. Kolejne skrzyżowanie dróg na rogu wysokiego budynku przyjmujemy jak wybawienie od napięcia, że za naszymi plecami rozlegną się strzały.

– Most jest... – zaczyna Joseph, ale nie kończy.

Most jest na prawo, ale w uliczce stoją gracze. W chwili, gdy wychodzimy z budynku, dostrzegają nas. Zdażam zauważyć klęczącą między nimi postać na chodniku.

– Szybko! – Mattia podrywa się do biegu. – Lepiej wiejmy stąd!

Reszta następuje w ułamkach sekund. Przede mną i Ianem biegnie Mattia, ale rozdzielamy się, kiedy jesteśmy przy otwartych drzwiach prowadzących na klatkę schodową jakiegoś budynku. Mattia mija je w rozpędzie, a my wpadamy do środka. Ian biegiem wspina się w górę schodów, ponaglając mnie, ilekroć zwolnię. Wcześniej nie zwróciłam uwagi na to, że budynek jest aż tak wysoki, ale teraz mam wrażenie, jakby rozrastał się w miarę, gdy pokonujemy schody. Na wysokości trzeciego piętra dochodzi mnie dźwięk otwieranych na dole drzwi i ktoś wbiega na klatkę schodową. Huk strzałów niesie się echem po klatce, odbija od powybijanych szyb, drży w metalowej barierce, a my przywieramy do ściany, wymieniając się spojrzeniami. Ian bezgłośnie tłumaczy, że bym trzymała się z daleka od środka klatki schodowej. „Przecież wiem!” – odpowiadam równie cicho.

Przyciśnięci do ściany wspinamy się dalej.

W korytarzu, który kończy piętra, znajduje się dwoje drzwi. Ian naciska klamkę w jednych, a one otwierają się bez oporu. Wbiegamy do dużego, nie wykończonego studia, gdzie ściany nie zostały jeszcze pomalowane. Nie ma tu żadnych mebli, żadnych sprzętów. Trafiliśmy do niedopracowanego elementu gry? Wygląda na to, że algorytmy gry są dopisywane równoległe z rozwojem wypadków na Io! Razem z tą myślą pojawia się kolejna, że skoro element nie został dopracowany, może się okazać, że stąd nie ma wyjścia.

Nie myślę się.

– Jeszcze to... – Ian przesuwa rękami po miejscu, gdzie powinny znajdować się okna, a gdzie jest gładka ściana. – Szlag by to!

Wbiega do kolejnego pomieszczenia, które ma ściany powleczone tapetą w gwiazdny wzór.

– Tędy! – Otwiera okno i wychylony przez parapet, z niepokojem spogląda w dół. Od razu wiem, co chce mi powiedzieć: brakuje schodów przeciwpożarowych. – No trudno, chwycisz się tamtego gzymsu... Chodź!

Ponieważ nie reaguję, chwyta mnie za łokieć i ciągnie do okna, a potem pomaga wskoczyć na parapet.

– Oszalałeś? – Łapię się jego ramienia.

Wskazuje mi krawędź dachu, której według niego powinnam się uchwycić.

– Dasz sobie radę!

– Nie, nie dam!

Skok pomiędzy kamienicami zdecydowanie się różni od skoków na pustyni. Tu jeśli spadnę na podwórze, zginę z rąk innych graczy! Poza tym kamienica, gdzie powinnam doskoczyć, jest za bardzo oddalona.

– Astrid, idź! Nie ma czasu!

Na siłę rozwiera dłoń, którą się go trzymałam, i nagle pod palcami mam tylko powietrze.

– No już, skacz!

Obracam się do krawędzi, która znajduje się w odległości kilku metrów ode mnie, a Ian powtarza, żebym się pospieszyła. Skaczę, starając się celować tak, by pod palcami poczuć gzyms, ale to się nie udaje. Lecę w dół, dłonie ocierają się o cegły i w ostatniej chwili chwytam się prętów balkonu. Gdy próbuję podciągnąć się w górę, drżą mi ramiona z wysiłku.

Ian łąduje koło mnie. Po dźwiękach docierających z budynku orientujemy się, że gracze są już w mieszkaniu, zrywamy się więc na nogi i biegniemy po dachu, starając się pochylać i jednocześnie być dość szybcy, żeby nie dopadł nas żaden strzał.

– Jaki masz plan? – pytam Iana, kiedy kryjemy się za kominem, który okazuje się kolejnym niedopracowanym elementem gry, gdyż nie ma jeszcze nawet otworu, przez który moglibyśmy dostać się do budunku. Ian spogląda na mnie jakoś dziwnie, więc poprawiam się: – Masz jakiś plan?

– Nie mam. – Zsuwa z ramienia broń i otwiera magazynek, sprawdzając, ile zostało mu naboju. Niewiele. Wszystkie potrzebne akcesoria mieli przy sobie Mattia i Joseph.

Po szaleńczym biegu i wędrówce po dachach jesteśmy bardzo zmęczeni i spragnieni. Powietrze ociepla się o kolejne stopnie pod wpływem prażącego słońca.

Z dachu rozpościera się panorama Obozu, więc nareszcie widzę most, do którego próbowaliśmy się dostać. Teraz wydaje się odległy i nierealny tak bardzo, jak to tylko możliwe.

– Powiesz mi wreszcie, co tu się dzieje? – pytam z nieskrywaną złością.

Mam wrażenie, jakbyśmy byli kiepskimi aktorami, którzy właśnie wyrwali się z jakiegoś sitcomu, kiedy odpowiada, że nie wie, o co mi chodzi.

– Jak to nie wiesz? – Tracę cierpliwość. – Grasz na kontrakcie, jesteś Mistrzem Gry, Opiekunem i masz kontakt z firmą, która wyprodukowała tę grę. Zarabiasz na tym, co teraz robimy, i nie wierzę, że nie masz pojęcia, co tu się dzieje i co zrobiły z grą szpiegowskie oprogramowania dużych firm, które się w niej reklamują!

Nie próbuję się bronić ani niczego mi tłumaczyć.

– Musimy działać razem – odpowiada z równie dużym zniecierpliwieniem. – Cokolwiek więc teraz myślisz...

Pocieram powieki i chciałabym, żeby zamilkł.

– Cokolwiek teraz myślisz, Astrid, nie bierz tego do siebie, tylko wydestańmy się stąd.

Wsuwamy się w wąską szczelinę okna, które udało nam się podnieść do połowy, i po chwili lądujemy na podłodze w mieszkaniu. Też wygląda, jakby graficy dopiero zaczęli nad nim pracę. Kiedy mijam łazienkę, widzę miejsca, gdzie w niedługim czasie powinna pojawić się umywalka i wanna, a na ścianie wisi tylko fragment lustra. Nie miałam nic w ustach od poprzedniego wieczoru, z głodu i pragnienia czuję się coraz słabsza. W kuchni znajduję lodówkę, ale za drzwiczkami nie ma nic poza białym, jakby naszkicowanym wnętrzem.

Szwendamy się po mieszkaniu, obchodząc pokoje, gdzie rozstawiono tylko szafę i łóżko. Zauważam kilka drobiazgów leżących na parapecie, które przypominają mi realny świat: pojedynczy kolczyk, dwie płyty CD bez okładek, których pewnie nie dałoby się odtworzyć, gdybym włożyła je do jakiejś wieży. Obracam je w palcach, podczas gdy Ian, wyraźnie zmęczony, siada na łóżku.

Product placement: na płycie zauważam firmowy znaczek, którego dotykam.

– Dlaczego właściwie to się nie udało? – pytam, mając na myśli płonące Io.

Płyty CD, niekompletna biżuteria, lodówka i kilka ubrań w szafie, po które sięgam, ze zdziwieniem rozkładając je na podłodze. Wszystko jest takie piękne, realne do bólu i włożono w to tak ogromny wysiłek. Próbuję wyobrazić sobie, jak wiele pracy kosztowało stworzenie całego tego świata i ilu ludzi przy tym pracowało.

– W każdej innej grze o twoich działaniach decyduje scenariusz – odzywa się Ian. – Przewiduje się ruchy gracza, oblicza prawdopodobieństwo tego, co jeszcze może zrobić. Wszystko jest pod kontrolą, chociaż masz złudzenie, że wcale

tak nie jest. Tutaj... – Rozgląda się wokół. – Tutaj nie ma żadnej kontroli. Wchodzisz do gry i decydujesz o wszystkim, łącznie z tym, czy wolisz sięgnąć po broń, czy będziesz całymi dniami uprawiać kanioning albo przedzierać się przez pustynię. Dlatego wszystko się posypało.

Siadam na podłodze pod ścianą, jak najdalej od niego.

– Ile ci za to płacą?

Z rozdrażnieniem wstaje z łóżka i podchodzi do okna.

– Ile, Ian? Za podkładanie się komuś dostajesz premię czy licytuje się jakoś twoje stawki? Powiedz – naciskam, czując, jak wzbiera we mnie złość. – Podaj powód, dla którego zgodziłeś się adorować mnie! I sumę, za jaką zgodziłeś się podłożyć Marcowi i Gabrielle oraz naraziłeś mnie na tamto wszystko!

Gdyby nie brud na twarzy, pewnie widziałabym, że jego policzki dosłownie płoną. Obraca się do mnie plecami, obserwując podwórze w dole.

– Co za zbieg okoliczności – mówię dalej, coraz bliższa nie złości, a żalu. – Zjawiłeś się tak nagle na mojej drodze, kiedy w krótkiej sukience pokonywałam samotnie pustynię... Wielkie szczęście, prawda, Ianie? Ponieważ roztoczyłeś nade mną opiekę, zabrałeś mnie też do Obozu, gdzie mieliśmy spać pod jednym namiotem... – Głos więźnie mi w gardle. – Mattia też został opłacony, żeby zaprowadzić mnie do motelu? Po co? Tak wiele wysiłku dla nic nie znaczącego gracza, jakim jestem!

Ian ciągle stoi do mnie plecami.

– Poprosiłem go, żeby ci pomógł – odpowiada, chyba dobrze wiedząc, że w to nie uwierzę. – Za kilka godzin zginęłabyś z rąk innych graczy, a ja nie mogłem się tobą zająć, więc... – Pewnie chce dodać, że miał inne zadanie, ale rezygnuje, uświadamiając sobie, że cokolwiek powie, dla mnie już wszystko teraz brzmi jak jedno wielkie kłamstwo. – Po prostu go o to poprosiłem.

22:00 czasu Io

– Kiedy weszłaś do gry, Mattia postawił zakład, że nie przetrwasz nawet doby. W tamtym miejscu na pustyni wulkany mają najsilniejszą aktywność, ale nawet nie o to chodziło, tylko o grupy graczy, które tamtędy się poruszały, a dla których samotna dziewczyna w krótkiej sukience byłaby jak prezent. – Uśmiecha się smutno i żeby zająć czymś ręce, zwija w palcach sznurówkę od bluzy.

– Gdzie mnie oglądaliście?

– Na monitorze. Mamy taką możliwość, żeby obserwować grę.

– Kto jeszcze ją ma?

Spogląda mi w oczy zmęczonym spojrzeniem kogoś, kto nie widzi sensu w dalszej obronie.

– Ci, którzy zapłacą i widzą w tym sens. Najczęściej jednak wolą sami założyć ciała avatarów i przeżyć wszystko na własnej skórze.

Dzieli nas szerokość pokoju, oboje tkwimy pod przeciwległymi ścianami, a zmierzch, który już zapadł, sprawia, że okno rozświetla się przy każdym kolejnym wybuchu feerią barw. Przebiega mi przez myśl, że ktoś zapłacił Ianowi, żeby był ze mną tamtej nocy w schronie, gdy Mattia leżał nieprzytomny. Może ktoś chciał obejrzeć nas razem.

– Dlaczego ja?

Wzrusza ramionami.

– Wydałaś się nam ładna i... – Marszczy brwi. Dokładnie wie, jak okropnie musi dla mnie brzmieć to wszystko, co opowiada. – I dość interesująca, żeby przyciągnąć uwagę kogoś, kto będzie chciał zapłacić za późniejszą walkę z tobą albo... – Nabiera tchu i w końcu dodaje: – Albo za romans z tobą.

Na jego twarzy pojawia się światło Europy, kiedy księżyc wysuwa się zza chmur. To samo zimne światło modeluje jego włosy, kołysze się w ciemnych oczach.

– Tak właśnie robicie? – pytam, siląc się na spokój. – Wybieracie osoby, które potem „sprzedajecie” bez ich wiedzy innym graczom?

Zamiast przytaknąć, pochyla głowę i milczy.

– Ktoś zapłacił za mnie? Za co dokładnie? – Wychylam się w jego stronę, a w moim głosie znowu brzmi złość. – Za oglądanie, jak romansuję z tobą? Ktoś chciał na to patrzeć?

– Nie twórz scenariuszy, których nie ma – odzywa się, nie podnosząc wzroku. – Nie miałem cię uwieść... Miałem ci pomóc przejść przez pierwszy etap

gry, żebyś zdobyła więcej punktów i na jakiś czas w niej została.

Na horyzoncie moich myśli pojawia się trójka avatarów, którzy przerwali nam wędrówkę. Ian chyba też o nich myśli. Odzywa się wciąż tak samo cicho, uprzedzając moje pytanie.

– Nie planowałem tego, Astrid. Nie wiedziałem, że zrobią ci krzywdę. Chcieli mieć nad nami przewagę i za to zapłacili, ale wszystko wymknęło się spod kontroli. Nie wszystko, co robię na Io, jest przecież wynikiem kontraktu albo tego, że ktoś chce być ze mną w konkretnej sytuacji. Zresztą... – Jego spojrzenie ślizga się po podłodze, a mi przychodzi do głowy, że pewnie często ma jednak propozycje, w których ktoś pragnie być z nim w określonych scenach. – To tak nie działa. Można negocjować pewne rzeczy z ludźmi, którzy za to płacą, ale nie przewidzisz wszystkiego, ponieważ na Io nie ma zaplanowanego scenariusza i gracze mają dowolność.

– Kto ci zapłacił z tamtej trójki?

Jeszcze przez chwilę naiwnie wierzę, że jednak zaprzeczy.

– Pedro.

– Wiedziałeś, co zrobi?

Potrząsa głową.

– Nawet nie wiedziałem, kiedy to zrobi. Po prostu... – Pociera oczy ze zmęczeniem. – To wymknęło się spod kontroli.

Huk wystrzału rozlega się tak blisko nas, że przez chwilę spoglądamy w okno, za którym niebo żarzy się na czerwono.

– Jak się z tobą skontaktował? – drażnę. – Przelał ci pieniądze na konto, zanim doszło do... określonej sytuacji?

Ian spogląda na mnie jakby chciał poprosić, żebym przestała.

– Skontaktował się z osobą, która się tym zajmuje.

– Z kim? – nie ustępuję, a on wzdycha ze zniecierpliwieniem.

– Z kimś, Astrid, przestań już! Sprawia ci to przyjemność, czy jak?

Mam wrażenie, że chce mi o czymś powiedzieć, rozchyła usta, ale potem rezygnuje i wbija wzrok w swoje dłonie, zajęte skręcaniem sznurówki. Ze środka wyciąga nić i obraca wokół palców. Cisza wisi między nami jak duszna zasłona. Patrząc na niego, widzę teraz obraz chłopaka, którego straciłam i którego szukałam w tysiącu gier, przez kolejne lata, aż do terażniejszości. Nie mógł być dokładnie taki, jak chciałam, ponieważ został upleciony z tamtych wszystkich avatarów, którymi posługiwał się Bartek w grach, oraz z moich wspomnień. Dlatego powstała ta mieszanka, zaprojektowana tak, by mnie do siebie przyciągnąć. Udało mu się, rozkochał mnie w sobie, a teraz siedzi z pochyloną głową i sprawia wrażenie coraz bardziej przygnębionego.

– Jak masz na imię? – pytam.

– Co za różnica, po co ci to? – Ian kręci głową.

– Powiedz – naciskam.

Kolejna chwila ciszy. Ian przerywa ją niemal szeptem:

– Pamiętam ciebie, brałaś udział w konkursie gier RPG – zaprzecza ruchem głowy, przewidując moje pytanie. – Nie, nie byłem uczestnikiem, po prostu cię pamiętam, ponieważ wyszłaś z sali w trakcie drugiej konkursowej rundy. Wiem, że masz na imię Mika. Nazwisko wyleciało mi z głowy.

Uświadamiam sobie, że mówi o krajowych zawodach. Jestem tak wyczerpana i zrozpaczona, że z bezradności zaczynam się śmiać. Szukałam go w Kanadzie, USA, Szwecji i Bóg wie gdzie jeszcze, a on pochodzi z Polski!

Śmiech zamiera mi na ustach. Wskazuję ruchem ręki jego ciemnobrązowe włosy. To już ostatnie pytanie, które mogę mu zadać, zanim w pełni zrozumie, że Ian, w którym się zakochałam, nigdy nie istniał.

– W realnym świecie też nosisz warkocz?

Sprawia wrażenie, jakby nie wiedział, co mam na myśli. W końcu ze zdziwieniem dotyka krótkiego warkocza.

– Nie... jasne, że nie... to tylko avatara.

W szufladach w kuchni szukam czegokolwiek do jedzenia i w końcu w jednej z szafek znajduję paczkę sucharków. Niewielkie to pocieszenie po dniu bez picia i wielogodzinnej ucieczce. Kiedy biorę do ust pierwszy kęs, żołądek zwija mi się boleśnie, a usta robią się jeszcze bardziej suche, i w końcu wszystko wyrzucam do kosza na śmieci.

– Jak długo chcesz tu tkwić? – pytam Iana, kiedy po powrocie do pokoju zastaję go wciąż siedzącego na łóżku, w tej samej pozycji, w której ze mną rozmawiał.

– Nie wiem, też wolę stąd spadać.

Mój szósty zmysł uaktywnił się i zaczynam przeczuwać coś niedobrego. Niecierpliwie zbliżam się więc do okna, żeby sprawdzić, czy na dziedzińcu są jeszcze tamte avatary z bronią, ale w ciemności niewiele widzę.

Ian też robi się niespokojny. W końcu stwierdzamy, że nie ma sensu dłużej czekać.

Zbiegamy po schodach, starając się nie robić hałasu. Klatka schodowa jest ciemna i kończy się drzwiami, w których brakuje klamki. Cofamy się więc do drzwi prowadzących do piwnicy i zagłębiamy w mrok. Miałam go już nie dotknąć, ale kiedy łapie mnie za rękę, wiem, że to jedyne wyjście, byśmy się nie rozdzielili w tych ciemnościach.

Dziedziniec też tonie w mroku, przerywanym jedynie przez flary. Gdzieś daleko płonie jakiś budynek, a noc jest tak zimna, że zaczynam żałować porzucenia kryjówki.

– Musimy się dostać do mostu – wyjaśnia Ian szeptem.

– Ponieważ tam jest jeden z was?

– Tam mogą być wszyscy.

Od mostu dzieli nas zaledwie kilka przecznic, ale musimy się spieszyć. Staram się dotrzymać Ianowi kroku, kiedy prowadzi mnie wąskimi uliczkami poprzez dziedzińce i miejsca, gdzie baraki stoją tak blisko siebie, że przypominają ludzkie slumsy. Pod popisanym farbą murem zauważam kota, śledzącego nas dużymi, błyszczącymi oczami. Avatar-dziecko kuca na chodniku, w miejscu, gdzie leżą łuski od nabojów. Na dźwięk naszych kroków podrywa głowę i przesywa nas złym spojrzeniem.

Przypominam sobie, co Ian mówił o avatarach, które zostały zabite w grze i zachowały pamięć bólu i śmierci. Mam wrażenie, że tu, w Obozie w środku nocy spotykamy tylko takie postacie. Niektóre wałęsają się, jakby straciły pamięć, jak automaty powtarzając jakieś słowa. Inne przyglądają się nam wrogo i wyczuwam, że widzą w nas tylko agresorów.

– Nie patrz im w oczy – prosi Ian, przebiegając przez ulicę, żeby nie iść po tej samej stronie, co wysoki mężczyzna o nieprzytomnym spojrzeniu, które ożywia komputer.

Teraz już trzymam się jego dłoni wręcz kurczowo, a strach wierci mi dziurę w brzuchu. Potykam się o kamienie, o nierówności terenu. Brakuje mi sił, by tak sprawnie jak on wspiąć się na schody prowadzące do świątyni.

– Potrzebujemy łazika – mówi trochę zdyszczonym głosem, ciągnąc mnie za sobą jak balast, który z minuty na minutę staje się cięższy. – Patrz...

Wskazuje rozbitą witrynę w pomieszczeniu, które wcześniej pewnie było sklepem spożywczym. Przebiegamy ulicę i uważając, by się nie pokaleczyć, przekraczamy rozbitą szybę. Regały zostały wywrócone, półki świecą pustkami, a na podłodze wala się towar, po który sięgamy w nadziei, że okaże się wodą albo sokami.

– Jakiś sok. – Ian otwiera butelkę i podaje mi, więc biorę długi łyk, od którego moje wyschnięte gardło niemal płonie.

– Proszę. – Oddaję mu, żeby też się napił, i sięgam po pozostałe produkty. Nie udaje mi się jednak znaleźć żadnej więcej butelki, więc dzielimy się tą jedną, którą znalazł.

Zimno wygoniło z ulic gapiów. Jeśli nawet trwały tu zamieszki, przy temperaturze, która spadła w nocy, wszyscy pochowali się do budynków, więc napotykamy tylko i wyłącznie postacie ożywione przez komputer. W świetle spadającej flary wydłużają się nasze cienie.

Strzały rozlegają się w przecznicy, w którą właśnie chcieliśmy wbiec, więc Ian pociąga mnie w przeciwnym kierunku i lawiruje pomiędzy identycznymi dziedzińcami, aż niemal tracę orientację, gdzie jesteśmy. Mijamy wysokiego avatara, który mierzy nas wrogim spojrzeniem. Kiedy jesteśmy blisko niego,

zauważam, że ramię zwisa mu jakoś bezwładnie, a na koszuli ma krew.

– *Silaha* – szepcze, nie odrywając od nas oczu – *Silaha*...

– Chodź, Astrid... – Ian ciągnie mnie za sobą na pusty chodnik. Jest za późno, żeby się cofnąć, kiedy zauważamy kilku graczy, ubranych w ciepłe puchowe kurtki i syberyjskie czapy. Uświadamiam sobie, że między postaciami ktoś leży, że właśnie jesteśmy świadkami samosądu. Na dźwięk naszych kroków uniesiony do strzału pistolet zmienia kąt i zamiast postrzelić tamtego chłopaka, kula zostaje posłana do nas.

Ian upada na ścianę, od której szybko się odrywa i ciągnie mnie za sobą w wąską bramę. Za nami rozlegają się okrzyki i tupot nóg. Kiedy w biegu pokonujemy kolejny ciasny, klaustrofobiczny dziedziniec, otoczony kamienicami, w oknach zauważam twarze graczy.

– Biegnij! – nakazuje Ian, a ja dopiero teraz widzę na jego bluzie plamy krwi.

Nie ma czasu na pytanie, czy to poważna rana. W oknie na jednym z pięter pojawia się snajper z bronią. Biegniemy między smugami światła i cienia, balansując pod arkadami. Z daleka widzę rzekę magmy i most. Pociski ścigają nas, wrywając z murów fragmenty elewacji.

Nie mam pojęcia, jak długo to trwa. Zmęczenie sprawia, że nie myślę jasno. Trzymam się kurczowo dłoni Iana i jak automat wykonuję jego polecenia. Zauważam rzeczy, których nie powinno tu być. Na ulicy leży kobiecy but, pod niskim murkiem ukryła się dziewczynka w wieku Nikoli.

– Mika, nie zatrzymuj się! – prosi Ian, kiedy potykam się o kolejny but, porzucony na ziemi i kompletnie nieadekwatny do strojów noszonych na Io.

– Ianie, dzieje się coś złego... – Nie umiem mu wytłumaczyć, że to, co się dzieje, odtwarza teraz moją przeszłość.

Niemal czuję, jak wszystko wokół napina się, a powietrze delikatnie wibruje. Koszulka na plecach Iana coraz wyraźniej barwi się na czerwono, w miarę gdy pokonujemy kolejne przecznice. Obóz powoli budzi się do życia. Głośna eksplozja niemal nas przewraca, kiedy wybucha pobliski budynek. Towarzyszą temu wiwaty i salwy z karabinów.

Kryjemy się za potężnym filarem, gdzie Ian przyciska ręce do rany. Karabin jest dla niego za ciężki przy takim osłabieniu avatara, więc decyduje się go odłożyć.

Pojawia się wojskowy łaźnik, z kilkoma mężczyznami w środku, zatem znowu podrywamy się do biegu. Przed nami rysuje się skrzyżowanie ulic w pobliżu mostu, ale tam też stoi uzbrojona osoba, więc zatrzymujemy się. Ian rozgląda się wokół, szukając drogi ucieczki, ale jedyna wolna przestrzeń prowadzi do kolejnej grupy graczy, którzy właśnie nas dostrzegli.

– Astrid, odłącz się! – prosi Ian, cofając się pod ścianę i jednocześnie

puszczając moją dłoń. – Odłącz się! – powtarza, ze wzrokiem wbitym w nadchodzących mężczyzn. – Szybko! Potem będzie za późno!

Zbliżają się bez pośpiechu, jak ludzie, którzy wiedzą, że wygrali. Każdy z nich jest uzbrojony, a my nie mamy czym się bronić.

„Io przegrywa właśnie tym, że oddaje władzę w ręce graczy” – myślę, gdy lufa sunie po koszulce Iana i w końcu dotyka jego skroni. Powinien zamknąć oczy, ale on spogląda napastnikowi w twarz.

„Jak wiele razy można przeżyć na Io własną śmierć?” – myślę. „Ile czasu potrzebuje umysł, żeby poradzić sobie w realnym świecie z przekazem, że stało się coś złego?”

Nie mam dobrych argumentów, nie mam też barteru, który mógłby ich zainteresować. Mówię więc to, co jako jedyne wydaje mi się warte wysłuchania przez nich:

– Jestem Opiekunką. Jeśli mnie zabijecie, otrzymacie wystarczająco dużo punktów, żeby przejść na drugi poziom gry. Zabicie jego nic wam nie da...

Ian spogląda na mnie z niedowierzaniem, podczas gdy pozostali gracze zbliżają się, odbezpieczając broń.

– Jestem Opiekunką – powtarzam głośniej. – Jeśli mnie zabijecie, przejdziecie na kolejny poziom gry!

– Co ty robisz?! – Ian odzywa się do mnie ze złością. – Ona pieprzy głupoty! Rozwał ją, a sam się przekonasz!

Lufa już nie celuje w niego, karabin oscyluje pomiędzy nim a mną.

– Nie jest żadną Opiekunką! To zwykły gracz, niczego nie zyskasz, strzelając do niej!

– Na drugim poziomie będziesz miał moc szóstego zmysłu. – Serce tłucze mi się w piersiach jak oszalałe, a nogi drżą. – Będziesz czytał myśli innych graczy, widział w ciemności, będziesz...

To tylko moment. Widzę, jak gracze wymieniają spojrzenia, a potem ten, który stoi najbliżej nas, robi krok w tył i unosi broń do oczu. Sekunda, gdy odbezpiecza spust. Słyszę charakterystyczny dźwięk, od którego jeżą mi się włoski na skórze.

– Nie rób tego! – krzyczy Ian. – Wrabia cię! Nie słuchaj jej! To zwykły gracz!...

Eksplozja wstrząsa budynkami i skorupą Io. Upadam na ziemię w chwili, gdy rozlega się strzał. Osłaniam głowę rękami, a z murów spadają cegły i kawałki betonu. Huk jest ogłuszający, straszny. Mam wrażenie, że cały świat wywraca się do góry nogami. Jeszcze przez chwilę widzę w pyle postaci, które próbują biec, a potem wali się budynek, pod którym ktoś zdetonował ładunki, i wtedy tracę świadomość. Zanurzam się w mrok.

Dawniej

Od kiedy wyjechał, minęło kilka tygodni. Miał wrócić po paru dniach, ale nie skontaktował się ze mną. Mój list posłany do jego skrzynki mailowej nie doczekał się odpowiedzi. Tak samo, jak Bartek nie pojawił się w grze, w której mieliśmy się spotkać.

Całymi godzinami poruszam się w grach dostępnych w sieci. Przemierzam lochy, sekretne przejścia, lasy, nawiedzone domy i wielkie, opustoszałe hale. Bartek lubił *Terrible Horror*, ale przypominam sobie, że sięgał też po nowe gry, więc kiedy na rynku pojawia się pierwsza *RPG Sensor*, opisująca życie na odległej planecie, loguję się do niej już w pierwszym jej tygodniu na rynku.

Z bronią uniesioną do strzału krążę po statku kosmicznym, zabijając ohydne stwory, których pojawienie anonsują takie odczucia sensoryczne, jak chłód i wilgoć. Szukam Bartka w gąszczu korytarzy, pomiędzy pomieszczeniami, z których każde wydaje mi się do siebie podobne. Ze statku kosmicznego zeskakuję na planetę pokrytą czerwonym piaskiem i tam też rozglądam się, szukając wysokiej, znajomej sylwetki. Moje stopy toną w piasku, czuję ciągnące po skórze zimno. Krzyk rozlega się za moimi plecami, sprawiając, że nieruchomieję, zapatrzona w ścianę statku kosmicznego, gdzie rysuje się mój cień i wynurzający się za nim drugi, który ma dwie głowy i kilka par rąk.

W skupieniu, starając się poruszać tak, żeby żaden gest nie był zbyt raptowny, odbezpieczam broń, a potem robię nagły zwrot i strzelam.

*

Level 2, level 3, level 4 i 5... nie ma takiej gry, w którą bym nie zagrała i nie przeszła przez wszystkie jej etapy.

– Świetnie sobie radzisz. – Czapliński jest pełen podziwu, kiedy siedząc na kanapie, obserwuje, jak na konsoli przechodzę na ostatni poziom najnowszej wersji zombie.

– Chcesz spróbować?

Przekładam konsolę na jego kolana, pokazuję, które przyciski odpowiadają za strzały, a którymi ma się poruszać. Od czasu, jak grałam z Bartkiem, technologia gier mocno się rozwinęła. Ekran jest przestrzenny, a ciało odczuwa niektóre bodźce związane z awatarem.

– Zimne – stwierdza ze zdziwieniem Czapliński. – Niesamowite... W kogo mam celować?

– W zombie. – Obserwuję, jak jego avatar nieporadnie rusza korytarzem pustego budynku dużej korporacji. – Zaraz coś cię zaatakuje – uprzedzam z uśmiechem. – Lepiej trzymaj kciuki na pociskach.

– Można jakoś zmieniać broń?

– Wszystko można – odpowiadam, a moje spojrzenie ucieka do okna, za którym zapadł kolejny zmierzch bez wiadomości od Bartka.

To w kinie dowiaduję się, że do światowej produkcji wejdzie pierwsza gra w technologii *Work a Dream*. Na ekranie, tuż przed rozpoczęciem filmu, pojawia się reklama, w której grupa młodych ludzi wdrapuje się na krawędź Wielkiego Kanionu. W krótkich ujęciach pojawiają się szczegóły takie, jak ich napięte mięśnie, pot na skórze, zmęczone spojrzenia. Na te obrazy nakładają się kadry z pokoju, gdzie kilka osób podłączonych do jakiejś aparatury odpoczywa. Czerwona ziemia kończy się krawędzią, ale młodzi ludzie nie zatrzymują się, tylko podejmują ostatni wysiłek – biorą głęboki rozbieg i skaczą. Zastygam z dłonią wsuniętą do opakowania popcornu, kiedy na ekranie rozpoczynają się cudowne sceny, połączone z piękną melodią. Nastolatki łapią się za ręce i unoszą w powietrzu jak ptaki. Muzyka niemal mnie ogłusza, a obraz pochłania, gdy obserwuję ich lot nad Wielkim Kanionem.

– To naprawdę działa! – woła dziewczyna i w kolejnym obrazie widzę ich wszystkich, przyczepionych do konsoli.

„Pierwsza gra w technologii *Work a Dream*” – informuje napis, który mieni się i skrzy, sprawiając, że w moim sercu podrywa się jakaś nadzieja i jednocześnie strach.

– Mógłbyś kogoś dla mnie znaleźć? – pytam Czaplińskiego przez telefon, kiedy mija kolejny miesiąc bez kontaktu z Bartkiem. Tłumaczę mu, że mam kolegę, który wyjechał na Bliski Wschód, do swojego brata.

– Co ty mówisz? – dziwi się. – Jakim cudem tam pojechał? Nie wiesz, co się tam dzieje? Przecież to tragedia! Gdzie dokładnie powinien teraz być?

– W Kuwejcie.

Wiem, jak to brzmi. Kiedy Bartek mi o tym opowiedział, myślałam dokładnie to samo, co teraz Czapliński, chociaż wówczas nie miałam prawie żadnej wiedzy na temat ataków zbrojnych w państwach położonych najbliżej Kuwejtu. Tłumaczę, że brat Bartka jest korespondentem zagranicznym w Iraku, mieli się spotkać gdzieś w Kurdystanie, ale w końcu, w wyniku problemów, Bartek poleciał do Kuwejtu, ponieważ tam według jego brata było bezpieczniej.

Każdego dnia oglądam skąpe telewizyjne wzmianki o sytuacji na Bliskim Wschodzie. Wojna trwa tam już od wielu lat. Na YouTube tego wieczoru pojawia się film, nagrany przez dziennikarza, który towarzyszył terrorystom. Z górzystego,

skalistego terenu obserwowali lot cargo zachodniego samolotu, a kiedy znalazł się w punkcie najbliższej nich, jeden z terrorystów posłał pocisk ziemia–powietrze z ręcznej wyrzutni. Przed ekranem czuję się, jakbym weszła w wirtualny świat gier, kiedy patrzę na niebo, stojące w ogniu, gdzie wielki kształt pozornie powolnym ruchem zaczyna spadać, ciągnąc za sobą smugę dymu...

Fotografie, podpisane przez B.W. na jednej ze stron internetowych, przyciągają mój wzrok, ponieważ zdjęcia przedstawiają krzywdę dzieci i ich rodzin. Przyglądam się ujęciom matek trzymających w ramionach niemal zagłodzone niemowlęta, widzę zbliżenia ich wystraszonych, pełnych oddania oczu. Irackie dzieciaki z bronią w rękach celują do amerykańskiego żołnierza. Nadjeżdżające czołgi, okopy zniszczone przez naloty, żołnierze częstujący tubylców papierosami, wystraszone, spłakane dziecko na tle płonących budynków. Wszystkie fotografie są podpisane tylko inicjałami, które mogą odpowiadać imieniu i nazwisku Bartka. Pewnie dlatego strona staje się najczęściej odwiedzaną przeze mnie witryną, mimo że kolejne zamieszczane tam zdjęcia poruszają we mnie mrok, o którym wolałabym zapomnieć.

Codziennie, czekając na wiadomość od Czaplińskiego, zabijam zombie i w ten sposób udaje mi się dotrzeć na najwyższy poziom najnowszej gry. Terenem mojej wojny jest piramida, po której wspinają się blade stwory przypominające pająki. Z miejsca, gdzie się znajduję, nie mam możliwości ucieczki, więc przeładowuję karabin i strzelam, a ciała odkleją się od ściany i spadają w dół z głośnym krzykiem.

– Niezła jesteś! – śmieje się chłopak, który odwrócony do mnie plecami zabija zombie wspinające się po drugiej ścianie.

Jedno z nich zdążyło już sięgnąć ostatniej półki, więc szybko naciskam spust. Głowa rozrywa się na wiele kawałków, a krew opryskuje moje nogi. Przeładowuję broń, żeby nadażyć w zabijaniu kolejnych stworów.

– Ktoś mnie tego nauczył – odpowiadam zdawkowo.

Na przystanek autobusowy biegnę z torbą na ramieniu, w sukience, którą rozwiewa wiatr wokół moich nóg. Za godzinę rozpocznie się pierwszy etap konkursu RPG *Sensor*, więc widząc autobus, który już wjechał do zatoczki, staram się jeszcze przyspieszyć kroku.

Nagle ogarnia mnie silne, złe przecucie. Potykam się i w ostatniej chwili łapię się śmietnika, a kierowca autobusu właśnie zamyka drzwi. Mam uczucie, jakby wokół zrobiło się ciemniej i jakoś ciszej. Zaciskam powieki, a pod nimi czeka zły obraz.

– Coś się stało? – pyta z niepokojem obca kobieta.

Patrzę za autobusem i czuję łzy napływające do oczu, ponieważ wiem, po prostu wiem, że stało się coś złego.

„W Iraku, podczas bombardowania Mosulu, zginęło dzisiaj ponad trzydzieści osób. Wśród ofiar większość to cywile...” – mówi głos w wiadomościach.

– Znalazłeś go? – pytam, gdy tylko Czapliński odbiera telefon.

– Robię, co mogę, ale rozmawiamy o terenie objętym wojną – tłumaczy.

– Pomóż mi, proszę. – Nigdy o nic go nie prosiłam, ale teraz jestem w stanie go błagać. – Znajdź go dla mnie!

05:34 czasu Io

Pył powoli opada, odsłaniając ruiny i zgliszcza. Pod powiekami jeszcze mam jakiś obraz, w którym wysoki chłopak kołysze się na murku w nieczynnej hali lotniska, a potem wracają kształty zdetonowanej kamienicy, czerwone od wybuchu niebo i wracam na Io.

– Ian? – Dym dusi mnie w gardle, kaszlę, nie mogąc złapać oddechu. – Ian, gdzie jesteś?!

Rozglądam się wokół, jednocześnie próbując wstać. Coś stało się z moją nogą, boli mnie kolano, utykam, kiedy robię krok.

– Ian! – Próbuj się przebić przez huk wystrzałów, które dobiegają zewsząd. Uświadamiam sobie, jak blisko jesteśmy przejścia na drugi brzeg rzeki. Most wznosi się, napięty na łuku, i dzieli nas od niego tylko kilka metrów.

Zauważam ciało jednego z napastników, częściowo przysypane gruzami. Potykam się na kamieniach i próbuję iść dalej, dopóki nie zatrzyma mnie widok leżącej znajomej postaci. Bluzę ma lepką od krwi, a kiedy obracam go do siebie i przyciskam rękę do miejsca, gdzie powinno bić jego serce, niczego nie wyczuwam. Bez namysłu pochylam się nad nim i wdmuchuję mu w usta powietrze. Nie skończyłam kursu pierwszej pomocy, więc gubię się w liczeniu, ile razy mam naciskać mostek i co który raz należy wtłoczyć powietrze do ust. Nie mam też pojęcia, jak długo to trwa, ile czasu walczę o jego oddech. To, co robię, daje mi jednak nadzieję.

Zauważam, że poruszył palcami u ręki, więc puszczam go, a Ian kaszłąc, przewraca się na brzuch.

– W porządku? – pytam, kiedy siada i zdeorientowanym spojrzeniem ogarnia gruzowisko wokół nas. – Dasz radę iść?

Widzę, że kręci mu się w głowie, kiedy próbuje wstać, wspiera się na rękach, podczas gdy jego bluza nieustająco nasiąka krwią.

– Chodź. – Wyciągam do niego rękę. Brakuje mu sił, opiera się o częściowo zawaloną ścianę budynku i walczy z mdłościami. – Jesteśmy już tak blisko, mamy do przejścia tylko most...

Po wybuchu gracje gdzieś się rozpierzchli, więc poruszamy się środkiem poniszczonej jezdni, mijając poprzewracane łaziki. Jeden został zepchnięty na pobocze drogi i ma wybitą przednią szybę.

– Poczekaj. – Ian z wysiłkiem wsuwa się do środka, z siedzenia zgarnia szkło i chwilę manipuluje przy kablach, próbując je połączyć tak, by uruchomić silnik.

W tym czasie spoglądałam na tę część miasta, którą zaraz zostawimy w tyle. Dawniej musiała być bardzo ładna, z nowoczesnymi budynkami, krytymi błękitnym szkłem. Teraz jednak przypomina obrazy miast ze zdjęć o Bliskim Wschodzie.

– OK, chodź! – Ian pomaga mi wspiąć się na przednie siedzenie. Uruchomił już silnik, ale walczy z bólem, zgięty w pół i widzę po nim, że w każdej chwili może zacząć tracić siły.

– Dasz radę prowadzić? – pytam, na co jednak przytakuje.

Na wszystko patrzę, jakbym na oczach miała jakąś mgłę, która spowija kształty, nie dając mi ostrego obrazu. Dźwięki dochodzą z oddali: kolejna eksplozja, krzyki i syk palącego się ognia. Opieram policzek o zagłówek siedzenia i przyglądam się zniszczonym budynkom, od których się oddalamy. Spojrzenie biegnie do dłoni Iana opartych na kierownicy. Przesuwam wzrok dalej, po zakurzonym mankiecie jego bluzy, spoglądam na jego włosy, z których część jest aż czarna z brudu, a niektóre kosmyki mają kolor czerwieni. Spoglądam na jego twarz, na błądy policzek, usta, oczy przysłonięte długimi, ciemnymi rzęsami.

– Wytrzymaj jeszcze chwilę – prosi, nie patrząc na mnie. – Wyciągnę cię stąd. Obiecuję.

Nie pamiętam miasta po drugiej stronie rzeki. Wiem tylko, że Ian zostawił mnie w łaziku i powiedział, że zaraz wróci, ale nie wracał tak długo, że w końcu zdecydowałam się wysiąść. Gdy stanęłam na ziemi, ugięły się podę mną nogi. Patrzyłam na drzwi prowadzące do zniszczonego budynku, za którymi zniknął.

Kiedy je przekraczam, okazuje się, że trafiam do zaimprovizowanego szpitala. Stopa za stopą, wolnymi krokami poruszam się po salach, w których położono rannych. Część avatarów jest przytomna i patrzą na mnie z zaciekawieniem albo strachem. Niektórzy na moich oczach odłączają się od konsoli, mając dość cierpienia i wybuchają, zostawiając po sobie srebrzysty szron. Mijam stojaki na kroplówki i parawany, za którymi leżą ci, którzy zostali mocniej zranieni.

Dwie dziewczyny przechodzą obok mnie tak, jakbym była dla nich niewidzialna.

– To najlepszy *quest*, w jakim się znalazłam w tej grze – odzywa się jedna.
– Nigdy nie czułam takiej adrenaliny!

Oglądam się za nimi z wrażeniem, jakby coś mnie omijało, jakbym znowu była blisko czegoś, czego nie potrafię dostrzec.

– Witaj, Astrid. – Wysoki avatar, ubrany kompletnie nieadekwatnie do strojów pozostałych graczy, ponieważ w marynarce i pod krawatem, zastępuje mi drogę.

Chcę go minąć, ale przytrzymuje mnie za ramiona.

– Spokojnie, zrobię ci coś do picia i porozmawiamy.

Zamiast na niego, spoglądam na poruszające się między łózkami avatary i szukam wśród nich Iana. Głos męczyzny przebija się do mnie: spokojny i melodyjny.

– Zapraszam cię na kawę. – Chyba nie zdaje sobie sprawy, jak absurdalnie to dla mnie brzmi. – Jeśli chcesz, zaprosimy też Iana, chociaż w tej chwili nie czuje się najlepiej, więc nie ma to większego sensu... Daj mu odpocząć i chodź ze mną.

Kiedy teraz wskazuje mi korytarz, mam wrażenie, że nastąpiła jakaś zmiana. Ściany wydają mi się zbyt czyste i ładne, w oknach widzę błyszczące szyby, zupełnie jakbyśmy już nie znajdowali się w płonącej części Io, tylko w całkiem innym, spokojnym miejscu.

– Zapewniam cię, że nie dzieje się nic złego – odzywa się mężczyzna. – Zapraszam do mojego gabinetu.

Wchodzę za nim do pomieszczenia, które wygląda wypisz, wymaluj tak, jak sobie je wyobraziłam, kiedy Mattia opowiadał mi, jak poruszał się po firmie We Fly High. Moje spojrzenie przykleja się do biurka, na którym wszystko jest gotowe, jakby zostało przeniesione tutaj z rzeczywistości: ołówki, długopisy, faks, drukarka i laptop. Mężczyzna zachęca mnie, żebym usiadła na wprost okna, za którym panorama Io wciąż płonie.

– Ta gra się kończy – mówi tak, jakby to była najbardziej oczywista rzecz pod słońcem. – Pod wieloma względami spełniła nasze oczekiwania, ale na jej przykładzie poznajemy też własne błędy i ograniczenia. I na pewno musimy udoskonalić kwestię reklamy, a dokładniej, pozyskiwania dla reklamodawców informacji o graczach.

Zauważam szklankę wody i już nie jestem w stanie oderwać od niej wzroku.

– Ależ proszę. – Mężczyzna przesuwają ją do mnie po blacie.

Woda drży, sprawiając, że pragnienie wypicia jej staje się wręcz nie do zniesienia. Łapczywie przystawiam ją do ust.

– Jak już mówiłem, gra się kończy, ale nie spoczywamy na laurach. – Uśmiecha się w miły sposób. – Dzięki *Bitwie o Io* poznajemy oczekiwania naszego klienta i jest nam łatwiej zrozumieć, co naprawdę chciałby, abyśmy mu zaoferowali. Dla każdego człowieka marzenia są inne: marzycie o sławie, pieniądzu, o władzy i przeżyciu emocji, których nie macie możliwości zaznać w prawdziwym świecie. Popatrz na siebie, Astrid. Przecież w Polsce, gdzie mieszkasz, nie macie powszechnych pozwoleń na broń, jak na przykład w Szwajcarii, więc gdyby nie ta gra, nigdy nie dowiedziałabyś się, jak dobrze nią władasz.

Opuszczam szklankę na kolana i wpatruję się w niego, ciągle z upiornym uczuciem, że śnię.

– Co byś teraz robiła, gdyby nie nasza technologia? – Patrzy, jakby znał

odpowieź, ale najwyraźniej czeka na moje słowa.

Milczę, w głowie mam kompletną pustkę.

– Lubię szczęśliwe zakończenia. – Ton jego głosu ciągle jest pełen ciepła.
– Spodobało mi się to, co zrobiłaś dla Iana. To, że podałaś się za Opiekunkę, żeby go ochronić. Stanowicie piękną parę. I jak dobrze razem gracie! – Śmieje się, a ja odstawiam pustą szklankę na biurko, nagle przekonana, że zaraz ją upuszczę.
– Wiesz, czym Ian się zajmuje, prawda?

Przytakuję ruchem głowy, chociaż to nieprawda. Wciąż nie do końca rozumiem, kim są Opiekunowie i na czym właściwie zarabiają.

– Chciałbym, żebyś grała dla mnie. – Mężczyzna spogląda mi w oczy i, może to tylko złudzenie, ale jego spojrzenie różni się od naszych avatarów. Jest bardziej ludzkie, jakby stworzyła je jeszcze bardziej zaawansowana technologia.
– Kiedy Ian z tobą wędrował, myślałem, że robi to ze względów estetycznych dotyczących twojej osoby. Ale włożył tak wiele wysiłku w opiekę nad tobą, zapewnił ci ochronę Mattii, a kiedy mimo tych starań dotarłaś do Obserwatorium, zabrał cię do bunkru. Niesamowite i jakie... – Szuka odpowiedniego słowa.
– Romantyczne. To zwróciło naszą uwagę na ciebie, więc zaczęliśmy cię testować. Dobrze grasz, nie odczuwasz strachu, który potrafi zniszczyć najlepszy *quest* i, co dla mnie istotne, Ian przy tobie znowu wkłada serce w grę. Nie oczekuję, że odpowiesz mi teraz. Wróć do domu i spokojnie się nad tym zastanów, a ja skontaktuję się z tobą za kilka dni. Czy możemy tak się umówić?

Po nieskończeniu długiej chwili przytakuję ruchem głowy.

– Tymczasem wracaj do Iana, bo martwi się o ciebie – odpowiada mężczyzna, pomagając mi wstać.

Na dworze żarzy się słońce, niemal wypalając ulicę, kiedy kuśtykam do naszego łazika, przy którym kuca Ian. Wygląda, jakby brakowało mu już sił, ale kiedy mnie zauważy, podnosi się z ulgą.

– Gdzie byłaś? – Pomaga mi wsiąść do pojazdu.

Wydaje mi się, że nie powinnam mu mówić o tym, co wydarzyło się w firmie, więc odpowiadam, że szukałam go, ponieważ długo nie wracał.

– Pomogli ci? – pytam, widząc, że jego bluza wciąż jest lepka od krwi, a on sprawia wrażenie obolałego.

– Tak, ale mam słabego avatara, więc to bez znaczenia. Chodź, spadajmy stąd. – Siada za kierownicą. Odjeżdżamy z piskiem kół, jak najszybciej chcąc opuścić miasto.

Zza okna obserwuję sceny, które rozgrywają się wokół nas. Grupa ludzi ucieka przed ulicznym gangiem. Łazik wypełniony kilkoma młodymi mężczyznami, którzy zasłonili twarze chustami. Niebo jest aż białe od wybuchów. Ponownie zagłębiamy się w płonące ulice.

Nie mamy planu, gdzie moglibyśmy pojechać. Nie mamy też wody i jedzenia, a punkty naszych avatarów musiały mocno spaść, skoro po drodze nie napotykały żadnych bonusów.

– Zatrzymaj się – proszę, kiedy zapada zmrok, a łazik ciągle przemierza pustynię.

Nie mam profesjonalnych narzędzi, którymi mogłabym spróbować opatrzyć jego nieustannie krwawiącą ranę, mimo to przeciskam się między siedzeniami do tyłu i szukam jakiegokolwiek apteczki. Znajduję tylko wodę utlenioną i bandaże.

– Nie ma sensu – oponuje Ian, kiedy przynoszę to wszystko na przednie siedzenie.

– Pomóż mi – proszę, więc rozpinam zamek bluzy i z wysiłkiem zsuwam ją na tyły, żebym mogła odsłonić ranę. – Nie wygląda to dobrze.

Rany na Mattii goiły się szybko, ale nasze avatary są za bardzo osłabione, żeby się regenerować. Ściągam więc brudny bandaż, który założono mi w szpitalu, i przyciskam świeży, a Ian zamyka z bólu oczy.

Ta część Io, gdzie się znaleźliśmy, jest spokojna i pewnie dlatego przypomina mi się moja pierwsza noc w grze. Układam się na rozłożonym siedzeniu i na wznak leżąc, wpatruję się w rozciągnięte nad nami niebo. Mam wrażenie, jakby przybywało go z każdą sekundą i ruchem moich oczu. Zauważam też jasny punkt wyłaniający się zza Europy, który jest od niej o wiele większy.

– To Ganimedes – wyjaśnia Ian, też wpatrzony w gwiazdy. Dodaje, że to największy z księżyców Jowisza. Sięga po moją dłoń i na niej palcem rysuje kulę, która jest Jowiszem. Po orbicie najbliższej wędruje Io. Dalej jest Europa, najdalej Ganimedes. – Gdybyś dobrze się wpatrzyła, zobaczyłabyś też czwarty księżyc Jowisza, Kallisto.

Zamykam palce wokół jego dłoni i opieram policzek o jego pierś, a Ian obejmuje mnie ramionami i przytula usta do moich włosów.

Im bliżej gór jesteśmy, tym wyraźniej uświadamiam sobie, że nie zdążymy. Brakuje nam wody i jedzenia, nasze avatary z każdą minutą tracą moc. Zauważam zmiany, które zachodzą w moim avatarze: skóra staje się bledsza i mniej wyczuwalna. Tracę moc szóstego zmysłu. Tracę też część odczuć sensorycznych.

– Powinnaś wrócić.

Przez chwilę nie rozumiem, co Ian ma na myśli, a potem sens staje się oczywisty.

– Do domu? Mam wrócić do domu?

– Powinnaś odłączyć się od konsoli, zanim tu umrzesz. Nie umiem ci pomóc. Mówiłem, że będziesz przy mnie bezpieczna i że wyciągnę nas stąd, ale nie przewidziałem takiego scenariusza i tego, że... – Marszczy brwi. – Że nikt nam nie

pomoże.

– Kto miałby nam pomóc? – nie rozumiem. – Wszyscy są przecież w tamtym płonącym obozie.

– Nie wszyscy, Astrid. Nieważne, widocznie tak ma być...
– Z rozdrażnieniem skręca koła łazika w stronę namiotów rysujących się na horyzoncie. – To tylko gra.

Jedziemy niemal bez ustanku, w nadziei, że jednak nam się uda. W końcu udawało się tak wiele razy. Kiedy jednak łazik zatrzymuje się w Obozie, w którym kiedyś nocowaliśmy, a w środku nie znajdujemy niczego, co byłoby dla nas przydatne, zaczynam rozumieć, że Ian miał rację, ktoś chce, żebyśmy zakończyli tę grę. Bezradnie, z niedowierzaniem, przerzucam znalezione w namiocie rzeczy. Są tu śpiwory, notatki zostawione przez jakiegoś gracza, a nawet urządzenie, które przypomina iPod, ale ani jednej butelki wody. Ani jednej puszki z jedzeniem!

– Jak to możliwe? – Nie mogę w to uwierzyć, a bezradność miesza się ze złością. Osłabiona podpieram głowę na dłoniach, zapatrzona w pustą butelkę po wodzie.

– Musisz wrócić.

Bałam się tych słów, a teraz ich wręcz nienawidzę. Znajdujemy się zaledwie trzy godziny drogi od miejsca, gdzie dawniej w górach znaleźliśmy wodę. Trzy godziny to nie jest przecież dużo, to tyle, co nic, ale teraz nawet tyle to dla mnie wieczność.

– Nie chcę wychodzić z gry... Nie chcę! Nie ma mowy! Za daleko dotarliśmy!

Ian kuca na podłodze namiotu koło mnie, a w jego spojrzeniu widzę siebie – jestem jasna, lśniąca.

– Mika, odłącz się od konsoli, póki jeszcze nic się nie stało.

Mam wrażenie, że specjalnie użył mojego ziemskiego imienia, żeby przywrócić mnie rzeczywistości. Łapię go za rękę, a on mówi tak cicho, że mogę sobie wmówić, że wcale tego nie usłyszałam:

– Teraz, Miko...

Robię więc to, o co poprosił. Zsuwam okulary i odłączam czujniki, a Astrid staje się cząstkami powietrza, które jeszcze przez chwilę migoczą jak brokat, zanim rozpierzchną się po całym niebie.

Potem myślę, że zrobiłam to zbyt późno, ponieważ jakaś cząstka mnie została na Io. Pod powiekami jest ciemno i ciągle widzę tamto gwieździste niebo, którego nie zobaczę na Ziemi. Wracam do swojego pokoju długim tunelem, w którym znowu jestem kompletnie sama. Otwieram oczy i widzę wynajęty pokój. Widzę okno pozbawione rolet, przysłonięte prześcieradłem. Spoglądam na konsolę i czuję, jakbym znajdowała się na krawędzi światów.

– Daj jej pić, jest odwodniona. Mika... pij małymi łykami.

Ręce mam tak słabe, że nie jestem w stanie utrzymać kubka, więc Czapliński przysiada się do mnie i pomaga mi wziąć pierwszy łyk.

– Coś ty zrobiła, wariatko? – pyta. – Co tam się, do cholery, stało?

Moja rehabilitacja już trwa kilka dni. Budzę się głównie po to, by sięgnąć po wodę, którą Barbara stawia na nocnym stoliku, i znowu zasypiam. Czuję też, jakby mój umysł przestawał pracować, ponieważ nie mam żadnych snów, a moje myśli ograniczają się do najprostszych pojęć. Nie pamiętam też niektórych słów, a kiedy próbuję przypomnieć sobie, co się wydarzyło na Io, w głowie trafiam na ścianę, której nie potrafię przebić.

– Nie mogę uwierzyć, że nie zareagowałaś. – Czapliński w drugim pokoju klóci się z Barbarą, kiedy budzę się kolejny raz. – Nie widziałaś, ile to trwa? Jak mogłaś zostawić ją tam samą?!

– Miałam jej nie przeszkadzać, tak? Tak ustaliliśmy! To były twoje własne słowa!

Z wysiłkiem zmieniam pozycję, przewracam się na drugi bok i znowu zamykam oczy, a głosy oddalają się jak w długim tunelu czasoprzestrzeni.

– Mogę się z nią zobaczyć? – pyta dziewczęcy głos, który skądś znam, ale nie potrafię przypomnieć sobie, skąd. „Marsia” – myślę, ale poza imieniem nie mogę przypomnieć sobie niczego więcej. Marsia pojawia się jako dziewczyna w sali z hologramem i patrzy na mnie wrogo. Wtedy już jestem przytomna na tyle, by pamiętać, że taka sala w ogóle istniała. Ale Marsia mówiła po angielsku, natomiast dziewczyna, którą słyszę, mówi po polsku.

Barbara tłumaczy, że śpię, ale pozwala jej wejść do środka. Słyszę kroki w holu, a potem drzwi do mojego pokoju otwierają się i zamykają. Ktoś siada w nogach mojego łóżka.

– Dobrze, że wracasz do świata żywych.

Głos nie jest ani miły, ani ciepły, więc zmuszam się, żeby jednak otworzyć oczy. Widok Kaśki jest tak nierealny, że przez chwilę po prostu na nią patrzę,

zanim zrozumie, że to nie jest sen.

– Nieźle masz napięprzone w głowie – stwierdza, obrzucając mnie trochę zdenerwowanym spojrzeniem. Otwiera torebkę, którą położyła sobie na kolanach, i wydobywa ze środka paczkę papierosów oraz zapalniczkę. – Nie mów mi, że twoja matka nie pozwala tu palić – stwierdza, źle interpretując moje milczenie. – Cała chałupa śmierdzi jak gorzelnia i palarnia w jednym, więc daruj sobie te uwagi... Ile to już trwa? – Rzuca okiem na kalendarz. – Skontaktowali cię z lekarzem?

Czas jest jak nitki, które ktoś porzucił i porzucił tak, że nie potrafię ich poskładać. Dzielę go na chwile, gdy siada przy mnie Czapliński albo Barbara. Z ich rozmów dowiaduję się też, że wracam do zdrowia, chociaż wcale tak nie czuję. Kaśka zapala papierosa.

– Nie zadzwonili do mnie, wyobrażasz sobie?

Chcę zapytać, kto, ale sformułowanie pytania okazuje się zbyt trudne.

– Nie skontaktowali się ze mną, tylko przysłali informację o rozwiązaniu kontraktu. Sukinsyny! – Słowo wymawia cicho, z nienawiścią. – Po tylu tygodniach wycięli mi taki numer! Wyobrażasz sobie?

Powoli pewne słowa wracają. Robię gigantyczny wysiłek i pytam:

– Skąd...? – Na nic więcej mnie nie stać, a Kasia unosi brwi.

– Skąd wiedziałam, że to ty? Jakub mi powiedział, tępoto! Rozpoznał cię, zresztą ja też miałam podejrzenia!

– Nie poznałam cię – odpowiadam z trudem.

Kasia wzrusza ramionami.

– Nie tylko ty. Dużo pracowałam z grafikami nad swoim avatarem, nie chciałam przecież, żeby każdy od razu kojarzył go z dziewczyną z *Podwodnego świata*. Szefostwo w tym względzie poszło mi na rękę. Uznali, że skoro jestem Opiekunką, nie powinnam kojarzyć się z tamtą banalną gierką. No i jak widać, udało się. Nikt mnie nie rozpoznał.

Próbuję zebrać myśli, żeby przypomnieć sobie coś z ostatnich scen na Io, ale to się nie udaje. Każdemu wspomnieniu towarzyszy chaos, który pogłębia się, im bardziej się staram skupić.

– Ian nie przeżył – szepczę, a Kaśka puka się palcem w skroń.

– Co ty opowiadasz? Dzwonił do mnie wczoraj.

To zbyt wiele informacji, znowu się gubię. Kaśka sięga po gazetę, którą Barbara zostawiła na stoliku, i robi sobie z niej popielniczkę.

– Nie jesteś Opiekunką, żebym ci opowiadała wszystko!

Pocieram czoło, w którym odzywa się tępy ból.

– Ty też już nie – przypominam, na co parska śmiechem.

– Nieźle cię wzięło, co? Za późno się odłączyłaś... Zawsze uważałam, że powinni pisać to w instrukcji pogrubioną czcionką i dostawić jeszcze po kilka

wykrzykników: odłącz się, zanim dojdiesz do krawędzi życia.

Skórę mam wilgotną od potu, a zmęczenie skleja mi powieki, ale boję się, że jeśli zasnę, Kasia sobie pójdzie, a nie chcę tego. Teraz jest moim jedynym łącznikiem ze światem gry!

– Wiedziałam, że coś jest z tobą nie tak, jak tylko zobaczyłam cię w bibliotece. – Śmieje się i na gazetę strzepuje popiół z papierosa, a potem wydobywa z torebki długopis. – Wszystko zrozumiem – zainteresowanie Marssem i Wenus, ale akurat Jowiszem? Od razu wzięłam cię pod lupę, a ty tylko pogorszyłeś swoją sytuację, mówiąc, że uczyłeś się na Bielanach. Nie wyglądałeś na taką, co gra, wiesz? Raczej jak zabiedzona sierota bez pieniędzy!

Coś notuje na marginesie otwartej strony.

– Prezent ode mnie. – Uśmiecha się. – Żebyś nie myślała, że jestem skończoną zołą.

Kilka dni później mogę już sama poruszać się po pokoju i wtedy dociera do mnie brak konsoli. Choć rekonwalescencja zajęła mi tyle czasu, teraz zaczynam działać jak ktoś mocno uzależniony. Barbara jest w pracy, kiedy krążę od pomieszczenia do pomieszczenia i zaglądam we wszystkie możliwe miejsca, gdzie Czapliński albo ona mogli ją ukryć. Kiedy jednak w poszukiwaniach docieram do ostatniej szafki, dopada mnie koszmarowa pewność, że Czapliński zabrał konsolę.

– Oddaj mi konsolę! – wrzeszczę do telefonu, ledwie odbiera połączenie.

– Mika, uspokój się. – Jego zasadniczy ton działa na mnie jak zdetonowana bomba.

– Jak możesz?! – Słowa wylewają się ze mnie niepowstrzymanymi potokami, być może krzywdzącymi dla niego: – Udajesz dobrego człowieka, ale nim nie jesteś! Dobrze wiedziałeś, że gra mnie pochłonie! Głupie zasady, na których miałam dla ciebie grać: graj po trzy godziny dziennie, zawieraj przymierza... – Nienawiść dosłownie mnie dusi, aż słowa wymawiam niewyraźnie. – Nie zakochaj się... nie daj się zmanipulować... Tobie dałam się zmanipulować! Tylko tobie, a ty okazałeś się najgorszy z nich wszystkich!

– Uspokój się – prosi Czapliński. – Przede wszystkim cieszę się, że dochodzisz do siebie i będziesz mogła wrócić do Warszawy, żeby opowiedzieć nam o wszystkim, czego się dowiedziałaś...

– Oddaj mi konsolę! – krzyczę do słuchawki. – Oddaj mi ją albo cię znienawidzę!

Niebo wydaje się wyblakłe i rozpina się nad miastem jak sprana zasłona. Od chwili, kiedy moje stopy dotknęły piasku, czuję się tak, jakbym wróciła do domu. Podmuch wiatru roznosi moje włosy, kiedy otulam się starą, za cienką na tę porę roku bluzą, zmierzając w stronę leżących na brzegu łodzi.

– Szukam ulicy Brzozowej – informuję rybaków, którzy odpoczywają przy kamiennym stole koło niewielkiej chaty. – Gdzie to jest?

Jeden ogląda się w stronę cypla, który wdziera się głęboko w morze, drugi zaś wskazuje biegnącą za moimi plecami piaszczystą drogę.

– Trzeba iść tamtędy, aż do budynku szkoły.

Z torbą na ramieniu, do której spakowałam wszystko, co posiadałam w Gdyni, przemierzam brukowane ulice Kołobrzegu. Mijam sklep spożywczy i podstawówkę, gdzie dzieci na dziedzińcu grają w piłkę, głośno się nawołując, a potem skręcam w ulicę opisaną jako Brzozowa i szukam numeru domu, który zapisała mi Kaśka na kawałku gazety.

Spodziewałam się raczej podupadłej kamienicy albo bloku, jednak numer z kartki odpowiada domowi otoczonemu przez szeroki, zarośnięty ogród. Nie ma domofonu ani informacji, kto tu mieszka. Nie ma też ostrzeżenia przed złym psem, więc popycham furtkę, przesuwając gazety i ulotki reklamowe, które blokują wejście.

Weranda trzeszczy, kiedy stawiam na niej pierwsze kroki. Okna są na wysokości głowy, więc próbuję przez jedno z nich zajrzeć do środka, ale w szybie odbija się tylko moja postać.

Cichy dźwięk za plecami sprawia, że obracam się gwałtownie, a o nogi ociera mi się duży, kudłaty pies.

– Hej!... – Kucam zdziwiona, że nie reaguje na mnie wrogo. Unoszę mu pysk, spoglądam w oczy, a pies merda ogonem, jakby się cieszył, że ktoś przyszedł. – Jest twój pan?...

Podnoszę głowę na dźwięk otwierających się drzwi, a pies wyrywa mi się, przyskakując do osoby, która w nich staje. Patrzymy na siebie przez długą chwilę, podczas której on gładzi psa po głowie, jednocześnie nie odrywając ode mnie wzroku.

– Mika – mówi w końcu i cofa się, robiąc mi przejście. – Wejdz.

– Napijesz się czegoś? – W kuchni obraca się do mnie plecami, a mój wzrok biegnie po jego wysokiej, szczupłej sylwetce.

– Tak, chętnie.

– Kawy?

– Może być herbata.

Spoglądam na jego dłonie o długich palcach, jakie mógłby mieć pianista. Jednocześnie wydają mi się bardzo silne. Myślę, jak często dotykałam ich na Io, i jednocześnie zdumiewa mnie, że nie mam pojęcia, jakie naprawdę są w dotyku. Nie jest tak atrakcyjny jak na Io, nie jest nawet specjalnie podobny do tamtego avatara, ale magia *Work a Dream* wciąż działa, więc na jego postać nakłada się kalka z graficznymi zarysami tamtej postaci.

- To Marsia dała ci mój adres?
- Tak, przyszła mnie odwiedzić.

Otwiera lodówkę, zagarniając za ucho kosmyk brązowych włosów. Okłamał mnie, w realnym świecie nosi krótki warkocz zupełnie jak jego avatar. Ma też tak samo ładne oczy, chociaż nie odbija się w nich żaden wyraźny obraz, jak tam. Lustruję spojrzeniem porozciągany sweter, który spada mu z ramienia, i dzinsy – strój nadaje mu zaniedbany wygląd. Chociaż Ian jest wysoki i dobrze zbudowany, mógłby o wiele lepiej się ubrać. Bose stopy przykuwają moją uwagę jako kolejny szczegół, odróżniający go od chłopaka spotkanego na Io.

– Masz tu niemal zupełną ciszę – zauważam, a on uśmiecha się w ten miły sposób, którym ujął mnie w wirtualnym świecie.

– To dom moich rodziców, ale wyjechali i mieszkają na stałe za granicą, więc teraz należy do mnie.

Zalewa herbatę i stawia przede mną kubek, a sam zajmuje krzesło po drugiej stronie stołu i podciąga kolano do piersi.

- Wszystko w porządku? Udało ci się znaleźć Mattię?
- Słucham? – Chyba nie rozumie, o co mi chodzi.

– Obóz na Io. – Tak dziwnie brzmi, gdy w realnym świecie wypowiadam tamte nazwy. Zdumiewa mnie też, jak łatwo świat, za który byłabym w stanie kłócić się z Czaplińskim do upadłego, stracił dla mnie znaczenie, gdy tu weszłam.

– Tak, udało się.

Zapada cisza, w której słyszymy, jak wiatr napiera na okna. O szyby uderza też pierwszy deszcz i pies Iana podnosi łeb.

– Jesteś rozczarowana. – Ian przerywa milczenie. – *Work a Dream.* – Angielskie słowa brzmią w jego ustach naturalnie i to uświadamia mi, że nie mogę się przyzwyczaić do niego mówiącego po polsku. – Tworzenie rzeczywistości marzeń, Miko. Tak myślałem, że się rozczarujesz, jeśli mnie zobaczysz w realnym świecie.

Długo nie odrywam spojrzenia od jego palców, którymi zbiera drobiny cukru z blatu. Myślę o tym, że miał być moją ucieczką i jednocześnie deską ratunku. Tymczasem zabrnęłam w ślepy zaułek. Tęsknię do tamtego Iana i wciąż mam nadzieję, że gdzieś tu jest. Szukam go w siedzącym naprzeciwko mnie chłopaku, ale prawie nic nie pasuje. Mija trochę czasu, nim zrozumiem, dlaczego czuję się tak bardzo rozczarowana – mimo że właściwie wszystko wyjaśniliśmy sobie na Io, chyba jednak miałam nadzieję, że Ian okaże się Bartkiem.

Deszcz wciąż pada, w ogrodzie tworzą się kałuże. Przywiozłam ze sobą torbę, ale teraz nie mam pewności, czy powinnam ją rozpakować i poprosić Iana o nocleg.

– Nikt cię nie szuka tam, gdzie mieszkasz? – pyta, gdy na zegarze wybija

ósma wieczorem, a rozmowa kompletnie się nie klei.

Zaprzeczam ruchem głowy, chociaż to nieprawda. Barbara na pewno już się zorientowała, że wyszłam z domu, a Czaplński wpadnie w panikę, gdy dotrze do niego, że zniknęłam. Pies kręci się w korytarzu, więc Ian sięga po smycz i prosi, żebym na niego poczekała w domu.

Kiedy go nie ma, spaceruję po wnętrzu. Przelotnie dotykam przedmiotów, które tu zgromadził. Coś w tym mieszkaniu mnie niepokoi, ale nie rozumiem co. Na pewno panująca tu zbyt wielka cisza. Nigdzie nie widzę też żadnego radiodbiornika ani telewizora. Jedynym sprzętem, na którym Ian może słuchać muzyki, jest najnowszej generacji iPod, który leży na stole i przyciąga mój wzrok.

Szukam zdjęć, na których zobaczyłabym go jako małego chłopca albo dorastającego nastolatka, ale ich również nie znajduję. Uchylam drzwi do jego sypialni i zauważam grafiki kosmosu rozpięte nad łóżkiem. Książki, które zajmują niemal cały regał, pewnie należały do jego rodziców, podobnie jak puzderka z biżuterią, które rozchylam, zdejmując z nich nagromadzony kurz, a w środku widzę stare koraliki i broszki.

Zegar wybija dziewiątą, kiedy przy oknie, poprzez uginające się od wiatru drzewa, spoglądam na odległe morze, którego ciemna linia rysuje się na horyzoncie, poprzecinana białymi, spienionymi falami. Zauważam Iana wracającego do domu, z rękami w kieszeniach sztormiaka i kapturem naciągniętym niemal na oczy, i uświadamiam sobie, że to nie dom mnie niepokoi, tylko Ian. Przypomina mi osobę, którą byłam krótko po tym, jak trafiłam do pogotowia opiekuńczego po śmierci taty. Wtedy też nie przykładalam wagi do niczego, co mnie otaczało, ubierałam się w byle co, a ulgi szukałam w głośno nastawionej muzyce słuchanej na iPodzie albo w samotności.

*

– Kazałeś mi odłączyć się od konsoli.

– Nie było dla ciebie żadnych szans – odpowiada. – Co miałem ci zaproponować? Nie dotarłabyś w góry, a ja też nie czułem się na siłach, żeby wspinać się po wodę.

– Więc jak się stamtąd wydostałeś?

– Mój avatar chyba miał się lepiej niż twój, więc udało mi się dojechać do kolejnego Obozu.

– Mattia wciąż gra?

Ian przytakuje i z lodówki wyciąga produkty, z których planuje mi zrobić kolację.

– A ty? Ktoś z firmy kontaktował się z tobą? – Mam na myśli, czy

przedstawiono mu ofertę grania w zespole ze mną.

– Dali mi kilka dni wolnego, żebym... – myślę, że powie „odpoczął”, ale on stwierdza: – Poukładał pewne sprawy.

– I potem wrócisz na Io?

Kręci głową.

– Chyba wolałbym zacząć inną grę.

Jest tysiąc pytań, które chcę mu zadać. Czekam, czy on podejmie temat, ale milczy skupiony na przygotowywaniu posiłku. W mieszkaniu panuje ziąb, który mrozi mi ręce, więc wychodzę po swoją bluzę. W korytarzu mijam wieszak, na którym wisi jego sztormiak. Na półce poniżej zostawił portfel. Pewnie nie powinnam tego robić, ale nie mogę się powstrzymać. Unoszę klapkę i za niewielką szybkość znajduję jego dowód osobisty. Janek – czytam imię, a potem datę urodzenia. Okazuje się, że Ian jest starszy ode mnie tylko o rok i jako miejsce zameldowania ma wpisaną Warszawę.

Próbuję przypomnieć sobie jego avatara w łazience, dotykając kosmetyków i rozpoznając zapachy, które towarzyszyły naszym podróżom po Io. Teraz jednak, kiedy zobaczyliśmy się w prawdziwej rzeczywistości, chłopak, którego znałam w grze, znikł, zastąpiony osobą z krwi i kości. Ta osoba w innych okolicznościach pewnie wydałaby mi się piękna, a nawet zjawiskowa mimo zaniedbania, ale w tej sytuacji staje się tylko rozczarowaniem.

Pamiętam detale: ciepło jego palców, obraz odbity w oczach, wrażenie bliskości i jednocześnie pewność, że nie jest ze mną szczery. Uświadamiam sobie, że Ian zawsze wydawał mi się w jakiś sposób wyrachowany i nawet, kiedy poruszaliśmy się razem, kiedy ratował mi życie albo mówił słowa, które powinny były wzbudzić we mnie ufność, miałam wrażenie, że między nami istnieje mur, coś niewidzialnego, co skutecznie nas od siebie odgradzało.

Odkręcam kran, podczas gdy spojrzenie ucieka do lustra. W odbiciu patrzy na mnie dziewczyna, która ma w oczach tę samą pustkę co Janek. I nic z tego nie rozumiem.

– Mówiłeś, że widziałeś mnie w konkursie. Co tam robiłeś, skoro nie brałeś w nim udziału?

Moje pytanie jest mu chyba nie na rękę. Janek obraca w palcach widelec, a jego spojrzenie biegnie po stole, jak najdalej ode mnie.

– Mieszkałem w Warszawie przez jakiś czas.

– Grałeś już wtedy dla We Fly High?

Przytakuje.

– Tak, byłem świeżo po podpisaniu kontraktu.

Wciąż nie odpowiedział na moje pytanie, dlaczego był w mojej szkole. Nabieram jednak pewności, że nawet jeśli je ponowię, zrobi unik.

– Rozpoznałeś mnie na Io... – przypominam, ponieważ ta część opowieści wciąż nie daje mi spokoju.

Podnosi na mnie wzrok.

– Miko, widywaliśmy się już wcześniej w niektórych grach dostępnych w sieci, więc rozpoznanie ciebie nie było dla mnie trudne. Znałem twój sposób gry, poza tym wiedziałem przecież, jak wyglądasz w realnym świecie.

– Co to znaczy? Kiedy graliśmy razem?

– Zombie, jakieś głupoty o kosmosie, podziemne miasta, zaginione cywilizacje... długo by wymieniać. – Zanim zdążę o coś zapytać, dodaje: – Byłem Opiekunem w niektórych z tych gier, więc miałem dostęp do numeru identyfikacyjnego twojej konsoli. Dobrze ci szło, zwróciłaś moją uwagę i potem zauważałem, kiedy logowałaś się do gry. W *Bitwie o Io* avatar niewiele cię zmienił.

Tak wielu ludzi spotykałam w grach, więc trudno mi przypomnieć sobie jego. Jeśli nawet mijalam go albo walczyliśmy razem, nie miało to widocznie dla mnie znaczenia.

– Dopiero na Io mnie zauważyłaś – dodaje, uśmiechając się trochę smutno.

Sięga po otwieracz do butelki i znowu mam wrażenie, że coś chce mi powiedzieć, coś tak ważnego, że nawet nie wie, jak zacząć. Szybko też rezygnuje.

W laptopie, który stoi na biurku w pokoju, gdzie mam spać, szukam go w Google. Teraz, gdy znam jego dane, odnalezienie go przebiega bajecznie łatwo. Nie mijają dwie minuty, gdy dowiaduję się, że chodziliśmy do ogólniaków położonych blisko siebie. Znajduję jego profil na Facebooku i przeglądając listę jego znajomych, trafiam na Mattię Solerno z Włoch oraz na Adama „Joseph” McKenzy’ego z USA. Czuję się jakoś dziwnie, jakbym rozpoznała w realnym świecie postaci z filmu albo bajki. Uświadamiam sobie, jak blisko siebie byliśmy z Ianem przez ostatnie lata i że właściwie niemal codziennie mijaliśmy się na chodniku i w autobusach.

Kładę się spać w jego łóżku, w świeżej pościeli, która szeleści przy każdym ruchu. Z okien mam widok na nocne niebo.

Na krawędzi snu pojawia się chłopiec w bluzie z kapturem, balansujący po murku w nieczynnym terminalu lotniska. We śnie odwraca do mnie twarz i uśmiecha się, a jego ciało staje się coraz bardziej ulotne, aż w końcu znika, jakby nigdy go nie było.

– Muszę się z kimś spotkać – informuję Janka z rana, gdy wpadamy na siebie w korytarzu. Skąpani słońcem, które tego dnia zalewa światłem wszystkie pomieszczenia, wydajemy się sobie bardziej znajomi i bliżsi, a rozczarowanie z poprzedniego dnia powoli odchodzi w zapomnienie.

– Jasne, mogę cię gdzieś podwieźć. – Jego spojrzenie z nieśmiałością biegnie

po koszulce, która sięga mi połowy ud. Ja natomiast przyglądam się jego silnym rękom, a potem zerkam na twarz, dzisiaj piękną niemal tak, jak twarz avatara na Io.

– Dzięki, najpierw jednak muszę skorzystać z twojego telefonu.

Dzwonię z ogrodu, ponieważ tam mam najlepszy zasięg. Czapliński odbiera już po pierwszym sygnale, a jego głos brzmi jakoś oschle:

– Słucham?

– To ja.

– Gdzie jesteś? Co ty w ogóle wyprawiasz?! – krzyczy do telefonu. – Od wczoraj zamartwiam się o ciebie! Jeszcze kilka godzin i zaczęlibyśmy cię szukać z policją!

Janek prowadzi samochód uważnie, całkiem inaczej niż w świecie Io, gdzie sprawiał wrażenie nieostrożnego kierowcy. Nie pyta, z kim się umówił i po co, tylko zawozi mnie w miejsce, gdzie w kawiarni czeka już na mnie Czapliński.

– Przyjeżdż tu po mnie za pół godziny – proszę.

Czapliński już nas zauważył i nie spuszcza z niego oczu, a jego spojrzenie traci ciepło z sekundy na sekundę. Pewnie nie podoba mu się chłopak za kierownicą, a najbardziej jego samochód – bordowy jeep wrangler startech, których w Polsce jest pewnie ledwie kilka sztuk.

– Kto to? – Czapliński nie kryje wzburzenia, gdy dosiadam się do jego stolika. – Zdaje sobie sprawę z tego, że jesteś nieletnia i mógłby mieć przez ciebie kłopoty? Spałaś u niego?

Uspokajająco odpowiadam, że to przyjaciel, lecz nie słucha.

– Skąd go znasz? Nie wygląda na kogoś, kto chodziłby jeszcze do szkoły średniej! Poza tym jesteśmy w Kołobrzegu. Możesz mi wytłumaczyć, dlaczego opuściłaś Gdynię?

Sięgam po menu, ale w końcu nawet do niego nie zaglądam.

– Nie wrócę już do Barbary. Do domu dziecka też nie.

– Więc co zamierzasz robić? – Patrzy na mnie zmrużonymi, czujnymi oczami. – Nie jesteś jeszcze pełnoletnia, podlegasz pod opiekę państwa...

– Chciałabym zostać tutaj chociaż kilka dni.

Po moich słowach zapada milczenie i w końcu Czapliński zaczyna się uśmiechać.

– Kto to jest? – W jego głosie narasta rozgoryczenie. – Kim jest ten przystojny gówniarz, który cię tutaj przywiózł, i dlaczego jego rodzice pozwalają mu rozbijać się po mieście takim drogim autem? – Dopiero w chwili, gdy wyrzuca ostatnie słowa, dociera do niego, co właśnie powiedział. Jego spojrzenie biegnie do miejsca, gdzie Janek wcześniej parkował. Pochyla się nad stołem, jakby nie mógł w to uwierzyć. – To Ian?

W jego oczach, jak w otwartej księdze, czytam obawę, niedowierzenie,

a potem uznanie.

– To naprawdę on? Jak ci się to udało?

Przed Czaplińskim właśnie rozszerzają się horyzonty, o których wcześniej nawet nie śnił. Próbuję więc szybko zgasić jego zapał:

– Doceniam, co zrobiłeś dla mnie i dla Nikoli, i jestem ci bardzo wdzięczna... – stwierdzam dość oficjalnie. Dotykam jego dłoni, ściskam ją, mając nadzieję, że ten gest wyrówna braki w moich słowach. – Wiem, jak się starasz. Zrobiłeś dla nas więcej niż ktokolwiek inny i nigdy nie spłacę długu wdzięczności wobec ciebie, ale teraz... – Zaciskam palce mocniej, ponieważ słowa okazują się trudniejsze, niż kiedy układałam je w myślach. – Obiecywałeś mi mieszkanie z Nikolą, ale to się nie uda.

Czapliński odruchowo przytakuje, pochłonięty nowymi planami związanymi z Jankiem.

– Pozwól mi tu zostać – dodaję. – Chociaż kilka dni, a potem wrócę do Warszawy.

Wiem, że proszę o wiele. Jako osoba niepełnoletnia i jednocześnie pozbawiona rodziców podlegam pod kuratelę państwa i powinnam aż do osiemnastych urodzin przebywać w domu dziecka albo w rodzinie zastępczej, o ile uda się taką dla mnie znaleźć. Zdaję też sobie sprawę z tego, co dla Czaplińskiego oznacza moje pozostanie tutaj. Wiem, że dokładnie prześwietli Janka i na pewno wpadnie w złość, gdy zrozumie, że mieszka sam. Myślę też, że sam Janek kompletnie mu się nie spodoba. Jednocześnie mam świadomość, że nie wywiązał się z danej mi obietnicy i teraz mogę go poprosić o spełnienie innego życzenia.

– Chcesz tu zostać? – powtarza z nagłą złością.

– Tak. To tylko kilka dni. Pozwól mi.

Unosi dłoń w kierunku ulicy.

– Z nim? – W jego głosie słyszę odrazę.

Pół godziny minęło jak pstryknięcie palcami i jeep, którym porusza się Janek, parkuje już po drugiej stronie ulicy.

Dawno temu obiecaliśmy sobie, że nie będziemy się okłamywać. Kiedy więc Czapliński pyta: „Jak możesz mu ufać?”, odpowiadam, że nie ufam Jankowi.

– Mimo to pozwól mi z nim zostać. Będziemy w kontakcie. – Ściskam jego rękę, a on zaprzecza i mnie nie puszcza.

– Co ze szkołą? – pyta.

– Zrobię sobie kilka dni wolnego. Potem zobaczymy...

– Chcę go poznać. – Jest zły i zdesperowany. – Chcę poznać gówniarza, który zawarł wielotysięczny kontrakt z firmą i całe dni spędza w wirtualnej rzeczywistości! Zawołaj go tutaj! Niech mi wyjaśni, czego od ciebie oczekuje i co uknuł w tym swoim wyrachowanym łbie!

Janek już chyba się zorientował, że rozmawiamy o nim, więc pochyła głowę.

Przyglądam mu się przez chwilę.

– Nie teraz, wszystko byś zepsuł – mówię.

Żegnaj się z Czaplńskim, ciągle na mnie złym i jednocześnie bezradnym wobec mojego uporu.

– Mika, nie rób głupot – prosi. – Nie znasz go, niczego o nim nie wiesz... Ten chłopak wykorzysta cię do swoich celów! Będziesz tego żałować! – W końcu padają słowa, na które czekałam tak długo: – Znalazłem Bartka. Nie zdążyłem ci o tym powiedzieć, bo tak dużo się działo, ale...

Zatrzymuję się w pół kroku, a Czaplński od razu się rozpogadza, chyba mając nadzieję, że to mnie powstrzyma, że jednak wrócę z nim do domu.

– Podróżuje z bratem – wyjaśnia. – Wszystko jest w porządku. Gdybyś chciała, mogę spróbować cię z nim skontaktować...

Na desce kroję mięso i zalewam wodą. Nigdy nie byłam dobra w gotowaniu, ale skoro Janek zrobił nam obiad, będę w stanie przygotować kolację. W kuchni zaczyna ładnie pachnieć, kiedy wraca, odpinając psa ze smyczy.

– Robisz kolację? – Zdziwiony zagląda mi przez ramię i uśmiecha się na widok jedzenia. – Fajnie, dziękuję, ale nie musisz tego robić. Możemy zamówić coś z miasta.

Obracam twarz o tyle, żeby na niego spojrzeć. Stoi tak blisko, że czuję ciepło bijące z jego ciała. Przebiega mi przez myśl, że mogłabym bez trudu sięgnąć ustami jego warg. Od tej myśli robi mi się dziwnie gorąco, w brzuchu czuję mrowienie. Spoglądam na jego usta, ale jest jeszcze za wcześnie, żebym wykonała jakikolwiek taki gest.

Pytam więc, czy chciałby ze mną grać.

– Co masz na myśli? – Natychmiast poważnieje, a w jego oczach pojawia się czujność.

Mieszam warzywa na patelni, starając się, żeby nie widział, jaka jestem zdenerwowana.

– Mówiłeś, że graliśmy już razem... – Nie kończę, ponieważ odsuwa się ode mnie. Gaszę więc ogień pod patelnią i obracam się do niego. – Podobno dobrze razem wyglądamy.

– Rozmawiali z tobą? – pyta z niepokojem. – Nie gódź się na to, Miko. To tragedia.

Patrzy tak poważnie, jakby tamto, co sprawia, że w jego oczach widzę pustkę, a w mieszkaniu, które zajmuje, nie rozgrywa się normalne życie, nagle zbliżyło się do nas o krok.

– Sam mnie przyprowadziłeś do bunkru, gdzie byli Opiekunowie. Tam zostałam zauważona... Nie to było twoim celem? Sądziłam, że próbujesz mi załatwić kontrakt! Tak powiedziała Marsia...

Zaprzecza.

– Nie przypuszczałem, nikogo nie szukali, w życiu by mi do głowy nie przyszło, że zaczną cię testować!

– Nie rozumiesz – denerwuję się. – Mieszkam w domu dziecka, moi rodzice nie żyją, nie mam mieszkania, więc taki kontrakt...

– Zamieszkać tutaj – przerywa. – Mam pieniądze. Całkiem dużo. Jeśli będziesz chciała tutaj zostać, nie widzę problemu. Zostań, jak długo chcesz, ale nie podpisuj kontraktu. Miko, nie pakuj się w to gówno, bo nie masz pojęcia, o czym naprawdę mówisz...

– O czym mówię? Powiedz mi. Teraz chyba powinieneś mi powiedzieć.

W kątach gromadzą się cienie, kiedy siadamy na kanapie w salonie, gdzie Janek po raz pierwszy wymawia imię Sebastiana.

– Pytałaś, co robiłem podczas konkursu RPG *Sensor* w twojej szkole. Byłem tam z chłopakiem, którego poznałem na Io. Z Sebastianem.

Mam wrażenie, jakby w pokoju zrobiło się zimniej. Patrzę w oczy Janka, kiedy mówi dalej, na siłę spokojnym, cichym głosem:

– Dobrze radził sobie w grze i bardzo chciał zwrócić na siebie uwagę Obserwatorów z firmy, żeby zdobyć kontrakt. W końcu mu się udało. Od podpisania umowy dzieliła go ostatnia akcja, w której miał się sprawdzić. Podczas jej trwania rozpętała się strzelanina. Sebastian walczył po mojej stronie, a Mattia w tym czasie przeszukiwał piwnice budynku. – Janek mruży oczy, rozpamiętując obraz, który dla niego nie traci znaczenia, mimo mijających tygodni, a resztki układanki, którą próbowałam złożyć przez tyle czasu, właśnie trafiają na właściwe miejsca. – Chciałbym ci powiedzieć, że próbowałam mu pomóc albo chociaż wyciągnąć do niego rękę, ale to nie byłaby prawda. Sebastian był zafascynowany możliwościami technologii *Work a Dream* i stał się jedną z pierwszych osób uzależnionych od gry.

Za oknem słońce kryje się za drzewami i w pokoju powoli rozlewa się szarość wieczoru. Janek kręci głową, jakby sam nie mógł uwierzyć w to, co ma mi do powiedzenia.

– W tamtym momencie, kiedy znalazłem się z Sebastianem sam, bez Mattii, myślałem tylko o tym, co mogę zrobić, żeby nie wyszedł cało z akcji i nie podpisał kontraktu. Nikt z nas nie chciał z nim pracować, niepokoiło nas, że był tak pochłonięty bronią dostępną na Io oraz tym, co może z nią robić. Marzył, że w realnym świecie kupi własny karabin, że nauczy się strzelać. Bardzo mocno przeżył swoją pierwszą poważną ranę zadaną avatarowi. Potem miałem wrażenie, że czuł się niepokonany, wręcz nieśmiertelny. Ciągle o tym nawijał. Twierdził też, że w realnym świecie kogoś poznał i załatwia sobie broń... Nie słuchałem go, w ogóle nie brałem na poważnie tego, co mówił...

Pochyla głowę.

– Mówimy o grze. – Uświadamiam sobie, jak go to boli i jakie to ważne. – Dżizas, Mika, to była tylko gra i w tamtej chwili tak o tym myślałem! Zrobiłem to, co wydało mi się najrozsądniejsze. Sebastianowi odwalało, używał zbyt dużo przemocy w grze, a firmy to nie obchodziło, ponieważ szukali nowego gracza kontraktowego i wydawało się im, że go znaleźli. Kiedy więc rozpoczęła się strzelanina, a on szedł przede mną korytarzem, znajdowaliśmy się w miejscu, którego nie da się obserwować na ekranach, wziąłem go na celownik i... – Wzrusza ramionami. – Trafiłem. Mattii nie było w pobliżu, nikt na nas nie patrzył, a Sebastian nie zorientował się, że to ja strzeliłem. Kiedy do niego podszedłem, w pierwszej chwili myślał, że chcę mu pomóc. „Ktoś mnie postrzelił” – powiedział. Wyciągnął do mnie rękę, żebym pomógł mu się podnieść. – Janek z niedowierzaniem pociera oczy. – Zamiast go ratować, zaproponowałem, żeby odłączył się od konsoli, zanim umrze w grze. Patrzył na mnie całkiem ogłupiały. W końcu dotarło do niego, jaką rolę w tym odegrałem...

Po raz pierwszy od kiedy zaczął tę opowieść, spogląda na mnie, a jego spojrzenie jest przerażająco puste, jak oczy avatarów ożywianych na Io przez komputer.

– To była tylko gra – powtarza. – Dla niego skończyła się właśnie tak, że stracił avatara i nie podpisał wymarzonego kontraktu, a ja wróciłem do swojego życia. Pamiętał jednak, że spotkaliśmy się w twojej szkole na konkursie gier, więc... – Urywa, a ja czuję, jak w moim wnętrzu tworzy się wielka dziura, której pewnie już nigdy nie będę umiała niczym zaleczyć. – Przyszedł tam, szukając mnie, Miko. Szukał mnie po całym tym pieprzonym liceum, strzelając do ludzi.

Nie wiem, jak dużo czasu minęło, od kiedy padły ostatnie słowa. Mam wrażenie, jakby to były lata świetlne, i dziwi mnie, że wszystko wokół wygląda tak samo, że meble stoją tam, gdzie stały, a ściany mają ten sam turkusowy odcień, jaki widziałam, zanim Janek powiedział tamto.

– Nie mogę się od tego uwolnić – dodaje jeszcze. – Ciągle o tym myślę. Przed oczami mam jego twarz... te zdjęcia w Internecie, informacje w telewizji i prasie...

Nie jestem w stanie wykonać żadnego ruchu, dotknąć go albo zapewnić, że to nie była jego wina. Nareszcie widzę wszystko tak, jak wyglądało naprawdę.

– Mika. – Janek spogląda na mnie oczami, które w kilka chwil stały się czerwone i zapuchnięte. – To nie powinno się stać. To... no przecież to tylko popieprzona gra!

Nie wiem, jak długo siedzimy na kanapie, a za oknami wyje wiatr. Potem Janek wyciera nos i oczy i krzyżuje ręce na piersiach, jakby zrobiło mu się zimno. Jeszcze chwilę przy nim siedzę, niezdolna, by w jakikolwiek sposób go pocieszyć. Kiedy w końcu wstaję z kanapy, dopada mnie uczucie, jakbym odbyła najdłuższą

podróż w moim życiu.

– Muszę pomyśleć – mówię, nie patrząc na niego.

W kuchni siekam warzywa z wprawą, o jaką nigdy bym się nie podejrzewała. Przygotowuję chleb, siadamy razem do kolacji i niemal niczego nie jemy, chociaż wszystko ładnie pachnie i wygląda naprawdę dobrze.

Później zbieram talerze i przelotnie dotykam jego ramienia. To niewiele, tyle, co nic, ale mam nadzieję, że wystarczy.

Spoglądam za nim, kiedy wychodzi na werandę. Powinnam do niego wyjść, ale nie potrafię, więc zawracam na górę, do pokoju, który mi dał. Drewniana podłoga delikatnie trzeszczy pod stopami, kiedy zbliżam się do laptopa. W skrzynce mailowej tego wieczoru znajduję jedną nową wiadomość. Pochodzi od firmy We Fly High. Po chwili namysłu otwieram załącznik.

Umowa składa się z kilku stron, spisanych niewielką czcionką. Jest tu między innymi mowa o tym, że gdy podpiszę kontrakt, stanę się dyspozycyjna dla Firmy i zobowiązę się pozostać w miejscu, które mi wyznaczą, przez czas trwania zlecenia. Z jakimś rodzajem zdziwienia czytam, że wszelkie wyjazdy i dni wolne od gry, będę musiała konsultować z nimi. Trafię również pod opiekę medyczną prywatnej firmy, która z nimi współpracuje. Natomiast kwota pieniężna, którą proponuje We Fly High, przerasta moje oczekiwania. Wpatruję się w nią przez dobrych kilka chwil, zanim zrozumiem, że to nie jest żart.

Janek wraca do domu i niespiesznie wspina się po schodach, kiedy wydaję z drukarki kontrakt i podpisuję go we wszystkich wyznaczonych do tego miejscach, wiedząc, że nabierze mocy, kiedy stanę się pełnoletnia.

