

ENDGAME

MISJE TRENINGOWE

POCZĄTEK



MARCUS



KALA



CHIYOKO



ALICE

JAMES FREY



Przybyli przed dwunastoma tysiącami lat. Zeszli z gwiazd pośród dymu i ognia, stworzyli ludzkość i pokazali nam, jak żyć. Pragnęli złota i zbudowali pierwsze cywilizacje, aby im go dostarczyły. A kiedy dostali już to, czego chcieli, opuścili nas. Odchodząc, obiecali, że któregoś dnia powrócą, a gdy tak się stanie, rozpocznie się gra. Gra, która zadecyduje o naszej przyszłości. Oto Endgame.

Przez dziesięć tysięcy lat żyli w ukryciu. Dwanaście pierwszych ludów w historii świata. Każdy z nich musiał wybrać swojego Gracza. Szkolono ich z pokolenia na pokolenie, pokazano, jak posługiwać się bronią, językami, historią, taktyką, kamuflażem. Jak zabijać. Razem Gracze reprezentują sobą wszystko: siłę, dobroć, okrucieństwo, lojalność, mądrość, głupotę, brzydotę, pożądanie, niegodziwość, kapryśność, piękno, wyrachowanie, lenistwo, entuzjazm, słabość. Są dobrzy i źli. Jak ty.

Jak my wszyscy.

Oto Endgame.

Kiedy rozpocznie się gra, będą zmuszeni odnaleźć trzy klucze ukryte gdzieś na Ziemi. Jediną regułą Endgame jest brak reguł. Ktokolwiek je znajdzie, wygrywa. *Endgame. Wezwanie* opowiada o poszukiwaniach pierwszego z nich. Ale to nie tylko historia o początkowym etapie zmagania Graczy, to także zagadka. Zaprasza czytelnika do wzięcia udziału w jego własnym Endgame i podjęcia próby rozwikłania tajemnicy. Komu się powiedzie, odnajdzie skrzynię pełną złota.

Czy entuzjazm pokona siłę? Głupota okaże się silniejsza od dobroci? Lenistwo zgniecie piękno? Czy zwycięzca będzie dobry? A może zły? Istnieje tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać.

ZAGRAJ.

PRZETRWAJ.

ROZWIĄŻ ZAGADKĘ.

LUDU ZIEMI.

ROZPOCZYNA SIĘ ENDGAME.

ALICE

Alice leży na zimnej glebie, kamyczki kłują ją w plecy. Patrzy w gwiazdy. Ziemia ma kolor rdzy. Płaski, ścięty szczyt wzgórza poprzątkany jest jedynie suchymi pustynnymi krzewami. Na tle świecącego jasno księżyca odcina się przelatujące stado kakadu. Poza nią nie ma tutaj nikogo, nie licząc węża drzemącego w ciemnej, ciasnej szczelinie przy przybudówce. Oto koniec świata, Nibylandia, ciągnący się przez setki mil pustynny busz. Próżno szukać tu żywego ducha. To strefa zagrożenia, gdzie bezlitosne słońce spieka nierozważnych podróżnych, a zwierzęce kości bieleją w południowym skwarze. Po tym pasie pustki biegają wolno dzikie konie, kangury skaczą ku horyzontowi, a jaszczurki rządzą niepodzielnie swoim królestwem.

Alice nazywa to miejsce domem.

Przychodzi tutaj, kiedy tylko może, kiedy potrzebuje uciec od świata.

Pozwala ziemi naładować się energią.

Od pięciu dni samotnie przedziera się przez busz. Z bumerangiem poluje na dingo, które potem piecze na rożnie. Patrzy na wędrujące gwiazdy i rozmyśla. Przygotowuje się.

Czeka, aż sen się spełni.

Minął rok, od kiedy wyruszyła tutaj jedynie z nożem i zapasem wody. Rok, który Alice spędziła całkiem sama. Było ich pięcioro, każde podążyło w innym kierunku, zapuszczając się w głąb spieczonego słońcem terytorium. Zesłano na nich sen, w którym obiecywano im dostąpienie prawdziwego zaszczytu. Pięcioro kuzynom, pięcioro Koori, w prostej linii potomkom byłego Gracza, oferowano szansę sięgnięcia po chwałę.

Czterem chłopcom i Alice.

Żaden z nich nie był tak twardy jak ona. Tak zdeterminowany. Żaden nie trenował ciężej, nie forsował się, nie poświęcał tyle czasu na zrozumienie, że ta chwila i ten zaszczyt były istotniejsze niż wszystko inne. Żaden nie wierzył, że padnie na nią, na dziewczynę bez matki, na brzydulę o pulchnych policzkach i ze znamieniem w kształcie księżyca nad okiem, której zwichrzona czupryna przypominała ptasie gniazdo. Ona jedna wierzyła, że uda się jej przeważyć szalę na swoją korzyść i dowieść, że zasługuje na szansę, jaką otrzymała, po czym powróci do domu już jako Gracz.

Dlatego nie była zaskoczona, kiedy przyszedł sen i przodkowie szepnęli jej do ucha, jaki los ją czeka. Nie zdziwiła się też, że została obudzona przez kangura rudego, który połaskotał ją nosem po karku. To święte zwierzę jej ludu, danina świata snu złożona światu materialnemu.

Nie poszła jednak do domu, nie musiała, gdyż ścieżka Gracza została już wyznaczona. Dalszy trening był prosty, niemal sprawił jej przyjemność.

Kolejne dni upłynęły Alice w przeświadczeniu, że robi coś słusznego.

Teraz jednak zdecydowała się na powrót do ojczyzny, do ziemi, która obdarowała ją obowiązkiem i przeznaczeniem. Potrzebuje rady i wskazówek przodków. Maszerowała. Pościła. Usychała z pragnienia na słońcu i drżała z zimna nocą. Czekwała na sny, a sny nie nadchodziły.

Alice jest cierpliwa. Ufa ziemi. Ufa duchom swoich ludzi. Czeka. Obserwuje gwiazdy, które wydają się jej tej nocy bliższe. Zresztą nie tylko one, ale i niebo, ziemia, przyszłość. Zbliża się jej czas. Niedługo pozna odpowiedzi. Bierze oddech. Nie traci wiary. Śpi. Sni.

* * *

Gwiazdy płoną. Na pustkowiu rozbłyskują świetliste kolumny.

Niebo się pali.

Alice patrzy, jak świat się zaczyna, kończy i zaczyna ponownie. Jest ostoją spokoju pośród szalejącej burzy nieskończoności.

Nazywa się Alice Ulapala, jest Graczem Koori, ich zbawicielką. A także Alice sto dwunastą, zaledwie maleńkim punkcikiem na nieprzerwanej linii genealogicznej swojego ludu. Jednym i drugim, a zarazem żadnym – dryfującą po oceanie czasu świadomością zanurzoną w minionym, dzisiejszym i tym, co dopiero może się wydarzyć.

Tu, gdzie się znajduje, w miejscu pomiędzy światami, nie istnieje następstwo zdarzeń, nie ma przyczyny ani skutku. Zniesiono granicę dzielącą przeszłość i teraźniejszość, Alice, Koori i całą resztę. Nareszcie znajdzie odpowiedzi, których szuka.

Udzielą ich jej przodkowie. I ona sama.

To tutaj krążą duchy Koori, pamięć o dawnym i przyszłym zlewa się, przybierając postać niekończącego się strumienia.

Sni.

* * *

Słowa są zbędne. Ani pytań, ani odpowiedzi nie wypowiada się na głos.

Alice zanurza się głębiej w strumieniu snu, nasiąka pragnieniami swojego ludu i kiedy spogląda w spowitą ogniem przyszłość, zaczyna rozumieć.

To, co nadejdzie, nie zostało spisane, a możliwości są dwie – podąży ścieżką prowadzącą ku życiu albo ku śmierci. Zdecyduje o tym ta chwila.

Ona zadecyduje.

Każdy jej czyn, jej wybór, jej gra, wszystko, co zrobi, ma wpływ na bieg zdarzeń. Dzięki niej Koori przetrwają lub będzie to ich koniec.

Alice. Alice sto dwunasta. Jest tylko kolejnym Graczem z długiej linii Graczy, sięgającej tysiące lat wstecz. Ale tutaj, w miejscu, które miejscem nie jest, liczy się tylko ona.

* * *

Alice czuje, jak dobija się do niej dzień, wyciągając ją ze snu.

Kolor blednie, światło przygasa.

Spada na nią ciężar rzeczywistości.

Ciężar czasu.

Trzyma się kurczowo znikającego snu. Pozwala swojemu duchowi pobyc jeszcze przez chwilę pomiędzy przodkami, nieśmiertelnymi odłamkami dusz tych, którzy stąpali niegdyś po tej ziemi. Pośród błyszczącego strumienia jak zawsze szuka konkretnego, pojedynczego promienia światła.

Gdzieś tam znajduje się bowiem jej matka.

A przynajmniej ta cząstka, która już na zawsze stopiła się z nieskończonością, kiedy ciało zmarłej trafiło do ziemi.

Linia nie może jednak zostać przerwana, a strumień zaburzony. Matka Alice jest tylko jedną z mnóstwa samotnych gwiazd, nie sposób odszukać jej pośród galaktyk.

Ale Alice nigdy nie przestanie szukać.

* * *

Budzi się bogatsza o wiedzę, której potrzebowała.

Musi przestać zwlekać i zabrać się do roboty.

Musi zacząć grać.

Samolot jest już zatankowany i gotowy do lotu. Alice przez radio kontaktuje się z Henrym, swoim trenerem, który czeka na wieści. Nie tłumaczy mu, dlaczego i jak bardzo chciała tu przyjść, bo nie musi. Henry zna ją wystarczająco dobrze, żeby zrozumieć, co sprawiło, że po raz pierwszy się wahała. Dlatego też ani przez chwilę nie wątpił, czy powróci, gotowa wypełnić swój obowiązek, zabrać się do kolejnej misji, postąpić zgodnie z rozkazami.

Ufa jej na tyle, że zgodził się czekać.

Alice również dobrze go zna i wie, że każda minuta była dla niego torturą.

Teraz wybawi go od nieszczęścia.

- Zabierz mnie stąd, kolego - mówi do mikrofonu telefonu satelitarne, nie mogąc się nadziwić, że nawet w sercu niczego dzięki temu malutkiemu urządzeniu mogą komunikować się z gwiazdami, a przynajmniej z ich mechanicznymi odpowiednikami, które posyłają sygnał przez eter, aż do oddalonego o trzysta mil pasa startowego. - Im szybciej, tym lepiej.

* * *

Alice nie za bardzo lubi latać. Szczególnie uwięziona w puszcze samolotu z Henrym u steru. Mężczyzna zawsze był nerwowym kierowcą, a pilotowanie maszyny kilka tysięcy stóp nad ziemią niezbyt go uspokaja.

- Ani drgnie, choćbyś zerknął na niego jeszcze trzydzieści razy - drażni się z nim Alice, kiedy Henry spogląda na wysokościomierz.

- Nie zaszkodzi sprawdzić.

- Ostrożny Gracz to zły Gracz - mówi dziewczyna.

- I dlatego nie pozwalam ci siadać za kółkiem - odpowiada z przekąsem Henry.

- Czy mogę nareszcie opowiedzieć ci o twojej misji?

- Ty tu jesteś szefem - rzuca Alice, ale kiedy mężczyzna zaczyna opisywać cel i recytować inne szczegóły czekającego ją zadania, odpływa.

Gapi się przez przybrudzone okno na przecinające chmury skrzydło samolotu. Tak, w lataniu nie ma nic, co byłaby skłonna pokochać, ale

wszystko jest lepsze niż to, co czeka na nią na ziemi.

- Czy ty mnie w ogóle słuchasz? - pyta Henry, nawet się do niej nie odwracając; zna ją aż tak dobrze.

- Może łatwiej skupię uwagę, jeśli nie będziesz tak trajkotał.

- Alice, to naprawdę ważne.

- Dla ciebie wszystko jest ważne, Henry. Pomyślałby kto, że na szali jest los całego świata czy co. - Uśmiecha się od ucha do ucha, jak zawsze, kiedy jest zdenerwowana.

Szuka wtedy powodu do żartu, czegoś, co rozładuje napięcie i przypomni, że życie nie zawsze jest śmiertelnie poważne. Nawet jej. Za to Henry ani myśli poweseleć. - Czasem myślę, że zostałeś pozbawiony genu poczucia humoru - dodaje.

- Mam znakomite poczucie humoru - odpowiada oschle pilot. - Dlatego śmieję się jedynie z rzeczy, które są faktycznie zabawne.

- O, rozumiem, uczysz mnie, jak opowiadać lepsze żarty. Znakomicie! Nareszcie załapałeś, że Gracz powinien posiadać tę jakże niezbędną umiejętność.

- Gracz nie musi być zabawny - upomina ją surowo Henry, ale nie może powstrzymać delikatnego uśmiechu. - Z kolei moja córka powinna opracować sobie lepszy repertuar, bo jej rodzina słynie z kultywowania tradycji komediowych.

Alice wymierza mu delikatnego kuksańca.

- Zawsze to powtarzam, tato, z tobą śmiechu jest co niemiara.

Mężczyzna krzywi się w udawanym oburzeniu, a ona podtrzymuje, że mówiła serio, i na moment znowu jest tak, jak było. Ponownie są ojcem i córką. Dwoje przeciwko światu, kpią ze śmierci i niebezpieczeństwa.

Ta chwila jednak mija. Henry podaje jej teczkę z dokumentami.

- Przejrzyj je. Mamy tylko pół godziny do lądowania.

Rzadko bywa aż tak poważny. Kiedy rozpoczęli treningi, traktował je jak grę.

Miała pięć lat. Zmarła jej matka. Oboje potrzebowali jakiegoś zajęcia, sposobu, aby spędzać razem czas i uporać się ze smutkiem; nie mogli pozwolić, by ich pochłoniął. Udało im się dzięki szkoleniu. Henry pokazał Alice, jak być silną, jak biegać, jak polować, jak walczyć. Nauczył ją kochać swój lud, kochać życie, nawet jeśli nie ma się obok osoby, która nadawałaby mu sens. Ćwiczyli ciężko, ale też często się śmiali. Zaczęli się poznawać, rozumieć, ufać sobie jak nigdy przedtem. Przywykli do bycia we dwoje, choć ani na sekundę żadne z nich nie zapomniało o kobiecie, którą stracili. Jak by mogli, skoro ich życie toczyło się wokół Endgame, a matka Alice była Graczem? I to nie byle jakim, bo jednym z najlepszych.

Biła nie tylko rekordy, ale i ludzi, którzy stawali przeciwko niej. Już jako czternastolatka stała się ulubienicą swojego ludu, szanowano ją i podziwiano za odwagę, a nawet bano się jej nieugiętości i szeptano o stalowych nerwach. Raz za razem rzucała śmierci wyzwanie, czekając na nadejście Endgame, aby móc wypełnić swoje przeznaczenie i przyjść światu na ratunek.

Nie miało to jednak znaczenia, gdyż skończyła tak samo jak każdy inny Gracz przed nią, czekając na próżno na powrót istoty z gwiazd. Dorosła. Na

tylę, że nie mogła już piastować funkcji Gracza. Wyszła za mąż, powiła córkę, zachorowała na raka i umarła. Nie pomogły jej ani stalowe nerwy, ani odwaga. Nic.

A może i pomogły.

Lecz niewystarczająco.

Z początku Alice trenowała, żeby zapomnieć o matce, wystawiała swoje ciało na ciągłe próby, zmuszała do nadludzkiego wysiłku, dzięki czemu mogła uciec przed bolesnymi rozmyślaniami. Ale z czasem nauczyła się pamiętać. Marzyła o dorównaniu matce, chciała być tak samo odważna i silna. Z biegiem lat pamięć się zacierała. Życie przed chorobą zostało sprowadzone do paru starych historyjek i wyblakłych fotografii. Alice zawsze myślała, że jeśli jej się uda i nareszcie zostanie Graczem, to nawiąże z matką kontakt, którego nawet śmierć nie zdoła zerwać.

Być może Henry myślał podobnie.

Być może sądził, że jeśli jego córka też zostanie Graczem, sprowadzi tym samym żonę z powrotem.

Być może nadal tak uważa, choć Alice już jest Graczem, a nie zbliżyła się do matki ani o krok. Jedyne, co się zmieniło, to on sam.

Szkolenie uczyniło z nich rodzinę. Co jednak stanie się teraz, kiedy jego córka przyjęła oficjalnie swoją nową rolę? Trening jest ich życiem. Tylko o nim myśli. Dla niego Alice jest przede wszystkim Graczem, a dopiero potem córką. Ona z kolei zastanawia się, czy Henry jeszcze pamięta, że jest nie tylko jej trenerem, ale i ojcem. I czy tego żałuje.

- Nie rozumiem, dlaczego to cię tak niepokoi - mówi do niego. - Załatwię to. Czy kiedykolwiek cię zawiodłam?

- Tym razem będzie inaczej, Alice. Po raz pierwszy odbierzesz życie.

- Powiedz to tamtym dingo - przekomarza się; raz udało jej się załatwić aż trzy jednym rzutem bumerangu.

- Chodzi o ludzkie życie - precyzuje, jakby dziewczyna potrzebowała upomnienia, jakby cała ta przeprawa przez busz i brodzenie we śnie nie prowadziły właśnie tutaj, do tej misji, do pierwszego człowieka, który zginie z jej ręki.

Alice osiągnęła mistrzostwo w każdej dziedzinie, nauczyła się wszystkiego, co Gracz powinien umieć. Jest ekspertką w walce wręcz szesnastoma stylami, potrafi obchodzić się ze starożytną bronią tak samo dobrze jak z AK-47. Skakała z samolotu, zdobywała górskie szczyty, nurkowała po zatopione na dnie morza artefakty. Rozszyfrowywała napisane dawno, dawno temu ustępy, nad którymi przez stulecia głowili się eksperci od kryptografii.

Nigdy jednak nikogo nie zabiła. Zawsze znajdowała sposób - lepszy, łatwiejszy - żeby tego uniknąć, aby jakoś inaczej wykonać swoje zadanie.

Aż do teraz.

Henry twierdzi, że czas najwyższy. Musi nauczyć się zabijać.

Dowiedzieć się, czy potrafi.

Teraz albo nigdy. Na szali leży życie nie tylko jej, ale i całego ludu.

Teczka leżąca na kolanach dziewczyny zawiera informacje na temat człowieka, który będzie martwy jeszcze przed świtem, jeśli Alice zdobędzie się na wykonanie zadania.

Alice otwiera teczkę.

Zeke Cable ma czterdzieści dwa lata i jest kierownikiem banku. Ma żonę, dziecko, apartament z trzema sypialniami w modnej dzielnicy Melbourne oraz kawalerkę w nieco mniej modnej. Za młodu zdarzały mu się zatargi z policją, był punkiem i grafficiarzem, ale od tamtej pory jest czysty. Żadnej kartoteki, nawet mandatu za jazdę po pijanemu. Ani słowa o domniemanej działalności kryminalnej albo zarzutu przemocy domowej. Nic nie wskazuje na to, że zasłużył na śmierć. I ona ma go zabić?

- Co to, do cholery, ma być, Henry? - mówi oburzona.

- To znaczy?

- Dobrze wiesz.

Zapewne, choć udaje, że jest inaczej.

- Nie proszę cię o nic, czego nie byłabyś w stanie zrobić - mówi wreszcie. - Cel stwarza jedynie minimalne zagrożenie.

- Chcesz powiedzieć - odcina się Alice - że mam sprzątnąć jakiegoś przypadkowego faceta? Który nie zrobił niczego złego?

- Każdy ma coś na sumieniu.

- Nie zgrywaj się, przecież rozumiesz, o co mi chodzi.

- A ty rozumiesz, o co mi chodzi - mówi Henry. - Poza tym on nie jest Koori, jeśli to spędza ci sen z powiek.

- Myślisz, że to mnie martwi? - Dziewczyna śmieje się cierpko. - Nie jest Koori i od razu zasługuje na śmierć?

- Nie powinnaś się nim przejmować, o to chodzi - odpowiada mężczyzna. - Powinnaś myśleć o Koori, o nikim innym.

Alice przypomina sobie, jak dawno temu, kiedy jeszcze ćwiczyła rzuty bumerangiem, zauważyła przedzierającego się przez busz kangura. Miała zamiar go powalić, uniosła rękę, ale ojciec chwycił ją za ramię.

- Niektórzy mówią, że kangury to święte stworzenia naszego ludu - powiedział, a ona zapytała, czy również w to wierzy. Henry odparł ze wzruszeniem ramion, że lepiej dmuchać na zimne. - Zawsze lepiej pomyśleć dwa razy, zanim się odbierze życie, Allie - tak na nią mówił, gdy była jeszcze dzieckiem; przestał z dnia na dzień, ale nie mogła sobie przypomnieć dlaczego i kiedy dokładnie. - Tęgo wyboru nie da się cofnąć.

Mimo że zazwyczaj zaskakiwał ją swoją surowością, potrafił być dla niej łagodny.

Z czasem i to się zmieniło.

I chyba zmienił też zdanie co do zabijania.

Albo jego zasady nie obowiązywały, jeśli chodziło o ludzi.

- Sądziłam, że pošlesz mnie na jakiegoś kryminalistę, Henry - mówi Alice. Chociaż domyśla się, że spór z ojcem nie ma sensu, i tak postanawia spróbować. Nie zwykła się poddawać. - Handlarza prochami. Gangstera. Terrorystę. No wiesz. Złego gościa.

- Jak na filmach? - pyta, nadal się do niej nie odwracając. Alice zastanawia się, czy nie ma odwagi, czy ochoty, by na nią patrzeć. - Prawdziwe życie nie jest czarno-białe. A jeśli poprawi ci to humor, wiedz, że Zeke Cable jest złym gościem.

- Tak? A co zrobił? Oszukiwał w zeznaniach podatkowych? Zapalił skręta?

- Jest niebezpieczny, Alice. To groźny człowiek, którego śmierć przysłuży się ludowi Koori. Musisz mi zaufać i zrobić to, co ci każę.

- Czyli go zabić - dodaje dziewczyna.

- Tak.

- Aby udowodnić, że potrafię? - prycha. - To głupota.

- Głupotą jest rzucanie ciężaru odpowiedzialności za nasz lud na barki dziewczyny, która boi się rozlewu krwi - syczy Henry. - Nie zawsze będzie łatwo. Ba, to nie powinno być łatwe. Ale czasem trzeba to zrobić. A ty musisz udowodnić, że potrafisz, bo inaczej któregoś dnia sama zginiesz z czyjejś ręki.

- Znowu trajkoczesz. Zrozumiałam za pierwszym razem.

- Po prostu chciałbym, żebyś pojęła, czemu cię o to proszę. I bądź ostrożna - mówi i przykładając palce do swoich ust, całuje je, po czym dotyka jej czoła, jak zawsze przed misją. Dziewczyna nie ma nic przeciwko temu gestowi, bo zanim został trenerem, był przede wszystkim jej ojcem, i pod pewnymi względami nim pozostał.

- Zawsze na siebie uważam - odpowiada.

- Przeciwnie. Rozumiem, że ta misja jest...

- Kumam. Bajecznie - przerywa. Nie chce wysłuchiwać kolejnej porcji biadolenia.

Nie podoba jej się, że ojciec przymusza ją do zabijania. Powinna jednak zaakceptować, że jeśli coś musi zostać zrobione, to trzeba to zrobić. I jeśli duchy dawnych Koori tego pragną, Alice wypełni swój obowiązek, czy jej się to podoba, czy nie.

Czas, aby udowodniła, że zasługuje na miano Gracza.

Czas odebrać ludzkie życie.

Pokazać, że potrafi.

* * *

Alice nienawidzi Melbourne.

Generalnie nie przepada za miastami i ich ciasnotą. Budynki ją przygniatają, blokują światło. Powietrze jest ciężkie od smogu, chodniki zawałone ludźmi. Tłok, zapachy przyprawiające o mdłości, sapanie, jęki. Okrucieństwo, które sprawia jej niemal fizyczny ból, nigdzie nie rzuca się w oczy tak jak na ulicach miast, gdzie na krawężnikach i pod fasadami kamienic leżą skuleni i słabi ludzie, których przechodnie traktują niczym nieodłączne, choć szpetne elementy krajobrazu. Trzeba tylko uważać, żeby na nich nie nadepnąć, przejść obok szybkim krokiem, zignorować. Melbourne uchodzi za jedno z najbardziej uroczych miejsc na świecie, ale dla Alice to jedynie wrzód na zdrowym ciele australijskiej ziemi, sterta śmieci pozostawiona przez tak zwaną cywilizację, która skalala dawne piękno jej ojczyzny. Sama jest stworzeniem ziemi. Nie chce spędzać w mieście więcej czasu niż to konieczne.

Nie spieszy się jej jednak z wykonaniem zadania.

Zeke Cable mieszka w szarym, nowoczesnym, górującym nad okolicznymi budowlami wieżowcu, w którym zamiast ścian są niemal same okna. To nie

dom dla kogoś, kto ma przed światem tajemnice, ale dla ludzi, którzy chcą się popisać, żyć w blasku reflektorów, którzy mają nadzieję, że przechodnie pozazdroszczą im bogactwa.

Portier patrzy krzywo na Alice, kiedy dziewczyna przechodzi obok niego. Nawet jej miejskie ciuchy - czarna spódnica i zupełnie niepraktyczne szpilki - nie mogą ukryć, że tu nie pasuje. Udało jej się jednak złamać skomplikowane zabezpieczenia systemu komputerowego i dopisać się do listy gości apartamentu 12D, więc portier, choć ma kwaśną minę, nie może jej zatrzymać.

Apartament 12D kosztował grube miliony, to luksusowe lokum z widokiem na morze; jego właściciel przebywa obecnie w delegacji w Sydney. Jego mieszkanie znajduje się bezpośrednio nad mieszkaniem Zeke'a Cable'a, a obie kondygnacje łączą szyby klimatyzacyjne.

Ze swojego ekskluzywnego gniazdka Alice może podłuchać swój cel; może go też obserwować. Patrzy, jak rano pakuje córkę do szkoły i przypala tosta, mruży coś pod nosem, czytając rubrykę sportową, i całuje żonę na pożegnanie. Kiedy po zapadnięciu zmroku rozbiera się do bokserek i kładzie na łóżku obok swojej śpiącej małżonki, Alice odkręca śruby, otwiera szyb wentylacyjny i celuje z colta delta elite prosto w jego głowę. Jej krępe, umięśnione ciało ledwie mieści się w ciasnej przestrzeni. Rękojeść pistoletu ślizga się w spokojnej dłoni, ale dziewczyna zaciska ją mocno.

Na tak bliską odległość bumerang na niewiele by się zdał. Nie ma miejsca na dobry rzut. Broń palna to jedyne rozwiązanie.

Problem w tym, że Alice jej nie znosi. Nienawidzi mechanicznego chłodu, zimnej stali stanowiącej barierę pomiędzy drapieżnikiem a jego ofiarą. Pistolet zbyt ułatwia sprawę. Bumerang jest częścią niej, przedłużeniem kończyny. Świat myśli o nim lekceważąco, żartobliwie, jak o dziecięcej zabawce, ale to dobrze. Najlepsza broń to ta niedoceniana. To, że Alice raniła, lecz nigdy nie zabiła, i preferuje polowania na zwierzęta, a nie na ludzi, nie oznacza, że nie potrafi docenić dobrego oręża.

Posiada wiele bumerangów i każdy z nich ceni sobie niezmiernie, szczególnie ten z gładkiego drewna, który ma od dzieciństwa, oraz ten sprezentowany jej przez Henry'ego na ostatnie urodziny, wykonany z plastiku wzmocnionego włóknem węglowym, perfekcyjnie aerodynamiczny i ostry jak brzytwa. Ważny jest dla niej również bumerang należący niegdyś do matki, wyrzeźbiony z kości i przekazywany przez jej lud z pokolenia na pokolenie, Graczowi przez Gracza - zabójczy podarek z przeszłości. Każda broń wymaga umiejętności i oddania, a nawet więcej: głębokiego poznania, zbudowania specyficznej więzi ze światem i celem. Oznacza to zrozumienie kątów, siły wiatru, przewidywanie kolejnego ruchu ofiary, zanim ona w ogóle o nim pomyśli. Dobry rzut posyła bumerang w przyszłość, pozwalając celowi samemu wpaść w szpony przeznaczenia.

Broń palna to niemal oszustwo.

Cała ta misja jest oszustwem. Żadne to wyzwanie przeczołgać się przez szyb wentylacyjny z pistoletem z tłumikiem i posłać facetowi kulkę w łeb. Żadna to sprawiedliwość.

Żaden sens.

Henry zawsze robił to, co było dla niej i dla jej szkolenia najlepsze. Skoro mówi, żeby zabić tego gościa - i dodaje, że tak będzie lepiej dla Koori - to znaczy, że ma ku temu dobry powód. Ale ona nie ma z kolei powodu, aby wierzyć mu na słowo.

Jeśli istnieje szansa, że Zeke Cable nie musi umierać, Alice ją wykorzysta. Składa sobie samej taką obietnicę. Najpierw jednak poświęci trochę czasu, aby poznać swój cel, dowiedzieć się, czemu ten człowiek miałby być niebezpieczny. Upewni się, że faktycznie musi zrobić to, co do niej należy. A potem znajdzie w sobie to coś, co pozwoli jej wykonać zadanie.

* * *

To dobry plan.

Na razie jednak nie znalazła odpowiedzi na swoje pytanie, nic, co skazywałoby Zeke'a Cable'a na śmierć. Obserwuje go w apartamencie, śledzi na ulicach, odwiedza w biurze przebrana za kuriera, przetrząsa pliki w komputerze, zakłada podsłuch w telefonie i nic nie znajduje.

Jedynie słabostki i nawyki przeciętnego obywatela, który czasem daje z siebie wszystko, a czasem jedynie zbywa sprawy machnięciem ręki.

Jest dobrym ojcem, choć charakternym - potrafi rozedrzeć się na sześciolatkę, doprowadzając ją do płaczu. Śledzi plotki o gwiazdach, ale dworuje sobie z żony, która lubi programy reality show. Zdradza ją, a do tego celu służy mu kawalerka, gdzie spotyka się ze swoimi dwiema przyjaciółkami; obie są niemal o dziesięć lat młodsze od niego. Codziennie spędza więcej czasu na surfowaniu w sieci niż właściwej robocie i - co zapewne nie uszczęśliwiłoby jego pracodawcy - zdefraudował prawie pół miliona dolarów z budżetu firmy. Jest niewart zaufania i często bywa chamski.

Ale to jej nie wystarczy.

Sama nie ma pojęcia, co to musiałyby być. Nie jest pewna, czy Henry ma rację, kiedy mówi, że jest za miękka i musi zhardzieć. Może gdyby Cable był potworem, porąbanym zabójcą chichrającym się nad leżącymi w ciemnej uliczce zwłokami zadźganych przez siebie kobiet albo dusił małe dzieci, nie wahałaby się ani chwili przed naciśnięciem spustu. Nieodmiennie rezygnuje w ostatniej chwili, choć ciekawi ją, jak to jest odebrać komuś życie, raz na zawsze wymazać czyjeś istnienie.

Ojciec nie ułatwia jej tego zadania.

Nigdy nie przepadał za prostymi próbami.

- Nie mamy zielonego pojęcia, jak wygląda Endgame - mawiał - ale z pewnością nie będzie to prościzna.

Córeczka Cable'a to Lily. Ma sześć lat i promienny uśmiech, kucyki niczym Pippi Pończoszanka i beztruską wiarę, że na świecie nie panuje mrok. Kocha swojego ojca, mimo że na nią krzyczy, i nie wyobraża sobie życia bez niego. Alice dobrze to zna. Kiedy była w jej wieku, również myślała, że rodzice to niezmienna, stała rzecz. Pamięta dzień, w którym się dowiedziała, że była w błędzie.

Dziewczyna widzi, że oczy Cable'a weseleją, kiedy Lily zarzuca mu rączki na

kark; patrzy, jak mężczyzna wstaje i obraca się coraz szybciej i szybciej, z córeczką uwieszoną u szyi. Dziecko śmieje się i krzyczy: „Jeszcze, tatusiu, jeszcze!”.

Alice nie bawiła się z ojcem w ten sposób. A nawet jeśli, to zdążyła o tym zapomnieć.

Uśmiechał się do niej z rodzicielską dumą tylko wtedy, kiedy poprawnie zamontowała materiały wybuchowe i jednym naciśnięciem przycisku zrównała budynek z ziemią lub przetłumaczyła szczególnie trudny koptyjski tekst, nad którym latami ślęczeli trzykrotnie starsi od niej naukowcy. Ona nigdy się nie śmiała, nie obejmowała go ani nie nazywała tatusiem. O nie, co to, to nie.

Miłości nie muszą towarzyszyć przytulania i śmiechy.

Tak samo jak nie musi się kochać wyłącznie ludzi dobrych.

Nawet źli goście mają kogoś, na kim im zależy. Nawet potwory mają rodziny.

Lecz jeśli zabije tego faceta z zimną krwią, kto okaże się potworem? Im dłużej siedzi w apartamencie 12D, obserwując życie Zeke’a Cable’a niczym jego cień, tym mniej jest pewna odpowiedzi na to pytanie.

Zatopiła się w świat snu, aby je zadać, a przodkowie odparli: „Ty jesteś Graczem. To twój los”.

Zobaczyła dwie wersje przyszłości, jedna z nich zakładała klęskę w przypadku odrzucenia ciężącej na niej odpowiedzialności, przeciwstawienia się starszyźnie i przeznaczeniu. Lecz sny są mało precyzyjne, pełne dziur.

Bo kto decyduje, że jej obowiązkiem jest robić to, co każe Henry, ślepo wykonywać jego rozkazy? Kto powiedział, że uczestnictwo w grze obliguje do posłuszeństwa? I zabijania?

Czasem zastanawia się, jak wyglądałyby jej treningi, gdyby mogła ją szkolić matka.

A może nawet by go nie rozpoczęła?

Po tylu latach spędzonych jako Gracz Shayna Ulapala mogłaby zaproponować córce inne życie, inny wybór. Alice usiłuje sobie to wyobrazić. Co robiłaby każdego wieczoru, gdyby nie rywalizowała z kuzynami, nie uczyła się podchodzić bezszelestnie do zwierzyny czy obezwładniać przeciwnika, nie studiowała słownictwa z przeszłości i niebezpieczeństwa z przyszłości? Gdyby mogła dorastać bez ciężącej na niej odpowiedzialności, myśląc, że nie ma się czego bać? Gdyby mogła bawić się lalkami i mieć szczeniaczka, chodzić do zwyczajnej szkoły, zdobywać przyjaciół, uciekać z lekcji i żyć życiem dziewcząt z telewizji?

Alice, choć próbuje, nie potrafi sobie tego wyobrazić. To jak wymazać siebie, wszystko, czym jest, co zna, wszystko, na czym jej zależy, wszystko, co zakorzenione w jej życiu.

Grę.

Gra to ona. Nic więcej się nie liczy.

Nie będzie jednak grafa według niczych zasad. Nawet Henry’ego.

Została nauczona, że Koori są wyjątkowi, ponieważ tylko oni nie pokłonili się stworzeniom z gwiazd. Tylko ich nie udało się okiełznać, tylko oni nie zostali sługami. Byli, są i zawsze będą wolnomyślicielami, niezginającymi

karku przed nikim.

Zrobiła, co powinna była zrobić, ale nie włożyła w tę misję serca. Może gdzieś tam, w głębi, знаła prawdę. Swoją prawdę.

Nie potrafi tego zrobić.

I nie zrobi.

* * *

Alice wraca do domu, spodziewając się, że Henry będzie wściekły. Dlatego też zaraz po tym, kiedy anonimowo powiadomiła pracodawcę Zeke'a Cable'a o defraudacji – chociaż tyle mogła zrobić – wyłączyła komórkę. Nie chce gadać z ojcem aż do czasu spotkania twarzą w twarz, wyjaśniać mu przez telefon, czemu nie wykonała rozkazu i sama zdecydowała o przerwaniu tej durnej misji.

Oczywiście nie planuje użyć słowa głupi. Potrafi radzić sobie z rozżłoszczonym ojcem.

Ale nigdy nie widziała go aż tak nabuzowanego.

- Siadaj – mówi, kiedy tylko Alice pojawia się na progu.

Z tonu jego głosu i po chłodzie bijącym z oczu poznaje, że on już wie.

- Gdybyś pozwolił mi wytłumaczyć...

- Siadaj – cedzi przez zęby, próbując opanować złość; włącza telewizję. – I patrz.

Na ekranie rozgrywa się koszmar.

Płomienie, dym i krzyki. Okropieństwa ze snu. Musi się czegoś złapać, żeby nie upaść, i upewnić się, że nie śpi, że to jawa, prawdziwe życie.

A kiedy udaje się jej opanować, zaczyna rozumieć przekaz.

Bomba w centrum handlowym w Melbourne.

Eksplozja. Latające odłamki. Zakrwawione dzieci. Płaczące matki. Stosy ciał.

Oderwane głowy i palce, poszarpane kończyny.

- Nie waż się odwracać oczu – syczy jej ojciec, ale Alice nawet nie próbuje.

Patrzy na ekran jak zahipnotyzowana. Kamera nie pokazuje już pożogi, ale twarze odpowiedzialnych za tę masakrę ludzi.

Jest ich troje.

A pośród nich mężczyzna, którego zdążyła poznać. A przynajmniej sądziła, że poznała.

Zeke Cable.

Członek antyrządowego ugrupowania anarchistycznego, jak mówi reporter.

Na ekranie telewizora pojawiają się kolejne fotografie – dwie młode kobiety, które uznała za kochanki, były jego współniczkami.

Konspiratorkami.

Morderczyniami.

Grupa dokonała zamachu szybciej, niż planowała, bo władze wpadły na trop

Cable'a po otrzymaniu anonimowego doniesienia o malwersacjach

finansowych, których się dopuścił. Czyli złapali go dzięki Alice.

Sporo się wydarzyło dzięki niej.

Teraz to rozumie.

Odwraca się do ojca, czerwona ze złości, niemal tak samo wściekła jak on.

- Wiedziałeś.
- Powiedziałem ci, że jest niebezpieczny - mówi Henry. - Że musi umrzeć.
- Ale nie wyjawiałeś dlaczego! - krzyczy.
- Podczas szkolenia nauczyła się kontrolować emocje, szczególnie te, które mogą nią zawładnąć. Co prawda nigdy nie szło jej to najlepiej, ale teraz nawet nie próbuje się powstrzymać. Chce mu pokazać, jak bardzo jest zła. Że ją zdradził.
- Zmanipulował, aby zawiodła swój lud.
- Czy to by wystarczyło? Gdybym ci powiedział? - pyta Henry.
- Dobrze wiesz, co bym zrobiła - odpowiada Alice. - Powstrzymałabym go.
- A zabiłabyś?
- Jeśli nie miałabym innego wyjścia - szepcze, święcie o tym przekonana.
- Ufam, że mówisz prawdę, ale czy czegoś cię to nauczyło? Pamiętaj, że nie zawsze będziesz miała wszystko podane na tacy, Alice. Ani w Endgame, ani w życiu. Czas nauczyć się działać na podstawie informacji, które otrzymasz. Mętnych rad, niesprawdzonego cynku, mglistego przecucia. Musisz mieć pewność, komu możesz zaufać, na kim możesz polegać. Działać w sposób, który wyda ci się niewłaściwy, mając jednak świadomość, że służysz znacznie istotniejszej sprawie, wyższemu celowi.
- Czyli chcesz przez to powiedzieć, żebym się zamknęła i słuchała rozkazów, tak? - pyta uszczypliwie. - Bo to chyba ja jestem Graczem, a nie ty. Nigdy nie byłeś wystarczająco dobry. Czemu więc mam słuchać kogokolwiek, szczególnie ciebie?
- Sądzi, że ta odpowiedź wytrąci go z równowagi, ale osiągnęła odwrotny skutek. Henry jakby trochę, nieznacznie, mięknął.
- Nie jesteś zła na mnie - mówi.
- Założysz się?
- Jesteś zła na siebie za to, że pozwoliłaś tym ludziom umrzeć.
- Ale to ty...
- Nie, Alice, nie ja. Ty.
- Dzieje się z nią coś dziwnego. Bo nawet jeśli jej ojciec się myli, to i tak ma rację. To nie on zawinił. A przynajmniej nie tylko on.
- Ona również.
- Alice wyłącza telewizor, ale nie potrafi odciąć dopływu trudnych myśli, jej fotograficzna pamięć przywołuje każde zobaczone na ekranie ciało, każde poznane śladami łez policzki, każdy krzyk. Pozostaną w jej głowie na zawsze. Będzie nosiła na plecach ten ciężar po wsze czasy.
- Jej też było z początku ciężko - odzywa się, a dziewczyna sztywnieje.
- Mówi o matce Alice.
- Zazwyczaj nawet nie zająkuje się na jej temat.
- Musiała nauczyć się, jak ignorować swoje człowieczeństwo - mówi - jak kalkulować na chłodno, myśleć racjonalnie. Nie wystarczy mieć świadomości, że potrafi się odebrać życie na polu bitwy. Trzeba nauczyć się zbijając z konieczności, z rozsądku, bez względu na to, co się samemu o tym myśli.
- Chcesz, abym wyzbyła się człowieczeństwa? - pyta z niedowierzaniem Alice. - Jeśli to konieczne, żeby wygrać Endgame, to jaki w tym sens?

Czemu przeżyć ma ta część ludzkości, która jest najmniej... ludzka?
- Kiedy nadejdzie Endgame, nie będziesz myślała o ratowaniu swojego życia
- wspomina ją łagodnie ojciec. - Grasz dla swojego ludu. Może będziesz musiała zrezygnować z jakiejś części siebie, ale to sprawiedliwa cena za przetrwanie Koori. Tak przynajmniej uważała twoja matka.
Alice nie chce już dłużej tego słuchać.
Nie znosi tego ciągłego nagabywania, zmuszania, żeby wyłączyła swoje uczucia, żeby stała się kimś zimnym i bezdusznym.
Nie znosi, kiedy Henry twierdzi, że jej matka zdecydowała się na taki krok.
Nie znosi myśli, że ojciec może mieć rację.

* * *

Śni o samotności.
Prócz niej tylko zimna ziemia i puste niebo.
Matki, Ojcowie, Siostry i Bracia opuścili ją, tak jak ona opuściła ich.
Czeka na znak od swojego ludu.
Słucha ziemi.
Słucha.
Słucha.
Cisza.
Nie jest pierwszym Graczem uchylającym się od obowiązku. Lekceważącym swój lud.
Graczem, który nie chce grać.
Pośród Koori nie ma miejsca dla takich jak ona. Nie dla Alice strumień dusz, nie dla niej miejsce w przeszłości, teraźniejszości, przyszłości.
Odwracając się od jednego, odwracasz się od wszystkich.
Skazujesz się na wygnanie. Na odcięcie od Koori, od ziemi, od serca i tchu istnienia.
Skazujesz się na samotność.
Alice nie potrafi tak żyć, pośród przekłętej ciszy.
Życie nie potrafi przetrwać w próżni.
Alice nie zniesie pustki pozostawionej po przodkach.
Jest Koori, a Koori nigdy nie są samotni.
Bycie samotną wyklucza bycie Koori.
Stracić ich to jak stracić siebie.
Sen, jest tego pewna, objawił jej przyszłość.
Jedyną możliwą.
O ile się na nią zdecyduje.

* * *

Alice wybiera swój lud.
A także obowiązek - zobowiązanie i przywilej.
Ojca.
I matkę.
Nie naprawi tego, co zrobiła; co pozwoliła zrobić temu potworowi.
Ale może się upewnić, że nie dopuści się on podobnego czynu już nigdy

więcej.

Potrąfi myśleć chłodno i racjonalnie, ocenić wynik procesu, jaki go czeka, i bezdusznie zdecydować, że Zeke Cable powinien umrzeć. Z jej ręki. Lepiej późno niż wcale.

Przed świtem, pod osłoną nocy, zostawia swojemu ojcu karteczkę, zapewniając go, że kiedy wróci, będzie zwarta i gotowa, by rozpocząć swój trening.

Zrobić to, czego wymaga od niej lud.

Nawet jeśli miałaby zostać zabójczynią.

* * *

Zakład karny znajduje się kilkaset mil od Sydney. To więzienie o zastrzeżonym rygorze, mogące się pochwalić złożonym i skomplikowanym systemem bezpieczeństwa, mnóstwem stanowisk strażniczych i armią uzbrojonych klawiszy. Istna betonowa forteca; niemożliwe jest z niej uciec. Ani się do niej dostać.

Alice nie musi się jednak włamywać. Drzwi otwierają się przed nią szeroko. Bo ani nowoczesna technologia, ani zaawansowana broń nie zrekompensują ludzkiej głupoty.

Zawsze wyglądała na starszą, niż jest w istocie, a jej sfalszowane dokumenty są jak najbardziej wiarygodne. Mija kolejne punkty kontrolne z legitymacją agenta rządowego z odpowiednimi uprawnieniami, aby przesłuchać groźnego przestępcę. Młoda, niepozorna, mało kto zwraca na nią uwagę. Alice czuje się niemal niedoceniona.

Nalega, żeby pozostawiono ją z Cable'em sam na sam. Mężczyzna ma nogi skute specjalnymi kajdanami, które z kolei przymocowane są do wystającego ze ściany łańcucha. Unieruchomiono go niczym wściekłego psa, ale dla niej i tak nie stanowiłby zagrożenia. Żaden z niego wojownik. Zdążyła go poznać. Choć już raz się co do niego pomyliła.

- A ty kto? - mówi cierpko. - Kolejny fedzio? Powiem ci to samo, co powiedziałem tamtym. Jedynym kryminalistą jest rząd, to wy nas uciskacie, zniewalacie. To, co zrobiłem, miało być dzwonkiem alarmowym, który wybudzi społeczeństwo z letargu. Poświęcenie było konieczne. Chcecie gadać o mordercach i niewinnych ofiarach, tak? Spójrzcie w lustro. Zobacz sama, co wasza tak zwana cywilizacja zrobiła z tą planetą. Z ludźmi. Obudź się i zrozum, co uczyniliście. Obudź się, bo to jeszcze nie koniec.

- Starczy już. Nie przyszedłem tu na pogaduchy - mówi Alice i rozpuszcza włosy, płynnym ruchem wyciągając z nich długi kawałek stalowej linki. Rozciąga garotę, dając Zeke'owi Cable'owi szansę na przyjrzenie się ostremu, lśniącemu przyrządowi, który za chwilę zaciśnie na jego gardle.

- Daj spokój - mówi mężczyzna. - Myślisz, że mnie przestraszysz i wyśpiewam ci nazwiska, których tak pragniecie? Zdradzę nasze plany? Może i jesteście szujami, ale nie możecie być aż tak durni.

- Nie mam pojęcia, do kogo myślisz, że mówisz, kolego, ale zaręczam, że nie jestem durna. I nie próbuję cię przestraszyć.

Musiał odczytać z tonu jej głosu, że Alice nie żartuje. Nagle robi się błądy

jak kartka papieru. Zaczyna krzyczeć, domagać się, aby ktoś natychmiast do nich przyszedł.

Ale cela jest dźwiękoszczelna, a przycisk wzywający strażnika znajduje się poza jego zasięgiem. Alice zabrała ze sobą także urządzenie blokujące fale o niskiej częstotliwości, które skutecznie zakłóca przekaz obrazu; na ekranie wyświetla się zapętłone kilkusekundowe nagranie. Nikt nie zobaczy tego, co się za chwilę wydarzy.

Zostaną sami aż do końca.

- Kim ty jesteś? - szepcze Cable. - Jakąś porąbaną mścicielką?

- Nie ma w tym nic porąbanego - mówi, choć jej wałące jak młotem serce, objające się o żebra niczym szalenię o wyściełane ściany celi w zakładzie psychiatrycznym, nie jest najwyraźniej przekonane. - Zabicie cię po tym, co zrobiłeś, to czysto logiczne posunięcie. Nie będziesz mógł tego powtórzyć. Tak działa sprawiedliwość. Oko za oko, kolego. Życie za życie.

- Gówno prawda, to zemsta - syczy. - Morderstwo.

- Nie zamorduję cię. Raczej uspię. Jak psa toczącego pianę z pyska.

Dziewczyna nie ma pojęcia, po co wdaje się z nim w dyskusję, czemu pozwala mu na odroczenie nieuniknionego.

- Czyli oboje jesteśmy zwierzętami - mówi. - Spójrz w lustro, kochanie.

Jesteśmy tacy sami. Ty też będziesz miała krew na rękach.

- Nie będziesz krwawił - odpowiada ze spokojem Alice, zbliżając się do mężczyzny.

Obserwowała jego dom i biuro, jego dziecko i żonę. Słuchała, jak chrapie nocą i pogwizduje za dnia. Myślała, że go zna, a tak naprawdę nic o nim nie wiedziała.

Ten mężczyzna zadał miastu ranę, której zaleczenie trwać będzie całe lata.

Zasłużył na śmierć, powtarza sobie i mocno w to wierzy.

Kieruje nią potrzeba sprawiedliwości.

Nie złość. Nie smutek, nie żal. Nie prymitywny zwierzęcy instykt.

To on jest zwierzęciem, powtarza sobie, próbując zrobić to, co niegdyś jej matka - ugasić płomień gniewu, wyzbyć się porywczosci, odłączyć od rzeczywistości, wycofać w miejsce ciche i spokojne. Lecz nie znajduje takowego. Zewsząd dochodzą bowiem krzyki jego ofiar; ich ofiar. Tylko jedno może je uciszyć. Tylko jedna rzecz może naprawić to, co razem popsuli. *Uspię go*.

Zrobi to.

Robi.

Zarzuca garotę na jego szyję.

Pociąga mocno, blokując dopływ powietrza.

Słucha jego sapania i świstu.

Trzyma mocno, choć mężczyzna wierci się i szamocze.

Czuje, jak życie opuszcza jego ciało.

Czuje, jak traci wolę walki.

Sama również coś utraciła.

Jego serce przestaje bić.

Skóra jest chłodna.

Zrobiła to.

Zabiła.

Miała z łatwością wymazać tego człowieka, kimkolwiek był i kimkolwiek mógł się stać.

Miała poczuć się lepiej.

Miała poczuć się, jakby robiła coś właściwego.

Odwraca się od leżących pod ścianą zwłok. Naciska przycisk na drzwiach celi, sygnalizując, że chce wyjść, po czym idzie spokojnym krokiem przez korytarz, daje się przeszukać strażnikowi i przygotowuje na ewentualność, że zostanie złapana. Przecież lada chwila zorientują się, że to coś z celi nie żyje. Że to zabiła.

Przez jej ciało - trochę jednak za późno - przechodzi fala chłodu.

Szttywnieje.

Znika - za późno - mgła okalająca jej umysł, żyły ścina lód.

I nagle słyszy wyraźne, czyste echo głosu swojego ojca.

Tęgo wyboru nie da się cofnąć.

* * *

Henry czeka na nią pod bramą.

- Nie prosiłam, żebyś po mnie przyjeżdżał - mówi, nachylając się do opuszczonej szyby auta.

- Wiem - odpowiada ojciec, a Alice po raz pierwszy zauważa w jego włosach pasma siwizny, zmarszczki na czole, cienie pod oczami; oboje tak bardzo się postarzeni. - Ale przyjechałem. Wskakuj.

Dziewczyna pada na siedzenie pasażera.

Nie odzywa się już ani słowem.

Zamyka oczy, marząc o śnie.

Choć boi się śnić.

Jadą w milczeniu. Alice otwiera oczy dopiero, kiedy po długiej jeździe nareszcie zaczynają zwalniać. Stają na porośniętej trawą polanie, przy drzewach i strumieniu, otoczeni szmaragdowymi zieleniami i niebiańskimi błękitami. Delikatny biały mostek łączy dwa brzegi rzeczki. Można się tutaj poczuć jak na kartach baśni, łatwo sobie dopowiedzieć, że za kładką czai się troll, a zza kwitnących barwinek zerkają wróżki.

Alice potyka się na wysypanej kamyczkami ścieżce, Henry w porę ją łapie.

Pozwała mu na to, choć oboje wiedzą, że go nie potrzebuje. Jest na tyle silna, że potrafiłaby samodzielnie utrzymać się na nogach.

- Pamiętasz to miejsce? - pyta Henry.

Dziewczyna nie może złapać oddechu. Jedynie kiwa głową.

Nie była tu od prawie dziesięciu lat. Od śmierci matki.

Przychodzili tutaj, ona i ojciec, kiedy nie mogli już znieść szpitala, kiedy potrzebowali odetchnąć, zapomnieć o rurkach i kroplówkach, posłuchać wiatru i wody, a nie pikania pulsometru i syreniego śpiewu kodu niebieskiego. Ta sielankowa idylla znajduje się jedynie parę minut drogi od szpitala. To tutaj przychodzili, aby chociaż na godzinę lub dwie znów połączyć się z ziemią, na chwilę zapaść korzenie i spróbować uwierzyć, że istnieje życie po śmierci, że będą trwali nawet po zgaśnięciu iskry.

Stają obok siebie na mostku, gapiąc się na wodę. Jest mętniejsza, niż Alice zapamiętała.

- Zrobiłam to - mówi Henry'emu. - Zabiłam go.

- Wiem.

- Przez cały czas myślałam o tym, że tego chcesz. Ona też. Sądziłam, że mogę to zrobić z obojętnością, jak maszyna. Przekonywałam się, że postępuję słusznie.

- Ale...

- Ale tak nie było - przyznaje. - Nie mogłam. - Wzdryga się, czując nagły chłód, który pozostanie w niej na długo. Zastanawia się, czy jeszcze kiedyś poczuje ciepło. - I nie zrobię tego ponownie. Nie zrobię.

- Też tak sędzę.

- Zabiję, jeśli zostanę do tego zmuszona. Lecz nigdy... w ten sposób.

- Rozumiem.

Alice czuje, że po policzkach spływają jej łzy.

Czuje wstyd. Jest Graczem. Gracze nie płaczą.

- Popełniłam tak wiele błędów.

- To ja zrobiłem błąd, nie ty - mówi Henry, kładąc dłoń na jej dłoni.

- Dam sobie radę - nalega, nagle przerażona, że ojciec żałuje podjętych decyzji, ciągłego naciskania na nią; boi się, że wszystko zostanie jej odebrane. - Jestem silna. Naprawdę.

- Oczywiście, że jesteś. To ja... - Kręci głową i wzdycha ciężko. - Musiałaś nauczyć się zabijania. Ale nie w ten sposób. Nie taką lekcję powinnaś ode mnie odebrać. Nie tak miało być. - Nareszcie spogląda na nią. Ścisną rękę córki tak mocno, że niemal sprawia jej ból. - Nie rozczarowałaś mnie, Alice, a tym bardziej swojego ludu. To ja zawiodłem.

- Nie - mówi niemal niesłyszalnym szeptem dziewczyna, po czym dodaje, tym razem głośniej, bo chce, aby poznał prawdę: - Nie!

- Czy wybrałam dla ciebie dobrze? Czy odpowiada ci takie życie? Jesteś szczęśliwa?

Nagły wybuch śmiechu Alice zaskakuje ich oboje.

- Teraz na pewno nie. - Wyciera nos rękawem. - Ale ogólnie? Tak.

Kiedy wypowiada te słowa głośno, zdaje sobie z jakimś zdziwieniem sprawę, że to najprawdziwsza prawda. Zostanie Graczem nigdy nie było niczym wyborem, to prawo przysługujące jej od narodzin. Grała, bo matka grała. Taki był plan od samego początku. Tak brzmiała umowa pomiędzy nią a Henrym. Jak inaczej mogli pielęgnować pamięć o niej? Lecz teraz jest Graczem, bo jest Graczem. Po prostu. Chce nim być.

Dokonała wyboru. Robi to każdego dnia. Nawet jeśli sprawia jej ból, nawet jeśli pali ją żywym ogniem, jest to życie, które sama dla siebie wybrała.

Nie dlatego, że jest jedynym, jakie poznała.

Takiego życia chce.

- Henry, nie zrobiłeś niczego złego. Trening. Gra. Było dobrze. Naprawdę. Nic mi nie jest. Mówię ci, dam sobie radę. Mogę być tak samo dobra jak ona.

- Alice, nie możesz być takim Graczem jak twoja matka.

Żadne słowa nie mogłyby zaboląć jej bardziej.

- Możesz być jedynie takim Graczem, jakim jesteś - dodaje jednak ojciec. - Możesz być tylko Alice, nikim innym. Popełniłem błąd, że chciałem uczynić z ciebie kogoś, kim nie jesteś. Sam nie wiem, być może... - Milknie, jakby bał się kontynuować. - Być może twoja matka się myliła. Za to ty, Alice, nie jesteś bezduszna. Nie potrafisz i nie powinnaś, a całe to gadanie o odrzuceniu człowieczeństwa... Powiedzcie ci, co to było?

- Gówno? - zgaduje, ponownie zanosząc się śmiechem. Czuje się trochę lepiej, prawie na powrót jest sobą.

- I tego się trzymaj - mówi gorliwie. - Swojego człowieczeństwa, honoru. Tej twojej irytującej upartości. Trzymaj się tego, co czyni z ciebie Alice. Bo to uczyni cię wielką.

Dziewczyna opiera głowę na ramieniu Henry'ego, przypominając sobie tamte dni spędzone nad strumieniem, kiedy sięgała mu zaledwie do pasa i ojciec wydawał jej się najsilniejszym człowiekiem na świecie, wystarczająco potężnym, aby uratować ich oboje.

- Bo to uczyni mnie wielką - powtarza.

Może byłoby inaczej, gdyby żyła jej matka. Może byłaby innym Graczem albo nigdy nawet nie podjęłaby się tego zadania. Nigdy się jednak nie dowie.

Oto życie, które otrzymała, życie, które muszą przeżyć we dwoje.

Takim Graczem chce być. Takim, który zrobi wszystko dla swojego ludu i dla najbliższej osoby, który będzie podejmował samodzielne decyzje i grał zgodnie z własnymi zasadami, który bezwzględność zwalczy miłosierdziem i który popełni błędy, a potem zrobi wszystko, aby je naprawić.

Takim, który nigdy nie zapomni, jak to jest kochać, czuć złość i ból.

Takim, który nigdy nie zapomni, jak to jest być człowiekiem.

Chiyoko

Przez całą dobę, każdego dnia, Chiyoko należy do swojego ludu. Tak naprawdę nie ma wpływu na swoje życie, swój czas i swoje decyzje. Żyje dla Mu, dla tych tysięcy niewinnych, z którymi łączy ją starożytne pochodzenie i którzy polegają na niej, ufają, że ich ocali, kiedy nadejdzie czas Endgame. To jej obowiązek i przywilej; obietnica złożona gdy tylko dorosła na tyle, aby zrozumieć sens poświęcenia. Obietnica złożona w jej imieniu jeszcze na długo, zanim się w ogóle urodziła.

Lecz niczego nie żałuje. To jej ludzie, a ona jest ich Graczem.

Dlatego dni Chiyoko należą do nich.

Za to noce są tylko dla niej.

Od świtu do zmierzchu musi radzić sobie z samotnością i reżimem codzienności, który nadaje każdej sekundzie niebagatelną wartość, nie może zmarnować żadnej z nich. Ona sama jest tak cenna, że trzeba ją chronić.

Owszem, narzucono jej rygorystyczny trening i dziewczyna często naraża swoje życie – skakała już na spadochronie, śmigała po drapaczach chmur, infiltrowała bazy wojskowe, kroczyła przez płomienie – ale zawsze w ramach szkolenia. To wykalkulowane niebezpieczeństwo. Służące określonemu celowi. A kiedy nie jest na misji, szykując się na Koniec, który być może nigdy nie nadejdzie, powinna siedzieć w bezpiecznym domu, pod czujnym okiem opiekującego się nią wuja. Gdyby Endgame miało się rozpocząć, przystąpi do gry jako czempion swojego ludu. Jednak do tej pory – o czym nieustannie przypomina niezmordowany wuj – jest zwyczajną trzynastolatką. Umie co prawda zawiązać sto różnych węzłów, naładować karabin maszynowy w parę sekund, rozbroić mężczyznę trzykrotnie większego od siebie... ale nie potrafi zrobić czegoś tak prostego jak otwarcie ust i poproszenie o pomoc. Chiyoko stara się nie wyrządzić smutku swojemu opiekunowi i tak mija dzień po dniu; żyje życiem, które dla niej zaplanował. Ale nocami... lata.

Z dachu na dach, skacząc nad pogrążonymi w mroku ulicami Nahy niczym stworzenie nocy. Biega wzdłuż kolejnych budowli, sprawnymi susami przesadza kolejne mury, pozwalając pędowi nieść się wysoko, daleko, jeszcze dalej. Kiedy dobiega do krawędzi dachu, nigdy się nie waha, bo oznaczałoby to niechybny upadek. Wzbija się w powietrze, szybuje nad szczylinami, celebrując każdą sekundę spędzoną w locie, rzucając wyzwanie grawitacji. Przez tę krótką chwilę zawieszenia w przestrzeni, dziesiątki, nieraz nawet setki stóp nad ziemią, może poczuć się prawdziwie wolna.

Jej nauczyciele mówią na to, co robi, „parkour”. Dobrze ją wytrenowali, lecz żaden nie ma pojęcia, jak bardzo wzięła sobie do serca ich lekcje, nie wiedzą też, że uczyniła noc swoją.

Chiyoko zawsze potrafiła dochować tajemnicy.

Niekiedy zdarza się jej szpiegować sąsiadów, przysiąc na balkonie lub parapecie, przyglądać się wyimkom z cudzego życia. Częściej jednak, kiedy szybuje pomiędzy budynkami, a jej ciało przesywa powietrze, cieszy się

samotnością, pozwalając swoim myślom pogrążyć się w fantazji. Jest wampirem, superbogaterem, potworem. Zastanawia się, co by sobie o niej pomysłili ci nieświadomi niczego ludzie, jeśli zauważyliby jej sylwetkę za oknem, oblaną światłem wiszącego nisko księżyca. Cokolwiek by to było, choćby i nie wiadomo jak dziwaczne, z pewnością nie dorównałoby prawdzie.

Bo Chiyoko jest superbogaterem. Ma za zadanie ocalić świat, a przynajmniej swoich ludzi, wpojono jej, że tylko to się liczy.

Za dnia godnie nosi na barkach ciężar tej odpowiedzialności i nie spowiada się absolutnie nikomu z wątpliwości, jakie nią targają. Czy jest na to wszystko gotowa? Dostatecznie silna? Czy przeżyje, jeśli nadejdzie Endgame? Zachowuje swoje strachy dla siebie, nie może pozwolić, żeby ktokolwiek odgadł, jak bardzo boi się Endgame, jak ogromną żywi nadzieję, że Gra nie rozpocznie się za jej kadencji, że miną dni, a potem lata, że osiągnie odpowiedni wiek i przestanie spełniać warunki, a los świata stanie się problemem kogoś innego.

Nocą zwątpienie ulatuje. Tak jak i ona, zmagająca się z grawitacją. Kiedy nieustraszenie skacze z budynku na budynek, czuje tylko jedno: niczym niezmaconą pewność siebie. Nareszcie akceptuje to, kim jest, czeka na nadejście Endgame, chciałaby, żeby wreszcie do tego doszło. Jest już gotowa na tę próbę.

Dlatego postępuje wbrew woli wuja i wymyka się w noc. Rozpaczliwie potrzebuje tych regularnych wypadów, gdyż wraz z nadejściem ciemności opuszcza ją niepewność; te cykliczne zastrzyki energii pomagają jej potem przetrwać kolejne dni.

Lecz dzisiaj wieczorem nie chodzi o pewność siebie czy o wolność, ale o zgłębienie prawdy na temat swojego przeznaczenia.

* * *

Gdy zapada zmrok, przecina drut kolczasty otaczający posiadłość Satoshiego Noriego i pokonuje porośnięte bluszczem ściany. Przycupnięta na parapecie aktywuje przekaźnik, który dawno temu ukryła w jego salonie. Mogłaby podsłuchać tę rozmowę, siedząc w domowym zaciszu, ale woli być tutaj, gdzie wiatr smaga ją po policzkach, a za kuloodpornymi szybami dostrzega twarze Mu.

Mogą nie chcieć się z nią widzieć, ale nie powstrzymają jej przed zobaczeniem ich. Mogą traktować ją jak dziecko, lecz są idiotami, jeśli myślą, że będzie postępowała jak gówniara. Nie może pozwolić, by podejmowano za nią decyzje i za jej plecami prowadzono rozmowy dotyczące jej przyszłości.

Satoshi Nori to *de facto* przywódca Mu - nie jest ani najmądrzejszym z nich, ani najodważniejszym, ale z pewnością najbogatszym, a to się liczy jak mało co.

Chiyoko podsłuchuje go od prawie roku. Dlatego ma świadomość, że Nori jest jej zagorzałym przeciwnikiem; uparcie powtarza, że dziewczynka taka jak ona - upośledzona - nie powinna być Graczem bez względu na to, co

mówią znaki.

Ona jednak, w przeciwieństwie do starszyny, nigdy nie zwracała zbyt dużej uwagi na to, co myślał o niej Satoshi. A może powinna. Bo tego popołudnia usłyszała, że jej wuj zgodził się na uczestnictwo w spotkaniu, w którym mieli wziąć udział wszyscy najważniejsi Mu, by debatować nad tym, co Nori miał do powiedzenia.

Chiyoko przywiera do ściany, zamyka oczy, chroniąc je przed wiatrem, i słucha.

- Dziewczyna jest słaba - mówi Satoshi. - Po tylu pokoleniach mamy powierzyć los naszego ludu upośledzonemu dzieciakowi? Niememu?

Nic, czego już by nie słyszała.

- Chcesz, abyśmy odrzucili tysiące lat tradycji, sprzeciwili się słowu bożemu tylko dlatego, że ty tak mówisz? - protestuje jej wuj. - Głos Chiyoko faktycznie jest słaby, ale duch silny. To nasz Gracz, czy ci się to podoba, czy nie.

Ponownie nic nowego. Chiyoko miała pięć lat, kiedy zstąpił na nią duch i oznaczył jako Gracza kolejnego pokolenia, co wywołało powszechne zdziwienie, a radość tylko u niewielu. Od tej pory spiskowano za jej plecami. Tak jakby myśleli, że skoro nie może mówić, nie może też słuchać.

Satoshi zebrał najważniejszych Mu poza rodzicami Chiyoko, którzy przebywają aktualnie na drugim końcu globu. Prawie cały rok spędzają w podróży, dbając o sprawy Mu w innych krajach. Doglądają interesów, upewniając się, że ich lud - a wraz z nim jego sekretna, odwieczna misja - przetrwa. Tak jak Chiyoko, i oni mają w genach odpowiedzialność za swoich, nie może ich za to obwiniać. Nigdy nie wątpiła, że ją kochają, choć jakaś część jej zastanawia się czasem, czy łatwa jest taka miłość na odległość. Dzieli ich teraz tysiące mil, czyli nie będą musieli stawić czoła jej milczeniu, wstydzić się za jej porażkę. Ona z kolei nie zobaczy wymalowanego na ich twarzach rozczarowania.

Dyskusja toczy się znajomym torem. Aż do pewnego momentu.

- Nie możemy tego ciągnąć - mówi jej wuj. - Nie dojdziemy w ten sposób do porozumienia, ten twój brak wiary robi się groźny.

- Czyli może jednak do czegoś dojdziemy - odpowiada Satoshi.

- Masz dla nas jakąś propozycję, tak?

- Tak. Chciałbym, aby nasz lud otrzymał Gracza, na jakiego zasługuje, bez żadnego defektu. Sprawnego. Akinę Nori.

Chiyoko ledwie zna tę dziewczynę. Mu rzadko się ze sobą przyjaźnią, uznając, że bezpieczniej jest zasymilować się ze społecznością Nahy i utrzymywać łączące ich więzi poza zasięgiem wścibskich oczu. Podczas tych rzadkich okazji, kiedy dzieci starożytnego ludu miały okazję się spotkać, przeważnie ignorowano Chiyoko. Bawiła się samotnie, podczas gdy pozostali gawędzili ze sobą radośnie. Ale sporo słyszała o Akinie Nori: jest piękna, wysportowana, bogata. Jak na córkę Satoshiego przystało.

- Och, ależ zaskoczenie - mówi z przekąsem jej wuj i Chiyoko słyszy w jego głosie ledwie zakamuflowane szyderstwo.

- Jest dobrą kandydatką - odpowiada mu Satoshi. - Może się pochwalić najlepszymi wynikami w klasie. No i nie widziałem drugiej takiej

wojowniczką.

- Bo nie widziałeś Chiyoko.

- Tak się składa, że widziałem.

Dziewczyny takie jak Akina nie uczą się bić. Nie, jeśli nie trenują w jakimś konkretnym celu, jeśli nie są wychowywane, aby odegrać określoną rolę.

- Nie jestem osamotniony w tym pomysłu - dopowiada Satoshi; wtórzy mu pełen aprobaty szept starszyny. - Zdziwiłbyś się, jak duże mam poparcie.

- Ja również nie jestem go pozbawiony - odcina się wuj. - Lecz zgodzę się z tobą co do jednego: nie możemy dłużej tego ciągnąć.

Chiyoko niemal spada z parapetu. Robi się coraz chłodniej, zimny wiatr niestrudzenie ją podgryza i kąsa wściekle odsłoniętą skórę.

A więc tak się to zakończy.

Może powinna czuć ulgę.

- Proponuję pewną próbę - odzywa się ponownie jej wuj - swoisty test.

Zbliża się misja treningowa Chiyoko. Przetrawianie w dziczy. Chciałem pchnąć ją do bitwy z żywiołami, ale nie widzę przeszkód, aby stawiła czoła

przeciwnikowi z krwi i kości. Akinie damy przewagę: element zaskoczenia oraz broń palną. Chiyoko za to będzie dysponowała jedynie swoim doświadczeniem nabytym podczas szkolenia oraz wolą bożą. Niech każda posłuży się tym, co jej dano, i zobaczymy, która z nich wyjdzie z tej potyczki zwycięsko.

Jaka kobieta z sykiem wciąga powietrze, zaskoczona. Chiyoko rozpoznaje bezbłędnie, że to żona Satoshiego, matka Akiny.

- I Chiyoko nie dowie się, o czym tutaj rozmawiamy? - dopytuje Nori.

- Masz na to moje słowo - przytakuje wuj, a dla Mu to wystarczające zapewnienie.

Mężczyzna nigdy nie okłamał Chiyoko; nie zrobiłby tego.

Albo nie dał się przyłapać.

- Poślesz swoją dziewczynkę prosto w zasadzkę?

- Ufam, że potrafi o siebie zadbać - mówi wuj, a Chiyoko puchnie z dumy. - Potrafisz powiedzieć to samo o córeczce?

- Satoshi, jeszcze się nad tym zastanów - prosi matka Akiny.

Ma na imię Lia i Chiyoko zna ją jako kobietę nieustraszoną, trzeźwo myślącą i prącą do jasno wytyczonego celu. Szepcze się, że to ona odpowiada za sukcesy męża i ma niebagatelny wpływ na podejmowane przez niego decyzje. Teraz jednak w jej głosie pobrzmiwa nutka strachu.

Satoshi milczy.

- Skoro sam nie pokładasz w niej wiary, jak możesz się spodziewać, że nasz lud sprzeciwi się Bogu i podąży za tobą? - pyta wuj.

- Jeśli Akina zabije Chiyoko, postąpisz zgodnie z moją wolą? - upewnia się Nori. - Czy ty i twoi poplecznicy zaakceptujecie ją jako naszego Gracza?

- Zasłuży na to miano. Lecz jeśli Chiyoko zwycięży, położy kres tej czczej gadaninie - mówi twardo jej opiekun. - Żadnego spiskowania, żadnego sprzeciwu. Zaakceptujesz wolę boską. Zaakceptujecie Chiyoko.

- O ile przeżyje.

- Tak. O ile przeżyje.

Chiyoko zeskakuje z parapetu i ląduje miękko na wilgotnej trawie. Nie

czierpie żadnej przyjemności z powrotnego lotu do domu, biegnąc ulicami, skacząc po dachach. Ciska nie działa już kojąco, podobnie spojrzenie na krystaliczne gwiazdy. Przez całą drogę pozwala sobie na odcięcie się od myśli, od emocji. Zасыwa się w ciemności swojej sypialni, otoczona dowodami miłości wuja: przyniesionymi przez niego książkami, bronią, którą ją obdarował. Spogląda na malowidło na ścianie, jakie dla niej stworzył – serpentynę rzeki mającą przypominać Chiyoko, że jest jak jej nurt, zwodniczo spokojna, ale kryjąca w sobie siłę, niebezpieczna, jeśli zostanie zlekceważona, często zabójcza.

Robi to dla mnie, powtarza sobie. Robi to, bo ma pewność, że jestem gotowa, aby stawić czoła wyzwaniu. Nie powie mi o próbie, gdyż wierzy, że nie muszę wiedzieć.

Zawsze pokładał w niej niezmaconą niczym nadzieję, nawet na samym początku, kiedy nie mogła liczyć na nikogo, łącznie z własnymi rodzicami, którzy również opornie przyjęli informację, że znaki wskazały właśnie ją. Wstawał się za Chiyoko, która sama nie mogła wystąpić w swojej obronie. A pewnej nocy, gdy zasnęła ze łzami w oczach i obudziła się potem z cichym krzykiem, przerażona koszmarem, wuj był przy niej. Czuwał, jakby wiedział, że przyśni się jej coś złego. Opowiedział Chiyoko o czasach, kiedy sam był Graczem, uzmysłowił dziewczynie, jak wielki to zaszczyt, i podzielił się z nią wiarą, że uczyni swój lud dumnym.

Lecz nadal miewa koszmary.

Czasem w snach potrafi mówić, ale po przebudzeniu nigdy nie pamięta brzmienia swojego głosu, choć zdarza się jej prawie dosłyszeć dalekie echo własnego krzyku. Gdy zrywa się wystraszona w środku nocy, wuj zawsze jest przy niej, aby ją uspokoić. Tak jak i dziś. Odgarnia włosy z jej czoła i składa na nim pocałunek.

- Co ma być, to będzie – szepcze. - I zawsze tak było.

Ale nie tylko on potrafi rozmawiać z ciszą. Przez lata nauczyła się czytać z jego twarzy, po oczach poznawała zatroskanie i obawę. Dlatego dobrze wie, co myśli teraz.

Zastanawia się, czy przypadkiem Satoshi nie ma racji co do Akiny. Boi się, że poświęcił ukochaną osobę dla dobra sprawy, lecz choć to trudna decyzja, to jednak słuszna.

Posyła ją w pułapkę, ale nie to jest przyczyną jego bólu.

Obawia się, że Chiyoko może już nie powrócić.

* * *

Poznaj swojego przeciwnika.

Oto pierwsza zasada każdego pojedynku, konieczny warunek zwycięstwa.

I tych kilka dni, które zostały do próby, Chiyoko spędza na poznawaniu

Akiny Nori. Nie ma zamiaru nawiązywać z nią bezpośredniego kontaktu,

chyba że nie uda jej się tego uniknąć. Będzie się kryła w cieniu,

obserwowała, czekała, aż Akina sama odstłoni przed nią tajemnice, obnaży pragnienia i słabości, czym przypieczeruje swój los.

Piwnica jej wuja mieści warsztat, w którym walają się różne przyrządy, takie

jak kable, chipy GPS, mikrofony i soczewki mikroskopowe. Chiyoko spędziła tam wiele godzin, kompletując wedle swoich potrzeb wyposażenie szpiegowskie: urządzenia nagrywające ukryte w długopisach, spinkach do włosów, szczęśliwych króliczych łapkach; kamery termowizyjne wielkości łebka szpilki; niemalże niewidzialne urządzenia naprowadzające, które można wstrzelić z rurki pod skórę, a cel pomyśli, że jedynie ukąsił go nieznośny komar.

Przechadzająca się po ojcowskim ogrodzie Akina nagle klepie się w kark, odganiając, jak sądzi, natrętnego owada. Niczego nie podejrzewa, nie czuje tkwiącego w jej ciele miniaturowego nadajnika. Jest to tak łatwe, że Chiyoko ma ochotę zarzucić samej sobie oszustwo, ale wyszkolono ją, że nie istnieją żadne zasady poza jedną: zwyciężyć za wszelką cenę.

I tego ma zamiar się trzymać.

Akina jest nieostrożna.

Nie ukrywa się ze swoim życiem, jakby chciała, żeby Chiyoko na nią patrzyła.

Dziewczyna obserwuje, jak jej rywalka ćwiczy w przestronnej i znakomicie wyposażonej siłowni znajdującej się na terenie posiadłości ojca, przypatruje się treningom aikido, boksu tajskiego, sandy, capoeiry i jiu-jitsu, a potem podziwia jej sprawność w posługiwaniu się drewnianym sztyletem, toporem bojowym, zakrzywionym nożem kujang, shurikenami oraz półautomatyczną bronią maszynową.

Akina jest niezła, ale Chiyoko ją przewyższa.

Zauważa, że jej przeciwniczka ma silniejszą prawą rękę i naciągnięte ścięgno podkolanowe, co uwidacznia się przy większym wysiłku. Akinie lepiej idzie z rewolwerem niż ze strzelbą i jest praktycznie beznadziejna, jeśli chodzi o strzelanie z kuszy – bełty zawsze mijają cel o parę centymetrów z prawej.

Patrzy, jak dziewczyna ślęczy nad starożytnymi tekstami i próbuje tłumaczyć słowa spisane przez jej przodków. Jest bystra, ale nie genialna, z czego Satoshi Nori musi zdawać sobie sprawę, choć udaje, że jest inaczej.

Obserwuje, jak Akina odkłada swoją broń i książki na bok, żeby móc pójść do szkoły, obejrzeć film lub potrzymać kogoś za rękę pod osłoną ciemności.

Robi, co chce.

Życie Chiyoko przypomina spacer przez tunel prowadzący do jednego tylko celu, każda jej decyzja uzależniona jest od nieuniknionego Endgame, co wyklucza jakąkolwiek wolność wyboru. Teraz widzi, jak wygląda inna ścieżka.

Czasami, szczególnie w ciszy przed świtem, Chiyoko dochodzi do wniosku, że jeśli tylko naprawdę by tego chciała, potrafiłaby zmusić się do mówienia. Bo czemu nie? Jej język jest nienaruszony, płuca zdrowe, gardło drożne.

Najlepsi lekarze na Okinawie nie potrafili znaleźć ani jednej usterki. Nie ma żadnych przeciwwskazań, a jednak jej przeznaczeniem jest milczenie. Zupełnie jakby sam Bóg odebrał jej słowa, wyciągnął je z niej, kiedy jeszcze znajdowała się w łonie matki. Pamięta swoje dzieciństwo, klaskanie pulchniutkimi rączkami, stukanie króciutkimi nóżkami, aby tylko ktoś ją usłyszał. Dostrzegł. Pamięta twarze starszyny: zatroskane, pełne nadziei, a

wreszcie - rozczarowane. Starali się to przed nią ukryć, ale Chiyoko zawsze była dobrą obserwatorką i bezbłędnie odczytywała nastroje.

Nie ustawała w próbach, bardziej dla nich niż dla siebie. Otwierała usta. Zmuszała się do krzyku.

Odpowiadało jej tylko milczenie. Zawsze tak było i zawsze tak będzie.

Chiyoko nie może dostać tego, czego chce. Nauczyła się więc pragnąć tego, co ma.

Jest silna.

Przygotowano ją na to. Zna swoje przeznaczenie.

Ale czasem, nawet teraz, miewa chwile słabości, zwątpienia.

Chiyoko, kryjąc się w cieniach budynku szkoły, obserwuje Akinę Nori i choć zdaje sobie sprawę, że nie ma czego zazdrościć tej lekkomyślnej dziewczusce - płytkiej, odszykowanej i skazanej na śmierć - czuje klucie w boku. Pragnie. Chce. Wyobraża sobie, że przez krótką chwilę cieszy się jej życiem; życiem, którego nie zazna.

Akina zarzuca włosami i wybucha śmiechem. Melodyjny trel przychodzi jej z taką łatwością, że śmieje się ponownie. Mówiąc, posługuje się nie tylko głosem, ale i rękoma, smukłe palce wędrują z gracją, kiedy opowiada coś swoim przyjaciółom, którzy grzeją się w jej słonecznym blasku. Chiyoko nie ma przyjaciół. Szkoły. Historii do opowiedzenia. Ma rodzinę, która o nią dba, i półki pełne ukochanych książek. Ma przeznaczenie i to powinno wystarczyć. Lecz Akina ma życie.

Przeciwniczka Chiyoko spotyka się z chłopcem imieniem Ryo, na którego mówi Ri-Ri, choć on powtarza, że tego nie lubi. Łaskocze go w kark, kiedy bierze ją w objęcia, oplatając ramionami wokół pasa i unosząc. Akina szepcze mu coś do ucha, ale nawet kryjąca się tuż obok, nasłuchująca uważnie Chiyoko nie potrafi rozpoznać ani słowa.

Dziewczyna śledzi Akinę przez trzy dni. Włóczy się za nią po mieście tam i z powrotem, od szkoły i pilnego audytorium swojej rywalki do głównego placu Nahi i niemającej końca płataniny sklepowych witryn; od namorzynowego zagajnika, pod którego osłoną ciało Akiny raz po raz ześlizguje się łagodnie na leżącego na ziemi Ryo, do rodzinnej posiadłości, gdzie konkurentka do miana Gracza musi tłumaczyć się rodzicom z późnego powrotu do domu. Te trzy dni wystarczą, aby Chiyoko dowiedziała się o niej wszystkiego, co wiedzieć powinna. Akina przywykła, że dostaje to, czego chce - łatwo tak żyć tym, którzy potrafili prosić i żądać. Ani razu nawet nie spojrzała w ciemności, gdzie przycupnęła jej przeciwniczka, nie dostrzegła żadnego ruchu ani przypatrujących się jej z mroku oczu. Chiyoko jest dobra w ukrywaniu się, potrafi praktycznie stać się niewidzialna. Niejeden raz umiejętność ta uratowała jej życie.

I wkrótce przyda się ponownie.

Akina, co oczywiste, nigdy nie musiała być niewidzialna. Nie miałyby pojęcia, jak to zrobić. Jest miękka, rozpuszczona. Spodziewa się wygranej i dlatego umrze.

Nie ma żadnego powodu, dla którego miałabym jej zazdrościć, upomina się Chiyoko.

Żadnego.

Przychodzą po nią godzinę przed świtem. Dziesięć zamaskowanych, odzianych w czerni postaci z mieczami i bronią. Chiyoko podoba się, że jest ich tak wielu, bo to oznaka szacunku ze strony wuja. Jeden mniej i nie daliby jej rady, o czym opiekun dziewczyny doskonale wie. I tak są dość nierozsądni, jeśli myślą, że złapią ją we śnie.

Budzi się, kiedy tylko pierwszy z nich przekracza niemal bezszelestnie próg domu, dwa pietra niżej. Do czasu, kiedy wparowują przez jej drzwi i okna, zdąża ukryć shuriken i swój ulubiony nóż pod termiczną odzieżą. Ma ze sobą także kompas i kilka opakowań tabletek do oczyszczania wody.

- Pójdź z nami po dobroci, a nic ci nie będzie - mówi jeden z nich.

Chiyoko żałuje, że nie może roześmiać mu się prosto w twarz.

Idzie z nimi potulnie, robi to, co każą. Ale to nie jej stanie się dziś krzywda.

Nagle przemienia się w milczący wicher, kopie i uderza, przecina skórę.

Pięściami miazdzy chrząstki, czyjeś kości trzaskają po zderzeniu z twardą podłogą. Bije w brzuch, przykuca, unikając kopniaka z obrotu, bok otwartej dłoni wbija w odsłonięte gardło, tańczy pomiędzy obnażonymi ostrzami, jej ciało jak woda przepływa pomiędzy przeciwnikami. Zanim udaje im się związać dłonie Chiyoko i skrępować nogi, na podłodze leżą cztery nieruchome ciała, a dwóch mężczyzn sęka z bólu pod przeciwnymi ścianami. Przegrana nie przynosi Graczowi wstydu, tak miało być. Podejrzewa nawet, że nie spodziewali się, że powali aż tyłu, zanim się z nią uporają.

- Może się mylą co do niej - mamrocze kobiecie głos; Chiyoko czuje pod skórą coś ostrego. - Twarda z niej sztuka.

Zauważa kątem oka igłę. Niepożądana substancja zaczyna krążyć w jej żyłach.

- A może nam powiesz, jaka jesteś twarda, co, kochanie? - sztydzi mężczyzna, potrząsając nią mocno.

Odpowiada mu cisza.

- Tak myślałem - śmieje się.

- Okaż jej trochę szacunku - oburza się kobieta. - Nadal jest Graczem.

- Już niedługo. - Znowu śmiech.

Podnosi Chiyoko z podłogi i przerzuca ją sobie przez ramię. Ze związanymi rękoma i nogami, podtruta, nie stanowi już dla niego zagrożenia. Osłabiona, odpływa.

Coraz dalej i dalej.

Śmiech mężczyzny cichnie, jakby dochodził z bardzo daleka.

A może to ona oddala się od świata, zerwana z łańcucha, opuszcza swoje ciało.

Powieki wydają się odlane z ołowiu. Zacieśniają się ciemności.

Trzymaj się, powtarza sobie w myślach, ale nie ma się czego trzymać.

Nie ma już nic poza pustką, ciemnością i ciszą.

Poza tym jest taka zmęczona.

- Słodkich snów, gaduło - mówi mężczyzna.

Śni jej się, że powoli go morduje.

Sni jej się, że błaga ją o litość, ale ona pozostaje niewzruszona i zadaje swojemu oprawcy jeszcze większe cierpienie.

* * *

Chiyoko otwiera oczy. Dokucza jej dotkliwy ból głowy, huczy głośny ryk silnika. Sznur wpija się w nadgarstki i kostki, ale dziewczynie udaje się wysunąć palec, co wystarcza, aby uwolniła się z więzów. Staje na obolałych nogach i rozgląda się po wnętrzu niedużego samolotu transportowego. Niedużego, pustego samolotu transportowego, lecącego tysiące stóp nad morzem, które rozciąga się aż po horyzont.

Bez pilota za sterami.

Kontrolka poziomu paliwa trzęsie się niepewnie. Bak jest niemal suchy. Czasami Chiyoko żałuje, że nie może porządnie zakląć.

Siada na fotelu pilota i przygląda się desce rozdzielczej. Nigdy nie latała maszyną tego typu, ale ćwiczyła przez parę godzin na wojskowych samolotach transportowych oraz frachtowcach Boeinga o podobnym rozkładzie. Radio zostało odłączone, systemy nawigacyjne również, lecz stery nadal działają i Chiyoko szybko się do nich przyzwyczaja, wyrównując kurs.

Lecz dokąd ma lecieć? Oto jest pytanie. Ocenia, że zostało jej jakieś dwadzieścia minut, zanim maszyna zacznie spadać. Zresztą nawet jeśli zdołałaby wylądować na powierzchni morza, nie przeżyłaby długo. Zginęłaby z wycieńczenia albo odwodnienia, pożartyby ją rekiny i Akina zaczynałaby się na nią na próżno.

Chiyoko domyślała się, że nie będzie łatwo, ale wuj na pewno nie postawiłby jej przed zadaniem niewykonalnym. Gdzieś za z pozoru niekończącą się taflą wody musi być stały ląd.

Prowadzi maszynę poszerzającą się spiralą, aby obserwować jak największe połacie morza. Nareszcie coś dostrzega. Z początku przypomina to jedynie niewielką brązową kropkę na horyzoncie. W końcu ukazuje jej się jednak porośnięty zielenią ląd. Podlatuje bliżej i poznaje, że to wyspa.

Nadaje się na próbę, ale nie ma szans tam wylądować.

Chiyoko blokuje dźwizek butem, mając nadzieję, że ten zaimprovizowany autopilot wystarczy, aby samolot zataczał leniwe kręgi nad wyspą.

Następnie przeczesuje kabinę w poszukiwaniu spadochronu.

Nie panikuje. Do tego ją przygotowywano. Szpera w szkafkach, odkręca panele, sprawdza każdy kąt, wiedząc, że spadochron musi gdzieś tam być. Oddycha miarowo, zachowując spokój. Wciąża i wypuszcza powietrze w regularnych odstępach. Jej serce bije powoli, ale stanowczo. Umysł nie aktywował syren alarmowych. Chiyoko świadomie dławi zwierzęcą część swojego „ja”, która najchętniej rozkrzyczałaby się szaleńczo.

Brak paliwa!

Zagubiona na morzu!

Bez wyjścia!

Oto kolejna część testu: wykazanie się zdolnością opanowania i racjonalnego myślenia. Panikują dzieci, Gracze uczestniczą w Grze. Pod jednym z

podłogowych paneli znajduje spadochron, który niezwłocznie zakłada na plecy. Teraz musi obniżyć lot, obrócić kurs na wyspę, otworzyć drzwi samolotu, wziąć pod uwagę grawitację i pęd, obliczyć dystans oraz wektor prędkości aby bezbłędnie zaplanować szczegóły skoku - 320 kilometrów na godzinę, ruch poziomy, przyspieszenie pionowe $9,8 \text{ m/s}^2$; bez spadochronu uderzyłaby o ziemię z szybkością 195 kilometrów na godzinę.

Czeka na odpowiedni moment.

Czeka.

Czeka.

Skacze.

* * *

Mogłoby to trwać całą wieczność.

Szybuje.

Błękit nad nią, błękit pod nią.

Szum wiatru w uszach, dźwięk ciszy.

Otwiera się czasza spadochronu. Kiedy zbliża się do ziemi, sekundy się wydłużają, jej samotność jest absolutna.

Nic jej tutaj, w powietrzu, nie grozi. Nie musi się spodziewać ataku, żadnego przeciwnika do uniknięcia. Ani gry do rozegrania. Spełnia dziecięcy sen o lataniu, leniwie przecinając chmury, jakby letniego dnia dryfowała na jeziorze.

Lecz nie potrafi latać, jedynie spadać, ziemia zbliża się nieubłaganie.

Znowu rozpoczyna się gra.

Uderzenie.

* * *

Chiyoko na szybko kleci szafas z bambusowych trzcin, owijając go wodoodpornymi pędami. Zastanawia się, jak Akina dotrze na wyspę. Prycha, wyobrażając sobie skaczącą z samolotu dziewczynę. Pewnie podrzucą ją tutaj na jachcie.

Póki się nie pojawi, Chiyoko ma zamiar zająć się przetrwaniem. Niektóre z misji survivalowych trwały parę dni, ale inne kilka tygodni, nawet całe miesiące. Bywało, że odganiała krokodyle. Przetrawiała trzy tygodnie na pustyni, mając przy sobie jedynie paczkę ryżu i manierkę wody. Uciekła plemieniu wymachujących maczetami wojowników. I nauczyła się, że największym zagrożeniem jest nuda. Krążą historie o Graczach, którzy postradali zmysły podczas podobnych misji, pozostawieni na pastwę losu na parę miesięcy. Znajdywano ich potem bełkoczących, ze szklistymi, rozszalałymi oczami; całkowicie beзуytecznych.

Chiyoko lubi swoje towarzystwo, ale chce zadbać o to, żeby mieć zajęcie. Po skonstruowaniu szafasu zbiera drewno i za pomocą soczewki od kompasu i promieni słonecznych rozpala ogień. Obdziera z kory niedużą gałązkę i przerabia ją na wędkę. Dzięki temu - oraz łatwemu dostępowi do rosnących nieopodal obozowiska krzaków jeżyn i orzechowca - nie ma problemu z

jedzeniem. Założyła swoją bazę na wybrzeżu; w poszukiwaniu świeżej wody zapuszcza się głęboko w gęsty las. Jakies pół mili dalej znajduje źródło. Widzi pijące z niego nieduże zwierzęta i ma pewność, że woda jest zdatna do spożycia.

Mijają dwa dni, potem kolejne dwa i Chiyoko udaje się wypracować dzienną rutynę: roznieca ogień, gromadzi pożywienie, pływa, ćwiczy pod upalnym popołudniowym słońcem, rzuca shurikenami w coraz to odleglejsze cele, czeka na nieuniknioną zasadzkę, śpi. Nabiera opalenizny, szczupleje, wysila umysł za pomocą rozmaitych technik obserwacyjnych. Udało jej się wykształcić niemal fotograficzną pamięć i potrafi przeanalizować szczegóły wszystkich swoich poprzednich misji, jakby oglądała film na ekranie projekcyjnym rozpostartym w jej głowie. Próbuje znaleźć jakiekolwiek słabości, aby móc je wyeliminować. Jest już jedna rzecz, której nie może naprawić. Reszta musi być perfekcyjna.

* * *

Rozprasza ją własne odbicie na tafli wody. Na sekundę, może nawet i niecałą. Na uderzenie serca. Zauważa swoją twarz na błękitnej powierzchni i uśmiecha się, a milcząca dziewczyna odwzajemnia jej gest. Ale to wystarczy, aby złapać ją z opuszczoną gardą. Kiedy słyszy hałas za plecami, jest już za późno.

Jaguar szykuje się do skoku.

Dwa inne przypatrują się jej zza krzaka. Sierść mają gładką, nogi silne, zęby ostre.

Chiyoko sięga po nóż, ale chwyta jedynie powietrze. Przypomina sobie, że odpięła broń, zanim poszła popływać, i zapomniała o niej. Misje treningowe miały ją zahartować, a nie zmiękczyć. Popełniła szkolny błąd.

Stojący najbliżej - za blisko - niej jaguar pomrukuje groźnie.

Oddycha. Myśli. Nie pozwala, aby opanowała ją panika. Jest przecież Chiyoko, czempionem ludu Mu. Przeszkolono ją na każdą ewentualność, na każdą okoliczność.

Da sobie radę.

Jakoś.

Pamięta, że jaguary na krótkich dystansach potrafią biegać z szybkością prawie stu kilometrów na godzinę. Ich potężne szczęki zaciskają się mocniej niż praktycznie każdego innego zwierzęcia na świecie. Z łatwością połamią jej kości. Żyją i polują samotnie, chyba że nadchodzi pora godowa. Jak teraz. Pech.

Jednemu może i dałaby radę. Ale nie trzem.

Nawet nie powinno ich tutaj być, jaguary nie zamieszkują przecież wysp takich jak ta. Chiyoko do tej pory nie zauważyła ani śladu wielkich drapieżników i nic nie wskazywało na to, że może jakieś tutaj spotkać. Lecz z drugiej strony nie powinno jej zdziwić nic, co się tutaj wydarzy.

Jeśli Chiyoko zdołałaby odwrócić uwagę lub obezwładnić czające się najbliżej niej zwierzę, być może dałaby radę umknąć pozostałym dwóm.

Być może.

Nauczyła się, aby nigdy nie działać tak, jakby się było pewną sukcesu. Jaguar jednak nie ma podobnego dylematu.

Zwierzę wybija się i skacze. Sto dziesięć kilogramów czystych mięśni leci nieubłaganie w jej stronę, z wysuniętymi zakrzywionymi pazurami, obnażając ostre zęby w coraz szerzej otwieranej paszczy.

Chiyoko odskakuje do tyłu, przesadza źródło susem, ląduje pewnie po drugiej stronie i szykuje się do walki, kiedy z lasu dobiega ją odgłos wystrzału i bestia pada bez życia na ziemię.

Dwa kolejne strzały i pozostałe jaguary zwalają się martwe.

Chiyoko dostrzega wystającą spomiędzy liści łufę, a potem lunetę, za którą stoi nikt inny jak Akina Nori.

Zastąpiłaś na to, myśli Chiyoko, przygotowując się na przyjęcie kuli i idącą z nią za rękę ciemność. Mimo że wiedziała o zasadzce, to i tak w nią wpadła. Niewybaczalne. *Mój lud zastępuje na kogoś lepszego.*

Lecz oczekiwany strzał nie wybrzmiewa. Chiyoko słyszy jedynie głuche łupnięcia, kiedy Akina zeskakuje z drzewa. Gracz Mu przyjmuje pozycję bojową. Ta dziewczucha chyba nie myśli, że da radę ją pokonać w walce wręcz?

- Wyluzuj się - mówi Akina, opuszczając broń. - Jestem Akina Nori, pamiętasz mnie? Córka Satoshiego? Przysłali mnie jako twoje wsparcie, powiedzieli, że pewnie będziesz potrzebowała pomocy z tą swoją survivalową misją.

Chiyoko zaciska mocno usta, zastanawiając się, po cóż Akina miałaby się trudzić wymyślaniem tej opowiadki. Czemu jej po prostu nie zastrzeliła, skoro nadarzyła się ku temu doskonała okazja?

Akina źle interpretuje jej grymas, a przynajmniej udaje, że nie rozumie.

- No ale się nie dąsaj. Myślisz, że ja chcę tutaj być? Powinnaś dziś wieczorem siedzieć w pierwszym rzędzie na koncercie, a nie szlajać się pośrodku niczego, na kolację dziobiąc jakimś patykiem surową rybę. Bez obrazy, ale moja pomoc faktycznie ci się przydała.

Przecież to nie ma sensu. Akina musi mieć jakiś plan, lecz Chiyoko nie potrafi go przejrzeć. Czemu dziewczyna tak ryzykuje? Mogła pozwolić jagurom załatwić całą sprawę i lecieć do domu.

- Nie jestem pewna, czy zauważyłaś, ale uratowałam ci życie - ciągnie niezrażona Akina. - Mogłabyś chociaż powiedzieć „dziękuję” - dodaje. Nagle orientuje się, że popełniła afront, co Chiyoko bezbłędnie odczytuje z jej twarzy. Podobną minę widziała już setki razy: jednocześnie zakłopotanie, lekki przestрах i irytacja własną reakcją. - Znaczy... mogłabyś być wdzięczna. Lub coś takiego.

Chiyoko składa dłonie jak do modlitwy i kłania się lekko. Dociera do niej, że stała się dłużniczką Akiny, czy tego chce, czy nie.

Niedobrze.

Akina, idąc za Chiyoko do jej obozowiska, nie przestaje mówić ani na chwilę.

- Pewnie ciągle każą ci przechodzić przez podobne rzeczy, co nie? Dziwne, że nie jesteś w tym lepsza. Też przywieźli cię tutaj łodzią? A jak jest z toaletą? Albo nie, nie chcę wiedzieć. Rozumiem samą ideę przetrwania w dziczy, ale w takim razie czemu pozwolili nam przepłynąć łodzią? Może powinniśmy

były poprosić o suszarkę albo, sama nie wiem, chociaż o balsam nawilżający.

Chiyoko ledwie skupia się na jej paplaninie. Czy plany faktycznie mogły ulec zmianie, a Akinę przysłano, żeby jej pomogła? Zbyt dobrze zna jednak Satoshię Noriego. Słyszała, jak zawiera układ z jej wujem. Z pewnością nie uległ on zmianie. Akina ma za zadanie ją zabić i Chiyoko musi zareagować, zanim tamta zrealizuje swój plan.

Mogłaby się jej pozbyć teraz, tutaj. Ale woli jeszcze poczekać.

Jednak tylko do chwili, kiedy się dowie, co knuje ta dziewczucha. Nie dłużej.

* * *

Mija dzień. Potem kolejny. A Akina nadal żyje.

Tyle dobrego, ze Chiyoko również.

Nie jest pewna, czemu jeszcze nie wykonała swojego ruchu. Czegoś tutaj nie rozumie, a odebranie życia bez znalezienia odpowiedzi prowadziłoby jedynie do kolejnych pytań. Zastanawia ją też, czemu Akina zwleka.

Zazwyczaj uwielbia zagadki. Ale nie takie.

Nie takie, którym nie zamyka się jadaczka.

Akina przeniosła swoje zapasy do obozu Chiyoko. A może raczej obóz Chiyoko stał się obozem Akiny, bo dziewczyna ma ze sobą mnóstwo rzeczy - namiot, śpiwór, jedzenie, broń - którymi przywaliła dobytek konkurentki.

Chiyoko nie może uwierzyć, że starszyzna tak ostentacyjnie faworyzuje tę dziewczynę, jakby życzone jej zwycięstwa i chciano się upewnić, że nie wydarzy się nic niepożądanego.

Co, oczywiście, jest zgodne z prawdą.

Po swojej stronie ma jedynie wuja, który wie, że Gracz ludu Mu nie potrzebuje żadnego głaskania po główce, aby wygrać.

Albo również nie chce, żeby jej się udało.

Chiyoko nie dopuszcza jednak do siebie podobnej możliwości.

Obozowanie z Akiną jest jak życie w luksusie, a raczej mogłoby takie być, gdyby nie musiała stale mieć się na baczności przed ewentualnym atakiem.

Nalega na samodzielne przygotowywanie jedzenia, aby Akina nie miała szansy jej otruć. Podczas codziennych sparingów Chiyoko upiera się na ćwiczenia bez noży, przez co zaniedbuje treningi z rzucania do celu. Gdy jej przeciwniczka zasypia, Chiyoko oddala się od obozu, znika w gęstwinie dżungli i chowa w wydrążonym drzewie. Przejorna zawsze ubezpieczona.

Budzą ją pierwsze promienie słońca i czym prędzej biegnie z powrotem.

Akina nawet nie podejrzewa, że Chiyoko wymyka się na noc.

I nadal nie próbuje poderżnąć jej gardła.

Tylko gada.

Gada, gada i gada.

- Jest pewna rzecz, która mi się na tej durnej wyspie podoba. Nie ma tutaj młodszych sióstr. Kumaszu, o co chodzi? Nie, czekaj, jesteś jedynaczką, co nie? Pewnie zawsze chciałaś mieć młodszą siostrę. Jedynaczki zawsze chcą. Bo nie zdajecie sobie sprawy, jakie są irytujące. Zaufaj mi.

Przerywa tylko po to, aby Chiyoko przytaknęła skinieniem głowy, choć

czworo nie czeka nawet i na ten skromny gest cichej słuchaczki, upajając się swoim szczebiotaniem, jakby z radością mówiła za nie obie. Czasem idzie jej tak dobrze, że Chiyoko ulega iluzji. Dobrze jest móc uczestniczyć w rozmowie. Ludzie przeważnie przy niej drętwieją lub zaczynają mówić powoli, jakby miała problem nie tylko z mową, ale i rozumem. Akina zachowuje się naturalnie, przyjmując z obojętnością brak reakcji ze strony Chiyoko, dając jej poczucie, że sama zdecydowała się na milczenie, ale przecież może w każdej chwili zmienić zdanie i się odezwać.

- Chcesz mieć siostrę tylko do chwili, kiedy musisz zamknąć swój pamiętnik na kłódkę albo gdy twój chłopak dostanie e-mail z niesamowicie wręcz upokarzającymi zdjęciami z dzieciństwa z tobą w roli głównej. A potem odpowiedzialna za to osoba ma czelność się bocyć, bo nie chcesz jej pożyczyć jedwabnej sukienki. Która, tak na marginesie, wyglądałaby koszmarnie na dziesięciolatce.

Chiyoko nie ma ani pamiętnika, ani zdjęć z dzieciństwa, ani jedwabnych sukien. A już na pewno nie chłopaka. A jednak niemalże potrafi się z nią zidentyfikować, kiedy Akina dodaje bez troski:

- Na bank wiesz, o czym mówię.

Dziewczyna zwraca uwagę na piękno i magię tej wyspy, podczas gdy Chiyoko widzi jedynie rzeczy użyteczne i bezużyteczne, miejsca bezpieczne i niebezpieczne.

- Niczym złowrogi olbrzym - szepcze, kiedy nad ich głowami przesuwają się masywna ciemna chmura.

Gdy Chiyoko zamartwia się monsunami i zniszczeniami, jakie mogą poczynić w obozowisku, burzą i idącymi z nią w parze możliwymi szkodami, Akina unosi głowę i wpatruje się w niebo.

- Wyobraź sobie, że to cień rzucany przez baśniową istotę. Gigantyczna pięść wymierzona w ziemię, która mogłaby z łatwością pochwyć nas w swoje splecione z chmur palce. Szkoła, że nie mam swoich farb... - Przerывa i rumieni się nieco. - Tak, chciałabym zostać artystką. Ano, wiem, to głupie. Chiyoko nie zaprzecza - nie reaguje też w żaden inny sposób - ale Akina uśmiecha się, jakby znalazła w niej sojuszniczkę.

- No dobra, może nie głupie, ale głupiutkie. Tak mówi ojciec. Że moje obrazy są tak samo głupiutkie jak pomysł, że mogłabym z tego żyć.

Powtarza, że czas spoważnieć i...

Niespodziewanie milknie. Ten jeden jedyny raz Chiyoko żałuje, że nie może poprosić jej, aby mówiła dalej. Chciała powiedzieć coś istotnego, wyzalić się. Ale nie może drążyć, a Akina nie podejmuje już tematu.

Po nadejściu burzy dziewczyna wyciąga Chiyoko na deszcz. Kręcą się w miejscu, tańczą i ochlapują się wodą.

- Jakbyśmy znowu byli dziećmi! - wykrzykuje radośnie Akina.

Chiyoko, która nigdy nie zaznała dzieciństwa, odpowiada uśmiechem.

Akina Nori jest zupełnie inna, niż się spodziewała, i nie daje jej to spokoju. Powinna była wiedzieć o niej wszystko. Szkolono ją, aby rozumiała wroga, to klucz do przetrwania dla każdego Gracza. Czy to możliwe, że nawet obserwując kogoś, szpiegując każdy jego ruch i każde słowo, można tej osoby nie poznać? Ilu jeszcze rzeczy nie zrozumiała przez te lata, które spędziła,

ukrywając się?

Akina mówi o małżeństwie swoich rodziców (chwiejnym), szkole (nudnej), nowym zwierzaku (gryzie buty). Zwierza się, że ojciec chce kontrolować jej życie, czego szczerze nienawidzi.

- Zawsze powtarza mi, co mam robić. Na pewno wiesz, o czym mówię, pewnie masz jeszcze gorzej niż my wszyscy. Przecież to nie tak, że jako dzieciak ganiałaś i powtarzałaś w kółko: „Jak dorosnę, chcę być Graczem!”, prawda? To znaczy... pewnie myślałaś o tym, zastanawiałaś się, co by było, gdyby wybrano kogoś innego. Kim byś była, mając, no cóż, normalne życie. Chiyoko nigdy jednak nie pozwoliła sobie na podobne gdybania. Od dnia narodzin, kiedy nie powitała świata płaczem, stało się jasne, że nie będzie normalna.

Jak mogłaby być?

Nie myślała również o opiece wuja jak o kontroli, on po prostu chce zrobić z niej możliwie najlepszego Gracza. Bo jak inaczej miałyby okazać jej swą miłość?

- Cóż, taki plus, że nie jest to fucha na zawsze. Jeszcze parę lat i odzyskasz swoje życie. No, chyba że wierzysz w to całe Endgame i faktycznie koniec świata przydarzy się lada chwila, ale kto, tak naprawdę, daje temu wiarę? Czasami, szczególnie nocą, Chiyoko nawet nie tyle wierzy, co ma nadzieję, że Endgame nadejdzie, i to wkrótce.

- Chcesz poznać tajemnicę? Ale nikomu nie powiesz? - Akina śmieje się z czerstwego żartu, po czym nachyla się i szepcze: - Osobiście uważam, że to nic innego jak pierdoły. No daj spokój. Kosmici? Albo jakaś świątynia Mu spoczywająca na dnie Pacyfiku? Nie gadaj, że nie wybuchnęłaś im śmiechem w twarz, kiedy po raz pierwszy próbowali ci sprzedać ten kit jako najprawdziwszą prawdę.

Chiyoko nie potrafi przypomnieć sobie dnia, kiedy poznała świętą historię swojego ludu, jakby towarzyszyła jej ona od zawsze. Graczowi nie przychodzi do głowy, że mógłby zakwestionować to, co mu się mówi. Ale wiara to wybór.

- I co masz zamiar zrobić? Jak to się skończy?

Chiyoko nigdy nie myślała, co będzie potem. Jest Graczem. To jej przeznaczenie.

Czy może istnieć jakiegokolwiek „potem”?

- Poważnie? - Akina bezbłędnie czyta z jej pustego spojrzenia. - Nie masz pojęcia? - Przygląda się badawczo milczącej rozmówczyni. - Byłabyś pewnie niezłym psychologiem. Potrafisz słuchać.

Chiyoko śmieje się bezgłośnie. Niełatwo ją obrazić.

- Ej, to nie żart - upiera się Akina. - Naprawdę. Nie chodzi o to, że nie potrafisz mówić... po prostu... naprawdę słyszysz. - Milknie, przypatrując się dziwnie swojej niedawnej rywalce. Chiyoko przekrzywia głowę, jakby chciała zapytać: „Co się stało?”.

- Nie wiedziałam, że masz poczucie humoru - dodaje dziewczyna.

Aż do tej pory ona sama nie zdawała sobie z tego sprawy.

Niekiedy całymi dniami Akina bez końca rozprawia o Ryo, który choć przystojny, najwyraźniej jest też durny. Dziewczyna zamierza z nim zerwać od

miesiący, ale nie może się na ten krok zdobyć.

- Okej, nie zrozumie nawet najprostszego żartu i nie jest może naukowcem, ale, cholera, jakbyś zobaczyła jego brzuch... - Odgania natrętnego komara i chichocze. Chiyoko nigdy nie spędziła aż tyle czasu w towarzystwie kogoś, kto chichocze. - Nie przewracaj mi tutaj oczami, uratowałam ci życie, pamiętasz? Jesteś mi coś winna - często to powtarza, delektując się tymi słowami, jakby doskonale wiedziała, że to dla Chiyoko sprawa honorowa. Może dlatego robi wte, co robi, widząc węża.

Akina drzemie, wyłożyła się na słońcu jak kot. Chiyoko pilnuje ognia. I tylko łut szczęścia chce, że spogląda na śpiącą dziewczynę akurat w porę, żeby zauważyć pełznącego do niej oślizłego, mierzącego przeszło dziesięć stóp gada.

Ma łuskę oliwkowego koloru upstrzoną ciemnymi plamkami i główkę o kształcie miniaturowej trumienki. Sunie prosto do Akiny. Chiyoko rozpoznaje czarną mambę, bodaj najbardziej zabójczego węża na świecie. Zimna, gadzia część jej mózgu przywołuje informacje, jakie posiada o tym stworzeniu: może zaatakować nawet z odległości sześciu stóp, a jego jad zawiera toksyny paraliżujące pracę układu nerwowego oraz serca. No i jest w 100% śmiertelny. Nie musi się obawiać ani jednego naturalnego drapieżnika, żadne zwierzę nie jest w stanie go zabić.

Myśli Chiyoko biegną prędko jak impulsy po kablach telefonicznych, jej ciało zaczyna działać samoczynnie, kierowane instynktem.

Bezszelestnie zrywa się na równe nogi, biorąc do ręki nóż.

Gad cofa łeb i szykuje się do dziabnięcia. Gracz ludu Mu skraca dystans. Czarna mamba atakuje.

Chiyoko jest jednak szybsza, jej kolejne ruchy zlewają się w jedno. Bierze zamach i precyzyjnie tnie nożem, ostrze gładko przechodzi przez łuskę, ozdobiona złowieszczymi kłami główka opada na ziemię, oddzielona od reszty obłego ciała.

Akina budzi się i patrzy na Chiyoko stojącą nad nią z zakrwawionym nożem. Otwiera szeroko oczy.

Ale nie krzyczy.

Ich spojrzenia się spotykają.

Z łatwością mogłaby zadać jeszcze jedno cięcie, głębokie i pewne. Poderznąć dziewczynie gardło. Zakończyć to właśnie teraz.

Lecz czyni inaczej. Chwyta ciało gada pomiędzy dwa palce i odrzuca jak najdalej od siebie, po czym kiwa głową. Akina bezbłędnie odczytuje ten gest.

- Okej, masz rację. Uratowałam ci życie, a teraz ty uratowałeś moje. Co oznacza, że jesteśmy kwita - mówi, a Chiyoko zastanawia się, czy dziewczyna zdaje sobie sprawę, co to oznacza.

* * *

Chiyoko śni o Endgame.

O pochłaniającym świat ogniu, o niebiosach zakrzuszonej dymem, o kwaśnych deszczach i o chmurach, z których skapują krwawe krople.

Śni o spadającym niebie, płonących horyzontach, spieczonych ziemi ciągnącej

się tam, gdzie nie sięga wzrok, niewidzących oczach, odciętych kończynach i bitewnych polach zaścienionych umarłymi.

Śni o swoim wuju, który odwraca się plecami do niebezpieczeństwa; chce do niego zawołać, ostrzec go, ale nie może wydobyć z siebie głosu, ani jednego dźwięku, aż i na niego spada kawał nieba, miażdżąc mężczyznę gigantyczną pięścią.

Śni o życiu wyciekającym z jego rozczarowanych oczu.

I o ostatnich słowach, jakie powiedział.

Mylilem się.

Jesteś za słaba.

A teraz nasz lud zapłaci za to cenę.

* * *

Chiyoko budzi się zrana zimnym potem i na chwilę zapomina, gdzie jest, dlaczego mokra i drżąca na całym ciele leży na twardej ziemi, a nie zawinięta bezpiecznie w pościel własnego łóżka, z chłodną dłonią wuja przyłożoną do jej czoła, słysząc jego kojący szept. Powoli dochodzi do siebie, chłonie rzeczywistość, stara się otrząsnąć z koszmaru. Lud Mu wierzy w marzenia sennie, wierzy, że Bóg potrafi przemówić nocą poprzez znaki i zwiastuny, ale nie każdy sen ma znaczenie.

Nie każdy niesie ze sobą prawdę.

Zbliża się świt. Chiyoko wraca do obozu, aby poudawać, że spędziła noc tam, gdzie powinna, zanim Akina się obudzi. Ale dziewczyny nie ma. Świeże ślady prowadzą do lasu. Chiyoko podąża nimi bezszelestnie, zachowując jak największą ostrożność. Róż nieba wydaje się jej ciężyć. Coś się zmieniło. Coś się zbliża.

Akina stoi na polanie z telefonem satelitarnym - którego jej towarzyszka nigdy przedtem nie widziała - przyciśniętym do ucha.

- Tak, ojczcie - mówi. Chiyoko zaszyła się za krzakami i obserwuje ją bez ruchu, od dawna nie musiała stawać się niewidzialna. - Nie, ojczcie. Jeszcze nie. Ale... jesteś pewien, że nie ma innego wyjścia? Nie jest taka, jak mówiłeś, tylko...

Milknie, a wyraz jej twarzy zmienia się diametralnie, kiedy Satoshi sączy dziewczynie do ucha swój jad. Chiyoko nie musiałaby nawet podsłuchiwać finału tej konwersacji, żeby wiedzieć, jakimi słowami się zakończy. Słyszała je już niejedną raz.

- Oczywiście, że chcę, aby nasz lud przetrwał, ale... - protestuje Akina.

Zapada kolejna chwila milczenia, tym razem dłuższa. Kiedy dziewczyna odzywa się ponownie, w jej głosie słychać rezygnację.

- Tak, ojczcie, rozumiem. Dobrze, dzisiaj, kiedy zaśnie. Obiecuję. Zrobię to.

* * *

Dziwaczny dzień. Obie udają, że nie jest ostatni. Godziny mijają powoli, Akina jest niespotykanie milcząca. Żadnych pogaduszek przy śniadaniu, żadnego narzekania na temperaturę wody i brak odżywki do włosów, żadnego przerzucania się złośliwościami podczas sparingu. Chiyoko tęskni za

tym. Odzwyczała się od ciszy.

- Jak to jest być Graczem? - pyta Akina, kiedy siadają przy ogniu, zapatrzone w taniec płomieni i wschodzący księżyc. - Czy kiedykolwiek żałowałaś, że to na ciebie padło, chciałaś, aby było inaczej?

Chiyoko, rzecz jasna, nie udziela odpowiedzi. Tej nocy gwiazdy świecą jasno, ich blask jest aż nazbyt blisko.

- Na pewno czasem przychodzą ci do głowy różne myśli - ciągnie Akina ze wzrokiem utkwionym w dal - i zastanawiasz się, czy jesteś dość silna.

Zrobisz coś nie tak i wszyscy umrą. Dźwigać taki ciężar...

Chiyoko zastanawia się, czy mówi tak - powtarza argumenty ojca - tylko po to, aby poczuć się lepiej, przekonać samą siebie, że jej rywalka nie zasługuje na swoją rolę.

- Czasem myślę, że to zbyt wiele prosić kogoś o coś takiego - ciągnie Akina.

- Jak mogą nas tym obarczać? Jesteśmy tylko dziećmi.

Nie nas. Mnie.

Zupełnie jakby Chiyoko powiedziała to na głos, bo Akina zaraz się poprawia:

- Znaczą cię. Chciałam powiedzieć ciębie.

Chiyoko wzdusza ramionami, choć trudno jej to przychodzi, jakby Akina mówiła dosłownie i cały ich lud siedział na jej plecach, przygniatał ją do ziemi.

- Zresztą to przecież nie tak, że będziesz musiała cokolwiek zrobić. Bo jakie są szanse, że całe to Endgame przydarzy się za naszego życia? Albo w ogóle? Może to tylko najbardziej sadyistyczna na świecie bajeczka na dobranoc?

Akina wybucha śmiechem bez śladu wesołości.

Chiyoko wstaje. Dość tego.

- Tak, też jestem zmęczona - mówi Akina i również zaczyna się podnosić.

Razem gaszą ognisko. - To był dobry dzień, prawda?

Chiyoko musi jej to przyznać. Kiwa głową.

- Chyba każdy był dobry - dodaje dziewczyna. - Kto by pomyślał. - Unosi głowę i spogląda na niebo, gwiazdy lśnią niczym diamenty na aksamicie. - Będzie mi tego brakowało. A tobie?

Chiyoko ponownie wzdusza ramionami, choć odpowiedź brzmi „nie”. Postara się zapomnieć o tym miejscu i tej nocy.

- Dobranoc, Chiyoko.

Akina unosi rękę, jakby chciała dotknąć towarzyszki lub ją przytulić, ale zamiera i zamiast tego macha do niej niezręcznie. Chiyoko odwzajemnia gest.

Zegnaj.

To już kwestia odczekania, aż Akina zagrzebie się w swój śpiwór, zamknie oczy i zaśnie - albo będzie udawała, że śpi.

Chiyoko nawet nie kłopotuje się pozorami. Dzisiaj ta gierka dobiegnie końca, w ten czy inny sposób. Nie kładzie się. Siedzi i patrzy na gwiazdy, odliczając upływające sekundy, aż ma dość czekania. Zakrada się do namiotu Akiny. Dziewczyna leży na plecach, nieruchoma i spokojna, jej klatka piersiowa podnosi się i opada rytmicznie.

Może planuje obudzić się pierwsza i zaatakować Chiyoko tuż przed świtem albo nie zamierzała wcale zasypiać, ale zmógł ją sen? Nieważne. Nie ma już siły próbować jej zrozumieć; jest zbyt zmęczona poznawaniem Akiny.

I tak jest dostatecznie trudno.

Jeszcze trochę i uczyniłaby swoje zadanie niemożliwym.

Może nie powinni mnie tym obarczać. Może jestem tylko dzieckiem.

Lecz nigdy nie była tylko dzieckiem.

Nigdy nie była tylko kimś tam.

Ma ze sobą japoński sztylet tanto, jakiego używali samuraje. Ostrze jest obosieczne. Zdobiona rękojeść idealnie leży w dłoni Chiyoko. Jej wuj mówił, że broń ta ma przeszło dziewięćset lat. Jest ostra jak brzytwa. Dostała ją od niego na swoje siódme urodziny i od tej pory każdego wieczoru pielęgnowała ostrze. Nawet tutaj.

Szczególnie tutaj.

Akina umrze, zanim zdąży się obudzić. Nie zazna bólu ani goryczy porażki.

Chiyoko nie może sobie pozwolić na miłosierdzie, ale chce dla niej zrobić chociaż tyle. A przynajmniej taki ma plan.

Kiedy jednak przykłada sztylet do gardła Akiny, dziewczyna otwiera oczy.

Nie mruga, nie wydaje się zdziwiona. Do Chiyoko dociera, że nie spała.

Czekała. Na nią, na tę chwilę. Czekała może nawet od samego początku.

Ostrze spoczywa na delikatnej skórze szyi Akiny. Chiyoko jednak nie dociska noża, a jej niedoszła ofiara nie próbuje się odsunąć. Ich spojrzenia się spotykają.

- Inaczej się nie da - szepcze Akina. - A przynajmniej ja nie potrafię. Nie mogę stać się tym, kim oni chcą, abym się stała. Jeśli ma to być jedna z nas, będziesz to ty.

Chiyoko przygląda się jej uważnie. Tyle chciałaby móc powiedzieć, a z drugiej strony nie pozostało już nic do dodania. Jest wdzięczna, że ma wymówkę dla swojego milczenia. Nie czuje, jakby za chwilę miała zabić wroga.

Akina nie jest wrogiem. Już nie.

Ponownie ją zaskoczyła. Chiyoko nie spodziewała się, że kiedykolwiek spotka kogoś, kto pragnie śmierci.

- Nie chcę umierać - protestuje jednak Akina, która nauczyła się bezbłędnie rozumieć myśli rywalki, podczas gdy ona nadal nie potrafi jej zgłębić. - Ale to lepsze niż drugie rozwiązanie. Którego tak naprawdę nie ma.

Chiyoko spuszcza głowę. Musi żyć dla swojego ludu. Musi żyć dla siebie. A w takim razie nie ma innego wyjścia - Akina musi umrzeć.

Ostrze z łatwością przecina skórę i arterię. Kiedy Akina szepcze „dziękuję”, z jej ust dobywają się krwawe bąbelki. Po wszystkim Chiyoko zostaje sam na sam z ciszą.

Kładzie nóż przy ciele dziewczyny. Złoży je, razem z ostrzem, w mogile, którą wykopie nad wodą. Kochała tę broń, kochała tę śmiertcioną siłę i łatwość, z jaką sztylet dopasowywał się do jej dłoni, aby na rozkaz ciąć i kłuć, odbierając nieszczęśnikom życie. Ale to już koniec. Kiedy zabije ponownie - jest pewna, że ta chwila nadejdzie niechybnie i to najpewniej niedługo, a potem powtórzy się niejednokrotnie - nie będzie potrafiła

czerpać z tego przyjemności. Zrobi to jedynie z przymusu, bo rozumie już, co to znaczy naprawdę żyć, żyć z dala od gry.

Rozumie też, co to znaczy naprawdę odebrać życie.

Tak jak, w pewnym sensie, i jej odebrano.

Nazajutrz Akina nie melduje się u ojca i Satoshi wie, wszyscy wiedzą, jak zakończyła się ich próba. Niedługo przedstawiciele ludu Chiyoko przyjadą po nią i znowu będzie mogła wieść swoje dawne życie. Nie zapomni jednak tego, co wydarzyło się na tej wyspie. Nie pozwoli sobie zapomnieć. Powróci jako Gracz, a jeśli nadejdzie Endgame, zrobi to, co do niej należy. Ale jest kimś innym niż do tej pory i przyświecają jej inne cele.

Jeszcze niedawno zależało jej jedynie na tym, aby nie zawieść, aby nie rozczarować bliskich. Grała, żeby wuj był z niej dumny, żeby rodzice ją kochali. Chciała wykazać się nie tylko przed swoją rodziną, ale i całym ludem - i było to honorowe postanowienie. Ale teraz jest mądrzejsza. Będzie grać nie tylko dla siebie, ale dla przyszłości, o jakiej śniła Akina, a której nie doczeka. Przetrzyma te lata w skórze Gracza bez względu na to, co znajduje się na końcu tej drogi - życie, o którym nawet nie śmiała marzyć; życie oferujące coś więcej niż obowiązek; życie pełne śmiechu i przyjaźni; życie umożliwiające wybór.

Zagra w imię nadziei, że kiedyś będzie jej dane go zaznać.

KALA

Ruch.

Dla Kali życie jest ruchem.

Prażącym słońcem i niekończącymi się wydmami. Obowiązkiem i przywilejem.

Grą i zwycięstwem.

A zwycięstwo oznacza pozostanie w ruchu. Bycie najszybszą. Najsilniejszą.

Najlepszą.

Biegnie.

Miła za miłą. Popołudniowe słońce podpieka piasek. Pot skapuje Kali z brwi, spływa po plecach, jej koszulka jest cała mokra. Stopy uderzają miarowo o ziemię: *tup, tup, tup*. Mięśnie wrzeszczą, stawy pulsują, serce szaleje, umysł krzyczy: *dalej, dalej, dalej*.

Nie może jednak przebierać nogami tak szybko, jak by tego chciała, bo chłopak przed nią jest zbyt powolny. Podczas ćwiczeń grupowych biegną gęsiego i prowadzący narzuca tempo, ale tym razem nie jest to Kala.

Dziewczyna sapie i dyszy tuż za nim, dmuchając mu w kark. Ma nadzieję, że zrozumie aluzję.

Szybciej.

Kiedy jest w ruchu, nie musi myśleć.

Im szybciej biegnie, tym łatwiej uwolnić się od myśli.

Za nią ciągnie się długi ogon młodych ludzi, który przecina pustynię. Jeśliby się obejrzała, zobaczyłaby rząd biegaczy w identycznych czarnych uniformach. Ich kroki są idealnie zsynchronizowane, podobnie jak pragnienia koncentrujące się na odległym celu.

Lecz Kala nigdy się nie ogląda.

Niestety biegnący przed nią chłopak nie uznaje tej zasady. Odwraca głowę i otwiera usta, jakby zamierzał coś powiedzieć. I wtedy potyka się o własne nogi. Udaje mu się odzyskać równowagę, ale zbyt późno. Kala wpada na niego i oboje zwalają się na ziemię. Pozostali nawet nie zwalniają. Nawet podczas ćwiczeń zespołowych maruderzy pozostają w tyle.

- Było się gapić?! - syczy Kala, próbując się podnieść.

- Trudno się nie gapić - odpowiada chłopak.

Kala zrywa się na równe nogi, ale jej towarzysz rozkłada się na piachu, jakby był na nadmorskiej plaży. Jego spojrzenie sprawia, że nie może się ruszyć.

Na chwilę oboje zamierają.

Jakby zatrzymał się czas, a świat skurczył.

Jakby nie istniał nikt poza nią.

I nim.

- Pierdoła - mówi Kala, dochodząc do siebie.

Jeśli pobiegnie dostatecznie szybko, jeszcze ma szansę dogonić grupę.

A pobiegnie.

Chłopak ma na imię Alad. A przynajmniej tak na siebie mówi. Oficjalnie przydzielono mu kryptonim 37DELTA. Każdy kandydat na Gracza otrzymuje numer zamiast prawdziwego imienia, nadanego mu przy narodzinach. Kiedyś mieli też domy i rodziny, ale gdy wybrano ich i skierowano na szkolenie, przeszłość została praktycznie wymazana. Dorastali na koedukacyjnym obozie. Każdemu – prócz numeru – przydzielono opiekuna i bardzo szybko zapomnieli, że mieli inne życie. Gdy osiągnęli taki wiek, że zaczynało im na tym zależeć, sami wybierali sobie miano. Kala to 5SIGMA. Imię, którym się ochrzciła, znaczy „czas”. Ma jej przypominać o najtrudniejszym do pokonania przeciwniku. Czasie, który rozciąga się pomiędzy chwilą obecną a tym, co na nią czeka po opuszczeniu obozu. Kala czuje, jak tyka zegar jej życia, musi czymś wypełnić kolejne godziny i pozostawić je za sobą.

Czasem się zastanawiała, czy polubiłaby swoje prawdziwe imię. Opiekunowie powtarzają jej jednak, że nie ma czegoś takiego jak „prawdziwe imię”.

„To jesteś jedyna ty; jedyna, jaka istnieje – powtarzają. – Krew maćci wodę. Gracze muszą pozostać czysti”.

Dlatego nie mają rodzin, tylko siebie.

Niektórzy zawiązali między sobą sojusze i przyjaźnie, uformowali kliki i grupki, ale Kala nigdy nie zwracała sobie tym głowy.

Aż do teraz.

Wcześniej nie zwracała uwagi na Alada, a nagle chłopak wydaje się być wszędzie. Siedzi obok niej na stołówce. Robi wszystko, aby zostać jej sparingpartnerem podczas treningu, i asystuje Kali przy ćwiczeniach siłowych. Na strzelnicy zawsze staje obok i uśmiecha się szeroko, kiedy wystrzelone przez dziewczynę kulę szatkują tarczę na strzepy. Nieomal wyraca się o niego podczas szkolenia z kamuflażu, kiedy Alad, przysypany piaskiem, praktycznie stopił się w jedno z niekończącym się pasem jasnego brązu. Rozprasza ją mrugnięciem, gdy Kala ćwiczy rzut granatem, przez co oboje o mały włos nie giną w eksplozji.

Ostatnimi czasami często ją rozprasza.

Nie przestaje się na nią gapić. Kiedy mu to wytyka, chłopak szczerzy się łobuzersko.

– Skąd wiesz? – pyta zaczepnie. – Może sama na mnie zerkasz?

Bo faktycznie tak jest. Zaczęła zauważać to, czego poprzednio jakimś cudem nie dostrzegała. Zmarszczki tworzące się przy ciemnych oczach, gdy się śmieje; podrygujące pod opiętą koszulką mięśnie; ciemną ścieżkę biegnącą od pępka w dół, którą zobaczyła przypadkiem; żyły odznaczające się na jego przedramionach, kiedy ją unosi; mocny kark, szerokie plecy, lśnienie skóry na słońcu, powolną grację, z jaką się porusza (zawsze niespiesznie, zawsze pewnie); usta uniesione uśmiechem i wykrzywione niezadowolaniem, zaciśnięte złością lub drżące radością, ale zawsze, zawsze pełne i spragnione.

Nie może przestać się na nie gapić.

Alad jest równie cichy co ona, ale w jego milczeniu kryje się dobroć. O ile Kala jest samotniczką, odcina się od wszystkiego, co może ją rozproszyć, wliczając w to kontakty międzyludzkie, chłopak chłonie każdy bodziec. Łącznie z nią. Kala jest zawsze w ruchu, on pozostaje nieruchomy. Kiedy siadają obok siebie, zapada cisza, dziewczyna czuje, jak otacza ją jego spokój. Gdy znajduje się blisko, potrzeba biegu, potrzeba walki, potrzeba ruchu znika. Nie musi już uciekać od swoich myśli, bo koncentrują się one na nim. I nie przeszkadza jej to.

Alad nie jest leniwy, ale nie lubi się przemęczać. Nie zależy mu na byciu najszybszym czy najlepszym, czym różni się od niej i sporej części pozostałych.

- Po co się tak spinać? - słyszała, jak mówił do kolegi. - Przecież to nie wyścig. Kto wie, jak oni w ogóle wybierają tego Gracza.

Żadne z nich nie zna prawdy. Z całej rzeszy kandydatów zostanie powołany tylko jeden Gracz. Nikt nie wie kiedy, nikt nie wie czemu. Po prostu pewnego dnia budzisz się i odkrywasz, że twój kolega zniknął. I jest Graczem. Co oznacza, że ty nie.

A przynajmniej takie krążą plotki.

Raz opiekunowie wybierają najsilniejszą osobę, raz najmądrzejszą. Często ich decyzja nie ma jednak najmniejszego sensu. Zdarzało im się wytypować chudzielca albo półgłówka, świątobliwych, którym zależało jedynie na ich ludzie, lub samolubnych, niedbających o nikogo poza sobą.

Cała grupa kończy tego roku piętnaście lat, a obecny Gracz niedługo przekroczy regulaminowy wiek. Nadchodzi decydująca chwila, to pewne. Ale i tak nie mogą zrobić nic poza biernym czekaniem i intensywnym treningiem.

I oczywiście niekończącymi się spekulacjami.

Jak to się stanie?

Kiedy?

Było to ulubione zajęcie towarzyszy Kali. Nie zamykały im się gęby.

Ona jednak nie lubiła tych gier. Nie miały żadnego sensu.

Podobało jej się, że dla Alada również.

* * *

Przyjaźni nie zabraniano, choć też do niej nie zachęcano. Jakoś tak się stało, że Kala pozwoliła Aladowi zbliżyć się do siebie. Zaczynają na sobie polegać i, co istotniejsze, poznawać się. Podczas sparingu dziewczyna potrafi przewidzieć jego ruchy, uprzedzić manewry, którymi próbuje ją zmylić, zablokować cios, jeszcze zanim przeciwnik zdoła go zadać. Alad nie pyta już o pozwolenie, sięgając przy obiedzie po jej nietknięty gulasz, szczególnie jeśli ugotowano go z koziego mięsa, którego dziewczynka nie znosi. Kiedy tylko ma szansę dostać dodatkową porcję harissy, zgarnia ją dla niej, bo apetyt Kali na tę pyszną pastę jest nienasycony. Nigdy nie rozmawiają o niczym istotnym, ale tak naprawdę nikt tutaj nie rozmawia o niczym istotnym. Zajmuje ich jedynie trening. Mało kto myśli o przyszłości, a już na pewno nikt nie przejmuje się przybliżającą przeszłością.

Mimo że każdy nosi w sobie wspomnienia, które pielęgnuje i uważa za cenne.

Kala pamięta czerwonego pluszaka, słonika imieniem Bali, a także zapach swojej matki, która roztaczała przyjemną woń szafranu i gałki muszkatołowej.

A przynajmniej wydaje jej się, że to była jej matka.

Chce w to wierzyć.

Nawet kiedy chłopak nic nie mówi, Kala potrafi rozpoznać jego nastrój. Gdy mu smutno, może niemal zobaczyć zbierające się nad jego głową czarne chmury, a kiedy weseleje, praktycznie biją od niego iskry. Często się uśmiecha, kiedy jest blisko niej, i wtedy także ona promienieje.

Co jest żenujące.

Powtarza sobie, że to naturalna więź pomiędzy dwoma wojownikami, która uczyni ich silniejszymi. A siła to przecież coś, czego potrzebuje, aby przetrwać upływ czasu. Być może poznanie kogoś na wylot, potrzeba bliskości tej osoby, dreszcze w jej obecności oznaczają, że nareszcie znalazło się rodzinę.

Kala co prawda nie za bardzo rozumie, na czym polegają rodzinne więzi, ale jest pewna, że motyle w brzuchu czy ciarki towarzyszące muśnięciu opuszki palca o skórę nie mają z nią nic wspólnego. Musi to przed sobą przyznać: to nie przyjaźń, to coś więcej.

A coś więcej jest tutaj kategoricznie zabronione.

* * *

Śpią w barakach ze stwardniałej gliny – w jednym chłopcy, w drugim dziewczęta. Zawsze tak było. Poustawiano tam wąskie prycze, ponadto każdy dysponuje niedużym schowkiem na swoje rzeczy osobiste. Nie mają ich zbyt wiele: noże i miecze, oczywiście, a ci, którzy gustują w materiałach wybuchowych, także rozmaite urządzenia elektryczne i kable. Niektóre dziewczyny zbierają biżuterię oraz wypolerowane kolorowe kamienie. Prędzej czy później każdemu udało się podstępem wyblagać u swojego opiekuna coś wyjątkowego: pluszaka z dzieciństwa, układanki i gry, nowe komiksy lub proporczyki piłkarskie. Każdy ma też swojego laptopa z nieograniczonym dostępem do internetu i tak naprawdę nie potrzebują niczego innego.

Komputery osobiste są często przetrząsane w poszukiwaniu kontrabandy, a każda rzecz musi zostać skatalogowana i zatwierdzona. Nie potrzebują zamka ani drzwiczek, są pozbawieni prywatności, ale jest im ona zbędna. Koniec końców nie mają przed sobą żadnych tajemnic. Ani przed swoimi opiekunami.

A przynajmniej nie powinni mieć.

Lecz ci, którym się ta sztuka nie udało, szybko się uczą, aby zachować swoje sekrety tylko dla siebie i nigdy się z nich nie zwierzać.

Kala śpi pod oknem po południowej stronie baraku. Księżyc stoi już wysoko na niebie, kiedy na placyku przy dormitorium pojawia się sylwetka Alada, oświetlona jasno lśnącymi gwiazdami. Dziewczyna nie mogła zasnąć, jakby

czuła, że ktoś nadejdzie.

Jest gotowa.

Spędzili całe lata na ćwiczeniu sztuki fortelu. Kala z łatwością odwija się bezszelestnie z pościeli i po cichu wychodzi z baraku przez okno. Pozostałe dziewczęta nigdy nie rzucają się przez sen. Przychodzi jej do głowy, że może nie być pierwszą, którą odwiedza o północy gość. Ile to już koleżanek mogło przemknąć się na palcach obok jej pośłania i prześlizgnąć przez drzwi lub wymknąć oknem? Ile dziewczyn wdychało to samo nocne powietrze, upajając się piżmowym zapachem mieszaneki podenerwowania i zniecierpliwienia, klasnęło w dłonie i uciekło w mrok?

Lepiej nie wiedzieć. Nie chce myśleć o czymś tak zwyczajnym, pospolitym. Lecz uczucie, jakie nią targa, gdy Alad chwyta jej dłoń i spogląda w oczy wzrokiem pełnym strachu i nadziei, nie jest zwyczajne. Miękki dźwięk towarzyszący ich krokom, kiedy biegną przez obóz na ustronną polanę, nie jest pospolity. Co prawda nie oddalili się za granice kompleksu, ale znajdują się z dala od wścibskich oczu. Obozowisko postawiono na dnie wyschniętego jeziora, w jednym z niewielu miejsc w tym jałowym kraju, gdzie prócz ciągnącego się przez całe mile piachu można natknąć się na kamień i glinę. Nie ma tutaj nic poza pajakami, gołą skałą i ich dwojgiem.

Kala powinna się zdenerwować, niepokoić się, że ją złapią, że jej nie złapią, martwić się tym, co się za chwilę wydarzy. Ale kiedy Alad obejmuje jej twarz silnymi dłońmi, kiedy szepcze: „Nie mógłbym czekać dłużej”, zamyka oczy, dając się ponieść niepowstrzymanej sile, która popycha ich do siebie. Stykają się ustami i wtedy Kala czuje się zbyt dobrze, aby tracić czas na obawy i zmartwienia.

To jak bieganie.

Żadnej myśli, tylko ruch, oddech, uderzenie serca, ciało i jego potrzeby.

Tylko że to nie ona się porusza.

Nigdy nie czuła się bardziej nieruchoma. A jednak za nic w świecie nie chciałyby znaleźć się gdzie indziej, pragnie już na zawsze pozostać w jego ramionach.

- Bałem się, że nie będziesz tego chciała - szepcze do niej.

Kala boi się, że chce tego aż tak bardzo.

Ich pocałunki są gorączkowe, objęcia łapczywe, dłonie i usta eksplorują nieznane terytoria, skóra rozgrzewa się od dotyku, płonie pożądaniem.

Nigdy nie podejrzewała, że coś może mieć dla niej aż tak duże znaczenie.

Prócz gry, ma się rozumieć. Zastanawiała się, jakie to uczucie być połączonym z inną osobą, czym jest miłość, ale nigdy nie była w stanie tego pojąć.

Jednak jej ciało nie ma podobnego dylematu.

* * *

Po wszystkim rozmawiają.

Ale inaczej niż jeszcze niedawno, kiedy prowadzili jałowe konwersacje o niczym. Teraz czują, jakby otwarto przed nimi nowe drzwi. Kala nie zdawała sobie sprawy, że gadanie może sprawić jej taką przyjemność, nareszcie ma

okazję zwierzyć się komuś ze skrywanych latami myśli. Zawsze uważała, że to bzdury, ale chyba musiała podświadomie tego chcieć, gdyż rozmowa z Aladem jest niemal tak satysfakcjonująca, jak bycie z nim. Każde słowo przynosi ulgę.

Spotykają się codziennie po zapadnięciu zmroku, pod gwiazdami.

Kala do tej pory uczyła się o miłości jedynie z filmów, i to tylko tych, które pozwalano im oglądać. Opiekunowie uważali, że to doskonały sposób na szlifowanie języków obcych. Kandydaci na Gracza szukali jednak na ekranie odpowiedzi na pytania, których będą potrzebowali po opuszczeniu otoczonego drutem kolczastym obozu.

Na filmach, kiedy chłopak z dziewczyną kładli się obok siebie na ziemi, mając nad sobą jedynie usiane skrzącymi klejnotami niebo, on zazwyczaj pokazywał jej konstelacje, zadziwiając ukochaną swoim rozumieniem kosmosu. Kala i Alad zapamiętali mapy gwiazd jeszcze jako dzieci. Dla tych, którzy wiedzą, co nadchodzi, kryje się tam nie piękno, a groza. Nie sposób dziewczynie zaimponować. Co wie ona, wie i on. I vice versa.

Rozmawiają więc o tym, czego jeszcze nie poznali.

- Ciekawe, jak to jest dorastać z rodziną - mówi Kala.

- Pewnie ciągly zapieprz - odpowiada Alad. - Trzeba być w domu na czas, bo dostaniesz szlaban, każą ci zmywać gary i wynosić śmieci, a jeśli odpalisz granat na podwórku, będziesz miała ostro przewalone.

Kala wzdycha radośnie, myśląc o własnoręcznie wykonanych materiałach wybuchowych, które przetestowała zaledwie wczoraj. Eksplozja rozerwała starą szopę na malusieńkie kawałeczki.

- Brakowałoby mi granatów - przyznaje.

- Poza tym oni są tak jakby naszą rodziną - dodaje Alad. - Opiekunowie.

- No co ty, w niczym nie przypominają rodziny - śmieje się dziewczyna.

- A skąd możesz to wiedzieć?

- Pamiętasz dzień, w którym odszedł twój pierwszy opiekun? - pyta, czując, jak jego mięśnie tężeją pod jej palcami. - Stąd wiem.

Każde z nich miało już po kilkunastu nauczycieli; niektórych dało się lubić, o innych się zapominało, paru pomogło im znaleźć w życiu kierunek, a byli też tacy, którzy usiłowali zgotować im piekło. Żaden opiekun nie został z nimi dłużej niż pół roku - tak zapobiegano nawiązywaniu zbyt bliskich, opartych na emocjach relacji - i w efekcie ich twarze wraz z upływem czasu zlewały się w jedno. Lecz nikt nie zapominał pierwszego.

Dzieci sprowadzano do obozu jako raczkujące maluchy i wtedy przydzielano im opiekuna. Kala trafiła do puszystej kobiety o nieprzyjemnym głosie, ale szczerym uśmiechem. Miała na imię Hebat, co w starożytnym języku jej ludu oznaczało Pani Niebios. Aladowi przypadł Kingu, Wielki Emisariusz. Kala ledwie pamięta swoje dzieciństwo, ale wspomnienie strachu i samotności jest nadal żywe. Kluskowatymi paluszkami ścisnęła spódnicę Hebat, która ocierała jej łzy i wycierała nos podczas choroby. Nauczyła ją perskiego i sanskrytu, pokazała, jak się ubrać i zawiązać buty, umyć zęby i zapieść warkocze. Czytała dziewczynce do snu i Kala, zerkając przez jej pulchne ramię, sama zaczęła rozróżniać litery. Opiekunka była dla niej całym światem.

I któregoś dnia, tak po prostu, zniknęła.

Bez pożegnania.

Nie zostawiwszy swojego adresu czy numeru telefonu.

Na zawsze.

Pierwszy opiekun zawsze porzuca swojego podopiecznego bez zapowiedzi. To część treningu, istotna lekcja, jaką musi odebrać każdy kandydat: inni nie mają najmniejszego znaczenia, a żadna bliższa relacja z drugą osobą nie przetrwa. Po roku dzieci zostają oddelegowane do stale zmieniających się grup - jedni przychodzą, drudzy odchodzą, przeniesieni do innego obozu. Nikt i nic nie pozostaje takie samo dłużej niż parę miesięcy. Pewne jest tylko Endgame.

Kala nie rozmawiała z nikim o swojej pierwszej opiekunce.

- Moja miała na imię Hebat - mówi. - Myślałam, że naprawdę mnie kochała.

- Każde z nas tak myślało - rzuca Alad.

- Teraz to wiem, ale przez całe lata czułam się jak skończona idiotka. - Tego też nikomu nie mówiła, lecz czuje, że jemu może zwierzyć się ze wszystkiego. No, prawie wszystkiego. - Było mi głupio, bo mnie nabrała. Pomyśl tylko, miałam pięć lat i zadreczałam się, że jej nie przejrzałam.

- To była dobra lekcja - stwierdza mentorskim tonem chłopak. - Założę się, że już nigdy nie dasz się zrobić w konia.

- To była okrutna lekcja.

- Bo i życie jest okrutne. Dzięki temu jesteśmy twardzi.

- A może ja nie chcę być twarda - mówi Kala.

Alad przyciska swoje usta do jej brzucha, pod gładką skórą dziewczyny nie kryje się ani gram tłuszczu, jedynie napięte mięśnie.

- Założę się, że jeśli poszukamy, damy radę znaleźć jakieś wrażliwsze miejsca.

Czasem lepiej nic nie mówić.

* * *

Unikają się za dnia, żeby nikt nie podejrzewał, że coś między nimi zaiskrzyło. Istną męką jest patrzeć na niego z drugiego końca sali, kiedy powinna pracować nad tłumaczeniem starego tekstu sumeryjskiego. Odsuwa potrzebę odgarnięcia z czoła kosmyka, który opadł chłopakowi na oczy, choć i tak nie mogłaby tego zrobić. Ale to słodka agonია, jak naciskanie sińca palcem.

Podczas treningu jest rozproszona, wolniejsza, co nie umyka niczyjej uwadze.

- Co z tobą? - pyta któregoś wieczoru Britney, kiedy myją zęby.

Kala nieomal wybuchła radosnym śmiechem. Delektuje się myślą, że faktycznie się zmieniła, a inne dziewczyny mogą podziwiać szczęście, które ma wypisane na twarzy i nosi niczym odznakę.

- Tajemnica - odpowiada.

Britney kiwa z dezaprobatą głową, a potem, żeby pokazać, co o tym myśli, kręci tyłkiem. Ochrzciała się imieniem swojej ulubionej amerykańskiej gwiazdy pop i dba o to, żeby nikt o tym nie zapomniał.

Nie zadaje jednak kolejnych pytań. Przywykła – tak jak one wszystkie – że jej koleżanka nie lubi dzielić się swoimi tajemnicami.

Po raz pierwszy jednak Kala żałuje, że Britney nie draży sprawy.

Alad jest przerażony tym, co może się stać, jeśli opiekunowie coś zwęszą. Z kolei dziewczyna nie przejmuje się nic a nic.

- I co mogą nam zrobić? – pyta wesoło, łaskocząc go pod kolanem, gdzie odkryła szczególnie czuły punkt.

- Nie chcę nawet o tym myśleć – odpowiada chłopak.

Ona jednak zaczyna się zastanawiać. Najgorszą karą jest dyskwalifikacja.

Mogą odesłać Kalę, zatrzaskać za nią bramy obozu, ale wówczas otworzy się przed nią świat, w którym będzie mogła wieść normalne życie, a może nawet powrócić do swojej prawdziwej rodziny. Czy to faktycznie byłoby takie złe?

Nigdy nie dbała ani o Endgame, ani o zostanie Graczem. Trenowała ciężko, bo lubiła smak zwycięstwa, zresztą nie знаła lepszego sposobu na zabicie czasu. Ale to było, jeszcze zanim znalazła kogoś, na kim jej zależy.

Poznała nowe dla siebie uczucie, dowiedziała się, czego naprawdę chce od życia, a pragnie tylko jednego – Alada.

Niech poznają prawdę, niech ją odesłają. Co za różnica, skoro on odejdzie z nią?

Bo odszedłby.

Kocha ją tak samo mocno jak ona jego.

Na pewno.

* * *

- Żałuję, że nie możemy tutaj zostać na całą noc – mówi do niej Alad, kiedy leżą na usianej kamyczkami, skąpanej w księżycowym świetle polanie, o której dziewczyna zaczęła już myśleć jako o ich miejscu. – Chciałbym móc budzić się przy tobie.

- Kiedyś... – zaczyna Kala, ale gryzie się w język.

Nigdy nie rozmawiają o przyszłości.

- Kiedyś to wszystko się skończy i będziemy mogli być tak naprawdę ze sobą – dopowiada za nią Alad.

Kala chciałaby móc zatrzymać czas i żyć tą chwilą wiecznie.

- Opowiedz... Opowiedz mi coś – prosi.

Mości głowę na jego ramieniu i przykładła swoją dłoń do jego dłoni. Podoba jej się, że ich palce mają identyczną długość. A także to, że potrafią posługiwać się tymi samymi językami czy w mgnieniu oka rozwiązać skomplikowane algorytmy i równania z mnóstwem zmiennych. On jest nieco silniejszy, a ona odrobinę szybsza i ich sparingi często kończą się remisem. Na filmach jest inaczej, ale to nieistotne. Bo powinno być właśnie tak.

- Dawno, dawno temu był sobie przystojny chłopak i piękna dziewczyna. –

Jego głos jest jak miód, słowa płyną wolno i są doskonale wyważone. – Dorastali razem i choć pannica była nieprzeciętnie bystra, nie od razu zauważyła oczywiście.

- To znaczy?

- Ze chłopak był niesamowity! Księżę pośród ludu - szczyry się Alad.

- Założę się, że i ona była niczego sobie.

- Racja. Dziewczyna... była cudna.

Jego słowa zawisają w powietrzu. Kocha ją, nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Nie chodzi tylko o to, co mówi, ale jak mówi i jak wtedy na nią patrzy.

Kala rozmyśla, czy to by się zmieniło, gdyby poznały jej tajemnicę, jeśli dowiedziałyby się, co zrobiła.

- Nie pozwalano im być razem, ale znaleźli sposób - ciągnie Alad. -

Spotykali się każdej nocy i...

Dziewczyna kładzie mu palec na ustach.

- Nieładnie o tym rozpowiadać.

Alad odchrząkuje.

- ...i miło spędzali czas. Aż pewnego dnia chłopaka wybrano Graczem...

- Aha! Faceta?

- Oczywiście.

- Seksistowska świnią. - Kala wymierza mu żartobliwego kuksańca.

- Chrum, chrum.

- Jeśli myślisz, że tylko dlatego, że jesteś mężczyzną...

- Mogę mówić dalej? - pyta Alad.

Nie potrafi dłużej udawać rozżłoszczonej. Nie ma dla niej najmniejszego znaczenia, kto - czy to w opowieści, czy w życiu - zostanie Graczem. Ma całą tę grę w nosie, chce tylko poznać koniec historii.

- Proszę - odpowiada.

- No dobra. Chłopak został wybrany Graczem w swoim pokoleniu nie z powodu swojej płci, co byłoby głupotą w ogóle zakładać, ale dlatego, że był najświetniejszym przykładem człowieka, prawdopodobnie apoteozą swojej rasy.

- I skromnisiem.

- Właśnie. - Mówiąc, Alad głaszcze ciało Kali; jego palce wędrują tam i z powrotem, dotrzymując kroku słowom. - Rozdzielono ich na pewien czas...

Chciałaby wtrącić tutaj jakiś żarcik, aby przełamać tę poważną atmosferę, udowodnić jemu i sobie, że ta opowieść to jedynie wytwór wyobraźni, ale nie może się na to zdobyć. Sama myśl o spędzeniu nocy bez niego przynosi fizyczny ból; jakby ktoś odrąbywał jej kończynę.

- Lec ich poświęcenie się opłaciło - ciągnie Alad. - Chłopak chwalebnie dopełnił swojego obowiązku i dotrwał do końca...

- I obyło się bez żadnych komplikacji.

- Obyło się bez żadnych komplikacji, obsypano go złotem i dostąpił zaszczytów, jakie są udziałem wszystkich emerytowanych Graczy. Słowem: sława, pieniądze, władza.

O ile wiedziała, to akurat prawda. Byli Gracze mają zapewnione godziwe życie - pozostali członkowie ludu dbają, aby niczego im nie brakowało; ma to być podzięką za lata znoju i poświęceń. Pozostali kandydaci nie mogą liczyć na podobne przywileje. Odsyła się ich z niedużą sumą na koncie i podrobionym dyplomem ukończenia szkoły średniej, co musi im wystarczyć. Resztę życia spędzają na wyczekiwaniu sygnału od aktualnego Gracza, który

może czegoś od nich potrzebować. Niektórzy ze spuszczoneymi głowami maszerują z powrotem do obozowisk, gdzie niegdyś trenowali, dobrowolnie zgłaszając się na opiekunów, bo nie mogą wyobrazić sobie innego życia. Lecz zostać Graczem? To jak wygrać na loterii. O ile pozostanie się przy życiu wystarczająco długo, aby odebrać nagrodę.

- Uwolnieni od odpowiedzialności i obowiązku, chłopak z dziewczyną zamieszkali w pięknej posiadłości w Abu Zabi, po czym wzięli ślub i doczekali się dwóch urodziwych synów. Złożyli sobie obietnicę, że już nigdy nie rozstaną się choćby na jeden dzień. I żyli długo i szczęśliwie.

Kala przekręca się na bok, aby móc spojrzeć na jego twarz.

- Naprawdę tego chcesz? - pyta.

- Czego, ślubu? Dzieci? Pewnie. Jasne, jesteśmy młodzi, ale...

- Nie, nie o to mi chodzi, choć oczywiście się cieszę, bo... - przerywa mu dziewczyna.

Zaczęły się schody. Aż do dzisiaj nie rozmawiali o przyszłości, a teraz nagle Alad ot tak rozkłada przed nią czerwone dywany. Zbyt dużo, zbyt szybko.

Poza tym jest jeszcze tyle rzeczy, o których nie ma pojęcia.

- Chodzi mi to, czy naprawdę chciałbyś zostać wybranym Graczem.

- Pewnie, że tak. - Chłopak siada i przygląda się Kali badawczo, jakby zobaczył ją po raz pierwszy w życiu. - A ty nie?

Ona również siada i bierze jego dłonie w swoje. Dobrze jest je tak trzymać, choć woli, kiedy to on obejmuje ją, tuli do siebie, odcinając ich oboje od reszty świata.

- Tak... chyba? Sama nie wiem. Nigdy się nad tym nie zastanawiałam.

- Ciekawe, jak możesz tak mówić, skoro to nasz życiowy cel. Jedyny.

Przyświeca nam od samych narodzin.

- Nie od narodzin - zaprzecza szybko; o to właśnie chodzi.

- Jeśli wybiorą cię Graczem, dostajesz wszystko - mówi. - To nie tylko zaszczyt, jesteś ustawiona do końca życia. Oglądasz te swoje filmy, ale co wiesz o prawdziwym świecie? Tym poza Hollywood? Życie jest trudne, drogie i z każdym dniem coraz bardziej gówniane. Pewnie, że chcę zostać Graczem. Chcę mieć szansę uratować świat. A potem być na tyle bogatym i potężnym, by żyć tak, jak chcę. - Ścisła delikatnie jej dłonie. - I będę mógł chronić tych, których kocham.

Kocham. Po raz pierwszy ktoś z nich powiedział to słowo.

Tylko że Gracze nie kochają. Każdy to wie. Odzwyczajają się od miłości i nigdy już nie udaje im się pokochać. Nawet ci, którzy dożywają sędziwego wieku, umierają samotnie.

Alad pewnie powtarza sobie, że z nim będzie inaczej. Kala jednak nauczyła się czegoś o ludzkiej naturze: każdy ma się za wyjątek od reguły.

Nie ma zamiaru się z nim sprzeczać, na pewno nie po tym, jak powiedział magiczne słowo. Być może pozwolenie komuś na pokładanie wiary w co tylko chce to również wyraz miłości.

- To była świetna opowieść - mówi mu. - Naprawdę świetna.

- Teraz twoja kolej.

- Nie jestem w tym zbyt dobra.

- Chodziło mi o to, żebyś powiedziała, czego ty chcesz.

Kala wczepia się w niego zachłannie.

Alad śmieje się i odpycha ją.

- Poza oczywistościami, ma się rozumieć.

Nadeszła ta chwila. Może skłamać, może wymyślić jakąś trywialną zachciankę, jakąś bzdurkę typu motocykl albo nagroda Nobla. Lub może pokazać mu się od strony, którą do tej pory skrętnie ukrywała. Powiedzieć głośno to, czego nigdy nie powiedziała nawet przed lustrem, wyjawić prawdę, której nie zna nikt. Zaufać mu ze swoim mrocznym marzeniem, rozpaczliwym życzeniem, będącym fundamentem jej życia...

Zrozumie ją.

Nadal będzie ją kochał.

A może nawet pragnie tego samego...

Odwraca się od niego i zbierając odwagę, zamyka oczy. Nie chce patrzeć na swojego chłopaka, kiedy powie to, co zamierza.

- Chcę mieć rodzinę - szepcze.

- Znaczy... dzieci? Przecież mówiłem już, że ci je dam. To znaczy nie w najbliższym czasie, ale... - rozkręca się chłopak.

- Nie - przerywa mu Kala, choć łatwiej byłoby pozwolić mu mówić. - A raczej tak, chciałabym dzieci, ale nie to miałam na myśli, lecz... moją rodzinę. Ludzi, którzy mnie urodzili. Ludzi, którym zostałam odebrana.

- Aha.

Nie potrafi wyczytać nic z jego obojętnego głosu i nie może znieść ciszy, jaka zapadła, przedłużającej się niemiłosiernie chwili milczenia. Kala odwraca się z powrotem do chłopaka. Alad przypatruje się jej badawczo, jakby usiłował pojąć, co chciała mu przekazać. Kocha go za samo podjęcie tej próby, choć nie ma złudzeń, że nie podziela skrytego marzenia swojej dziewczyny.

- Nie myślisz czasem o nich? - pyta. - O tym, skąd przybyłeś? Do kogo należysz?

- Czemu miałbym? Oddali nas, Kala. Jesteśmy niechcianymi dziećmi.

- Tego akurat nie wiesz - drąży. - Niczego o nich nie wiemy. Skąd pewność, że to był ich wybór? Czy nam kiedykolwiek go dano?

Naładowana gniewem, który zawsze płonie w jej żyłach, kiedy dopuszcza do siebie podobne myśli, gotowa jest do ataku. Złość, ten niez mordowany towarzysz na co dzień trzymany pod kluczem, potrafi przynieść ukojenie.

Napawa się niesprawiedliwością oraz krzywdą, jaką jej - im - wyrządzono. Jeśli sprawi, że on również to dostrzeże, będzie mogła mu o wszystkim powiedzieć. Przejdą przez to razem.

- Zdajesz sobie przecież sprawę z tego, jak to funkcjonuje - mówi chłopak surowym tonem, niemal jakby udzielał jej nagany. - Dzieci i ryby głosu nie mają. Podejmuje się decyzje za nie, dla ich dobra. Dla dobra wszystkich.

- Nie jesteśmy już dziećmi, Alad.

- I dlatego robimy to, co konieczne, aby chronić nasz lud - syczy w odpowiedzi. - A przynajmniej ja dokonałem takiego wyboru.

Gadasz jak robot, ma ochotę powiedzieć. Jakby zrobiono ci pranie mózgu.

- Nie chodzi tutaj o nas, ale o coś więcej - ciągnie. - O koniec świata. O przetrwanie ludzkiej rasy. Jeśli rodzice nie chcieli oddać nas dobrowolnie,

świadczy to jedynie o ich samolubstwie. Niektóre rzeczy warte są poświęceń.

- A jeśli ktoś spróbowałby odebrać ci mnie? - pyta Kala.

- Nie ma szans.

- Ale jeśli?

- Nigdy bym na to nie pozwolił - odpowiada ze śmiertelną powagą. - Obiecuję.

Lecz to tylko puste słowo. Oboje tak naprawdę nie wierzą w obietnice. W ich życiu nie ma miejsca na przysięgi inne niż ta złożona sprawie, do której zostali przymuszeni.

Nie wytyka mu tego jednak. Nie chce się kłócić ani rozprawiać dłużej o zobowiązaniach, rodzinie, obietnicach. Ma serdecznie dość tej rozmowy.

Całuje go namiętnie, upewniając się, że nie powie już ani słowa.

Łatwiej nie słyszeć osądu w jego głosie. Zwątpienia.

Za to jego dotyk jest pewny.

Ramiona otulają ją ciszą i wtedy wyobraża sobie, że pragną tego samego.

* * *

Decyzja zapada następnego dnia; bez ostrzeżenia, bez znaku na niebie czy ziemi, bez tego charakterystycznego, niemal namacalnego napięcia w powietrzu, bez jarzącego się neonu mówiącego: „Oto dzień, w którym wszystko się odmieni”. Obwieszczona zostaje zwyczajnym klepieniem w ramię. Ktoś zaczepia ją niedługo po popołudniowym biegu i szepcze do ucha, że jest wzywana do głównego biura.

Pierwsze - i jedyne - co przychodzi jej do głowy, to myśl, że dowiedzieli się o niej i Aladzie. Bo niby czemu mieliby chcieć z nią rozmawiać?

Przekroczenie progu gabinetu przenosi każdego do innego świata. To jedyne klimatyzowane pomieszczenie w całym obozie, gdzie można choć na chwilę zapomnieć, że znajduje się w samym środku Ar-Rub Al-Khal, największej piaszczystej pustyni świata.

Powietrze jest tutaj świeże i chłodne, samo biuro zaprojektowano nowocześnie i ze smakiem. Równie dobrze mogliby przebywać w sercu Abu Zabi. Tyle że za oknem rozciągają się jedynie nieprzebrane połacie piasku. Za stołem konferencyjnym siedzą trzej opiekunowie: Adar ze strzelnicy, Ninsuna od dyscypliny oraz Zikia, która naucza strategii wojskowej lub, jak sama mówi o swoich zajęciach, sposobów zwyciężania. Zikia, w przeciwieństwie do pozostałych, nigdy nie zatrzymywała się w obozie na dłużej niż tydzień czy dwa, ale, także w odróżnieniu od reszty, zawsze wracała. Zahartowana ostrym treningiem i latami doświadczeń wydaje się odlana z betonu. Już samo jej spojrzenie wystarczy, aby ciąć stal. To od niej Kala nauczyła się, jak udawać słabą, mając nad przeciwnikiem przewagę, a jak przęć mięśnie, kiedy pozornie pozostała bez szans. Nałożyć na twarz maskę. Lecz w tej chwili Kala nie potrafi ukryć swojego zmieszania. Czuje się tak samo silna, jak i słaba.

Skoro to Zikia po nią posłała, sprawa musi być poważniejsza, niż sądziła. Musi mieć naprawdę przerąbane.

- 5SIGMA - odzywa się Zikia, skinąwszy do niej głową.

Kala zawsze lubiła tę kobietę. Starzejąca się wykładowczyni sama niegdyś była Graczem i osiągnęła biegłość w sztuce pozorów. Jest czarująca, kiedy tylko potrzebuje kogoś zmanipulować, ale błysk stali w jej oku nigdy nie gaśnie. Dziewczyna docenia również, że Zikia nawet nie udaje, jak pozostali, troski o los swoich podopiecznych. Kala staje przed opiekunami i czeka, aż któryś zarzuci jej złamanie zasad i zaordynuje karę.

Nie liczy się dla niej nic prócz Alada.

I tak zostaną razem.

Obiecał jej to.

Zikia wykrzywia usta w chłodnym uśmiechu.

- Gratulacje - mówi. - Zostałaś wybrana.

Nie tego się spodziewała i mija chwila, zanim doznaje olśnienia.

- Do czego? - zdąży jednak powiedzieć i wtedy momentalnie zdaje sobie sprawę, jak głupie jest jej pytanie.

Do czego jeszcze mogła zostać wybrana? Czy istnieje jakkolwiek inna możliwość?

- Będziesz naszym Graczem.

Teraz uśmiecha się już cała trójka. Przypominają prężące się do skoku szakale, czające się na najłabszego osobnika ze stada, który pozostał w tyle.

- Nie rozumiem - mówi.

- Za sześć miesięcy obecny Gracz przekroczy regulaminowy wiek - wyjaśnia Zikia. - I wówczas dostąpisz zaszczytu.

Kala powiedziała Aladowi, że nie ma pojęcia, czy chciałaby zostać Graczem. Nie kłamała, bo nigdy nie brała podobnej możliwości pod uwagę. Wydawało jej się to tak nieprawdopodobne, tak nierealne, że nie potrafiła sobie nawet tego wyobrazić. Teraz, kiedy została postawiona przed faktem dokonanym, już wie, czego chce, a czego nie.

Nie chce odpowiedzialności.

Nie chce nowego życia, obwarowanego kolejnymi regułami, zdefiniowanego obowiązkiem, podyktowanego potrzebami innych.

Nie chce się poświęcać, nawet w imię przetrwania swojego ludu.

Nie chce spędzić całych lat, czekając, aż z nieba spadnie śmierć, mając świadomość, że kiedy to nastąpi, będzie musiała działać.

Chce zapłakać.

Lecz dobrze ją wyszkolono. Uczyniono z niej wojowniczkę, broń z krwi i kości, zwinną i silną, zawsze opanowaną. Nie mogłaby się rozkleić, nawet jeśli tego właśnie by chciała.

Kiedy otwiera usta, dobywa się z nich głos pewny i bez śladu drżenia:

- Czy mogę zapytać, dlaczego ja? Britney jest lepsza w walce wręcz, Farzin to znakomity strateg, a... - przerywa, nie będąc w stanie wypowiedzieć jego imienia.

Alad tak bardzo chciałby znaleźć się na jej miejscu.

Co robi, kiedy się dowie, że odebrała mu jego marzenie?

- Możesz pytać, ale nie mamy obowiązku udzielić ci odpowiedzi - mówi

Zikia. - Nie potrzebujesz wiedzieć nic poza tym, że pokładamy w nasz wybór niezłomną wiarę. To musiałaś być ty, nikt inny.

Przekaz jest jasny: wybór należy do nich, nie do Kali.

Nikt nie zapyta, czy naprawdę tego chce. Tak jest i już, a ona musi to zaakceptować.

- Jutro rozpoczniemy twój trening.

- Rozpoczniemy? - dziwi się Kala; jej usta pracują same, bez wiedzy zeszywniałego, oszołomionego umysłu. - Całe życie trenowałam. Moje życie to trening!

- Nawet nie wiesz, czym jest prawdziwy trening - rzuca Zikia. - Ale się dowiesz.

- Spakuj swoje rzeczy - mówi Adar. - Jutro stąd wyjeżdżasz.

- Czekajcie, co? Jak to? Gdzie wyjeżdżam?

- Nie możemy ci tego powiedzieć - odpowiada Zikia. - I jeszcze coś. Ufamy, że utrzymasz to w sekrecie. Lepiej, żeby inni nie dowiedzieli się o naszej decyzji aż do twojego wyjazdu. Ludzie potrafią być... nieprzewidywalni.

- Nie mogę się nawet pożegnać? - oponuje Kala, kładąc nacisk na ostatnie słowo.

Zależy jej na pożegnaniu z jedną tylko osobą.

- Teraz, kiedy pochłaniać cię powinna tylko sprawa, o której rozmawiamy, to jeszcze istotniejsze - mówi Zikia. - A jeśli masz tutaj coś, a raczej kogoś, na kim ci zależy, uwierz mi, że lepiej się odciąć, póki jeszcze możesz.

To spojrzenie, ten ton... Sugerują, że wie.

Wie, że Kala kogoś ma. Wie, że na kimś jej zależy.

Nie, to niemożliwe. Przecież gdyby tak było, nie zostałaby wybrana na Gracza.

Może jeśli się teraz przyzna, opiekunowie zmienią zdanie.

Lecz głos więźnie jej w gardle.

- Masz szesnaście godzin - dodaje Zikia. - Pozałatwiasz swoje sprawy.

Ruszamy o świcie.

* * *

Nie ma nic, co chciałaby ze sobą zabrać. Poza jedną rzecz, szczególnie bliską jej sercu, ale nie zmieści się ona do plecaka.

Przez resztę dnia Kala zachowuje się, jakby nic się nie wydarzyło. Co i rusz musi przywoływać się do porządku, aby nie spanikować i nie rzucić się Aladowi w ramiona, upominać się, że trzeba poczekać, aż zostaną sami. Mają czas do świtu. Zdążą coś zaplanować.

Kala spędziła całe lata na tłumieniu emocji, przewyciężając ból i strach. Jest mistrzynią podstępów i okłamywania koleżanek nie sprawia jej trudności. Z łatwością zakłada na twarz uśmiech i kładzie się spać, jakby rano miała się również obok nich obudzić.

Nawet kiedy leży w łóżku i gapi się w ciemność, wznosi wysoki mur wokół targających nią uczuć. Opiekunowie radzili, żeby wyobrażała sobie każdą cegłę w wysokiej na kilkaset stóp, wzmocnionej stalą ścianie, która będzie w stanie zatrzymać nawet potężną, spienioną falę. Emocje to wyraz słabości, uczono ją, a Kala przykładała się do nauki.

Dopiero gdy za oknem pojawia się Alad, mur zaczyna się kruszyć. Kiedy

docierają na polanę i chłopak bierze ją w ramiona, Kala sama przebija tę cholerną zapórę, pozwała jej runąć, po czym zupełnie się załamuje.

- Co jest? O co chodzi? Kala, co się stało? - dopytuje, spanikowany, zdezorientowany Alad, szukając na jej ciele ran, czegokolwiek, co tłumaczyłoby zachowanie tego żalostnego kłęбка nerwów drżącego w jego ramionach.

Kala przecież nie jest taka. Nigdy nie była.

Po raz pierwszy poddała się emocjom. Nie miała pojęcia, jak trudno jest wziąć się potem w garść. Trzyma się kurczowo Alada, przyciska się do niego, podpira o jego ciało.

- Padło na mnie - mówi, kiedy jest już w stanie cokolwiek powiedzieć. Leci jej z oczu i z nosa. Dziewczyna prawie wybucha śmiechem, myśląc, jak uroczo wyglądają w takich chwilach bohaterki filmów, bo nie ma w tym nic słodkiego. - Zostałam wybrana.

- Ale do czego?

- Do Gry.

Alad był jej podporą - dosłownie i w przenośni - i kiedy chłopak momentalnie odsuwa się od niej, Kala potyka się i niemal upada. Tworzy się między nimi przepaść, jakby decyzja, która zapadła, niepostrzeżenie wyłobitła rozpadlinę, dzieląc jej życie na przed i po. Stoją po przeciwległych stronach urwiska, przyglądając się sobie.

- Gratuluję - mówi oschle Alad.

- Nie, nie gratuluj mi! - Jeśli tylko pomoże mu zrozumieć, przepaść na powrót się zasklepi. - Żadnych gratulacji! Nie chciałam tego! Kto mógłby chcieć?

Chłopak krzywi się, słysząc jej słowa. Kala żałuje, że nie może ich cofnąć, choć są przecież prawdziwe. Zaczyna rozumieć, jak będzie od tej pory wyglądało jej życie; nie należy już do niej. Alad nie chciałby dostąpić tego wątpliwego zaszczytu, gdyby zdawał sobie sprawę z tego, co ona teraz czuje. Jakby spadała, ściągana w dół, coraz niżej i niżej, przez brutalną, niepowstrzymaną moc.

- Żałuję, że nie wybrano ciebie - mówi, wyciągając do niego dłoń. On ją odtrąca, doszukując się w geście Kali nieszczerości. Nie rozumie jej.

Nie wierzy, że mogłaby tego żałować.

- Czyli to koniec - chrypi Alad. - Pożegnanie.

Nikt nie wie, jak wybiera się Graczy ani gdzie znikają, kiedy zapadnie decyzja. Ale każdy zauważył, że wracają odmienieni.

I to jeszcze jak.

W pewnym sensie Gracze są tacy jak Zikia. Potrafią być uprzejmi, mili, czarujący; ich oczy lśnią, kiedy z kimś rozmawiają. Lecz serca powleczone mają lodem. Kala chciałaby uwierzyć, że akurat jej się to nie przydarzy, że to niemożliwe, aby ten tajemniczy trening odarł ją z tego wszystkiego, co stanowi podstawę jej osobowości, i przemienił w osobę, która nie jest w stanie kochać.

I wtedy uświadamia sobie, że jest dziewczyną wychowaną na opowieściach o inwazji obcych i nadciągającej apokalipsie.

Nic nie jest niemożliwe.

- Ucieknijmy razem - mówi szybciej niż myśli, słyszy wypowiedziane przez siebie słowa, jeszcze zanim decyduje się otworzyć usta.

Nie pragnie jednak niczego innego.

- C-co? - duka, tak samo oszołomiony jak ona przed paroma godzinami.

- Po prostu zwieźmy - dodaje Kala, coraz bardziej podekscytowana, czując kiełkującą nadzieję. - Jeszcze dzisiaj. Ucieknijmy stąd, daleko, jak najdalej od nich, pieprzyć Graczy i to ich durne Endgame.

Dociera do niej, że to faktycznie możliwe, nawet bardzo. Ba, to konieczność. Oto odpowiedź, której szukała, cud, na który czekała. Jakby rozwiązanie wszystkich jej problemów nagle spadło z nieba. Jest jednak zbyt mądra, aby zaufać temu przeczuciu. Cuda zdarzają się jedynie wtedy, gdy wyciągniesz do nich pomocną dłoń.

Może życiu też trzeba dopomóc.

- I gdzie byśmy poszli? - pyta Alad.

Oboje wiedzą, że macki Sumerów sięgają daleko. Gdyby Kala sprzeciwiła się ich postanowieniu, dopadliby ją. I wymierzyliby karę.

- Nic tam na nas nie czeka - ciągnie - nasze życie toczy się tutaj.

- Raczej twoje życie - odcina się Kala. - Bo ja wyjeżdżam stąd jutro, tak czy inaczej. Pozostaje tylko kwestia tego, czy udam się tam, gdzie mi każą, czy tam, gdzie chcę.

- Kala, to tylko parę lat. Dasz sobie radę z palcem w nosie. Kilka lat i z głowy, a potem możesz mieć wszystko, co tylko chcesz. Możemy. -

Obejmuje ją czule, a dziewczyna nareszcie odzyskuje oddech.

Czy nadal będzie ją chciał, kiedy pozna prawdę?

Bo nie ma już czasu na czekanie.

Musi mu to powiedzieć teraz.

- Jest jeszcze coś - zaczyna. - Coś, o czym... - Przełyka ślinę. To, co zrobiła, jest kategorycznie zakazane, wręcz nie do pomyślenia. - Odszukałam swoją rodzinę... prawdziwą rodzinę. Mam adres. Dowiedziałam się o niej wszystkiego.

- I nic mi nie powiedziałaś? - Trudno wyczytać cokolwiek z jego głosu, ale nie przestaje jej do siebie tulić.

- Nie mogłam, bo wiedziałam, co sobie o mnie pomyślisz. Że jestem, sama nie wiem, słaba albo głupia.

- To, co robisz, nie jest oznaką ani słabości, ani głupoty, Kala.

- Z początku nawet miałam zamiar o tym zapomnieć - przyznaje. Tama puściła, słowa płyną z niej same szerokim strumieniem. - Po prostu chciałam wiedzieć. Ale teraz... muszę się z nimi zobaczyć. Nie mogę znieść myśli, że są na wyciągnięcie ręki, a ja nie zobaczę ich twarzy. Nie spodziewam się, że zrozumiesz, nikt nie rozumie. Pewnie masz mnie za dziwoląga, ale nic na to nie poradzę. Zawsze mi czegoś brakowało i teraz już wiem czego. Ich. Są częścią mnie. Tak jak i ty. Muszę to zrobić, a nie chcę wyjeżdżać bez ciebie. Nigdzie i nigdy. Chodź ze mną, tylko się z nimi spotkamy i pojedziemy gdziekolwiek nam się zamarzy, będziemy mogli zrobić to, na co nam tylko przyjdzie ochota. Chociaż raz dokonajmy wyboru. Zdecydujmy o swoim życiu.

Alad milczy.

Nawet na nią nie patrzy.
Czyli to już koniec, myśli Kala.
Mogę uciec bez niego.
Nie potrzebuję go.
Nikogo nie potrzebuję.

I wtedy lód topnieje, a na twarzy Alada pojawia się uśmiech. Chłopak podrywa ją z ziemi, tuli do siebie, szepcząc: „Tak, tak, tak”. Kala zdaje sobie sprawę, że nie przeżyłaby innej odpowiedzi.

* * *

Ruszają dwie godziny przed świtem.
Niechętnie się z nim rozstają na czas organizowania prowiantu. Zabierają ze sobą zapas wody, broń i gotówkę, którą podwędzili z domków opiekunów. Potrzebują jej, aby dotrzeć do celu. Uznali, że pójdzie im szybciej, jeśli się rozdziela, a im prędzej, tym lepiej.

Kala czeka na chłopaka w umówionym miejscu, pięćdziesiąt jardów od wieżyczki strażniczej, panikując, że nie przyjdzie. Mijają sekundy, potem minuty, a Alada jak nie było, tak nie ma...

Ale przychodzi.

Nieprzypadkowo umówili się właśnie tu. Zmianę mają Dilshad i Javed, a każdy wie, że Dilshad notorycznie wymyka się, aby pograć w pokera z personelem kuchennym, Javed zaś, zanurzony po uszy w świecie internetowej pornografii, nie zauważyłby nawet przejeżdżającego obok jego posterunku pociągu towarowego.

A oni są jednak trochę bardziej subtelni.

Przecięcie jednego kabelka rozwiązuje kwestię siatki pod napięciem. Potem idzie im równie łatwo. Pokonywać ogrodzenia zwieńczone drutem kolczastym mogliby nawet w śnie. Alad idzie pierwszy, podciąga się i przeskakuje na drugą stronę z gracją gimnastyka balansującego na drążkach. Łapie rękoma siatkę, chroniąc się przed upadkiem, a resztę drogi pokonuje, schodząc. Jest bezpieczny. Wolny.

Kala uwielbia patrzeć, jak się porusza, podziwia jego drgające, twarde mięśnie. Nawet teraz, kiedy jedno fałszywe posunięcie może kosztować ich uruchomienie syren alarmowych i natychmiastowy pościg, dziewczyna pozwala sobie na chwilę zadumy. Nie może uwierzyć, że Alad należy do niej. Że ona należy do niego.

Przychodzi jej kolej. Kala wspina się do połowy wysokości siatki, odpycha się od niej nogami, wybija i przesadza drut kolczasty do góry nogami, sięgając na czuja rękoma do ogrodzenia. Jej palce ciasno oplatają ogniwa. Zawisa jakieś sześć stóp nad ziemią. Tak niewiele dzieli ją od wolności, że nie chce tracić czasu i odpycha się ponownie od siatki, szybując przez nocne powietrze. *A więc tak to jest być wolną.*

Jakby się latało.

Łąduje z gracją, czując, jak siła uderzenia rozchodzi się jej po kościach. Od razu oboje ruszają sprintem przez pustynię, w noc, chcąc znaleźć się jak najdalej od obozu, zanim ktoś się zorientuje, że ich nie ma. Plan prezentuje

się następująco: biec aż do świtu, potem znaleźć odpowiednią kryjówkę, jaskinię lub wyschnięte koryto rzeczne, gdzie będą mogli przeczekać poszukiwaczy, którzy z pewnością wyruszą ich tropem po wschodzie słońca. Żadne z nich nie odzywa się ani słowem, nawet na siebie nie zerkają. Kala biegnie tuż za Aladem, skupiona na płynnych, równych ruchach jego nóg i miarowym kołysaniu ramion. Dostrzega kropelki potu spływające po znajomej krzywiznie karku. Wspomina ten pierwszy raz, kiedy faktycznie go dostrzegła, i uświadamia sobie, jak mało wówczas wiedziała, co to znaczy naprawdę żyć.

* * *

Plotki mówią dobitnie, co przytrafia się tym, którzy uchylają się od obowiązku i decydują na głupkowaną ucieczkę.

Przyjdą po ciebie.

Znajdą cię bez względu na to, gdzie się chowasz.

Zasłonią ci oczy, zwiążą, zamkną w nieoznakowanej furgonetce i będą trzymać w odosobnieniu tak długo, aż zrozumiesz swój błąd.

Nauka płynie z prania mózgu.

Lub głodu.

I tortur.

Odcinają palce, wrywają zęby. Podtapiają i rażą prądem. Jeśli zachodzi podejrzenie, że doszło do przecieku istotnych informacji, odcina się jeńcowi język.

A przynajmniej tak mówią plotki.

Podobne opowieści krążą jedynie o zbuntowanych kandydatach, o dzieciach, które nie mają tak naprawdę znaczenia dla sprawy. Nigdy na temat samych Graczy. Oni po prostu nie uciekali. A jeśli nawet tak się kiedyś zdarzyło, konsekwencje musiały być zbyt przerażające, aby o nich mówić.

Kala nie wierzy w ani jedno słowo. To bajeczki na dobranoc, którymi straszyc się najmłodszych, żeby przypadkiem nie przyszło im na myśl uciec z jedyne go domu, na jaki mogli liczyć. Po nią jednak przyjdą, nie ma co do tego wątpliwości. Dobrze więc, że sami nauczyli ją, jak się ukrywać. I jeśli przyjdzie co do czego, jak się bić.

Rodzina Kali mieszka w Abyaneh, jednej z najstarszych osad w Iranie, będącej domem dla niecałych dwóch setek rodzin. Chętnie zjeżdżają tam także turyści poszukujący korzeni kultury perskiej. Abyaneh leży w środkowej części kraju, przeszło półtora tysiąca kilometrów dalej. Aby dotrzeć do wioski, trzeba przekroczyć granicę Jemenu i Arabii Saudyjskiej, przeprowić przez Zatokę Perską i dostać do serca Iranu.

Zdążyła zapoznać się z mnóstwem informacji na temat swojej rodziny. Jej matka to Roshan Jahandar, a ojciec Parham. Ma dziewięcioletnią siostrę Minę. Dowiedziała się też, jak nazwano ją po narodzinach: Simin. Słowo to oznacza „delikatny” i bardziej pasowałoby do kogoś innego. Nocą, przed zaśnięciem, często powtarzała je cichutko, próbując sobie wyobrazić, kim mogła być ta dziewczyna, i zastanawiała się, czy jej część nadal tkwi gdzieś w Kali.

Jej ojciec jest lekarzem, a matka pisze instrukcje obsługi zamieszczane online. Kobieta ma zielone oczy. Mężczyzna nierówne uszy. Siostra zaś może się pochwalić identycznym kolorem włosów co Kala. Dziewczyna zdołała złamać zabezpieczenia niezliczonych plików i dowiedzieć się mnóstwa rzeczy, a internet i tak nie odsonił przed nią wszystkich tajemnic. Żaden folder, żaden gigabajt danych krążących w cyberprzestrzeni nie dał jej odpowiedzi na naprawdę istotne pytania, na które musiała otrzymać odpowiedź.

Czy rodzice o niej pamiętali? Czy oddali ją dobrowolnie?

Czy była kochana? Czy za nią tęsknią?

Jak to jest być córką? Mieć matkę i ojca? Rodzinę?

Czy to w ogóle jeszcze jej rodzina?

Podróżują jedynie nocą, a za mapę służą im gwiazdy. Powoli przemierzają kolejne odcinki pustyni, od zmierzchu do świtu pokonując ciągnące się milami wydmy. Za dnia szukają kryjówek, przed snem szepczą sobie do uszu miłe rzeczy. Trzeciej nocy, kiedy kończy im się zapas wody, docierają do beduińskiego obozu. Kala i Alad przetrząsają ich rzeczy śpiących podróżników, zabierając to, czego potrzebują, łącznie z dwoma wielbłądami, dzięki którym mogą poruszać się znacznie szybciej. Niedługo potem docierają do złóż ropy naftowej Shaybah, co oznacza, że przekroczyli już granicę Arabii Saudyjskiej i tylko kilka mil dzieli ich od Zjednoczonych Emiratów Arabskich.

Znajduje się tam pas startowy, a kradzież samolotu to błaħostka. Mglenie oka zajmuje im podróż do szmaragdowego miasta Abu Zabi. Patrzą z rozdziawionymi ustami na drapacze chmur i przyjezdnych obwieszonych drogą biżuterią. Relaksują się w chłodzie klimatyzatora, ciesząc się przestronnym apartamentem hotelowym. Mogli sobie na to pozwolić dzięki kradzionemu numerowi karty kredytowej. Mają jacuzzi i tyle wody, ile dusza zapagnie. Aż chce się zostać choćby chwilę dłużej.

- Nie mogę uwierzyć, że to się dzieje naprawdę - mówi Aladowi Kala; powtarza to regularnie. - Zrobiliśmy to.

To dla niej jak zaklęcie. Zamykając oczy, boi się, że kiedy je otworzy, będzie z powrotem w obozie, a cała ucieczka okaże się jedynie snem.

- Tak, zrobiliśmy to - wtóruje jej, jak zawsze, Alad. Po czym, jak zawsze, składa na ustach dziewczyny pocałunek.

Udaje im się włamać na stronę Emirates Airlines i zarezerwować dwa miejsca w samolocie do Londynu, który odlatuje o poranku. Podają swoje prawdziwe imiona, a następnie kupują dwa kolejne bilety na lot do Tokio jako Enki i Enlil, sumeryjskie bóstwa ziemi i powietrza. Jeśli opiekunowie będą ich szukać, na pewno natkną się na te okruchy, które dla nich rozrzučili. Kala ma nadzieję, że ich niedawni nauczyciele pierwszą rezerwację uznają za podpuchę - bo to zbyt oczywiste, zbyt łatwe do namierzenia - i podażą za tropem tokijskim. Wtedy rozpocznie się szukanie wiatru w polu.

Tymczasem Kala i Alad zdobędą lewe paszporty, wynajmą łódź i przeplyną zatokę, po czym - bo najbezpieczniej jest w tłumie - złapią autobus jadący na północ, do Iranu, i dotrą przynajmniej do Ardestanu. Tam ukradną samochód,

a może nawet, jeśli poniesie ich fantazja, dwa motocykle, i zaszyją się gdzieś z dala od miast.

- Nie martw się niczym - mówi Alad, kiedy autobus podskakuje na wertepach niekończących się dróg, pokrytych kurzem i ciągnących się przez monotony, jakby pomazany brązową farbą krajobraz. Ktoś kilka siedzeń za nimi wiezie klatkę z kurczakami, których gdakanie jest niemal równie irytujące jak ich zapach. - Niedługo będziemy na miejscu.

Chłopak myśli, że Kala się niecierpliwi, ale jest przeciwnie - im bliżej są celu, tym bardziej chciałaby zwolnić.

Co robi, jeśli się okaże, że ich nie polubi?

Co, jeśli oni nie polubią jej?

Albo jeszcze gorzej: co, jeśli okażą się jej zupełnie obcy?

Jeśli przestąpi próg i nie poczuje zupełnie nic?

Jeśli się okaże, że to, czego szukała przez całe życie, nie istnieje?

Tak długo pragnęła wypełnić tę lukę i jeśli tam, dokąd zmierza, nie odnajdzie brakującego elementu układanki, nie odnajdzie go już nigdzie. A dziura w jej duszy pozostanie na zawsze niezalutana.

Te lęki nie pozwalają jej zasnąć, lecz wtedy Alad mruczy coś przez sen lub przekręca się na bok i obejmuje ją ramieniem, a obawy znikają.

Nic nie może pójść nie tak.

* * *

Osada jest mniejsza, niż się spodziewali. Gdziekolwiek zauważają niepasujące do krajobrazu oznaki nowoczesności - talerze satelitarne i maszty telefonii komórkowej. Maszerują przez centrum wioski z wybałuszonymi oczyma, nie mogąc napatrzeć się na czerwień gleby i tradycyjne, lokalne, kolorowe stroje. Idąc uliczkami biegnącymi między kamieniczkami, mają wrażenie, jakby przeniesli się o całe lata w przeszłość, znaleźli z dala od cywilizacji, w krainie nietkniętej przez czas. Miejscu poszukiwanym przez tych, którzy pragną się skryć przed światem.

A przynajmniej takie myśli przychodzą Kali do głowy, kiedy staje na schodku domu, który mógł być jej domem. Niewykluczone, że sprowadzili się tutaj, aby o niej zapomnieć, aby uciec od tego, co minione.

Budynki nie mają tabliczek. Zajrzeli do pobliskiej kawiarni i zapytali, gdzie mieszkają Jahandarowie. Odpowiedzi udzieliła im połowa klienteli. Musieli przejść milę na północ od spożywczaka mieszczącego się przy krawędzi osady, gdzie cywilizacja ustąpiła miejsca przyrodzie. Stała tam nieduża, pomalowana na niebiesko chatka otoczona drzewami figowymi. Ludzie z kawiarni prosili, aby pozdrowić gospodarzy. Jahandarowie są tutaj niewątpliwie lubiani. Kochani.

Dom. Drzewa. Kala poznaje smak strachu. W znalezionych przez nią w sieci dokumentach nie pojawiło się ani słówko na temat tego, dlaczego padło akurat na jej rodzinę, na nią. Czy oddano ją dobrowolnie? Czy sami się zgłosili? Przenieśli się do tej osady rok po tym, jak została zabrana - lub oddana - i zostali.

Przed czym uciekali? Przed wspomnieniami czy przede mną?

- Może to jednak zły pomysł - mówi Alad, z pewnością wyczuwając strach Kali. Proponuje jej honorowe wyjście z sytuacji. - Nie musisz pukać.
- Przebyliśmy całą tę drogę... - Nienawidzi siebie za ten pełen zawodu jęk.
- A możemy pójść jeszcze dalej - odpowiada chłopak i aż mu się oczy świecą na samą myśl. - Ciągłe rozmawiamy o przyszłości, po co na nią czekać? Niech nasze jutro rozpocznie się dzisiaj. Teraz. Zapomnijmy o tym, co było, i żyjmy resztą naszego życia.
Uzgodnili, że udadzą się do Paryża, bo filmy opisują to miasto jako najromantyczniejsze miejsce na ziemi. Alad ma rację, mogliby wyruszyć nawet i za moment, nareszcie uchylić drzwi przyszłości.
Kocha go za samą sugestią, za danie jej możliwości wyjścia z tego z twarzą. Kala poznaje, że on również się boi i nie gardzi nią za jej strach. Za to również go kocha.
- Myślisz, że jeszcze o mnie pamiętają? - pyta.
Alad gładzi ją palcem po policzku.
- Nie sądzę, aby ktokolwiek mógł o tobie zapomnieć.
Zza drzwi słychać grającą muzykę.
Nie, nie muzykę. Ktoś gra grę. Kala wyobraża sobie niepewne dziecięce rączki.
Swoją siostrę.
Puka.

* * *

- Tak?
Kala rozpoznaje kobietę. Zna ją ze zdjęć, które ściągnęła z sieci. Jest o parę cali niższa od niej i puszysta. Ma pomarszczoną skórę, charakterystyczną dla osoby, która zbyt długo przebywa na słońcu.
- Słucham?
Sprawia wrażenie miłej, ale wygląda na obcą.
- Tak? - niecierpliwi się kobieta, matka. Nie poznaje swojej córki. - O co chodzi?
Kala zawsze myślała, że poczuje w tej chwili coś wyjątkowego, że na widok rodzica uaktywni się jakiś feromon albo ożywi uspięne przed laty wspomnienie i zapała do matki spontaniczną miłością. Lecz teraz już wie, jak to jest naprawdę, zdążyła poznać fundamentalne prawo natury: coś nie może powstać z niczego.
Ale czy to samo prawo nie nakazuje matce rozpoznać swojego dziecka?
Czy w twarzy Kali naprawdę nie zachowało się nic sprzed lat?
Coś, co dałoby kobiecie znak?
Coś, co pozwoliłoby jej zobaczyć?
Bo jeśli nie, jeśli nic takiego nie przetrwało, co ona tutaj w ogóle robi?
- Chyba powinniśmy już pójść - szepcze do Alada.
Chłopak bierze ją za rękę - albo chce przekonać ją do zostania, albo delikatnie odciągnąć od drzwi. Kala nigdy się tego nie dowie, gdyż dokładnie w tej chwili do pokoju przybiega mała dziewczynka i zerka ciekawie zza pleców matki, aby rzucić okiem na gości, posyłając im na

powinności szeroki, bezzębny uśmiech.

- Ona wygląda dokładnie jak ty - mówi zaskoczony Alad.

Kobieta patrzy nerwowo to na swoje dziecko, to na nieznaną. Kala się zastanawia, czy przypadkiem nie przypomina sobie ostatniej takiej wizyty, kiedy niespodziewani goście również byli dziwnie zainteresowani jej dzieckiem.

- Pytam po raz ostatni: kim jesteście i czego chcecie?

Kala ma tyle do powiedzenia, ale jest w stanie wydusić z siebie tylko jedno słowo, imię, którego, jak czuje, ma pełne prawo używać:

- Simin.

Kobieta zamiera. Blednie. Chce zawołać męża, ale to ponad siły korpulentnej gospodyni; głos więźnie jej w gardle, stać ją jedynie na ledwo słyszalny szept:

- Idź po ojca - chrypi do dziecka. - Ale już.

Dziewczynka, tupocząc, odbiega, a jej matka nie spuszcza z Kali oczu.

Nadal stoi bez ruchu jak zaklęta.

- Simin? - odzywa się nareszcie, głos jej drży przy drugiej sylabie - Moja mała Simin?

Kala czekała tak długo, żeby to powiedzieć:

- Mamo?

Okrzyki radości. Objęcia. Matczyne łzy. Ojcowski śmiech. Pośród tej symfonii radości podkreślanej nerwowymi piskami dziecka i zapachem szafranu oraz gałki muszkatołowej Kala nareszcie rozumie, co to znaczy powrócić do domu.

* * *

Czuje się, jakby oglądała swoje życie z boku. To nie może być prawda. Marzyła o tej chwili, tak wiele razy odgrywała ją w wyobraźni i okazuje się, że rzeczywistość jest równie cudowna. Sny takie jak ten z zasady się nie spełniają.

A jednak.

Ojciec podaje jej i Aladowi kopiastrą michę gulaszu z baraniną. Matka szlocha i szlocha, głaszcząc Kalę po głowie, zasypując czoło córki pocałunkami.

Siostra, bystra i dzielna, już zdążyła się zakochać w młodym przystojniaku, który zawitał do ich domu.

Powtarzają się pytania, co porabiała przez wszystkie te lata, ale Kala nie chce o tym rozmawiać. Sama również szuka odpowiedzi. Zastanawia się, co straciła. Pragnie dowiedzieć się czegoś o swojej rodzinie. O osobie, jaką mogłaby być. Ale to trudne pytania i nawet nie ma pojęcia, jak je zadać. Na razie chce chłonąć swoją radość. Pożyć. Czuje się, jakby połknęła słońce. Tak musi smakować szczęście. Nareszcie może żyć tak, jak chce, obok bliskich jej ludzi.

Kończą deser i popijają parującą herbatę, kiedy rozlega się grzmot.

Co jest dziwne, gdyż noc jest spokojna.

Spogląda na Alada i już wie, że to nie był piorun.

Helikopter. Może dwa. Zbliżają się.

Kalę nauczone reagować szybko, wychowano ją na bohaterkę i obrończynię swego ludu.

Ale kiedy przychodzi co do czego, jest zbyt wolna.

Zrywa się na równe nogi, gdy uzbrojeni napastnicy wpadają przez drzwi i okna.

Krzyczy, aby wszyscy padli na ziemię, widząc, że mężczyźni podnoszą broń. Rzuci się w stronę siostry, chcąc własnym ciałem osłonić ją przed krzywdą. Rozlega się huk pierwszego wystrzału.

Pędzi co sił... lecz jest zbyt późno.

Koniec nadchodzi tak nagle jak początek.

Matka pada z kulą w głowie.

Ojciec również.

Siostra też.

Ich ciała leżą nieruchomo. Podłoga lepi się od krwi. Alad stoi w rogu pokoju, obserwuje.

Ktoś krzyczy.

Kala zdaje sobie sprawę, że to ona.

Udaje jej się przestać. Słychać już tylko ryk śmigłowca.

Ataku dokonało czterech mężczyzn. Dowodziła nimi kobieta.

Zikia. Przyszła po nią.

Kala mogłaby przysiąc, że nikt ich nie śledził. Nie ma pojęcia, jak ich odnaleźli, przecież byli ostrożni.

Za jej nierozwagę ci ludzie zapłacili życiem.

- Gracze nie mogą rozpraszać się emocjami - mówi Zikia. - Dobrze to wiesz.

Troska to słabość. Miłość jest zagrożeniem.

- Jak? - szepcze Kala; musi się dowiedzieć, gdzie popełniła błąd.

- Doskonale, Aladzie - rzuca niedbale Zikia. - Pokazałeś swoją prawdziwą twarz.

Kala odwraca się do chłopaka, którego kocha, który jest całym jej światem.

To przecież niemożliwe.

Nic nie jest niemożliwe.

- Alad? - mówi, a w jej głosie kryje się niewypowiedziana prośba.

Powiedz, że ona kłamie. Powiedz, że byś tego nie zrobił.

Lecz on mamrocze jedynie:

- Przepraszam.

Gdzieś w głębi Kali zawsze ziała czarna dziura. Teraz, słysząc tylko to jedno słowo, pozwala jej się pochłonać.

- Nie miałem wyboru - ciągnie - zdradziłaś sprawę. Musiałem komuś powiedzieć, a oni obiecali, że jeśli się dowiem, gdzie chcesz się udać, dadzą ci spokój, a Graczem mianują mnie. Ty tego nie chciałaś, ja tak. To niesprawiedliwe.

Kala nie rozumie ani jednego słowa z tego bełkotu, ledwie słyszy jego głos przebijający się przez dzwonienie w uszach; to pobrzmiwa echo śmiechu jej siostry.

- I tak by nas znaleźli. Przecież wiesz. A tak jest łatwiej. Oboje dostaniemy to, czego chcemy. Nie miałem pojęcia, co chcą zrobić, Kala. Musisz mi uwierzyć. Musisz mi wybaczyć. Skąd miałem wiedzieć?

Jakimś cudem w jej ręce materializuje się broń. Pistolet caracal, jej ulubiony. Poręczny i zabójczy. Tak jak ona.

- Oddałaś się głupcowi - mówi Zikia; to jej dłoń spoczywa na ramieniu Kali, delikatnym uciskiem dając do zrozumienia, co powinna teraz uczynić. - Twoje uczucia zaślepiły cię, nie potrafiłaś zaakceptować prawdy i patrz, do czego to doprowadziło.

Troska to słabość.

Miłość jest zagrożeniem.

- Kala - prosi Alad. - Kala, kocham cię. Zrobiłem to dla ciebie. Dla naszej przyszłości.

Dziewczyna czuje metaliczny zapach krwi, który będzie pamiętała za każdym razem, kiedy pomyśli o matce. Nie woń szafranu, ale odór śmierci.

- Kala, proszę. - Chłopakowi załamuje się głos.

Kala to imię, którym sama się ochrzciła. Nie jest prawdziwe. Simin to tylko pozostałość po dziecięcym śnie. Kala oznacza czas, niszczyciela wszystkiego. Są ludzie, dla których jest to miano bogini śmierci.

Nazywa się 5SIGMA. Zawsze była 5SIGMA. Teraz to rozumie i wie, co należy zrobić.

Pociąga za spust.

Na czole Alada wykwita krwawa plama. Chłopak otwiera szeroko oczy, za którymi kryje się jedynie pustka. Zawsze dobrze celowała.

- Doskonale - mówi Zikia, po czym dodaje: - Przykro mi, że tak to się skończyło.

- A mnie nie - odpowiada Kala.

Odwraca się, mija Zikię i bez słowa przechodzi nad zwłokami tych, których tak rozpaczliwie będzie próbowała zapomnieć. Skoncentruje się na przyszłości i wymaże przeszłość. Nie straci ani chwili na płacz i żal.

Jest wyżłobiona, ale nie zagnieździ się już w niej ani strach, ani słabości z nim związane.

Będzie parła naprzód. Zapomni o Aladzie, zapomni o rodzinie, zapomni o miłości. Przystanie rozmyślać nad tym, co mogłoby być, a skupi się na tym, co jest.

Na Grze.

Na zwycięstwie.

Na przetrwaniu.

Nic innego się nie liczy.

MARCUS

Kiedy Marcus był dzieckiem, nazywano go Małą.
Miał to być komplement i tak też Marcus swoje przezwisko odbierał.
Jako czterolatek wdrapał się po trzydziestometrowej ścianie, a strach nawet nie zjrzał mu w oczy. Żaden inny dzieciak z jego poziomu nie dostał się do dzwonka na szczycie. Od tamtej pory Marcus starał się wspinać wyżej niż pozostali, zawsze musiał być pierwszy u celu, gdzie czekał na resztę z aroganckim uśmiechem i słowami: „Co tak długo?”.
Potrafił wleźć wszędzie. Na drzewa, góry, aktywne wulkany, nachylone pod kątem dziewięćdziesięciu stopni granitowe zbocza i gładkie ściany tokijskich wieżowców.

Kreteńskie łańcuchy górskie były jego placem zabaw. Wdrapał się na wszystkie Siedem Szczytów – najwyższe wierzchołki na każdym z kontynentów – łącznie z Antarktycznym Masywem Vinsona, odbywając uprzednio spacer przez Biegun Południowy. Nielegalnie i bez żadnych lin czy uprząży pomknął osiemset metrów w górę po dubajskim Burdż Chalifa i skoczył ze spadochronem ze srebrzystego czubka. Jest najmłodszym alpinistą, który zdobył Everest (choć świat nie mógł się o tym dowiedzieć). Jeśli ktoś skonstruowałby drabinę sięgającą aż do samego Księżyca, Marcus nie zastanawiałby się długo, czy z niej skorzystać.

Istnieje mnóstwo powodów, dla których kocha wspinaczkę. To doskonała fuzja umysłu i materii, idealny sposób na skanalizowanie frenetycznej energii niepozwalającej mu usiedzieć w miejscu. Wymaga umiejętności absolutnego skupienia, brutalnej siły i niezachwianej pewności siebie, które Marcus – człowiek oddychający pełną piersią dopiero na wysokości tysiąca metrów – wyssał z mlekiem matki.

Tak, właśnie dlatego kocha wspinaczkę. Ale nie tylko. Przede wszystkim uwielbia to, bo jest najlepszy. A co za tym idzie, z definicji przewyższa Alexandra.

* * *

Już w pierwszym dniu nie miał wątpliwości, że to Alexandra Nicolaidesa musi pokonać.

W drugim go zniechęcił.

Rodzice, wysadzając Marcusa z auta, powiedzieli mu, że spędzi trochę czasu na obozie. Ale bystry dzieciak zaczął się zastanawiać, co to za opiekunowie, którzy zostawiają czterolatka na Krecie i jadą z powrotem do Stambułu bez niego.

Co to w ogóle za obóz, że na to pozwalają?

Gdzie uczą dzieci w jego wieku strzelać?

Uzbrając ładunki wybuchowe?

Podstaw chińskiego?

Ba, tam *zachęciano* ich, żeby pobawili się zapałkami.

Marcus był jednak w swoim żywiole, i to na długo przed tym, jak się dowiedział o nadchodzącej inwazji obcych i - jeśli dobrze rozegra tę partię - uratowaniu świata.

Najfajniejszy. Możliwy. Obóz.

A może raczej byłby to najfajniejszy obóz, gdyby nie niemożliwa do zignorowania obecność Alexandra Nicolaidesa. Chłopak reprezentował wszystko to, czym on nie mógł się pochwalić. Marcusa zawsze nosiło, najpierw myślał, potem działał. Alexander był opanowany i spokojny, pobił nawet obozowy rekord medytacji, siedząc w milczeniu, nieruchomo, i gapiąc się na durną świeczkę nieprzerwanie przez 28 godzin. Marcus opanowywał języki i skomplikowane działania matematyczne psychiczną siłą, tak długo obijał się o problemy logiczne, aż te ustępowały pod jego naporem.

Alexander z kolei mówił płynnie po asyryjsku, sumeryjsku i starogrecku, dla zabawy nauczył się średniowiecznego islandzkiego, potrafił również wyobrazić sobie przynajmniej sześć wymiarów. Marcusowi szły lepiej strzelanie i wspinaczka. Alexander miał dryg do nawigacji i survivalu. Marcus uchodził za obozowego śmieszka i potrafił rozbawić nawet najsurowszych nauczycieli. Alexander - oschły i poważny - rzadko się odzywał, jeśli nie miał do powiedzenia nic istotnego. I dobrze, bo jego głos brzmiał tak piskliwie, jakby ktoś drażał paznokciami po tablicy, i Marcusa krciło, żeby przywalić mu w mordę.

Nie cieszyło go, że Alexander był dobrym graczem i jeszcze lepszym podlizuchem. Inne dzieci wołały Marcusa, ale Alexander zdawał sobie sprawę, że jego rywal ma na pieńku z opiekunami, a to ich opinia była kluczowa, to oni wybierali Gracza i posyłali całą resztę z powrotem do domu, aby wiodła swoje nudne i żmudne życie.

Może pozostałym odpowiadała szara codzienność.

Chłopcy i dziewczęta marzyli o zostaniu astronautami, kierowcami rajdowymi, gwiazdami rocka. Ale nie Marcus. Od dnia, w którym dowiedział się o Endgame, miał tylko jeden cel: zwyciężyć.

Nikt i nic nie mogło mu w tym przeszkodzić.

A już na pewno nie Alexander Nicolaides.

Marcus musiał go znosić przez pięć lat, ale czekał cierpliwie, aż chłopak ujawni jakąś słabość lub, co lepsze, powinien mu się noga. Nie rezygnował, upatrując okazji na pogiębienie Alexandra, liczył się dla niego jedynie bezdyskusyjny tryumf, zwycięstwo absolutne, aby wszyscy, raz na zawsze, dowiedzieli się, że jest najlepszy. Lubił wyobrażać sobie ten upragniony dzień - dzieciaki nosiłyby go na rękach, skandując jego imię, a Alexander umykałby chyłkiem, zawstydzony upokarzającą porażką.

Miał dziewięć lat, kiedy ta chwila nadeszła.

Rozgrywał turniej walki wręcz, w którym pokonany odpadał, a zwycięzca otrzymywał duże złote trofeum, dodatkowy przydział deseru przez cały miesiąc oraz pozwolenie na przechwałki przez resztę roku. Latami dzieci prosiły o zorganizowanie podobnej imprezy, zawodów, w których mogłyby pokazać się z najlepszej strony, a przy tym zdobyć jakąś nagrodę. „Całe

wasze życie to rywalizacja - mówili nauczyciele - nie starczy wam?" Marcus nieraz wytykał, że żyją w kolebce igrzysk olimpijskich i wręcz niepatriotycznie byłoby nie podążyć za dystem przez przodków przykładem, ale w odpowiedzi otrzymał jedynie surowe upomnienie: „Nie jesteśmy Grekami, ale Minojczykami”. Marcus nie rozumiał, czemu miałby pękać z dumy, że należy do cywilizacji, która wyparowała przed trzema tysiącami lat. Grecy mogli pochwalić się chociażby Sokratesem, Arystotelesem i Archimedesem, wymyślili matematykę, nauki ścisłe, muzykę, sport. A Minojczycy? Na tyle, na ile był zorientowany, pozostawili po sobie jedynie martwy język, połtuczone naczynia ceramiczne i plotki o zatopionym mieście, które jest albo nie jest zaginioną Atlantydą. Marcus musiał jednak przyznać, że to oni wymyślili skakanie przez byka - który to sport polegał dokładnie na tym, co sugerowała jego nazwa - i nie mógł się doczekać, aż będzie mu dane spróbować. Ale nie mówił tego głośno, skoro nieustannie wpajano mu, że jego życiowym celem jest zbawienie ludu minojskiego. Dlatego też nauczył się pokory.

Po ukończeniu dziewiątego roku życia Marcus zorientował się, że jeśli naprawdę bardzo się czegoś chce, to z zasady się to dostanie. A każdy dzieciak z obozu nade wszystko pragnął turnieju, choć chyba nikt aż tak bardzo jak on sam.

I go otrzymał.

Przez pierwsze pojedynki prześlizgnął się bez wysiłku - jeden chłopak padł nawet nieprzytomny na ziemię - pokonując starszych i roślejszych. Alexander, który startował z innej grupy, również rozgromił rywali. „Tak powinno być”, myślał Marcus, bo to przecież żadna przyjemność móc powalić go już na początku zabawy. Decydujący cios musi zostać zadany wtedy, kiedy będzie miało to znaczenie, najlepiej podczas finału, gdy oczy wszystkich będą skupione tylko na nich.

Dwaj dziewięcioletni chłopcy stanęli naprzeciw siebie na ringu i ukłonili się, tak jak ich tego nauczono. Okazanie szacunku przeciwnikowi było regułą. Jedyną.

Marcus rozpoczął od kopnięcia nauczonego podczas zajęć karate, które jego rywal z łatwością zablokował. Starli się i siłowali przez kilka sekund, aż Alexandrowi udało się przewrócić oponenta za pomocą chwytu judo. Marcus mu na to pozwolił, bo dzięki temu zdołał umieścić swoją nogę pomiędzy kolanami przeciwnika i pociągnąć go za sobą, żeby móc go podduśić. Alexander szamotał się przez chwilę, po czym zamachnął się, chcąc uderzyć rywala w twarz. Marcus odczył się w samą porę i cios trafił w matę. Dzieciaki z obozu podniosły się z miejsc, dopingując obu, wykrzykując raz imię Marcusa, raz Alexandra. Ten pierwszy próbował czym prędzej odgonić od siebie myśli o tym, która grupa była głośniejsza, aby się nie rozproszyć. Zawodnicy płynnie zmieniali technikę walki, mieszając boks francuski z sanshou, ataki stylem taekwondo zatrzymywali blokami z aikido, ich wystudiowana choreografia z czasem stawała się coraz bardziej niedbała, aż pojedynek przedzierzgnął się w gorączkowo-rozpaczliwą bójkę uliczną. Lecz

nawet kiedy gryźli i drapali jak rozjuszone zwierzęta, nie można było odmówić jednego - byli ze sobą doskonale zgrani.

Bijatyka się przeciągała. Uchylali się przed uderzeniami pięścią, blokowali kopnięcia, jeden co rusz rzucał drugiego na matę. Minęła godzina, potem druga. Chłopcy czuli się, jakby mijały lata. Po plecach spływał Marcusowi pot, a po twarzy krew. Sapał i dyszał, łapczywie łapiąc powietrze i próbując nie dać po sobie poznać, że z bólu mało co nie złoży się jak scyzoryk. Nogi miał jak z galarety, ramiona z ołowiu. Z kolei Alexander wyglądał, jakby rozjechał go walec, Marcus podbił mu oczy i wybił przednie zęby, po których została jedynie szeroka szpara. Żaden z nich nie odzywał się ani słowem, czekając, aż sędzia przerwie im, zanim się pozabiją.

Nie na tym obozie.

Bili się więc dalej.

Walczyli tak, jak żyli: Marcus był pomysłowy i nieprzewidywalny, zawsze pozostawał w ruchu; Alexander opanowany, rozsądny, każde posunięcie planował na chłodno.

Dlatego nikt się nie spodziewał, że chłopak wreszcie wybuchnie. Alexander wydał z siebie pełen obłąkanego gniewu okrzyk, sięgnął za liny i złapał stołek sędziego, po czym rozbił go niespodziewającemu się podobnego obrotu spraw rywalowi na głowie.

Marcus poczuł, jak siła uderzenia rozbrzmiewa mu echem w kościach.

Ból skropił jego ciało żywym ogniem.

Upadł na matę, tracąc i kontrolę nad członkami, i świadomość.

Ostatnim, co zobaczył, zanim jego oczy zalała czerń, była twarz Alexandra, zaskoczonego własnym brakiem opanowania. Marcus skrzywił się i wybuchnął śmiechem. Mimo że przegrał, równocześnie okazał się zwycięzcą - nareszcie złamał tego sztywniaka.

Ostatnim, co usłyszał, był śmiech Alexandra.

* * *

- Zawsze źle to opowiadasz - mówi Marcus. - Nawet żeś nie napomknął, że pozwoliłem ci wygrać.

Xander uśmiecha się w odpowiedzi. Ma czternaście lat i od czasu pamiętnego pojedynku rozrósł się niemal dwukrotnie - jest szerszy w barach, głos opadł mu o dobre parę oktaw, kłatkę piersiową oprószyły gęste włosy. Lecz jego śmiech brzmi dokładnie tak samo jak przed pięcioma laty.

Marcus doskonale go zapamiętał, tak jak i każdy inny szczegół tamtego dnia. Nigdy nie zapomina się chwili narodzin prawdziwej przyjaźni.

- O tak, to było bardzo miłe z twojej strony, że postanowiłeś stracić przytomność i nabawić się wstrząsu mózgu - mówi Xander. - Jestem ci winien przysługę.

- Dwie - dopomina się Marcus. - Jedna za wstrząs mózgu, druga za oszukaństwo.

Zwisają z kamiennej ściany, pięćdziesiąt metrów nad ziemią. Za moment będą ścigać się na szczyt klifu i mają do pokonania kolejne siedemdziesiąt. Potem opuszczą się na linie aż do ziemi z szybkością, od której normalnym

ludziom skręca się żołądek.

Marcus słyszał, że dzieci w jego wieku spędzają wolny czas, grając na konsolach lub komputerach. Zdecydowanie woli swoje zabawy.

- Nie oszukiwałem - mówi Xander, próbując zachować swoją zwyczajową godność.

Ludzie mają go za poważnego sztywniaka, któremu uśmiech przychodzi z trudem, ale Marcus zna chłopaka lepiej niż oni. Przez ostatnie pięć lat miał do czynienia z prawdziwym Xanderem, tym, który lubi się śmiać z jego dowcipów, a czasem i sam opowie parę żartów, choć nigdy nie są one dobre.

- A przynajmniej technicznie rzecz biorąc - dodaje.

Jego palce znajdują niewielkie pęknięcia w skale, podciąga się i stawia pewnie stopę na kamieniu, próbując nie dać po sobie poznać, jak wiele trudu go to kosztuje.

Marcus jest tuż za nim, uśmiecha się szeroko, gdyż jemu faktycznie wspinaczka nie sprawia żadnego wysiłku.

- Bo nikt nie wpadł na to, żeby dopisać do listy zasad: „Jeśli ci odwali, nie rozbijaj mebli o czyjś łeb” - drażni Marcus.

- Na nasze szczęście - odpowiada z przekąsem Xander.

Normalnie Marcus rzuciłby w takiej sytuacji jakąś odzywkę albo w niewybredny, acz żartobliwy sposób obraził rozmówcę, mówiąc, że dla niego dostanie po głowie nie miało raczej nic wspólnego ze szczęściem, poza tym, na domiar złego, Xander przyczepił się do niego jak rzep. Albo powiedziałyby, że to jego przyjaciel miał szczęście, bo teraz może mu służyć jako skrzydłowy i pomóc w poderwaniu jakiejś panny, na co samotnie nie miałyby szans.

Ale nie dzisiaj.

Nie w przededniu tego, co ma nastąpić. Nazajutrz mają się dowiedzieć, kto z ich pokolenia zostanie Graczem. Z pewnością brani są pod uwagę tylko oni dwaj, każdy zdaje sobie z tego sprawę. Są najlepsi we wszystkim: nikt nawet nie zbliżył się do ich poziomu. Dlatego się skumplowali. Po wszystkich tych latach wypełnionych nienawiścią zrozumieli, że są do siebie podobni, a różnice nie mają znaczenia. Nikt nie był aż tak zdeterminowany, aby zwyciężyć. I nikt nie był wystarczająco dobry. Jedynie Marcus potrafił wyprowadzić Xandera z równowagi; tylko Xander mógł rzucić wyzwanie tupetowi Marcusa. Bo cóż innego mieli zrobić, jak nie zostać najlepszymi przyjaciółmi? Motywowali się, popychali do bycia szybszymi, silniejszymi, lepszymi, nie znali nic innego niż rywalizacja. Udało im się zbudować swoją przyjaźń, bo w rzeczywistości wiele ich łączyło. Bo gdzieś tam, głęboko, są tacy sami.

Jutro wszystko się zmieni. Jutro jeden z nich opuści to miejsce jako zwycięzca i podąży ścieżką bohatera. Drugi przegra i będzie musiał znosić tę myśl przez resztę swojego żalosego życia. Dlatego to nie pora na żarty.

„Nie dotarłbym tutaj bez ciebie”, chciałby powiedzieć Marcus. A także: „Nikt nie zna mnie tak jak ty”. Oraz może jeszcze: „Sprawiasz, że chcę być lepszym człowiekiem”.

Lecz to nie w jego stylu.

- Tak, szczęście - mruczy, a Xander zna go na tyle dobrze, że doskonale wie,

co Marcus chciał przez to powiedzieć.

Przez chwilę wspinają się w milczeniu, rzucając wyzwanie grawitacji, szukając podpory dla rąk i nóg na gładkiej skalnej ścianie. Mięśnie Marcusa krzyczą, kiedy chłopak wyciąga dłoń, próbując sięgnąć do kamienia znajdującego się o centymetry poza jego zasięgiem, aż wreszcie udaje mu się chwycić go opuszkami palców i podciągnąć się wyżej i wyżej.

- Pewnie ciebie wybiorą - mówi wreszcie Xander.

Marcus słyszy, że jego przyjaciel oddycha ciężko i choć próbuje to zamaskować, nie jest w stanie ukryć bólu, jaki sprawia mu każdy ruch.

- Nie ma mowy, ciebie - rzuca Marcus, mając nadzieję, że tamten nie słyszy fałszu.

- Przecież to nie tak, że Endgame zaraz się rozpocznie - mówi Xander. - Pomyśl, jakie są na to szanse po tylu latach.

- Żadne - zgadza się z nim Marcus, choć i ta odpowiedź zalatuje kłamstwem. Bo jak Endgame ma się nie rozpocząć, skoro on może wziąć udział w Grze? Odkąd dowiedział się o kosmitach, o obietnicy, jaką złożyli, o ich powrocie - a także o innych Graczach i samej rozgrywce - podskórnie czuł, że poznał swoje przeznaczenie. To kolejna różnica między nim a Xanderem, choć żaden nie mówi tego głośno.

Marcus jest jednak święcie przekonany, że nadchodzi jego chwila.

- Bez Endgame bycie Graczem to strata czasu - mówi. - Choć pewnie nieźle wyrwa się na to laski.

- I na co ci to? - Xander się krzywi. - Nie będziesz miał czasu chodzić na randki.

Oto ich prywatna gra - im bliżej do sądnego dnia, tym częściej organizują kolejne partyjki. Udają, że nie ma znaczenia, który z nich zostanie wybrany, że przegrana może okazać się lepsza od zwycięstwa.

- Pomyśl, co byś zrobił, gdybyś mógł stąd odejść raz na zawsze - ciągnie Xander - i zacząć lekcje w normalnej szkole.

- Trenować piłkę - dodaje Marcus, wyobrażając sobie, jak strzela decydującą bramkę, a cały stadion wiwatuje.

- Pójść na koncert - podbija stawkę Xander, który lubi grać na gitarze, choć niespecjalnie mu to idzie.

- Spotkać dziewczynę, dla której gra wstępna to nie krav maga - mówi Marcus; nadal ma na brzuchu sińca nabitego łokciem przez Helenę Loris.

- Akurat za tym bym tęsknił - odpowiada z czułością Xander. Regularnie uprawia szermierkę z Cassandrą Floros, która obiecała, że jeśli uda mu się ją dziabnąć, da mu buziaka. - I chyba tylko za tym.

- Ano, ja też - mruczy Marcus. - Brakuje mi normalnego życia.

Jest parę metrów nad Xanderem. I dobrze, bo ten nie może zobaczyć jego niewyraźnego, nieprzekonującego uśmiešku. Normalne życie?

Dla Marcusa to los gorszy od śmierci.

Los, którego chce uniknąć za wszelką cenę.

Doskonale rozumie główną różnicę pomiędzy nimi dwoma. Pewnie, Xander chce zostać wybrany. Ale Marcus pragnie tego bardziej.

Potrzebuje.

Musi coś sobie udowodnić.

Nie ma nic przeciwko udawaniu, że on i Xander są sobie równi, że równie dobrze mogą wybrać jednego, jak i drugiego. Tak jest łatwiej, tak działa przyjaźń. Ale z pewnością ich instruktorzy wiedzą, że to tylko pozory, że Marcus jest odrobinę lepszy, bardziej zdeterminowany. Tylko on poświęciłby wszystko dla Endgame, dla swojego ludu. Jako jedyny naprawdę wierzy, że powinien zostać Graczem. I to nie byle jakim, ale tym, który uratuje całą cywilizację od zguby.

Obaj udają, że się nie denerwują, ale tak naprawdę Marcus jest spokojny. Ma pewność, że to jego wybiorą.

Muszą.

Dociera do szczytu z okrzykiem. Xander jest kawałek za nim. Zamiast cieszyć się zwycięstwem lub poczekać na przyjaciela, mocuje linę, przypina się i skacze z klifu. Ta chwila, ten skok wiary jest wystarczającą nagrodą, dla której warto było tak ciężko pracować. Poddanie się energii, pozwolenie grawitacji na przyciągnięcie go jeszcze bliżej przeznaczenia to czysta, niezmacona radość.

Jutro wszystko ulegnie zmianie.

Nie dość prędko.

* * *

Amfiteatr nabyty jest do ostatniego miejsca. Każdy Minojczyk w promieniu dwustu kilometrów przybył, aby być świadkiem wyboru kolejnego Gracza. Marcus zasiadł w pierwszym rzędzie, z pozostałymi kandydatami, przypominając sobie ostatni raz, kiedy widział ceremonię. Nie rozumiał wówczas, co to wszystko oznacza, był za mały, nie wyobrażał sobie też, że któregoś dnia sam zostanie wybrany. Dziwnie mu się myśli o przeszłym życiu, które wydaje się nierealne, jakby nigdy nie należało do niego. Był wtedy innym człowiekiem, nie znał prawdy o świecie ani swoim miejscu na mapie. Jego życie, to, które ma jakieś znaczenie, zostało określone przez Endgame oraz przyjaźń z Xanderem. Przedtem był jedynie ułamkiem dzisiejszego siebie.

Teraz jest całością.

Elias Cassadine, przywódca obozu, staje na podwyższeniu, aby wygłosić mowę o wadze tej decyzji i honorze, jaki spadnie na wybrańca. Marcus przetrzymał wiele jego wykładów i wie, że mężczyzna będzie gadał w nieskończoność o rygorystycznym programie treningowym i uwadze, z jaką wyłonili czempiona. Jakby potrzeba było geniusza, aby wybrać najlepszego. Elias będzie mówił o odpowiedzialności i ofierze, o tym, jak każdy z obecnych winien jest nowemu Graczowi dozgonną wdzięczność. Będzie pitolił godzinami, aż ludzie zaczną wiercić się na swoich miejscach i ukrywać, że umierają z nudów. Xander spogląda na Marcusa, a ten udaje, że dusi sam siebie. Wybaw mnie od tego nieszczęścia, chciałyby powiedzieć głośno, ale jego przyjaciel oczywiście o tym wie. Xander zawsze wie.

Przez ostatnie pięć lat wszystko, co zrobili, zrobili razem. Dziwnie będzie ruszyć dalej samotnie. Tak, da radę, ale czy tego właśnie chce?

Marcus zastanawia się, czy uda mu się przekonać Eliasa, aby przeciwstawił

się tradycji i pozwolił im działać razem. Skoro nawet Batman miał Robina, czemu on nie może mieć Xandera?

To znakomity pomysł i nie może uwierzyć, że nie wpadł na to wcześniej. Tworzy w myślach listę wcale niezłych argumentów, którymi mógłby poprzeć swoją prośbę, kiedy orientuje się, że Elias Cassadine przestał mieć ozorem i przez tłum przetaczają się podniecone szept. Siedzący obok niego Xander zbladł.

- Poznajcie nowego Gracza - mówi Elias i Marcus już ma wstać, kiedy jego mózg zaczyna działać na przyspieszonych obrotach i przetwarzać, co usłyszał, co słyszy teraz, kiedy mówca wypowiada imię raz jeszcze, a jego słowa giną wśród podekscytowanych okrzyków wiwatujących Minojczyków. Padło imię Xandera. Nie Marcusa.

To się nie dzieje naprawdę, myśli. Nie może się dzieć.

To tylko sen. Miewał już przecież podobne koszmary, ale zawsze się budził. Nie tym razem.

Bo to prawda. Podjęto decyzję. Ostateczną i niepodważalną. Xander maszeruje niepewnie w stronę podwyższenia, kłania się Eliasowi, kiedy ten zakłada na jego kręconą czuprynę wieniec zwycięstwa, a następnie klaszcze nad głową w geście tryumfu. To Xandera ogłoszono najlepszym. To Xandera ogłoszono Graczem.

To Xander wygrał.

A Marcus został w tyle.

* * *

Potem wszystko dzieje się błyskawicznie. Kazano im opuścić obóz jeszcze przed końcem tygodnia. Mają powrócić do swoich domów i rodzin, wszyscy poza Xanderem, który pójdzie nową ścieżką prowadzącą w niepewną przyszłość.

- Naprawdę nie możesz mi powiedzieć, dokąd wyjeżdżasz? - pyta Marcus. Pakują rzeczy, które zgromadzili w dzielonym przez siebie pokoju. Pięć lat wspomnień upychają po owiniętych taśmą, przeznaczonych do wysyłki kartonach.

- Poważnie nie mogę - odpowiada Xander, wyciągając pudełko po pizzy, które, co wyjaśniałoby zapach, musiało leżeć pod łóżkiem parę tygodni. - Przysięgam dochować tajemnicy o wszystkim, co dotyczy się Gry, i nie sądzę, żeby gadali po próżnicy.

Nie bądź zazdrosny, upomina siebie Marcus, jakby to było w ogóle możliwe, jakby nie buzował w nim gniew.

- Bez obaw - mówi. - Śmiało kozacz ze swoimi supertajnymi sekretkami i misjami na końcu świata, ale wiesz, że ja też mam swoje tajemnice. Nigdy nie zgadniesz, co schowałem w tej szufladzie na skarpetki.

- Kondomy, które zamówiłeś przez internet i trzymasz tam tak długo, że pewnie dawno już się rozsypały - rzuca Xander. - I cuchnące skarpetki, oczywiście.

Ma rację w obu przypadkach, co jeszcze bardziej rozwściecza Marcusa. Jak on śmie mieć przed nim tajemnice?

Jak śmie dalej zachowywać się tak, jakby między nimi nic nie zaszło, jakby nadal byli najlepszymi przyjaciółmi, jakby wszystko było w porządku, choć przecież nie jest? Jak śmiał wygrać?

Zapada niewygodne milczenie, żaden z nich nie zachowuje się naturalnie, są spięci, a Marcus ma świadomość, że to jego wina.

- Naprawdę myślałem, że wybiorą ciebie - mówi nie po raz pierwszy Xander, przez co Marcus ma ochotę uderzyć go w twarz, bo co ma mu na to odpowiedzieć? *Ja też?*

Zresztą to nie taki zły pomysł, więc mówi to głośno i śmieje się, jakby rzucił zabawny żarcik. Xander również wybucha śmiechem. Sztucznym. Gorsze to niż cisza.

Marcus zdaje sobie sprawę, że zachowuje się jak rozpieszczony bachor, dziecko, które nie dostało tego, czego chciało, i stroi fochy. Ale Xander wcale nie jest lepszy z tą swoją udawaną skromnością, jakby chciał powiedzieć: „A niech to”, jakby nie sprawiała mu przyjemności każda minuta. Może Marcus poczułby się lepiej, gdyby jego przyjaciel obnosił się ze swoim zwycięstwem, wepchnął mu je do gęby.

Przecież to tak zawsze było między nimi - przechwalali się i chełpili, nigdy nie przepaszali.

Mogli sobie pozwolić na szczerość, bo byli sobie równi.

Teraz już tak nie jest.

Teraz każde słowo wychodzące z ust Xandera brzmi jak przeprosiny i Marcus bierze je za to, czym faktycznie są: litość.

- Nadal będziemy przyjaciółmi - mówi Xander, pakując do walizki bluzę; to ciuch Marcusa, ale chłopak nie odzywa się ani słowem.

Xander odebrał mu już wszystko, co miało jakiegokolwiek znaczenie, jaką różnicę robi jakiś tam ciuch?

- Tak, pewnie - mruczy pod nosem Marcus, nawet nie starając się zachować pozorów, że w to wierzy. - Jasne.

Bo niby co? Xander wpadnie do niego do domu po przepłynięciu kanału La Manche lub pokonaniu bandy ninja i razem pograją na konsoli? Nie bardzo.

- Tak czy inaczej, mam dla ciebie niespodziankę - mówi Xander.

Marcus prycha. Ma dość niespodzianek.

- Mam trzy dni do wyjazdu - kontynuuje chłopak.

- Na twoją tajemniczą magiczną wyprawę.

- Aha. Trzy dni i dostęp do helikoptera.

Marcus nieruchomieje. Pomimo kiepskiego humoru czuje, że kąciki jego ust unoszą się w uśmiechu. Nie może się powstrzymać.

Bo wie, co to oznacza.

- I jak? - pyta Xander z nadzieją w głosie. - Jesteś za?

Mając do dyspozycji helikopter, mogą polecieć na odległą wyspę u wybrzeży Grecji, gdzie z Morza Śródziemnego wyrasta dotykający chmur aktywny wulkan. I mogą zrobić to, co robili już wcześniej - wspiąć się na szczyt i zeskokczyć na linie prosto do otwartej gęby tej skalnej bestii, poczuć na plecach żar magmy, zmierzyć się z najpotężniejszym przeciwnikiem, jakiego przyroda jest w stanie wystawić. Rzadko kiedy mieli okazję tam się dostać, a jeszcze rzadziej Xander zgadzał się na tę wyprawę. Może i pozbył się

dziecinnego lęku wysokości, ale nigdy nie polubił włączenia na ten ogromny kocioł pełen bulgoczącej ognistej zupy. Marcus musiał przekonywać go do tego całymi dniami, jęczeć i prosić, obiecywać, że odrobi za niego zadanie domowe, zanim Xander godził się podjąć wyzwanie.

Ale nie tym razem.

Xander wiedział, co robi, proponując tę podróż. Taka wspinaczka to jedyna rzecz, której przyjaciel nie potrafił odmówić.

- Przecież cię nie puszcza - mówi Marcus, siląc się na dąsy, choć przychodzi mu ręce. - Nie pozwolą, aby ich cenny Gracz ryzykował życie na jakimś durnym wulkanie.

- Zostaw to mnie - odpowiada Xander. - Jeśli nie uporam się z paroma nadopiekuńczymi instruktorami, to jak mam uratować świat?

Dobre pytanie, myśli Marcus.

Po czym upomina się: *Starczy*.

Tak, popełniono błąd. Tak, to on zasługiwał na zwycięstwo. Tak, jest zrozpaczony, a jego życie praktycznie dobiegło końca. Ale to nie wina Xandera. Jeśli wybrano by Marcusa, jego przyjaciel jakoś by się z tym pogodził, cieszył się razem z nim, bo taki właśnie jest. On też chciałby tak potrafić.

Chciałby się cieszyć razem z Xanderem.

Albo przynajmniej móc lepiej udawać.

* * *

Stojąc u stóp wulkanu, łatwo może sobie wyobrazić, że są ostatnimi ludźmi na Ziemi. Jakby Endgame przyszło i minęło, a cała reszta została zmieciona z powierzchni planety. Zostali tylko oni, skazani na spędzenie reszty swoich chwil na gołym kamieniu. *Nie byłoby tak źle*, myśli Marcus. Błękitne niebo i turkusowe morze, dni na piasku, noce przy ognisku, do roboty nic ponad wyścigi na górę i w dół, nie byłoby nikogo, kto mówiłby im o wygranej i przegranej, o wybrańcach i przeciętniakach, nie mieliby żadnych zobowiązań wobec swojego ludu czy przyszłości. Liczyłaby się tylko teraźniejszość, tylko oni.

Pierwszej nocy siedzą przy ogniu, podpiekając pianki i naśladując nadęte miny Eliasa Cassadine'a. Aż trudno uwierzyć, że to ostatnie takie spotkanie.

Zabrali ze sobą namioty, ale obaj wolą spać pod gwiazdami. Kładą się na plecach, jeden obok drugiego, cisza nie wydaje się niezręczna, lecz kojąca.

Tak jak było kiedyś.

- Co, jeśli nie dam rady? - pyta cicho Xander.

- To tylko parę tysięcy metrów - uspokaja go Marcus. - Dałbyś radę z zamkniętymi oczyma. A jakby co, to przerzucę cię przez ramię i zaniosę. Nie pierwszozna.

- Nie o tym mówię - szepcze Xander.

Marcus o tym wie.

Lecz nie chce poruszać tego tematu, nie teraz, nie tutaj, nie w miejscu, gdzie tak łatwo o wszystkim zapomnieć. Kiedy stąd odlecą, Marcus rozpocznie

pierwszy dzień reszty swojego życia - życia przegranego. Już zawsze będzie rozpamiętywał swoją klęskę. I dlatego teraz musi od niej uciec choćby ma moment. Nie może pozwolić, aby Xander to popsuł.

- A jeśli faktycznie to się stanie? Endgame, znaczy. Spadnie to na mnie. - Xander cedzi każde słowo, jakby czując, że nie powinien mówić o tym głośno. - Skąd mam wiedzieć, czy faktycznie się do tego nadaję? Może popełnili błąd?

- Żaden tam błąd - odpowiada mu Marcus, ciesząc się, że jest zbyt ciemno, aby Xander mógł zobaczyć jego twarz. - Przecież wiedzą, co robią. Zajmują się tym od setek lat, co nie? Skoro padło na ciebie, to oznacza, że jesteś odpowiedni.

- Mówisz z taką pewnością - mruczy pod nosem Xander - jak wszyscy, ale ja sam nie jestem przekonany. Czy to nie ma znaczenia? Że ogarnia mnie zwątpienie?

- Nie wszystko musi coś znaczyć - mówi Marcus. - Bierzesz to zbyt poważnie.

- Rozmawiamy o końcu świata - syczy Xander, jego frustracja daje o sobie znać - i mam nie brać tego na poważnie?

Marcus milczy.

- Ty nie miałbyś wątpliwości - ciągnie przyjaciela, a w jego głosie, co zadziwiająco, pobrzmiewa zazdrość; jakby miał czego zazdrościć! - i wiedziałbyś, co robisz. Pewnie myślisz, że poradziłbyś sobie lepiej ode mnie, co? Przyznaj się.

- Może i tak - odpowiada Marcus, bo Xander to jego najlepszy przyjaciel, poza tym szczerść najłatwiej przychodzi pod osłoną mroku - ale nie wiem, czy to najważniejsze. Może wątpliwości uczynią cię silniejszym.

- Jakim cudem? - szepcze Xander niemal niesłyszalnie, jakby się bał.

Nie może się doczekać, aż towarzysz ujawni mu, co ma na myśli, powie, co zrobić. I przez tę krótką chwilę Marcus chciałby znać odpowiedź na jego pytanie, powiedzieć coś, co uspokoiłoby Xandera, dzięki czemu zdusiłby swoje lęki i uwierzył w siebie.

Ale nie zna.

- Nie wiem - przyznaje wreszcie.

- No właśnie.

* * *

Ranek jest rześki i pogodny, idealny na wspinaczkę.

Żaden z nich nie ma ochoty na pogawędkę.

Pakują liny i karabińczyki, po czym zaczynają wyprawę na szczyt.

Nad nimi góruje plujący dymem i popiołem wulkan. Niby zwyczajna wspinaczka, ale jednak trudno przestać myśleć o tym, co czeka na górze. W każdej chwili ze skalnej paszczy może ulać się gęsta lawa i spalić ich w mgnieniu oka.

Marcus, świadom niebezpieczeństwa, uważnie szuka podparcia dla rąk i nóg, podciągając się jednorazowo najwyżej na długość ramienia. Myśli jedynie o kruszącej się pod jego palcami skale i ciepłe na plecach, gliniastym zapachu

kamienia i ćwierkaniu ptaactwa, swoim ciele, które zmusza do skrajnego wysiłku, oraz samotnej dzicyz świata. To właśnie umiejętność maksymalnego skupienia sprawia, że jest tak dobrym alpinistą. Aby dotrzeć na szczyt wysokich gór, musisz potrafić odłączyć się od świata, uwierzyć, że nie liczy się nic prócz celu.

To już nie wyścig. Rywalizacja przestała mieć jakiegokolwiek znaczenie. Marcus, który ruszył przodem, z początku narzucił wygodne dla nich obu tempo, lecz nie mogąc się doczekać dotarcia na górę, przyspiesza.

- Mieliśmy się nie ścigać - dyszy Xander. Słyszac za sobą jego sapanie, Marcus rusza się jeszcze szybciej.

Powtarza sobie, że chodzi mu jedynie o zdobycie szczytu i jego zawziętość nie ma żadnego związku z chęcią zmęczenia Xandera, udowodnienia, że nadal jest najlepszy. Lecz kiedy jego przyjaciel sapie, z trudem łapiąc oddech, Marcus uśmiecha się pod nosem i znowu przyspiesza.

Dotarcie na szczyt zajmuje im pół dnia.

Zabawa dopiero się zaczyna.

Stoją jakby na powierzchni innej planety - martwej, jałowej, której powietrze przesiąknięte jest gazami siarczanymi. Nad ziemią unosi się gęsta chmura pyłu. Z szerokiego otworu skalnego dobywa się bulgot, górze odbija się grudkami lawy i obłoczkami nieźnośnego gorąca. Podjęli się wspinaczki bez masek, gazy - na tyle toksyczne, że zdolne przeżreć metal - pieką Marcusa w oczy i parzą gardło. Nieduże pęknięcia w kamieniu zwane fumarolami wypuszczają kłęby pary, a pajęczynki zaschniętej, schłodzonej prądem wstępującym magmy utkały dziwaczne pomarańczowe wzory. Ze swojego miejsca na krawędzi skały Marcus ledwie dostrzega gorące i gęste jak zupa jezioro rozciągające się w dole, które praktycznie przysłonięte jest pyłem i dymem, ale czerwonawego blasku nie da się pomylić z żadnym innym, jakby w sercu wulkanu świeciło drugie słońce. Hałas jest nie do zniesienia, rozsadza uszy, zagłusza wszystkie inne dźwięki niczym ryk gigantycznego silnika. Chłopcy stoją na obcej ziemi; ludzie nie zostali stworzeni do życia w podobnym miejscu.

Marcus nie posiada się z radości.

- Przypomnij mi, czemu dałem się na to namówić. - Xander próbuje przekrzyknąć hałas, dźwigając się za krawędź.

Zawsze to powtarza i zawsze słyszy tę samą odpowiedź: „Bo nie potrafisz mi odmówić”. Lecz tym razem nie jest to, oczywiście, prawda. Gracz może robić, co mu się żywnie podoba, to Marcus musiałby się dostosować do jego zachcianek.

Dlatego tym razem jego przyjaciel mówi:

- Nie musisz iść, zostań tutaj.

Nie czekając na reakcję Xandera, Marcus odpycha się od skały.

Jakby cofał się w czasie i patrzył na pierwotną zupę.

Jakby skoczył prosto w piekielną otchłań.

Powietrze parzy, na skutek naglej zmiany ciśnienia Marcus słyszy głośnie pstryknięcie. Każdy oddech jest jak zaciągnięcie się trującymi oparami.

Ściany wnętrza wulkanu mają kolory tęczy, rozmaite związki chemiczne zabarwiły kamień na metaliczny pomarańcz, manganową zieleń, chlorową

biel i radosną, siarczaną żółć. Niebo przysłoniła gęsta chmura, ograniczając świat Marcusa do przestronnej skalnej jamy i jeziora magmy pod jego stopami.

Chłopak patrzy na pieniającą się, lśniąca czeluść. Bez trudu potrafi sobie wyobrazić, że spogląda prosto w topniejące jądro planety.

Legenda głosi, że to ten wulkan zmiotł z powierzchni ziemi starożytną cywilizację minojską, że erupcja na wyspie Tera ponosi winę za jej upadek. Marcus jest w stanie w to uwierzyć. Spędził wiele czasu z ludźmi, którzy obawiali się, że zagłada nadejdzie z gwiazd, ale gdyby tylko mogli zobaczyć to, co on teraz, zaczęliby obawiać się także ziemi pod ich stopami. Świat dysponuje siłą tak niszczycielską, że mogłyby pochłoniąć sam siebie. Zresztą on sam czuje się teraz, jakby stał na krawędzi końca i pożerał własne jestestwo. Opuszcza się na linie coraz szybciej, zbliżając się nieubłaganie do parującej czeluści. Cała jego zazdrość, rozpacz, złość, frustracja, rozczarowanie sobą i strach przed tym, co ma dopiero nadejść, rozplywają się w gęstej magmie.

Czuje się coraz lepiej.

Na tyle dobrze, że podnosi głowę i patrzy na nadal przycupniętego na krawędzi Xandera, który nie może się zdecydować, co zrobić.

- Na co czekasz, ślimaku? - krzyczy do niego.

Nowy Gracz ludu minojskiego zeskakuje ze skały, przecinając powietrze. Lina napina się, kiedy Xander szybuje ku wewnętrznej ścianie wulkanu. I wtedy... Bez ostrzeżenia. Bez powodu.

Sznur pęka.

* * *

- Xander! - drze się Marcus.

Nie może nic zrobić. Tylko patrzeć.

Patrzeć, jak jego najlepszy przyjaciel spada.

Patrzeć, jak pęknięta lina dynda beużytecznie daleko nad jego głową.

Patrzeć, jak Xander wyciąga na oślep ramiona, rozpaczliwie poszukując jakiegokolwiek punktu zaczepienia, aby spowolnić swój upadek.

Patrzy i nie traci nadziei.

Xanderowi udaje się - to niemal niemożliwe - opuszkami palców złapać sterczący ze ściany kamień, ratując się przed niechybną śmiercią. Siła rozpędu posyła go prosto na skałę, o którą uderza tak mocno, że Marcus niemalże słyszy pękające kości.

- Xander - szepcze. Panika odbiera mu oddech.

Jego przyjaciel trzyma się półeczki samymi palcami, od upadku dzieli go chyba tylko czysta siła woli, ale, co najdziwniejsze, szczerzy się w uśmiechu.

- Może być mi pomógł? - krzyczy, choć ledwie go słychać przez nieustający ryk dochodzący z trzewi góry.

Marcus słyszy w jego głosie radosny ton. Zastrzyk adrenaliny spowodowany spojrzeniem w oczy śmierci dodał mu animuszu.

- A może mnie tak zostawisz?

Żart, oczywiście. Xanderowi nigdy nie przeszłoby przez myśl, że Marcus go

opuści.

Marcusowi zresztą też nie.

Dopóki jego przyjaciel sam mu tego pomysłu nie podsunął.

Mógłby z łatwością go uratować. Musiałby tylko wspiąć się do zwisającego nad jego głową Xandera i podpiąć przyjaciela do liny. Czemu więc chłopak miałby się martwić? Przecież Marcus robi dokładnie to, co powinien. Na pewno się uda.

Bo zawsze mu się udaje.

Marcus tyra, Marcus próbuje, Marcus się stara. A ten tylko sobie tak czeka, aż los sam rzuci mu wszystko do stóp. Ba, oczekuje tego.

A co, jeśli tym razem będzie inaczej?

Jeśli szczęście mu nie pomoże?

Marcus ani drgnie. Po prostu patrzy.

Bez słowa obserwuje Xandera, którego mięśnie drżą z wysiłku, palce bieleją, kiedy powoli, ale nieuchronnie odpływa z nich krew.

Teraz wiesz, co znaczy naprawdę pragnąć, myśli Marcus. *Jak to jest rozpaczliwie czegoś chcieć. Podoba ci się?*

Na twarzy Xandera maluje się desperacja.

- Marcus! - krzyczy, po jego radości nie został żaden ślad. - Na co czekasz?

Prawdopodobnie w głosie chłopaka pobrzmiwa panika, ale trudno stwierdzić przez panujący we wnętrzu wulkanu hałas.

Marcus nadal zwiisa nieruchomo na linie.

Przekonuje samego siebie, że jeszcze parę sekund i pójdzie po niego, po prostu chce, aby przyjaciel posmakował tego, co on sam od lat czuje, postraszyć go trochę i przypomnieć, że świat nie zawsze rzuci mu się do stóp i nie będzie go hołubił.

- Marcus, co ty, do cholery, robisz! - drze się Xander.

Marcus!

Ewidentnie traci nad sobą panowanie.

Marcus zawsze potrafił wyprowadzić go z równowagi.

I co to oznacza? Skoro on potrafił z łatwością nim manipulować, kto mógł pomyśleć, że to Xander jest tym silniejszym? Skoro Marcus tak szybko go pokonał, jak mogli sądzić, że to właśnie spanikowany chłopak będzie w stanie zmierzyć się z pozostałymi Graczami? Jak ma udźwignąć przeznaczenie ludu minojskiego?

Popełnili błąd. Nawet Xander to przyznał.

Pomagając mu, ryzykuje życie swoich ludzi.

Powiniennem pozwolić mu spaść, wyświadczyłbym wszystkim przysługę.

Ale to znowu żart.

Na pewno.

Przecież nie może na poważnie rozważać zostawienia Xandera, niewyciągnięcia do niego pomocnej dłoni, nie może obojętnie przyglądać się, jak palce przyjaciela zeslizgują się z kamienia, na którym chłopak rozpaczliwie próbuje się utrzymać.

I choć ta myśl utkwiała mu w głowie - sprawiając, że zaczyna dopuszczać podobną możliwość - nie będzie mu łatwo.

Nie jest łatwo niczego nie robić.

Pozwolić, aby grawitacja załatwiła sprawę.
Niech Xander sam się uratuje, jeśli potrafi. Co jest złego w wystawieniu nowego Gracza na podobną próbę? Niech udowodni, że potrafi obronić swój lud, albo niech pozwoli zająć się tym komuś innemu.

Marcus nie robi niczego złego.

Po prostu nic nie robi.

Xander czyta z jego twarzy jak z otwartej księgi, zna odpowiedź na wykrzywane przez siebie pytanie, jeszcze zanim sam Marcus podejmuje ostateczną decyzję. Tak to już między nimi jest. Zawsze było.

- Nie jesteś taki - mówi Xander.

Okazuje się jednak, że jest.

* * *

Raz po raz widzi to w koszmarach.

Palce Xandera ześlizgują się z kamienia.

Chłopak spada.

Leci chyba całą wieczność.

A przynajmniej wystarczająco długo, aby Marcus zdał sobie sprawę, co zrobił.

I zaczął tego żałować.

Krzyczy imię przyjaciela.

Patrzy, jak Xander znika w jeziorze ognia.

Bulgocząca magma wsysa go pod powierzchnię. Marcus nie widzi już, jak oddziela mięso od kości, zalewa chłopakowi płuca i roztopia miękką skórę, aż z reprezentanta ludu minojskiego zostaje jedynie pył.

Za to w koszmarach obserwuje wszystko w najdrobniejszych szczegółach.

* * *

- Nie mam pojęcia, co się stało - opowiada Marcus i ten fragment kłamstwa przychodzi mu łatwo, bo jest prawdziwy. - Był tam i nagle zniknął.

Każdemu mówi dokładnie to samo: czekającej na niego ekipie obsługi naziemnej, kiedy wytacza się z helikoptera na chwiejnych nogach;

odbierającemu go z lotniska Eliasowi Cassadine'owi, który poklepuje go po ramieniu, siłąc się na niezdatną próbę pocieszenia; pozostałym dzieciakom z obozu plotkującym nieustannie o makabrycznych detalach; rodzicom Xandera, którzy nie mogą przestać płakać.

- Jego lina pękła, próbowałem mu pomóc, ale nie dałem rady - powtarza co rusz Marcus. - Nie dotarłem do niego na czas.

I wtedy wszyscy - nawet matka Xandera - mówią to samo przez łyzy:

- Nie możesz się obwiniać.

Zachowuje się jak zombie, beczynn timerem spędzając dzień za dniem. Nie udaje.

Naprawdę czuje się martwy. Wydrążony. Zmusza się, żeby wykonać najprostsze czynności. Postawić jedną stopę za drugą. Pamiętać o posiłkach.

O oddychaniu. O tym, żeby nie zdradzić się z prawdą.

Co to, to nie.

A chciałby ją wykrzyknąć, aby cały świat usłyszał, co zrobił.

Choć to również może być kłamstwo. Bo gdyby faktycznie tego chciał, toby to zrobił.

Zmyśla więc, a kłamstwo goni kłamstwo. Tęskni za Xanderem i każdej nocy zanim zaśnie, obwinia się za to, co się stało. Szepcze bezgłośnie prośby o przebaczenie i przysięga, że z samego rana do wszystkiego się przyzna. Kiedy zaś wstaje słońce, znowu kłamie, tym samym zabijając Xandera ponownie.
I ponownie.

* * *

Zostaje - oczywiście - wybrany Graczem w miejsce Xandera.
- Pomyśl o tym jak o hołdzie dla twojego przyjaciela - mówi Elias.
Marcus próbuje.

Tym razem nie ma żadnej ceremonii, amfiteatru wypełnionego rozkrzyczaną tłuszcza, żadnego niekończącego się przemówienia o imponujących osiągnięciach i świetlanej przyszłości, która go czeka. Jedynie skromna rozmowa z Eliaszem w salonie domu rodzinnego Marcusa. Chłopak czuł się dziwnie, widząc swojego opiekuna siedzącego przy kolekcji imbryków do herbaty jego matki, na kanapie służącej psu za legowisko, które często oznaczał moczem. Nie zwracał sobie jednak głowy poinformowaniem o tym fakcie Eliasa.

Na szczęście wizyta jest krótka. Ogranicza się do przekazania mu dobrych wieści i zwycięskiego wieńca. A co za tym idzie, określenia jego dalszego losu.

- Tego właśnie chciałeś, prawda? - mówi Elias, a Marcus próbuje się uśmiechnąć.

* * *

Okazuje się, że supertajny trening dla Gracza przypomina ten, który Marcus już odbył, lecz teraz jest jedynym uczestnikiem. Zniknęli pozostali obozowicze, zniknął Xander. Nie ma nikogo, kto mógłby rzucić mu rękawicę, popychać do podejmowania kolejnych wyzwań. Nie został już nikt do pokonania. Marcus sam będzie musiał cieszyć się zwycięstwami i pocieszać po porażkach. Towarzyszy mu tylko Elias, który prowadzi jego trening i marudzi o czasach, kiedy sam był Graczem, a to jest jeszcze gorsze niż samotność.

Marcus ma pełne ręce roboty. Przebył pół świata, żeby móc ćwiczyć sztukę przetrwania w samym środku amazońskiej dżungli, infiltrować obozy środkowowschodnich watażków, studiować starożytne zwoje, siedząc na klasztornej posadzce z tybetańskimi mnichami. Nieustannie rozwijał mięśnie, testował granice swojej wytrzymałości, nie zwalniał ani na moment, żeby nie musieć myśleć, nie musieć pamiętać, nie musieć żałować. Już się nie wspina, chyba że to konieczne, całą radość, którą dawało mu zdobywanie kolejnych szczytów, odeszła bezpowrotnie.

Jakoś udaje mu się przeżyć kolejne dni.

I, co więcej, doskonalić się.

- Jakbyś urodził się do bycia Graczem - mówił mu nieraz Elias.

Młodszy Marcus zabiłby, aby usłyszeć takie słowa.

Najgorsze, że chłopak zdaje sobie sprawę, że to prawda.

Po części winę za to wszystko ponosi Elias, bo gdyby wcześniej zauważył potencjał Marcusa, od razu mianowałby go Graczem i wszystko byłoby dobrze. Xander nadal by żył. Chłopak z całych sił próbuje nienawidzić za to swojego opiekuna, ale nie udaje mu się, gdyż Elias Cassadine to jedyna namiastka przyjaciela, jaka mu została.

Xander uśmiełby się po pachy.

- Musisz odpocząć - mówi któregoś dnia Elias, po tym jak Marcus, majstrując przy bombie, którą miał rozbroić, niemal wysadził ich obu w powietrze.

- Nie ma mowy - odpowiada Gracz. - Następnym razem pójdzie mi lepiej, daj mi tylko jeszcze jedną szansę.

- Potrzeba ci trochę wolnego - upiera się Elias. - Zrób sobie tydzień urlopu, pobądź z przyjaciółmi. Zasłużyłeś.

Kłótnia nie ma sensu. Marcus nie chce też przyznać, że nie ma już ani jednego przyjaciela, a na dodatek sam sobie na to zasłużył. I tak znowu jest w domu, gapi się to na plakaty piłkarzy zdobiące ścianę jego pokoju, to na stojące na biurku zdjęcie Xandera. W tej ciszy, w tym bezruchu, nie sposób uciec od nawiedzających go myśli.

Nie śpi.

Nie może. Czekają na niego koszmary.

Przez całą noc nie udaje mu się zmrużyć oka.

Leży i patrzy w sufit.

Nazajutrz po raz pierwszy idzie na grób Xandera.

* * *

Staje przed nagrobkiem, drżąc pomimo letniej duchoty. Kamień jest prosty - jedynie imię Xandera, daty jego narodzin i śmierci. Są tak blisko siebie.

Marcus trzyma w ręce wieniec zwycięstwa, oficjalne potwierdzenie jego wyboru na Gracza. Niepozorna drobnostka, licha plecionka z kwieciami, której nikt przy zdrowych zmysłach by nie założył, a jednak symbolizowała tak dużo - upragnione przez niego życie, a także wszystko to, co odebrał mu Xander. Pasował na jego głowę jak ulał, choć przecież nawet na niego nie zasłużył.

Marcus kładzie wieniec na nagrobku.

- Zrobiłem, co musiałem - mówi - to, co zrobiłby mistrz. I tyle.

Elias naucza, że zwycięstwo za wszelką cenę to coś więcej niż puste słowa.

Że Endgame to nie mecz piłkarski, ani nawet nie wojna. Nie ma tam miejsca na zasady, na honor, na lojalność czy miłosierdzie. Musi być gotowy na wszystko, nie może żałować raz podjętych decyzji ani z nimi zwlekać.

Marcus stara się z całych sił, aby w to uwierzyć.

- Tak myślałem, że cię tutaj zastanę - słyszy za sobą.

Odwraca się.

Elias opiera się o kamień nagrobny z dziwnym, znaczącym uśmiechem na ustach.

- Mam nadzieję, że nie zostawisz tego tutaj, jest twój - mówi, pokazując na wieniec.

Marcus wzrusza ramionami, licząc, że jego opiekun nie zauważy targających nim emocji i buzującego w sercu bólu. Miał być jeszcze silniejszy.

Niezniszczalny.

- Najpierw należał do niego.

- Zanim mu go nie odebrałeś.

Przez ostatnie parę miesięcy Marcus ćwiczył techniki relaksacyjne i samokontrolę, nauczył się, jak panować nad oddychaniem i biciem serca, opanować reakcję ciała na różnorakie bodźce, pozostać fizjologicznie obojętnym w sytuacjach, które normalnie skutkowałyby paniką. Nawet jeśli w jego głowie eksplodują fajerwerki, on pozostaje niewzruszony. Elias, jak chłopak zdążył się przekonać, nigdy niczego nie robi ani nie mówi bez powodu. Marcus czeka, aż się odsłoni.

- Co się tam stało? - pyta mężczyzna.

- Już ci mówiłem.

- Ale pytam ponownie.

- Pękła lina - mówi, jak zawsze, Marcus. - Próbowałem mu pomóc, ale nie dałem rady - przywykł do powtarzania tego kłamstwa bez mrugnięcia okiem, lecz czuje się dziwnie, kiedy słowa te przechodzą mu przez gardło tak gładko nawet w cieniu kamienia nagrobnego jego przyjaciela. - Spóźniłem się.

- Jesteś znakomitym kłamcą - mówi Elias. - Cenna umiejętność.

Marcus wstrzymuje oddech.

Elias wybucha śmiechem.

- Oj, przestań z tą miną zbitego psa, stać cię na więcej.

Chłopak usiłuje przypomnieć sobie to, czego się nauczył, opanować oddech, ale trudno mu się uspokoić, kiedy wszystkie jego nerwy krzyczą. Elias zna prawdę.

Domyślił się.

O wszystkim wie.

- Obaj jesteście dorośli - dodaje. - Czas, abyś był ze mną szczerzy.

- Pękła lina, próbowałem mu pomóc, ale nie dałem rady - recytuje jak robot Marcus, nie mając pojęcia, co jeszcze może powiedzieć. - Spóźniłem się.

Elias kręci głową, nadal śmiejąc się pod nosem.

- No dobra, to może ja powiem, jak to było. Pękła lina. Okej. Ale nie próbowałeś mu pomóc. Nawet nie kiwnąłeś palcem, kiedy twój najlepszy przyjaciel walczył o życie, patrzyłeś tylko, jak spada prosto w objęcia śmierci, a po powrocie do domu kłamałeś na temat tego, co się wydarzyło, i ukradłeś to, co należało do niego. Zgadza się?

Marcus ciężko przełyka ślinę. Język wydaje mu się opuchnięty, czuje się, jakby stracił nad nim panowanie, nie może wykrztusić słowa. Ma ściśnięte gardło, brakuje mu tchu, ale jest w stanie wydukać jedno słowo:

- Tak.

- Tak - mruczy Elias. - Tak. Dobrze. Robimy postępy. Chcesz mnie o coś zapytać?

Marcus patrzy się na niego tępo. Czekał na tę chwilę tak długo, tak bardzo

przecież pragnął, aby nareszcie ktoś odkrył prawdę i żeby musiał zmierzyć się z konsekwencjami tego paskudnego kłamstwa. Myślał o niej, ale nigdy nie przyszło mu do głowy, co stanie się później, co go czeka, kiedy zostanie zdemaskowany.

- Nie chcesz mnie zapytać, skąd to wiem? - ponagla go Elias.

- Skąd wiesz? - pyta Marcus posłusznie, choć go to nie obchodzi. To bez znaczenia.

- Bo tam byłem - odpowiada mężczyzna. - I nie tylko ja. Chcieliśmy zobaczyć, co zrobisz, kiedy nadarzy się podobna okazja.

Marcus patrzy na niego z niedowierzaniem, jego umysł pracuje na wzmózonych obrotach. Skoro Elias tam był i obserwował ich obu, oznacza to, że wiedział, co się stanie, z czego z kolei wynika...

- Doskonale, główka pracuje - mówi opiekun. - Lina Alexandra pękła, bo przebiła ją kula naszego snajpera.

- Poddaliście go próbie? - dziwi się Marcus.

Elias wzdycha, ewidentnie rozczarowany.

- Jak na kogoś przekonanego o tym, że powinien zostać wybrany Graczem, czasem ciężko kapujesz. To ciebie poddaliśmy próbie.

Słowa te nie wybrzmiewają, ale eksplodują. Marcus mógłby przysiąc, że

ziemia pod jego stopami nagle się zatrzęsa, a w uszach gruchnął piorun.

Szarobure kolory cmentarza teraz wydają mu się tak jasne, że musi zamknąć oczy, aby go nie raziły.

Tak czuje się człowiek, którego świat się rozpadł i z powrotem złożył do kupy, ale tym razem w zupełnie nową konstrukcję, nie do poznania.

I tak w jednej chwili wszystko, co uważał za prawdę, okazało się jedynie ułudą.

- To od początku miałeś być ty, Marcusie - mówi Elias. - Od pierwszego dnia, kiedy cię poznałem. Ale musieliśmy się upewnić, że naprawdę tego pragniesz. Musieliśmy się przekonać, jak daleko się posuniesz, ile jesteś w stanie poświęcić dla zwycięstwa.

Marcus ma wrażenie, że ta informacja zaraz zwali go z nóg, ledwie panuje nad mięśniami, które flaczeją i odmawiają mu posłuszeństwa. Boi się, że jeśli choć na sekundę utraci koncentrację, padnie jak długi na ziemię. Lub rzuci się na Eliasa i zatłucze go na śmierć. Zastanawia się, czy aby nie zaryzykować. Naprawdę to rozważa.

Lecz udaje mu się opanować i z trudem zadaje pytanie, na które zna odpowiedź:

- Czemu mi to mówisz? Czemu akurat teraz?

- Bo to czas, abyś dorósł - mówi Elias, biorąc do ręki leżący na grobie Xandera symbol zwycięstwa. - Przestać się mazać. Przestać się obwiniać. Co się stało, to się nie odstanie. Dokonałeś wyboru i musisz z nim żyć. Jesteś teraz świadom, na co cię stać, a to dobra rzecz. Długo o tym nie zapomnisz. Opiekun podaje mu wieniec.

Marcus ma ochotę rzucić go na ziemię, jednak bierze kwiaty do ręki.

- Jesteś teraz Graczem - dodaje Elias. - Ty, nie Alexander. I czas zacząć zachowywać się jak Gracz.

* * *

Coś powinno się zmienić.

Ba, wszystko powinno się zmienić.

Okazało się bowiem, że to, co Marcus sobie wmawiał, kłamstwa o ciężącym na nim obowiązku, idei szlachetnego poświęcenia, o robieniu tego, co powinno zostać zrobione dla dobra jego ludu... okazały się prawdą. Jeśli Endgame rozpocznie się za jego kadencji - a musi, po prostu musi, bo inaczej ofiara okazałaby się zbędna - lud minojski będzie mógł pochwalić się godnym ich Graczem, który doskonale poznał swoje możliwości. I nigdy nie zapomni, jak do tego doszło.

Śmierć była najwyraźniej Xanderowi pisana.

Pozwolenie na dopełnienie się jego losu było z kolei przeznaczeniem Marcusa.

Zrobił to, co powinien był zrobić.

Oto dar otrzymany od Eliasa: nowa prawda.

Spędzi resztę swoich dni, usiłując w nią uwierzyć.

ENDGAME
TRAINING DIARIES: CHIYOKO

Copyright © 2014 by Third Floor Fun, LLC.

Copyright © for the Polish edition by Wydawnictwo SQN 2015
Copyright © for the translation by Bartosz Czartoryski 2015

Redakcja – Sonia Miniewicz
Korekta – Radosław Pisula, Kamil Misiek / Editor.net.pl
Adaptacja okładki – Paweł Szczepanik / BookOne.pl

All rights reserved. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

ISBN EPUB: 978-83-7924-472-0

ISBN MOBI: 978-83-7924-471-3





www.wydawnictwosqn.pl


Szukaj naszych książek
również w formie
elektronicznej




Q DYSKUTUJ O KSIĄŻCE

 /WydawnictwoSQN

 /SQNPublishing

 /WydawnictwoSQN

 NASZA KSIĘGARNIA www.labotiga.pl

Spis treści

[Okładka](#)

[Wstęp](#)

[Alice](#)

[Chiyoko](#)

[Kala](#)

[Marcus](#)

[Strona redakcyjna](#)

TWÓJ CZAS NADSZEDŁ

ENDGAME

Rywalizuj jako członek jednego z dwunastu ludów

GRAJ



ROZWIĄZUJ
ZADANIA

ODKRYWAJ PRAWDZIWIY ŚWIAT
ZBIERAJ BROŃ I STAROŻYTNE ARTEFAKTY
I PRZYGOTUJ SIĘ NA OSTATECZNE WYZWANIE

PRZECZYTAJ

PRZETRWAJ

ZAGRAJ



DOSTĘPNE WKRÓTCE NA IPHONE'ACH, IPADACH I ANDROIDACH™



WYDAWNICTWO
SINE QUA NON

Bądź na bieżąco, śledź nas na:

f/WydawnictwoSQN

t/SQNPublishing

www.wsqn.pl

Nasza księgarnia internetowa:

www.labetiga.pl



CHŁOPCY

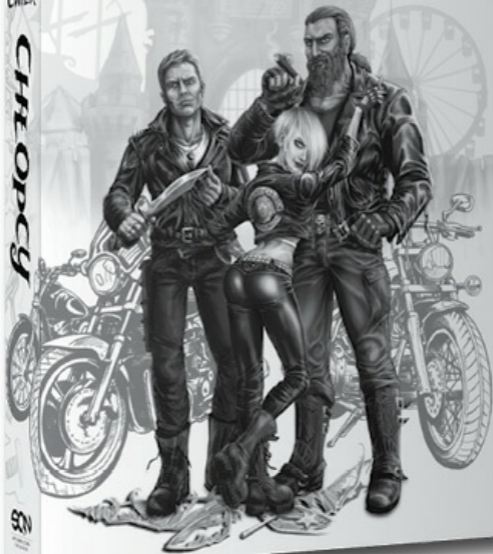
JAKUB ĆWIEK



JAKUB
ĆWIEK

CHŁOPCY

52

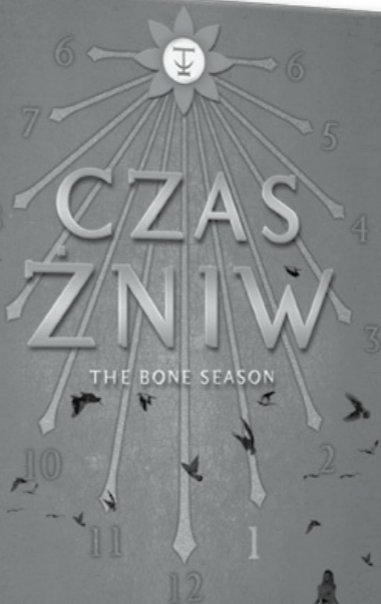


CZAS
ZNIW



SAMANTHA
SHANNON

8



SAMANTHA
SHANNON

SCN

JAKUB CWIEK
KŁAMCZA
MACHINOMACHIA



SCN

JAKUB
CWIEK

KŁAMCZA 25

SCN

ZOBACZ, JAK POWSTAJE LEGENDA

THE WALKING DEAD

ZYWE TRUPY

ROBERT KIRKMAN & JAY BONANSINGA

★★★★★

NARODZINY GUBERNATORA



SON

NARODZINY GUBERNATORA

THE WALKING DEAD

ROBERT KIRKMAN & JAY BONANSINGA

3

SON

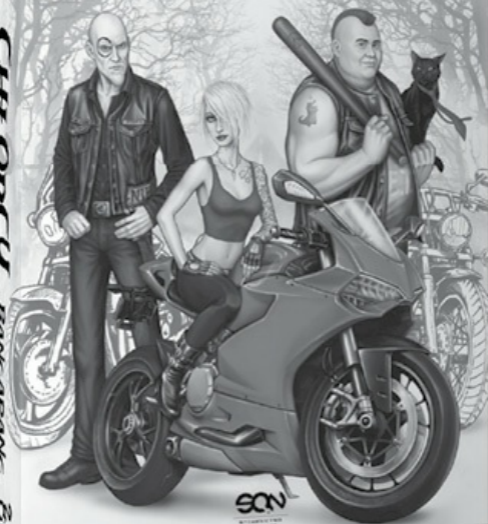


JAKUB
CWIEK

CHŁOPCY
BANGARANG



JAKUB CWIEK
CHŁOPCY
BANGARANG



SON

WYDAWCA
KRAJOWY