

Tom Clancy

Walka kołowa

One is the Loneliest Number

Przełożyła: Anna Zdziemborska

Wydanie oryginalne: 1999

Wydanie polskie: 2000

TMN

Prolog

Międzynarodowe lotnisko w Corteguay, Ameryka Południowa - czerwiec 2025

Kiedy samolot zbliżał się do pasa startowego, Julio Cortez wziął głęboki oddech. Burza, z którą zmagali się od pół godziny, nadal smagała samolot falami ulewnego deszczu i atakowała kadłub podmuchami porywistego wiatru. Julio praktycznie nic nie widział przez okno po swojej stronie, więc nie miał szans sprawdzenia, czy lądowanie przebiega pomyślnie. Koła samolotu z wściekłym hukem uderzyły w mokry pas. Julio słyszał jęk silnika i furkot klap odrzutowca, kiedy osiągały maksymalny kąt wychylenia i czuł, jak targany wstrząsami samolot zaczyna zwalniać. Mógł wreszcie wypuścić z płuc długo wstrzymywany oddech. Na razie udało im się ujść z życiem.

Nawierzchnia lotniska była wyboista i zaniedbana, więc droga do terminalu dla pasażerów nie należała do przyjemnych. W normalnej sytuacji Julio cieszyłby się, że po takim locie znajduje się bezpiecznie na ziemi, ale to na pewno nie była normalna sytuacja.

Julio przebiegł wzrokiem po twarzach pozostałych pasażerów. Tak jak przedtem, tak i teraz unikali jego wzroku, jakby nagle zainteresowały ich czasopisma, torby podróżne czy współpasażerowie, co pozwalało im uniknąć spotkania się ze wzrokiem Julio lub kiwnięcia mu na przywitanie.

Personel pokładowy CorteAir zachowywał się podobnie. Podczas ciężkiej podróży byli uprzejmi, profesjonalni i troskliwi - ale nigdy przyjacielscy czy serdeczni wobec Julio i jego rodziny. Nie tak, jak w przypadku pozostałych pasażerów.

Nikt nie jest pewien, czy bezpiecznie jest przyjąć do wiadomości naszą obecność, pomyślał z niepokojem, zastanawiając się, kiedy - jeśli w ogóle - to się zmieni.

Kiedy jego rodzice zajmowali się małą Juanitą, Julio wyglądał przez okno, starając się dostrzec pierwsze szczegóły ojczyzny, którą bardzo słabo pamiętał z wczesnego dzieciństwa, ale widział tylko ciemność i strugi deszczu na oknie z pleksiglasu oraz odległe, migające czerwone światła na końcu pasa startowego.

Samolot hamował, silniki stopniowo traciły moc. Podskakując na wybojach i trzęsąc się, maszyna wykonała skręt w lewo. Wreszcie przed oczami zamajaczył im terminal, zniekształcony w strugach deszczu. Samolot wykonał szeroki łuk i podkołował do słabo

oświetlonego głównego terminalu.

Termina Internacional w Corteguay nie był wystarczająco duży i nowoczesny, żeby przyjmować samoloty stratosferyczne, więc Julio wraz z rodziną przybyli do południowoamerykańskiego wyspiarskiego państewka starym typem samolotu pasażerskiego, latającego w niższych warstwach atmosfery. Był to Boeing 777, który bez wątpienia odsłużył już pewnie dwadzieścia lat i to w ciężkich warunkach.

Cóż, pomyślał Julio, i tak nie miałem ochoty na opuszczanie Waszyngtonu i na podróż do Corteguay, więc im dłużej to będzie trwało, tym lepiej.

Ta myśl przepelniła go smutkiem.

Chociaż nie dzieli tych miejsc zbyt duża odległość, pomyślał, to i tak są to dwa różne światy. Równie dobrze mogliśmy się przenieść na inną planetę.

Wyjątkowo niebezpieczną planetę.

W innych okolicznościach, Julio potraktowałby lot takim prymitywnym, staroświeckim samolotem jako przygodę, w końcu bardzo przypominał ćwiczenia w symulatorach lotów, które tak uwielbiał.

Ale tego wieczoru Julio wiedział, że sam fakt przybycia na ojczystą ziemię to wystarczająco niebezpieczna przygoda.

Zrezygnował z wpatrywania się w ciemność za oknem i odwrócił się do swojej rodziny. Przyglądał się rodzicom, próbującym uspokoić wystraszoną Juanitę i zastanawiał się, co skłoniło ich do powrotu do kraju, w którym ludzie nienawidzą i boją się wszystkiego, w co wierzą jego matka i ojciec.

Zdaniem Julio, jego ojciec zachowywał się bardzo odważnie, uśmiechając się do rodziny, kiedy kapitan odezwał się przez interkom, witając ich w Socjalistycznej Republice Corteguay.

A właściwie dlaczego nie miałyby się uśmiechać? - pomyślał Julio. Dziś kończy okres swojego życia jako uchodźca polityczny... i zaczyna rolę kandydata na prezydenta w pierwszych od dwudziestu lat wolnych wyborach w Corteguay.

Dzisiejszego wieczoru mój ojciec wrócił do domu...

To przecież także mój dom. Julio musiał sobie to często powtarzać. Wolałby raczej siedzieć bezpiecznie w Waszyngtonie, gdzie spędził większą część życia i gdzie zostawił wszystkich przyjaciół.

Silą woli Julio oderwał się od tych rozmyślań i skupił na chwili obecnej, tak jak zawsze uczył go ojciec. Odsunął od siebie myśli o osobistym szczęściu i bezpieczeństwie.

Tego też nauczył go ojciec, choć nie przekazał mu tego wprost.

Kiedy samolot hamował, Julio odwrócił się do matki. Miała pełne ręce roboty przy Juanicie, która próbowała wypiąć się z pasów i jednocześnie zamknąć stolik przy fotelu. Julio prawie się roześmiał, pomimo dręczących go obaw.

Niewiarygodne, ile kłopotów może sprawić tak mała i młoda osoba. Jestem pewien, że nie byłem takim nieznośnym dzieckiem, uznał Julio, ponieważ tak odległa przeszłość zatarła

mu się nieco w pamięci. Juanita dopiero da nam popalić, kiedy będzie nastolatką!

Julio przyglądał się, jak matka cierpliwie poucza pięciolatkę. Z pozoru wydawała się spokojna, a jej słowa przeznaczone dla Juanity były pełne otuchy, ale Julio wyczuwał pod tą maską czający się cień. Natychmiast go rozpoznał.

Strach.

Jego matka się bała. O nich wszystkich. Julio też się bał. Podobnie jak ojciec, choć jako patriarcha rodu Cortezów ukrywał swój strach staranniej niż pozostali.

Jeśli on to potrafi, to ja też, postanowił Julio.

Nieustraszona postawa ojca dała Julio do zrozumienia, że człowiek, którego znał - ekonomista wyróżniony nagrodą Nobla, działacz na rzecz praw człowieka i profesor na uniwersytecie - odszedł na zawsze. Na jego miejscu pojawił się polityk i niebawem osoba publiczna, która, jeśli tak zdecydują wyborcy w Corteguay, weźmie na swoje barki odpowiedzialność za cały naród.

Aby osiągnąć ten cel, Ramon Cortez musiał ukryć prawdziwe uczucia przed wszystkimi oprócz najbliższych, których kochał i którym ufał. A może nawet i przed nimi.

Julio przyszło do głowy, że oni wszyscy przeszli jednego dnia wielką zmianę. Zaledwie kilka godzin temu byli typową amerykańską rodziną, prowadzącą typowe amerykańskie życie. Wystarczyła jednak podróż samolotem, żeby stali się politycznymi agitatorami i wrogami obecnego rządu Corteguay. Działalność polityczna jest niebezpiecznym zajęciem w państwie słynącym z tajnej policji, wojskowych dyktatorów i represji politycznych.

Ponure myśli Julio zostały przerwane, kiedy samolot zatrzymał się na dobre. W pomieszczeniu rozległ się bezbarwny, elektroniczny głos informujący pasażerów, że mogą odpiąć pasy i bezpiecznie poruszać się po samolocie.

Ale kiedy Julio rozejrzał się wokół, zauważył, że nikt nie podnosi się z miejsca. Pozostali pasażerowie przyglądali się im i czekali, co się wydarzy i kto będzie czekał na rodzinę Cortezów na lotnisku.

Po chwili pełnej napięcia, drzwi zostały otwarte. Na szczęście do środka nie wpadli ani żołnierze, ani policja uzbrojona w karabiny i tasery. Zamiast tego Julio zobaczył nieznaną, chociaż dość sympatyczną twarz, zdenerwowanego człowieka, który najwyraźniej miał ich powitać. Obiecano im eskortę dla bezpieczeństwa.

Okazał się nią niski, bojaźliwy mężczyzna w źle skrojonym garniturze, który ścisnął w drżących rękach kapelusz. Uśmiechnął się na widok ojca Julio.

Kiedy ojciec wstał, żeby się z nim przywitać, Julio wymienił z matką ukradkowe spojrzenia. Miała błądą, ale opanowaną twarz. Nie zamierzała zdradzać emocji, bez względu na okoliczności. Personel pokładowy usunął się z drogi, żeby przepuścić ojca Julio. Obydwaj mężczyźni nie uścisnęli sobie dłoni, tylko objęli się na chwilę, a potem człowieczek szepnął coś do ucha Ramonowi Cortezowi.

Julio dostrzegł na twarzy ojca wyraz ulgi, który prawdopodobnie udzielił się reszcie

pasażerów, ponieważ zaczęli opuszczać pokład samolotu.

Ojciec Julio przecisnął się przez falę wychodzących pasażerów i przyprowadził niskiego mężczyznę z powrotem do ich foteli.

- To Manuel Arias - przedstawił go. - Przybył tu, żeby nas powitać. Mój brat Mateo czeka na nas w terminalu.

Wujek Mateo! - ucieszył się w myślach Julio. To była duża niespodzianka. Mateo został w Corteguay i wiele wycierpiał z rąk obecnego reżimu. Zachował się odważnie przyjeżdżając na lotnisko, żeby przywitać powracającego z emigracji brata.

Julio pamiętał wuja z dzieciństwa. W tamtych czasach Mateo był pułkownikiem w armii Corteguay, walcząc z handlarzami narkotyków, komunistycznymi rebeliantami i przemytnikami.

Julio poczuł ogromną ulgę. Nareszcie ktoś, komu możemy bez obaw powierzyć nasze bezpieczeństwo, pomyślał. Pod opieką wuja Mateo nic się nam nie może stać!

Julio w pośpiechu pobierał swoje rzeczy i pomógł matce z Juanitą, podczas kiedy ojciec szeptem rozmawiał z Manuelem Ariasem. Kiedy samolot prawie opustoszał, rodzina Cortezów ruszyła do wyjścia.

Gdy wychodzili z samolotu, ładna stewardesa o ciemnych oczach uśmiechnęła się do Julio i jego małej siostrzyczki, i Julio dostrzegł w tych oczach współczucie i troskę.

Znow powróciły obawy.

Idąc rękawem prowadzącym z samolotu do terminalu, ojciec Julio zwrócił się do swojej żony.

- Mateo czeka na nas w hali przylotów. Przyprowadził ze sobą przyjaciół i - na moją prośbę - kilku przedstawicieli międzynarodowej prasy.

Ojciec znacząco zawiesił głos i Julio zobaczył, jak matka kiwa głową i uśmiecha się.

Julio również się uśmiechnął. Zdawał sobie sprawę ze znaczenia starannie zaaranżowanego spotkania z mediami. Z chwilą, kiedy cały świat dowie się o powrocie jego ojca do Corteguay, komunistyczny reżim nie będzie mógł ich skrzywdzić, a przynajmniej nie w tajemnicy przed całym światem.

Zaczynam myśleć jak polityk, z przerażeniem zdał sobie sprawę Julio. A jedyne czego zawsze chciałem to zostać pilotem myśliwskim!

Rękaw zdawał się ciągnąć bez końca. Kiedy dotarli do bramki, ojciec Julio wziął żonę i córkę za ręce, a następnie odwrócił się z uśmiechem do syna.

- Jesteśmy w domu, mój chłopcze - powiedział. - Prasa na nas czeka. Cały Corteguay będzie nas słuchać.

Julio posłał ojcu uśmiech i powiedział: - Nie zawiodę cię, tato. Bez względu na to, jak głupie pytania mi zadadzą.

Ramon Cortez roześmiał się. - Tego się nie obawiam, Julio - odpowiedział. - Nigdy dotąd mnie nie zawiodłeś...

Ojciec Julio zamilkł i odwrócił głowę. - To mnie zależy, żebyście byli ze mnie dumni - wyszeptał tak cicho, że tylko Julio go usłyszał.

Po wejściu do hali odpraw Julio odniósł wrażenie, że błysnęło mu w oczy ze sto fleszy. Zostali otoczeni tłumem dziennikarzy, który zasypał ich gradem pytań w kilku językach, co przeraziło małą Juanitę.

W całym zamieszaniu Julio dostrzegł, jak jego ojciec podchodzi do kogoś i ściska mu rękę, potem obejmuje go, a z tłumy dziennikarzy rozlegają się pojedyncze oklaski. Julio przecisnął się obok Manuela Ariasa i spojrział na tego człowieka. To był wujek Mateo. Julio rozpoznałby go wszędzie. Brat jego ojca był wysoki, o dumnym wyglądzie i niewiele zmienił się od czasu, kiedy Julio widział go po raz ostatni, może z wyjątkiem tej szczególnej czujności, którą wyrabia w sobie człowiek, żyjący w ciągłym niebezpieczeństwie w totalitarnym systemie.

Kamery z szumem kręciły pierwsze spotkanie Ramona Corteza z bratem po ponad dziesięciu latach rozstania. Po powitaniu obaj mężczyźni odwrócili się do prasy, a Julio, jego matka i mała Juanita stanęli za nimi.

Kiedy reporterzy zarzucali ich pytaniami, Julio przyglądał się przedstawicielom mediów. Zauważył, że choć większość z nich miała aparaty fotograficzne, a kilku kamery wideo, to żaden z dziennikarzy nie posługiwał się holokamerą, nawet jeśli pochodził ze Stanów Zjednoczonych, Japonii czy Europy.

Julio przypomniał sobie wtedy, czego się dowiedział o swojej ojczyźnie przed wyjazdem z USA z dokumentów dostarczonych jego rodzinie przez Departament Stanu.

Z raportu dowiedział się, że na terenie Corteguay posiadanie sprzętu do obsługi systemu rzeczywistości wirtualnej i kamer HoloNet było zabronione - nawet obcokrajowcom. Technologia ta była znana na wyspie, lecz używano jej w największej tajemnicy przed siłami bezpieczeństwa.

Telewizja Corteguay była płaskoekranową wersją z dwudziestego wieku. Na terenach wiejskich ludzie nie posiadali nawet płaskoekranowych telewizorów. Ich jedynym źródłem informacji było kontrolowane przez państwo radio.

Prawdę mówiąc, w Corteguay niedostępne były również nowoczesne komputery, cyfrowe procesory, a nawet wideofony. Te zdobycze technologiczne uznawano za wywrotowe. W tym „socjalistycznym raju” wolny przepływ informacji był zakazany - w innym wypadku ludzie dowiedzieliby się, bardzo są zacofani i biedni. Sprowadzanie z zagranicy jakiegokolwiek nowoczesnego sprzętu było karane natychmiastową konfiskatą, więzieniem, a nawet śmiercią. Tak wielu ludzi straciło życie, próbując wprowadzić Corteguay w dwudziesty pierwszy wiek, że w kraju nie istniał właściwie czarny rynek sprzętu komputerowego. I mimo że taki zakaz trudno jest do końca egzekwować, w Corteguay to się prawie udało.

Julio rozejrzał się po hali odpraw, ale zobaczył tylko płaskie ekrany telewizyjne. Nigdzie nie było podłączeń do VR* holoarkad, a telefony były wyłącznie głosowe. Opatrzono je

* Virtual Reality - rzeczywistość wirtualna (przyp. red.)

napisami, z których wynikało, że wolno ich używać wyłącznie do rozmów lokalnych. Fakt ten przypominał dobitnie o tym, że w Corteguay nie można się podłączyć do sieci. W każdym razie jeśli się jest szarym obywatelem, ponieważ od dawna krążyły plotki, że rządowe elity mają własny dostęp do sieci oraz lekarzy, którzy potrafią wszczepić im neuroimplanty, umożliwiające pełen dostęp do rzeczywistości wirtualnej.

Jednak takimi przywilejami cieszyła się tylko elita, przekonana, że są one zbyt ważne i niebezpieczne, żeby udostępnić je masom. Podczas pobytu w Corteguay Julio nie będzie miał możliwości dołączenia do przyjaciół w wirtualnych grach, symulacjach, a nawet zajęciach wirtualnych. I chociaż dawno już pogodził się z faktem, że nie weźmie udziału w seminarium z okazji Stulecia Lotnictwa Wojskowego oraz w towarzyszących mu zawodach, to na samą myśl aż go skręcało z żalu.

W końcu tak długo i ciężko ćwiczył w Dziale Symulacji Lotów Instytutu Smithsona. Julio wiedział, że w tym roku miał duże szanse, żeby zostać Asem Asów. Od trzech lat walczył o ten tytuł. Zeszłoroczny zwycięzca, Paweł Iwanowicz, obecnie przygotowywał się, żeby dołączyć do rosyjskiej eskadry, wyznaczonej do obrony Moskwy. Julio zajął wtedy drugie miejsce, za Pawłem. Wygrał wtedy skórzaną kurtkę.

Wielu zdobywców tytułu Asa Asów było obecnie prawdziwymi pilotami myśliwskimi.

Spełnienie marzeń, pomyślał Julio, wzdychając tęsknie. Tego marzenia nie da się spełnić, dopóki jest w Corteguay.

Julio zauważył, że wuj Mateo zakończył zaimprovizowaną konferencję prasową. Idąc za bratem, ojciec Julio poprowadził rodzinę do schodów ruchomych, którymi zjechali na parter. Kiedy szli pustym terminalem, Julio chciał zamienić z wujem kilka słów, ale ten był zajęty rozmową z ludźmi, którzy pojawili się nie wiadomo skąd wraz z bagażem rodziny Cortezów.

W tajemniczy sposób Mateo udało się przeprowadzić ich przez drobiazgową odprawę celną Corteguay.

Wreszcie Julio udało się podejść do wuja na tyle blisko, żeby klepnąć go w ramię. Wysoki siwowłosy mężczyzna odwrócił się do swojego bratanka.

- Wujek Mateo - powiedział Julio. - Dobrze cię znów widzieć.

Ku jego zdziwieniu, wuj nie spotkał się z nim wzrokiem.

- Ciebie też, Julio - wymamrotał pośpiesznie. I natychmiast skierował uwagę z powrotem na swoich ludzi.

Nie zrażony tym Julio próbował podtrzymać rozmowę, ale wtedy poczuł czyjąś rękę na ramieniu i odwrócił się. Zobaczył Manuela Ariasa.

- Twój wuj jest zajęty, odpowiada za wasze bezpieczeństwo - powiedział cicho z miłym uśmiechem. - Poczekaj, aż wyjdziemy z lotniska.

Julio kiwnął głową i wyszedł wraz z rodziną przez automatyczne drzwi. Powietrze na zewnątrz było parne, mimo iż od deszczu osłaniał ich dach. Ponieważ znajdowali się w Ameryce Południowej, w Corteguay zaczynała się zima, jeśli tak można to było nazwać. Julio

cieszył się, że ma na sobie swoją kurtkę. Zobaczył, że ojciec do niego mruga.

- To nie to samo co w do... co w Waszyngtonie - powiedział po angielsku. Julio zauważył, że ojciec ugryzł się w język, żeby nie powiedzieć o Waszyngtonie „dom”. I wtedy zdał sobie sprawę, że powrót do Corteguay jest dla ojca takim samym poświęceniem, jak dla niego i matki.

Nagle Julio zrozumiał, że jego ojciec też nie chciał opuszczać Stanów Zjednoczonych. Ramon Cortez nie wrócił po to, żeby zostać prezydentem, ale dlatego, iż czuł się w obowiązku wrócić do ojczyzny i przeprowadzić ją przez dwudziesty pierwszy wiek.

To odkrycie ukazało mu ojca w nowym świetle i Julio nigdy nie był z niego bardziej dumny niż w tym momencie.

- Tędy - powiedział wuj Mateo, wskazując na rząd nie oznakowanych, pozbawionych okien ciężarówek, czekających na nich na zadaszonym terenie przy wejściu do terminalu. Julio patrzył, jak wuj wyprzedza ich i otwiera podwójne tylne drzwi do największego pojazdu.

- Wsiadajcie, szybko - powiedział Mateo. - To dla waszego bezpieczeństwa.

Ramon delikatnie dotknął twarz żony, gdy ta brała na ręce małą Juanitę. Julio też postąpił do przodu, gdy nagle znów poczuł na ramieniu uścisk Manuela Ariasa.

- Może dzieci powinny jechać ze mną? - zaproponował niski mężczyzna.

Kiedy Mateo usłyszał te słowa, stanął jak wryty. Potem odwrócił się i spojrzał na Ariasa.

- Trzymajmy się planu - powiedział Mateo lekko poirytowanym głosem. Ale Manuel Arias nie zwolnił uścisku na ramieniu Julio.

- Chłopiec mógłby pojechać ze mną - zaproponował Manuel. - Przyda mi się towarzystwo...

Julio zobaczył, że ojciec pomógł już matce i siostrze wsiąść do ciężarówki i sam wchodził już do środka. Mateo długo patrzył na Manuela, jakby obydwaj mężczyźni przekazywali sobie jakąś tajemnicę. Julio poczuł, że Manuel puszcza jego ramię.

Mateo podszedł do bratanka. Uśmiechnął się do Julio i popchnął go w stronę ciężarówki.

- Myślę, że powinienes pojechać z rodziną - powiedział wuj Mateo. - Dla własnego bezpieczeństwa.

Julio poczuł nagle, jak oblewa go fala podejrzeń. Odwrócił się gwałtownie i spojrzał na Manuela Ariasa, ale człowieczek spuścił wzrok.

Wtedy Julio zauważył, że pozostali mężczyźni, którzy wyszli po nich na lotnisko, czekają, aż Julio wejdzie do samochodu, ustawieni w wojskowym szeregu. Patrzyli na niego dziwnym wzrokiem.

- Chwileczkę, ja... - Zanim dokończył zdanie, jego wuj wepchnął go do ciężarówki z taką siłą, że Julio o mało się nie przewrócił.

- Uważaj, Julio - powiedziała zaskoczona matka.

Julio podniósł wzrok i zobaczył, że jego ojciec blednie i patrzy ponad głowę syna. Julio

odwrócił się i zobaczył, jak Mateo zamyka drzwi z wyrazem okrutnego triumfu na twarzy.

Za jego wujem stał Manuel Arias, wciąż mnąc kapelusz w rękach.

Drzwi zamknęły się z hukiem, rozległ się szcęk zamka. Pozbawione okien wnętrze zatoneło w całkowitym mroku. Julio usłyszał, jak ojciec całym ciałem uderza o drzwi i bębni pięściami w metal.

Ciężarówka gwałtownie ruszyła do przodu z piskiem opon. Julio usłyszał przerażone westchnienie matki i płacz przestraszonej siostry.

Biedna Juanita wciąż boi się ciemności, pomyślał Julio. Wtedy usłyszał szept ojca.

- Wybaczcie mi...

Rozległ się syk i po chwili wnętrze pojazdu wypełniło się jakąś dziwnie pachnącą substancją. Julio wziął oddech i stracił przytomność...

01

Kiedy na horyzoncie pojawiły się pierwsze promienie wschodzącego słońca, na wyboistym polu wzlotów pojawił się rząd pięciu dwupłatowców *Sopwith Camel* z buczącymi silnikami. Ich drewniane śmigła podrywały w powietrze kurz i żdźbła trawy. Całości dopełniała mgielka gorącego oleju rycynowego, używanego do smarowania silników, brudząc gogle Matta Huntera i drażniąc nozdrza. Matt widział, jak płócienne skrzydła maszyny marszczą się pod naporem powietrza, ukazując drewniane ożebrowanie.

Kiedy samoloty dotarły do rzędu drzew na przeciwległym końcu gruntowego pola wzlotów, cztery z pięciu Cameli oderwały się od ziemi i wolno wzbiły w jaśniejące niebo. Matt wolno obleciał swoją maszyną pole, czekając aż wystartuje ostatni samolot.

- Jezu! - jęknął Mark Gridley, kiedy jego *Sopwith* kilkakrotnie podskoczył na murawie, zanim udało mu się rozwinąć wystarczającą prędkość, żeby wzbić się w powietrze.

Mimo że dwupłatowiec jego przyjaciela mozolnie piał się do góry, Matt zauważył, że Mark prawie zahaczył o czubki najwyższych drzew. Mało brakowało - Matt widział, jak Mark bierze głęboki oddech i zwiększa prędkość, żeby dogonić resztę eskadry. Leciał za Markiem, dopóki się nie upewnił, że jego przyjaciel panuje nad maszyną, a wtedy wyprzedził go, żeby uformować szyk.

- Najwyższa pora, Mały! - nie darował mu szesnastoletni Matt, z brązową czupryną targaną gwałtownymi podmuchami wiatru. Jego najlepszy przyjaciel zajął wreszcie pozycję na prawym skrzydle dwupłatowca Huntera.

Matt nie potrafił powstrzymać się od śmiechu, na myśl o niezdarnym starcie Marka. Pokonanie w jakiegokolwiek dziedzinie tego cudownego dziecka było przyjemną odmianą. Mały, choć miał zaledwie trzynaście lat, był prawdziwym geniuszem w kwestiach elektroniki. Jego geniusz najwyraźniej nie obejmował pilotowania stuletnich samolotów. Co nie znaczy, że latanie w rzeczywistości wirtualnej na dwupłatowcach należało do łatwych zadań, upomniał się w duchu Matt. On sam rozbił się podczas pierwszego lotu - a jego matka jest w końcu pilotem w Marynarce, na litość boską.

Nie, żeby kiedykolwiek udzieliła mu jakichś wskazówek. Jej kariera nie zostawiała jej wiele czasu na domowe obiady z rodziną, które widywało się w holonoweli. Ale Matt był przekonany, że w lataniu jego matka zdaje się zwłaszcza na predyspozycje genetyczne. On w

każdym razie tak właśnie robił.

Matt uwielbiał latać w każdym symulatorze lotów, dostępnym w wirtualnym świecie, a w rzeczywistym brał lekcje lotniarstwa. W przyszłości - kiedy pozwoli na to domowy budżet - chciał zrobić licencję pilota.

Matt spojrział na *Camela* Marka, żeby sprawdzić, jak ten sobie radzi i zauważył, że jego przyjaciel popełnia takie same błędy jak on, gdy zaczynał ćwiczenia z tym samolotem.

- Podnieś nos, Mały! - zawołał Matt, po raz drugi nazywając go jego znienawidzonym przezwiskiem. - I uważaj, bo *Camel* ma tendencję do ściągania w prawo!

- Zrozumiałem, Mądralo - odpowiedział tamten lakonicznie wszystkowiedzącemu dowódcy eskadry. Nic dziwnego, że Mark był trochę poirytowany - nigdy nie zdarzało mu się być na drugim miejscu w czymkolwiek. I choć go to denerwowało, nie był głupi. Zastosował się od razu do wskazówek Matta.

- Hej, chłopaki - odezwał się David Gray, machając do nich ze swojej kabiny. - Myślę, że „Czerwony Baron”^{*} będzie o wiele fajniejszy, bo możemy w trakcie symulacji rozmawiać ze sobą!

Matt zgodził się z tą opinią.

Latanie bez możliwości porozumiewania się - co miało miejsce aż do dzisiejszej symulacji - powodowało, iż Matt czuł się odizolowany i samotny. Jego zdaniem, pozostali Zwiadowcy Net Force też.

Teraz ćwiczenia były mniej męczące i przyjemniejsze, ponieważ mogli kontaktować się ze sobą.

- Jasne, Dave... prawdziwa radocha - powiedział sarkastycznie Andy Moore.

- O co chodzi, Andy? - spytał Dave. - Boisz się, że baron von Dieter znów cię zestrzeli?

Mark, Matt i Megan O'Malley parsknęli śmiechem. Nawet David Gray zachichotał ze swojego skrzydłowego.

- Śmieście się - powiedział Andy, a w jego głosie brzmiała zraniona duma. - Ale policzę się z cholernym Błękitnym Baronem i to jeszcze dzisiaj. Nikomu nie pozwolę zestrzelić mnie trzy razy z rzędu i pożyć na tyle długo, żeby się tym chwalić!

Wszyscy dalej się śmiali, podczas gdy Andy pokiwał skrzydłami i wymachiwał pięścią nad głową.

- Pamiętajcie - powiedział Andy z większym przekonaniem, niż w duszy odczuwał. - Baron von Dieter należy do mnie!

Niepokonany „baron von Dieter” w rzeczywistości był piętnastoletnim niemieckim licealistą, który nazywał się Dieter Rosengarten. Dieter latał na błękitnym jak niebo trójpłatowcu *Fokker Dr.* I z wymalowaną na osłonie silnika twarzą węża. Był dowódcą eskadry Młodych Berlińczyków.

Matt i jego przyjaciele zaczęli właśnie pierwszą rundę sponsorowanego przez wiele krajów, letniego kursu edukacyjnego o nazwie Stulecie Lotnictwa Wojskowego, do wzięcia

^{*} Manfred von Richthofen - słynny pilot niemiecki z czasów I wojny światowej (przyp. red.).

udziału w którym Matt Hunter nakłonił pięcioro swoich przyjaciół - Zwiadowców Net Force. Kurs miał za zadanie spojrzeć na historię świata przez pryzmat lotnictwa. Jednocześnie był turniejem, w którym brały udział drużyny ze Stanów Zjednoczonych i reszty świata, walcząc między sobą o zdobycie trofeum. Drużyna Matta miała o jednego członka mniej niż przewidziano, ponieważ Julio musiał się wycofać z powodu wyjazdu, a zastępstwa nie były dozwolone.

Podczas pierwszej rundy Zwiadowcy mieli się zmierzyć z kilkoma grupami i walczyć według różnych scenariuszy, opartych na prawdziwych konfliktach zbrojnych, które zdarzyły się w historii lotnictwa. Ponieważ scenariusze oparto na prawdziwych zdarzeniach, prawdopodobne wyniki zależały w pewnym stopniu od dostępnego sprzętu, sił nieprzyjaciela i tak dalej. Żeby było sprawiedliwie, wyniki każdego z konfliktów mnożono przez czynnik trudności. Drużyny w danej grupie kilka razy walczyły między sobą, a o zakwalifikowaniu drużyny do kolejnej rundy decydowała suma zdobytych punktów.

Zdaniem Matta, w tym konkursie nie było przegranych. Wszyscy mieli okazję wiele się nauczyć, latać na najlepszych symulatorach świata i świetnie się przy tym bawić. Chociaż Matt nie miałby nic przeciwko przejściu jego drużyny do następnej rundy rozgrywek, gdzie mieliby do czynienia z symulatorami eksperymentalnych samolotów, które planowano wykorzystać w przyszłych konfliktach - licząc w duchu, że do tych ostatnich nigdy nie dojdzie.

Oprócz trofeów dla drużyn, najlepszy indywidualny pilot dostawał trofeum Asa Asów. Ta nagroda była wielce pożądana. Wielu zdobywców Asa Asów zrobiło kariery jako projektanci lub piloci supernowoczesnych samolotów bojowych w swoich krajach.

W pierwszym tygodniu otwierającej imprezę rundy rozgrywek, drużyna Net Force walczyła z niemiecką *Jasta** z pierwszej wojny światowej. I zazwyczaj przegrywała.

Dieter i jego ludzie mieli lepsze, szybsze i bardziej zwrotne samoloty. Najwyraźniej też latali z wielką przyjemnością. Nawet Matt, nieco bardziej doświadczony od swoich przyjaciół, już pierwszego dnia został zestrzelony przez Dietera.

I chociaż tajemniczy baron von Dieter prawie każdemu próbował dobrać się do skóry, to Niemiec wyjątkowo upodobał sobie Andy'ego Moore'a. Zestrzeliwał etatowego wesołka drużyny Net Force przez trzy ostatnie dni z rzędu. Nie trzeba dodawać, że Andy pisał się z wściekłości. W pewnym stopniu problem Matta i jego przyjaciół wiązał się z technologią początku dwudziestego wieku, z którą musieli się borykać w przypadku tych samolotów. Mimo że wylatali mnóstwo godzin w rzeczywistości wirtualnej, przez większość czasu pracowali na symulatorach współczesnych maszyn lub tych z końca dwudziestego wieku. Najzwyczajniej w świecie, nie znali się na inżynierii sprzed ery komputeryzacji i to dawało o sobie znać podczas walk.

Nawet Matt padł ofiarą tej sytuacji - ćwiczył prawie wyłącznie na nowoczesnych symulatorach, ponieważ to one najściślej wiązały się z jego przyszłością - Matt chciał być

* Manfred von Richthofen - słynny pilot niemiecki z czasów I wojny światowej (przyp. red.).

pilotem. Założył, że latanie to latanie, i że umiejętności nabyte w jednym samolocie, przełożą się na pozostałe - co zazwyczaj było prawdą w odniesieniu do współczesnych maszyn. Jednak w obecnej sytuacji założenie to okazało się błędne. W duchu postanowił zmienić taktykę podczas przygotowań do przyszłorocznych zawodów.

I chociaż Ośrodek miał komputerowe ułatwienie - oprogramowanie, które gwarantowało, pod warunkiem, że ktoś nie zrobił bardzo głupiego błędu albo nie został zestrzelony w bezpośredniej walce - że samolot pozostanie na niebie, to mimo wszystko pilotowanie płóciennie-drewnianych dwupłatowców z przeszłości było wyjątkowo uciążliwe.

- Latając *Camelem* człowiek ma wrażenie, że przywiązali go do silnika, a do pleców przykleili skrzydła - żalił się Mark Mattowi każdego ranka, kiedy przygotowywali się do wirtualnego patrolu. - Mam wrażenie, że tylko się go trzymam i że nie mam nad nim właściwie kontroli.

Matt Hunter musiał się zgodzić z przyjacielem.

Kilka miesięcy wcześniej Matt wybrał się z ojcem do Kalifornii, żeby polatać na lotniach. I choć tam istniało realne zagrożenie fizycznych obrażeń - a nawet gorzej - Matt uznał, że wirtualne dwupłatowce są o wiele bardziej niebezpieczne niż prawdziwe lotnie. Dwupłatowce były kapryśne, nieprzewidywalne i nie można było na nich do końca polegać. Jednak przez ostatni tydzień odkrył, że uwielbia na nich latać. Stanowiły prawdziwe wyzwanie. Nigdy by się nie dowiedział co traci, gdyby nie wziął udziału w tym wakacyjnym kursie. Cieszył się, że namówił do niego przyjaciół.

Istniał jeszcze jeden powód, o wiele ważniejszy niż brak obeznania ze starymi samolotami, typowy dla uczestników kursu, z powodu którego drużyna Net Force wciąż przegrywała z Młodymi Berlińczykami Dietera. Tuż przed rozpoczęciem kursu, Zwiadowcy Net Force stracili swojego najlepszego pilota w VR.

Julio Cortez był prawdziwym asem w ich grupie, i jako jedyny brał już udział w zawodach - co więcej, zabrakło mu zaledwie punktu, żeby zdobyć trofeum Asa Asów. I chociaż Julio nie mógł się doczekać tegorocznych zawodów, żeby znów spróbować, musiał się wycofać, ponieważ jego rodzice zdecydowali się na przeprowadzkę. Jego ojciec był wybitnym działaczem na rzecz praw człowieka i intelektualistą, który postanowił opuścić Waszyngton i wrócić do swojego ojczystego Corteguay. W tym kraju miały właśnie odbyć się pierwsze od dwudziestu lat wolne wybory i Ramon Cortez zdecydował się kandydować na prezydenta. Matt wiedział, że ojciec Julio jest szczęśliwy, mogąc wreszcie wrócić do Corteguay, biednego komunistycznego państwa na wyspie położonej niedaleko wybrzeża Ameryki Południowej. Nie przeszkadzało mu nawet, że w Corteguay nie było dostępu do światowej sieci i najnowocześniejszego sprzętu oraz oprogramowania komputerowego.

Gdyby Julio wyjechał do niemal każdego innego kraju, to dzisiejszego dnia byłby tu z nimi. Ale nie w przypadku Corteguay - a strata Julio była dotkliwym ciosem dla Zwiadowców Net Force. Julio posiadał talent obracania na swoją korzyść niekorzystnych sytuacji. Weźmy

na przykład tendencję *Cameli* do skręcania na prawo. Kiedy Julio latał na nich, zmienił tę cechę w atut w walce, wykonując swoim samolotem szalone akrobacje.

Rok wcześniej, kiedy Matt i Mark po raz pierwszy spotkali Julio w Dziale Symulacji Lotów Instytutu Smithsona, młody polityczny uchodźca zdążył już zapoznać się ze wszystkimi dostępnymi tam samolotami. A przez ostatnie miesiące jeszcze się poprawił. Gdyby Julio latał z nimi w swoim *Camelu* pomalowanym w pomarańczowo-czarne tygrysie pręgi, to Matt wątpił, żeby wynik Dietera - czyli sześć zwycięstw i żadnych porażek - długo się utrzymał. Matt żałował, że nie ma z nimi Julio, ponieważ ocaliłby im skórę w walce kołowej oraz dlatego, że po prostu za nim tęsknił.

- Uważajcie - w myśli Matta wdarł się dźwięczny głos Davida Graya. - Zbliżamy się do linii frontu i do miejsca, w którym ostatnio dopadła nas *Jasta* Dietera...

Matt uważnie obserwował niebo nad głową, mrużąc oczy przed słońcem, ale nic nie widział. Potem sprawdził podstawę chmur, miejsce, w którym często czaili się bandyci*.

Wreszcie Matt spojrzął w dół na spustoszony krajobraz pod skrzydłami samolotu. Brązowa, rozorana wybuchami ziemia, wyglądała jak pustynia, pokryta rzędami okopów i tysiącami metrów drutu kolczastego. Co jakiś czas ziemię kaleczyła kolejna wirtualna eksplozja, podczas gdy żołnierze walczyli o dosłownie każdy jej centymetr. Kiedy formacja *Cameli* leciała nad okopami, w nozdrza uderzył Matta ohydny smród.

- Faj! - powiedziała Megan. - Co tak śmierdzi?

Matt rozpoznał zapach, ale nic nie powiedział. Przypomniawszy sobie, gdzie wcześniej się z nim spotkał. Wrócili z ojcem z wizyty u mamy, stacjonującej na pokładzie lotniskowca USS „Ronald Reagan”, i wybrali się na wycieczkę do Egiptu. Kiedy jechali w otwartym autobusie, by zobaczyć piramidy, mijali nowo zbudowane zakłady mięsne nad brzegiem Nilu. Odór z rzeźni był bardzo podobny to unoszącego się teraz z wirtualnego pola bitwy.

- Te programy są czasem nieco zbyt realistyczne - mruknął Matt.

- Święte słowa! - zgodziła się z nim Megan. Zazwyczaj Megan O'Malley nie lubiła pokazywać po sobie choćby cienia słabości przy pozostałych. Była prawdziwą chłopczycą i z dumą „nie ustępowała w niczym chłopakom”. Ale straszliwy smród, unoszący się nad okopów, powaliłby nawet żołnierza piechoty morskiej.

Wszyscy ucichli, przelatując nad wirtualnym polem bitwy. Gdyby nawet nie nauczyli się niczego na wirtualnym kursie historii, to Matt wiedział, że zapamiętają bezsensowne okrucieństwo wojny z początków zeszłego stulecia.

Kiedy grupa wreszcie minęła linię frontu i zostawiła w tyle odór, piloci zobaczyli wycelowane w siebie działa artylerii przeciwlotniczej.

- Wznieśmy się trochę wyżej - powiedział Matt. Ledwie skończył, a już wokół nich pojawiły się obłoki dymu i ognia. Reszta eskadry podążyła za nim w chmury.

To było łatwe! - pomyślał Matt. Wczoraj machałem do nich rękami, tak, że mało mi nie odpadły, a żadne z nich tego nie zauważyło. Konsekwencją braku łączności była nauczka,

* Żargonowe określenie samolotów przeciwnika (przyp. red.).

jaką dostali od Berlińczyków.

Łączność grupowa była jednym z niewielu ustępstw na rzecz nowoczesnej technologii w wirtualnym programie edukacyjnym - i to ostatniego dnia tego poziomu kursu, kiedy latanie miało być raczej zawodami niż lekcją historii.

Przez cały tydzień latali dokładnie tak jak piloci z pierwszej wojny światowej - pozbawieni możliwości komunikowania się między sobą. Matt nie bardzo rozumiał, jak piloci walczyli z wrogiem bez porządnej technologii łącznościowej. Oczywiście, piloci w tamtych czasach nie mieli solidnego szkolenia, możliwości katapultowania się, niezawodnych samolotów czy spadochronów. Właściwie spadochrony były już wtedy w użyciu, ale dowódcy wzbrażali się przed udostępnianiem tego wynalazku swoim pilotom.

Istniała wtedy teoria, że piloci będą lepiej walczyć ze świadomością, że od tego zależy ich życie. W związku z tym, obie strony poniosły w tej wojnie wśród swoich lotników znaczne straty, którym bardzo często można było zapobiec. Wszystkie państwa, biorące udział w pierwszej wojnie światowej, straciły ponad połowę swoich pilotów z powodu usterek samolotów. Większość straciła prawie osiemdziesiąt procent lotników. Brytyjczycy nazywali wtedy Royal Flying Corps* „Klubem Samobójców”.

Uczestnicy tego seminarium nie musieli się obawiać podobnego losu. Na szczęście, programiści umieścili na tablicach przyrządów wszystkich samolotów opcję ZAKOŃCZ PROGRAM, zwaną też „panikarzem”. Kiedy sprawy przybierały bardzo niekorzystny obrót, każdy mógł w dowolnym momencie wycofać się z gry, przyciskając ten guzik. Prawdziwi piloci z pierwszej wojny światowej nie mieli takiego luksusu i rozbijali się wraz ze swoimi maszynami. Jako „dowódca eskadry” w swojej drużynie, Matt Hunter miał do dyspozycji jeszcze jeden przycisk, zarejestrowany w ogromnych bankach pamięci komputera jako „zakładka”, dzięki któremu magazynowano odgrywane przez nich scenariusze. Kiedy eskadra kończyła latanie i powracała do Instytutu oraz do czasów współczesnych, Matt mógł wykorzystać „zakładkę” i ponownie obejrzeć nagraną sytuację. Ta funkcja nadawała się idealnie do rozstrzygania sporów, kto kogo zestrzelił.

Wlatując coraz głębiej nad teren „nieprzyjaciela”, Matt nie przestawał przeczesywać wzrokiem nieba w poszukiwaniu bandytów, ale Niemcy nie kwapili się do współpracy.

Wyglądało już na to, że ich pierwszy lot tego dnia okaże się bezowocny, kiedy zrobiło się gorąco.

To Megan O'Malley ze swojej pozycji na lewym końcu szyku zaalarmowała resztę drużyny o niebezpieczeństwie.

- Mamy towarzystwo - ostrzegła, pokazując ręką niebo nad ich głowami. - Niemcy nurkują od strony słońca!

Matt podniósł wzrok, mrużąc oczy przed intensywnymi wirtualnymi promieniami słońca. I wtedy ich zobaczył. Cztery ciemne kształty, wynurzające się ze słonecznej zasłony.

* ” Królewski Korpus Lotniczy - ówczesna nazwa brytyjskiego lotnictwa wojskowego, dopiero pod koniec wojny przemianowanego na RAF (przyp. red.).

- Rozdzielamy się! - polecił. Matt skierował swoją maszynę na lewo, ponieważ był pewien, że Mark Gridley skręci w prawo, a nie chciał zderzyć się z własnym skrzydłowym...

Szybciej niż wydawało się to możliwe, błękitny trójpłatowiec Dietera Rosengartena wpadł pomiędzy ich samoloty i zaczął siać spustoszenie za pomocą dwóch karabinów maszynowych *Spandau*, zasypując Zwiadowców Net Force gradem gorącego, wirtualnego ołowiu.

Kiedy Niemiec niczym błyskawica przemknął obok Matta, Amerykanin przyciągnął do siebie drążek sterowy i skierował nos *Camela* w stronę słońca. Starał się odzyskać nieco pułapu, który stracił, kiedy jego formacja rozproszyła szyk, i unieść się nad wroga. Zdawał sobie sprawę, że latając zbyt nisko, naraża się na zderzenie z ziemią.

Nagle usłyszał wściekły wrzask Davida. Odwrócił się i zobaczył, że *Camel* jego przyjaciela stracił skrzydła i spada z nieba niczym zraniony ptak.

- Odpadam! Trzymajcie się! - krzyknął David, naciskając na guzik „panikarza”. Zniknął z kabiny, a jego *Sopwith Camel* spadł nosem w dół.

Megan O'Malley natychmiast nadleciała z góry i weszła na ogon Niemcowi, który zestrzelił Davida.

Po chwili spadł na ziemię w kawałkach.

Lecz zemsta Megan miała swoją cenę. Jej samolot miał spaść w następnej kolejności.

Kiedy reszta *Jasta* zaatakowała, Megan odważnie skierowała nos swojego samolotu prosto na najbliższego przeciwnika, którym okazał się myśliwiec typu Albatros. Dwójka pilotów bezskutecznie starała się wymanewrować przeciwnika w walce kołowej. Podczas wykonywania pionowych nożyc*, ster kierunku Albatrosa zaczepił o gołęń podwozia *Camela* Megan. Dwupłatowce zaczepiły się o siebie skrzydłami w szalonej powietrznej kolizji, która zakręciła nimi jak dziecinnymi bączkami. Tym razem to system bezpiecznego odwrotu symulatora zabrał Megan i Niemca z powrotem do rzeczywistości, pozwalając, żeby szczipione ze sobą wirtualne samoloty poszybowały w dół.

- To też jakiś sposób na eliminowanie wroga! - krzyknął Matt. Ale nawet jeśli ktoś go usłyszał, to nic nie powiedział.

- Matt, mam problem - odezwał się Mark Gridley, ze starannie ukrytą obawą w głosie. Matt poszukał na niebie swojego skrzydłowego i w końcu go znalazł. Mały na próżno rzucał po niebie *Camelem*, usiłując pozbyć się z ogona trójpłatowca Dietera.

Bez względu na to, co robił młody Amerykanin tajlandzkiego pochodzenia, Dieter leciał za nim jak przyklejony. Matt Hunter wątpił, że zdąży dotrzeć na czas do swojego pechowego skrzydłowego, ale wiedział, że musi spróbować.

Szarpiąc drążek i kopiąc pedały orczyka, Matt ustawił swojego *Camela* mniej więcej w kierunku przyjaciela. Kiedy skończył skręcać, w polu jego widzenia pojawił się inny niemiecki myśliwiec, tym razem dwupłatowy Albatros. Cel był zbyt dobry, żeby go

* Manewr w walce powietrznej, podczas którego oba samoloty lecą po spirali wznoszącej i wykonują beczki (przyp. red.).

zignorować. Matt wycelował swój pojedynczy karabin maszynowy i nacisnął spust. Wystrzelił trzysekundową serię w nadziei, że karabin nie zatnie się, tak jak to miało miejsce drugiego dnia kursu.

Ku zdziwieniu Matta, Albatros stracił podobne do mewich skrzydło i stanął w płomieniach. Wirtualny pocisk strzaskał tablicę przyrządów niemieckiego pilota, po czym trafił w zbiornik paliwa.

Młody Niemiec obejrzał się i zaszalutował Mattowi. Potem szybko nacisnął „panikarza” i zniknął. Jego Albatros pomknął w dół w chmurze dymu i ognia.

Matt poczuł falę triumfu. Jego pierwsze zwycięstwo w tym tygodniu.

Tymczasem Mark zauważył *Camela* Matta, lecącego mu na ratunek, więc skierował w jego stronę swoją maszynę.

Dieter poleciał za nim, i kiedy Mark zakończył manewr skręcania, Niemiec dalej niewzruszenie siedział mu na ogonie.

- Trzymaj się jeszcze parę sekund, a zdejmę ci go z ogona! - krzyknął Matt.

Mały nie odpowiedział. Nie miał na to czasu. Matt widział, że Mark jest zbyt pochłonięty manewrowaniem i ucieczką przed seriami z karabinów Dietera, żeby w ogóle pomyśleć o odpowiadaniu.

Matt błyskawicznie skrzył *Camelem* w prawo, żeby nieco zwolnić. Ale szalony manewr okazał się za trudny dla prymitywnej maszyny i Matt stracił nad nią kontrolę.

Przez ułamek sekundy walczył z drążkiem, ledwo ratując się przed płaskim korkociągiem, z którego nie wyszedłby na tym pułapie. Kiedy odzyskał kontrolę nad samolotem, nie miał nawet czasu, żeby odetchnąć. *Camel* Marka przemknął przy jego lewym skrzydle, a w celowniku pierścieniowym Huntera pojawił się błękitny trójpłatowiec Dietera. Niemiec leciał prosto na niego. Był tak blisko, że Matt widział złowrogo uśmiechniętą twarz, którą Dieter wymalował na osłonie silnika swojego wirtualnego Fokkera.

Matt instynktownie nacisnął spust.

Jego karabin maszynowy zaterkotał, ale zaciął się po sekundzie. Matt jęknął. To koniec, pomyślał z żalem.

Ale kiedy Dieter zaczął pruć powietrze seriami ze swoich wirtualnych karabinów, jakiś cień przesłonił samolot niczego nie podejrzewającego Niemca.

Sopwith Camel pomalowany w znajomy, pomarańczowo-czarny wzór, spadł niczym drapieżny ptak od strony słońca, strzelając wściekle z karabinu. Fokker ostro skrzył w lewo i zanurkował - Dieter usiłował uciec przed gradem pocisków.

Ale Niemiec nie zdołał się uratować.

Matt zobaczył, jak kule przerabiają na drzazgi dźwigar i ożebrowanie górnego płata Fokkera.

Mark i Matt wznosili triumfalne okrzyki, obserwując, jak Julio Cortez ostrzeliwuje samolot Dietera, dopóki górny płat nie odpadł, i cały samolot nie zaczął rozlatywać się na

kawałki.

Walka kołowa skończyła się równie nagle, jak się zaczęła.

Z sercami bijącymi od adrenaliny, Mark i Matt podprowadzili swoje *Camele* równoległe do pomarańczowo-czarnego samolotu Julio.

- Julio, stary... uratowałeś mój tyłek! - powiedział radośnie Mark Gridley.

- Wrócił As Asów - powiedział Matt, odwracając się, żeby popatrzeć na przyjaciela. - Naprawdę się cieszę, Jefe!

- Mark... Matt? - spytał półprzytomnie Julio. - Czy ja tu jestem? Wreszcie udało mi się uciec?

Dla Marka i Matta było jasne, że coś jest nie w porządku z ich przyjacielem. Zachowywał się, jakby był w szoku albo stracił pamięć.

- Hej, Julio... co jest grane? - spytał Matt. - Coś nie w porządku?

- Wszystko w porządku! - odpowiedział Julio. - Udało mi się... jestem tu! Matt, mój przyjacielu, jestem tu!

- Jesteś tu, to jasne - powiedział Mark. - I cieszymy się jak diabli z twojego powrotu, Jefe. Ale o co ci chodzi?

Matt starał się utrzymać samolot w stałej pozycji, wpatrując się w przyjaciela. Julio miał dziwny wyraz twarzy, jakby nie był pewien, czy może wierzyć własnym oczom.

Nagle, Julio zmrużył oczy skupiony i spojrzał prosto na Matta.

- Matt! - powiedział Julio z przejęciem. - Posłuchaj mnie... moja rodzina... w Corteguay... musisz coś zrobić, powiedzieć komuś!

- Powiedzieć komuś co? O co chodzi? - spytał Matt. - Co się stało?

- Moja rodzina... - powiedział Julio. - Jesteśmy uwięzieni w mojej ojczyźnie... Udało mi się uciec, ale nie wiem, jak długo będę wolny!

- Julio! - powiedział Matt. - Nie rozumiem... chcesz powiedzieć, że jesteś uwięziony?

- W wirtualnym więzieniu, mój przyjacielu - odpowiedział Julio. - Proszę... pomóż mi... pomóż mojemu ojcu, mamie i małej Juanicie!

I wtedy, w ten sam zagadkowy sposób w jaki się pojawił, Julio Cortez i jego pomarańczowo-czarny *Sopwith Camel* zaczęli blednąć.

- Uratuj moją rodzinę! - mówił błagalnym głosem Julio, znikając. - Pomóż im, pomóż nam wszystkim, zanim będzie za późno...

Kiedy samolot Julio stał się zupełnie przezroczysty, Matt nacisnął guziki, które przeniosły ich do rzeczywistości i jednocześnie zachowały w pamięci komputera ostatni epizod.

Prawie natychmiast Matt Hunter i Mark Gridley znaleźli się z powrotem w pracowni, podłączeni do swoich komputerowych foteli. Pozostała trójka Zwiadowców Net Force już wyszła z rzeczywistości wirtualnej albo została zestrzelona. Stali teraz wokół Matta i Marka z wyrazem niepokoju i zdziwienia na twarzach.

Matt wymienił z Markiem zdumione spojrzenia. Obydwaj zastanawiali się nad tym, co

przed chwilą zobaczyli, czy powinni wierzyć własnym zmysłom - i temu, co powiedział im wirtualny cień Julio Corteza.

02

- Wiem, że to dziwnie brzmi - powiedział stanowczo Matt Hunter - ale mówię wam, że w tym symulatorze obydwaj widzieliśmy Julio Corteza. Był tam!

Mark Gridley zapalczywie kiwał głową. Potem młody Amerykanin tajlandzkiego pochodzenia odgarnął ciemną grzywkę z czoła i pochylił się na swoim krześle. - Spytajcie Dietera - powiedział. - Ktoś zestrzelił tego niemieckiego asa i na pewno nie byłem to ja!

David Gray wydawał się zamyślony, a na ciemnobrązowej skórze jego czoła widniały drobne kropelki potu. Megan O'Malley słuchała uważnie, ale jej ładna twarz nie zdradzała żadnych emocji.

Tylko Andy Moore powiedział na głos, co myślał. I powiedział to prosto z mostu, kręcąc powątpiewająco głową. - Myślę, że tak was wytrzęsły te dwupłatowce, że pomieszało się wam w głowach!

- Dobrze już, dobrze - powiedział doktor Dale Lanier, instruktor Działu Symulacji Lotów. - Uspokójmy się i znajdziemy jakieś wyjaśnienie...

- Doktorze Lanier! - krzyknął jeden z techników ze swojego stanowiska kontrolnego. - Jesteśmy gotowi do holoprojektacji.

- Poczekajcie tylko - odezwał się Mark do reszty Zwiadowców Net Force. - Przekonacie się, że mówimy prawdę.

Kiedy przyciemniono światła, Zwiadowcy Net Force odwrócili się na swoich fotelach w stronę przeciwległej ściany. Wszyscy z przejęciem czekali na ten moment.

Po tygodniu zawodów, Zwiadowcy mieli się po raz pierwszy spotkać z Berlińczykami poza symulatorem. Oczywiście Dieter Rosengarten i jego przyjaciele wciąż byli w Niemczech, ale holoprojektory w pokoju odpraw dadzą wrażenie, jakby obie drużyny spotkały się osobiście.

To samo stanie się w Niemczech, gdzie hologramy eskadry Zwiadowców Net Force pojawiają się w pokoju niemieckiej drużyny.

Nagle rozbłysło mocne światło i w tęczy kolorów pojawiły się holograficzne sylwetki. W pewnym momencie zobaczyli niewysokiego, puciołowatego blondyna z rumianą twarzą, której cechami charakterystycznymi były okulary o grubych szklach i drugi podbródek. Stał na czele grupy uśmiechniętych młodych Niemców, ubranych w identyczne, czarne kombinezony.

Megan, zazwyczaj starannie ukrywająca swoje uczucia, tym razem westchnęła ze zdziwienia na widok budzącego grozę „barona von Dietera”.

Dieter Rosengarten na ziemi wyglądał o wiele mniej groźnie niż za sterami swojego *Fokkera Dr. I*. Zza grubych szkieł ledwo mu było widać oczy i nie ulegało wątpliwości, że ma zbyt dużą wadę wzroku, żeby można było ją skorygować operacyjnie. Korpulentny Niemiec patrzył na nich mrużąc oczy.

Widząc po raz pierwszy fizycznie raczej nieszkodliwego Dietera, Matt natychmiast przypomniał sobie maksymę swojego ojca.

Prawdziwy świat i świat wirtualny to dwa zupełnie odmienne światy.

Dla Marka wygląd Dietera był o wiele mniejszym zaskoczeniem. Jako najniższy i najmłodszy członek Zwiadowców Net Force, Mały szybko się nauczył, że w VR nie musisz być duży, silny ani szybki. Ale musisz być bystry.

- Witam wszystkich - odezwał się Dieter po angielsku sympatycznym głosem, prawie pozbawionym niemieckiego akcentu.

- Witamy, *Herr* Rosengarten - powiedział doktor Lanier ze swojego podwyższenia. - Na początku, chciałem pogratulować waszej drużynie sukcesów z tego tygodnia. Młodzi Berlińczycy - a zwłaszcza pan, *Herr* Rosengarten - możecie być z siebie dumni. Macie najwięcej punktów w tej rundzie, a *Herr* Rosengarten zdobył ich indywidualnie najwięcej i na razie jest Asem zawodów.

Wszyscy nagrodzili Niemców oklaskami, uznając wyższość ich umiejętności w symulatorach, choć na twarzy Andy'ego Moore'a wpatrzonego w Dietera Rosengartena trudno byłoby dostrzec życzliwość.

Gdyby wzrok zabijał... - pomyślał Matt Hunter.

Przysadzisty Niemiec uśmiechał się radośnie. - Dziękuję... dziękuję wam - powiedział z szarmanckim ukłonem. Następnie odwrócił się do doktora Laniera.

- Panie doktorze, chciałem panu podziękować za wspaiały tydzień. Podczas tych zajęć wiele się dowiedziałem na temat pierwszej wojny światowej i nie mogę się doczekać następnego etapu w przyszłym tygodniu.

Potem spojrzał na Zwiadowców.

- Chciałem też pogratulować temu, kto mnie dziś zestrzelił. - Niemiec rozglądał się po pomieszczeniu zza grubych szkieł. - Kto to był?

- O to właśnie chcieliśmy zapytać, *Herr* Rosengarten - przeszedł gładko do sedna sprawy doktor Lanier. - Liczyliśmy, że sam pan zauważył, kto to był. My nie jesteśmy do końca pewni, któremu ze Zwiadowców Net Force przyznać zwycięstwo. - Lanier przerwał na chwilę. - W tej kwestii zdaje się panować pewne zamieszanie - zakończył.

Dieter Rosengarten wyglądał na bardzo zaskoczonego. Potem młody Niemiec w zamyśleniu zmarszczył czoło.

- Założyłem, że pilot, którego ścigałem, zrobił pętlę i znalazł się nade mną, kiedy jego

skrzydłowy odwracał moją uwagę. Wyjątkowo piękny manewr. - Dieter zagwizdał cicho z podziwu. - Bardzo sprytny. Po raz pierwszy widziałem, jak ktoś robi coś takiego w symulatorze na *Camelu*.

- Wiedziałem, że to ty, Mały! - powiedział Andy Moore.

- Pobożne życzenie! - skrzywił się Mark Gridley.

Doktor Lanier skarcił Marka i Andy'ego spojrzeniem. Zamilkli.

- Mówi pan, że był to ścigany przez pana samolot - powiedział doktor Lanier. - Ale co dokładnie pan widział, *Herr Rosengarten*?

- Co widziałem? - powiedział Dieter, mrugając zza swoich szkielek. Podniósł pulchną rękę i podrapał się w skupieniu po podwójnym podbródku.

- Cóż... widziałem, jak odpada mi skrzydło - powiedział po chwili.

Pomieszczenie zatrzęsło się od śmiechu. Nawet doktor Lanier się uśmiechnął, a tę czynność zachowywał na wyjątkowe okazje, na przykład, kiedy opisywał Blitzkrieg albo opowiadał o własnych doświadczeniach w wojnie powietrznej przeciw Irakowi pod koniec zeszłego stulecia.

Mark Gridley zauważył, że Andy Moore patrzy na niego z nowym szacunkiem.

Andy uważa, że to ja zestrzeliłem Dietera, pomyślał Mark. Jest na mnie wściekły, bo sam chciał go pokonać. Ale gdybym rzeczywiście zestrzelił Dietera Rosengartena, to czy bym się tego wypierał?

Kiedy śmiech przycichł, Dieter podjął: - Przykro mi, doktorze Lanier, ale nie widziałem samolotu, który mnie zestrzelił. To stało się za szybko.

- Cóż - powiedział doktor Lanier - dziękuję za pomoc, *Herr Rosengarten*. I dziękuję wszystkim za przybycie na to spotkanie. Życzę wam szczęścia w walce przeciw Michaelowi Clavellowi i brytyjskiej drużynie w „Bitwie o Anglię” w przyszłym tygodniu.

- Dziękujemy za życzenia, doktorze - powiedział Dieter.

- My, Młodzi Berlińczycy, czekamy z niecierpliwością na okazję zmiany biegu historii i pokonania Anglii w powietrzu.

Niemcy pomachali im przyjaźnie na pożegnanie i zniknęli.

- Panie doktorze, wejdźmy po prostu do programu - powiedział Matt Hunter, kiedy holoprojekcje zniknęły i zapaliło się światło. - Wiem, co widzieliśmy z Markiem i wiem, że Julio wciąż tam jest.

- Myślę, że to świetny pomysł, choć nie wydaje mi się konieczne odgrywanie całego scenariusza - zgodził się Lanier.

- Komputer, podaj podsumowanie symulacji „Czerwony Baron”.

- Zaczynam... - generowany komputerowo kobiecy głos ucichł stopniowo, a w powietrzu nad ich głowami pojawił się kompletny rejestr pierwszej rundy symulacji.

- Doskonale. Komputer, pokaż szczegółowe dane na temat uczestników Huntera, Gridleya i Rosengartena.

- Zaczynam... - Od ogólnego rejestru oderwały się trzy małe ikonki i szybko się powiększyły. Doktor Lanier dokładnie się im przyjrzał.

- To dziwne - powiedział. - Rejestr podaje, że Dieter został zestrzelony o 11.38.26, ale zwycięstwa nie przyznano ani Markowi, ani Mattowi. To nie powinno mieć miejsca. Komputer, sprawdź dane na temat uczestnika Rosengartena. Opisz jego zestrzelenie.

- Zaczynam... górny płat roztrzaskany przez kule z karabinu maszynowego. Wynikłe zniszczenia w konstrukcji dźwigara skrzynkowego i oderwanie górnego zastrzału międzyskrzydłowego uniemożliwiły dalszy lot Fokkera. Uczestnik Rosengarten nacisnął „panikarza” i wyszedł z symulacji o 11.38.26.

- Komputer, który uczestnik - zaczął doktor Lanier - jest odpowiedzialny za szkody, spowodowane strzałami z broni maszynowej?

- Zaczynam... - Przerwa była nietypowo długa. - Ta informacja nie jest dostępna.

- Co? - Lanier ze zdziwieniem spojrział na swoich podopiecznych. Ten wyraz twarzy tak do niego nie pasował, jakby rzadko używał potrzebnych do niego mięśni. - Komputer, przeprowadź triangulację kąta strzałów z karabinu maszynowego. Czy pochodziły z jednego źródła?

- Zaczynam... nanoszę trajektorię. Kąt i szybkostrzelność karabinu maszynowego zgodne z pojedynczym karabinem maszynowym, umieszczonym na pokładzie samolotu.

- Komputer, samolot którego uczestnika był odpowiedzialny za wystrzelenie tych pocisków? - Mimo wysiłków Lanierowi nie udało się ukryć irytacji w głosie. Na szczęście komputer był zaprogramowany do odczytywania jego słów, a nie tonu.

- Zaczynam... na triangulowanym obszarze toru pocisków nie ma żadnego samolotu.

Twarz Laniera wyglądała jak studium świętego oburzenia.

- Panie doktorze - odezwał się Matt - czemu nie odegrać jeszcze raz symulacji? Na pewno udałoby się nam w ten sposób dowiedzieć, co się dzieje.

W tym momencie do pomieszczenia wpadł jeden z techników i wręczył doktorowi Lanierowi notatkę. Instruktor przeczytał ją i zmarszczył czoło.

- Obawiam się, że na razie nie będzie to możliwe - powiedział. - Technicy przed chwilą przetestowali system symulatora.

- I? - ponaglił go Mark.

- I mamy problem. - Doktor przejechał ręką po swoich krótko obciętych siwych włosach, po czym wskazał na notkę od technika.

- Wygląda na to, że nasz program z pierwszą wojną światową wytworzył szczelinę - wyjaśnił doktor. - Odcinamy dostęp do dysków tego programu i to natychmiast. Obawiam się, że żadni użytkownicy nie będą mogli z niego skorzystać aż do odwołania, a przynajmniej do czasu, aż sprowadzimy eksperta, który wykryje błąd w oprogramowaniu.

* * *

- Nie wierzę, że zabronili nam ponownego odegrania programu z powodu głupiego zakłócenia! - powiedział rozgoryczony Matt do swoich przyjaciół.

Zwiadowcy Net Force zebrali się w jednym z wielu holi Instytutu.

- Zresztą, co się nam może stać podczas odgrywania symulacji, która się już zdarzyła? - zastanawiał się na głos, patrząc na twarze pozostałych.

David Gray skrzyżował z Mattem spojrzenie i pokręcił głową. - Wiesz, że nie o to chodzi - powiedział z pasją, która zaskoczyła Matta. - Nie ma gwarancji, że program zostanie w tej wersji, w której go zamroziłeś, przynajmniej z tego, co zdążyłem się dowiedzieć na temat szczelin.

- David ma rację - powiedziała Megan. - szczeliny są niebezpieczne. Miałeś szczęście, że za pierwszym razem nic ci się nie stało.

Matt jej nie uwierzył. Niewiele wiedział na temat szczelin. Właściwie myślał, że są kolejnym mitem. Szczelina miała być rodzajem zakłócenia w oprogramowaniu, rzekomo zacierającym granice między komputerem a umysłem użytkownika. Myśli, doświadczenia i uczucia użytkownika mogły wzbogacać program i vice versa. Opowiadano historie o dzieciakach, grających w VR i wychodzących z niego z urazami, które miały miejsce online. Dla Matta brzmiało to absurdalnie. Zanim jednak miał okazję podyskutować z Megan, odezwał się jego przyjaciel:

- Cóż, moim zdaniem to nie była szczelina - powiedział Mark Gridley. - Słyszałem o szczelinach, a w tym programie nie było ani śladu czegoś takiego.

- Słyszałeś o szczelinach - powiedziała Megan O'Malley. - Ale czy sam kiedyś taką widziałeś? Czy ktoś z was kiedykolwiek widział szczelinę?

Przez chwilę nikt się nie odzywał. Megan skupiła uwagę na Matcie, przez co ten aż się skurczył. Nie miał konkretnej odpowiedzi, ponieważ tak naprawdę niewiele o szczelinach wiedział.

- Ja jedną widziałem - powiedział wreszcie Andy Moore, oszczędzając pozostałym wstydu. Wszyscy spojrzeli na niego.

- Dawno temu myślałem, że szczeliny to bajki do odstraszenia dzieciaków od symulacji dla dorosłych i od niebezpiecznych gier - zaczął Andy. - Zainteresowałem się nimi, ponieważ usłyszałem o Sygnale 30.

- Ty w to wierzysz! - zachichotał David. Matt też się uśmiechnął, a Megan przybrała nieco zdziwiony wyraz twarzy.

- Co to jest Sygnał 30? - spytała.

- Jest taki VR, w którym trenują ekipy ratownicze - wyjaśnił Andy.

- Słyszałem, że to VR, zajmujące się zapobieganiem jeździe po pijanemu - powiedział Matt Hunter, przypominając sobie historie z dzieciństwa.

- Wszystko jedno - wtrącił Andy. - W każdym razie, to była opowieść o jakimś dzieciaku, który wszedł do tego programu VR, kiedy nie powinien był. Miał wirtualny wypadek

samochodowy, w którym ucięło mu głowę...

Mark Gridley wszedł mu w słowo. - No i następnego dnia znaleziono tego dzieciaka w jego fotelu VR...

- Bez głowy - dokończyła za niego Megan. - Co czyni tę głupią historyjkę przewidywalną i absurdalną zarazem.

Przewróciła oczami.

- Niezłe osiągnięcie, Moore.

- Ale przerażające - dodał Matt. - W każdym razie, dla siedmiolatka. - Przypomniał sobie swoją własną reakcję na tę historię, którą słyszał wiele lat wcześniej. Odstraszyła go od technologii VR na co najmniej rok.

- A co to w ogóle ma wspólnego ze szczelinami? - spytała Megan Andy'ego.

- Kiedy byłem młodszy, czasem wpadałem w kłopoty - wyznał Andy.

Rozległy się stłumione wybuchy śmiechu. David podniósł wzrok. - Naprawdę? Nigdy bym nie pomyślał.

- Mniejsza z tym, w każdym razie majstrowałem trochę przy programach, żeby się przekonać, czy mogą wywierać długofalowe efekty, efekty utrzymujące się długo po tym, jak człowiek wrócił z VR do prawdziwego świata. - Andy zniżył głos niemal do szeptu. - Raz nawet próbowałem zrobić szczelinę. Nie zaszedłem zbyt daleko, a to, co udało mi się stworzyć, nie było ciekawe - totalny mętlik, powracające fragmenty pamięci, takie nudy.

- Jesteś po prostu zachwycający - powiedziała wzburzona Megan. - Próbowałeś po prostu zrobić Mózgociacho.

- Nic podobnego! - zaprotestował Andy. - Wtedy nie było jeszcze czegoś takiego. Ja, no wiecie, wyglupiałem się.

- Nie wyglupiaj się tak więcej - poradził mu ponuro David Gray. - Nigdy.

Matt patrzył na Davida, zdumiony ukrytą w jego głosie groźbą. Wiedział, że David Gray nienawidzi najnowszej nielegalnej mody z ulic - cybernarkotyku o nazwie „Mózgociacho”. Był to wysoce uzależniający i przez to nielegalny, kumulowany program VR, który stymulował bezpośrednio ośrodki przyjemności w mózgu, podczas odgrywania wybranego przez użytkownika scenariusza. Matt wiedział, że igranie z ludzkim umysłem jest bardzo niebezpieczne, i że istnieją przepisy prawne, zabraniające takiej działalności. Wiedział też, że David tak emocjonalnie podchodził do tematu, iż jego zdaniem nikt zajmujący się takimi rzeczami nie powinien być w Zwiadowcach Net Force. I chociaż Andy lubił się popisywać, to ani David, ani Matt nie przypuszczali, że lubi tego typu niebezpieczne zabawy. Niezależnie od siebie postanowili mieć oko na Andy'ego Moore'a. A Matt ponadto zdecydował, że nie zaszkodzi przypilnować też Davida, dopóki temu nie przejdzie złość.

- W każdym razie, Sygnał 30 to stara baśń - zawyrokował Matt Hunter, wracając do tematu. - Nadaje się do opowiadania przy ognisku, zwykła miejska legenda.

- Ale słyszałeś, co powiedział doktor Lanier - odezwała się Megan. - Nie ma dwóch

takich samych szczelin. Widzisz - albo wydaje ci się, że widziałeś - cokolwiek!

Mark Gridley skrzywił się. - Błąd w tej teorii polega na tym, że nie tylko Matt to widział... ale i ja!

- Jedyne błędem to taki, że nie mogłem dopaść Dietera - powiedział Andy. - Gdybyś mi dał załatwić Błękitnego Barona, teraz nie byłoby sprawy, Mały!

Matt westchnął. Andy wiedział, że zniechęcone przezwisko rozwścieczy Marka i tak się stało. Na oczach Matta, Mark zaczął się pieniść i obrzucać Andy'ego wyzwiskami, a Moore - starszy, ale nie dojrzały od Marka - odplącił mu paroma dziecinnymi zniewagami.

Atmosfera gęstniała w zastraszającym tempie. Megan spojrzała na Matta, błagając wzrokiem o pomoc w zaprowadzeniu porządku.

- Dobra, dość tego! - powiedział Matt. - To jasne, że zbyt mało wiemy o szczelinach, żeby w tym momencie coś postanowić. Są bardzo rzadko spotykane, a nikt z nas do tej pory nie miał z nimi do czynienia. Potrzebujemy więcej informacji. Czas przeprowadzić małe dochodzenie. Powinniśmy sprawdzić sieć i przekonać się - w bezpieczny sposób, Andy! - czy nie uda się czegoś dowiedzieć na temat szczelin.

Gdy reszta dyskutowała o najlepszych miejscach do rozpoczęcia poszukiwań, Matt wyłączył się na chwilę z rozmowy. Nie mógł zapomnieć udęzonego wyrazu twarzy Julio Corteza i nie mógł uwierzyć, że ten ból był jedynie wytworem przypadkowego błędu w oprogramowaniu lub jego własnej wyobraźni. Kiedy pozostali sprzeczali się między sobą, Matt postanowił, że nie może tego tak zostawić.

Musi się dobrze zastanowić, zanim poprosi kogoś o pomoc w wyjaśnieniu sprawy Julio. Nie wiedział przecież, dokąd to poszukiwanie może zaprowadzić. Zdawał sobie sprawę, że Mark Gridley weźmie udział we wszystkim, co nastąpi w najbliższej przyszłości. Z drugiej strony, był pewien, że on i mały geniusz mogą nie dotrzeć do sedna, jeśli w grę wchodzi międzynarodowa polityka. Najważniejsze to działać systematycznie...

I nagle Matt uświadomił sobie, że ma przed oczami pierwszy krok. Podniósł rękę i poprosił, żeby reszta ucichła i przestała się kłócić.

- Dobra, przymknąć się, wszyscy!

Grupa zamilkła natychmiast i wyczekująco patrzyła na swojego przywódcę.

- Wy popracujcie nad zdobyciem nowych informacji na temat szczelin. Ja jadę do domu, żeby spróbować skontaktować się z Julio w Corteguay - powiedział Matt. - Jeśli uda mi się z nim porozmawiać, szybko rozwiążemy tę sprawę.

Mark Gridley pokiwał głową, reszta też wyraziła zgodę.

- Jeśli nie dostanę satysfakcjonujących odpowiedzi - ciągnął Matt - będziemy musieli podjąć jakieś działania. Jeśli Julio rzeczywiście ma kłopoty, trzeba będzie znaleźć sposób, żeby mu pomóc. Zbierzcie wiadomości na temat szczelin i ewentualnych sposobów radzenia sobie z nimi. Nasz następny krok omówimy w poniedziałek, po zawodach z eskadrą z Osaki.

- Przynajmniej nie będziemy mieli do czynienia z Dieterem - powiedział Andy Moore.

David zgodził się z nim, kiwając głową. - Tak, on będzie walczył z Brytyjczykami i zmieniał bieg drugiej wojny światowej.

- Nie cieszcie się za bardzo - ostudziła ich Megan. - Słyszałam, że Japończycy też są dobrzy.

Na tym zakończyli zaimprovizowane spotkanie i wyszli z pomieszczenia. Niektórzy do domu, inni, żeby szukać odpowiedzi w VR, a pozostali do Instytutu Smithsona.

Megan została nieco z tyłu i podeszła do Matta, kiedy reszta się oddaliła. Odwrócił się i spojrzał na nią.

- Mogłaś mi pomóc - powiedział.

- Wydawało mi się, że nieźle sobie radzisz - powiedziała Megan, krzyżując ramiona i odrzucając włosy na plecy. - Najbardziej podobało mi się, kiedy kazałeś się wszystkim przymknąć. Dobra technika przewodzenia grupie, Hunter.

* * *

Ponieważ Mark Gridley musiał zostać w Ośrodku na cotygodniowej lekcji tajlandzkiego boksu, Matt złapał autobus do domu w Marylandzie. W gruncie rzeczy, pasowało mu, że został sam. Miał wiele spraw do przemyślenia.

Kiedy autobus oddalał się od ogromnych, połączonych ze sobą geodezyjnych kopuł, w których mieścił się Międzynarodowy Ośrodek Edukacji, dokładnie naprzeciw Muzeum Lotnictwa i Przestrzeni Kosmicznej Instytutu Smithsona, Matt zastanawiał się, dlaczego jego przyjaciele z drużyny Zwiadowców Net Force nie chcą uwierzyć, że on i Mark widzieli w symulatorze Julio, i że Julio ma kłopoty.

Od kiedy został jednym ze Zwiadowców, robił wszystko, żeby jego przyjaciele byli z niego dumni. Ciężko pracował, dużo się uczył i zawsze starał się dać dowody, że wart jest zaufania, którym obdarzył go Net Force, specjalny wydział FBI do walki z przestępstwami w sieci, przyjmując go do zespołu Zwiadowców. Mark Gridley też, skoro już o tym mowa. I chociaż Mały nie cieszył się zbyt dużym szacunkiem z powodu młodego wieku, Matt był pewien, że też widział Julio w VR. A mimo to, reszta Zwiadowców, nie wyłączając Megan, nie od razu uwierzyła im na słowo. Oczywiście, zgodzili się pomóc, ale nie wszyscy byli przekonani o istnieniu Julio i jego problemu. Niektórzy Zwiadowcy Net Force wciąż uważali, że mają do czynienia ze zwykłym zakłóceniem w oprogramowaniu.

Dlaczego mi nie uwierzyli? - zastanawiał się. Po co miałbym coś takiego wymyślić? Co by mi z tego przyszło?

Matt i Mark nie mieli, rzecz jasna, żadnego dowodu na to, że to, co się stało, było czymś więcej niż szczeliną. Wszystkie dowody znajdowały się w bankach pamięci VR. Jednak Matt nadal czuł zawód z powodu wątpliwości reszty Zwiadowców Net Force.

Bez ponownego odegrania scenariusza z programu, nie będą w stanie udowodnić reszcie świata, że on i Mark naprawdę widzieli Julio Corteza. A tak właśnie było, chociaż nikt im nie

wierzy. A jeśli Julio rzeczywiście jest w niebezpieczeństwie, Matt nie mógł poprosić nikogo innego o pomoc, dopóki nie będzie dysponował jakimiś dowodami. Poza tym, jeśli nie uwierzyli mu Zwiadowcy Net Force, to kto mu uwierzy? Bez względu na to, jakie przyjdzie podjąć ryzyko i jakimi środkami się posłużyć, Matt zamierzał poznać prawdę i zdobyć potwierdzające ją dowody. Nie ma innego wyjścia - Julio na niego liczy.

Niestety, Matt miał więcej pytań niż odpowiedzi.

Przynajmniej wiedział, co należy zrobić w pierwszej kolejności. Musi porozmawiać z Julio. Jeśli z jakiegoś powodu nie uda mu się nawiązać kontaktu z przyjacielem, wtedy wraz z pozostałymi Zwiadowcami zbiorą informacje na temat szczelin - dowiedzą się, czego tylko się da na ich temat, dlaczego są niebezpieczne i co je wywołuje. Matt nadal nie wierzył w istnienie szczelin. Cała ta historia brzmiała jak „laserowa pleśń”, która według jego dziadka zniszczyła mu kolekcję dwudziestowiecznych punkowych płyt kompaktowych - w które zresztą Matt też nie wierzył, choć nieraz o nich słyszał.

A teraz szczelina uniemożliwiała Mattowi pomoc jego najlepszemu przyjacielowi, i bardzo mu się to nie podobało.

Najpierw pojawia się Julio, a następnie szczelina. Czy to przypadek? Raczej nie, chyba że...

Nagle Matt wyprostował się na siedzeniu, myśląc intensywnie.

Chyba że szczelina ma coś wspólnego z pojawianiem się Julio. To możliwe, prawda?

Matt westchnął. Po prostu za mało wie. Ale za to zna kogoś, oprócz Marka, kto może mu pomóc.

Musi porozmawiać z ojcem. Im szybciej, tym lepiej!

* * *

Kiedy Matt dotarł do domu, czekały na niego dwie wiadomości. Mama wyjechała gdzieś z ważną misją na polecenie Pentagonu w związku z nagłym kryzysem, a tata zastępował chorego kolegę na seminarium.

Więc zjem obiad w pojedynkę i przez cały weekend będę sam w domu, pomyślał Matt, rozczarowany, że nie uda mu się natychmiast porozmawiać z ojcem. No tak, czas coś przekąsić.

Przetrząsając lodówkę w poszukiwaniu czegoś do wrzucenia do mikrofalówki, Matt przypomniał sobie o wirtualnym atlasie geograficznym ojca.

Zabrał gotowy makaron z serem do swojego pokoju. Jedząc, włożył dwucalowy infozbiór na temat Ameryki Południowej do stacji dysków komputera, usiadł w osobistym fotelu, podłączył się do interfejsu neuronowego za pomocą implantu w szyi, poczekał, aż połączenie zostanie zrealizowane, po czym, mrugając powiekami, znalazł się w osobistym miejscu pracy.

Dwa miesiące temu, aby uczcić zawody w symulatorze, zaprojektował swoje VR na kształt wieży kontrolnej wielkiego lotniska. W oknach, wychodzących na wszystkie strony

świata, widać było startujące i lądujące sterowce, zawierające dane sprzężone z siecią.

Matt zapiął pasy na swoim fotelu i zaczął poszukiwania informacji na temat Corteguay. Czuł się, jakby rozpoczął podróż - choć w VR, a nie w rzeczywistym świecie. Jednak informacje, z trudem zdobyte podczas tej wirtualnej wycieczki, nie napawały go otuchą. Szybko przekonał się, że właściwie nie jest w stanie dodzwonić się do Julio za pomocą prostego wideofonu. Większość mieszkańców Corteguay nawet nimi nie dysponuje. Mają tylko audio - zresztą też w znikomej ilości. Co gorsza, bezpośrednia łączność pomiędzy wolnym światem a obywatelami Corteguay jest ściśle nadzorowana. Wszystkie rozmowy pomiędzy wyspą i resztą świata przechodziły przez kontrolowane przez rząd centrale telefoniczne i były rutynowo podsłuchiwane albo nagrywane. Poczta podlegała podobnej cenzurze. Łączność z tym komunistycznym krajem zazwyczaj odbywała się za pośrednictwem ambasad lub agencji rządowych, rzadziej przy udziale osób prywatnych, a nawet przedsiębiorstw, chociaż w ostatnich czasach złagodzone nieco ograniczenia w stosunku do przedsięwzięć z udziałem kapitału zagranicznego.

Matt zwiększyłby szansę na rozmowę z Julio, gdyby zamówił połączenie przez Departament Stanu USA. Ale to by zabrało dużo czasu. Wiele godzin, a nawet dni...

Zderzenie z całkowicie obcym i niezrozumiałym światem zszokowało Matta i utwierdziło zarazem w przekonaniu, że jego przyjaciel ma kłopoty. Jeśli jednak skontaktowanie się z Julio w sieci albo przez telefon okaże się niemożliwe, to jak Matt dowie się, czy jego przyjaciel wraz z rodziną są bezpieczni?

Cóż, ma cały weekend tylko dla siebie, a w lodówce tyle jedzenia, że przetrwałby obłączenie. Jeśli istnieje sposób odzyskania Julio, on go znajdzie. Nie bez powodu jest Zwiadowcą Net Force. Matt zamknął oczy i zagłębił się w sieć...

* * *

Dwa dni później, Matt siedział dokładnie w tym samym miejscu, chociaż mnóstwo pustych pojemników po jedzeniu świadczyło o tym, że przynajmniej od czasu do czasu wstawał, żeby zdobyć pożywienie. Podskoczył, kiedy zapalił się wskaźnik nadlatującego samolotu, informując go, że ktoś chce się z nim skontaktować przez sieć. Sprowadził odrzutowiec na ziemię. Na ekranie pojawiła się twarz Marka Gridleya, wychodzącego z samolotu.

Mark szczerzył się jak kot z „Alicji w Krainie Czarów”. Zszedł po stopniach z kabiny, podał czapkę czekającemu robotowi i szybko ruszył pasem startowym w stronę wieży Matta.

- Jesteś sam? - wyszeptał Mark konspiracyjnym szeptem.

Matt rozejrzał się wokół z teatralną czujnością.

- Tak - odpowiedział cicho. - Ale musimy się śpieszyć, zanim nas namierzą.

- Nie żartuj, Matt - powiedział Mały ze zranioną dumą. - Wprowadziłem nas.

- Dokąd? - zainteresował się Matt.

- Po lekcji tajskiego boksu wróciłem do gabinetu doktora Laniera... - Mark nie zdążył dokończyć myśli.

- Do programu? - spytał Matt.

Mark pokiwał głową. - Potrzebny nam tylko supernowoczesny system z wystarczającą ilością pamięci i RAM, żeby wgrać program - komputer w laboratorium twojego ojca świetnie by się nadawał.

Matt zbladł. - Nie mogę tego zrobić! - powiedział. - Jeśli Ośrodek wyśledzi program do miejsca, z którego do niego weszliśmy, mój tato może mieć kłopoty - nawet stracić akredytację wykładowcy!

- Wszystko przemyślałem - powiedział Mark. - Nawet jeśli nas wyśledzą - w co wątpię - mam program zakłócający. Męczyłem się nad nim cały weekend i zaprojektowałem prawdziwe cacko. Nawet CIA nie dotarłaby do pierwotnego miejsca podłączenia.

- Jesteś pewien? - spytał Matt, czując, że mięknie.

- Nie martw się o to - odpowiedział mu Mark. - Kto tu w końcu jest geniuszem?

Matt nic nie odpowiedział, wciąż targany wątpliwościami. Julio go potrzebuje, ale ojciec mu ufa. Konsekwencje ewentualnej porażki mogą być bardzo groźne, zarówno dla niego, jak i dla jego ojca. A gdyby on i Mark narobili odpowiedniego hałasu, pewnie namówiliby kogoś, żeby udostępnił im interesujący ich program - przez Net Force albo znajomości jego mamy. Wtedy Matt pomyślał o Julio. Jeśli sprawy wyglądają tak źle, jak twierdził, każde opóźnienie może się okazać tragiczne w skutkach dla przyjaciela i jego rodziny. A Matt właśnie poświęcił weekend na zdobycie dowodów, iż standardowe kanały łączności są bezużyteczne.

- Możemy rozwiązać tę zagadkę - dziś wieczorem - powiedział Mark.

Matt przypomniał sobie wyraz twarzy Julio, jego słowa i kiwnął głową.

- To dobrze - powiedział Mark. - Za jakąś godzinę pojawię się u ciebie.

W pokoju robiło się już ciemno, kiedy Matt wyszedł z VR do świata rzeczywistego. Wstał i pozbił opakowania po żywności, a brudne naczynia wstawił do zmywarki. Potem wrócił na piętro i znów usiadł na komputerowym fotelu. Siedział tak dłuższą chwilę, patrząc na pustą ścianę i zastanawiając się, czy słusznie postępuje.

03

Kiedy zadzwonił dzwonek u drzwi, Matt już się zdecydował. Musi to zrobić. Zbiegł ze schodów, żeby wpuścić przyjaciela. Ale kiedy otworzył drzwi wejściowe, nikogo tam nie było.

- To nie jest śmieszne - powiedział Matt, rozglądając się po podmiejskiej ulicy, przy której stał jego dom. Wreszcie dostrzegł Marka w kącie werandy, przyglądającego się dzieciakom sąsiadów, grającym w piłkę nożną - a raczej usiłującym to robić. Pewnie minie jeszcze wiele lat, zanim załapią, o co chodzi. Na razie wyglądało to tak, jakby piłka robiła z nimi co chciała. Biegali za nią w kupie, usiłując ją kopnąć, a jedynie wchodząc sobie nawzajem w drogę.

- Skoro pofatygowałeś się aż tutaj - to chyba wejdiesz do środka? - Matt złapał Marka za rękę i wciągnął go do domu, zamykając za nimi drzwi. - Więc, co musimy zrobić? Włamać się do komputera z grami wojennymi Departamentu Obrony i rozpętać trzecią wojnę światową?

- Wyluzuj się, Matt - powiedział Gridley. - To nie film, ani fabuła powieści Larry'ego Bonda. Nie grozi nam absolutnie żadne niebezpieczeństwo, ponieważ nikt nas nie namierzy.

- Skąd wiesz? - spytał Matt.

- Ponieważ nie ma po temu powodu - powiedział Mark z pewnym siebie uśmiechem. - Nie włamiemy się nigdzie i nic nie zniszczymy, ponieważ znam hasło. Po prostu zapukamy do ich drzwi - na bezpiecznej linii telefonicznej - i wejdziemy do środka.

Matt wpatrywał się w niego niedowierzająco. - Naprawdę zdobyłeś hasło doktora Laniera? - spytał z powątpiewaniem. - Jak ci się to udało?

- To nie jest tajemnica państwowa, człowieku - powiedział Gridley. - Doktor Lanier to, delikatnie mówiąc, dość beztrocki gość.

Matt odetchnął z ulgą. Z oryginalnym hasłem i niemożliwą do wykrycia linią telefoniczną powinni być bezpieczni...

- Pokaż mi teraz swój komputer - powiedział Mały, zrzucając z ramienia wypchany plecak.

Matt poprowadził Marka do „laboratorium” swojego ojca, dość imponującego jak na amatora. Znajdowało się w nim kilka komputerów badawczych, z tysiąc urządzeń różnego

kształtu i wielkości, spora ilość niezidentyfikowanego sprzętu elektronicznego i komputerowy fotel. Dział Symulacji Lotów w Instytucie Smithsona i symulatory w Międzynarodowym Ośrodku Edukacji posługiwały się podobnym sprzętem.

Ojciec Matta, Gordon Hunter, był nauczycielem nauk ścisłych w szkole średniej. Zarząd szkoły udostępniał mu najnowocześniejszy komputer do osobistego użytku, dzięki któremu mógł oceniać nowe programy edukacyjne w domu, zamiast siedzieć przykuty do komputera w bibliotece szkolnej.

Był to miły przywilej i ojciec Matta skwapliwie go wykorzystywał.

Matka Matta zresztą też. Chociaż obecnie pracowała na pełen etat w Pentagonie, komandor podporucznik Marissa Hunter Wciąż była zarejestrowana jako pilot myśliwski w czynnej służbie i korzystała z komputera, żeby szlifować umiejętności, kiedy jej nowy przydział nie pozwalał na prawdziwe latanie.

Superkomputer nie był zabawką i Matt do tej pory miał do niego dostęp zaledwie kilka razy - zawsze w towarzystwie osoby dorosłej. Matt pomyślał, że on i Mark mają szczęście, że jego ojciec nie zainstalował kodu bezpieczeństwa, żeby uniemożliwić mu korzystanie z komputera pod nieobecność obojga rodziców. Jego własny komputer nie był nawet w połowie tak skomplikowany jak ten i kto wie, jakie programy wgrali do niego rodzice. Matt wiedział, że mu ufają i tym bardziej wstydził się tego, co niebawem zrobi.

Wciąż sobie powtarzał, że przyświeca mu szlachetny cel, a mimo to...

Kiedy Matt zmagął się z własnym sumieniem, Mark wziął się do pracy. Najmłodszy członek drużyny Zwiadowców Net Force był geniuszem VR i szybko skonfigurował system ojca Matta tak, żeby ten załadował zakłócacz, a następnie założył katalog symulatora lotów Międzynarodowego Ośrodka Edukacji. Teraz muszą tylko dostać ten program.

Kilka dalszych poleceń aktywowało program zakłócacza i wszystko było gotowe.

Mark wszedł przez sieć do systemu komputerowego Instytutu Smithsona, użył hasła doktora Laniera, żeby wezwać i załadować symulację „Czerwony Baron” - wchodząc do podplików z tego samego popołudnia i wraz z programem kopiując je do komputera ojca Matta.

Teraz musieli tylko zdecydować, który z nich wejdzie do VR - dysponowali tylko jednym fotelem komputerowym z neuronowym połączeniem.

Decyzja nie była trudna.

- Ty idź - powiedział Mark Gridley. - Julio to twój najlepszy przyjaciel. Ja zostanę tu na wypadek, gdyby coś się stało - chociaż założę się o całą zawartość mojego konta bankowego, że nic się nie zdarzy.

Matt dostosował do fotela swój neuronowy implant, a Mark podał mu dane, które zdobył w Instytucie.

- Przegrałem tylko dwie i pół minuty programu pierwszej wojny światowej - poinformował go Mark. - Doszedłem do wniosku, że potrzebny nam tylko ten fragment, w

którym pojawia się Julio, a jeśli rzeczywiście coś jest nie tak w tym scenariuszu, to im mniej zakażonego materiału ściągniemy, tym mniejsze zagrożenie, że zniszczymy komputer twojego taty. Nagram też twoją obecność w powtórce symulacji. Jeśli coś się zepsuje, to może dzięki nagraniu uda się nam ustalić rodzaj błędu i naprawić go. Zaprogramowałem symulację tak, że będzie odgrywana z twojego punktu widzenia. Leciałeś samolotem numer jeden, tak? Matt kiwnął głową.

- Powinieneś się tam pojawić chwilę przed przybyciem Julio. Wszystko powinno wyglądać tak jak ostatnim razem, chyba że szczelina zniszczyła dane. Uważnie obserwuj symulację, żeby nie przeoczyć ewentualnych zmian w porównaniu z oryginałem. - Mark uśmiechnął się zmieszany. - Pewnie wejdiesz tam w momencie, kiedy samolot Dietera usiadł mi na ogonie. Może tym razem mi się poszczęści i zrobię coś dobrze, co? - Obydwaj parsknęli śmiechem.

- Trzymam kciuki - powiedział Mark i aktywował program.

Dla Matta przejście z rzeczywistości do VR zawsze było trochę dezorientujące. W jednej chwili znajdował się w gabinecie ojca, patrząc na przyjaciela, a w następnej pilotował *Camela* nad wirtualnym polem bitwy na wirtualnym niebie, z wirtualnym wiatrem owiewającym mu twarz i wyciskającym łzy z oczu.

Wrażenie było tym osobliwsze, że nie miał żadnej kontroli nad samolotem, ponieważ odgrywał już znany scenariusz. Samolot z nim w środku, szedł ustaloną przez komputer ścieżką wydarzeń z porannej sesji. Matt teraz był jedynie pasażerem, tak jak wtedy, gdy jeździł autobusem. I to mu odpowiadało, ponieważ mógł skupić całą uwagę na poszukiwaniu Julio lub oznak szczeliny i nie dałby rady jednocześnie pilotować dwupłatowca.

Nagle zobaczył przed sobą *Camela* Marka i ścigającego go Dietera w *Fokkerze Dr. I*. Podążając ustaloną trasą, jego samolot przechylił się i skierował w stronę dwóch pozostałych. I, tak jak poprzednio, *Albatros* przeciął mu drogę i rozpoczęła się strzelanina.

Kiedy *Albatros* rozleciał się w powietrzu, Matt znów zobaczył, jak niemiecki pilot salutuje mu i ucieka z VR.

Matt musiał trzymać się ścian kabiny, kiedy samolot podniósł nos i skierował się na wprost maszyn Marka i Dietera. Kiedy minął się z samolotem Marka, znów znalazł się twarzą w twarz z *Fokkerem* Dietera.

Z karabinu maszynowego Matta wystrzeliła jedna seria i zaciął się - jak poprzednio.

Nagle od błękitnego *Fokkera* odpadł płat i Dieter Rosengarten stracił kontrolę nad swoim samolotem. Jednak wokół nie było ani śladu tygrysięgo dwupłatowca, który go zestrzelił - Julio też nigdzie nie było widać.

Wirtualne niebo przed oczami Matta było kompletnie puste. Kiedy *Sopwith* Matta wyrównał pułap i zaczął lecieć równoległe do samolotu Marka, Matt nie przestawał szukać maszyny Julio. Ale tam, gdzie pierwszym razem pojawił się samolot Julio, tym razem było jedynie błękitne niebo i białe chmury.

Program zakończył się równie raptownie, jak się zaczął. Matt znalazł się z powrotem w fotelu ojca, mrugając oczami.

Mark wpatrywał się w niego uważnie. - I? - spytał. - Co widziałeś?

Ale Matt nie odpowiedział, tylko utkwiał w przyjacielu rozczarowane spojrzenie, widząc to, Mark też wyraźnie posmutniał.

- Nic nie widziałem - powiedział Matt. - Ani Julio, ani nawet jego samolotu.

- A szczelinę? - wypytywał dalej Mark. - Dziurę, jakąś anomalię, cokolwiek?

Matt pokręcił przecząco głową. - Był tam mój samolot, twój i Dietera też... ale pomarańczowo-czarnego nie było, ani Julio, ani szczeliny - powiedział z goryczą.

Mark westchnął.

- Ustaw program jeszcze raz - powiedział Matt. - Teraz ja przypilnuję symulacji, a ty podłącz się do VR. Może dostrzeżesz coś z kabiny swojego samolotu, co ja przeoczyłem.

* * *

Godzinę później Matt wypuścił Marka drzwiami wyjściowymi prosto z piwnicy i wrócił na górę. Każdy z nich trzykrotnie wchodził do symulacji, ale w pamięci programu nie znaleźli żadnego śladu po Julio.

Matt nie wiedział, czy się tym cieszyć, czy martwić, ale czuł się sfrustrowany.

Rodzice wrócili do domu, piętnaście minut po wyjściu Marka.

- Cześć, Matt - zawołał do niego ojciec z kanapy w salonie. - Co porabiałeś?

Matt wzruszył ramionami i powiedział. - Takie tam sprawy, związane z kursem w Międzynarodowym Ośrodku Edukacji. - Żeby uniknąć kolejnego pytania, poszedł do kuchni po szklankę mleka.

Dziwnie, pomyślał Matt. Dwa dni temu tak mi zależało na tym, żeby porozmawiać z rodzicami. Teraz czuję takie wyrzuty sumienia, że skorzystałem z systemu taty bez pozwolenia, że nie mogę im nawet spojrzeć w twarz.

W kuchni zastał mamę, która, wciąż w mundurze, przygotowywała obiad.

- Jeśli jesteś głodny, zrobiłam pyszną sałatkę - powiedziała. - Ze świeżej sałaty z sosem winegret, a zupa z soczewicy będzie gotowa za parę minut.

Gdyby Matt rzeczywiście był głodny, to raczej zjadłby hamburgera i frytki, ale zanim zdążył powiedzieć to na głos, usłyszał, jak ojciec woła go z salonu.

- Matt, chodź tu szybko - powiedział ojciec. - Powinieneś coś zobaczyć na HoloVid.

Matt razem z mamą weszli do pokoju akurat w momencie, kiedy nadawano niedzielny wieczorny światowy serwis informacyjny na całodobowym kanale z wiadomościami. Ku zdumieniu Matta przedstawiano materiał na temat wolnych wyborów w Corteguay i kandydowaniu Ramona Corteza na Prezydenta. Matt przegapił początek sprawozdania, ale wiedział, że znajdzie cały materiał w sieci, jeśli zajdzie taka Potrzeba.

- ...i w prowincji Dompania, kandydat opozycji Ramon Cortez uczestniczył w kilku

wieczach. Choć wybory cieszą się dużym zainteresowaniem, powitanie byłego uchodźcy w tym silnie uprzemysłowionym regionie okazało się mniej entuzjastyczne, niż życzyłyby sobie tego kandydat...

Zamiast hologramu, pojawił się nagle dwuwymiarowy obraz, przedstawiający tłumy ludzi w brudnych kombinezonach, z uwagą wsłuchujących się w przemówienie Ramona Corteza, stojącego na podium. Ale na ich twarzach nie widać było wielkiego entuzjazmu, a w rękach żadnych transparentów świadczących o poparciu dla Corteza.

Po prawej ręce Corteza na podium stał starszy mężczyzna, a w tle Matt dostrzegł Julio wraz z matką, chociaż nigdzie nie widać było małej Juanity.

W pewnym momencie kamera pokazała bliżej rodzinę Cortezów. Julio wyglądał na szczęśliwego i podekscytowanego, a Matt zauważył, że jego przyjaciel ma nawet na sobie kurtkę, którą wygrał za zdobycie drugiego miejsca rok temu na zawodach Stulecia Lotnictwa Wojskowego.

W pewnym momencie Julio odwrócił się, żeby pomachać grupce nastolatków, stojących tuż przy podium. Kiedy to zrobił, Matt mógł odczytać połyskliwy napis na plecach kurtki. AS ASÓW. Wiele osób myślało, że to był pseudonim Julio, ale mylili się. Jego pseudonimem był Jefe” - hiszpańskie słowo oznaczające szefa. Znaki wywoławcze Marka - „Mały Geniusz” i Matta - „Myśliwy”, były o wiele mniej oryginalne. Oglądając wiadomości, Matt poczuł przypływ ulgi. A jednak to była szczelina! Głupi, banalny błąd w oprogramowaniu... Prawie natychmiast uczucie ulgi ustąpiło miejsca silnemu atakowi wyrzutów sumienia. Zamierzał jak najszybciej zadzwonić do Marka i powiedzieć mu o wiadomościach z Corteguay. Ale najpierw musi zrobić coś ważniejszego.

O wiele ważniejszego.

Matt oderwał wzrok od ekranu, kiedy sprawozdanie dobiegło końca i powiedział: - Mamo, tato - zaczął - muszę się wam do czegoś przyznać i mam nadzieję, że się za bardzo nie wściekniecie...

* * *

- Cóż, dobrze, że się przyznałeś - powiedział Gordon Hunter, kiedy Matt skończył swoją spowiedź. Jego mama siedziała w drugim końcu pokoju, z założonymi rękami i nie odzywała się ani słowem.

Na pewno obmyśla dla mnie karę, doszedł do wniosku Matt.

- Możesz być pewien, że założę teraz blokadę na mój komputer - dodał ojciec. - Gdybyś zrobił to z kimkolwiek innym, miałbym o wiele gorszy humor. Z Markiem byłeś bezpieczniejszy, niż ze mną lub z twoją matką. - Gordon Hunter spojrzał synowi w oczy. - Co nie usprawiedliwia, rzecz jasna, twojego postępu.

- Wiem, i bardzo mi przykro - powiedział Matt. - Tylko że bardzo się martwiłem o Julio... to się już nie powtórzy.

- Tego akurat możesz być pewien - zapewnił go ojciec.

- Naprawdę uważasz, że obydwaj widzieliśmy szczelinę? - spytał Matt. Jego ojciec potarł brodę i pokiwał głową.

- Jestem tego prawie pewien - odpowiedział. - Pamiętasz, że wspominałeś o Julio tuż przed tym, jak się pojawił, a i Mark brał udział w tej rozmowie. Szczelina w jakiś sposób spowodowała materializację tego wspomnienia i obydwaj zobaczyliście swego rodzaju halucynację.

- Ale dlaczego samolot Dietera został zniszczony, skoro nikt go nie zestrzelił? - zastanawiał się Matt. Jego ojciec wzruszył ramionami.

- Oprogramowanie było wadliwe - orzekł Hunter senior po zastanowieniu. - W przypadku szczeliny wszystko się może zdarzyć.

Matt chciał wierzyć ojcu, bo jego wyjaśnienia brzmiały prawdopodobnie, ale nie był do końca przekonany. Z drugiej strony, ten materiał w wiadomościach... właśnie widziałem W nich Julio. Wyglądał na szczęśliwego.

Słuchając ojca, Matt patrzył, jak jego matka bez słowa Wychodzi z pokoju. Wyczuł, że coś ją zaniepokoiło, ale nie Wiedział co. Doskonale znosiła sytuacje stresowe, których szczydziła jej kariera pilota myśliwskiego, tak że jedynie poważna sprawa była w stanie poruszyć nią w widoczny sposób.

Kiedy wraz z ojcem oglądali wiadomości, Matt słyszał, jak jego mama krząta się w kuchni, prawdopodobnie rozlewając do talerzy zupę z soczewicy z autogarnka. Ale nigdy nie robiła tyle hałasu, chyba że była naprawdę wściekła. Matt poszedł do kuchni i patrząc na mamę zastanawiał się, co ją tak mogło zdenerwować. Kiedy zaoferował się, że nakryje do stołu, nawet na niego nie spojrzała.

Od kiedy wspomniałem o Julio, mama wydaje mi się sztywna i nieswoja, pomyślał Matt, rozkładając serwetki i srebrne sztucce.

Pani Hunter nałała zupę i zaniósła talerze na stół w jadalni.

- Gordon, Matt, obiad gotowy! - zawołała w stronę salonu.

Matt i jego ojciec wymienili między sobą porozumiewawcze spojrzenia, idąc w stronę stołu zastawionego wegetariańską, zdrową żywnością. Matt skrzywił się.

- Nie martw się. Potem wymkniemy się na hamburgery - szepnął do niego ojciec.

Kiedy jedli razem posiłek, Matt nadal obserwował matkę. Wydawała się zdenerwowana i wytrącona z równowagi, poza tym nie odezwała się ani słowem. Jego ojciec też to zauważył. I chociaż przekładała jedzenie na swoim talerzu w tę i z powrotem, Matt widział, że niewiele zjadła.

Co ją tak męczy? - zastanawiał się.

* * *

Megan oglądała te same wiadomości w drugim końcu miasta siedząc na podłodze

swojego dojo. Niektórzy uczniowie woleli ćwiczyć z holopostaciami, czekając na swoją kolej na macie z instruktorem, ale Megan lubiła w tym czasie oglądać najnowsze doniesienia, ćwicząc kata.

Dziś porządnie się męczyła, ćwicząc serię pozycji z jednej z jej ulubionych sztuk walki - Pukulan Pentjak Silat Bukti Negara Serak, kiedy na monitorze pojawiła się informacja na temat wyborów w Corteguay.

Megan zatrzymała się w samym środku serii szybkich ciosów, żeby obejrzeć reportaż na ten temat. Ale kiedy zobaczyła Julio na jednym ze zgromadzeń, poczuła mrowienie na karku.

Co jest nie tak na tym obrazku? - zastanawiała się, ufna swojej zdolności wyczuwania fałszu. Patrzyła krytycznym okiem na monitor, szukając jakichś anomalii. Wreszcie wydało jej się, że jedną dostrzegła, ale obraz zmienił się zbyt szybko.

Megan O'Malley wiedziała, co chce robić, kiedy dorośnie. Zamierzała zgłębiać tajniki działań strategicznych dla Net Force, CIA albo Departamentu Stanu. Jako najmłodsze z pięciorga rodzeństwa, i siostra czterech braci, Megan jak nikt doceniała znaczenie planowania. Jedynie w ten sposób radziła sobie z przytłaczającym ją czasem rodzeństwem.

Megan знаła się też co nieco na manipulowaniu informacjami, a przynajmniej na tyle, żeby dostrzec, kiedy ktoś próbuje manipulować nią. Oglądając zgromadzenie w Corteguay, nabierała coraz silniejszego przekonania, że ktoś próbuje oszukać ją i resztę Ameryki.

Obiecała sobie, że przegra reportaż z sieci, kiedy wróci wieczorem do domu. Gdy program dobiegł końca, Megan wróciła do ćwiczeń, ale gnębiące ją przeczucie, że w Corteguay dzieje się coś złego, odebrało jej na dobre koncentrację.

Serią szybkich ciosów i bloków pokonała wyimaginowanego przeciwnika, odgarnęła z czoła wilgotne pasma brązowych włosów i głęboko ukloniła się swej niewidzialnej Nemezis.

Najpierw prysznic, a potem wróć do domu, żeby ponownie obejrzeć te wiadomości. A potem być może jeszcze raz, i jeszcze raz.

04

Kiedy nadszedł poniedziałkowy poranek, Mark i Matt w zasadzie pogodzili się z myślą, że dali się oszukać błędowi w programie komputerowym. Cały ten epizod w symulatorze w ostatni piątek wydarzył się z powodu ich pecha i wybujałej wyobraźni - której, oczywiście, pomogła szczelina. Przekonał ich o tym niedzielny test i wiadomości z Corteguay.

Obydwaj odczuwali pewne napięcie i zażenowanie z powodu całego zdarzenia, jadąc autobusem do Ośrodka na następną część kursu - drugą wojnę światową - ale pozostali Zwiadowcy Net Force litościwie nie wspominali o Julio ani o szczelinie. Wszyscy oprócz Andy'ego Moore'a. Andy aż do lunchu drażnił się z nimi, wytykając im spotkanie z „komputerowym duchem”. Po południu, po wielu godzinach symulowanych startów myśliwcami *P-40 Tomahawk* i wysłuchaniu wykładów na temat polityki i historii świata w latach 30., wydarzenia poprzedniego tygodnia zatoneły w powodzi nowych informacji, które musieli sobie przyswoić.

Wreszcie nadszedł czas pierwszej potyczki z liceum dla chłopców z Osaki, których dowódcą był Masahara Ito, piętnastoletni syn doradcy finansowego. Scenariusz nazywał się „Pearl Harbor”, co być może w dużym stopniu wyjaśnia, dlaczego sprawy nie ułożyły się najlepiej dla Zwiadowców Net Force.

Siódmego grudnia 1941 roku, kiedy fale japońskich myśliwców i bombowców wystartowały z lotniskowców w niebo, żeby stamtąd zbombardować bazę Marynarki na Hawajach, co doprowadziło do włączenia się Stanów Zjednoczonych do drugiej wojny światowej, pięciu młodym porucznikom udało się wystartować w przestarzałych *P-36* i *P-40* z małego pomocniczego lotniska i stawić czoło przeciwnikom.

Tego dnia, piątka młodych amerykańskich pilotów przyniosła japońskim napastnikom więcej szkód niż ktokolwiek inny. I choć atak zakończył się zwycięstwem japońskiego agresora, dzielni porucznicy, startujący w niebo bez najmniejszych szans, dostarczyli tak potrzebnego Armii morale, które ucierpiało po druzgocącej klęsce w Pearl Harbor.

I choć dziesięć japońskich samolotów, które wtedy zestrzelili, wydawało się kroplą w morzu, biorąc pod uwagę liczebność sił przeciwnika, Matt i reszta Zwiadowców Net Force byliby szczęśliwi, uzyskując taki wynik w starciu z Masaharą i chłopcami z Osaki.

Tylko jednemu Zwiadowcy udało się wystartować. Podczas kilku pierwszych minut

symulacji Matt, Mark, Andy i David zostali roztrzaskani na drobne kawałeczki, kiedy toczyli się po pasie startowym w swoich *P-40*, na próżno usiłując rozpocząć walkę.

Jedynie Megan wystartowała swoim myśliwcem Tomahawk, ale prawie natychmiast została zaatakowana przez *Zero*. Kiedy spadała w objętej płomieniami maszynie, udało się jej tak pokierować samolotem, że znalazł się na drodze nurkującego japońskiego bombowca, który podleciał zbyt blisko niej.

Tego dnia było to jedyne trafienie amerykańskiej drużyny.

Mimo iż wypadli fatalnie, zaczęły chodzić słuchy o tym, iż samobójczy atak Megan zrobił na Japończykach wielkie wrażenie.

W czasie odprawy doktor Lanier spytał Megan, dlaczego staranowała japoński samolot, zamiast wyjść z VR.

- Tak się wściekłam, kiedy zobaczyłam w porcie pod sobą płonące amerykańskie okręty, że straciłam panowanie nad sobą - brzmiała jej odpowiedź.

Zaimponowało to nawet Andy'emu.

Później, tego samego dnia, temperatura jeszcze się podniosła, kiedy doktor Lanier uczył ich w VR startowania i lądowania na lotniskowcu.

Najpierw startowali jednoosobowymi myśliwcami *Grumman F4F Wildcat*, a potem w bombowcach nurkujących *Douglas SDB Dauntless*. Te z kolei były dwuosobowe, więc Zwiadowcy Net Force zostali podzieleni na pary: jeden pilotował Matt, drugi Megan. Mark i Andy Moore byli odpowiednio ich strzelcami pokładowymi.

David Gray leciał samotnie jednoosobowym Wildcatem - i to mu jak najbardziej odpowiadało. Starty i lądowania sprawiły im wiele kłopotu, ale ataki bombowe okazały się w pewnym sensie jeszcze bardziej stresujące. Matt nie mógł wyjść z podziwu, jak trudno jest pilotować *Dauntlessa* i jednocześnie trafić w cel. Doszedł do wniosku, że bombowce z początków drugiej wojny światowej pilotowało się nawet gorzej od *Cameli*. Ani jeden Zwiadowca nie trafił w cel podczas czterech serii prób. Taki bieg rzeczy nie wróżył zbyt dobrze czekającej ich rozgrywce, i skończyli zajęcia wcześniej - nie spotykając się w walce z „wrogiem”. I tak najważniejszym dniem był wtorek, kiedy Zwiadowcy Net Force mieli, zgodnie z planem, zmierzyć się z drużyną Masahary Ito z Osaki w rekonstrukcji bitwy o Midway, decydującej o losach wojny na Pacyfiku.

* * *

We wtorek rano, po obejrzeniu dwuwymiarowych materiałów filmowych, doktor Lanier zrobił odprawę Zwiadowcom Net Force i posłał ich do VR.

Kiedy Matt Hunter podłączał się do systemu w pokoju symulacyjnym, czekając aż pojawi się jego strzelec pokładowy, podeszła do niego Megan O'Malley, korzystając z chwili nieobecności pozostałych.

- Chcę z tobą o czymś porozmawiać po zajęciach - powiedziała.

Matt kiwnął głową. - Jasne. O czym? - spytał.

Ale Megan oddaliła się, ignorując jego pytanie.

To dziwne, pomyślał.

Szybko jednak zapomniał o tej zastanawiającej wymianie zdań, ponieważ miał wiele do zrobienia. Mark się w końcu pojawił, ale zapomniał czegoś z pokoju odpraw i musiał pobiec tam z powrotem.

Mattowi szumiało w głowie od ważnych informacji i z zadowoleniem przyjął fakt, iż jemu i reszcie drużyny w startach i bombardowaniach będzie pomagało specjalne, łatwe w obsłudze, oprogramowanie.

Tego dnia w symulatorze Zwiadowcy Net Force należeli do grupy lotników porucznika Clarence'a „Wade” McClusky'ego - dowodzącego bombowcami nurkującymi *Dauntless*, które startowały z pokładu lotniskowca USS „Yorktown” o dziewiątej dwadzieścia pięć czwartego czerwca 1942 roku, drugiego dnia bitwy o Midway.

Wysłano ich na poszukiwania japońskiego zespołu lotniskowców, dowodzonego przez admirała Nagumo, przebywającego podczas bitwy na mostku kapitańskim lotniskowca „Akagi”.

Matt patrzył z napięciem, jak cyfrowy zegar na ścianie pokoju symulacyjnego nieubłaganie odlicza ostatnie sekundy... 4, 3, 2, 1...

* * *

I nagle Matt wraz z Markiem znaleźli się w kabinie wysłużonego *Dauntlessa*, obciążonego czterystupięćdziesięciokilogramową bombą. Byli na rozkołysanym pokładzie USS „Yorktown” na środku Południowego Pacyfiku.

Wokół nich, na stalowej platformie pokładu startowego, stały w rzędzie bombowce nurkujące, czekając na swoją kolej.

- Znów tu jesteśmy - powiedział Mark z fotela za plecami Matta. Ale czekali na start z mocno bijącymi sercami. Przy otwartej kabinie hałas był ogłuszający, ponieważ dziesiątki myśliwców i bombowców równocześnie uruchomiło silniki, czekając na start.

Matt wciągnął powietrze i poczuł głęboką woń oceanu, wzbogaconą o zapach spalin z silników samolotów na pokładzie. Wierność szczegółów w symulacjach Ośrodka znów wzbudziła jego uznanie.

Kiedy oficer startowy zasygnalizował, że mają podejść bliżej, Matt uważnie przeprowadził samolot przez szczelinę katapulty.

W następnej sekundzie w oparciu siedzenia wbiła go siła bezwładności, kiedy *Dauntless* został wyrzucony z pokładu prosto w jasnoblękitne niebo.

- Wracaj! - wrzasnął Mark Gridley. - Chyba zostawiłem żołądek na lotniskowcu...

Matt był zbyt zajęty pilotowaniem, żeby wymyślić dowcipną ripostę. Gdyby przestał robić to, co robił i zaczął się zastanawiać nad jakimś żartem, on, Mark i *Dauntless* wpadliby

do Pacyfiku.

Kilka chwil później z obu stron pojawili się Megan i Andy, a nad nimi David Gray, oślepiając ich światłem słonecznym odbijającym się od przeszklonej kabiny *Wildcata*. Kiedy ich eskadra uformowała szyk, skierowali się w stronę ostatnio ustalonej pozycji japońskiej floty.

Dzięki kompresji czasowej, Zwiadowcy Net Force natrafili na swój cel już w niecałe dziesięć minut później. Matt przypomniał sobie wykład z historii doktora Laniera. Podczas prawdziwej bitwy, bombowce „Wade” McClusky’ego niemal wyczerpały swój zasięg - około dwieście czterdzieści kilometrów - zanim udało im się odnaleźć japońskie lotniskowce. Był to bardziej łut szczęścia, niż sukces strategicznego planowania, ale ten łut szczęścia przechylił szalę zwycięstwa na stronę Amerykanów.

Matt przypomniał sobie również, że podczas prawdziwej bitwy, Japończycy dali się całkowicie zaskoczyć. Ich samoloty znajdowały się na pokładzie w trakcie tankowania i ponownego uzbrajania. Dywizjon McClusky’ego dokonał znaczących zniszczeń, ponieważ na pokładach lotniskowców jętrzyły się w tym momencie bomby i torpedy, czekając na podwieszenie do węzłów uzbrojenia japońskich bombowców.

Nagle w słuchawkach usłyszeli symulowany głos porucznika McClusky’ego, wydającego bombowcom nurkującym rozkaz zaatakowania trzech lotniskowców, widniejących na oceanie pod nimi.

Matt przechylił *Dauntlessa* i rozpoczął atak w pięć sekund po Megan O’Malley.

Bombardowanie z lotu nurkowego w latach czterdziestych XX wieku nie należało do łatwych, więc Matt przeprowadził je ściśle według instrukcji. Ustawił maszynę za samolotem Megan i przygotował się do pójścia w ślady swojego skrzydłowego w kierunku jednego z lotniskowców.

Pociągnął na siebie drążek, podnosząc nieco nos samolotu do momentu, aż znalazł się nad linią horyzontu. Wtedy pochylił się i złapał za uchwyt pomiędzy stopami, który otwierał hamulce aerodynamiczne.

Z otworzonymi hamulcami, samolot wykonał półbeczkę i rozpoczął nurkowanie pod kątem siedemdziesięciu stopni. Zdaniem Matta samolot leciał pionowo w dół, ale rzut oka na horyzont upewniał go, co do rzeczywistego stanu rzeczy.

Matt miał niewiele ponad trzydzieści sekund, żeby wycelować w żółty pokład japońskiego lotniskowca, za pomocą krzyża nitek celownika teleskopowego.

- *Zera!* - krzyknął Mark. - Mamy ich na ogonie.

Matt nie ryzykował odwrócenia wzroku od celu. - Nie pozwól im podejść zbyt blisko! - polecił swojemu strzelcowi pokładowemu.

W następnej chwili usłyszał serię z karabinu maszynowego, obsługiwanego przez Marka i poczuł, jak cały *Dauntless* trzęsie się od odrzutu. Potem usłyszał okrzyk swojego strzelca.

- Trafiłem jednego! - powiedział triumfalnie Mark. Matt zaryzykował rzut oka w bok i

zobaczył, jak jeden z Zero spada korkociągiem do oceanu.

- Niezły strzał - powiedział.

Jednak, kiedy Matt znów spojrział w celownik, okazało się, że zboczył z obranego kursu. Szybko przesunął drążek w lewo. Tymczasem artylerzyści na lotniskowcu „Akagi” zaczęli pruć niebo seriami z działek. I mimo że w większości pudłowali, w stronę bombowców leciało sporo ołowiu.

Za dużo jak na Megan O’Malley.

Matt zobaczył, jak odpada skrzydło w jej *Dauntlessie*, roztrzaskane kilkoma pociskami. Spadając, zdążyła jeszcze krzyknąć: - Mayday! - ale po krótkiej chwili została wraz z Andym zabrana z kabiny do rzeczywistego świata.

Jej *Dauntless* zniknął w falach, o kilkanaście metrów unikając zderzenia z drewnianym pokładem japońskiego lotniskowca.

Matt leciał na tak niskim pułapie, że widział marynarzy uwijających się na „Akagi” i próbujące startować samoloty. Rzucił okiem na wysokościomierz. Od powierzchni Pacyfiku dzieliło go zaledwie siedemset metrów, a pokład lotniskowca wypełniał mu celownik teleskopowy.

- Jeszcze minutkę - wyszeptał sam do siebie.

Nagle obok niego przeleciał *Zero*, ostrzeliwując go z karabinów maszynowych. Matt poczuł drgania maszyny i krzyk Marka. Wrzask strzelca pokładowego zamilkł nagle jak ucięty nożem.

- Mark? - zapytał Matt. - Wszystko w porządku?

Ale nie otrzymał odpowiedzi z tylnego fotela. Poza tym Matt nie miał już czasu, żeby przejmować się losem przyjaciela. Na wysokości pięciuset metrów złapał prawą ręką za drążek zwalniający bombę i pociągnął go w górę.

Kiedy spod kadłuba *Dauntlessa* oderwała się półtonowa bomba, Matt zamknął hamulce aerodynamiczne i przeleciał nad pokładem lotniskowca.

Wirtualni marynarze zaczęli sobie pokazywać jego samolot i lecącą prosto na nich bombę, po czym rozbiegli się w popłochu. Kiedy Matt pociągnął drążek sterowy do siebie, znów poczuł działanie sił ciężenia. Potem zobaczył jasno-żółty błysk, który wybuchł mu za plecami, mimo ostrych promieni słonecznych rozświetlającabinę. Matt odwrócił się i zdążył zobaczyć, jak „Akagi”, okręt flagowy admirała Nagumo, zmienia się w kulę ognia, niszczącą pokład i zmiatającą samoloty do oceanu.

- Hurraaa! - wrzasnął Matt, zapominając w chwili triumfu o losie swojego strzelca.

Wtem w słuchawkach rozległ się znajomy głos.

- Piękna akcja, stary! - pochwalił go David Gray ze swojego *Wildcata*.

Jednak kilka sekund po zniszczeniu lotniskowca, Matt popełnił kardynalny błąd. Zamiast wejść na wyższy pułap, leciał po niemal prostej linii na wysokości zaledwie pięciuset metrów nad powierzchnią oceanu. Niemal prosił się o atak ze strony *Zero* i nawet się specjalnie nie

zdziwił, kiedy kilka z nich przyjęło zaproszenie.

W ostatniej chwili o zbliżającym się niebezpieczeństwie powiadomił go David Gray.

- Przygotuj się na kłopoty - powiedział David. - Na twojej dziesiątej.

Matt odwrócił się i zobaczył dwa atakujące go żółte *Zera*. Wiedział, że nie ucieknie im, i że Mark wypadł z gry. Miał tylko jedno wyjście. Zaczął tak manewrować maszyną, żeby uniknąć ognia z karabinów. Niewiele więcej mógł zrobić.

David Gray rzucił się w stronę Matta, żeby go uratować, chociaż był bez szans. W dodatku ten manewr umieścił go na linii ognia przeciwniczego z siostrzanego lotniskowca „Akagi” - „Soryu”.

Wildcat rozpadł się na kawałki. Jego szczątki zderzyły się z powierzchnią oceanu, a śmigło podskakujące przez chwilę na falach wyglądało jak szalone frisbee.

Matt podniósł nos *Dauntlessa* w niebo, usiłując zwiększyć pułap, ale nie udało mu się pozbyć z ogona dwóch *Zero*. Wiedział, że teraz to już tylko kwestia czasu. Usłyszał uderzenia kul o kadłub i zobaczył, jak odpada kłapa skrzydła. Musiał walczyć ze sterami, żeby utrzymać maszynę w powietrzu. Spod obudowy silnika zaczął wydobywać się wirtualny dym i Matt zrozumiał, że już po nim. Nagle jakiś samolot przeleciał tak nisko nad osłoną kabiny pilota, że Matt aż pochylił głowę. Odwrócił się zaskoczony i spojrzał na nieznanego. Otworzył oczy ze zdumienia i wciągnął powietrze, kiedy zobaczył innego *Wildcata*, pomalowanego na pomarańczowo, a po bokach ozdobionego tygrysimi pręgami. *Wildcat* otworzył ogień z karabinów maszynowych, zamontowanych w skrzydłach i jeden z *Zero* wybuchł, otoczony kłębam czarnego dymu i płomieniami.

Drugi japoński samolot zanurkował, żeby uniknąć ataku *Wildcata* - jednak za ostro, jak się okazało. *Zero* uderzył o grzbiety fal i roztrzaskał się na kawałki.

Wtedy w słuchawkach Matta rozległ się czyjś znajomy głos. Głos, który Matt Hunter rozpoznałby na końcu świata. Głos Julio Corteza...

* * *

Matt gwałtownie wrócił do świata rzeczywistego. Zamrugął oczami, nie zdając sobie jeszcze sprawy, że wyszedł z VR.

Szybko jednak odzyskał jasność myśli. Odwrócił się i krzyknął do doktora i pozostałych techników: - Zamrozić program! Zamrozić program! Natychmiast!

Zdażył wcisnąć odpowiedni guzik, kiedy jeszcze był w kabinie, ale po ostatnich doświadczeniach nie miał już pewności, że to wystarczy.

Matt był tak poruszony, że gdyby nie fakt, że miał zapięte pasy i połączenie z komputerem, wyskoczyłby z fotela jak z katapulty. Zaniepokojeni Zwiadowcy Net Force w pomieszczeniu symulacyjnym odwrócili się w jego kierunku.

Nawet Andy Moore, zajęty oskarżaniem Megan o to, że oboje zginęli, przerwał, kiedy usłyszał gorączkowy ton głosu Matta Huntera.

Doktor Lanier i jeden z techników wkroczyli do akcji. Rozległy się serie poleceń, mających na celu zapisanie i zachowanie programu w wielkim banku danych komputera.

- Co się dzieje, Matt? - spytał Mark, podbiegając do starszego kolegi. - Coś nie w porządku?

Matt odwrócił się do Marka z błyskiem szaleństwa w oczach.

- To Julio! - powiedział. - Jest w symulatorze, znów go widziałem!

* * *

Kwadrans później, Zwiadowcy Net Force zebrali się w pokoju odpraw na sprawozdanie po akcji powietrznej. Mark, Megan, Andy i David siedzieli w grupce, w pewnej odległości od Matta, który wyglądał, jakby przeszedł przez piekło.

Spotkanie miało się rozpocząć dziesięć minut wcześniej, ale nigdzie nie było doktora Laniera. Megan doszła do wniosku, że instruktor próbuje ustalić, co - jeśli w ogóle - jest nie w porządku z programem symulacji „Bitwa o Midway” lub samym komputerem.

Matt siedział w drugim rzędzie na jednym z krzeseł, trąc oczy, podczas gdy reszta przyglądała mu się ukradkiem z bezpiecznej odległości. Podszedł do niego Mark Gridley i zaproponował mu kubek zimnej lemoniady, który Matt przyjął z wdzięcznością.

Mark spotkał się ze wzrokiem Matta. - Rozmawiałeś z nim? - spytał.

Matt kiwnął głową. - Później - odpowiedział tylko.

Wreszcie do pomieszczenia wszedł doktor Lanier, a za nim dyżurny programista. Stał na podwyższeniu i przeprosił za spóźnienie.

- Wygląda na to, że mamy problem - oznajmił wyraźnie zdenerwowany doktor.

- Jaki konkretnie? - spytał Mark Gridley.

- Zdaje się, że wykryliśmy kolejną szczelinę - powiedział doktor. - Tym razem w symulacji „Bitwa o Midway”.

- Przecież to niemożliwe! - zaprotestował Mark. - Sam pan powiedział, że szczeliny zdarzają się bardzo rzadko. Jak to się stało, że dwie z nich pojawiły się w naszych programach?

Doktor Lanier uniósł jedną brew. - Otóż to - jak?

- Chyba nie sądzi pan, że mieliśmy z tym coś wspólnego? - powiedział Matt Hunter.

- Nikogo o nic nie oskarżam - powiedział doktor Lanier. - Powiem tylko, że badamy tę sprawę i powiem jeszcze jedno.

Przerwał, wzmagając napięcie, wiszące w powietrzu.

- W niedzielę wieczorem ktoś włamał się do programu „Czerwony Baron” - powiedział doktor. - Haker był bardzo sprytny. On albo ona skorzystali z mojego hasła, żeby dostać się do niego i zatarli za sobą ślady... Nie udało się tego kogoś zlokalizować.

Doktor Lanier spojrzał na grupkę uczniów.

- Nie wiem, czy to był sabotaż, czy jakiś głupi kawał, ale dopóki dokładnie nie

sprawdzimy systemów, zawieszam wszystkie symulacje.

Rozległy się jęki, ale doktor Lanier je zignorował.

- To oznacza, że zajęcia ze środy, czwartku i piątku zostają odwołane. Ale wszyscy mają się tu zameldować w poniedziałek.

Doktor jeszcze raz spojrzął po twarzach Zwiadowców, przy czym Matt i Mark mogli przysiąc, że w nich akurat utkwił oskarżycielskie spojrzenie.

- To wszystko - powiedział, kończąc spotkanie.

05

- Gdybyście widzieli ten przerażony wyraz twarzy Julio, od razu byście mi uwierzyli - powiedział Matt do swoich przyjaciół. Znajdowali się w Klubie Zwiadowców Net Force, w którym mieściły się różnej wielkości pokoje przeznaczone do wirtualnych spotkań, wzbogacone o oprogramowania autorstwa samych Zwiadowców.

- Julio zachowywał się tak, jakby bardzo cierpiał, jakby samo rozmawianie ze mną sprawiało mu wielką trudność... Cały czas oglądał się za siebie, zupełnie jakby szukał na niebie czegoś, co go ściga i co chce go ściągnąć z powrotem do celi w wirtualnym więzieniu.

- I jesteś absolutnie pewien, że w VR nie było z tobą nikogo innego? Kogoś, kto mógł widzieć ten samolot albo słyszeć przekaz radiowy? - spytał David ze swojego miejsca.

Siedział zalany światłem słonecznym, na tle dużego okna-monitora, które w tym momencie prezentowało panoramiczny widok na Kapitol.

Matt zaprzeczył ruchem głowy. - Może piloci dwóch zestrzelonych japońskich samolotów widzieli myśliwiec Julio - dodał po chwili. - Ale jeśli powtórzyła się sytuacja z ostatniego razu, to założę się, że nie wpadło im w oko nic nietypowego. Zresztą, Julio zestrzelił oba samoloty, zanim ich piloci zdążyli go zobaczyć.

- Tak - zgodził się Andy Moore. - Julio to był prawdziwy as, człowieku! Zawsze powtarzał, że zwycięzcą w bezpośredniej walce powietrznej jest ten, kto pierwszy zauważy przeciwnika.

Mark Gridley kiwnął głową potakująco. Za nim Megan O'Malley.

Cóż, przynajmniej poczyniliśmy jakieś postępy. Nie patrz już na mnie jak na wariata, pomyślał Matt. Teraz omawiają możliwość obecności Julio w VR. To chyba dobry początek.

- Co ci powiedział Julio? - spytał Mark Gridley. - Powtórz jeszcze raz.

Matt z trudem przełknął ślinę i, zamknawszy oczy, próbował sobie przypomnieć każdy szczegół wstrząsającego spotkania.

- Więc tak - zaczął - na ogonie miałem dwa *Zero*... i parę razy już oberwałem. Mój *Dauntless* się palił, a Mark wypadł z gry. Wiedziałem, że spadnę. To była tylko kwestia czasu. - Matt wziął głęboki oddech i pochylił się na krześle w ich stronę.

- I wtem pojawił się pomarańczowy *Wildcat* w czarne pręgi, zupełnie nie wiadomo skąd - przywoływał Matt w pamięci kolejne szczegóły. - Jego pilot zestrzelił jednego *Zero*, a drugi

wpadł do Pacyfiku, próbując uniknąć zderzenia z płonącym samolotem swojego skrzydłowego.

- Ale co powiedział Julio? - spytał ponownie Mark.

- Walczyłem ze sterami, żeby nie spaść do oceanu - ciągnął Matt. - Usłyszałem w słuchawkach głos Julio... natychmiast go rozpoznałem. Julio spytał mnie, jaki mamy dziś dzień i ile czasu minęło od naszego ostatniego spotkania w VR. Powiedział, że ma trudności z rachubą czasu.

- To zrozumiałe - powiedział Andy. - Jeśli jest więźniem, mogą z nim robić różne rzeczy: pozbawiać snu, torturować, trzymać w odosobnieniu, kombinować z jego cyklem dobowym i kto wie co jeszcze.

Matt pokiwał głową. - Powiedziałem mu, że minęły cztery dni i spytałem, jak się tu dostał. Podleciał swoją maszyną do mojej, skrzydło w skrzydło, tak jak zawsze. A potem odsunął osłonę kabiny... - Matt przerwał. - Widziałem go tak wyraźnie, jak teraz was widzę. Wtedy Julio spojrzął za siebie, jakby coś go goniło. Zawołałem do niego, używając jego znaku wywoławczego, żeby przykuć jego uwagę. „Jefe”, zawołałem. „Powiedz, co się dzieje!” Wtedy spojrzął prosto na mnie wzrokiem smutniejszym niż kiedykolwiek. Znow zaczął mówić, błagał mnie, żebym uratował jego rodzinę i to natychmiast, zanim będzie za późno. A potem powiedział, że nie jesteśmy sami... że coś go zmusza do powrotu.

- Coś? - spytała Megan. - W jakim sensie?

- Nie wiem - przyznał Matt. - W tym momencie Julio znow patrzył za siebie. Potem szerzej otworzył oczy, jakby dostrzegł, że coś go dogania.

Matt znow przerwał. - Wydawało mi się, że przeleciał nad nami jakiś cień, ale nie mam pewności. A potem chyba zgasł mi silnik albo wybuchł, czy coś takiego, bo kiedy się ocknąłem, byłem w świecie rzeczywistym.

Po chwili ciszy wstała Megan i odrzuciła brązowe włosy na plecy. Spojrzała w dół na Matta, który wciąż siedział zrezygnowany na swoim krześle.

- Zdobyłam pewne informacje, które pomogą ci przekonać innych o swojej racji, a które zdobyłam z niemałym trudem. Ale najpierw, zanim zapłaczymy się do reszty w szczegółach, omówmy wszystko jeszcze raz - powiedziała. - Od początku...

* * *

Godzinę później, Matt skończył po raz kolejny omawiać zdarzenia z symulatora, a mimo to Zwiadowcy Net Force nadal nie wiedzieli wiele więcej, niż kiedy pojawili się w Klubie. Za to mieli kilka teorii.

- Wiesz co, Matt, myślę, że ty naprawdę zostałeś zestrzelony - powiedział Andy.

David przewrócił ciemnymi oczami. - Nie zaczynaj, stary - mruknął.

- Wysłuchajcie mnie! - powiedział Andy. - Na samym końcu, kiedy Julio obejrzał się za siebie, rzeczywiście mógł zobaczyć, że coś się zbliża.

- Na przykład co? - spytał Mark.

- Na przykład coś, co według Julio go ścigało - powiedział Andy. - Mówisz, że widziałeś jakiś cień, tak?

Matt kiwnął głową.

- Moim zdaniem zobaczyłeś cień czegoś, co ścigało Julio - powiedział Andy.

Matt zastanawiał się nad tym przez chwilę. - Możliwe, że jednak zostałem zestrzelony - przyznał. - Ale jeśli tak było, to nie zauważyłem nawet kiedy.

- Tak to właśnie bywa z zestrzeleniem - powiedział cicho David.

- Pewnie, że nie widziałeś! - powiedział Andy. - Nie widziałeś, kto lub co cię zestrzeliło z tej samej przyczyny, z której japońscy piloci prawdopodobnie nie widzieli samolotu Julio. Dieter też go nie zobaczył. Atak nastąpił od strony słońca, kiedy uwagę miałeś skierowaną gdzie indziej.

- To brzmi rozsądnie - powiedział Matt - ale...

- Pociągnijmy tę teorię przez moment - wtrącił Mark Gridley. - Wyjaśnia pewne sprawy, ale pozostałych nie. Na przykład, dlaczego szczelina pojawia się, kiedy w symulatorze jest Julio, i dlaczego nie było śladu Julio w programie „Czerwony Baron”, kiedy go odtwarzaliśmy.

- Poczekaj - powiedział David Gray, podnosząc rękę. - Odtwarzaliście program „Czerwony Baron”?

- A niech to! - wyrwało się Markowi.

- Mów dalej, Mały - powiedziała Megan. - Skończ, co zacząłeś. Wirtualne szydło wyszło już z holownika.

Mark i Matt wymienili między sobą zmieszane spojrzenia, po czym przyznali się do wszystkiego. Opowiedzieli pozostałym Zwiadowcom Net Force o wejściu do programu za pomocą hasła doktora Laniera i o tym, co tam zobaczyli - a raczej czego nie zobaczyli.

Kiedy skończyli, pierwszy odezwał się David.

- Przynajmniej rozwiązaliśmy zagadkę doktora Laniera.

- Gdyby nie szczelina, moglibyśmy odegrać dzisiejszą symulację i wejść do programu - powiedział Andy.

Ale Megan powątpiewająco pokręciła głową.

- Nie wydaje mi się.

- Jak to? - spytał Mark Gridley.

- Rusz głową, Mały. Co się stało, kiedy wyciągnęliście ten program z banku pamięci komputera i odegraliście go na nowo?

- Zobaczyliśmy to, co się zdarzyło za pierwszym razem, tyle że nie było tam Julio. - Mark przerwał z wyrazem najwyższego skupienia na twarzy. - Jasne - szepnął. - Od początku źle do tego podeszliśmy.

- Jak to, Mały? - spytał Andy.

Mark wstał i zaczął chodzić w tę i z powrotem po pomieszczeniu, wyjaśniając swój tok myślenia. - Może to nie szczelina wywołuje obraz Julio - powiedział. - Może to Julio wywołuje szczelinę!

- Co? - zdziwił się David. Matt i Megan kiwali głowami.

- Te symulacje są tak zaprogramowane, żeby powiełały wzorzec właściwego zdarzenia historycznego. Ktoś wprowadził do systemu charakterystykę i wygląd całego sprzętu, pól walki i ludzi biorących udział w danym fragmencie wojny - a potem tak uporządkował te elementy, żeby odzwierciedlały daną sytuację historyczną. Dostajemy tożsamość prawdziwych ludzi, biorących udział w prawdziwych misjach, ale możemy kontrolować ich poczynania; niemniej większa część symulacji przebiega według ustalonego planu. Kiedy Julio włamuje się tam, żeby się z nami skontaktować, musi zepchnąć akcję z utartej ścieżki, żeby zdobyć trochę czasu na rozmowę z nami.

- I tak powstaje szczelina! - Andy dokończył myśl za niego.

Zwiadowcy Net Force spojrzeli po sobie. Czuli, że natrafili na coś ważnego. Nagle Matt jęknął.

- To nic nie da - powiedział.

- Dlaczego nie? - spytał Mark. - Brzmi sensownie.

- Wręcz przeciwnie - powiedział Matt. - Kilka dni temu widziałem w wiadomościach reportaż na temat Julio i jego rodziny. Widziałem Julio. Wyglądał w porządku.

- Czy to mógł być sobowtór? - spytał David.

Matt pokręcił głową przecząco. - To był Julio - powiedział przybitym głosem. - Jestem tego pewien. W tej kwestii nie dałbym się nabrać.

- Nie bądź taki pewien - powiedziała Megan. - Poczekajcie. Zaraz wracam.

Kilka minut później Megan wróciła do pomieszczenia z dwucalową ikoną infozbioru zaciśniętą w rękę. Pod obstrzałem coraz bardziej zaciekawionych spojrzeń, włączyła komputer w pomieszczeniu i włożyła do niego ikonę.

Nagle na ekranie pojawił się dwuwymiarowy obraz. Reportaż na temat wyborów w Corteguay. Ten sam, który Matt obejrzał w niedzielę wieczorem. Megan zatrzymała początkowy kadr i zwróciła się do kolegów z drużyny Zwiadowców.

- Widziałam ten sam reportaż co ty, Matt - oznajmiła. - Ale od razu poczułam, że coś z nim jest nie w porządku. Trochę czasu zajęło mi ustalenie, co to takiego, a jeszcze dłużej zdobycie dowodu, którego potrzebowałam, żeby mieć całkowitą pewność. Skupcie się, bo to się może nieco skomplikować.

Megan wydała polecenie i uruchomiła film. Wszyscy obejrżeli go do końca, zobaczyli Ramona Corteza, jego żonę i Julio na ekranie. Tylko małej siostrzyczki Julio, Juanity, nigdzie nie było.

Kiedy reportaż się skończył, Megan przewinęła go do początku i odwróciła się do reszty drużyny.

- Kiedyś, kiedy już skończę szkołę, chcę pracować w wywiadzie albo zająć się planowaniem strategicznym - powiedziała. - Chcę tak wpływać na rzeczywistość, jak większość z was robi to z grami i programami w VR.

- Co to jest planista strategiczny? - spytał Andy. Odpowiedział mu Mark. - To ktoś, kto wymyśla strategie manipulowania ludźmi, sytuacjami, wydarzeniami politycznymi, opinią publiczną i tak dalej.

- Mniej więcej - powiedziała Megan. - Chodzi o to, że wiem na ten temat wystarczająco dużo, żeby się zorientować, kiedy ktoś próbuje manipulować mną. I kto to taki. - Odwróciła się w stronę monitora.

- Obejrzyjmy ten film jeszcze raz od początku.

Megan pokazała im reportaż powtórnie. Tym razem zatrzymała obraz na tłumie przyglądającemu się wystąpieniu Corteza.

- Spójrzcie - powiedziała, pokazując ręką na monitor. - To zupełnie normalne ujęcie tłumy, racja?

Wszyscy pokiwali głowami. - Dobrze, założmy, że rzeczywiście nakręcono to w zeszłym tygodniu w prowincji Corteguay, która nazywa się Dompania, okay?

I znów wszyscy pokiwali głowami. Megan poczuła się jak w szkole.

- Ale zwróćcie uwagę na to. - Pokazała palcem mężczyzn w tłumie. Wszyscy byli ubrani w identyczne, brudne kombinezony, jak typowi robotnicy fabryczni. Kilku gapiów osłaniało rękami oczy przed słońcem. Megan wskazała na nich.

- Sądząc z cieni i sposobu w jaki mrużą oczy, łatwo wywnioskować, że patrzą pod słońce, w stronę podium, z którego przemawia Ramon Cortez.

Przewijała do przodu przez kilka sekund. - A teraz popatrzcie na podium.

Matt zauważył, że kilka osób na podium też osłaniało oczy przed słońcem, jakby i ich oslepiaty promienie. Megan zatrzymała klatkę. - Albo słońce świeci w oczy ludziom w tłumie, albo tym na podium. Nie może równocześnie tym i tym.

- Brzmi nieźle, ale to ujęcie mogło zostać zrobione później, niż pierwsze - powiedział nie przekonany David Gray. - Mogli nakręcić tych mężczyzn, zanim jeszcze rozpoczął się wiec.

Megan pokiwała głową. - Zgadza się - przyznała. - To jeszcze nie jest przekonujący dowód, ale to on wzbudził moje podejrzenia.

Odwróciła się do komputera i znów poleciła mu, żeby Przewinał reportaż do przodu. Zatrzymała go na ujęciu, na którym przemawiał Ramon Cortez. - Tu nagle w oczach ojca Julio nie ma słońca - a przynajmniej nie w tym ujęciu. - Przesunęła reportaż klatka po klatce i zatrzymała go na powiększonym obrazie wieży z zegarem, która znajdowała się w pewnej odległości od wiecu. Powiększyła go do momentu, aż wszyscy mogli sami odczytać godzinę. Była prawie druga. A słońce znajdowało się dokładnie nad ich głowami, zupełnie jakby było południe.

- Oczywiście - zaczęła Megan - nie każdy zegar na wieży pokazuje właściwy czas,

szczególnie w biednym komunistycznym kraju, w którym nic nie działa jak należy.

Megan znów włączyła odtwarzanie i nadal przesuwała go klatka po klatce.

- Komuniści potrafią spartaczyć nawet oszustwa. Patrzcie uważnie.

Nagle wszyscy zobaczyli anomalie, która aż nadto rzucała się w oczy.

- Widzieliście?! - zawołał David. - Jego krawat zmienił kolor!

- Otóż to - powiedziała Megan, krzyżując ramiona i patrząc na nich. - Zauważyłam tę wpadkę, kiedy po raz pierwszy oglądałam te wiadomości. I nabrałam poważnych podejrzeń.

Megan znów zatrzymała obraz.

- Kiedy przegrałam sobie ten reportaż, przepuściłam go przez konwerter analogowo-cyfrowy i rozłożyłam na elementy składowe.

Mówiąc to, machnęła ręką w stronę komputera i na ich oczach obraz rozpadł się na kawałki.

- Jeśli kiedykolwiek zastanawialiście się, dlaczego w Corteguay nie wolno używać holokamer, to oznajmiam wam, że dlatego, iż o wiele trudniej jest sfalszować materiał w holo.

Znów wskazała ręką na obraz widniejący na ekranie. - To jest fałszerstwo - powiedziała stanowczo. - Do tego nie najlepszej jakości. Cienie są nie tak jak trzeba. Krawat zmienia kolor, a słońce odbija się jednocześnie od szyb po obu stronach ulicy. No i spójrzcie na to.

Najechała na dużą szklaną witrynę sklepową. - Przed tym sklepem stoi tłum ludzi, a w szybie odbija się pusta ulica!

David zerwał się z miejsca i podszedł do monitora. Mark i Matt też się pochylili w jego stronę. Potem wszyscy zaczęli patrzeć po sobie.

- To fałszerstwo, bez dwóch zdań - zawyrokował Matt. Megan pokiwała głową. - To fałszerstwo, a ty, Matt, powinieneś być zauważyć je dużo wcześniej!

- Ja? - zdziwił się Matt. - Dlaczego ja?

- Dlatego... - Megan wydała komputerowi kolejne polecenie ruchem ręki i znów włączył się dwuwymiarowy materiał. Kiedy dotarł do zbliżenia Julio, machającego do grupki nastolatków w pierwszym rzędzie, Megan znów zatrzymała projekcję.

- Wygląda znajomo? - spytała. Matt patrzył na obraz przez chwilę, po czym pokręcił głową.

- Nie - powiedział. - Zgubiłem się.

Tym razem Megan pokręciła głową. - Rozczarowujesz mnie, Matt - powiedziała, wskazując w stronę ekranu. - Myślałam, że jesteś bystrzejszy.

Nagle obraz na ekranie przesunął się w lewo. Po prawej stronie pojawił się reportaż, pokazywany rok temu, tuż po zakończeniu zawodów, kiedy rozdawano nagrody.

Megan zrobiła zbliżenie na ujęcie, na którym widać było Julio Corteza, ubranego w skórzaną kurtkę, z błyszczącym napisem AS ASÓW na plecach, którą wygrał na tych zawodach. Megan zatrzymała to ujęcie, a następnie ujęcie z Corteguay. Obydwa były

identyczne.

- Ukradli to ujęcie! - powiedział Matt. - Julio wcale nie było na tym wiecu!

Megan odwróciła się do Matta. - Masz rację - powiedziała. - A jeśli Julio Corteza nie było na wiecu, to gdzie był?

Nagle nastrój w pomieszczeniu stał się bardzo ponury. Wszyscy znali odpowiedź na to pytanie, ale tylko Matt odważył się powiedzieć ją na głos.

- Jest w wirtualnym więzieniu, razem z resztą swojej rodziny - wyszeptał cicho.

06

- Usiłujemy się dodzwonić - powiedziała Megan po raz czwarty - do pana Ramona Corteza w mieście Adello.

Telefonistka w centrali na drugim końcu - na szczęście człowiek, a nie maszyna - mówiła płynnie po angielsku. Jednak za każdym razem, kiedy Megan wymieniała nazwisko Cortez, zapadała długa cisza, po której telefonistka ponownie prosiła o wyjaśnienie w jakiej sprawie dzwonią.

- Bardzo przepraszam - powiedziała wreszcie, kiedy Megan wyłuszczyła jej swoją prośbę po raz piąty. - W naszej książce telefonicznej nie figuruje nikt o takim nazwisku. Czy jest pani pewna, że ta osoba znajduje się obecnie na terytorium Corteguay?

Megan prychnęła zniecierpliwiona. - On kandyduje na prezydenta! - powiedziała. - Na pewno pani o nim słyszała.

Po długiej przerwie kobieta poinformowała ją, że połączy ją ze swoim przełożonym, który być może będzie w stanie jej pomóc.

Rozległa się seria trzasków, a po nich zapadła cisza.

- Rozłączyła się! - powiedziała Megan, bliska rozpaczy.

Matt, który obok niej stał, ze zrozumieniem pokiwał głową. - To samo przeżyłem w ostatni weekend. Próbowałem się dodzwonić, ale w kółko mnie gdzieś przełączali.

- Moim zdaniem, to oczywiste, że rząd corteguański nie chce, żebyśmy kontaktowali się z rodziną Cortezów - powiedziała Megan.

- I co dalej? - spytał Mark Gridley, nie zwracając się do nikogo konkretnego. Wyczerpali już z grubsza dostępne opcje. Telefon do siedziby głównej Net Force dał im tylko tyle, że dowiedzieli się, iż kapitan James Winters, nadzorujący Zwiadowców z ramienia Net Force, został wysłany w teren z misją specjalną i wróci dopiero za dwa tygodnie. Zostawili dla niego wiadomość, że pilnie proszą o kontakt, ale do tej pory nie oddzwonił. Telefon do Departamentu Stanu okazał się nieporozumieniem. Człowiek, który rozmawiał z nimi przez wideofon, powiedział im, żeby wracali do zabawy swoimi lalkami i pozwolili rządowi zająć się poważnymi sprawami. Próby skontaktowania się z siedzibą Narodów Zjednoczonych przyniosły podobne efekty. Nietrudno zgadnąć, jak wszystkie te niepowodzenia wpłynęły na ich morale.

Kiedy nikt nie odpowiedział Markowi na jego pytanie, ten podniósł wzrok.

Megan, Matt, David i Andy wpatrywali się w niego w taki sposób, jakby czegoś od niego oczekiwali.

- Co jest? - powiedział.

- Może opowiemy to wszystko komuś, kto ma prawdziwe wpływy w świecie polityki? - zaproponowała Megan.

- Niby komu? - spytał Mark, najwyraźniej niezadowolony z takiego obrotu spraw.

- Właśnie - zawtórował Megan Matt. - Pomoc może się znajdować o kilka przystanków autobusem stąd.

- Nie mam pojęcia, o co wam chodzi - powiedział z uporem Mark. Ale w rzeczywistości doskonale wiedział, co jego kumple z grupy Zwiadowców Net Force mają na myśli. Sam zdążył już przeanalizować to samo rozwiązanie, po czym odrzucić je z przyczyn, jego zdaniem, oczywistych.

- Może wszyscy pojedziemy zobaczyć się z szefem Net Force? - zaproponował David Gray, szczerząc w uśmiechu białe zęby.

Wiedziałem! - pomyślał Mark. Nic jednak nie mógł na to poradzić. Patrząc po twarzach przyjaciół, poczuł się, jak w pułapce. W pułapce i przegłosowany.

Bycie Małym potrafi czasem dopieć!

Pójście do taty oznacza, że będę się musiał przyznać do kradzieży hasła doktora Laniera i skorzystania z niego bez jego zezwolenia, pomyślał przygnębiony Mark.

Matt Hunter widział, że jego przyjaciel przeżywa męczarnie. - Daj spokój, Mały - próbował go przekonać. - Spowiedź jest dobra dla duszy. Mnie pomogła.

- Ale mnie nie pomoże - powiedział Mark. - Zostanę uziemiony do końca szkoły średniej!

- Ale Mark zdawał sobie sprawę, że został przegłosowany, i że jego przyjaciele mają rację. Wyjaśnienie okoliczności dotyczących zniknięcia rodziny Cortezów było ważniejsze od kary, jaką wyznaczy mu ojciec.

Ale tylko odrobinę ważniejsze, doszedł do wniosku Mark, kurcząc się na samą myśl o gniewie ojca.

Mark jeszcze raz przyjrzał się twarzom przyjaciół, szukając pomocy. Wszyscy patrzyli na niego, najwyraźniej licząc na to, że wykona pierwszy ruch.

- Dobra, poddam się. Poszukajmy mojego taty - powiedział Mark, wzdychając ciężko.

* * *

- Pragnę jeszcze raz podkreślić, jaką dumą napawa mnie fakt, iż mój syn jest przestępcą komputerowym - powiedział Jay Gridley z wyrazem spokoju na twarzy - chociaż wewnątrz był zdecydowanie mniej spokojny. Mówiąc, bawił się długopisem i wszyscy dobrze widzieli po zbiegających kostkach jego rąk, że ściska go o wiele za mocno. - Myślałem, że lepiej cię wychowałem, Mark.

Matt, Megan, Andy i David stali ze wzrokiem wbitym w ziemię, podczas gdy Mark otrzymywał zwięzłą, ale surową reprimendę od swojego ojca, który oprócz tego był szefem Net Force.

- Wiesz, Mark - ciągnął Jay Gridley. - Płacą mi, żebym łapał takich gości jak ty.

- Powiedziałem, że mi przykro, tato - mruknął Mark. - Nie musisz mnie obrażać publicznie.

Matt Hunter, który stał w kącie ogromnego gabinetu pana Gridleya i usiłował wtopić się w otoczenie, szczerze współczuł swojemu przyjacielowi. On sam przyznał się swojemu tacie, że bez pozwolenia korzystał z jego komputera i - choć nikogo przy tym nie było - najadł się sporo wstydu. Nawet nie chciał myśleć, jak czuje się Mark, wyznając prawdę przed taką widownią.

- Zresztą, tato... - zaczął Mark.

Tylko nie to, Mark! - przeraził się w duchu Matt.

- Zrobiłem to w szlachetnej sprawie.

O, nie.

- Nikt nigdy nie postępuje szlachetnie, robiąc coś złego - odparł Jay Gridley. - I żaden rezultat, nie ważne jak bardzo pozytywny, nie zostaje w ten sposób osiągnięty bez uszczerbku na honorze.

Jay Gridley przyjrzał się pozostałym Zwiadowcom Net Force zgromadzonym w gabinecie. Tylko Megan i David odważyli się wytrzymać to spojrzenie.

Właściwie, czemu nie, pomyślał Matt. Nie zrobili przecież nic złego.

Nawet Andy Moore, który nie miał nic na sumieniu - przynajmniej tym razem - nie potrafił spojrzeć Jayowi Gridleyowi w oczy i Matt doskonale rozumiał dlaczego. Chociaż Jay Gridley w niczym nie przypominał bohatera kina akcji w HoloVid, miał w sobie władczość, zdolną onieśmielić każdego. Jego szczupła, ale sprężysta sylwetka promieniowała fizyczną i psychiczną siłą, którą może się pochwalić niewielu ludzi.

Matt słyszał nieraz, jak młodszy rekruci Net Force określali Jaya Gridleya mianem „Wściekłego chomika”, ale wątpił, żeby któryś z nich potrafił wytrzymać jego spojrzenie, nie kurcząc się przy tym ze strachu.

Jay Gridley położył długopis na biurko i pochylił się w ich stronę na swoim ergonomicznym neurofotelu.

- Na razie przymknę oko na postępek mojego syna, żeby najpierw przeprowadzić śledztwo - oznajmił.

Wszyscy Zwiadowcy Net Force, jak jeden mąż, odetchnęli z ulgą.

- Czy przejmie pan kontrolę nad symulatorami Ośrodka? - spytała Megan.

Gridley przecząco pokręcił głową.

- Tego nie mogę zrobić - powiedział. - Międzynarodowy Ośrodek Edukacji ma status eksterytorialny. Potrzebowalibyśmy ogłoszenia stanu wyjątkowego i niepodważalnego

dowodu, żeby usprawiedliwić taki krok - dodał, widząc, że Megan chce protestować. - Poza tym, biorąc pod uwagę, że wybory w Corteguay odbędą się pod nadzorem obserwatorów z ONZ, ryzykowalibyśmy incydent na skalę międzynarodową, gdyby Net Force oficjalnie zaangażował się w tę sprawę. A gdyby taka akcja pociągnęła za sobą ofiary cywilne, wasz przyjaciel z rodziną prawdopodobnie ucierpiałby jako pierwszy. O wiele trudniej jest uzyskać wiarygodne zeznanie od martwego świadka niż od żywego. Jestem pewien, że rząd Corteguay potrafiłby wytłumaczyć ich śmierć. Nie, panno O'Malley, musimy działać ostrożnie. Corteguay znajduje się daleko stąd, a życie waszego przyjaciela może zależeć od naszej roztropności. Jeśli spłoszymy ludzi odpowiedzialnych za uwięzienie Cortezów, zanim będziemy gotowi do działania, nie wiadomo co mogą zrobić.

I wtedy szef Net Force uśmiechnął się, tak jak to potrafi jedynie urodzony agent rządowy. - Kiedy już będziemy gotowi, zawsze zdążymy wywołać trzęsienie ziemi, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Zwiadowcy Net Force wybuchnęli śmiechem, rozpraszając w końcu napięcie w gabinecie. Matt śmiał się wraz z przyjaciółmi. Podziwiał, z jaką swobodą szef Net Force poradził sobie z sytuacją. Megan często mu powtarzała, że nauczyła się więcej, przyglądając się temu człowiekowi w akcji, niż na wszystkich zajęciach razem wziętych. Matt też nie mógł się doczekać dni, kiedy przyjdzie mu pracować ręką w rękę z tak wyjątkowymi ludźmi.

- Na razie nie chcę, żebyście rozmawiali o tej sprawie z nikim, oprócz osób już zaznajomionych z jej szczegółami - polecił im Gridley. - Im mniej ludzi jest w to zaangażowanych, tym lepiej, przynajmniej na obecnym etapie.

Zaczął przeglądać pocztę. - Muszę zadzwonić w kilka miejsc - wyjaśnił. - Do Departamentu Stanu przede wszystkim. Stany Zjednoczone przez wiele lat nie utrzymywały stosunków dyplomatycznych z Corteguay, więc ambasada amerykańska w Adello do niedawna była zamknięta na cztery spusty. Oficjalnie nie jest jeszcze otwarta, chociaż ONZ wykorzystuje ją jako bazę dla obserwatorów wyborczych. Jeśli wybory przebiegną bez incydentów, wznowimy oficjalne stosunki dyplomatyczne z Corteguay i wyślemy tam naszego ambasadora wraz z resztą personelu dyplomatycznego. Znam osobiście byłą panią ambasador i zamierzam do niej zadzwonić.

- A my co mamy robić? - spytał Matt.

- Macie wrócić w poniedziałek do Ośrodka, jak gdyby nigdy nic i wziąć udział w seminarium - odparł Gridley. - Macie wejść do symulatorów i szukać najdrobniejszych śladów Julio Corteza albo wirtualnych strażników, którzy go mogą ścigać. I, na litość boską, uważajcie na siebie - dodał. - Jesteście Zwiadowcami Net Force i ufam, że zachowacie się właściwie... - Szef Net Force spojrzał znacząco na syna. - Skoro już wam przypomniałem, na czym to polega.

Mark Gridley pokiwał głową, a za nim reszta Zwiadowców Net Force. Pragnęli natychmiast rzucić się w wir walki i uratować przyjaciela, jeśli tylko będą w stanie.

- Nie wychodźcie jeszcze - powiedział szef Net Force. - Lepiej, żebyście nie wracali do symulacji VR bez kilku rad od naszego eksperta.

Szef Net Force wydał głosowe polecenie swojemu komputerowi.

- Skontaktuj się z porucznik Joan Winthrop - poprosił Gridley. - Przekaż jej, że ma jak najszybciej przyjść do mojego biura.

* * *

Zwiadowcy Net Force dobrze znali Joan Winthrop. Nie raz już im pomagała w sytuacjach kryzysowych i mieli nadzieję, że tak samo będzie tym razem.

Czasami nazywali ją „R” - to był dowcip wzięty ze starej dwudziestowiecznej, dwuwymiarowej serii przygód agenta, który nazywał się James Bond. Jego wyposażenie przygotowywał specjalista, nazywany „Q”. Joan otrzymała następną literę z alfabetu, ponieważ bez wątplenia reprezentowała wyższy poziom od „Q”. Specjalistka Net Force od broni słynęła z wymyślania lepszych urządzeń i sprytniejszych sposobów wprowadzania ich do cyberświata od kryminalistów.

Jednak Zwiadowcy Net Force najbardziej cenili w niej to, że jej ulubionym zajęciem było włamywanie się do ściśle strzeżonych komputerów albo wymyślanie sposobów na „wyleczenie” komputera zarażonego nowym, śmiertelnym wirusem. Dzięki temu stawała się jedną z nich, przynajmniej w oczach Zwiadowców. W przeszłości Joan Winthrop zdarzało się obdarowywać Zwiadowców Net Force nowym wynalazkiem, programem czy infozbiorem dla czystej zabawy, jakby była supernowoczesną, dobrą ciocią.

A kiedy indziej dostarczała im takiego urządzenia, opartego na najnowszych zdobyczach technologii, jakiego Zwiadowcy potrzebowali do rozwiązania problemu, zagadki lub wyciągnięcia z tarapatów siebie i innych.

Dlatego Zwiadowcy jej ufali i cieszyli się, że udzieli im wskazówek w zaistniałej sytuacji.

Kiedy Matt i Mark skończyli opowiadać jej o swoich przygodach w symulatorze, Joan Winthrop przez chwilę siedziała w milczeniu. Zwiadowcy wymienili między sobą zaniepokojone spojrzenia, zastanawiając się, o czym myśli. Ich zdaniem Joan nigdy nie miała do czynienia z takim przypadkiem i bali się, czy w ogóle im uwierzy albo - co gorsza - poda im rozwiązanie, na które powinien był wpaść nawet sześciolatek.

- Z przykrością muszę przyznać, że mogę wam jedynie zaoferować kilka teorii i parę dobrych rad - powiedziała wreszcie.

Matt, podobnie jak reszta Zwiadowców, poczuł rozczarowanie. I wtedy przypomniał sobie mądre powiedzenie ojca. Nie każdy problem można natychmiast rozwiązać za pomocą technologii.

- Skupmy się na tym, co się właściwie dzieje podczas tych symulacji - powiedziała Joan, przerywając tok myślowy Matta. - Według waszych słów, Julio potrzebuje trochę czasu, żeby się pojawić.

- Tak - powiedział Matt. - Zazwyczaj zjawia się w ostatniej chwili.
- Zastanówmy się nad tym - powiedziała Joan. - Wygląda na to, że Julio zjawia się i ratuje wam skórę. Ale przyjrzyjmy się temu od innej strony.

- To znaczy od jakiej? - spytał Andy.

- Myślę, że to się jakoś wiąże z przeprogramowaniem symulacji - powiedziała Winthrop.

- Jeśli to prawda, to po co Julio traci czas na ratowanie naszych tyłków? - spytał Mark Gridley. - Dlaczego nie pojawi się od razu po rozpoczęciu symulacji i nie powie nam, jak możemy mu pomóc?

- Ponieważ wraz z rozpoczęciem symulacji, powstają dla niego dwa problemy. Musi włamać się do systemu i stworzyć lub zaadaptować dla siebie jakąś postać - wyjaśniała Joan. - A kiedy zdobędzie już tę postać, musi obejść zaprogramowany scenariusz i nagiąć go do swoich potrzeb. Chce się z wami skontaktować. Im mniej wrogów macie w symulacji, tym łatwiej mu to zrobić. Gdy wy toczycie zaprogramowane w symulacji walki, on ryzykuje, że zostanie trafiony i odesłany z powrotem do miejsca uwięzienia albo musi szukać następnego z was, gdy poprzedni zostanie wyeliminowany i z hukiem spada na ziemię. Dlatego stara się, żeby tego typu niesprzyjających okoliczności było jak najmniej. Nawet bez waszych przeciwników i tak ma pewnie ograniczony czas na kontakt z wami. Szczelina pojawia się prawdopodobnie dlatego, że Julio wykorzystuje system do swoich potrzeb, manipulując przy oprogramowaniu. Ale gdyby miał z tym mniej roboty, to mógłby porozmawiać z wami dłużej.

- Aha! - powiedział Matt, kiedy wreszcie dotarło do niego to odkrycie. - Więc jeśli sami wejdziemy do symulatora, to może Julio uda się przybyć wcześniej i dłużej zostać.

- Teoretycznie tak - powiedziała Joan. - Jednak to nie wyjaśnia kwestii powstawania szczeliny. - Podniosła palec wskazujący, jak jeden z nauczycieli Matta, kiedy chciał coś podkreślić. - A jeśli nie mylicie się, co do obecności wirtualnych strażników, którzy go ścigają, to Julio grozi coś więcej niż sama szczelina.

- Więc co mamy zrobić, żeby porozmawiać z Julio? - spytał wyraźnie zmartwiony losem przyjaciela Matt.

- Według mnie, wasza opcja ucieczki z systemu w dowolnym momencie nie została w żaden sposób ograniczona podczas obydwu zdarzeń. I z tego co mówicie, wnioskuję, że powstające szczeliny nie należą do groźnych. A więc, sytuacja może być niebezpieczna dla Julio, ale nie dla was. Uciekajcie z gry, kiedy sprawy wymkną się wam spod kontroli. Ponieważ mamy do czynienia z rzeczywistością wirtualną, a nie prawdziwym światem, możecie czuć się trochę zdezorientowani, ale nie powinna się wam stać krzywda fizyczna. Pamiętajcie o tym, a wszystko będzie w porządku. Julio natomiast chyba nie ma innych możliwości. Najwyraźniej gotów jest podjąć ryzyko, żeby móc z wami porozmawiać. Uważam, że dla uratowania go również warto zaryzykować, zgadzacie się ze mną? Wracajcie do Ośrodka. Nie dajcie się zabić w symulatorze. I czekajcie na rozwój wypadków - poradziła im Joan.

Matt i Mark przez minutę wyglądali na nieco zagubionych; potem obydwu ich oświeciło, o co jej chodzi.

- To znaczy, że musimy zwyciężyć! - powiedział Andy.

Joan pokiwała głową.

- Musicie jak najlepiej poradzić sobie podczas zawodów. Gdy wyeliminujecie przeciwnika, będziecie wreszcie mieli czas, żeby porozmawiać z Julio, więc róbcie, co do was należy i przygotujcie zawczasu pytania do Julio.

Matt pokiwał głową, zgadzając się z teorią Joan. Mark i Andy aż palili się do walki. Natomiast David i Megan mieli niewyraźne miny, ponieważ pamiętali, jak fatalnie im poszło podczas ostatnich symulacji wojennych.

- Nie traktujcie symulatora walk powietrznych jak nieszkodliwej gry - poradziła im Joan.
- Myślcie o nim jak o wojnie, bo tym właśnie jest. Jeśli utrzymacie się przy życiu, wygracie, i może nawet znajdziecie sposób, żeby pomóc Julio Cortezowi.

Matt Hunter wstał i wraz z resztą Zwiadowców zbierał się do wyjścia z gabinetu Jaya Gridleya, kiedy Joan zatrzymała ich jeszcze na chwilę, mówiąc:

- Pamiętajcie - zaczęła, patrząc w oczy Mattowi - jeśli w VR są myśliwi szukający Julio, stanowią dla niego prawdziwe zagrożenie. Bądźcie ostrożni i informujcie mnie o wszystkim.

07

Kiedy zabytkowy amerykański *Hummer* z napędem na cztery koła podskakiwał na wyboistej, gruntowej drodze, Mateo Cortez próbował przebić wzrokiem gęstą tropikalną roślinność. Choć wiedział, że od kompleksu dzieli go mniej niż pół kilometra, na tym prowincjonalnym obszarze Corteguay nie było ani śladu ludzkiej obecności.

Mateo nie odwiedzał więzienia ukrytego w dżungli od dnia, w którym dostarczył brata wraz z rodziną ich oprawcom. Ale to nie wyrzuty sumienia trzymały go na odległość; mistrz Mateo dawno już dosłownie wybił mu z głowy pojęcie sumienia i winy.

Z dala od więzienia trzymała go absurdalna, ale konieczna maskarada, jaką było prowadzenie umyślnie nagłościonej kampanii wyborczej jego brata. Niemal codziennie kontaktował się z amerykańskim Departamentem Stanu albo jakimś zagranicznym reporterem, udając szefa sztabu wyborczego swego brata. Oczywiście, nie zgadzał się na żadne wywiady z Ramonem Cortezem.

Jednak z uwagi na prasę światową, obserwującą sytuację w Corteguay i obietnicę byłego prezydenta Stanów Zjednoczonych, zgodnie z którą miał przyjechać i obserwować przebieg wyborów, zastrzelenie lub nawet zamknięcie rodziny Cortezów na cztery spusty i wyrzucenie klucza do celi byłoby zbyt niebezpieczne.

O wiele lepszym i sprytniejszym wyjściem wydawało się przeprowadzenie wyborów w zaplanowanym terminie i dołożenie wszelkich starań, żeby Ramon Cortez i jego opozycyjna partia przegrali dużą różnicą głosów. I żeby partia sprawująca władzę, nie została od niej odsunięta.

W ten sposób, wszystko będzie wyglądało tak, jakby naród przemówił, a jednocześnie obecny rząd zachowa całkowitą kontrolę nad obywatelami i gospodarką. Członkowie partii zachowają też swoje szwajcarskie konta bankowe, podróże do Nowego Jorku i Paryża, oraz inne przywileje elit rządzących.

Był to błyskotliwy plan i Mateo, jako jego autor, zaimponował grubym rybom w Adello. Mateo zdawał sobie również sprawę z tego, że dzięki niemu, jego mistrz też został pokazany w korzystnym świetle. A ponieważ Mateo zawdzięczał temu człowiekowi życie, czuł, że ma do spłacenia ogromny dług. Mateo Cortez wszystko zawdzięczał swojemu mistrzowi.

Kiedy w Corteguay rozpoczęła się rewolucja, było to biedne państwo, nie posiadające

zbyt wielu możliwości rozwoju. Wtedy większość członków rządzącego reżimu była zdania, iż należy Mateo postawić przed plutonem egzekucyjnym, ale jeden z prominentów partii komunistycznej nie zgodził się z tym i Mateo uniknął śmierci.

Był torturowany, złamany i przeszedł pranie mózgu - ale uniknął śmierci.

Po jakimś czasie udowodnił, że jest cennym narzędziem w rękach komunistów, czego najnowszym przykładem było pojmanie przez niego własnego brata wraz z rodziną. Kiedy to się skończy, Mateo zostanie nagrodzony za swoją lojalność, ale to się dla niego nie liczyło. Dbał jedynie o to, żeby do końca spłacić ten wielki dług, który zaciągnął u swojego bezpośredniego przełożonego. Spłacić w całości. Tylko tego chciał.

Hummer pokonał ostry zakręt i kierowca, leniwy żołnierz w poplamionym mundurze i z trzydniowym zarostem, gwałtownie nacisnął na hamulec. Natychmiast pojawił się kubański emigrant z karabinem w ręku i pośpiesznie wpuścił ich do środka. Kiedy otworzyła się drewniana brama, żołnierz gestem odesłał ich do głównego budynku.

Szofer podjechał *Hummerem* do niskiego betonowego bunkra, schowanego w samym środku dżungli i wyglądającego dokładnie tak, jak stacja pomp obsługująca wodociąg - kolejny podstęp, tym razem mający na celu oszukanie amerykańskich satelitów szpiegowskich. Kiedy mijali bramę Mateo zobaczył na ogrodzeniu tabliczkę z napisem STACJA POMP NR 16 - po hiszpańsku, angielsku i flamandzku.

Mateo zauważył też z pół tuzina kamer, zamontowanych na drzewach wokół zamkniętego terenu. Nikomu nie uda się dostać tu lub wyjechać nie zauważonym przez strażników.

Mateo wyskoczył z samochodu, zanim ten do końca wyhamował. Na odchodnym rzucił do żołnierza za kierownicą:

- Poczekaj na mnie. Niedługo wrócę.

Kiedy Mateo podszedł do jedynych stalowych drzwi w betonowym budynku, te natychmiast się otworzyły. Technik w białym laboratoryjnym fartuchu odsunął się, żeby go wpuścić.

- Komandor chce się z tobą natychmiast widzieć - powiedział technik.

Mateo odburknął coś niewyraźnie. Pewnie, że chce się ze mną widzieć, dupku, dodał w duchu. Gdyby było inaczej, nigdy bym tu nie przyjechał.

Wewnątrz budynku panowała dość niska temperatura. Klimatyzacja miała decydujące znaczenie dla najefektywniejszej pracy delikatnych komputerów. Mateo poczuł dreszcz. Minął pierwsze pomieszczenie i stanął przed drugimi stalowymi drzwiami.

- Nazwisko - odezwał się zniekształcony, elektroniczny głos z niewidocznego głośnika.

- Mateo Cortez - powiedział, wpatrując się w skaner siatkówki, zamontowany nad drzwiami. Minęło kilka chwil, po czym zamek odskoczył i ciężkie drzwi otworzyły się automatycznie.

- Wejść - powiedział elektroniczny głos.

Mateo wszedł do windy, która natychmiast zjechała ponad trzydzieści metrów, zabierając

go do głównej części budynku, ukrytej głęboko pod ziemią.

* * *

Mark Gridley siedział cicho w gabinecie swojego ojca w siedzibie Net Force - zgodnie z instrukcjami - i z rosnącym gniewem przysłuchiwał się, jak gość ojca mówi o Marku, jakby go tu w ogóle nie było.

Jay Gridley miał spotkanie z Walterem Paulsonem z Departamentu Stanu. Przed jego rozpoczęciem powiedział swojemu synowi, że Paulson od piętnastu lat, to znaczy od ukończenia studiów na Harvardzie i zdania egzaminu dla urzędników korpusu dyplomatycznego, jest zawodowym dyplomatą. Podczas swojej kariery miał do czynienia z różnymi kryzysami politycznymi. Mark wiedział też, że Paulson nie wierzy w teorię Zwiadowców Net Force na temat Julio - sceptycyzm na twarzy zawodowego dyplomaty, kiedy ten rozmawiał z ojcem Marka, był aż nadto widoczny. A gniew Gridleya odzwierciedlał uczucia jego syna. I choć było to raczej trudne, Mark w milczeniu przysłuchiwał się dyskusji obu mężczyzn.

- Chce mi pan powiedzieć, że Departament Stanu nie zamierza zaryzykować w celu odkrycia prawdy? - spytał oburzonym tonem Jay Gridley.

Walter Paulson westchnął ciężko.

- Tego nie powiedziałem, panie Gridley. Zasugerowałem, że Departament Stanu nie może narażać i tak niewielu kanałów dyplomatycznych, którymi dysponujemy w Corteguay, na podstawie jakiejś szalonej teorii grupki nastolatków.

Mark Gridley mrugnął, słysząc ostatnią uwagę, ale nadal się nie odzywał.

- Sugeruje pan, że to zmyślili? - powiedział Gridley.

Paulson znów pokręcił głową, zupełnie spokojny, przynajmniej na zewnątrz.

- Sugeruję, że mogą się mylić albo że to szczeniacki psikus...

- Psikus! - powtórzył Jay Gridley. - Mój syn, chłopak, który tu siedzi, jest jednym z tych nastolatków, tak pochopnie przez pana skreślonych, panie Paulson. Nie jest dzieciakiem z rodzaju tych, które robią psikusy.

Powiedz mu do słuchu, tato! - pomyślał Mark.

Walter Paulson odkaszlnął. - Cóż, naturalnie, jako jego ojciec...

- Jako ojciec ufam synowi, panie Paulson - odciął się Gridley. - I uważam, że w Corteguay dzieje się coś niedobrego!

Walter Paulson znowu westchnął. - Panie Gridley - zaczął niewzruszony - pragnę pana zapewnić, że Departament Stanu uważnie obserwuje wybory w Corteguay. Były prezydent, Daniel Tucker, jedzie do stolicy kraju, Adello, na sam moment wyborów, i prawie codziennie kontaktujemy się z Mateo Cortezem, bratem opozycyjnego kandydata...

Zawodowy biurokrata zrobił przerwę i mówił dalej.

- Niech pan będzie spokojny, panie Gridley. Robimy wszystko, co w naszej mocy, żeby w

Corteguay odbyły się bezpieczne, uczciwe i wolne wybory - zakończył Paulson stanowczo, po raz pierwszy spotykając się wzrokiem z Markiem.

- Szalone teorie o wirtualnych obozach koncentracyjnych dla więźniów politycznych są niczym więcej jak wytworem wybujałej młodzieńczej wyobraźni. Niech mi pan wierzy na słowo.

* * *

Siedmioro więźniów leżało w równiutkim rzędzie - każdy podłączony do oddzielnego stołu implantem - na poplamionych, ergonomicznych wibromateracach. Wszyscy więźniowie byli nadzy, choć całkowicie zasłonięci kocami i skomplikowane wyglądającymi elektrycznymi hełmami, zakrywającymi im oczy i uszy. Do hełmów podłączone były grube światłowodowe kable.

W kącie pomieszczenia siedziała na stołku gruba kobieta o słowiańskich rysach twarzy, ubrana w poplamioną białą sukienkę i sandały na plecionej podeszwie. Przy jej nogach na podłodze stało naczynie z mydlinami, a obok leżała gąbka.

Jej zadaniem było zaspokajanie „fizycznych potrzeb” więźniów, co ograniczało się do przemywania ich gąbką od czasu do czasu. Ale sądząc z ich wyglądu, Mateo doszedł do wniosku, że nie robiła tego ani za często, ani zbyt dokładnie.

Mijając stoły, Mateo obrzucił więźniów obojętnym wzrokiem. Chociaż sam był więźniem, nie współczuł tym nieszczęsnym ofiarom okrutnego reżimu. Zauważył, że ergonomiczne materace zostały zaprogramowane tak, żeby co jakiś czas zmieniać pozycję ciał więźniów, dzięki czemu ci nie dostawali odleżyn od długotrwałego pozostawania w bezruchu. Mateo zauważył też, że ich karmiono. W ich ustach tkwiły rurki, przez które wprowadzano do organizmu jakiś rodzaj roztworu - prawdopodobnie wody, elektrolitów oraz narkotyku, który utrzymywał ich w stanie nieświadomości i umożliwiał podłączenie do komputera. Inne rurki odprowadzały wydalone przez ich organizmy substancje, spływające do pojemników ustawionych pod stołami. Smród był nie do zniesienia.

Co jakiś czas, któryś z więźniów wykonywał niekontrolowany ruch. Poza tym, nie wykazywali żadnych oznak życia, nie licząc regularnego oddychania i kapania ich kroplówek.

I smrodu.

Mateo instynktownie zatkał nos.

- Pewnie zastanawiasz się, po co cię tu wezwałem, Mateo? - odezwał się znajomy głos.

Mateo Cortez odwrócił się do swojego mistrza. Zwalczył w sobie chęć zaskutkowania, a następnie trudną do opanowania ochotę ucieczki. Był to impuls, którego nigdy się nie pozbył, od czasów nie kończących się miesięcy psychicznych i fizycznych tortur, otrzymanych z rąk tego człowieka.

Mateo jedynie kiwnął głową, ale gdy jego mistrz spojrzał na niego zimnymi oczami, poczuł, że oprawca doskonale rozumie psychologiczną reakcję podwładnego. I rozkoszuje się

nią.

- Doszło do mnie, że nastąpiła czasowa ucieczka - powiedział. Mateo odwrócił się do więźniów i policzył ich.

- Ucieczka? - powtórzył. - Wszyscy tu są. Jak mogli uciec?

- Przez sieć - powiedział jego mistrz.

Mateo ze zdziwienia szerzej otworzył oczy.

- Na szczęście, zakładałem taką możliwość - powiedział mistrz.

- Kto to był? - spytał Mateo.

- Chłopak, Julio - odpowiedział mu mężczyzna. - Jest bardzo sprytny jak na swój wiek. Chłuba twojej rodziny. Być może uda mi się go złamać i nakłonić do współpracy. Nie mogę się już tego doczekać. No i wyborów.

Mateo zadrżał i wystraszył się, że mistrz to zauważył.

- Na szczęście, autostrażnicy zatrzymali go i sprowadzili z powrotem - powiedział mistrz. Najwyraźniej przeoczył chwilę słabości u Mateo.

- A więc to się nie powtórzy? - spytał Mateo.

- Wręcz przeciwnie - odpowiedział mu mistrz. - Powtórzy się. Dołożę starań, żeby tak było. Chcę się dowiedzieć, jak chłopak dokonał tego bez dostępu do zewnętrznej linii telefonicznej albo sztywnego łącza z siecią. Muszę wiedzieć, dokąd się udał i z kim się kontaktował, żeby zająć się tymi osobami.

- Przy pomocy zabójców - powiedział Mateo.

Jego mistrz kiwnął głową.

- Wirtualnych zabójców, Mateo...

* * *

Komandor podporucznik Marissa Hunter szybkim krokiem przemierzała długi korytarz, stukając niskimi obcasami o śliską podłogę. Przechodziła przez skrzydło Dowództwa Operacji Specjalnych, części Pentagonu pilnie strzeżonej przez całą dobę.

Pracowała tu już od kilku tygodni, od kiedy przeniesiono ją ze służby na lotniskowcu na stanowisko doradcy przy Dowództwie Operacji Specjalnych Marynarki Stanów Zjednoczonych. Było to ważne zadanie i korzystne dla jej kariery, ale Marissa Hunter przede wszystkim była pilotem i brakowało jej latania ukochanymi myśliwcami.

Chociaż nie mogła powiedzieć, żeby praca za biurkiem była tutaj nudna - wręcz przeciwnie.

Podczas pobytu w Pentagonie, komandor podporucznik Hunter zdążyła już przyjrzeć się bliżej i ocenić ponad tuzin scenariuszy operacyjnych, pamiętając, że wszystko, czego się tu dowiaduje i czyta, musi pozostać ściśle tajne. Informacji tych nie będzie mogła nigdy z nikim omówić, chyba że wyżsi rangą oficerowie ponownie zechcą skorzystać z jej wiedzy. Krótko mówiąc, oczekiwano, że przeczyta, oceni, a następnie zapomni wszystkie te dane. Na zawsze.

Ale od kiedy jej syn opowiedział jej pozornie szaloną historię spotkania swojego najlepszego przyjaciela uwięzionego w VR, i twierdzącego, że jest politycznym więźniem we własnej ojczyźnie, zaczęły Marissę prześladować wspomnienia operacji, której plany przeczytała i oceniła kilka tygodni wcześniej.

Operacji Skorpion.

Komandor podporucznik Hunter wiedziała, że nie powinna nawet pamiętać kryptonimu tej operacji. A teraz żałowała, że kiedykolwiek usłyszała o niej i poznała nazwisko pułkownika Maxa Stegara, który nią dowodził.

Jednak było już za późno na żale i Hunter zdawała sobie z tego sprawę. Już „ugryzła zatrute jabłko”, jak z upodobaniem określał to jej mąż.

Kiedy Marissa Hunter pomyślała o swojej rodzinie, zwolniła kroku, wciąż targana wątpliwościami, czy powinna zrobić to, co zamierza.

Czy słusznie postępuję? - zastanawiała się.

Komandor podporucznik Hunter zatrzymała się przed drzwiami gabinetu. Podniosła wzrok i zobaczyła tabliczkę z nazwiskiem Max Stegar.

Jeśli zapukam w te drzwi, nie będzie już odwrotu, pomyślała ponuro.

A następnie wzięła głęboki oddech, podniosła rękę i energicznie zapukała.

* * *

- Wejść - polecił pułkownik Korpusu Piechoty Morskiej Stanów Zjednoczonych, słysząc pukanie. Miał szorstki głos, ponieważ po raz pierwszy od rana podniósł głowę znad sterty dokumentów, rozrzuconych na biurku.

Drzwi otworzyły się, do gabinetu weszła Hunter i zaszalutowała energicznie, dając do zrozumienia, że nie przyszła na pogawędkę.

Stegar również zaszalutował. To Marissa Hunter, przypomniał sobie. Pilot Marynarki, który pomagał opracowywać fazę ewakuacyjną nadchodzącej operacji.

Oficer piechoty morskiej zdecydował, że lepiej będzie jej wysłuchać.

- Co mogę dla pani zrobić, pani komandor? - spytał.

- Proszę o pozwolenie rozmowy nieoficjalnej, sir - powiedziała kobieta.

Stegar odłożył długopis na biurko i zmarszczył brwi. - W moim biurze nic nie dzieje się „nieoficjalnie”, pani komandor - powiedział. - Proszę mówić albo wyjść i zapomnimy o sprawie.

- W takim razie proszę o pozwolenie na rozmowę, sir.

- Na jaki temat? - spytał Stegar.

- Na temat operacji specjalnej, która może się obecnie znajdować w fazie finalnych przygotowań, sir. - Mówiąc te słowa, odważnie spojrzała Stegarowi w oczy.

- Zdaje sobie pani sprawę, że nie powinna pani omawiać operacji specjalnych, kiedy wychodzą poza fazę wstępnych przygotowań? - spytał pułkownik Stegar.

- Weszłam w posiadanie nowych informacji, sir - odpowiedziała.
- Nowych informacji na temat?
- Na temat Skorpiona, sir - odpowiedziała.

Pułkownik zmarszczył brwi. - W porządku, zainteresowała mnie pani. Proszę mi powiedzieć wszystko, co pani wie.

Marissa Hunter wzięła głęboki oddech i opowiedziała mu o przygodach swojego syna i jego młodego przyjaciela Julio Corteza w VR oraz wnioskach Matta Stegara, słuchając szalonej opowieści, czuł, jak zaciska mu się węzeł w żołądku. Pomiędzy informacjami, które mogłyby stanowić powód dumy każdego autora fantastyki, dostrzegł kilka nowych elementów, które potwierdzały dane zdobyte z trudem przez wojskowy wywiad w Corteguay. To one sprawiły, że zaczął się zastanawiać, czy nie powinien uważnie wysłuchać tej historii. Cała sprawa była dla Stegara niezmiernie ważna.

W najbliższej przyszłości będzie ryzykował w Corteguay życiem swoim i swoich ludzi.

Hunter skończyła mówić i teraz stała naprzeciw pułkownika Stegara, czekając na jego reakcję.

Ten zaś siedział w milczeniu, zastanawiając się co robić. Co powinien - co ma prawo - zdradzić tej kobiecie. Dysponowała tak wysokim dopuszczeniem do prac tajnych, że można było jej powiedzieć wszystko i na to właśnie Stegar się w końcu zdecydował. Dla dobra swoich ludzi musi wykorzystać każdy dostępny sposób działania.

- W toku jest - zaczął - operacja ewakuacji kilku obywateli amerykańskich, przetrzymywanych obecnie w Corteguay. Siedem miesięcy temu, dwóch emerytowanych członków personelu wojskowego - z których jeden to były SEAL* - pojechało wraz z nadgorliwym chrześcijańskim misjonarzem do corteguajskiej dżungli. - Stegar włączył mapę, wmontowaną w blat jego biurka. - Dopłynęli i zakotwiczyli tutaj - pokazał palcem położenie - w bezludnej zatoczce, z dala od jakichkolwiek skupisk ludzkich. Ukryli łódź i zaczęli wędrówkę na południowy wschód przez tropikalną dżunglę.

Na płaskim, poziomym ekranie na mapę Corteguay został nałożony obraz kraju, rejestrowany w czasie rzeczywistym przez satelity szpiegowskie, nieprzerwanie przekazujące obrazy komputerom w Pentagonie. Obydwa obrazy - ciemnych granic i nazw geograficznych oraz projekcji w czasie rzeczywistym - doskonale się uzupełniały na ekranowej mapie.

- Doktor Price - misjonarz, dowodzący wyprawą - z nieoficjalnych źródeł dowiedział się, że komunistyczny reżim Corteguay prześladowuje plemię nazywane Huertos - ciągnął pułkownik. - Oczywiście Price'a i tych dwóch pojmano.

- Wygląda na to, że wiedzieli, w co się pakują - zauważyła komandor podporucznik Hunter.

Stegar kiwnął głową. - To fakt, że sami się tak urządzili - zgodził się. - Ale powstały pewne... komplikacje. Ten SEAL był specjalistą od zwalczania terroryzmu. Pułkownik Breen znał się na swojej robocie i będąc w czynnej służbie, przeniknął do kilku

* Skrót nazwy jednostki komandosów Marynarki USA (od Sea, Air, Land) (przyp. red.).

najniebezpieczniejszych ugrupowań terrorystycznych, działających do dziś - Świetlistego Szlaku, Cuba Libre, Hezbollahu, Żydowskiej Ligi Obronnej i wielu innych. Breen pamięta nazwiska i twarze szpiegów, którzy infiltrowali te grupy.

- Więc jak się tam znalazł? - spytała Hunter.

- Nawrócił się - odpowiedział Stegar. - Nie mogę go za to winić.

- I po to powstał plan Skorpion, żeby wyciągnąć go stamtąd razem z tymi, których uda się zabrać - powiedziała.

Stegar pokiwał głową. Następnie machnął ręką nad mapą i obraz zmienił się oraz powiększył tak, że obecnie patrzyli na inny punkt na wybrzeżu Corteguay, oddalony o jakieś pięćdziesiąt kilometrów od Adello, stolicy kraju.

- Przywieziono ich tutaj - powiedział Stegar, wskazując na powiększony obraz prymitywnego więzienia, zbudowanego na pirsie zawieszonym nad rzeką.

Budynki z drewna i papy były ogrodzone głównie drutem kolczastym - chociaż symbol w rogu mapy wskazywał na to, że miejsce jest przynajmniej częściowo zelektryfikowane. Szczegóły dostarczane przez satelity były tak dokładne, że Hunter odróżniała sylwetki mężczyzn w postrzępionych ubraniach, poruszających się po zamkniętym terenie i wokół latryn oraz uzbrojonych strażników na wieżach.

- Za niecały tydzień zamierzamy ich odbić - powiedział pułkownik Stegar. - Operacja dostała zielone światło, kiedy się dowiedzieliśmy, że Ramon Cortez i jego rodzina są również przetrzymywani w tym obozie.

Marissa poczuła ukłucie strachu. Tak wiele może się nie udać. I chociaż wylatała turę w misjach wspomagających antyterrorystów, to operacje specjalne na jej gust zbyt łatwo mogły wymknąć się spod kontroli. Zbyt wiele zależało w nich od zbiegów okoliczności i warunków geograficznych danego terenu. Zawsze zastanawiała się, jak ludzie w rodzaju pułkownika Stegara mogą zajmować się czymś takim na co dzień. Nic dziwnego, że ten pułkownik Breen się nawrócił.

- Od czasów, kiedy pani widziała plany, uległy one pewnym zmianom. Przyplniemy na miejsce pod wodą, a potem wzdłuż rzeki dotrzemy w głąb terenu - wyjaśniał Stegar. - SEAL już unieszkodliwili obronę przybrzeżną - choć Corteguańczycy jeszcze o tym nie wiedzą - a na miejscu zajmiemy się strażnikami z wież. Podręcznikowa akcja. Więźniowie są trzymani w tym budynku. - Wskazał chałupę niewiele różniącą się od pozostałych. - Wykonamy zadanie, zanim siły bezpieczeństwa w czymkolwiek się połapią.

- Nie wydaje mi się, żeby w którejś z tych chałup można było zainstalować urządzenia do VR - powiedziała Marissa.

Pułkownik Stegar podniósł głowę i spojrzał jej prosto w oczy. - Przykro mi, Hunter, ale nie kupuję historii pani syna. Jak na mój gust to zbyt w stylu Larry'ego Bonda. Corteguańscy komuniści posługują się brutalną siłą, a nie nowoczesną technologią.

- Jak więc wytłumaczy pan fakt, że Matt wiedział o uwięzieniu Julio i jego rodziny? Mój

syn poznał prawdę, a przecież to nie są ogólnie dostępne fakty?

- Gotów jestem uwierzyć, że pani syn otrzymał od swojego przyjaciela jakąś wiadomość. Jednak nie sądzę, że dysponuje dokładnymi danymi na temat miejsca jego pobytu - odparł.

Marissa Hunter absolutnie nie wierzyła, żeby jej syn mylił się, co do tego co widział i słyszał. Przeczesała wzrokiem mapę, szukając innych rozwiązań. Wreszcie, kilka kilometrów dalej, dostrzegła niski betonowy budynek, otoczony dwoma lub trzema zabudowaniami gospodarczymi, z których jedno sąsiadowało ze zbiornikiem propanu, otoczonym płataniną kabli elektrycznych - niewątpliwie jakimś generatorem oraz wieżą ciśnień z małą, paraboliczną anteną satelitarną na dachu i pompą.

- A to? - spytała, pokazując kompleks palcem.

- Nic ważnego - odpowiedział Stegar, kręcąc głową. - Stacja pomp holenderskiej konstrukcji, dostarczająca świeżą wodę do stolicy. Corteguańczyków nie stać na zakup technologii odsalania, więc wypompowują wody głębinowe. Stacja działa bez ludzkiej obsługi i mało kto tam zagląda.

- Jeśli nie ma tam personelu, to po co im antena satelitarna na wieży ciśnień? - spytała.

- To najwyższy budynek w tej okolicy - zresztą musi być taki, żeby wytworzyć wystarczające ciśnienie do przetransportowania wody bieżącej do Adello. Poza tym, to tu produkują tę odrobinę elektryczności, z której korzystają w obozie jenieckim. Logiczne, że właśnie tam zamontowali antenę. Prowadziliśmy obserwację tego kompleksu i okazało się, że przez większość czasu to miejsce jest opustoszałe.

Jednak, kiedy Marissa Hunter przyglądała się obrazom stacji, przesyłanym na żywo, dostrzegła pojazd wyglądający na wojskowy, zaparkowany tuż przed głównym budynkiem, a obok przechadzającego się żołnierza. Pułkownik Stegar też go widział, ale w żaden sposób tego nie skomentował.

- Skąd pan wie, że są przetrzymywani akurat w tym więzieniu, pułkowniku? - spytała.

- Od szpiega, pani komandor - wyjaśnił. - Mamy wtyczkę w corteguańskim rządzie.

- Ufa pan temu agentowi? - spytała.

Stegar pokiwał głową. - Jest urzędnikiem ich Ministerstwa Gospodarki. Nazywa się Manuel Arias. Ufamy mu.

Marissa przeniosła wzrok z mapy na pułkownika. - Więc dostaliście zielone światło?

- Od samego prezydenta - powiedział Stegar. - Departament Stanu też jest w to zaangażowany. Wiedzą, że porwano Corteza i jego rodzinę, ale nie zamierzają nikogo o tym informować, dopóki operacja Skorpion nie zostanie przeprowadzona.

* * *

Dziesięć godzin później pułkownik Stegar nadal siedział przy swoim biurku. - Wejść! - warknął, rozgniewany, że znów mu ktoś przeszkadza. Ponieważ czas rozpoczęcia operacji Skorpion zbliżał się wielkimi krokami, coraz więcej szczegółów wymagało dopracowania i

działania zaczynały być coraz intensywniejsze. Pułkownik Stegar pracował nieprzerwanie od dwunastu godzin, żywiąc się kawą i batonami. Powoli zaczynał mu dokuczać stres.

Drzwi otworzyły się i do środka wszedł młody porucznik piechoty morskiej i zaszalutował.
- Mam najnowsze dane, sir - powiedział marine.

Stegar zaszalutował i gestem kazał podejść porucznikowi. Przybysz wręczył szpakowatemu, zaprawionemu w walce pułkownikowi meldunek sytuacyjny. Na kilku stronach widniały czerwone nalepki.

- Co to jest? - spytał Stegar, wskazując na jedną z nich, przyklejoną na pierwszej stronie dokumentu.

- Poleciał pan sporządzenie raportu na temat jakichkolwiek zmian w obrębie Oz, sir - odpowiedział porucznik. - Coś tam się dzieje, sir.

Oz to kryptonim więzienia w Corteguay, w którym przetrzymywano zakładników. Dodatkowe komplikacje to ostatnia rzecz, której Stegar potrzebował. Niestety, wyglądało na to, że właśnie się pojawiły. Pułkownik przebiegł wzrokiem dokument, po czym odesłał porucznika.

Gdy młody oficer opuścił gabinet, pułkownik Stegar zagłębił się w fotelu. Według danych, zawartych w raporcie wywiadowczym, nastąpił wzrost aktywności w kompleksie położonym najbliżej więzienia - w holenderskiej stacji pomp. Zgodnie z informacjami wywiadowczymi nosiła numer 16.

Wjeżdżały i wyjeżdżały stamtąd ciężarówki i samochody terenowe, a ponadto tego dnia rano satelita zarejestrował co najmniej pięcioro ludzi przed betonowym bunkrem.

Wpatrywał się w zdjęcia. Jeden z mężczyzn miał na sobie biały laboratoryjny kitel. Kilku innych niosło przedmioty, które podejrzenie przypominały sprzęt komputerowy.

Stegar westchnął. Przypomniawszy sobie uwagi komandora Hunter na temat tej stacji oraz szaloną historyjkę jej syna o tajnym centrum komputerowym i więzionym w nim jego przyjacioł Julio, o centrum, które zdaniem pani Hunter mieści się wewnątrz tego niewinnie wyglądającego betonowego bunkra.

Po obejrzeniu zdjęć, pułkownik Stegar zaczynał mieć poważne wątpliwości, czy ta teoria jest aż tak szalona. Rzucił raport na biurko i potarł zmęczone oczy. Zrezygnowany pomyślał, że nie zanoszą się na to, żeby w najbliższym czasie miał szansę się zdrzemnąć. W ciągu kilku następnych godzin będzie wprowadzał w życie operację, która musi zostać wykonana bezbłędnie, w przeciwnym razie zginą ludzie - i to wielu, łącznie z nim samym - a jego rząd naje się wstydu. I wciąż musi ustalić cel. Teraz ma do wyboru dwa - jeden namierzony przez wywiad wojskowy i zaufanego, miejscowego informatora wewnątrz corteguauńskiego rządu. Drugi opierał się na zeznaniach nastolatka, który nigdy nawet nie był w Ameryce Łacińskiej, ale upierał się, że swoje informacje zdobył podczas zawodów w VR.

Wybór celu ataku, a co za tym idzie, powodzenie lub klęska operacji, zależy od Stegara.

Oczywiście, wiedział doskonale, który wybór jest najbardziej logiczny. Wziął głębski

oddech i wybrał cel operacji ratunkowej. Niech Bóg ma ich wszystkich w opiece, jeśli się pomylił.

* * *

- Własnym uszom nie wierzę - jęknął Matt Hunter.

Zwiadowcy Net Force siedzieli w swoim Wirtualnym Klubie. O tej porze zazwyczaj mieli cotygodniowe spotkanie, ale trwały wakacje i wielu członków ich drużyny wyjechało z rodzinami na sponsorowane przez szkołę wirtualne wycieczki do Zairu, tak że Matt - przewodniczący Zwiadowców na terenie Waszyngtonu i Dystryktu Columbia - odwołał je. Wtedy właśnie pojawił się Mark Gridley, żeby przekazać im złe nowiny.

- Dlaczego Departament Stanu nic nie może zrobić? - spytał David Gray. Nikt nie potrafił mu udzielić odpowiedzi.

- Sam wiesz - odezwał się Andy Moore. - Rodzice Julio nie byli nawet obywatelami amerykańskimi. Jako uchodźcy polityczni, zachowali obywatelstwo corteguańskie.

- Ale Ameryka powinna jakoś zareagować - stwierdził żarliwie David. - Poza tym, mamy interesy w tym regionie.

- A zresztą - dodał Matt - mała siostra Julio - Juanita - urodziła się tutaj. Więc przynajmniej ona jest obywatelem amerykańskim!

- Biurokraci przyprawiają mnie o mdłości - powiedział David, opierając brodę na ręce.

- Racja - zgodził się Matt. - A mój tata twierdzi, że Departament Stanu zawsze sympatyzował z rządami dyktatorskimi. Dyplomaci uważają je za stabilniejsze z politycznego punktu widzenia niż demokracje.

- Może powinniśmy to nagłośnić - powiedział Andy z szatańskim uśmiechem. Jego pomysł spotkał się ze zdecydowanym sprzeciwem wszystkich Zwiadowców, a szczególnie Marka.

- Nie zapominaj, co powiedział mój tata - przypomniał mu Mark. - Julio może się znaleźć w niebezpieczeństwie, jeśli się wygadamy. Powinniśmy trzymać w tej sprawie buzie na kłódkę.

- A co to pomoże? - spytał David. - To tylko na rękę rządowi Corteguay.

- Poczekaj - wtrąciła się Megan O'Malley. - Musimy trzymać się planu pana Gridleya - powiedziała. - Do poniedziałku nie jest tak daleko. Kiedy wrócimy do symulatorów, może zdobędziemy nowe informacje.

- Ale co mamy robić do tego czasu? - spytał Andy. Matt Hunter i Mark Gridley wymienili spojrzenia i Mark powiedział:

- Ja wiem, co zrobię.

- Ja też - zawtórował mu Matt.

Wszyscy spojrzeli w ich kierunku.

- Co? - spytała w końcu Megan.

- Idę do Instytutu Smithsona, żeby sobie zarezerwować czas na ćwiczenia w symulatorze
- powiedział stanowczo Matt.
Andy, David i Megan również spojrzeli po sobie.
- Idziemy - powiedziała Megan i poszła przodem.

08

Poniedziałek przyszedł o wiele szybciej, niż którykolwiek ze Zwiadowców Net Force się spodziewał. Może dlatego, że każdą wolną chwilę spędzili w Dziale Symulacji Lotów, szlifując walkę kołową na samolotach z czasów drugiej wojny światowej, żeby zwiększyć swoje szansę na przetrwanie podczas zawodów.

Matt zdał sobie sprawę, że ich głównym problemem podczas poprzednich rund był fakt, iż działali jak banda indywidualistów, a nie drużyna. On i Mark wytrwali do końca symulacji „Czerwony Baron”, ponieważ, jako skrzydłowy, Mark zrobił wszystko, co było w jego mocy, żeby chronić swojego partnera.

Pozostali wyraźnie pragnęli osiągnąć coś na własną rękę. Szczególnie Andy Moore, który miał osobiste porachunki z liderem niemieckiej drużyny.

Teraz, kiedy całej grupie przyświecał jeden cel, ważniejszy, niż ich własne, osobiste sprawy, Zwiadowcy bardziej przypominali zgraną drużynę. Nawet Andy Moore trzymał się planu. Przynajmniej w symulatorze.

Poza nim, nadal błaznował i doprowadzał Davida Graya do szału.

Ludzie, którzy latali na obu symulatorach, powiedzieli im, że w porównaniu z tymi z Ośrodka, symulacje z Instytutu Smithsona są nieco mniej szczegółowe, mniej realistyczne i trochę łatwiejsze w obsłudze. David Gray, po wylądowaniu tuzina lotów w Instytucie Smithsona stwierdził, że pilotowanie *P-51 Mustang* jest tak proste, że poradziłaby sobie z tym jego babcia. Matt miał nadzieję, że się nie myli. Jednak Zwiadowcy Net Force mieli doszlifować coś więcej, niż umiejętności w lataniu. Musieli się nauczyć walczyć jako drużyna, wkuć teorię i opanować sztukę komunikowania się ze sobą podczas bitwy.

Kiedy Zwiadowcy Net Force wysiedli z autobusu przed Instytutem Smithsona w poniedziałek rano - wszyscy razem, jak na drużynę przystało - czuli, że są gotowi. Jeśli teraz poniosą klęskę, to przynajmniej ze świadomością, że zrobili wszystko, co było w ich mocy.

Doktor Lanier przywitał ich prawie jowialnie, wchodząc tego ranka do pracowni. Poinformował Zwiadowców Net Force, że w czasie weekendu sprawdzono cały system komputerowy, i że symulatory działają bez zarzutu i bez śladu szczelin, które je do tej pory prześladowały. Ku ogromnej uldze całej drużyny, Lanier nie wspomniał już o nielegalnym wejściu do programu tydzień wcześniej.

Po krótkim wprowadzeniu na temat legendarnego brytyjskiego myśliwca z czasów drugiej wojny światowej - *Spitfire'a* - Zwiadowcy Net Force zostali wprowadzeni do nieinteraktywnego programu Sieci Nauczycielskiej, dotyczącego bitwy o Anglię.

Poprzez kompilację sprawnie połączonych ze sobą holo-obrazów, Zwiadowcy Net Force dowiedzieli się o zdarzeniach, które doprowadziły do bitwy o Anglię - pierwszej bitwy w historii, przeprowadzonej tylko i wyłącznie w powietrzu, pomiędzy dwiema potęgami militarnymi dwudziestego wieku: Wielką Brytanią i nazistowskimi Niemcami, usiłującymi zdobyć przewagę na niebie nad Wyspami Brytyjskimi.

Program nauczycielski na początek zabrał Zwiadowców Net Force na wirtualny pokaz pierwszych dni drugiej wojny światowej.

Najpierw zostali wrzuceni w środek nazistowskiego wiecu, na którym poznali plan Adolfa Hitlera, dotyczący podbicia Europy. Kolejny skok zabrał ich w ten brzemienny w skutki poranek pierwszego września 1939 roku, kiedy niemieckie oddziały rozpoczęły Blitzkrieg przeciwko Polsce, wzniesając konflikt, który miał trwać przez sześć lat.

Zwiadowcy Net Force, instynktownie chowali głowy w ramiona, kiedy mrowie bombowców spadło jak grom z nieba, niszcząc polskie miasta. Potem, z kabiny niemieckiego bombowca *Heinkel He-111*, Zwiadowcy Net Force patrzyli, jak siły polskie zostają zdziesiątkowane przez wroga.

Kalejdoskop obrazów przeniósł ich do czerwca 1940 roku. Zwiadowcy wysłuchali przemówienia brytyjskiego premiera Winstona Churchilla, ogłaszającego zakończenie ewakuacji Brytyjskiego Korpusu Ekspedycyjnego z Dunkierki we Francji oraz wyrażającego nadzieje Wielkiej Brytanii na „zwycięstwo za wszelką cenę”.

Podczas przemówienia Churchilla, Zwiadowcy Net Force przyglądali się mapie Europy. Większa część kontynentu ugięła się przed potęgą niemieckiej armii. Gdyby brytyjscy żołnierze zostali jeszcze jeden dzień we Francji, dostaliby się do niewoli lub zostali zabici przez Niemców. Gdyby nie decyzja Hitlera o wstrzymaniu ataku i odważne działania RAF-u, dzięki którym udało się powstrzymać Luftwaffe przed zbombardowaniem kotła pod Dunkierką, nie ocalałoby ponad dwieście tysięcy brytyjskich żołnierzy i ponad sto tysięcy żołnierzy alianckich. Zginęło jedynie dwa tysiące ludzi.

Był to jeden z punktów zwrotnych tej wojny. Gdyby akcja ewakuacyjna z Dunkierki zakończyła się klęską, Niemcy prawdopodobnie wygraliby drugą wojnę światową. Francja poddała się Niemcom 16 czerwca 1940 roku.

Znów obraz uległ zmianie i Zwiadowcy znaleźli się na spotkaniu wyższego dowództwa sił brytyjskich: kolejny skok umieścił ich wśród oddziałów niemieckich, gromadzących się na francuskim wybrzeżu, gdzie czekały okręty desantowe, gotowe do ataku na Anglię. Następnie Zwiadowcy znów znaleźli się w powietrzu, w kabine bombowca Luftwaffe, atakującej dzień po dniu brytyjskie obiekty militarne i miasta z baz we Francji. Zaczęła się bitwa o Anglię.

Lecąc wirtualnymi nazistowskimi bombowcami nad Kanałem La Manche i terytorium Wielkiej Brytanii, Zwiadowcy Net Force słuchali tłumaczenia przemówienia Hermanna Goringa do narodu niemieckiego, obiecującego, że jego Luftwaffe pokona Anglików z powietrza.

Obraz znów uległ zmianie, i teraz Zwiadowcy Net Force mieli możliwość obserwowania, jak brytyjscy piloci startują w myśliwcach *Spitfire* i *Hurricane*. Mrowie niemieckich myśliwców i bombowców niesło śmierć Anglikom z wirtualnego nieba. Jediną linią obrony przed nazistowskimi agresorami był RAF, dysponujący o wiele mniejszym potencjałem.

Zwiadowcy znaleźli się następnie na jeszcze jednym wiecu nazistowskim, podczas którego ponownie słuchali Hermanna Goringa, tym razem ubranego w błękitny jak niebo mundur, który obiecywał, że na Berlin nie spadnie ani jedna angielska bomba. W następnej chwili przeniesiono ich do kabiny brytyjskiego bombowca, wykonującego śmiałą nocną misję na niemiecką stolicę - był to bombowiec, który jako pierwszy zrzucił bomby na Berlin.

I wreszcie, Zwiadowcy Net Force biernie uczestniczyli w spotkaniu wyższego dowództwa niemieckiego, podczas którego Hitler osobiście rozkazał bombardowanie Londynu w odwecie za atak na Berlin. Program Sieci Nauczycielskiej kończył się obrazem przesłaniającej poranne niebo ławy lecących na Londyn niemieckich myśliwców i bombowców.

Kiedy program, pełen obrazów zmieniających się z prędkością serii z karabinu maszynowego, dobiegł końca, klasa rozeszła się, żeby zjeść lunch i przyswoić sobie nowo poznane fakty. W stołówce, podszedł do nich Andy z twarzą bladą jak płótno.

- Właśnie przeczytałem harmonogram na dzisiejsze popołudnie - oznajmił.

- I? - spytał go David Gray.

- Znów walczymy z Dieterem Rosengartenem i Młodymi Berlińczykami.

Wszyscy przestali jeść i odwrócili się w stronę Andy'ego.

- Jesteś pewien? - spytał Matt. Andy pokiwał głową.

- Harmonogram mówi, że tworzymy grupę z Brytyjczykami ze szkoły w londyńskim East Endzie, a przeciwko sobie mamy Dietera i Masaharę Ito z Japończykami.

- Japończycy też? - jęknęła Megan.

David spojrział na nią. - A tobie co za różnica? - spytał. - Założę się, że to Japończycy się ciebie boją. Jesteś kamikadze w naszej drużynie!

Wszyscy się roześmiali.

- Oni są tylko ludźmi - zakończył dyskusję Matt. - Musimy sobie z nimi poradzić. Nie mamy innego wyjścia.

Gdy Zwiadowcy wrócili na popołudniowe zajęcia, wysłano ich do symulacji VR, przedstawiającej bazę RAF-u niedaleko Londynu latem 1940 roku, gdzie czekali na nich angielscy uczniowie z londyńskiego East Endu.

Kiedy Zwiadowcy Net Force weszli do VR, znaleźli się przed starym domkiem na

angielskiej wsi. Nad małym kamiennym budynkiem górował maszt, a na nim łopotał proprec RAF-u.

Duże pole zostało oczyszczone i wybetonowane, a w oddali widać było rzędy dużych, ciemnobrązowych, stożkowatych namiotów, w których spali ludzie. W kilku hangarach, stodole i innych prowizorycznych zabudowaniach z drewna, trzymano jednosilnikowe samoloty tłokowe z charakterystyczną trójkolorową kokardą na skrzydłach i kadłubie.

Na lotnisku, tu i ówdzie rozmieszczone były prymitywne samochody-cysterny, a w nich paliwo do samolotów. Personel naziemny wypychał maszyny z hangarów, tankował je i ładował długie taśmy z amunicją do kaemów w skrzydłach.

W oddali, za zagajnikiem wysokich drzew, Matt dostrzegł rząd czterech smukłych wież z dziwnymi antenami. Na porannych zajęciach dowiedział się, iż są to stacje radarowe, mające za zadanie uprzedzić Brytyjczyków o nadlatujących Niemcach.

Pod koniec lat trzydziestych Brytyjczycy wynaleźli radar i to technologiczne osiągnięcie prawdopodobnie uratowało Wyspy Brytyjskie przed inwazją.

Kiedy młodzi ludzie walczyli w przestworzach przeciwko Niemcom, starsi Brytyjczycy i młode Brytyjki z RAF-u obserwowali na ziemi prymitywne ekrany radarów, wypatrując *Heinkli He-111* i *Junkersów Ju-87 Stuka* oraz towarzyszących bombowcom samolotów myśliwskich - *Messerschmittów Bf-109*.

W efekcie to właśnie radar oraz odwaga brytyjskich lotników uratowała Anglię przed podbojem, przypominając, jak ważna jest we współczesnym świecie przewaga technologiczna.

Matt rozejrzał się po tej sielankowej scenerii. Letni ranek był jasny i słoneczny, a powietrze nasycone zapachem budzącej się do życia przyrody. Otoczenie zupełnie nie pasujące do wojny światowej, pomyślał.

Mark Gridley poklepał go w ramię i wskazał na domek. Matt odwrócił się, ponieważ też to usłyszał.

Śpiew.

Uśmiechnął się do swojego skrzydłowego. - Chodź, zobaczymy, kto się tak dobrze bawi - powiedział. Reszta Zwiadowców Net Force poszła za jego przykładem.

Kiedy Matt otworzył drzwi od domku, fala dźwięku omal go nie przewróciła. Brytyjczycy śpiewali starą piosenkę z drugiej wojny światowej, pod tytułem „Lily Marlene”. Matt przez chwilę męczył się, próbując złapać jej sens i wreszcie doszedł do wniosku, iż jej bohaterką jest jakaś kobieta, czekająca pod latarnią na mężczyznę swoich marzeń... czy coś w tym stylu. W tym momencie Brytyjczycy zauważyli nowo przybyłych i śpiew ucichł. Jeden z brytyjskich uczniów wstał i podeszedł do Zwiadowców Net Force. Miał włosy obcięte na jeża, w jednym uchu kolczyk, a nad okiem widniał stylizowany tatuaż ryczącego lwa.

Tego się Matt nie spodziewał.

Wytatuowany chłopak wyciągnął rękę do Matta.

- Pinky Brighton - przedstawił się. - Ty musisz być Matt Unter z Net Force.

Matt pokiwał głową, z trudem rozumiejąc chłopaka, który mówił cockneyem i często opuszczał „h” w słowach, zaczynających się na tę literę.

- Tak, jestem Matt Hunter - powiedział, ściskając rękę chłopaka.

Pinky uśmiechnął się szeroko. - Ten tutaj, to mój skrzydłowy, Sadjit - powiedział, kładąc rękę na ramieniu młodego Hindusa.

- Przyłączcie się do naszej wesołej kompanii - powiedział Pinky Brighton, wskazując swoich przyjaciół.

Zwiadowcy Net Force z ochotą wymieszali się z Brytyjczykami. Na stole znaleźli śniadanie, składające się z herbaty i maślanych bułeczek. Matt przez chwilę myślał o ojcu, który zwykł mawiać: „Możesz jeść w VR, ale nie nasycisz prawdziwego głodu”. W ten sposób przypominał synowi, że rzeczywistość wirtualna i prawdziwy świat to nie to samo.

Niemniej sala odpraw wyglądała bardzo przekonująco. Na ścianach widniały plakaty, wiele z nich przedstawiało znak V - symbol zwycięstwa - zagrzewający Brytyjczyków do walki w ciężkich chwilach, kiedy musieli samotnie stawić czoło nazistom. Inny przedstawiał atrakcyjną kobietę - Verę Lynne. Pewnie to brytyjska aktorka, domyślił się Matt.

- Trzymajcie się nas, chłopaki - powiedział wesoło Pinky. - Tym razem Hunowie zapłacą nam za wszystko. - Pozostali Brytyjczycy głośno poparli swojego lidera i zaczęli się przechwalać, jak pokonają Niemców.

Mattowi przez chwilę wydawało się, że ci młodzi Brytyjczycy w myślach wciąż walczą w drugiej wojnie światowej, ale zaraz zorientował się, że chodzi im o zeszłoroczny mecz piłki nożnej, który zakończył się zwycięstwem Niemiec.

Matt rozejrzał się wokół, po swoich kolegach z Net Force, nawiązujących w najlepsze przyjacielskie stosunki z Brytyjczykami. Andy Moore świetnie się bawił. Nadawał na podobnej fali co kibice piłki nożnej. Megan rozmawiała z młodą dziewczyną o delikatnej, arystokratycznej urodzie. Siedziała w pewnej odległości od reszty drużyny, śmiejąc się z wybryków reszty, ale sama rzadko przyłączała się do błażeństw.

Tymczasem Pinky Brighton bombardował Matta pytaniami, nie dając mu jednocześnie szansy na udzielenie odpowiedzi.

- Czujesz się trochę nieswojo, co? - pytał na przykład Pinky, ale zanim Matt zdołał cokolwiek odpowiedzieć, Brytyjczyk ciągnął dalej. - My uważamy was, jankesów, za takich lepiej wychowanych Hunów!

- Albo rubasznym Kanadyjczyków - wtrącił inny Brytyjczyk.

Pinky pokiwał głową.

- Mówisz tym samym językiem, stary - wyjaśnił Pinky. - Czyli jesteś jednym z nas.

Nagle rozległo się niskie buczenie syreny, które systematycznie się nasilało.

- Start alarmowy! - wrzasnął Pinky Brighton, wybiegając z domku w towarzystwie reszty Brytyjczyków. Matt i Zwiadowcy Net Force ruszyli za nimi i już razem przecięli lotnisko,

gdzie czekały na nich myśliwce - uruchamiane silniki wypełniły powietrze zapachem spalin.

Matt wskoczył do kabiny wyznaczonego *Spitfire'a*, a jeden z mechaników pomógł mu zapiąć pasy i włożyć płócienną maskę tlenową. Kiedy odwrócił się w prawo, zobaczył w samolocie obok Marka Gridleya. Uniesionymi kciukami dał swojemu skrzydłowemu znak, że wszystko w porządku.

Kilka minut później dywizjon RAF-u wzbił się w niebo.

* * *

Gdy dotarli nad obszar patrolu, dywizjon połączonych sił rozpoczął obserwację. Daleko pod nimi, fale Kanału La Manche obijały się o bielejące w słońcu kredowe klify Dover. Niebo było błękitne, chmury białe i puchate, a wody Kanału przejrzyste i połyskliwe.

- Są - powiedział przez radio Pinky.

Matt próbował wypatrzeć wroga z kabiny. Nagle zobaczył rój dwusilnikowych bombowców *Heinkel He-111*, sformowany na niebie w idealny szyk.

Kiedy *Spitfire'y* doleciały do nieprzyjaciela, Matt był w stanie rozróżnić więcej szczegółów. Bombowce niemieckie to wyjątkowe samoloty. Miały długie, pękate kadłuby z owalnym szklanym nosem. Cała oszklona przednia część spełniała rolę kabiny załogi. Strzelcy, górny i dolny, strzegli samolotu przed atakiem z tyłu. Skrzydła samolotu były szerokie i zaokrąglone na końcach. Matt widział na nich czarne krzyże oraz swastyki na statecznikach pionowych.

- Ruszamy - zdecydował Pinky, tracąc nagle swój beztroski sposób bycia. - Uważajcie na nieprzyjacielskie myśliwce.

- Przyjąłem - powiedział Matt. - Dobra - odezwał się do swojej drużyny. - Miejcie oczy i uszy szeroko otwarte.

- Życzę szczęścia i udanego polowania. - Pinky odłączył się, obierając pierwszy cel.

- Biorę na siebie bombowiec po prawej - oznajmił Matt. Ale odpowiedź Marka Gridleya była bardziej niż gorączkowa.

- Na twojej szóstej, uważaj! - powiadomił Matta jego skrzydłowy, ostrzegając go przed nieprzyjacielskim samolotem na ogonie.

- Nurkują na nas myśliwce niemieckie - powiedział ponuro David Gray. - Trzymajcie się!

Ledwie David wypowiedział to ostrzeżenie, z nieba wystrzeliły pociski. Jeden czy dwa trafiły Matta w skrzydło, więc błyskawicznie uskoczył z linii strzału, a błękitny jednosilnikowy *Messerschmitt* śmignął mu tuż przy kabinie.

- Załatwię go - powiedział Mark, nie tracąc zimnej krwi. - Wy pilnujcie bombowców.

Zanim Matt zdołał odpowiedzieć, przed oczami wyrósł mu *Heinkel*. Matt ustawił swojego *Spitfire'a* dokładnie za ogonem bombowca i nacisnął spust. Był pewien, że trafił, ale nie dostrzegł żadnych zauważalnych zniszczeń, mijając *Spitfire'em* dużo wolniejszy niemiecki bombowiec.

- Dostałam! - krzyknęła w tym momencie Megan O'Malley.

Matt odszukał wzrokiem przyjaciółkę z Net Force i zobaczył, jak jej *Spitfire* spada korkociągiem w stronę Kanału La Manche, ciągnąc sobą smugę dymu i ognia. Jednemu z Niemcotów udało się trafić w jej zbiornik paliwa.

- Trzymam kciuki, Zwiadowcy - powiedziała spokojnie Megan, a jej samolot wyrwał się zupełnie spod kontroli i głośnym pluskiem uderzył o powierzchnię wody.

I było po Megan.

Matt skierował swoją maszynę z powrotem w stronę bombowców, będących właściwym celem symulacji.

Kilka sekund później *Spitfire*'y wdarły się w szyk bombowców, już w pierwszym podejściu rozpraszając formację Niemców.

Pinky Brighton zaliczył trafienie prawie natychmiast. Pociski z jego karabinów maszynowych przedziurawiły prawy silnik *Heinkela*, który wybuchł, a jego śmigło wirując spadło do Kanału. Tuż za nim podążył sam bombowiec, rysując na niebie groteskowo zgrabny łuk.

Matt wybrał cel, mając Marka Gridleya tuż przy skrzydle. Ustawił się za uciekającym bombowcem. Zdziwił się widząc nadlatujące pociski smugowe. Zapomniał o górnym strzelcu w pleksiglasowej osłonie na szczycie kadłuba *Heinkela*.

Matt zanurkował poniżej linii niemieckich pocisków, zaciskając drążek sterowy tak mocno, że aż pobiełały mu kostki u rąk. Następnie nacisnął spust. Salwa z ośmiu kaemów zatrzęsała *Spitfire*'em. Salwa przeszła nad lewym skrzydłem *Heinkela*, więc Matt lekko poruszył drążkiem sterowym w prawo, naprowadzając strumień ołowiu prosto na samolot wroga.

Kolejna seria roztrzaskała kadłub, i samolot rozpadł się na części. Ku całkowitemu zaskoczeniu Matta, Niemiec - pocieszał się w duchu, że to wirtualny pilot - próbował się wydostać. Jednak był zaklinowany przez roztrzaskane części swojego samolotu. Jego ciało bezwładnie spadało poprzez chmury. Nie otworzył spadochronu.

Matt znów przypomniał sobie poranny wykład. - Brytyjczycy musieli strącać dwa razy więcej Niemców, jedynie po to, żeby zachować równowagę liczebną. - Rzucił okiem na ziemię i przekonał się, że znów znajdują się nad brytyjskim terytorium. Nawet nie zauważył, kiedy przekroczyli linię brzegową.

Dostrzegł, jak kilku Brytyjczyków atakuje niemieckie myśliwce, a Pinky dziurawi *Messerschmitta*, który w płomieniach spada na ziemię. Tym razem pilotowi udało się wyskoczyć i jego spadochron leniwie opadał na zaorane pole daleko pod nimi.

Matt słyszał też, jak David i Andy porozumiewają się gorączkowo przez radio. Wyglądało na to, że całkiem nieźle sobie radzą.

- Trafiony! - oznajmił David. Kątem oka Matt dostrzegł, jak *Messerschmitt* wybucha w powietrzu. Pomarańczowa kula ognia rozświetliła niebo.

Andy, przyklejony do skrzydła Davida, również strzelał. W niecałe trzy sekundy strącił kolejny niemiecki myśliwiec. Wyglądało na to, że tym razem Zwiadowcy Net Force walczą doskonale w powietrzu i Matt poczuł prawdziwą dumę. Nagle przy skrzydle Matta pojawił się Mark. Matt odwrócił się do niego i pokazał mu uniesiony kciuk.

- Jak sobie radzisz, Mały? - spytał.

- Od tej pory nie nazywam się już Mały - odpowiedział triumfalnie Mark. - Zestrzeliłem niemiecki bombowiec, a potem mojego pierwszego *Messerschmitta*.

- Dobra robota - pochwalił go Matt.

- Zaczynam to lubić - powiedział Mark. - Szczerze mówiąc, mógłbym to robić cały dzień!

- Dobrze się składa - powiedział Matt, mrużąc oczy. - Pewnie się więc ucieszysz, kiedy ci powiem, że mamy towarzystwo.

Mark spojrział w lewo i zobaczył rząd pięciu *Messerschmittów Bf-109*, lecących od strony słońca prosto na nich.

* * *

Kiedy doktor Lanier gratulował Zwiadowcom Net Force ich najlepszego jak dotąd wyniku w symulacjach lotów, drużyna wyglądała tak, jakby przegrali wojnę.

Mieli ponure miny, kiedy Lanier odczytywał im wyniki, ale jeśli nawet doktor zauważył ich dziwną reakcję, nic nie powiedział, ku zadowoleniu Matta. I tak nie mogliby wytłumaczyć instruktorowi, co jest nie w porządku.

Nie ulegało wątpliwości, że Zwiadowcy Net Force dobrze się spisali. Matt, Mark i David wytrwali do końca symulacji. Andy też by przeżył, gdyby nie miał obsesji na punkcie Dietera Rosengartena. Pod sam koniec symulacji wypatrzył niemiecki myśliwiec i, mimo ostrzeżenia Davida Graya, ruszył za „baronem von Dieterem”.

I prawie natychmiast został zestrzelony.

Ale nawet ten cios w delikatne ego Andy’ego stracił na znaczeniu, kiedy Matt, Mark i David wrócili do świata rzeczywistego ze złymi nowinami. Nie widzieli ani śladu Julio Corteza, ani też jego pomarańczowo-czarnego myśliwca. Wszyscy trzej latali nad Wielką Brytanią, wypatrując na niebie swojego przyjaciela, aż symulacja została zakończona, a oni sprowadzeni z powrotem do rzeczywistości.

Wyglądało na to, że Julio zniknął, zupełnie, jakby nigdy go tam nie było.

09

Zwiadowcy Net Force udali się do domu zaraz po tym, jak poniedziałkowe seminarium dobiegło końca. Matt wyznaczył spotkanie po obiedzie, żeby dać im czas na zastanowienie się nad problemem. Wszyscy zamierzali się pojawić. Autobus był zatłoczony, więc nie rozmawiali o Julio.

Kiedy jechali przez przedmieścia, Matt prawie się nie odzywał. Pozostali Zwiadowcy Net Force wyczuwali jego rozpacz i nie zakłócali jego prywatności. Przez chwilę rozmawiali między sobą o głupstwach. Wkrótce jednak wszyscy umilkli zrezygnowani.

Matt wpatrywał się niewidzącym wzrokiem w mijane krajobrazy. Był zatopiony we własnych rozmyślaniach, targany wątpliwościami i obawami. Obawami o swojego przyjaciela i własne zdrowie psychiczne.

Wiem, że widziałem Julio w symulacji, pomyślał. Więc czemu się dziś nie pojawił? Te dwa pierwsze razy to nie była tylko moja wyobraźnia, sprowokowana zakłóceniami szczeliny.

Powtarzał sobie, że Mark Gridley widział to samo co on. Przynajmniej za pierwszym razem.

Ale Matt zdawał sobie również sprawę, że drugim razem tylko on spotkał się z Julio w symulacji bitwy o Midway.

Wiem, że tego nie zmyśliłem! Potem przypomniał sobie sfalszowane wiadomości na temat Julio i jego rodziny. W tym momencie zdał sobie sprawę, że Zwiadowcy Net Force zachowują się tak, jakby dawno już dowiódł swoich racji. I w pewnym sensie tak było - bo czy rząd Corteguay spreparowałby te wiadomości, gdyby Julio i jego rodzina cieszyli się wolnością? A jednak Zwiadowcy Net Force uwierzyli mu na słowo, że Julio ma kłopoty, zanim jeszcze zobaczyli ten sfalszowany reportaż.

Zwiadowcy Net Force mi ufają. Wierzą mi na słowo, że coś jest nie tak. Może na początku kwestionowali moje słowa i nawet kłócili się ze mną, ale końcowy wniosek jest taki, że moi przyjaciele mi ufają.

Ta świadomość poprawiła mu nastrój. Najważniejsza sprawa, to nie poddawać się. Matt wiedział, że coś wymyśli, a jeśli jemu się nie uda, to na pewno zrobi to któryś ze Zwiadowców Net Force.

On też im ufał.

* * *

Chociaż Matt poczuł się lepiej, reszta drużyny miała raczej podłe nastroje, które nie uległy poprawie, kiedy podłączyli się do komputerów i spotkali w wirtualnym Klubie Zwiadowców Net Force. Tym razem znajdowali się w obszernym pomieszczeniu, wyposażonym we wszelkie możliwe bajery, zaprogramowane przez uczniów, począwszy od ścian, bez przerwy zmieniających kolor, po szmerzące fontanny, ze strumyczkami wijącymi się pomiędzy siedzeniami, nie przeszkadzając przy tym nikomu w swobodnym oglądaniu jakichkolwiek obrazów.

Widoki, odgłosy i zapachy zdawały się stwarzać idealne warunki do spotkań i przemysleń. Było to radosne, absorbujące miejsce, ale tego dnia nic nie było w stanie poprawić humoru Zwiadowców Net Force.

- I co teraz? - spytała Megan, kiedy Matt oznajmił rozpoczęcie zebrania.

Pozostali wyczekująco patrzyli na niego, w nadziei, że zaproponuje im plan działania.

Matt spojrzał na nich. - Według mnie powinniśmy nadal starać się nawiązać kontakt z Julio, ale czekam też na wasze propozycje.

- Ja wciąż uważam, że trzeba ujawnić tę sprawę - powtórzył po raz kolejny Andy. Pozostali zaprotestowali, ale już nie tak zdecydowanie jak za pierwszym razem.

Matt zaczął się bać, że niebawem zlekceważą instrukcje Jaya Gridleya, zgodnie z którymi mieli nikomu o tym nie mówić, dopóki Net Force nie przeprowadzi własnego śledztwa.

Zresztą Matt też zaczął mieć wątpliwości. Chociaż nie ujawniał ich, to nie potrafił oprzeć się wrażeniu, że do tej pory Departament Stanu i rząd Corteguay wodzą wszystkich za nos. Ich taktyka grania na zwłokę zabierała tylko cenny czas, podczas którego nie wiadomo na co narażony jest Julio i jego rodzina. Może Zwiadowcy rzeczywiście powinni sami nagłośnić tę sprawę albo chociaż dać cynk prasie.

David Gray podzielał tę opinię i nie omieszkał poinformować o tym pozostałych.

- Dlaczego nie zaalarmujemy mediów? - powiedział. - Jestem pewien, że ktoś nas wysłucha. O Corteguay mówi się w wiadomościach; zawsze znajdzie się ktoś, kto zainteresuje się taką historią.

- Postępując tak, podejmujemy poważne ryzyko - ostrzegł ich Matt. - Możemy sprowokować rząd Corteguay do podjęcia bardzo drastycznych kroków, na przykład do usunięcia na dobre rodziny Cortezów i zatarcia w ten sposób śladów.

- Przecież już to zrobili - powiedziała Megan.

- Tak, ale może nie na dobre - jeszcze nie - powiedział Matt.

Nikt nie odzywał się przez chwilę. Zwiadowcy Net Force wciąż omawiali różne możliwości działania, kiedy przeszkodził im znajomy głos.

- Proszę o pozwolenie na przyłączenie się do spotkania - powiedział ku ogólnemu zaskoczeniu Jay Gridley. Szef Net Force prawie nigdy nie pojawiał się na tym poziomie Net

Force, nie wspominając już o Klubie Zwiadowców Net Force. Mimo że jego ton i sposób zachowania wskazywały na to, iż pojawił się tu prywatnie, Matt nie mógł pozbyć się wrażenia, że to niezapowiedziana inspekcja przełożonego.

- Udzielam zezwolenia, sir - powiedział Matt.

- Z przyjemnością - dodała Megan.

Szef Net Force usiadł i położył na stole przed sobą dwucalową ikonę infozbioru. Wszyscy rozpoznali logo „Washington Times” z tego dnia.

- Oczekiwałem, że zaraz po powrocie dostanę wasz raport.

Matt zmarszczył brwi. - Problem polega na tym, że nie mamy nic nowego. - Opowiedzieli mu o tym, że Julio tego dnia nie pojawił się w symulacji.

- Nie poddawajcie się - powiedział pan Gridley. - Mogło być ku temu wiele powodów. - Postukał palcem wskazującym w przyniesiony infozbiór. - Jak ten, na przykład.

Włożył infozbiór do komputera i zobaczyli w powietrzu stronę z gazety. Gridley wskazał ręką jeden z dużych nagłówków. Brzmiał on: ZNAJDŹMY ZAGINIONEGO KANDYDATA, a w podtytule pytano: JAK RAMON CORTEZ MOŻE WYGRAĆ WYBORY, NIE PROWADZĄC KAMPANII? Artykuł był napisany przez niejaką Carrie Page.

- Czy to dobrze, czy źle? - spytał Matt.

Jay Gridley zastanawiał się przez chwilę, zanim mu odpowiedział.

- W pewnym sensie artykuł ten wywiera presję na rząd Corteguay - powiedział wreszcie.

- Nie ma co do tego najmniejszych wątpliwości. Jednak presja ta może mieć pozytywne lub negatywne skutki. To zależy od Corteguauńczyków. Piłka znajduje się na ich połowie boiska.

- Założę się, że artykuł wywarł też presję na Departament Stanu - powiedziała Megan.

Gridley kiwnął głową i uśmiechnął się porozumiewawczo.

- Najwyraźniej tak - potwierdził. - Rozmawiałem z panną Page i ona jest zdania, że wygrała z Departamentem Stanu.

- W jakiej sprawie? - spytał David Gray.

- Od miesięcy starała się o wizę do Corteguay - wyjaśnił im Gridley. - Do tej pory bezskutecznie. Ale teraz uważa, że Departament Stanu w najbliższych dniach będzie zmuszony zorganizować wideokonferencję. Sprawą zaczynają się interesować media, a panna Page jest nieustępliwa. Żeby usatysfakcjonować ją i parę innych agencji informacyjnych, które zaczęły zadawać pytania, Departament Stanu stworzył kilka kanałów dyplomatycznych. Za kilka godzin dowiemy się, co z tego wynikło.

- Wideokonferencję można fałszować - powiedziała Megan. - Pamiętacie sprawę tego szefa zaibatsu * w Japonii? Ten holoimperator nabrał nas wszystkich, przynajmniej na jakiś czas.

- Racja - zgodził się Mark Gridley. - Ale to byli Japończycy. Mają jeden z najlepszych systemów VR na świecie. A tu mamy do czynienia z państwem Trzeciego Świata. Jak oni

* Japońskie określenie kartelu (przyp. red.).

mogą nas nabrać?

- Nie daj się zwieść pozorom, co do ich możliwości w VR - ostrzegł syna Gridley. - W przeszłości otrzymywali już pomoc. Od Cuba Libre i Azjatyckich Korsarzy.

Matt słyszał o obu tych organizacjach terrorystycznych. Cuba Libre składała się z oddanych wyznawców, którzy wciąż walczyli o sprawę Fidela Castro, od kiedy Castro i jego komunistów odsunięto od władzy i zesłano do Iraku.

Korsarze byli jeszcze bardziej radykalni. Wierzyli, że osiągnięcie jednostki staje się automatycznie własnością wszystkich - stąd wszelkie prawa autorskie i umowy handlowe traciły rację bytu.

Rzecz jasna, filozofia Korsarzy zakładała piractwo wszystkich możliwych wynalazków, które byli w stanie zdobyć. Ten rodzaj piractwa był zwykłą kradzieżą - najnowszym zakretem w historii komputerowych przestępstw.

- Cóż - zaczął Matt - jeśli Corteguańczycy są w stanie nas oszukać, kto im w tym przeszkodzi?

Jay Gridley spojrzał prosto na niego. - Ty - powiedział.

* * *

Godzinę po tym, jak skończyło się spotkanie Zwiadowców, Matt Hunter, który na prośbę Jaya Gridleya nie opuścił Klubu Zwiadowców Net Force, został wezwany do gabinetu szefa Net Force - osobiście. Po krótkiej podróży autobusem dotarł przed oblicze Gridleya.

- Matt - powiedział Gridley. - Poznaj pana Waltera Paulsona z Departamentu Stanu.

Wystarczyło, że Matt raz na niego spojrzał i uścisnął dłoń podejrzenie przypominającą węża, a już poczuł niechęć - co zresztą odziedziczył po ojcu - do typu absolwenta uniwersytetu zaliczanego do Ligi Bluszczowej*, którego Paulson był wzorcowym przykładem, aż po uniwersytecki krawat i tweedowy sweter ze skórzanymi łąkami na łokciach.

- Departament Stanu potrzebuje pańskiej pomocy, panie Hunter - powiedział Paulson, kiedy usiedli. - Mam nadzieję, że nam pan nie odmówi.

- Co mogę dla was zrobić? - spytał Matt.

- Jutro wieczorem organizujemy wideokonferencję z kilkoma członkami rodziny Cortezów - powiedział.

Mattowi serce mało nie wyskoczyło z piersi, chociaż na zewnątrz nie dał nic po sobie poznać.

- Ramon Cortez rozmawia z wybranymi przedstawicielami międzynarodowej prasy - mówił dalej Paulson. - A w związku z zaniepokojeniem, jakie wyraził pan Gridley, postanowiliśmy, że po tej wideokonferencji zorganizujemy drugą. Z pańskim przyjacielem, Julio Cortezem.

- I chcecie, żebym wziął w niej udział - dokończył Matt.

* Związek ośmiu elitarnych uniwersytetów na północnym wschodzie Stanów Zjednoczonych (przyp. red.).

- Między innymi, żeby rozwiać pańskie podejrzenia - odpowiedział Walter Paulson, kiwając głową.

- A co z moimi przyjaciółmi? - spytał Matt. - Czy oni też będą mogli w niej uczestniczyć?

Paulson pokiwał głową. - Pod warunkiem, że nie zarzucą go pytaniami. Będziemy mieli tylko kilka minut.

- To wystarczy - powiedział Matt.

- Departament Stanu ma jeszcze tylko jedną prośbę - dodał Paulson.

Matt i Jay Gridley czekali na jakąś niespodziankę.

- Wiemy, że panna Carrie Page, reporterka „Washington Times”, pragnęłaby wziąć udział w waszej konferencji. A potem chciałyby przeprowadzić wywiad z panem i pozostałymi Zwiadowcami Net Force.

W duchu Matt poczuł wielką ulgę.

- Nie ma problemu, panie Paulson - zgodził się.

Wtedy Walter Paulson wstał, dając znak, że spotkanie dobiegło końca.

- W takim razie, widzimy się jutro - powiedział. - O siódmej. Konferencja odbędzie się tutaj, w siedzibie Net Force. Czekam z niecierpliwością na spotkanie z państwem i na ostateczne zakończenie całej sprawy...

* * *

Dwanaście godzin później Zwiadowcy Net Force czekali przed jedną z większych sal konferencyjnych w siedzibie Net Force. Przechadzając się w pobliżu drzwi, Matt zastanawiał się, co się dzieje wewnątrz.

Jay Gridley wyjaśnił im, zanim wszedł do środka, że w tym momencie trwa pierwsza wideokonferencja z Ramonem Cortezem, ojcem Julio. Na tej zamkniętej sesji Ramon Cortez będzie odpowiadał na pytania kilku dziennikarzy, którzy następnie przekażą zdobyte informacje innym agencjom prasowym.

Kandydat na prezydenta będzie również obserwowany przez Lettie Hanratty, była amerykańska ambasador w Corteguay.

Żaden ze Zwiadowców Net Force nie został dopuszczony do tej oficjalnej konferencji. Mniej formalne spotkanie z Julio miało się odbyć po zakończeniu tej pierwszej części, więc trudno było przewidzieć, kiedy dokładnie się zacznie.

Czas trwania pierwszej konferencji już został przekroczony, więc Zwiadowcom Net Force nie pozostawało nic innego jak czekać na swoją kolej. Zniecierpliwienie zaczynało dawać im się we znaki. Szczególnie Matt nie mógł opanować zdenerwowania. Im dłużej czekał, tym bardziej się martwił.

Zastanawiał się, czy uda mu się przechytryć wrogi rząd. Tak wiele zależało dzisiaj od jego reakcji - może nawet życie Julio. Czy stanie się ofiarą rządowej maskarady? Czy też naprawdę będzie rozmawiał ze swoim najlepszym przyjacielem?

Mam nadzieję, że to drugie, pomyślał Matt. Ale nie mógł się pozbyć dręczących go obaw.

Po przeciwnej stronie korytarza siedziała Megan w towarzystwie Davida. W porównaniu z Mattem, obydwoje wyglądali na spokojnych. Pewnie, oni tylko mają się przysłuchiwać, zauważył zazdrośnie. Nie znali Julio tak dobrze jak ja.

Matt spojrzał na najmłodszego członka grupy. Na twarzy Marka widać było napięcie. Trzynastolatek znał Julio prawie tak dobrze jak Matt. Hunter liczył, że Małemu uda się wyczuć nosem oszustwo, które on sam może przeoczyć.

W tej chwili dwuskrzydłowe drzwi otworzyły się i z pomieszczenia wysypała się grupa reporterów zaciekle dyskutująca między sobą. Już zaczęli wysuwać wnioski na temat usłyszanych informacji.

Również Walter Paulson wyszedł z pomieszczenia razem ze swoim asystentem. Przeszedł obok Matta, nawet go nie zauważając, skupiony na rozmowie z reporterami, starając się wpłynąć na kształt artykułów, które niebawem zaczną pisać.

Z tego, co Matt słyszał, polityka Departamentu Stanu polegała na utrzymywaniu spraw pod kontrolą, a nie dotarciu do prawdy. Przestał słuchać tego człowieka. Woli sam wyrobić sobie opinię.

Następnie z sali konferencyjnej wyszedł Jay Gridley. Szef Net Force rozmawiał z wysoką, chudą jak szczapa kobietą o wąskiej twarzy, czuprynie siwych włosów i inteligentnych oczach. Matt od razu ją rozpoznał. Lettie Hanratty, była pani ambasador w Corteguay.

Kobieta uśmiechała się i Matt był ciekaw, czy to oznacza, iż jest zadowolona z przebiegu konferencji.

Jay Gridley kątem oka zobaczył Zwiadowców Net Force, ale nie mógł przerwać pani Hanratty, która z ożywieniem omawiała jakiś temat.

Nagle z tłumu reporterów wyłoniła się piękna, młoda kobieta, o krótkich rudych włosach. Miała na sobie obcisły kostium i buty na wysokich obcasach. Przepychała się przez tłum prosto do Matta. Zatrzymała się tuż przed nim.

- Ty musisz być Matt Hunter ze Zwiadowców Net Force - powiedziała zaskakująco dziewczęcym głosem. - Nazywam się Carrie Page. Jestem reporterką „Washington Times”.

Wyciągnęła rękę na powitanie. Miała silny, a mimo to kobiecy uścisk. Mattowi zaimponowało to połączenie. Kobieta wpatrywała się w niego pięknymi zielonymi oczami, jakby chciała zapamiętać jego rysy twarzy. Matt podejrzewał, że ma najwyżej dwadzieścia kilka lat - niewiele więcej od niego.

Po chwili to uważne spojrzenie zmieszało go i miał cichą nadzieję, że się nie zaczerwienił. Carrie Page odgarnęła kosmyk rudych włosów z czoła i podniosła swój komputer.

- Od kiedy znasz Julio Corteza? - spytała, przechodząc od razu do sedna. Odpowiadając, Matt wiedział, że nagrywa każde jego słowo.

Dociekliwa, pomyślał z podziwem Matt. Lubił to u kobiet.

* * *

Piętnaście minut później Walter Paulson wprowadził Zwiadowców Net Force, Jaya Gridleya i Carrie Page z powrotem do sali wideokonferencyjnej. Z powodu nietypowych zasad, rządzących kontaktami prasowymi z Corteguayem, używanie technologii VR podczas ich rozmowy było zabronione. Zezwolono na korzystanie tylko z technologii dwuwymiarowych. W związku z tym, uczestnicy konferencji mieli okazję zobaczyć niecodzienny obrazek, a mianowicie wielki ekran na ścianie, naprzeciw którego ustawiono wszystkie siedzenia w pomieszczeniu.

Przy tablicy kontrolnej siedział technik, czekając na sygnał do ponownego połączenia się z Corteguayem.

Wcześniej jednak Walter Paulson stanął przed nimi i powiedział:

- Ta rozmowa będzie trwała około pięciu minut. Mateo Cortez ma ograniczony dostęp do rządowego sprzętu wideo, a pierwsza konferencja trwała dłużej, niż się spodziewał.

Matt słuchał w skupieniu, ale w duchu aż się gotował. Mark Gridley siedział po jego prawej, a Carrie Page po lewej. Zignorowała wystąpienie biurokraty i nadal robiła notatki na swoim przenośnym komputerze. Bliskość tej uroczej dziewczyny wzmagiała jeszcze zdenerwowanie Matta, ale starał się zachować spokój.

Wreszcie Paulson skończył i kiwnięciem głowy dał znak technikowi. Mężczyzna przy tablicy kontrolnej jawnie zignorował urzędnika Departamentu Stanu i spojrzał wyczekująco na swojego szefa.

Jay Gridley również pokiwał głową i technik przystąpił do pracy.

W chwilę później na płaskim ekranie zawirowały kolory i, szybciej niż ktokolwiek się spodziewał, pojawił się Julio Cortez.

Obraz był dość wyraźny, ale dla Matta i jego przyjaciół, przyzwyczajonych do trójwymiarowych przekazów, trochę zaskakujący. Natomiast dźwięk nie pozostawiał nic do życzenia, i uczestnicy konferencji słyszeli nawet głosy ludzi pozostających w tle, poza kadrem.

Julio miał na sobie niebieską jedwabną koszulę i skórzaną kurtkę. Kiedy technik zakończył operację łączenia, Julio spojrzał prosto na Matta, siedzącego w pierwszym rzędzie.

- Matt, mi hombre - odezwał się Julio, mrugając okiem. - Jak się masz?

Zanim Matt zdążył odpowiedzieć, Julio zainteresował się kimś innym.

- To przecież Mały! - powiedział, pokazując na Marka. - Nie wyrosłeś za bardzo. Moja siostra, Juanita, wciąż by cię mogła rozłożyć na łopatki!

Mark się uśmiechnął, ale nic nie odpowiedział. Zgodnie z zaleceniami Waltera Paulsona, czekał na swoją kolej.

- U mnie wszystko w porządku, Julio - powiedział wreszcie ostrożnie Matt. - A u ciebie?

Jak sprawy w Corteguay?

- Ciekawy kraj - odparł Julio. - Są plusy i minusy. Jak Wszędzie.

Kątem oka Matt widział Marka zapatrzonego w ekran. Mały wciąż się uśmiechał, najwyraźniej przekonany, że ma do czynienia z prawdziwym Julio Cortezem.

- Szkoda, że nie widziałeś tutejszych komputerów, stary - powiedział Julio, przewracając oczami. - Wczoraj widziałem Mackintosha wyposażonego w jedną z tych starych myszy. Jakiś gość pracował na tym gruchocie, możesz w to uwierzyć? Mac nie był w muzeum, tylko w użytku!

Matt usłyszał, jak kilku Zwiadowców zachichotało cicho.

- Widziałem nawet stary edytor tekstu - ciągnął Julio. - Powiedziałem do gościa, który na nim pracował: „Hej, stary, czemu nie sprawisz sobie maszyny do pisania?”. A on na to serio, że ma maszynę w drugim pokoju, tylko dzisiaj nie jest mu potrzebna!

Julio na ekranie pokręcił głową i Matt rozpoznał jego charakterystyczny gest.

- Ale nie jest tak źle - ciągnął Julio. - Dziewczyny tu są fajne. A ponieważ mój ojciec kandyduje na prezydenta, traktują mnie jak gwiazdę filmową!

Wtedy Julio zmrużył oczy i spojrzał na Carrie Page.

- Widzę, że i ty nie tracisz czasu, Matt - powiedział z lekką zazdrością. - Przedstaw mnie pani, która siedzi obok ciebie.

Matt, niemal się czerwieniąc, przedstawił mu pannę Page. Dziewczyna kiwnęła mu głową na przywitanie, ale nic nie powiedziała, zostawiając cenny czas Mattowi i Zwiadowcom Net Force, jak życzył sobie przedstawiciel Departamentu Stanu.

- Brakuje nam ciebie, Julio - powiedział Matt.

- Mnie was też - powiedział Julio. - Jak tylko wybiorą mojego ojca na prezydenta, sprowadzę do Adello sprzęt VR i znów będziemy mogli się zobaczyć.

- Więc teraz nie masz możliwości skorzystania z technologii VR? - spytała Megan z drugiego rzędu.

Julio się uśmiechnął. - Cześć, Megan. Nie zauważyłem cię.

- Właśnie - wtrącił się Mark Gridley. - Jak dajesz sobie radę bez VR?

Julio pokręcił głową. - Z trudem. Brakuje mi symulatora lotów!

- Nie ma cię na zawodach Stulecia Lotnictwa Wojskowego - ciągnął Mark. - Przydałbyś się nam i to bardzo.

- Założę się, że beze mnie też sobie nieźle dajecie radę - odpowiedział skromnie Julio. - Nawet ty, Mały!

Mark się uśmiechnął. - Wczoraj zestrzeliłem *Messerschmitta* - pochwalił się.

- Brawo! - pogratulował mu entuzjastycznie Julio.

- Wciąż łapiemy się na tym, że chcemy wywoływać twój pseudonim, Julio - powiedział Matt neutralnym głosem. - Dopóki nie wyjechałeś, zawsze wiedzieliśmy, u kogo szukać ratunku.

- Nie martw się - odpowiedział Julio, odwracając się do nich plecami, żeby Zwiadowcy Net Force mogli zobaczyć napis na plecach jego kurtki. - As Asów niedługo znów będzie latał!

W tym momencie Matt poczuł, jak ściska mu się serce. Mark zeszywniał, ale zapanował nad mimiką. Matt też, chociaż było to bardzo trudne. Nagle Carrie Page wychyliła się na swoim krześle.

- Czy to twój pseudonim? - spytała niewinnie. - As Asów?

Obraz na ekranie pokiwał głową. - To ja! - odpowiedział. Dla Matta był to już tylko obraz - on i reszta Zwiadowców Net Force wiedzieli, że biorą udział w oszustwie.

Obraz na ekranie to nie ich przyjaciel.

Znak wywoławczy Julio brzmiał „Jefe”, a nie „As Asów”. Ten, kto urządził to przedstawienie, popełnił oczywisty błąd, sugerując się napisem na kurtce Julio.

Ktokolwiek z nimi rozmawiał, na pewno nie był ich przyjacielem, Julio Cortezem.

10

Gdy tylko farsa z wideokonferencją dla północnoamerykańskiej prasy dobiegła końca, Mateo Cortez został wezwany do ukrytego w dżungli kompleksu. Wezwanie było mu nie na rękę. Miał zbyt dużo pracy w Adello, żeby tracić długie godziny na podróż. Poza tym nie rozumiał, dlaczego jego mistrz chce go tak szybko ponownie widzieć.

Jednak Mateo Cortez został wyszkolony tak, żeby nie zadawać pytań, tylko wykonywać polecenia. Więc kiedy go wezwano, po prostu przyjechał.

I tym razem, jako środek ostrożności, wybrał starego, zdezelowanego *Hummera*, zamiast nowocześniejszego i wygodniejszego pojazdu wojskowego. Sam go prowadził. Czuł, że już zbyt wielu żołnierzy w stolicy wie o tym miejscu. Mateo uważał za niemądre skupianie uwagi na ośrodku, w którym tak ważną operację.

Wszędzie roi się od szpiegów, a jankeskie satelity są bardzo skuteczne. Oczywiście, Amerykanie musieliby najpierw wiedzieć, czego szukają, żeby zrobić z nich pożytek.

A, zdaniem Mateo, nie mieli zielonego pojęcia.

Dlatego, po podjęciu wszystkich tych środków ostrożności, Mateo przeżył szok, kiedy przybył na miejsce i zobaczył dużą, nowoczesną ciężarówkę, zaparkowaną przed betonowym bunkrem. Zdziwił się jeszcze bardziej na widok grupki techników, rozpakowujących pudła z supernowoczesnymi komputerami i wnoszącymi je do wnętrza.

Zauważył, że większość mężczyzn w białych kitlach była azjatyckiego pochodzenia.

Kiedy podszedł do bramy, żołnierze - kubańscy uchodźcy, jak się kiedyś dowiedział - którzy pilnowali tego miejsca, przepuścili go machnięciem ręki, nawet nie sprawdzając jego dokumentów, ani nie upewniając się, czy na tylnym siedzeniu albo w bagażniku jego pojazdu nie czai się grupa uderzeniowa obcego mocarstwa.

Co za niedbalstwo, pomyślał Mateo, kręcąc głową z niesmakiem. Co za niedbalstwo...

Strażnicy wyglądali na zmęczonych i zniecierpliwionych, co pozwalało mu się domyślać, iż to nie pierwsza ciężarówka, która pojawiła się tutaj pod jego nieobecność. Ta myśl go zaniepokoiła. Mateo zaklął, kiedy zaparkował *Hummera* i zobaczył ślady opon na rozjeżdżonej trawie.

Przynajmniej Kubańczyk, który wpuszczał go do bunkra, dokładnie go sprawdził. Poza tym Mateo czeka jeszcze skanowanie siatkówki, przed wejściem do windy, która zabierze go

do podziemi.

Kiedy dojechał na miejsce i drzwi windy rozsunęły się, spotkała go kolejna niespodzianka. Niegdyś przestronny korytarz, utworzony przez wypompowanie wód podziemnych, teraz zastawiony był błyszczącymi nowymi komputerami, podłączonymi do wspólnej sieci.

Siedem stołów z więźniami wciąż było na miejscu, ale w przeciwległym rogu groty zainstalowano zupełnie nowe stanowisko kontrolne. Po kobiecie myjącej więźniów nie było ani śladu, ale Mateo zauważył, że Cortezowie byli czysti i leżeli na nowych prześcieradłach. Wreszcie Mateo dostrzegł dwóch mężczyzn przy nowej konsolce. Zaciekawiony, podszedł do nich. Jednego z nich rozpoznał natychmiast. Nazywał się Sato, a tatuaże i brak małego palca lewej ręki zdradzał przynależność do Jakuzi. Z jego dossier Mateo dowiedział się, że ten człowiek to gangster z Osaki, płatny zabójca, mordujący swoje ofiary - ni mniej, ni więcej - tylko w sieci.

Takie przynajmniej krążyły o nim plotki.

Drugi mężczyzna, oceniając po ubraniu, prawdopodobnie był Kubańczykiem, chociaż Mateo go nie znał. Z obojętnym wyrazem twarzy, oparty o obudowę głównego komputera, rzucał lakoniczne uwagi do Sato. Kiedy mężczyzna odwrócił się, Mateo uświadomił sobie, że Kubańczyk jest narkomanem, uzależnionym od Drex-Dreamu, i że jest podłączony do systemu dawkowania, dostarczającego narkotyk bezpośrednio do jego kory mózgowej. Metalowo-lexanowy zbiorniczek, przymocowany do jego czaszki, błyszczał w sztucznym świetle.

Mateo poczuł ciarki na plecach.

Na początku stulecia, kiedy coraz większa część spraw zawodowych i rozrywki odbywała się za pomocą sieci, kilku badaczy medycznych dostrzegło w tym fakcie szansę na kolosalne zyski. Komputery myślały szybciej niż ludzie i, z nadejściem roku 2010, dalszy rozwój sieci ograniczało tylko jej najsłabsze ogniwo - korzystający z niej ludzie. Badacze doszli do wniosku, że jeśli uda im się opracować i opatentować substancję, przyspieszającą ludzkie procesy myślenia bez skutków ubocznych, staną się bogatsi od Billa Gatesa. Biznesmeni, handlowcy, profesjonalni gracze i amatorzy - każdy, kto regularnie korzysta z sieci - zapłaci nawet największe pieniądze za substancję, dającą przewagę nad konkurencją.

W wyniku badań otrzymano narkotyk o nazwie Drex-Dream. W odróżnieniu od pozostałych narkotyków, zdolnych wpływać na możliwości przetwarzania danych przez mózg, Drex-Dream radykalnie skracał czas przyswajania informacji, poprawiał szybkość przekazu informacji przez system nerwowy, umiejętność koncentracji i zapamiętywania, bez wpływania na tętno i ciśnienie krwi oraz bez pozostałych typowych, negatywnych skutków ubocznych podobnych substancji.

Wczesne testy wypadły obiecująco. Po ich zakończeniu, dwie osoby, biorące w nich udział, zginęły podczas próby włamania do laboratorium po nową dawkę narkotyku. Trzy

kolejne wpadły w depresję maniacką. Każdy uczestnik testów został uzależniony i nie był w stanie egzystować w realnym świecie bez stałych dawek Drex-Dreamu. W związku z tym urząd federalny, nadzorujący jakość żywności i lekarstw, nie wydał zezwolenia na produkcję tej substancji i badacze zajęli się czymś innym. Ale jeden z handlowców zdecydował, że jego przyszłość tkwi w Drex-Dreamie i wszedł z nim na czarny rynek.

Kiedy testowano Drex-Dream, stosowano go w dawkach klinicznych. W momencie, gdy kilku handlarzy narkotyków wyszło z nim na ulicę, ograniczenie to przestało obowiązywać. Ci, którzy zażywali Drex-Dream w dowolnych dawkach, twierdzili, że haju nie da się opisać. Już po jednej dawce uzależniali się na całe życie.

Większość uzależnionych od tego narkotyku umierała dość szybko. Pozostając pod wpływem Drex-Dreamu, nie jedli, nie pili ani nie spali. Umierali z głodu lub pragnienia, mając dosłownie w zasięgu ręki produkty potrzebne im do przetrwania.

Mateo zauważył, że Kubańczyk miał na dozowniku czerwony świecący zegar cyfrowy, automatycznie wstrzykujący mu narkotyk w określonych dawkach. Był to jeden ze sposobów, w jakie uzależnieni od Drex-Dreamu narkomani kontrolowali swój nałóg, ale do czasu. Już niebawem Kubańczyk nie da rady oprzeć się pokusie i przejdzie na dozowanie ciągłe. Działając pod wpływem tego narkotyku, będzie w sieci nieludzko szybki, inteligentny i obdarzony nieprawdopodobnym refleksem. A w kilka tygodni później umrze z głodu lub pragnienia.

- Widzę, że poznałeś już naszych nowych sojuszników - odezwał się za jego plecami mistrz. Mateo odwrócił się do niego.

Przełożony uśmiechał się szeroko, A - Jak przebiegła konferencja? - spytał.

- Holograficzny Ramon nabrał wszystkich, nawet tę Hanratty - powiedział Mateo. - Co do hologramu Julio... tego nie jestem pewien.

- Myślisz, że ci chłopcy nas przejrzeni? - spytał niedowierzająco jego mistrz.

Mateo odpowiedział po chwili zastanowienia.

- Myślę... myślę, że nadal mają wątpliwości. Ale nic konkretnego, żadnych dowodów. Na to jesteśmy za dokładni.

- Nie dziwi mnie to - odpowiedział mistrz. Mateo znów spojrzał na dwóch obcych, bojąc się nawet spekulować na temat ich roli w całej sprawie albo, co gorsza, spytać o to swojego mistrza. Gdy Mateo spojrzał na przełożonego, ten wciąż się do niego uśmiechał, co zdenerwowało go jeszcze bardziej.

- Ostatnim razem, kiedy tu byłeś, powiedziałem ci, że podejrzewam Julio o ucieczkę - powiedział mistrz. - Na szczęście, automatyczny system bezpieczeństwa poradził sobie z jego umysłem. Niestety, program nie potrafi ustalić, dokąd Julio uciekł, i jak mu się to w ogóle udało.

Mistrz wbił wzrok w Mateo. - Jak myślisz, dokąd uciekł twój bratanek, Mateo? - spytał.

Młodszy mężczyzna zamrugał oczami, po czym wzruszył ramionami. - Nie jestem

pevien - powiedział wreszcie. - Prawdopodobnie do komputerów Departamentu Stanu. Do mediów, a może nawet do Net Force lub FBI.

- A ja sądzę, że uciekł, żeby się spotkać z tymi chłopcami - powiedział mistrz. - Przyjaciółmi z grupy Zwiadowców Net Force.

- W takim razie, ta konferencja mogła być błędem - powiedział Mateo. - Może te dzieciaki teraz nabrały podejrzeń.

- Już przedtem coś podejrzewały - odparł mistrz. - Twój bratanek, Julio, skontaktował się z nimi, tego jestem pewien!

Mateo ponownie spojrział w kierunku dwóch nieznanymych mężczyzn. Japończyk beznamiętnie wpatrywał się w przestrzeń, ignorując otoczenie. Drugi mężczyzna oparł się o szafkę i kontemlował coś, co tylko on widział.

- Dlatego są tu ci zabójcy? - spytał Mateo.

Jego mistrz wyciągnął rękę i poklepał Mateo po plecach, jak wyjątkowo bystrego pieska.

- Tak, jak ci ostatnio obiecałem - powiedział mistrz, wskazując na dwóch mężczyzn - ci dwaj są tutaj, żeby załatwić sprawę przyjaciół Julio w świecie zewnętrznym. - Mistrz znów się uśmiechnął, przez co upodobił się do okrutnego drapieżnika. - Wirtualni zabójcy - wyszeptał. - Najlepsi, na jakich stać naszych sponsorów.

Podłączony do dozownika mężczyzna nagle zajęczał, po czym zaczął chichotać jak szaleniec.

* * *

Zwiadowcy Net Force spędzili w Klubie wiele godzin po zakończeniu konferencji, bez końca omawiając następne posunięcia. Ich próby przekonania dorosłych, że coś jest zdecydowanie nie w porządku, spełzły na niczym, jeśli nie liczyć Jaya Gridleya, który obiecał to sprawdzić, ale nie mógł dać im słowa, że podejmie jakieś dalsze kroki. Najbardziej odporni na argumenty Zwiadowców byli ludzie z Departamentu Stanu. Jeden nawet oskarżył ich, że chcą zyskać rozgłos w mediach kosztem Julio i jego rodziny. Stało się jasne, że jedynie Zwiadowcy Net Force wierzą, że ich przyjaciel ma kłopoty. I jeśli chcą temu zaradzić, muszą zdobyć niepodważalne dowody. Tylko tak mogą uratować Julio. Jednak opinie, co do konkretnego planu działania, były bardzo podzielone.

Gdy tak dyskutowali, Megan O'Malley wyłączyła się na chwilę i zatonęła we własnych myślach.

Gdzie przetrzymują Julio? Jak można go uwolnić? Co się stanie, kiedy wybiorą prezydenta Corteguay? I czy efekt końcowy będzie inny, jeśli Ramon Cortez wygra wybory?

To tylko niektóre pytania, które dręczyły Megan, słuchającej jednym uchem dyskusji pozostałych kolegów.

Mimo iż Zwiadowcy Net Force przez kilka pierwszych godzin zaimprovizowanego spotkania omawiali plany działania, wciąż nie zdecydowali się na nic konkretnego.

Wreszcie Matt i Mark - zupełnie jakby uczestniczyli w stypie po Julio Cortezie - zaczęli wspominać ich przyjaźń i miłość młodego Corteguńczyka do lotów w symulatorach. W końcu rozmowa zesłała na zeszłoroczne zawody Stulecia Lotnictwa Wojskowego, w których Julio zajął drugie miejsce. Był jedynym Zwiadowcą Net Force, który rok temu uczestniczył w zawodach. Dzięki niemu, w tym roku sprawy wyglądały już inaczej. Matt żałował, że nie walczył w powietrzu z przyjacielem u boku, ale zeszłego lata podróżował wraz z rodziną. Mark „Mały” Gridley też wziąłby udział, ale do rok temu był na to za młody.

- Czy Dieter Rosengarten walczył w zawodach rok temu? - spytał Andy Moore.

- Nie wydaje mi się - odpowiedział Matt, kręcąc głową.

- Ale był taki Rosjanin, nazywał się Siergiej, który wszystkim dał popalić. Był prawie tak dobry, jak Paweł Iwanowicz, zwycięzca! - Matt zachichotał. - Cóż, Siergiej był niezły, ale nie tak dobry jak Julio - przypomniał sobie. - Pod koniec zawodów, w scenariuszu bośniackim, Julio zniszczył idealny wynik Siergieja, bo go zestrzelił. Jedyny lepszy wynik miał więc Paweł Iwanowicz. Przez Julio, Siergiej stracił szansę na trofeum Asa Asów. Iwanowicz zajął pierwsze miejsce, a Julio i Siergiej mieli po jednym zestrzeleniu, ale ponieważ to Julio załatwił Siergieja, więc zajął drugie miejsce, a Siergiej trzecie.

Megan uśmiechnęła się. - Założę się, że dał też popalić Japończykom w scenariuszu Pearl Harbor - powiedziała, włączając się do rozmowy.

Matt pokręcił przecząco głową. - Nie brał udziału w tej symulacji. Ani w bitwie o Anglię.

Nagle coś zaskoczyło w głowie Megan. Wyprostowała się nagle. - W których symulacjach brał udział rok temu? - spytała. - Ile symulacji wypróbował?

Matt znał ten wyraz twarzy u Megan. Coś jej świtało. Dokładnie przemyślał swoją odpowiedź.

- W pierwszej rundzie brał udział w pięciu symulacjach - powiedział w końcu. - Najpierw w „Czerwonym Baronie”, potem w „Bitwie o Midway”, „Bombardowaniu Europy”, „Bośniackim Kryzysie 2007 roku” i w „Wojnie południowoafrykańskiej 2010 roku”.

- A w tym roku Julio pojawił się w „Czerwonym Baronie” i „Bitwie o Midway”... - myślała głośno Megan.

Matt otworzył szerzej oczy.

- Ale nie w „Pearl Harbor” ani w „Bitwie o Anglię”! - powiedział. - Myślisz, że...

- Myślę, że Julio pojawia się tylko w tych symulacjach, w których już uczestniczył! - zawyrokowała Megan. - Dlatego nie widzieliśmy go tamtego dnia. Nigdy nie brał udziału w symulacji bitwy o Anglię.

- To by pasowało! - powiedział Mark Gridley. - To musi być prawda. Pomyślcie tylko. Sami wiecie, jak to jest, kiedy po raz pierwszy wypróbujecie nowy program VR. Robicie błędy, nie wykorzystujecie wszystkich możliwości, czasem nawet zostajecie zestrzeleni, bo zrobiliście coś głupiego. Zawsze trzeba trochę czasu, żeby oswoić się z programem.

- Ale jak już nabierze się wprawy, zaczyna być coraz łatwiej, aż staje się to niemal rutyną

- powiedział David Gray. - Julio i tak ma dużo na głowie, więc nie chce dodawać sobie stresów. To nie może być zwykły zbieg okoliczności.

Nagle Matt zmienił się na twarzy. Megan zauważyła to natychmiast.

- Co się stało? - spytała.

- Nie mamy w harmonogramie „Bombardowania Europy” - powiedział. - W następnej kolejności mamy odbyć „Aleję MiG-ów”, symulację wojny koreańskiej.

- A dwie pozostałe symulacje, w których Julio uczestniczył podczas pierwszej rundy? - spytał Andy. - Co z Bośnią i wojną południowoafrykańską?

Matt kiwnął głową. - Bierzemy udział w symulacji Bośni. Poza tym, wszyscy muszą wziąć udział w wojnie południowoafrykańskiej - powiedział. - Wojna południowoafrykańska ma najnowocześniejsze myśliwce.

- W takim razie, musimy znaleźć sposób, żeby dostać się do symulacji „Bombardowania Europy” - powiedziała Megan.

Ale Matt pokręcił przecząco głową.

- Nie da rady - powiedział. - Kolejność jest ustalona z góry. Musimy przejść przez symulację wojny koreańskiej albo nas zdyskwalifikują. - Wzruszył ramionami. - Nie można wybrać nic w zastępstwie, chyba że tak zdecyduje personel Ośrodka. To nie zależy od nas.

- A jeśli stanie się coś złego? - spytał Mark z szatańskim uśmiechem. - Coś tak niedobrego, że symulacja wojny koreańskiej nie będzie nadawała się do użytku?

Andy Moore spojrział na Małego. - Masz programy, które mogą coś takiego zrobić? - spytał.

- Nie - odpowiedział Mark. - Nie jestem głupi. I słyszałeś, co mówił mój tata.

Andy pokiwał głową.

- Ale znam kogoś, kto ma odpowiednie programy - dokończył Mark. - I jeśli ją grzecznie poprosimy, może nam pomóc.

* * *

Kiedy Mark opowiadał Joan Winthrop o wnioskach, do jakich doszli Zwiadowcy Net Force, zauważył, że uwierzyła w prawdziwość ich argumentów. Przyznała nawet, że ich rozumowanie jest logiczne, biorąc pod uwagę wszystkie niewiadome, dotyczące dziwnego przypadku Julio.

Kiedy Mark skończył wyjaśniać sprawę, przyszedł czas, żeby odsłonić pozostałe karty, a raczej rzucić prawdziwą bombę.

- Zastanawialiśmy się - zaczął swoim najbardziej niewinnym i ujmującym głosem - czy nie udałoby się nam wymyślić sposobu zawieszenia symulatora wojny koreańskiej.

- Właśnie - wtrącił Matt. - Nic drastycznego. Po prostu unieruchomić go na dzień czy dwa...

- Wtedy pewnie przydzieliliby nas do symulacji „Bombardowanie Europy” - dodał David

Gray.

- A jestem pewna, że tam spotkamy Julio - dokończyła Megan.

Joan dokładnie przyjrzała się ich ożywionym twarzom i jasno zdała sobie sprawę, że została wciągnięta w pułapkę i przegłosowana.

- Nie podoba mi się to - powiedziała.

- Prosimy - zajęczał Mark. - Prosimy prosimy prosimy.

Jego komiczne błaganie rozśmieszyło Joan i pozostałych Zwiadowców Net Force. Wyglup Marka był celowy. Zdaniem Gridleya juniora rozbawiona Joan była łatwą zdobyczą.

- Dobrze już, dobrze, ale odmawiam zrobienia jakichś trwałych szkód - zgodziła się w końcu. - I będę potrzebowała waszej pomocy.

- Zgadząmy się na wszystko - zaofiarował się Matt. - Wszyscy.

- Potrzebny mi tylko jeden z was - powiedziała Joan.

- Który? - spytał zaciekawiony Mark.

- Ty, Mark - odpowiedziała mu Joan. - Musisz mi opowiedzieć wszystko, co wiesz o systemie - i pomóc opracować względnie nieszkodliwego wirusa komputerowego, coś z dołączonym regulatorem czasowym, żeby w określonym terminie wszystko wróciło do normy. Jeśli mam unieruchomić ten symulator, potrzebuję wszelkich możliwych informacji, które pozwolą mi przywrócić jego pierwotny stan.

Mark Gridley głośno przełknął ślinę i pokiwał głową.

* * *

Mark Gridley skończył mówić i z niecierpliwością oczekiwał reakcji Joan Winthrop. Właśnie wyjaśnił jej, jak zaprogramował wirusa i jak on zadziała w symulatorach lotów. Nie przyznał się jej, że tego cyberwirusa opracowywał całą noc, i że była to najtrudniejsza rzecz, jaką w życiu zrobił.

- Nie chciałabym mieć w tobie nieprzyjaciela podczas cyberwojny - powiedziała po chwili Joan.

To krótkie stwierdzenie napełniło Marka dumą. Joan nigdy nikomu nie powiedziała takiego komplementu, więc Mark pławił się w jej pochvale.

- Jesteś gotowy do wprowadzenia wirusa do systemu? - spytała.

Mark kiwnął głową.

Wydała komputerowi polecenie. W VR pojawiła się ikona, przedstawiająca wielką strzykawkę. Mark i Joan przyglądali się, jak strzykawka napełnia się programem wirusowym, aż staje się czerwona, sygnalizując, że cały wirus został ściągnięty przez system wprowadzający.

Przed ich oczami zaświeciło się słowo AKTYWNY.

- Teraz musimy tylko pokonać ścianę ognia Ośrodka - oznajmiła Joan. - Dziś rano trochę nad tym pracowałam.

Mark zorientował się, że Joan znalazła furtkę w systemie, pozostawioną tam przez programistę, który go zaprojektował. Wpisała w odpowiedniej kolejności imiona jego dzieci i zwierząt domowych - niesamowite, do czego człowiek potrafi się dogrzebać - i systemy ochronne zaczęły rozpływać się na ich oczach. Strona kontrolna symulatora Ośrodka otworzyła się prawie natychmiast. Każda symulacja ma odrębne oprogramowanie, dzięki czemu ich następne zadanie stawało się o wiele prostsze.

Obawiając się, że ktoś ich namierzy, Joan szybko ściągnęła symulację wojny koreańskiej i otworzyła ją. Następnie skierowała igłę w sam środek programu symulacji lotów.

- Jesteś pewien, że nie narobimy trwałych szkód? - spytała.

Mark pokręcił głową. - Ten wirus ulegnie samozniszczeniu za niecałe dwadzieścia cztery godziny - powiedział z dumą. - Poprosiłem ojca, żeby go sprawdził i powiedział, że jest w porządku.

- Jak dwudziestoczwierogodzinna grypa - zaśmiała się Joan.

Mark pokiwał głową.

- No to ognia! - zdecydowała Joan, po czym spojrzała na Marka. - I nie rób tego więcej, chyba że za zgodą ojca, dobrze? - poprosiła go.

Chłopiec zgodził się skinieniem głowy. Doskonale pamiętał wyraz twarzy ojca, kiedy wyszło na jaw, czym się ostatnio zajmował jego syn.

Joan umieściła igłę w symulacji, wstrzykując wirusa do oprogramowania, zamknęła program i zaczęła skanować katalogi komputera symulacji.

- Co robisz, Joan? - spytał Mark.

- Zastawiam kilka małych pułapek. Nie chcemy, żeby ściągnęli dobrą kopię tej symulacji z zapasowych infobiorów, prawda? - I z uśmiechem, jaki mógłby mieć kot, który znalazł się w ptaszarni, Joan zabrała się do pracy.

Następnego ranka, kiedy Zwiadowcy Net Force zebrali się w pracowni seminaryjnej Międzynarodowego Ośrodka Edukacji, przywitał ich ponury doktor Lanier.

- Zwiadowcy Net Force, muszę was bardzo przeprosić - zaczął ze szczerym smutkiem. - Ale napotkaliśmy kolejny problem. Tym razem w symulacji wojny koreańskiej.

- O, nie - powiedział Andy Moore z wyjątkowo przekonującym rozczarowaniem w głosie. - Chce pan powiedzieć, że nie możemy z niej korzystać?

Doktor Lanier pokiwał głową. - Obawiam się, że nie - potwierdził. - Mamy z nią prawdziwy problem, nad rozwiązaniem którego pracujemy obecnie. Producent jeszcze dziś wieczorem dostarczy nową kopię oprogramowania - ciągnął doktor. - Ale myślę, że mam dla was ciekawą propozycję.

Doktor Lanier wcisnął guzik na podium, przygaszając światła. Nad ich głowami pojawił się ogromny hologram, przedstawiający formację czterosilnikowych bombowców, eskortowanych przez myśliwce.

- Myślę, że spodoba wam się nasza zastępcza symulacja - powiedział z nadzieją w głosie

doktor Lanier. - Chodzi w niej o śmiałe dzienne bombardowania nazistowskich Niemiec...

11

- W 1943 roku Ósma Armia Powietrzna Stanów Zjednoczonych z baz w Anglii rozpoczęła intensywne dzienne bombardowania Niemiec - opowiadał doktor Lanier, nie uciekając się do pomocy Sieci Nauczycielskiej.

Za jego plecami na wielkim ekranie, na którym wyświetlał się czarno-biały płaski film, pojawiły się ogromne, cztero-silnikowe bombowce *B-17 Flying Fortress*, a raczej całe ich setki, lecące w szyku nad Europą.

- Tysiące samolotów, zarówno ciężkich bombowców, jak i myśliwców eskorty, codziennie wykonywało naloty, jeśli tylko pozwalały na to warunki meteorologiczne. Podczas każdej misji zrzuciły tony bomb burzących i zapalających na niemieckie fabryki, obiekty wojskowe, sieć kolejową oraz na niemieckie miasta i wsie - komentował doktor Lanier. - Bombowce takie jak *B-17 Flying Fortress* oraz *B-24 Liberator*, latały nad terytorium wroga, niejednokrotnie na granicy swojego zasięgu. Przeciwno sobie miały morderczy ogień przeciwlotniczy oraz roje myśliwców.

Na płaskim ekranie ukazał się *B-17* z płonąącym skrzydłem, które następnie odpadło i poleciało ku ziemi. W dalszej części filmu Zwiadowcy zobaczyli, jak, nie wiadomo skąd, pojawiają się niemieckie myśliwce i atakują amerykańskie samoloty. Patrzyli na eksplodujące bombowce. I jeszcze jeden *B-24*, spadający bezwładnie, z palącą się kabiną, aż za dokładnie ilustrujący niebezpieczeństwa czyhające na ludzi, którzy służyli w Lotnictwie Armii - bo tak nazywano tę formację, zanim powstał odrębny rodzaj sił zbrojnych, czyli Siły Powietrzne Stanów Zjednoczonych.

- Straty załóg bombowców były astronomiczne - mówił ponuro doktor Lanier. - W przypadku każdego bombowca, który spadał na terytorium wroga, dziesięciu ludzi ginęło lub dostawało się do niewoli.

Na ekranie pojawili się jeńcy wojenni, uwięzieni za ogrodzeniem z drutu kolczastego oraz drastyczny obraz martwego członka załogi Latającej Fortecy, leżącego obok szczątków zestrzelonej maszyny.

- Siedmiodniowa seria nalotów na ważne cele, nazwana przez alianckie dowództwo „Wielkim Tygodniem”, przyniosła straty dochodzące do stu samolotów dziennie, od piątej rano do siódmej wieczorem - opowiadał dalej doktor Lanier. - To ponad tysiąc zabitych lub

wziętych do niewoli lotników - dodał cicho.

Megan niespokojnie poruszyła się na swoim siedzeniu, patrząc na materiał filmowy i słuchając wykładu. Choć często marzyła o tym, żeby planować operacje na dużą skalę, jednak rzadko brała pod uwagę związane z tym straty w ludziach. Teraz otrzymała gorzką lekcję uświadamiającą, iż w takich sytuacjach ma się do czynienia z prawdziwymi istotami ludzkimi - nie liczbami w dokumentach planu misji - żołnierzami, którzy w rzeczywistości wprowadzają ten plan w życie. Jeśli kiedyś spełni swoje marzenia, wielu ludzi, wysłanych przez nią na niebezpieczną akcję, wróci z obrażeniami albo nie wróci wcale.

- Podczas drugiej wojny światowej w Anglii służyło ponad pół miliona amerykańskich lotników - powiedział doktor Lanier. - Wielu z nich nigdy nie wróciło do domu.

Matt, Mark, Megan, David, a nawet Andy Moore osłupieli na widok niekończących się rzędów białych krzyży - amerykańskich grobów na francuskiej ziemi. Na płaskim ekranie pojawiły się kolejne dramatyczne obrazy.

Matt pomyślał o swojej matce, która większą część jego dzieciństwa spędziła z dala od rodziny, pilotując myśliwce startujące z lotniskowców. Matt i ojciec bardzo za nią tęsknili. Ale Marissa Hunter poświęciła o wiele mniej, niż ci, którzy poświęcili wszystko w połowie zeszłego stulecia, w walce z tyranią podczas jednej z najdłuższych i najbardziej krwawych wojen w historii ludzkości. Matt zdał sobie też sprawę, że jego matka, jak piloci podczas drugiej wojny światowej, każdego dnia musi żyć ze świadomością, iż nagle może zostać wezwana do służenia krajowi - i nie wrócić. To była przerażająca myśl i Matt natychmiast odwrócił się, żeby spojrzeć na swojego przyjaciela i Zwiadowcę Net Force, Andy'ego Moore'a.

* * *

Andy żyje ze świadomością tej straty, zdał sobie sprawę Matt.

Andy był bardzo poruszony dramatycznym materiałem filmowym, chociaż nic po sobie nie pokazał. Nie chciał, żeby inni pomyśleli, że jest słaby.

Do tej pory traktował seminarium Stulecia Lotnictwa Wojskowego jak grę. Świetnie się bawił na tych zawodach, natomiast edukacyjny aspekt seminarium miał dla niego o wiele mniejsze znaczenie. Ale oglądanie samolotów spadających z nieba, wiedząc, że lotników wewnątrz tych maszyn czeka pewna śmierć - albo, co czasem bywało gorsze, los jeńca wojennego - przypomniało Andy'emu, że ponad osiemdziesiąt lat temu ludzie oddawali własne życie walcząc z Niemcami.

Materiał filmowy, który obejrzał tego dnia, przypomniał mu również o tym, czego jego własny ojciec dokonał dla kraju. Była to prawda, o której Andy starał się nie myśleć. Nie widział sensu w zastanawianiu się: „Co by było gdyby”.

Ale czasem, kiedy widział Marka z jego ojcem albo patrzył, jak Matt dogaduje się ze swoim tatą, Andy odczuwał wielki brak ojca, którego przecież prawie nie znał.

Ojca, który oddał życie dla ojczyzny.

Miało to miejsce podczas niepewnego zawieszenia broni po wojnie południowoafrykańskiej w latach 2010-2014. Grupa amerykańskich żołnierzy sił pokojowych została zaatakowana i odcięta przez rebeliantów pod Mandelatown. Wysłano śmigłowce ratunkowe, a ewakuacją przeprowadzaną pod gęstym nieprzyjacielskim ostrzałem dowodził młody pułkownik - Robert Moore. Pułkownik dowiedział się o plutonie amerykańskich Rangersów, którzy znaleźli się w okrążeniu, więc poprowadził tam swoich ludzi, żeby ich wydostać. W bardzo ciężkich walkach, pluton udało się wyswobodzić, ale napór przeciwnika był tak silny, że ktoś musiał zostać i osłaniać ich odwrót. Tym kimś był pułkownik Robert Moore, ojciec Andy'ego. Zginął tego dnia, na krwawym, afrykańskim polu bitwy.

Strata ojca zostawiła w życiu Andy'ego wielką pustkę, której nic nigdy nie wypełni. Wszyscy mówią, że mój ojciec tak dbał o życie innych, że poświęcił swoje własne, żeby ich ocalić, pomyślał smutno Andy. Ale tato pewnie nie dbał o mamę i o mnie. Bo inaczej, czemu zginął ratując ludzi, których nawet nie znał?

Jak ojcu może bardziej zależeć na obcych niż na własnej rodzinie? - zastanawiał się.

Nagle zauważył, że Matt Hunter pilnie mu się przygląda. Szybko odsunął od siebie tę myśl, zanim ból i tęsknota odbiją się na jego twarzy. Siłą woli skierował swoją uwagę z powrotem na słowa doktora Laniera.

- Kiedy nadszedł 1943 rok, szala wojny nad Europą przechyliła się na stronę bombowców alianckich, które nie latały już samotnie przeciwko myśliwcom wroga - powiedział doktor Lanier. - Na pomoc przyszli im „Mali Przyjaciele”.

Po płaskim ekranie przeleciał jednosilnikowy myśliwiec, strzelając z kaemów. Obrazy szybko następowały po sobie. W dramatycznej ciszy zobaczyli na ogromnym monitorze ujęcia z fotokarabinu, rejestrujące zestrzelenia niemieckich samolotów, z których nierzadko w ostatniej chwili wyskakiwał pilot.

- Pierwszym amerykańskim myśliwcem eskortowym, który pojawił się nad Europą był *P-47 Thunderbolt* - powiedział im Lanier, podczas gdy na monitorze wyświetlono obraz pękatego myśliwca z tępym nosem i czterołopatowym śmigłem. - I chociaż *Thunderbolt* był wytrzymały i zwrotny, miał ograniczony zasięg i nie mógł ochraniać bombowców do samego celu. Pamiętajcie - zwrócił się do nich doktor Lanier - że to czasy przed tankowaniem w locie.

Pojawił się kolejny obraz i Matt, David oraz Andy natychmiast rozpoznali elegancki myśliwiec w kolorze polerowanego aluminium.

- Kolejne wojny zmienił *P-51 Mustang* powiedział doktor Lanier. - Dzięki wewnętrznym zbiornikom i odrzucanym zbiornikom paliwa pod skrzydłami, *P-51* mógł dolecieć z Wielkiej Brytanii aż do Polski, czyli pokonać trasę niemal dorównującą trasie ochraniających bombowców.

Pojawił się nowy obraz, na którym zaprezentowano serię różnych samolotów. Wszystkie miały czarne krzyże na skrzydłach i swastyki na ogonach.

- Niemcy robili co mogli w obliczu sił, których nie byli w stanie pokonać. Samoloty alianckie bombardowały Niemcy dwadzieścia cztery godziny na dobę: Brytyjczycy nocą, Amerykanie za dnia.

Na ekranie pojawił się zgrabny niemiecki myśliwiec.

- Pojawienie się w 1941 roku *Focke-Wulfa FW-190* prawie zaważyło na losach wojny. Ten samolot był równie szybki i zwrotny jak *Mustang*.

- Kiedy *Focke-Wulfom* nie udało się powstrzymać fali brytyjskich i amerykańskich bombardowań, wypróbowywano nowatorskie konstrukcje eksperymentalne. W większości próby kończyły się niepowodzeniem.

Na ekranie pojawił się pękaty samolot raketowy. W maleńkiej kabinie ledwie mieścił się pilot, który z trudem machał do kamerzysty. Aż nie chciało się wierzyć, że materiał filmowy został nakręcony niemal wiek temu. Pilot miał na twarzy ten sam wyraz zdenerwowania, jaki Matt widział u swoich kolegów Zwiadowców Net Force, zanim wchodzili do symulacji.

Wojna ma ludzką twarz, przyszło Mattowi do głowy. Bez względu na to, czy należy do przyjaciela czy do wroga.

- *Messerschmitt Me-163 Komet* był najbardziej nowatorskim z tych rozwiązań - powiedział Lanier. - Samolot raketowy o ograniczonym zasięgu i czasie lotu. Zbudowano ponad siedemset Kometów, pomimo iż paliwo stosowane do ich napędu było tak niebezpieczne, że wiele maszyn wybuchło podczas startów, a ciała pilotów były dosłownie rozpuszczane przez wyjątkowo żrącą mieszanekę paliwową. Niewielu pilotów przeżyło, żeby opowiedzieć o swoich doświadczeniach na *Kometach*.

Obraz na ekranie ustąpił miejsca kolejnemu. Matt rozpoznał samolot, który pojawił się na monitorze, jako jedno z najważniejszych odkryć drugiej wojny światowej - wynalazków, które raz na zawsze odmieniły oblicze wojny powietrznej.

- Pod koniec konfliktu w Europie, *Mustangi* musiały stawić czoło największemu niebezpieczeństwu - kontynuował doktor Lanier. - *Messerschmitt Me-262* był pierwszym myśliwcem odrzutowym, który zastosowano w podniebnych walkach.

Na kolejnym obrazie zobaczyli, jak *Me-262* śmiga obok formacji *B-24*. Jeden z bombowców wybucha, gdy jego skrzydło dostaje się w zasięg czterech działek zamontowanych w nosie niemieckiego myśliwca.

- O, kurczę - powiedział David Gray. - Jakie szansę miały samoloty o napędzie tłokowym wobec odrzutowców?

- *Mustangi* dawały sobie radę - powiedział doktor Lanier. - Ledwo, ledwo. Na szczęście, w tej fazie wojny Niemcy nie byli w stanie wyprodukować wielu odrzutowców, które na dodatek sprawiały trudności obsłudze naziemnej i pilotom.

Obraz zniknął z ekranu, a w pomieszczeniu ponownie zapaliły się światła.

- Szczęśliwie dla was, dziś będziecie mieli do czynienia tylko z *Focke-Wulfami* - poinformował ich Lanier. - Inaczej niż na prawdziwej wojnie - my musimy być fair.

W pomieszczeniu rozległy się westchnienia ulgi.

- Ale możecie być pewni, że czeka was kilka niespodzianek - dodał złowróźnie. - Muszę wam powiedzieć, że to jedna z najbardziej wyczerpujących symulacji w Ośrodku. Misja dzieje się w czasie rzeczywistym - w tej symulacji nie ma kompresji.

Megan głośno wciągnęła powietrze. David Gray przewrócił oczami. A Matt przypomniał sobie opis tych tortur przez Julio. Do tej pory nie brał pod uwagę tego aspektu symulacji.

- Symulacja może trwać nawet trzy godziny - powiedział Lanier. - Więc radzę wam przedtem odwiedzić toaletę.

Wszyscy się roześmieli.

- Macie przyciski „panikarza”, jeśli sytuacja przerośnie wasze siły - przypomniał im Lanier. - Użycie ich to nie powód do wstydu.

Zwiadowcy Net Force wymienili między sobą znaczące spojrzenia. Zdawali sobie sprawę, że w tym przypadku nie ma mowy o skorzystaniu z „panikarza”. Nie, jeśli chcieli odnaleźć Julio.

- A teraz - zakończył doktor. - Zapraszam do symulatorów i życzę wszystkim szczęścia.

* * *

W drodze do pomieszczenia VR Andy Moore zatrzymał się, żeby przeczytać harmonogram. Zbladł i odwrócił się do pozostałych Zwiadowców.

- Zgadnijcie, z kim walczymy - odezwał się.

- Nawet mi nie mów - przestraszył się David Gray. - Z drużyną Dietera Rosengartena? Andy pokiwał głową.

- A czego się spodziewaliście? - odezwała się Megan. - Przez całą pierwszą rundę mamy z nimi do czynienia. Są albo przeciwko nam, albo po naszej stronie.

- Wiem, czego ja się spodziewam - powiedział Andy Moore. - Spodziewam się, że zestrzele Dietera. Jestem wystarczająco dobry i mam dość sił. Ten facet jest już trupem.

Matt odwrócił się do Marka, który podczas tej symulacji miał pełnić funkcję jego skrzydłowego. - Trzymaj się blisko mnie - powiedział.

Następnie odwrócił się do Andy'ego. - Tylko nie zapominaj, po co to robimy.

* * *

Minęło ponad półtorej godziny symulacji i Zwiadowcy Net Force umierali z nudów. Dzień był pochmurny, lecz oni lecieli w słońcu wysoko nad chmurami. Powłoka obłoków zasłaniała im ziemię, dzięki czemu nie tracili czasu na obserwowanie ruchu wojsk nieprzyjaciela na kontynencie europejskim. Jeden lub dwóch Zwiadowców Net Force chętnie uciąłoby sobie drzemkę, gdyby nie pewien problem.

Samoloty były raczej niewygodne. A nawet bardzo niewygodne. W kabinach *Mustangów* było zimno, chociaż Zwiadowcy mieli na sobie skórzane kurtki lotnicze A-1. Poza tym

siedzieli na spadochronach, co było mało komfortowe i przy odrobinie nieuwagi mogło spowodować problemy z krążeniem. Żaden z nich nie mógłby zasnąć, nawet gdyby bardzo chcieli.

Co gorsza, otrzymali polecenie ograniczenia korespondencji radiowej. Zbyt duża aktywność radiowa mogłaby zaalarmować przeciwnika i sprowokować przedwczesny atak. Dlatego Zwiadowcom pozostało jedynie pilotowanie swoich samolotów, pilnowanie wskaźników poziomu paliwa i szukanie na niebie nieprzyjaciela. Oraz Julio.

Matt Hunter zerknął w prawo. Mark Gridley nadal tam był, a zaraz za nim Megan O'Malley z Davidem Grayem.

Andy Moore leciał daleko przed nimi. W tej misji otrzymał samotne zadanie lotu na czele szyku.

Matt spojrzął przez ramię i zobaczył rzucającego się w oczy *Mustanga* Davida. Spośród wielu malowań dostępnych w tej symulacji, David wybrał *Mustanga* z ogonem pomalowanym na jasnoczerwony kolor. Był to znak Lotników Tuskegee, grupy czarnoskórych pilotów, walczących przeciw Niemcom w odrębnym dywizjonie.

Megan była jego skrzydłowym. Ogon jej samolotu też miał czerwony kolor, a na nos myśliwca wybrała kolorowe indywidualne godło, przedstawiające szczerzące zęby w szatańskim uśmiechu klauna, z karabinem maszynowym w rękach.

Matt widział odrzucane zbiorniki podwieszane pod skrzydłami *Mustangów*. To właśnie w nich znajdowało się paliwo, wydłużające zasięg lotu. Z nich w pierwszej kolejności pobierano paliwo, a pozbywano się, gdy były puste - lub kiedy rozpoczynała się walka. Zbiorniki podwieszane ograniczały możliwości myśliwców, a poza tym mogły się zapalić w momencie uderzenia nieprzyjacielskiego pocisku.

Mustangi Matta i Marka nie wyglądały tak imponująco. Wybrali standardowe malowanie bez indywidualnych oznakowań. Nie pojawili się tu dla zabawy, tylko żeby wykonać zadanie. Muszą wytrwać w symulacji do czasu, aż odnajdą Julio i porozmawiają z nim tak długo, jak się da. Dlatego skupili swoje wysiłki na doskonaleniu umiejętności, a nie na upiększaniu samolotów.

W wirtualnym krajobrazie pod nimi, zwarta formacja bojowa oliwkowych *B-17* zbliżała się do celu, czyli niemieckiego kompleksu przemysłowego, gdzie produkowano myśliwce. Zadaniem Zwiadowców Net Force była ochrona bombowców przed myśliwcami Dietera. Ale na razie nic się nie działo.

W jednej sekundzie sytuacja uległa radykalnej zmianie.

Wokół ich myśliwców i bombowców zaczęły wybuchać kłęby dymu. Małe eksplozje, które wyglądały jak kłębki wełny, oznaczały rozpoczęcie ostrzału przeciwlotniczego z ziemi.

Ostrzał potrwa prawdopodobnie tak długo, aż doleczą do celu i wrócą. Był niebezpieczny i nieprzewidywalny. Pocisk przeciwlotniczy mógł w każdej chwili trafić i zestrzelić któryś z ich samolotów. Matt wiedział, że tylko w 1944 roku ogień przeciwlotniczy zniszczył trzy

tysiące pięćset jeden amerykańskich samolotów - czyli o prawie sześćset więcej, niż udało się niemieckim myśliwcom.

I nic na to nie mogą poradzić.

Doktor Lanier ostrzegł ich jednak, że może być jeszcze gorzej. Gdy ogień przeciwlotniczy nagle ustaje, oznacza to zazwyczaj, że w drodze są niemieckie myśliwce. Zdaniem Matta znajdowali się między młotem a kowadłem. Sprawdził ponownie wskaźnik paliwa. Tego rodzaju misje kazały *Mustangom* lecieć do granic ich zasięgu, nawet jeśli wszystko szło zgodnie z planem. Jeśli teraz wykorzystają swoje rezerwy, żadnemu myśliwcowi nie starczy paliwa, żeby eskortować bombowce do samego celu i z powrotem do bazy. W symulatorach to nie stanowiło większego problemu, w przeciwieństwie do prawdziwej wojny.

Kiedy Matt zauważył, że jego dodatkowe zbiorniki paliwa są puste, sięgnął ręką do dołu i, za pomocą odpowiedniej dźwigni, odłączył je od samolotu. Mark Gridley zrobił to samo.

Bez zbiorników *Mustangi* pilotowało się nieco lepiej. Matt zauważył, że lecący daleko przed nimi, Andy również odrzucił zbędny balast.

Dobra nasza, pomyślał Matt z ulgą. Wygląda na to, że wie, co robi.

- Bandyci na godzinie trzeciej! - zawołał David Gray, przerywając rozmyślenia Matta. Ale zanim zdążył odwrócić głowę w prawo w poszukiwaniu Niemców, usłyszał głos Megan w słuchawkach.

- Bandyci na godzinie dziewiątej!

Formacja bombowców pod nimi również dostała się pod ostrzał wroga. *Focke-Wulfy*, ukryte w niskich chmurach, zniecka wyleciały ze swojej kryjówki i rozpoczęły ostrzeliwanie z dołu, czyli z najmniej spodziewanego kierunku, dwudziestomilimetroowymi działkami, których skierowane do góry lufy wystawały z grzbietu kadłuba tuż za osłoną kabiny pilota. Siejąca spustoszenie taktyka, stosowana zazwyczaj przez nocnych myśliwców, nazywała się Schrdge Musik - „muzyka na bakier”, co w owych czasach było niemieckim określeniem jazzu.

- Mamy bandytów na godzinie dwunastej! - zawołał gorączkowo Andy Moore z czoła szyku, widząc zbliżające się niemieckie myśliwce.

Jesteśmy w pułapce! - przemknęło przez głowę Mattowi. I co teraz?

- Wchodzę do akcji - oznajmił Andy, dając im przykład.

Matt widział, jak jego *Mustang* nurkuje prosto ha ogon atakującego niemieckiego myśliwca.

- David, Megan - powiedział Matt. - Bierzcie dziewiątą! Mark i ja zajmiemy się pozostałymi.

Mówiąc to, Matt położył *Mustanga* na prawe skrzydło i ruszył na spotkanie z *Focke-Wulfami*.

- Nooo tooo zaczyynamyyy! - wrzasnął Mark, nakierowując swojego *P-51* na myśliwce

wroga, które wynurzyły się z kryjówki w chmurach i leciały prosto na Zwiadowców oraz ochraniane przez nich bombowce.

12

Pułkownik Stegar stał na szczycie niskiego pagórka, blisko obserwowanych ludzi, ale wystarczająco daleko, żeby mieć „widok ogólny”. Pułkownik piechoty morskiej, ukryty częściowo za niskimi gałęziami, korzystał z ulepszonej cyfrowej opcji powiększania w swoim uniwersalnym bojowym wizjerze do obserwacji drużyny komandosów Marynarki, którą niedługo poprowadzi na prawdziwą akcję w Corteguay.

Do tej pory podobało mu się to, co widzi.

Drużyna SEAL Marynarki wciąż wyglądała tak świeżo jak osiem godzin temu, kiedy rozstawał się z komandosami, pomimo dwugodzinnego lotu wojskowym samolotem stratosferycznym z waszyngtońskiego lotniska Dullesa na małe wojskowe lotnisko na wybrzeżu Pacyfiku oraz dziesięciokilometrowego marszu przez chroniony obszar niezagospodarowanej linii brzegowej stanu Waszyngton.

I chociaż jego ludzie wiedzieli, że to tylko „spacer po parku”, Stegar wyposażył ich w pełne uzbrojenie, dodatkową amunicję i racje żywnościowe, które starczyłyby im na dwutygodniową misję.

Pułkownik Stegar chciał, żeby mieli okazję poćwiczyć, a była to ich ostatnia szansa na wysiłek fizyczny przez najbliższe dni. Kiedy następnym razem przekroczą linię brzegową, wejdą na teren nieprzyjaciela.

Stegar zwiększył skalę powiększenia w wizjerze i zobaczył, że SEAL traktują zadanie bardzo serio, pomimo jego rutynowego charakteru. Szli z odbezpieczoną bronią, zgodnie z rozkazem Stegara, z nożami Ka-Bar i granatami przytroczonymi do kamizelek.

Jeden z siódemki miał nawet na plecach wyrzutnię pocisków przeciwlotniczych *Hawkeye*. Niezły pomysł, inspirowany zapewne przez porucznik „Sam” Knappert, zastępcę Stegara w misji w Corteguay. Knappert traktowała swoją rolę nad wyraz serio, a to udzielało się pozostałym.

Pułkownik Stegar uparł się, żeby w czasie tej wędrówki komandosi mieli na sobie pełne uzbrojenie i inteligentne kombinezony, chociaż doskonale wiedział, że woleliby poczekać z tym do samej misji. Chciał jednak, żeby traktowali go jak surowego, bezlitosnego *marine*, zanim zrobią pierwszy krok na terytorium wroga.

Cóż, powiedział sobie w duchu pułkownik, nie muszą mnie lubić, wystarczy, żeby mnie

słuchali.

Noszenie ciepłego, niewygodnego kombinezonu bojowego, broni inteligentnej i całkowicie skomputeryzowanego, sieciowego hełmu z układem zobrazowania danych w polu widzenia podczas zwykłego, choć wyczerpującego marszu nie było konieczne, ale Stegar uważał, że to ważne. Wiedział, że jego ludzie są przyzwyczajeni do noszenia przez długie godziny irytującego ekwipunku, oblepiającego ich od stóp do głów. Teraz zależało mu jednak na tym, żeby robili to na jego rozkaz.

Wiedział też, że kombinezony bojowe *D-IB*, wyprodukowane przez koncerny DuPont i Rockwell mają decydujące znaczenie dla powodzenia Skorpiona, i dlatego kazał im je dziś ubrać. Z tego też powodu i on miał taki na sobie.

Kombinezony, zazwyczaj określane jako inteligentne, wykonano z mieszanki elastycznego kuloodpornego plastiku i - wyjąwszy bezpośrednio trafienie z działka kalibru 30 mm - były w stanie wytrzymać wszystko, chroniąc swoich użytkowników przed najbardziej typowymi urazami na polu walki. Miały one ponadto wbudowaną doskonałą barierę przeciwko broni chemicznej i biologicznej. Inteligentne kombinezony były najlepszym sprzętem dostępnym dla wojska, chociaż pułkownik Stegar wolałby w miarę możliwości nie testować ich wytrzymałości.

Strój tego rodzaju był dostępny w dowolnych deseniach, dostosowanych do otoczenia, w jakim prawdopodobnie znajdą się używający kombinezonów żołnierze, czyniąc ich praktycznie niewidzialnymi gołym okiem. Jeśli człowiek stał nieruchomo w takim kombinezonie, to nawet w najjaśniejszym świetle wyglądał jak cień, a nocą... cóż, nocą człowiek w takim ubraniu wyglądał, jakby go w ogóle nie było.

Jednak to nie kamuflaż stanowił największą zaletę kombinezonu i zapewniał przewagę na polu bitwy, a bezprzewodowy procesor centralny oraz wszystkie możliwe urządzenia telekomunikacyjne, łącznie z systemem nawigacji satelitarnej GPS, czujnikami ciepła i ruchu, jak również możliwość noszenia w nich wszelkiego rodzaju broni i miniaturowych kamer, skierowanych we wszystkich kierunkach, a nocą automatycznie przechodzących na podczerwień albo ultrafiolet. Hełm od tego kombinezonu mógł pokazywać na wizjerze obrazy z dowolnie wybranej kamery albo nakładać te obrazy na generowane komputerowo, czy też przekazywane na żywo mapy pola bitwy w dowolnej skali, wraz ze wskazaniem pozycji pozostałych członków grupy i nieprzyjaciół oraz ich ruchów.

Z broni, stanowiącej integralną część kombinezonu, można było celować ręcznie albo zdać się na dane ze sprzętu, łączy satelitarnych lub rozkazów z centrum dowodzenia. Żołnierze dysponowali szerokim wyborem broni - począwszy od miotaczy strumieni cząsteczek, poprzez bardziej prymitywne karabiny, aż po zwykły nóż, używany na polu bitwy od wieków.

Pewnych rzeczy nie trzeba udoskonalać.

W takim kombinezonie żołnierz widzi na dużą odległość we wszystkich kierunkach, bez

względu na warunki pogodowe, czyli nocą, w gęstej jak mleko mgle albo w ulewnym deszczu. Przez cały czas wie, gdzie znajdują się pozostali członkowie jego oddziału i może się porozumiewać zarówno z nimi, jak i z dowództwem. Może też strzelać ze swojej broni, nawet kiedy nie widzi celu na własne oczy i nie musi się obawiać dostania się na linię strzału któregoś ze swoich kolegów.

Dlatego też, chociaż noszenie tego kombinezonu nie było zbyt wygodne, amerykańscy żołnierze uważali go za jeden z najważniejszych wynalazków człowieka od czasu wynalezienia koła.

Kiedy SEAL dotarli do naturalnego obniżenia w lesie, prawdopodobnie wyschniętego strumienia, mężczyźna idący w szpicie dał im znak ręką, żeby się zatrzymali. Ten wąwóz był idealnym miejscem na zasadzkę i pułkownik Stegar z ulgą zanotował, że jego ludzie dzięki szkoleniu wyczuli niebezpieczeństwo. Pułkownik patrzył, jak mężczyźna idący na przdzie oraz drugi SEAL bezgłośnie zajęli pozycje po obu stronach wąwozu i ruszyli lasem, gotowi zaskoczyć tego, kto szykowałby na nich zasadzkę. Stegar ustawił lornetkę na podczerwień i przekonał się, że jego ludzi prawie nie widać w pstrokatym lesie, chociaż on wiedział gdzie ich szukać. Obserwator bez odpowiedniego sprzętu miałby poważny problem z zauważeniem ich nawet na pustyni Gobi.

Jednak bez względu na to jak dobrze wyszkoleni i przygotowani byli SEAL, pułkownik Stegar wciąż się zastanawiał, czy dadzą sobie radę podczas czekającej ich misji. W tej fazie trwania operacji specjalnej zawsze targały nim wątpliwości, i teraz nie było inaczej.

Czy są gotowi?

Nagle Stegar poczuł na swoim umięśnionym karku mało subtelny ucisk lufy pistoletu.

Usłyszał za plecami kobiecy głos.

- Hasło, sir? - Prośba została wzmocniona zwiększonym naciskiem lufy. Pułkownik uśmiechnął się, zdając sobie sprawę, że dał się podejść.

- Zielony tamburyn - wyszeptał w odpowiedzi.

Lufa przestała naciskać na jego szyję. Pułkownik Stegar odwrócił się i stanął twarzą w twarz z porucznikiem Samanthą „Sam” Knappert, która opuściła broń i stała w pozycji spoczynnej. Jej niebieskie oczy błyszczały, ale oszczędziła mu triumfalnego uśmiechu.

- Miło znów pana widzieć, pułkowniku - powiedziała, jakby wpadli na siebie w sklepie spożywczym.

Tak, pomyślał Stegar z uczuciem satysfakcji. Są gotowi.

* * *

Matt Hunter zrobił swoim *P-51* ostrą baryłkowatą beczkę, nurkując pomiędzy niemieckie myśliwce. Mark Gridley trzymał się jego skrzydła, dokładnie powtarzając manewry. Pod koniec beczki, Mark skrzył na prawo, a Matt, jego skrzydłowy, na lewo.

W chaosie walk, gąszczu myśliwców i bombowców, Matt i Mark szybko stracili się z

oczu - co było poważnym błędem, gdyż para jest w potyczkach powietrznych o wiele skuteczniejsza niż pojedynczy samolot. Ale Matt wiedział, że w chwili obecnej niewiele może na to poradzić.

Wyrównał i prawie natychmiast dostrzegł *Focke-Wulfa* ostrzeliwującego *B-17*. Matt pchnął dźwignię przepustnicy, najpierw pośpiesznie sprawdzając swoją godzinę szóstą, żeby się upewnić, że nikt nie siedzi mu na ogonie.

Dotarł do *Focke-Wulfa* dokładnie w momencie, kiedy ten trafił swój cel. Skrzydło *B-17* wybuchło, wzniesając wielki obłok płonącego paliwa i odpadło. Bombowiec przechylił się i spadł z nieba prosto na wirtualną ziemię.

Kiedy Niemiec odbił od swojej ofiary, nieświadomie wleciał na linię strzału Matta. Niemiecki pilot w ostatniej sekundzie dostrzegł *Mustanga* i wyrwał do góry, odsłaniając bezbrzonny brzuch *Focke-Wulfa* przed kaemami Amerykanina.

Matt bez wahania nacisnął spust. Niemiecki samolot zapalił się od pierwszej serii. Najpierw odpadło mu skrzydło, a następnie eksplodował zbiornik paliwa. Matt ledwie uskoczył swoim samolotem przed szczątkami *Focke-Wulfa*.

* * *

O jednego mniej, pomyślał ponuro. Im więcej Niemców zabijemy, tym szybciej będziemy mogli porozmawiać z Julio.

Tymczasem Mark Gridley siedział na ogonie innego niemieckiego samolotu. Wystrzelił dwusekundową serię, ale chybił.

Nagle z nieba za jego plecami wystrzeliły pociski smugowe. Jeden z nich przeszył skrzydło jego *Mustanga* i cały myśliwiec zatrzęsł się, kiedy odpadł od niego kawał aluminium i zniknął w strumieniu zaśmigłowym. Matt przez sekundę się wahał, a następnie przyciągnął do siebie drążek sterowy, zaskoczony gwałtownym atakiem. Ta sekunda wahania go ocaliła. Gdy jego *Mustang* zwolnił, Niemiec, lecący przed nim, wykorzystał szansę i uciekł, ale *Focke-Wulf*, siedzący mu na ogonie, wyprzedził go, ponieważ jego pilot założył, że Mark został śmiertelnie trafiony. Role się odwróciły i myśliwy stał się zwierzyną.

Nie zważając na uszkodzenia swojego samolotu, Mark Gridley pchnął drążek i rzucił się w pościg za Niemcem. Kiedy myśliwiec znalazł się na jego celowniku, Mark otworzył ogień. Pociski omiotły ogon niemieckiego myśliwca, przebiły kadłub i zbiornik paliwa. *Focke-Wulf* roztopił się w chmurze dymu i ognia. Mark przeleciał przez jego szczątki i wyłonił się po drugiej stronie. Niebo przed nim było czyste. Odwrócił się i stwierdził, że wysforował się na przód szyku. Zrobił pętlę, gotowy znów włączyć się do bitwy. Podczas manewru kątem oka zobaczył błysk światła, odbijający się od jego kabiny. Zmrużonymi oczami spojrzał na słońce. Widząc, co nurkuje w jego stronę, poczuł jak krew zastyga mu w żyłach.

To niemożliwe! - krzyknął w myślach.

A wtedy tamci rozpoczęli atak...

* * *

To był najlepszy dzień Megan, jaki kiedykolwiek przeżyła w symulacji VR. Choć szybko straciła z oczu Davida, swojego skrzydłowego, samotnie i odważnie stawiała czoło Niemcom. Kiedy zobaczyła dwa *Focke-Wulfy* ostrzeliwujące bombowca, wleciała prosto na tor ich lotu. Wiedziała, że bombowcowi nie może już pomóc, ponieważ stał w płomieniach, trafiony co najmniej tuzin razy. Ale zdecydowała się działać, widząc, że Niemcom nie udało się na tyle poważnie uszkodzić bombowca, żeby spadł na ziemię, dzięki czemu *B-17* z jednym płonącym silnikiem oderwał się od formacji i skierował z powrotem do bazy.

To oznaczało, iż bombowca leci prosto na Megan. Uśmiechnęła się drapieżnie. Jeśli Niemcy koniecznie chcą go zestrzelić, to polecą za tym kaleką, żeby go wykończyć. Ale się zdziwią, kiedy nadzieją się prosto na mnie...

Niestety, jeden z niemieckich myśliwców odłączył się od uszkodzonego bombowca, ale drugi wciąż leciał za nim. Megan wleciała pod brzuch Fortecy - w nadziei, że wirtualni strzelcy z *B-17* rozpoznają jej Mustanga.

Na szczęście, tak właśnie się stało.

Kiedy Niemiec przystąpił do ataku, Megan wystrzeliła do niego spod skrzydła bombowca ze swoich sześciu półcalówek.

Niecałe trzy sekundy później niemiecki samolot spadał korkociągiem w dół, a Megan przyglądała się, jak pilot *Focke-Wulfa* odrzuca osłonę i wyskakuje, wierzgając rękami i nogami, aż do otwarcia spadochronu.

Niezły świrus! - pomyślała z uznaniem Megan, widząc odwagę niemieckiego ucznia. Ja bym po prostu wcisnęła „panikarza”.

Megan krążyła wokół, obserwując swoje małe zwycięstwo.

Jednak, choć spadający myśliwiec przeciwnika to uroczy i satysfakcjonujący widok, niemądre jest lecieć zbyt długo po prostej, o czym dość szybko przekonała się Megan. Nawet nie zauważyła myśliwca, który ją zestrzelił.

W jednej minucie Megan O'Malley siedziała w kabinie myśliwca gdzieś nad Europą. W następnej, zdezorientowana i mrugająca oczami, znalazła się w pomieszczeniu VR.

- Niemiecki licealista, którego zestrzeliłaś, prosił, żeby ci przekazać wyrazy uznania - powiedział doktor Lanier.

Ale dla Megan, która poniosła klęskę w osiągnięciu faktycznego celu tej misji, pochwała była marnym pocieszeniem, w porównaniu z ukłuciem rozczarowania, że nie udało się jej wytrwać do końca symulacji.

* * *

David Gray zobaczył, jak wybucha myśliwiec Megan, kiedy próbował się z nią zrównać. Nie dostrzegł Niemca, który ją zestrzelił... to znaczy, nie od razu. Jednak kiedy szczątki *P-51*

Megan spadły na ziemię w kłębach ognia, wyłonił się z nich *Focke-Wulf* i zanurkował w stronę bombowca.

David nie miał czasu na rozczulanie się. Próbował uratować Megan i nie udało mu się - nie ma się tu nad czym rozwodzić. Chciał przetrwać jak najdłużej, żeby dać Julio Cortezowi szansę na skontaktowanie się z nimi.

Na razie nie jest źle, pomyślał. Ale kiedy skrzył i na plecach poszybował w dół pod ostrym kątem, żeby dorwać Niemca, przypomniał sobie, żeby sprawdzić swoją szóstą.

I całe szczęście, ponieważ za jego jasnoczerwonym ogonem ustawił się błękitny *Focke-Wulf* z twarzą wymalowaną na osłonie silnika. Natychmiast rozpoznał ten myśliwiec. Namalowane na nosie indywidualne godło było wariacją wizerunku, którym ten sam pilot ozdobił swojego *Fokkera* z czasów pierwszej wojny światowej.

Na ogonie siedzi mi Dieter Rosengarten, domyślił się David.

Gorączkowo szukał sposobu, żeby się pozbyć tego wirtualnego demona. Spanikował do tego stopnia, że ruszył prosto na formację bombowców, w nadziei, że uda mu się ukryć pod osłoną ognia ich strzelców i pozbyć się Niemca.

Ale kiedy David podleciał do jednego z *B-17*, drugi, nieodwracalnie uszkodzony przez inny niemiecki myśliwiec, wleciał prosto na tor jego lotu. David pociągnął do siebie drążek sterowy i cudem uniknął zderzenia z bombowcem, który spadał dalej, gubiąc po drodze płonące części silników.

Szczęśliwym trafem myśliwiec, który wyeliminował Megan, wciąż leciał przed Davidem. Nie ulega wątpliwości, że to właśnie on zestrzelił *Latającą Fortecę*, z którą David omal się przed chwilą nie zderzył.

David zapomniał o Dieterze Rosengartenie. Wystrzelił i Niemiec przed nim spadł w dół, ze skrzydłami w płomieniach.

Wtedy *Mustang* Davida zatrzęsł się od uderzeń pocisków z *Focke-Wulfa* Dietera. Trafiły w ster kierunku i okolice zbiornika paliwa. David daremnie walczył o utrzymanie w powietrzu samolotu...

* * *

Po zestrzeleniu drugiego Niemca, Matt wzniósł się ponad bombowce, w poszukiwaniu swojego skrzydłowego.

To, co zobaczył, wprawilo go w szok i przerażenie.

Mustang Marka w oddali był atakowany przez dwa niemieckie myśliwce - odrzutowce *Messerschmitt Me-262*!

Ich miało nie być! - przemknęło przez głowę Mattowi. Ktoś oszukuje! Ale wtedy zdał sobie sprawę, że niemieccy licealiści prawdopodobnie nie mieli nic wspólnego z obecnością tych odrzutowców w symulacji.

Ci wirtualni bandyci mogli przybyć stąd, skąd przyleciał Julio, pomyślał, czując jak

ogarnia go panika. Wirtualni strażnicy, którzy włamali się do systemu, żeby zabrać stąd więźnia.

Matt pchnął drążek po raz pierwszy od dłuższego czasu, sprawdzając stan paliwa.

Za mało, pomyślał ponuro. Wygląda na to, że nie uda mi się wrócić do bazy. Ale może zdołam uratować Marka!

* * *

Mark Gridley nadal nie wierzył własnym oczom, dopóki działka jednego z *Me-262* wystrzeliły do niego. Dopiero wtedy zareagował, uświadamiając sobie własny błąd.

Gwałtownie wzbił się do góry, żeby uciec przed odrzutowcami. Pierwszy przeleciał tuż obok niego i Mark miał okazję zobaczyć nietypowe oznakowanie. *Me-262* pomalowany był na czarno. A na sterze kierunku rozpoznał symbol organizacji terrorystycznej Cuba Libre.

Wiedział, że coś jest nie w porządku i to bardzo. Natychmiast wszczął alarm, przerywając ciszę radiową.

- Mayday! Mayday! - krzyknął. - Do wszystkich Zwiadowców Net Force. Mamy bandytów w symulatorze. Prawdziwych bandytów!

W tej samej chwili drugi *Messerschmitt Me-262* z rykiem silników zaczął się do niego zbliżać i tym razem pilot odrzutowca miał o wiele łatwiejszy cel. Mark poczuł drgania całego *Mustanga*, w następnej chwili odpadło mu śmigło.

Sekundę później usłyszał, jak Matt odpowiada na jego gorączkowe ostrzeżenie i wołanie o pomoc. - Jestem w drodze!

Mark zdążył mu jedynie odpowiedzieć przez radio: - Za późno... - I już go nie było.

Podobnie jak Megan, Mark znalazł się gwałtownie w rzeczywistym świecie. A w VR Matt patrzył bezradnie, jak myśliwiec Małego rozpada się na kawałki.

* * *

Andy Moore widział, jak wybucha samolot Davida. W sekundę później dowiedział się też, kto jest odpowiedzialny za zestrzelenie przyjaciela.

Dieter Rosengarten!

Andy postanowił, że przebrała się miarka. Skręcił ostro i odbił swoim samolotem prosto w stronę błękitnego jak niebo *Focke-Wulfa*. Ponieważ był już ponad myśliwcem Dietera i za nim, bez trudu udało mu się wejść Niemcowi na ogon.

W tym momencie Andy usłyszał zagadkową wiadomość Marka, nadawaną przez radio. Nie miał jednak czasu, żeby się nad nią zastanawiać. Znajdował się prawie w pozycji do zestrzelenia. Przymrużonymi oczami spojrział przez celownik. Następnie z kamiennym spokojem nacisnął spust. Smugi pocisków śmignęły po niebie, uderzając w skrzydło myśliwca Dietera.

Andy wkurzył się, że nie udało mu się zestrzelić Niemca. Ale humor poprawił mu się

natychmiast na widok paniki Dietera. Rosengarten zaczął gwałtownie manewrować samolotem, nie wiedząc dokładnie, skąd nadszedł atak i Andy z łatwością powtarzał każdy unik Niemca.

Ale kiedy Dieter wyrównał lot na sekundę, Andy spojrzął za *Focke-Wulfa* i w oddali dostrzegł o wiele poważniejszą walkę powietrzną.

Matt Hunter patrzył bezradnie, jak samolot Marka z hukiem spada na ziemię. Prawie natychmiast dwa *Me-262* utworzyły parę i Matt miał okazję przyjrzeć się bliżej osobliwym maszynom.

Me-262, bez dwóch zdań. Miały lekko skośne skrzydła, typowe dla wczesnych myśliwców odrzutowych i po dwa duże silniki odrzutowe pod każdym skrzydłem.

Jeden z *Me-262* był cały czarny. Drugi - biały - miał czerwone pasy, ciągnące się wzdłuż kadłuba i na skrzydłach. Matt ze zdumieniem rozpoznał tradycyjny motyw „Wschodzącego Słońca” - symbol cesarskiej Japonii z czasów drugiej wojny światowej. Ledwie zdążył przyswoić sobie te szczegóły, kiedy obydwa myśliwce ruszyły prosto na niego.

O, nie, pomyślał. I co teraz?

* * *

Andy Moore miał niecałą sekundę na podjęcie decyzji. Czy powinien zestrzelić Dietera Rosengartena, czy ratować Matta przed dwoma odrzutowcami, które leciały prosto na niego?

Ku własnemu zdumieniu, nawet się nie zawahał. Zostawił *Focke-Wulfa* Dietera i ustawił swój samolot na kursie dwóch *Messerschmittów*. Jego pozycja była raczej mało obiecująca, a odrzutowce leciały o wiele za szybko, żeby zdołał obrócić nos i skierować na nie swoje kaemy.

Andy Moore zacisnął zęby i szarpnął drążkiem sterowym. Kiedy czarny odrzutowiec zasłonił swoją sylwetką kabinę samolotu Andy'ego, Zwiadowca Net Force zdążył tylko wydać okrzyk wściekłości i frustracji.

* * *

Matt nie mógł uwierzyć, że tak mu się poszczęściło. W jednej chwili był już mięsem armatnim, z parą odrzutowców na ogonie, a w następnej, nie wiadomo skąd, pojawił się *Mustang* i staranował czarny myśliwiec. Wybuch był bardzo silny - tak zakołysał *Mustangiem* Matta, że chłopak z trudem odzyskał nad nim kontrolę. Eksplozja okazała się na tyle potężna, że objęła również drugi odrzutowiec. I on wybuchł, karmiąc rosnącą kulę ognia zawartością swoich zbiorników paliwa.

Matt wiedział, że zawdzięcza swoje ocalenie Zwiadowcom Net Force. Ostrożnie wyrównał i sprawdził poziom paliwa. Niedługo będzie musiał wynieść się z VR. *Mustangowi* została zaledwie połowa paliwa. Matt uważnie obserwował niebo, szukając Julio, w nadziei, że jego przyjaciel się pojawi.

Nagle w słuchawkach Matta rozległ się znajomy głos.

- Matt, mi amigo - powiedział Julio Cortez. - Znów tu jestem.

Matt Hunter opuścił skrzydło i zobaczył Julio. Jego przyjaciel leciał pomarańczowo-czarnym dwusilnikowym myśliwcem typu *Lockheed P-38 Lightning*, ozdobionym tygrysimi pręgami.

- *Jefe!* - krzyknął radośnie Matt. - Musimy porozmawiać!

13

- Mamy coraz mniej czasu, przyjacielu - powiedział Julio Cortez, słabym, wyczerpanym głosem.

Lecieli obok siebie w symulatorze. Po lewej, wysoko nad ich głowami, formacja *B-1 7* rozpoczęła zrzut bomb na stację rozrządową kolei. Wybuchy na ziemi przypominały kapelusze grzybów.

Matt wiedział, że nie może tracić czujności - po doświadczeniach z dwoma odrzutowcami, zdawał sobie sprawę, że ten ktoś czy coś nadal może znajdować się w symulatorze i czyhać na niego. Na razie jednak, odwrócił się do swojego przyjaciela. Widział Julio w kabine *P-38*. Wyglądał na wymizerowanego i wyczerpanego, jakby samo zmaterializowanie się w VR wymagało ogromnego wysiłku.

Matt był przekonany, że to nie jest szczelina. Julio istnieje naprawdę, i Matt postanowił zrobić wszystko, co będzie w jego mocy, żeby pomóc Julio i jego rodzinie.

- Jak się tutaj dostałeś, *Jefe* - spytał. - Jak to w ogóle jest możliwe?

Julio pokręcił głową. - Nie wiem, Matt - odpowiedział. - Miejsce, w którym nas przetrzymują, to wirtualne więzienie. Nasze umysły, podobnie jak ciała, są uwięzione. Pamiętasz, jak w szkole uczyliśmy się o rosyjskich programach snu, wykorzystywanych do prania mózgu więźniów politycznych pod koniec zeszłego stulecia? Myślę, że moi oprawcy postanowili sprawdzić ich skuteczność. Żeby ich plan, przygotowany na dzień wyborów, powiódł się, potrzebują współpracy mojej rodziny, więc usiłują nas ukształtować według własnych potrzeb.

- Więc jak ci się udało uciec? - spytał Matt.

- Początkowo to było bardzo trudne - odpowiedział mu Julio. - Kiedy podłączyli nas do komputera, w głowie miałem całkowity chaos. Komputer usiłował zapanować nad moją świadomością. Nie potrafiłem sformułować logicznej myśli; najprostsze czynności myślowe wydawały się za trudne do wykonania. Ale potem...

- Co, Julio? - ponaglił go Matt. - Powiedz mi!

- Pomyślałem... pomyślałem o lataniu, Matt - podjął wątek Julio. - To rzecz, którą kocham najbardziej na świecie. Stopniowo wróciłem do siebie. I wtedy przypomniałem sobie symulatory i przyszło mi do głowy, że wiem, gdzie i co będziesz robił. Reżim wysłał do

ONZ codzienne raporty na temat wyborów. Gdyby udało mi się zdobyć dostęp do tych sygnałów, mógłbym wejść do sieci i w ten sposób włamać się do Ośrodka. Znałem ich system oraz symulatory, i byłem pewien, że gdybym włamał się do symulacji, mielibyśmy szansę porozmawiać.

Julio westchnął głęboko.

- Tylko ty, spośród znanych mi osób, wysłuchałbyś mnie i bezwarunkowo uwierzył w tak szaloną historię. Moi oprawcy zamknęli mnie w neuronowej sieci dla własnych, ohydnych celów. Musiałem tylko obrócić ten fakt na ich niekorzyść. Mój największy problem polegał na tym, że komputery, do których nas podłączono, były dedykowane, a nie podłączone do sieci. Wtedy coś mi zaświtało. Do więzienia nie są doprowadzone żadne kable telefoniczne, a góry Corteguay uniemożliwiają bezpośredni kontakt radiowy ze stolicą. Wiedziałem, że ci ludzie muszą mieć jakiś sposób kontaktowania się ze swoimi przełożonymi w Adello. Wreszcie udało mi się podłączyć do sygnału telekomunikacyjnego, który wysyłają do satelity. Jakimś cudem to odkrycie uniemożliwiło im dalsze pranie mojego mózgu. Zaczęłam myśleć coraz jaśniej. Dostałem się tutaj, do ciebie i reszty Zwiadowców.

- A potem wróciłeś - wyszeptał Matt.

- Za każdym razem było coraz łatwiej - ciągnął Julio. - Miałem kłopoty z wchodzeniem do pewnych systemów, jeśli wcześniej nie miałem z nimi do czynienia, ale prawie zawsze, kiedy byłem w znanym sobie systemie, udawało mi się ciebie odnaleźć.

- Czy mógłbyś mi pomóc ściągnąć tu kogoś z naszego rządu? - spytał Matt. - Potrzebujemy dowodów na to, co się z tobą dzieje. Próbowaliśmy rozmawiać z przedstawicielami władz, ale bezskutecznie. Nie uwierzą nam, dopóki nie dostarczymy im niezbitych dowodów, a raczej takich, które oni uznają za niezbite.

- Nie wiem, czy uda mi się zdobyć dla ciebie takie dowody. - Julio przerwał na chwilę. - Mogę ci powiedzieć coś więcej na temat miejsca, w którym przetrzymują mnie i moją rodzinę. Czy to pomoże?

Julio w drobnych szczegółach opisał budynek i jego lokalizację. Matt starał się zapamiętać jak najwięcej.

- Jesteś pewien? - spytał Matt, kiedy Julio skończył.

- Na tyle, na ile to możliwe w takich okolicznościach, Matt - odpowiedział jego przyjaciel. - Zrobiłem sobie wirtualną wycieczkę po więzieniu. Widziałem je z zewnątrz dzięki systemowi nadzorującemu, udało mi się też pokonać wirtualne kraty więzienia. Widziałem strażników. Raz widziałem też, jak mój wuj Mateo, wjeżdża przez bramę, chociaż nigdy nie natrafiłem na ślad nadzorcy więzienia.

- Więc mogę to przekazać Net Force i Departamentowi Stanu - powiedział Matt. - Wojsko zorganizuje akcję ratunkową!

- Nie! - krzyknął Julio.

- Dlaczego? - spytał Matt, zupełnie nie rozumiejąc, o co chodzi.

Julio podjął po krótkiej chwili wahania. - To by oznaczało pewną śmierć dla mnie i mojej rodziny - wyjaśnił. - System, który nas więzi, ma wbudowane zabezpieczenie. Oprawcy mogą poddać nas wstrząsowi elektrycznemu rzędu tysięcy woltów za jednym naciśnięciem guzika albo automatycznie, gdy system bezpieczeństwa w więzieniu zostanie naruszony. Żadna grupa ratunkowa nie zdąży nas ocalić.

- Więc co oni... co ja mogę zrobić dla ciebie, *Jefe* - spytał Matt.

- Myślę, że byłbym w stanie wyłączyć program komputerowy, który nas więzi, Matt - powiedział Julio. - Potrafię zneutralizować system nadzorujący i zabezpieczenia komputera.

- To świetnie! - powiedział Matt. - Przekażę to wszystko wojskowym. Wyciągniemy was stamtąd. Posłuchaj, doktor Lanier może zaraz zakończyć tę symulację. Więc nie mamy zbyt dużo czasu, Julio. Mam pytanie - kim są ci goście w myśliwcach odrzutowych?

- To strażnicy więzienni - odpowiedział mu Julio. - Za każdym razem, kiedy wchodzę do systemu w trybie online, próbują mnie namierzyć. Ostatnim razem program wzmocnił opcję prania mózgu i ściągnął mnie z powrotem do więzienia. Ale moim wrogom nie udało się ustalić, jak uciekłem, więc i tym razem nie potrafili mnie powstrzymać. Mam nadzieję, że następnym razem też im się nie powiedzie.

- Ale to nie program nadzorujący dziś cię ściga! - powiedział Matt. - Te odrzutowce pilotowali prawdziwi ludzie.

- Zgadza się, przyjacielu - powiedział Julio. - Mój oprawca znalazł nowy sposób torturowania mnie. Prawdopodobnie wuj Mateo zdradził mu, dokąd lecę i wysłał tych ludzi, żeby nie dopuścili do naszego spotkania.

- Jak mogę ci pomóc, Julio? - spytał ponownie Matt. - Mów.

- Musisz się dowiedzieć, czy wojsko planuje akcję ratunkową, Matt. Jeśli będę wiedział, kiedy to ma nastąpić, wtedy wrócę do więzienia i zatrzymam programy, uwolnię moją rodzinę i wpuszczę oddział szturmowy do więzienia, wyłączając system nadzoru. Wtedy będą musieli tylko wyeliminować ludzkich strażników.

- Ale...

- Nie ma innego sposobu! - przerwał mu Julio. - I trzeba to zrobić szybko, Matt. Zostało niewiele czasu.

Matt wyjrzał przez szybę kabiny. Jego samolot leciał bez problemów, ale symulacja może się skończyć w każdej chwili. Wszystkim nam zostało niewiele czasu, pomyślał gorączkowo.

- Dlaczego tak ci zależy na czasie? - spytał Matt.

- Moja siostra - powiedział Julio. - Juanita... jest bardzo chora. Ma gorączkę. Nie traktują nas tam najlepiej.

O, nie. Matt pomyślał o małej dziewczynce, która zawsze wystawiała na próbę cierpliwość starszego brata; Matta zresztą też, kiedy odwiedzał przyjaciela w domu.

- Możesz na mnie liczyć - obiecał mu Matt. - Zmobilizuję grupę ratunkową i zdobędę dla ciebie wszystkie niezbędne informacje co do czasu i sposobu przeprowadzenia akcji. Ale jak

ci je przekażę?

Julio uśmiechnął się po raz pierwszy, od kiedy pojawił się w VR.

- Znajdę cię - powiedział z przekonaniem. - Następna jest przecież symulacja bośniacka, prawda?

Matt również uśmiechnął się. - Więc spotkamy się w scenariuszu bośniackim, Jefe. Na pewno tam będę. Ale spróbuj pojawić się wcześniej.

- Do zobaczenia, przyjacielu - powiedział Julio słabnącym głosem.

Matt patrzył, jak samolot Julio zaczyna blednąć.

- Poczekaj! - zawołał, nie chcąc się rozstawać z przyjacielem.

Ale pomarańczowo-czarny P-38 zniknął na jego oczach.

Matt z wysiłkiem skierował uwagę na własny samolot. Kiedy wyrztał przez oszklenie kabiny, zorientował się, że koncentracja na rozmowie z Julio niemal kosztowała go jego wirtualne życie. Leciał w dół z taką prędkością, że praktycznie nie miał szans na uratowanie skóry. Spotkanie z ziemią wydawało się nieuniknione. Matt znajdował się twarzą w twarz z wirtualną śmiercią, ale zupełnie to zignorował. W głowie kłębiły mu się setki myśli.

Jak mogę dotrzymać obietnic danych Julio? - zastanawiał się. A co, jeśli mi się nie uda?

Tuż przed tym, jak jego P-51 Mustang uderzył o ziemię, Matt zobaczył uszkodzony samolot Dietera, który nadal mógł latać, ale nie podejmował żadnych prób zestrzelenia Matta - pewnie dlatego, że Amerykanin najwyraźniej zamierzał go w tym wyręczyć. Wcisnął „panikarza” i zniknął z VR.

* * *

Mateo poczuł, że coś jest nie tak, kiedy tylko dotarł do bramy więzienia swoim zdezelowanym *Hummerem*. Tym razem kubańscy strażnicy byli wyjątkowo czujni. Zamiast mu otworzyć, dowodzący ochroną sierżant wyszedł do niego wąskimi drzwiami w bramie, żeby osobiście skontrolować samochód Mateo.

Kiedy spytał go, co się stało, tamten tylko wzruszył ramionami i gestem kazał mu wjechać do środka.

Strażnicy w środku wyglądali na zdenerwowanych, a nawet wystraszonych, w związku z czym niepokój Mateo przerodził się w panikę. Kiedy wyszedł z windy prosto do głównego pomieszczenia w podziemiach, poczuł się jak w unowocześnionej wersji „Piekle” Dantego. Ale nawet ten słynny włoski poeta nie wymyśliłby tak koszmarnej sceny, na którą się natknął.

Pierwszy dźwięk, który usłyszał, był straszliwym, rozdzierającym wyciem - odgłosem czyjejś agonii. Mateo odwrócił się w jego kierunku i zobaczył kubańskiego zabójcę. Leżał na ziemi w poplamionym i porwanym ubraniu. Na dotkliwie poranionej czaszce miał zaschniętą krew. Mateo zauważył, że Kubańczyk przyciska coś do piersi zaborczym gestem. Podeszedł do niego ostrożnie. Mężczyzna trzymał w zaciśniętych rękach swój pojemnik na Drex-Dream. A raczej jego roztrzaskane szczątki. Ktoś go zniszczył, o mało nie roztrzaskując przy tym

czaszki Kubańczyka.

Mateo odwrócił się od niego i o mało nie dostał zawału. Nie zauważył zabójcy Jakuzę. Mężczyzna siedział w mroku, w pozycji kwiatu lotosu. Jego twarz jak zwykle nie wyrażała żadnych uczuć, lecz na twarzy i szyi nosił ślady uderzeń.

Człowiek na podłodze znów zaczął wyć. Mateo nawet na niego nie spojrzał, tylko przeszedł przez podziemne pomieszczenie, żeby sprawdzić więźniów.

Mało brakowało, a przewróciłby się o kolejne ciało. To jednak nie ruszało się i nie wydawało żadnych dźwięków. Mateo pochylił się nad nim. Była to kobieta o słowiańskim typie urody, która miała za zadanie utrzymywanie więźniów w czystości. Nie żyła.

- Podczas twojego pobytu w stolicy, mieliśmy tu małą przygodę - powiedział z za jego pleców mistrz.

Mateo odwrócił się i spojrzał na starszego mężczyznę. Przełożony patrzył na niego bez uśmiechu.

- Twój bratanek znów próbował ucieczki - wyjaśnił mistrz. - Wysłałem za nim moich zabójców, żeby go sprowadzili.

Mistrz spojrzał zimno na mężczyznę, wijącego się na podłodze i na Japończyka, medytującego w kącie.

- Nie udało im się - powiedział. - Dlatego musiałem ich ukarać.

Do uszu Mateo znów dobiegło skamłanie Kubańczyka. Z całych sił starał się nie zwracać uwagi na agonalne jęki, wydobywające się z poranionych ust zabójcy.

- Jakuzę przynajmniej wykazał skruchę - ciągnął mistrz. - W ramach przeprosin zaofiarował mi swój mały palec - to jego *giri*, czyli obowiązek. - Mistrz roześmiał się, a jego śmiech zmroził duszę Mateo.

- Powiedziałem mu, że może zatrzymać swój palec - kontynuował mistrz. - Ale ostrzegłem go, że gdy znów poniesie klęskę, zabiorę mu jakąś ważniejszą część ciała... powiedzmy serce.

Mistrz spojrzał na jęczącego Kubańczyka. Pokazał go palcem.

- Ta świnia z kolei nie miała nawet na tyle honoru, żeby przeprosić - powiedział mistrz, kopiąc mężczyznę, leżącego na podłodze. Kubańczyk zwinął się w kłębek, nie przestając wyć.

- Więc zniszczyłem mu jego zabawkę.

Mateo, bliski mdłości i pełen obrzydzenia, odwrócił się plecami do obu zabójców.

- Czy możemy się spodziewać ataku? - spytał Mateo.

- Bez wątplenia - odpowiedział mu mistrz, kiwając głową.

- Ale zgodnie z moimi informacjami wywiadowczymi, Amerykanie nadal są przekonani, że trzymamy twojego brata z rodziną w obozie jenieckim. Więc tam zorganizują atak.

Mateo chciał zauważyć, że cała ta wzmożona działalność wokół kompleksu i ciężarówki codziennie przyjeżdżające tu z Adello mogą zwrócić uwagę Amerykanów. Ale zachował

milczenie.

Był zbyt dobrze wyszkolony, żeby kwestionować decyzje człowieka, który był jego panem.

- Ich atak nastąpi niebawem, Mateo - powiedział mistrz, wpatrując się niewidzącymi oczami przed siebie. - A ja przygotowałem dla nich pułapkę. Corteguay to mały kraj. A mimo to, dzięki mojemu geniuszowi, upokorzymy Amerykanów i zabijemy oraz uwięzimy wielu buntowników i anarchistów.

- A co z chłopcem? - spytał Mateo. - Czy próbował kontaktować się ze swoimi przyjaciółmi ze Zwiadowców Net Force?

- Gdyby nawet mu się udało, to co mógłby im powiedzieć? - spytał mistrz. - Że jest więźniem? Amerykanie już o tym wiedzą, chociaż dla własnych celów zaakceptowali naszą grę. Nawet gdyby skontaktował się z przyjaciółmi, kto im uwierzy? I co on może im powiedzieć? Skąd Julio miałby się dowiedzieć, gdzie jest przetrzymywany? - spytał. - Jak mógłby pomóc sobie i swojej rodzinie? - Mistrz pokręcił głową z uśmiechem.

- Nie martw się, Mateo - zakończył. - Nie ma ratunku dla twojego brata i jego rodziny. Żadnego.

Nagle Mateo usłyszał jakiś odgłos. Płaczące dziecko. Podeszedł do stołów.

Ci ludzie powinni się cieszyć, że nie czują własnego smrodu, pomyślał Mateo, zasłaniając nos chusteczką. I nie wiedzą, jak ich ciała cierpią od braku ruchu.

Sprawdził stan swojego brata i jego żony. Wyglądali na spokojnych, choć ich ciała były brudne i wykazywały pierwsze oznaki zaniedbania. Następnie Mateo obejrzał bratanicę i bratanka. Julio wydawał się niespokojny, na jego twarzy widniał wyraz wewnętrznego wysiłku, a nawet walki. Wyglądało na to, że przez cały czas walczy z oprogramowaniem, co najwyraźniej bardzo go wyczerpuje.

Wtedy Mateo zobaczył małą dziewczynkę. Na imię było jej Juanita. Całe ciało dziecka pokrywały kropelki potu, a zazwyczaj blada cera, była niezdrowo rozpalona. Mateo dotknął jej szyi. Była gorąca, podobnie jak materac, na którym leżała.

- Ta mała jest chora - powiedział.

Mistrz odwrócił się do Mateo, najwyraźniej zirytowany, że ktoś mu przeszkadza.

- To bez znaczenia - powiedział, wychodząc do innej części jaskini z dwoma kubańskimi strażnikami.

Mateo został sam na sam ze swoją rodziną i sumieniem.

Dziwne, pomyślał, patrząc na cierpiące dziecko, wydawało mi się, że straciłem sumienie już dawno temu.

Odszukał wzrokiem metalowe naczynie, którego zmarła kobieta używała do mycia więźniów. Odwrócił się do japońskiego zabójcy.

- Hej, ty - warknął. - Wstawaj.

Japończyk odwrócił do niego głowę. Powoli wstał i podeszedł do więźniów. Mateo

wepchnął mu naczynie do ręki.

- Przynieś mi wodę i gąbkę - rozkazał.

Zabójca wrócił kilka minut później i wręczył Mateo naczynie z wodą i czystą gąbkę. Gdy Mateo zaczął myć rozgorączkowaną dziewczynkę, Japończyk z powrotem przyjął pozycję lotosu w kącie pokoju i wznowił medytowanie, ignorując wszystkich i wszystko wokół niego.

* * *

Pułkownik Stegar, porucznik Knappert i reszta komandosów Marynarki podróżowali pod pokładem „Jamesa Watersa”. Załoga „frachtowca” zapewniła im wszelkie wygody, dostępne na tak małej powierzchni.

Podróżowali statkiem, który z pozoru wyglądał na stary kontenerowiec, tramp regularnie kursujący wzdłuż wybrzeży Południowej i Środkowej Ameryki.

Statek przewoził tanie towary konsumpcyjne ze Stanów, które następnie sprzedawano hurtownikom w całej Ameryce Łacińskiej. Po drodze zabierał miejscowe artykuły spożywcze i zazwyczaj mijał wyspę Corteguay, znajdującą się przy linii brzegowej Ameryki Południowej, na Pacyfiku.

Frachtowiec był częstym gościem na tym akwenie, więc marynarka Corteguay - raczej mizerna formacja wojskowa - prawie nie zwracała na niego uwagi. Od miesięcy statek nie był zatrzymywany przez kutry patrolowe, wysyłane przez komunistyczny rząd. Kapitan był pewien, że kontenerowiec został całkowicie zapomniany przez Corteguajczyków, ponieważ stanowił nieodłączny element krajobrazu, często przepływając przy ich wybrzeżu, zgodnie z ustalonym kursem.

Nie wiedzieli oni natomiast, że „James Waters” to coś więcej niż zwykły frachtowiec. W rzeczywistości bowiem był to statek szpiegowski Marynarki Stanów Zjednoczonych, wyposażony w najnowocześniejszy sprzęt elektroniczny, obsługiwany przez doskonale wyszkoloną załogę. Wewnątrz malowniczo porzewiałego kadłuba „Jamesa Watersa”, znajdowały się podwodne śluzy, wykorzystywane do tajnych operacji. Statek mógł sobie płynąć, jak gdyby nigdy nic, wzdłuż wybrzeży nieprzyjaciela, wysyłając jednocześnie grupy uderzeniowe, zdolne zniszczyć przybrzeżne systemy obronne - tak jak podczas ostatniego kursu, zaledwie kilka tygodni temu. „Jamesa Watersa” wykorzystywano też do przewożenia oddziałów specjalnych i desantowania ich niezauważenie, możliwie najbliżej wybranego celu, jak to było tym przypadku.

Pułkownik Stegar i porucznik Knappert siedzieli pod pokładem w pomieszczeniu, które wykorzystywali jako centrum planowania operacji. Mieli tam stół z mapami, łącza satelitarne i komputery, lecz dość mało miejsca.

W tej ciasnej i przesiąkniętej stęchlizną kwaterze, pułkownik tak długo maglował swoich ludzi i powtarzał z nimi plan misji, aż uznał, że wiedzą, co mają robić i są gotowi. Właśnie skończyła się taka odprawa. Pułkownik Stegar postanowił, że będzie ostatnia. Czas dać

podwładnym odpocząć.

Zerknął na zegarek. Za niecałe cztery godziny wyjdą podwodną służą i, korzystając z nowoczesnego sprzętu do nurkowania, pod osłoną nocy, dopłyną do brzegu Corteguay. To będzie niebezpieczny moment. Systemy ochronne, unieszkodliwione podczas ostatniej podróży, mogły zostać naprawione bez ich wiedzy. Zresztą, wystarczy, że zauważy ich przypadkowy rybak. Stegar zdawał sobie sprawę, że może się nie udać tysiąc rzeczy. A to dopiero pierwszy etap Operacji Skorpion...

14

Na szczęście odprawa z doktorem Lanierem po symulacji okazała się krótka. Według Zwiadowców Net Force żaden inny uczestnik gry nie zauważył tajemniczych odrzutowców w symulacji. Oczywiście, Zwiadowcy nikomu o tym nie wspomnieli. Postanowili zachować to w tajemnicy.

Podobnie jak w poprzednich przypadkach, tym razem również powstała szczelina i zawiesiła symulator, w związku z czym doktor Lanier i jego technicy mieli pełne ręce roboty, próbując ustalić przyczynę awarii komputera, zostawiając Matta i jego przyjaciół w spokoju.

Po odprawie w pomieszczeniu, w którym przebywali, odwiedzili ich niemieccy koledzy pod postacią hologramów. Matt nie mógł nie zauważyć, że Dieter dziwnie mu się przygląda.

Czy Dieter mógł coś widzieć? - zastanawiał się. Na przykład nietypowo pomalowanego *Messerschmitta Me-262*, którego nie powinno tam być, albo tajemniczy pomarańczowo-czarny samolot?

I kiedy Matt i Dieter stanęli wreszcie twarzą w twarz, Niemiec zachowywał się jak zwykle uprzejmie, ale Matt wyczuł, że chłopak ma ochotę o coś go spytać. Na szczęście tego nie zrobił.

Po odprawie i spotkaniu z Niemcami, udali się do Klubu Zwiadowców Net Force. Matt zwołał pilne zebranie. Gdy tylko znaleźli się na miejscu, zadzwonił do biura dyrektora Net Force. Poinformowano go, że Jay Gridley w tej chwili jest na spotkaniu z przewodniczącym Izby Reprezentantów, ale powinien niedługo wrócić.

Matt postanowił przeprowadzić zebranie bez dyrektora. Jego pierwszy punkt zaskoczył wszystkich. Matt odwrócił się do Andy'ego i położył mu rękę na ramieniu.

- Cokolwiek się teraz wydarzy - powiedział - wszystko zawdzięczamy tobie, Andy.

Żaden Zwiadowca Net Force nie miał pojęcia, co się wydarzyło w symulacji, kiedy oni wrócili do rzeczywistego świata, więc Matt opowiedział im, jak Andy zrezygnował z szansy zestrzelenia Dietera Rosengartena i poleciał Mattowi na ratunek. Wyjaśnił, jak Andy poświęcił własne, wirtualne życie, taranując tajemnicze odrzutowce.

- Gdybyś tego nie zrobił, nigdy nie udałoby mi się porozmawiać z Julio - powiedział Matt. - Odegrałeś dziś decydującą rolę, Andy.

- A niech mnie - powiedział David Gray, poklepując An-dy'ego po plecach. - Wiem, jak

bardzo chciałeś dopaść Dietera, stary. Dobra robota!

- Tylko prawdziwy mężczyzna potrafi poświęcić się dla dobra innych - dodała Megan.

- Nie wierzę, że pogoniłeś kota baronowi von Dieterowi! - zawtórował Mark.

Ale to słowa Megan, sprawiły Andy'emu największą przyjemność. Kiedy reszta złożyła mu gratulacje, Megan podeszła do niego i patrząc mu prosto w oczy powiedziała po prostu:

- Twój ojciec byłby z ciebie dumny.

Andy był zbyt zaskoczony, żeby odpowiedzieć. Przyjął płynące z głębi serca słowa Megan z zażenowaniem. Nawet się zaczerwienił.

Andy, który nie raz grał innym na nerwach, najzwyczajniej w świecie nie był przyzwyczajony do pochwał i nie wiedział, jak zachować się w takiej sytuacji.

Kilka minut później z niezręcznej sytuacji bohatera wybawiło go przybycie Jaya Gridleya z jakimś agentem.

- Przepraszam za spóźnienie - powiedział szef Net Force, natychmiast przechodząc do rzeczy. - Mówcie, czego się dowiedzieliście.

Matt wziął głęboki wdech i zamknął oczy. Raz kozie śmierć, pomyślał. I opowiedział im, czego się dowiedział...

* * *

Matt opowiedział szefowi Net Force oraz pozostałym Zwiadowcom o wszystkim, o czym dowiedział się od Julio w symulatorze VR, starając się przypomnieć sobie najdrobniejsze szczegóły. Jay Gridley nagrywał jego relację.

Kiedy Matt skończył, wyczekująco spojrzął na Jaya Gridleya, licząc na to, że dyrektor zaproponuje teraz podjęcie jakichś działań. Niestety, spotkało go gorzkie rozczarowanie. Dyrektorowi zależało jedynie na tym, żeby wrócili do Ośrodka i kontynuowali dotychczasową strategię. Zwiadowcy Net Force mieli zachować milczenie na temat całej sytuacji i czekać, aż dyrektor skontaktuje się z Departamentem Stanu i Dowództwem Operacji Specjalnych.

Była to typowa odpowiedź biurokraty. Nie to Matt pragnął usłyszeć. Jay Gridley ponownie podkreślił znaczenie zachowania tajemnicy, po czym opuścił Klub. Niedługo później Matt zakończył spotkanie. Kiedy wszyscy zbierali się do wyjścia, Mark Gridley podszedł do przyjaciela.

- Co zamierzasz teraz zrobić? - spytał Matta.

Matt westchnął. - Nie jestem pewien - odpowiedział oględnie.

Zdawał sobie sprawę, że jeśli zlekceważy instrukcje Jaya Gridleya, to lepiej będzie, jeśli syn szefa Net Force nie zostanie w to zamieszany. W ten sposób pragnął ochronić młodego przyjaciela.

Mark najwyraźniej zrozumiał jego intencje. Kiwnął głową i powiedział:

- Chcę, żebyś wiedział, że niezależnie od twojej decyzji, popieram cię - jako przyjaciel i

jako Zwiadowca Net Force.

Matt był wdzięczny za wotum zaufania, ale wiedział, że następny krok musi zrobić sam.

* * *

- Matt! - powiedziała jego mama, po powrocie do domu. - Jest po północy, dlaczego jeszcze nie śpisz?

Matt spojrzał jej prosto w oczy. - Muszę z tobą porozmawiać, mamó. - Marissa Hunter zamrugła i Matt od razu zauważył, że jest zmieszana. Znow poczuł, że coś przed nim ukrywa.

- Chodzi o Julio - powiedział Matt, płacząc się z pośpiechu, żeby wyznać prawdę. - Znow go widziałem. W VR.

Marissa Hunter wyraźnie zbladła i Matt zyskał niezbity dowód na swoje podejrzenia.

Muszę jej wszystko wyznać, zdecydował Matt. To jedyny sposób. Nie mogę oczekiwać od niej prawdy, jeśli sam coś ukrywam.

Wziął głęboki oddech, usiadł naprzeciwko matki i opowiedział jej całą historię, od początku.

Kiedy skończył, przez chwilę oboje siedzieli w milczeniu.

Matt domyślił się, że jakimś sposobem postawił matkę w niezręcznej sytuacji, chociaż nie bardzo wiedział czemu. Jednak był przekonany, że ona potrafi zrobić coś, żeby pomóc jego przyjacielowi. W końcu pracuje w Pentagonie. Była jego ostatnią deską ratunku...

Zobaczył w jej oczach wahanie, jakby była rozdarta pomiędzy lojalnością wobec wzajemnie wykluczających się stron lub nie potrafiła zdecydować, jaką drogę działania obrać. I nagle, zupełnie niespodziewanie, rozluźniła się. Wreszcie podjęła decyzję, co należy zrobić w sprawie, która ją męczyła. Wzięła rękę syna w swoje dłonie. - Muszę ci coś powiedzieć, Matt - zaczęła.

* * *

W tym samym momencie, tysiące kilometrów dalej, dziewięciu ludzi w kombinezonach płetwonurków wyszło z Pacyfiku i zaczęło się czołgać po zatopionej w ciemnościach plaży Corteguay. Jeden po drugim, komandosi wyszli z wody, niosąc ze sobą duże wodoodporne worki z bronią i sprzętem. Kiedy pułkownik Stegar wyciągnął swój pakunek na brzeg i schował się między drzewami, sprawdził czas na elektronicznym zegarku. Kiedy spojrzał na delikatnie świecące cyferki, zaklął w duchu. Mieli szesnaście minut spóźnienia. Nie mogli tego uniknąć. Drużyna SEAL musiała czekać pod wodą, kiedy corteguański kuter patrolowy podpływał do „Jamesa Watersa”. Kiedy pułkownik zobaczył, że dowódca corteguańskiej jednostki zatrzymuje frachtowiec, zaczął się niepokoić.

Trzymając głowę tuż nad wodą, za pomocą nowoczesnej maski do nurkowania, wzmocnił głosy rozmawiających mężczyzn. Zastanawiał się, czy kuter patrolowy będzie pływać wzdłuż

wybrzeża na tyle długo, żeby udaremnić ich misję. Odetchnął z ulgą, kiedy okazało się, że załoga kutra wypłynęła tej nocy na handel czarnorynkowym towarem. Stegar przysłuchiwał się, jak załoga „Jamesa Watersa” targuje się po hiszpańsku z ludźmi z kutra patrolowego. Wreszcie dokonano transakcji, używając twardej, a nie elektronicznej, waluty.

Kuter patrolowy szybko oddalił się, prawdopodobnie w poszukiwaniu kolejnych klientów. Gdy zniknął z pola widzenia, Stegar poprowadził swoich ludzi na brzeg. „James Waters” rozplynął się w oddali.

Nadszedł czas, żeby zdjąć ekwipunek do nurkowania. Jeden z członków załogi frachtowca - też SEAL - przyplłynął z nimi na brzeg. Miał za zadanie zabrać z powrotem na pokład ich sprzęt do nurkowania. Gdyby z jakiegoś powodu musieli ewakuować się wodą, a nie helikopterem, jak przewidywał plan operacji, człowiek ten na dany przez nich sygnał dostarczy sprzęt na plażę. Dzięki temu komandosi mieli dodatkową drogę ewakuacji. Rosły też szansę, że nie zostaną zdemaskowani.

Kiedy zakładali inteligentne kombinezony i przygotowywali broń, członek załogi pakował ich ekwipunek do nurkowania w torby wodoodporne, szykując się do drogi powrotnej.

- Życzę szczęścia, pułkowniku - wyszeptał marynarz, kiedy skończył. - Żałuję, że nie mogę pójść z wami.

Stegar uściskał mu dłoń. Chwilę później, płetwonurek zanurzył się w oceanie, ciągnąc za sobą bagaż, a nawet jedna zmarszczka nie zdradziła jego obecności w wodzie.

Drużyna SEAL była gotowa do akcji, więc Stegar podniósł się z piasku.

- Ruszamy - wyszeptał. - Knappert, Connolly, idziecie przodem.

Komandosi roztopili się w mrocznej dżungli.

* * *

Marissa Hunter podała synowi szczegóły, dotyczące Operacji Skorpion.

Drużyna SEAL jest już w Corteguay, pomyślał Matt i niepokój, który odczuwał, od kiedy Julio pojawił się po raz pierwszy w symulatorze, zmienił się w strach. Odwrócił się do matki.

- Czy można powstrzymać atak albo opóźnić go o dzień lub dwa? - spytał.

Pokręciła głową przecząco.

- Każda sekunda, którą ci ludzie spędzają na terytorium wroga, to dla nich śmiertelne niebezpieczeństwo - wyjaśniła synowi. - Mogą przerwać misję, jeśli nie będzie innego wyjścia, ale wtedy nie będzie już odwrotu. Misja musi się odbyć przed wyborami albo wcale - zakończyła.

Więc musi się odbyć teraz, pomyślał Matt.

- Czy możemy z nimi porozmawiać albo przekazać im wiadomość?

- Nie wiem, ale wątpię. Podejrzewam, że zarządzili ciszę radiową na cały czas misji, ale mogę się dowiedzieć, jeśli chcesz mieć pewność.

- To byłby dobry pomysł - powiedział Matt.

Jeszcze raz wrócił do planu misji. Kiedy skończył obliczenia, uwzględniając z różnicę czasu pomiędzy Waszyngtonem a Corteguay, okazało się, że zostało trochę czasu, żeby ostrzec Julio, chociaż nie za wiele.

Natomiast, jeśli jemu, czy komukolwiek innemu nie uda się skontaktować z Julio w scenariuszu bośniackim, wtedy atak na tajne więzienie odbędzie się bez wiedzy Julio, co, według jego własnych słów, zakończy się śmiercią dla niego i całej rodziny Cortezów.

Spoczywa na nim ogromna odpowiedzialność.

I nie ma czasu, żeby zrobić wszystko jak należy.

Gdyby wspierał ich Ośrodek, wtedy Matt lub jakiś pracownik mógłby sam wejść do symulatora i ostrzec Julio, nie mieszając w to ludzi bawiących się w gry wojenne. Ale ostatni tydzień był przykładem, w jakim tempie toczą się negocjacje dyplomatyczne, więc nie ma co liczyć na pomoc Ośrodka.

Net Force, a nawet Matt i jego przyjaciele mogli się włamać do symulatorów. Już to robili. Ale nie namówią do tego Net Force bez zgody Ośrodka. A po tym, jak Matt przez tydzień na darmo próbował zwrócić uwagę świata na problem Julio, był przekonany, że nawet rząd Stanów Zjednoczonych nie zdobędzie tej zgody na czas.

Matt wiedział, że jeśli to się nie uda, pozostanie mu działać tak, jak przez ostatnie dwa tygodnie. Pójdzie na zajęcia, pokona najlepszych współzawodników, w nadziei, że nawiąże kontakt z Julio. Jednak tym razem życie Julio i pozostałych wirtualnych więźniów znajduje się w jego rękach. Jeśli Net Force nie zdziała jakiegoś cudu, wszystko będzie zależało od Matta Huntera i pozostałych Zwiadowców Net Force.

Kiedy następnym razem wejdziemy do symulatora, to wszystko będzie się działo na serio, zdał sobie sprawę Matt. Jak na prawdziwej wojnie. Jeśli przegramy, zginą ludzie.

Jego mama podeszła do niego od tyłu i położyła mu rękę na ramieniu. - Nigdy nie sądziłam, że znajdziesz się w takim położeniu - powiedziała. - Całe życie pracowałam po to, żeby się upewnić, że nigdy nie znajdziesz się pod prawdziwym ostrzałem na wojnie. I choć wiem, że jesteś bezpieczny w tym symulatorze, to przecież Julio znajduje się w strasznej sytuacji. Nie mogę tego znieść.

- Wiem - odpowiedział Matt.

- Obserwowałam cię przez ten ostatni tydzień. Twój przyjaciel znalazł się w niebezpieczeństwie, więc zrobiłaś wszystko, co w twojej mocy, żeby go ocalić. Nawet wtedy, kiedy uważałam, że się mylisz, widziałam, jak bardzo jesteś zaangażowany w tę sprawę. I jak świetnie sobie radzisz. Jestem dumna z tego młodego człowieka, na jakiego wyrósł mój syn.

- Jejku, mamo...

- Kładź się do łóżka - powiedziała. - Prześpij się trochę. Potrzebujesz tego.

Matt powiedział jej dobranoc i poszedł do swojego pokoju. Zrobił wszystko, co mógł.

Ale niewiele spał tej nocy. Wiercił się i przewracał w pościeli, doskonale zdając sobie

sprawę, że następnego dnia rano, być może przyjdzie mu poprowadzić przyjaciół z drużyny Zwiadowców na prawdziwą bitwę. Podczas dłużeń się nocnych godzin, Matt walczył z własnymi obawami i wątpliwościami.

* * *

- Kryzys bośniacki z 2007 roku, nasza pierwsza duża wojna w dwudziestym pierwszym wieku, rozpoczął się bardzo podobnie do pierwszej wojny światowej w zeszłym stuleciu - zaczął swój wykład doktor Lanier, kiedy następnego ranka rozpoczęła się lekcja historii przed lotem. - Zerwano serię porozumień pomiędzy ONZ i państwami bałkańskimi, co spowodowało efekt domina.

Kiedy Lanier zaczął mówić, w pomieszczeniu pojawiła się trójwymiarowa mapa Europy. - Kiedy zaognił się wewnętrzny konflikt pomiędzy bośniackimi Serbami a ich muzułmańskimi sąsiadami, państwa NATO nie potrafiły osiągnąć porozumienia z rządem rosyjskim - kontynuował wykład doktor.

Zwiadowcy Net Force słuchali go w napięciu. Tuż przed zajęciami Matt naświetlił im sytuację. Nie mógł im powiedzieć o Skorpionie, ale zapewnił ich, że od ich dzisiejszych działań w symulatorze zależy życie Julio i jego rodziny. Zwiadowcy Net Force byli gotowi wykonać zadanie za wszelką cenę.

- Dla dwóch krajów, Japonii i Niemiec, była to pierwsza wojna, nie licząc wspólnych akcji ONZ, od czasów drugiej wojny światowej - opowiadał doktor Lanier. - Wiele czynników, począwszy od fatalnych, długofalowych skutków Porozumień Pokojowych z Dayton, po niechęć państw zachodnich wobec przyznania Rosji pełnego członkostwa w NATO, doprowadziły do krótkiej, ale krwawej wojny. Ale nie zebraliśmy się tutaj po to, żeby omawiać jej polityczne przyczyny. Na ścianie za plecami profesora pojawiła się kolejna mapa, tym razem przedstawiająca Europę Południowo-Wschodnią. Na Grecję naniesione były czerwone linie. Skręcały w prawo i prowadziły prosto do Bośni.

- Siły amerykańskie i niemieckie patrolowały tak zwany Korytarz Sarajewski - powiedział doktor Lanier. - Bombowce i myśliwce wykonywały codzienne misje nad Bośnią, startując z lotnisk w Grecji oraz z lotniskowców na Morzu Śródziemnym. Drugi korytarz, prowadzący przez Rumunię, patrolowali Brytyjczycy, Francuzi i Japończycy - powiedział Lanier, a na mapie pojawiła się zielona linia, pokazująca trasę ich lotów. - Podczas patrolowania korytarzy, siły sojusznicze napotykały opór ze strony zarówno Serbów, uzbrojonych w stare myśliwce typu *MiG-23 Flogger* oraz *MiG-29 Fulcrum*, jak i Rosjan, latających na groźnych *Su-47* i *MiG-ach-33*. - Słowa doktora ilustrowane były obracającymi się schematami tych samolotów, tak żeby Zwiadowcy mogli je obejrzeć pod dowolnym kątem.

- Ponieważ siły NATO, podobnie jak Rosja, nie chciały angażować w konflikt wojsk lądowych, kryzys bośniacki przybrał formę powietrznych ataków i kontrataków pomiędzy

mocarstwami oraz wojny na wyczerpanie.

Płaski ekran na ścianie wypełniły obrazy myśliwców w locie, pociski zmierzające do celów na ziemi oraz kilka ujęć amerykańskich pilotów, wdrapujących się do swoich *F-15E Strike Eagle*, *F-16 Fighting Falcon*, *F-22 Lightning II* oraz *F-117*.

- Ta powietrzna wojna szybko przemieniła się w walkę maszyn, zupełnie niepodobną do zawodów, w których do tej pory uczestniczyliście. Większość samolotów sił sprzymierzonych, zestrzelonych w walce, padło ofiarą pocisków ziemia-powietrze. Wystrzelivano je z wyrzutni stałych, jak również z ruchomych. Z tego właśnie powodu, żeby umożliwić pilotom myśliwców i bombowców operowanie w strefie walk, priorytetem sił NATO stało się unieszkodliwienie wyrzutni pocisków przeciwlotniczych, które, niestety, nie były łatwe do odnalezienia. Informacje o lokalizacji większości celów zdobywano dzięki satelitom oraz przekazywanym na żywo nagraniom wideo z bezzałogowych samolotów zwiadowczych - powiedział Lanier.

Przeźnięcie wokół nich wypełniły hologramy małych samolotów, kierowanych sygnałami radiowymi.

- Były one nie tylko użyteczne w zdobywaniu informacji, ale też wykorzystywano je jako nosiciele wszelkiego rodzaju małych bomb oraz do wskazywania celów pociskom kierowanym.

Zobaczyli doskonale zakamuflowane stanowiska wyrzutni pocisków ziemia-powietrze, otoczone stanowiskami artylerii przeciwlotniczej, a nad nimi małe bezzałogowe samoloty. Zwiadowcy Net Force obserwowali precyzyjnie kierowaną bombę kasetową, która pojawiła się nad celem, zupełnie nie wiadomo skąd. Subamunicja trafiła w stanowisko i wyrzutnia eksplodowała.

- Dzięki wykorzystaniu bezzałogowych samolotów, NATO nie musiało wysyłać pilotów na niebezpieczne misje. Bezzałogowce były tanie i łatwe w produkcji, podczas gdy drogi sprzęt do ich kontroli i obserwacji był bezpieczny za linią frontu, więc można je było wysyłać w dużych ilościach. Jednak część informacji wywiadowczych trzeba było zdobyć tradycyjnym sposobem. Szczególnie w przypadku lokalizacji stanowisk wyrzutni rakiet ziemia-powietrze. Samoloty bezzałogowe często nie były dla nich wystarczająco kuszącym celem. Najlepszym sposobem na zlokalizowanie wyrzutni, było namierzenie radaru, a potem wystrzelenie pocisku przeciwradarowego. Ale obsługa wyrzutni włączała urządzenia tylko wtedy, kiedy w zasięgu pojawiały się cele warte zachodu. W takich akcjach specjalizowali się piloci *F-15*, latający w jednostkach Dzikich Łasic. Samoloty te poprzedzały formacje samolotów szturmowych, a kiedy obsługa wyrzutni włączała radar, przygotowując się do wystrzelenia pocisków w kierunku „przynęty”, Dzikie Łasice atakowały cel za pomocą wykrywających emisję promieni radaru pocisków przeciwradarowych, wystrzeliwanych z bardzo małej odległości. Było to jedno z najniebezpieczniejszych zadań podczas tej wojny. Po wyeliminowaniu obrony przeciwlotniczej, myśliwce i bombowce mogły lecieć do właściwego

celu. Tę taktykę stosowano z powodzeniem na *F-100* i *F-105* już w późnych latach sześćdziesiątych, podczas wojny w Wietnamie, a potem na *F-4G* podczas wojny w Zatoce.

Tankowanie w locie dzięki samolotom-cysternom wydłużało zasięg i czas wszystkich operacji powietrznych. Samoloty wczesnego ostrzegania *E-3 Sentry* zapewniały wykrycie i identyfikację celu znajdującego się w znacznej odległości oraz kontrolę, koordynację i łączność pomiędzy własnymi siłami. Dzięki *Sentry* każdy pilot NATO znał położenie wszystkich pozostałych samolotów i wiedział, które z nich są „swoje”, a które należą do wroga. Od początku zachodni sojusznicy mieli przewagę technologiczną, ale nie chcieli zaangażować odpowiednio dużych sił lądowych, żeby uzyskać kontrolę nad obszarem konfliktu, ani poświęcić tyle ludności cywilnej, czy spowodować tak dotkliwych, obustronnych strat, żeby położyć kres wojnie. W ten sposób obie strony miały porównywalne szansę. Prawie do samego końca...

Zamilkł, kiedy w powietrzu pojawił się niewyraźny, trójwymiarowy hologram jednej z najdoskonalszych broni.

- W ostatnich miesiącach wojny Rosjanie zaprezentowali cud technologiczny, czyli *MiG-a-44*. Był szybszy i zwrotniejszy niż którykolwiek samolot sił sprzymierzonych, a do tego uzbrojony w trzydziestomilimetrowe działko *GSz-301* i wyposażony w komorę uzbrojenia z rewolwerowym systemem zrzutu, mogącą pomieścić inteligentne bomby i pociski manewrujące o masie dziesięciu ton.

Nagle wszyscy Zwiadowcy Net Force poczuli niepokój. Nie chcieli zmierzyć się z tym samolotem. Doktor Lanier spojrzał z podziwem na hologram maszyny.

- Został zbudowany w Kompleksie Lotniczym imienia A.I. Mikojana, przez zespół inżynierów, kierowany przez genialnego projektanta samolotów, Igora Nikołajewa. *MiG-44* mógł zmienić losy wojny, gdyby pojawił się wcześniej albo gdyby zbudowano więcej jego egzemplarzy.

Doktor Lanier odwrócił się z powrotem do swoich uczniów. - Na szczęście, tak się nie stało. Zbudowano ich tylko jedenaście. Dzięki temu, że były zdalnie sterowane przez pilotów, podłączonych do systemu kontrolnego VR, *MiG-i-44* uwolniły się od ograniczeń większości samolotów, obarczonych obecnością człowieka na pokładzie. Mogły wykonywać manewry z większą prędkością, nie przejmując się towarzyszącym im przeciążeniami, które osiągały wartości zdolne zabić każdego pilota. Rosjanie mogli wykorzystywać w pełni techniczne możliwości maszyny, nie dostosowując się do granic wytrzymałości pilota.

Głos Laniera przybrał dramatyczną nutę, kiedy wypowiedział następne zdanie.

- Te jedenaście *MiG-ów-44* zestrzeliło dwadzieścia pięć procent samolotów NATO, wyeliminowanych podczas całego kryzysu bośniackiego - powiedział.

Potem uśmiechnął się, żeby dodać swoim podopiecznym otuchy. - Oczywiście - podjął - żeby było *sprawiedliwie*, rosyjska drużyna, z którą macie się zmierzyć, nie zostanie wyposażona w *MiG-i-44*.

Pewnie, pomyślał Matt ponuro, tak samo jak nie mieliśmy walczyć z *Me-262*.

- Walka powietrzna w 2007 roku bardzo się różniła od zadań, które wykonywaliście do tej pory podczas zawodów. A to z kilku powodów. Bezpośrednie potyczki w powietrzu, charakterystyczne dla poprzednich wojen, w czasie konfliktu bośniackiego straciły rację bytu. Pociski były naprowadzane komputerowo i to z dużej odległości. W większości przypadków pilot namierzał cel i wystrzeliwał pocisk, nie widząc nawet przeciwnika - powiedział doktor Lanier. - Jednak misje Dzikich Łasic wyraźnie się odcinały od tego wzorca. Zresztą, przekonacie się o tym na własnej skórze. W tej symulacji część z was poleci *F-15*, przygotowanymi do misji Dzikich Łasic. Reszta będzie pilotować podążające za nimi *F-22*,
Do zobaczenia po symulacji.

* * *

Zwiadowcy Net Force zebrali się przy harmonogramie przedstawionym na podświetlanej tablicy.

- Ucieszycie się na wieść, że tym razem Dieter Rosengarten jest po naszej stronie - powiedział David.

Raczej odetchniemy z ulgą, pomyślał Matt.

Przebiegł wzrokiem nazwiska Rosjan. - O, nie - jęknął.

- Co jest? - spytał Mark.

- Ten koleś, który w zeszłym roku zajął trzecie miejsce, Siergiej Szonin, rosyjski faworyt - walczy przeciw nam.

- Nie bój się - powiedział buńczucznie Andy, wskazując na siebie kciukiem. - Zajmę się nim.

Matt, David, Mark i Megan wymienili spojrzenia.

- Tak się cieszę, że wrócił do nas stary Andy - powiedziała sarkastycznie Megan.

Wszyscy, łącznie z Andym, parsknęli śmiechem. I wtedy, odrobinę mniej zestresowani, poszli do symulatorów.

15

W Corteguay świtało, kiedy drużyna SEAL, ukryta w wysokiej trawie, obserwowała kręty odcinek wyboistej drogi, prowadzącej do drewnianego mostku nad głębokim wąwozem. Ponieważ mieli pomalowane twarze i inteligentne kombinezony w kolorze otoczenia, byli praktycznie niewidzialni na tle dżungli. Stegar spojrzął na zegarek. Ciężarówka z Adello spóźniała się. Oczywiście przez ostatnie kilka tygodni spóźniała się przynajmniej w połowie przypadków, więc pułkownik się nie niepokoił.

Na razie.

Wtedy usłyszał ostry gwizd. Brzmiał prawie identycznie, jak odgłos wydawany przez ptaki, żyjące w dżungli, ale Stegar rozpoznał go natychmiast. Gwizd pochodził od porucznik Knappert, ukrytej wysoko na drzewie i zawiadamiał ich, że nadjeżdża ciężarówka. Ale nie ta, na którą czekają.

Patrzyli z ukrycia na zbliżające się światła reflektorów. Drogą telepał się zdezelowany *Hummer*. Starym wojskowym pojazdem terenowym jechał tylko jeden człowiek. Minął ich nie zwalniając i pomknął przez chybocliwy, drewniany most.

Stegar przypomniał go sobie ze zdjęć szpiegowskich. Kierowca - kimkolwiek był - często odwiedzał więzienie, średnio raz lub dwa razy w tygodniu. Ale najnowsze zdjęcia satelitarne pokazywały, że wczoraj też tam był. Dwie wizyty w ciągu dwóch kolejnych dni, to już dziwne. Pułkownik zastanawiał się, czy w więzieniu przypadkiem coś się nie stało. Pięć minut później, usłyszeli kolejny gwizd, minimalnie różniący się od poprzedniego. Stegar odwrócił się.

- Zaczynajcie! - szepnął do dwóch komandosów, przykucniętych obok niego.

Mężczyźni pośpiesznie wyciągnęli na środek drogi duży pień drzewa, który wyszukali w dżungli. Zostawili go tam, kompletnie blokując przejazd i z powrotem ukryli się w pobliskich zaroślach.

Kiedy ciężarówka pokonała zakręt, kierowca zobaczył przeszkodę i gwałtownie zahamował. Usłyszeli pisk hamulców i wściekłe przekleństwo młodego kierowcy. Z szoferki stojącej ciężarówce dobiegł głos nakazujący „zabrać z tej parodii drogi to pieprzone świństwo”. W tej samej chwili Knappert zsunęła się z drzewa i podbiegła do samochodu od strony kierowcy. Reszta komandosów czekała w ukryciu z bronią gotową do strzału.

* * *

Matt leciał swoim *F-15G* w formacji „grot”, z Markiem jako skrzydłowym. Z tyłu miał Davida, Megan i Andy’ego w *F-22*.

Matt i Mark mieli za zadanie rozpoznać wroga, sprowokować bośniacki ogień z ziemi, żeby ustalić lokalizację wyrzutni pocisków ziemia-powietrze i zniszczyć je, żeby reszta Zwiadowców mogła zbombardować wyznaczone cele.

Samoloty pełniące rolę Dzikich Łasic były odrzutowcami starszego typu, które przelatując nad terytorium nieprzyjaciela miały sprowokować jego obronę przeciwlotniczą do ujawnienia swoich stanowisk. Następnie, unikając nadlatujących pocisków, piloci Łasic powinni zniszczyć wykryte wyrzutnie. Matt nie bardzo rozumiał, dlaczego Siły Powietrzne wymyśliły nazwę „łasic” dla tego typu misji. Jego zdaniem bardziej pasowałaby „siedząca kaczka”.

Zanim Zwiadowcy ruszyli do akcji, dowiedzieli się na odprawie, czego mogą się spodziewać i jak prowadzić wirtualną walkę. Musieli też uważać na samoloty kolegów. Dieter z Młodymi Berlińczykami patrolują ten sam obszar. Podobnie Siergiej ze swoimi ludźmi.

- Ostrzał z ziemi! - powiadomił wszystkich Mark. Również system ostrzegania na pokładzie *F-15* Matta wszczął alarm, złowrogim piskiem informując o nieprzyjacielskim radarze, namierzającym jego samolot. Tuż przed sobą Matt zobaczył, jak z kępy krzaków na dole wzbija się pocisk ziemia-powietrze. Wziął głęboki oddech i zanurkował, usiłując zgubić nadlatujący pocisk, i jednocześnie odpalił przeciw-radarową rakietę *HARM*. Za jego plecami Mark zrobił to samo. Pociski poleciały, kierując się prosto na radary baterii pocisków ziemia-powietrze. Rozległa się eksplozja, a za nią kilka wtórnych, informując że pierwsza bośniacka bateria została zniszczona. Oczywiście, inne baterie nie próżnowały.

W powietrzu zaroilo się od pocisków ziemia-powietrze. Matt wykonał kolejny gwałtowny manewr, w ostatniej chwili unikając roztrzaskania skrzydła. Aby zmylić głowicę nadlatującego pocisku ziemia-powietrze, Mark Gridley wystrzelił pozorator - pakiet zawierający tysiące pasków pokrytej aluminium mylarowej folii. Obłok metalizowanej folii powinien stanowić dla naprowadzanego radarem pocisku bardziej atrakcyjny cel niż *F-15* Marka. Na szczęście podstęp się udał i pocisk wybuchł w środku chmury pasków, nie robiąc nikomu krzywdy. Matt i Mark, wciąż robiąc uniki przed pociskami, cały czas ostrzeliwali wyrzutnie. Wybuchy na ziemi dowodziły, że nie chybiają celu.

Ostrzał z ziemi skończył się tak gwałtownie, jak się zaczął. Ku swojemu zaskoczeniu, Matt stwierdził, że serce wali mu jak szalone i ma spocone ręce. A to dopiero początek. Muszę się uspokoić, pomyślał. Muszę się skupić na misji. Gorączkowo odgrzebywał w pamięci słowa Laniera z odprawy. Co on mówił o pociskach?

Jeśli milkła obrona przeciwlotnicza, nie zawsze to znaczyło, że wszystkie wyrzutnie zostały zniszczone. Czasem kłopoty nadchodziły z powietrza.

- Uważajcie! - powiedział Matt. - Myślę, że Rosjanie są niedaleko.
- Mój HUD* pokazuje bandytę! - zawołał przejętym głosem Mark.
- Zbliżają się! - krzyknął David. Na wyświetlaczach HUD zapaliły się symbole rosyjskich myśliwców, które weszły w zasięg strzału, ponad osiemdziesiąt kilometrów od nich...

* * *

Porucznik Knappert trzęsły się ręce, kiedy Stegar zebrał komandosów wokół ciężarówki. Walka była krótka. Wszyscy Kubańczycy, młody kierowca, gruby corteguański sierżant i trzech technicy, zostali unieszkodliwieni, a raczej pozbawieni przytomności, rozebrani, związani i gotowi do ukrycia w dżungli.

Kiedy ciężarówka się zatrzymała, Knappert miała obezwładnić kierowcę, podczas gdy reszta komandosów celowała do ludzi usuwających z drogi zwalony pień.

Na bezgłośny sygnał Stegara, wystrzelili z broni oszłamiającej, która wydała stłumiony, podobny do kaszlu dźwięk. Jeden z komandosów podbiegł do skrzyni ciężarówki i wyciągnął stamtąd oszołomionego kubańskiego sierżanta, po czym pozbawił go przytomności ciosem rękojeści noża.

Bardzo starannie wybrali broń na akcję. Strażnikom więziennym trudno byłoby wytłumaczyć strzaskaną kulami przednią szybę. Niestety, młody kierowca zobaczył coś, co wzbudziło jego podejrzenia i, zanim Knappert zdążyła go wyciągnąć z szoferki, złapał za pistolet. Ku jej zdziwieniu wystraszony chłopak wystrzelił do niej z bliska.

Trafił w środek inteligentnego kombinezonu i siłą uderzenia, niczym cios pięścią w brzuch, przewróciła Knappert, ale ta nie zwolniła uścisku i pociągnęła chłopaka za sobą. Dysząc ciężko, przycisnęła kierowcę do ziemi i przyłożyła mu nóż do szyi.

Młody mężczyzna zastygł przerażony, że jego strzał jej nie zabił. W chwilę później drugi komandos podbiegł do nich i obezwładnił kierowcę.

Porucznik Knappert spojrzała na związanego chłopaka, leżącego u jej stóp. Nie miał więcej niż piętnaście lat, a kołnierz i całą koszulę pokrywał mu smar silnikowy. Mógł ją zabić, gdyby podniósł lufę wyżej i trafił w najsłabsze miejsce - pomiędzy hełmem a resztą kombinezonu.

- Wszystko w porządku, poruczniku? - spytał jeden z kolegów.

- Nic się nie stało - zapewniła go Knappert. Ale po zakończeniu akcji unieszkodliwiania Corteguańczyków wciąż trzęsły się jej ręce.

Mimo całego szkolenia i odwagi, porucznik Knappert po raz pierwszy spotkała się z czymś takim. Nikt nigdy nie strzelał do niej z bliska. To się jej nie podobało i nie zamierzała przeżyć tego ponownie. Następnym razem cel jej ataku nie zauważy nawet, jak się do niego zbliży. Siłą woli zapanowała nad drżeniem rąk i schowała nóż.

* Head-up Display - przeziernikowy system zobrazowania i informacji taktycznej, prezentujący dane na przezroczystym wyświetlaczu umieszczonym na poziomie wzroku pilota (przyp. red.).

* * *

Wojna powietrzna w roku 2007 rządziła się bardzo dziwnymi prawami. Matt i Mark znajdowali się zbyt daleko od wroga, żeby go zobaczyć - niebo wokół było puste, nie licząc Zwiadowców Net Force i ich samolotów. Mieli nadzieję, że Rosjanie nie znają jeszcze ich pozycji. Jednak to było mało prawdopodobne. Komputer pokładowy Matta podawał mu rzeczywisty obraz sytuacji, natychmiast piszcząc, kiedy znajdował się w odpowiedniej pozycji do strzału albo kiedy sam stawał się celem dla Rosjan. Jego *F-15* leciał z dwukrotną prędkością dźwięku, wykonując manewry przy największym przeciążeniu, jakie mógł znieść organizm pilota.

Za każdym razem, kiedy ostro skręcał, siła odśrodkowa wpychała go głęboko w fotel, czasem z ośmiokrotną siłą ciężenia. Mimo że był ubrany w kombinezon przeciwprzeciążeniowy, wciąż musiał pracować mięśniami dolnej części ciała, żeby zapobiec odpływaniu krwi do nóg i utracie przytomności na skutek przejściowego niedotlenienia mózgu.

Przy prędkości z jaką leciał, najmniejszy błąd mógł się okazać śmiertelny. Gdyby Matt choć na chwilę stracił przytomność, rozpedzony samolot rozbiłby się o ziemię. Oprócz pocisków *HARM*, przenosił zestaw pocisków powietrze-powietrze - typów *AMRAAM AIM-120*, *Sparrow AIM-7* i *Sidewinder AIM-9*. Systemy naprowadzania ich głowic były w stanie namierzyć radar albo ciepło emitowane przez nieprzyjacielski samolot. Nazywano je bronią klasy „wystrzel i zapomnij”. Dzięki takiemu uzbrojeniu był w stanie zniszczyć samolot oddalony od niego o ponad osiemdziesiąt kilometrów. Ale najpierw musiał wykryć rosyjski samolot, znajdujący się poza zasięgiem jego wzroku i nie ściągnąć na siebie jego pocisków. Także w walkach powietrznych dwudziestego pierwszego wieku pilot, który pierwszy zauważył wroga, miał wielką przewagę. Matt do tej pory dobrze sobie radził, ale to dopiero początek. Zacisnął zęby, chwycił za drążek sterowy i zmusił samolot do kolejnego, ostrego skrętu.

* * *

Andy Moore, bez swojego skrzydłowego, Davida Graya, zestrzelonego przez pocisk ziemia-powietrze, zajął pozycję do wykończenia kolejnego *MiG-a*. Obraz zbliżającego się samolotu wroga wypełnił jego *HUD*. Andy leciał za Rosjaninem, aż usłyszał ciągły sygnał, oznaczający, iż jego komputerowy system naprowadzania ma wroga dokładnie na muszce.

Wtedy wystrzelił.

Sidewinder pomknął w stronę *MiG-a*. Andy obserwował tor jego lotu na wyświetlaczu *HUD*. Jakaś minutę później pocisk eksplodował w dyszy silnika samolotu Rosjanina.

Andy natychmiast zaczął się rozglądać za następnym celem.

* * *

Tymczasem Megan też miała pełne ręce roboty. Namierzyła parę samolotów i wystrzeliła dwa pociski powietrze-powietrze. Kiedy zwiększyła pułap i zmieniła kurs, zobaczyła, że jeden *MiG* wybucha. Drugi wykonał unik, jednocześnie wyrzucając obłok metalizowanej folii. Megan pomknęła przed siebie, nie czekając na wynik starcia. Miała nadzieję, że tego drugiego również zniszczyła, ale nie traciła czasu, żeby to sprawdzić. Zbliżały się do niej kolejne *MiG-i*.

* * *

Mateo zauważył, że tego dnia bramy wjazdowej pilnuje pięciu Kubańczyków. Kiedy podniósł wzrok, zauważył jeszcze jednego, ukrytego w koronie drzew za betonowym bunkrem. Ten był uzbrojony w karabin maszynowy, wycelowany w drogę prowadzącą do kompleksu.

Kiedy Mateo wjechał przez żelazną bramę i zaparkował *Hummera*, miał tylko jedno pytanie do strażników.

- Coś się stało?

Kubańczyk wzruszył szczupłymi ramionami. - Postawiono nas w stan gotowości - powiedział.

Po zeskanowaniu siatkówki, Mateo zjechał windą do podziemnego pomieszczenia. Na dole zobaczył, że dwaj zabójcy zostali podłączeni do amerykańskiej platformy VR, zakupionej prawdopodobnie przy udziale firm z Gwatemali albo Nikaragui, spekulujących takim sprzętem. Mężczyźni siedzieli w fotelach, zatopieni w wirtualnym transie. Kubańczyk był podłączony do kroplówki, która zapewne dostarczała mu Drex-Dreamu.

Do Mateo podszedł mistrz.

- Mateo, mój przyjacielu - powitał go serdecznie. - Twój bratanek znów próbuje uciec. Jego upór rozbawił mnie do tego stopnia, że nie potrafię go tak po prostu zabić, by położyć temu kres. Zresztą, może mi być jeszcze potrzebny, podobnie jak jego rodzina przez końcem wyborów. Podczas głosowania wszędzie będzie pełno obserwatorów ONZ. Więc moi zabójcy są teraz gotowi, żeby go znaleźć w sieci i raz na zawsze zakończyć jego wirtualne ucieczki. Wrócimy z nim jego ścieżką i raz na zawsze zamkniemy drzwi, którymi się wydostaje.

- Po to są potrzebni ci wszyscy strażnicy? - spytał Mateo. - Chyba nie potrzeba aż tylu ludzi z bronią, skoro wystarczy odłączyć mojego bratanka od komputera i zamknąć go w klatce na czas wyborów.

- Och, nie - odpowiedział drugi mężczyzna. - Twój bratanek pomaga mi zabić czas. Mój wywiad dowiedział się, że Amerykanie zamierzają dziś zaatakować więzienie.

- Świetnie - powiedział Mateo, mijając mistrza.

- Dokąd idziesz? - spytał mistrz z nutą gniewu w głosie.

Niemal na przekór własnej woli Mateo odwrócił się. Lata szkolenia zrobiły swoje.

- Jeśli nie ma pan nic przeciwko temu - powiedział Mateo Cortez - chciałbym sprawdzić

stan zdrowia mojej bratanicy.

* * *

Megan wypadła z gry po tym, jak jej *Lightning II* został zaatakowany przez *MiG-a*, którego przed chwilą prawie zestrzeliła. Dziewczyna wykonywała szalone uniki, żeby pozbyć się pocisku naprowadzanego na podczerwień, jednak żaden z jej manewrów nie powiódł się i nie udało się jej uciec. Trafiony w dyszę silnika *F-22* eksplodował, zamieniając się w kulę ognia.

* * *

Matt poszukał wzrokiem swojego skrzydłowego oraz pozostałych zwiadowców Net Force. W tym momencie komputerowy system ostrzegawczy wydał ostry dźwięk. Matt zaklął, wypatrując zagrożenia. Jakiś pocisk obrał go sobie za cel, a on nie wiedział, z którego samolotu został wystrzelony.

Już po mnie, pomyślał. Ale szybko się otrząsnął, nie ma czasu na panikę. Energicznie szarpnął za drążek, wykorzystując do maksimum możliwości samolotu, cały czas wyrzucając pakiety folii i stosując wszelkie dostępne elektroniczne środki zakłócające, żeby pozbyć się pocisku.

Coś zadziało.

Po jego prawej nastąpił potężny wybuch, zalewając go falą gorąca i białego światła. Odłamki zabębniły o kadłub *F-15*, ale na tablicy przyrządów nie zapaliło się żadne czerwone światełko. Poszczęściło mu się. Gdyby jego samolot doznał poważniejszych uszkodzeń, tablica przyrządów zaroiłaby się od czerwonych napisów informujących u usterkach.

- Matt, uważaj na swoją szóstą! - ostrzegł go Mark. Na wyświetlaczu *HUD* zauważył symbol oznaczający *MiG-a*, siedzącego mu na ogonie. Jednocześnie komputer ostrzegł go, że komputerowy system kierowania ogniem Rosjanina wziął sobie na cel jego myśliwiec.

Matt widział jak *HUD* wyświetla napis **NAMIAR**, który następnie zmienia się w **POCISK WYSTRZELONY**.

Matt zanurkował ostro, żeby zwiększyć prędkość, jednocześnie manewrując na boki w celu pozbycia się rosyjskiego pocisku.

* * *

Dieter Rosengarten i jego Berlińczycy z daleka zauważyli toczącą się potyczkę. Przez chwilę nabierali odpowiedniej wysokości do rozpoczęcia ataku.

Kiedy zbliżali się do celu, Rosengarten rozejrzał się po niebie w poszukiwaniu samolotu z tygrysim wzorem na kadłubie. Nie był pewien, czy ta maszyna się jeszcze pojawi, ale postanowił być czujny...

* * *

Andy Moore prowadził walkę swojego życia. Atakowały go trzy *MiG-i-33*, a jemu zostały tylko dwa pociski. Wiedział, że prędzej czy później go dostaną. Ale nie zamierzał się poddawać. Przynajmniej odciągnę tych Rosjan od Matta i Marka, pomyślał. System ostrzegania zaalarmował go, że w jego stronę zostały wystrzelone dwa pociski. Położył maszynę na skrzydło i zawrócił wprost na nadlatujące pociski, licząc, że jako mniej zwrotne, nie dadzą rady dotrzymać mu kroku.

I nie pomylił się. Obydwa pociski przeleciały tuż przy jego skrzydle, a przed jego nosem pojawił się *MiG*. Bez zastanowienia Andy uaktywnił działko i nacisnął spust.

MiG-33 rozpadł się w potężnej eksplozji.

Ale jego system ostrzegania znów zapiszczał, informując o kolejnym zagrożeniu. Ku jego zdziwieniu, alarm ucichł prawie natychmiast. Niebo za jego plecami rozbłysło od wybuchu. Andy odwrócił się i zobaczył trzy niemieckie myśliwce typu *Eurofighter EF 2000* lecące w jego stronę. Dieter i jego przyjaciele zestrzelili mu z ogona dwa właśnie szykujące się do odpalenia pocisków *MiG-i*.

- Danke Schön - powiedział z wdzięcznością Andy.

- Nie ma sprawy - odpowiedział po angielsku Dieter, przelatując obok skrzydła Andy'ego i znikając w oddali...

* * *

Matt ciągle nurkował, uciekając przed ścigającym go pociskiem. Fabryka amunicji - jeden z wyznaczonych na dziś celów - znajdowała się gdzieś na dole. A właściwie tuż przed jego oczami. Wyczekał do ostatniej chwili i ostro wyszedł do góry, uważając jedynie, żeby nie stracić skrzydeł ani przytomności. Pocisk naprowadzający się na promieniowanie ciepłe nie zmienił toru lotu i teraz leciał prosto na kominy fabryczne. Kiedy Matt błyskawicznie zwiększał pułap, budynkiem wstrząsnęła potężna eksplozja, a za nią nastąpiły kolejne, kiedy wybuchła zmagazynowana w fabryce amunicja.

Cel zniszczony - i to za pomocą pocisku wroga.

Ale Matt nie miał czasu, żeby się tym cieszyć. Gdzieś na niebie znajduje się *MiG-33*, przeznaczony dla niego. Musi go przechytrzyć, żeby móc ostrzec Julio. Kabinę pilota wypełnił pisk systemu ostrzegawczego, zapaliły się światełka na pulpicie. Rosjanin znajduje się tuż za nim!

Ponieważ Rosjanin nie wystrzelił, Matt domyślił się, że pilotowi skończyły się pociski rakietowe. To była dobra wiadomość, bo Mattowi zostały jeszcze dwa. Ale jeśli nie uda mu się pozbyć Rosjanina z ogona, nie da rady ustawić się w pozycji do ataku.

Pędząc po niebie, Matt szukał rozwiązania. Rosjanin zaczął strzelać z działka i smugi pocisków przeleciały tuż obok kabiny Matta. Wtedy przypomniał sobie kaskaderski wyczyn Julio z poprzedniego roku. Kiedy Rosjanin usiadł mu na ogonie, Julio wychylił klapy i

podniósł nos. O mało nie przeciągnął, ale pozbył się Rosjanina z ogona i ustawił go sobie w celowniku.

Do dzieła, powiedział do siebie Matt i wychylił klapy.

MiG wyprzedził go i znalazł się w zasięgu działka. *F-15* z trudem odzyskiwał sterowność, ale Mattowi udało się odzyskać nad nim kontrolę i wystrzelić serię prosto w silnik rosyjskiego samolotu.

- Mam cię! - zawołał triumfalnie Matt.

- Niezły strzał, *mi amigo!* - odezwał się znajomy głos.

Matt poczuł falę triumfu.

- Julio! - krzyknął, kiedy zobaczył obok swojego myśliwca pomarańczowo-czarnego *F-22*. - Posłuchaj mnie uważnie, *Jefe* - zaczął Matt. - Mam ci wiele do powiedzenia...

* * *

- W kompleksie znajduje się sześciu kubańskich strażników - oznajmiła porucznik Knappert po powrocie do ciężarówki z krótkiego zwiadu w pobliżu stacji pomp. - Oraz dodatkowe stanowisko karabinu maszynowego na drzewie za stacją...

Stegar poczuł ciarki na plecach, słysząc te nowiny. Czy ktoś ich ostrzegł? - zastanawiał się. Jednak nie było już czasu, żeby się tym przejmować.

- No, dobrze - powiedział Stegar, przywołując swoich ludzi do siebie. - Zrobimy tak...

* * *

Przez prawie dwie minuty Matt i Julio zostali pozostawieni w spokoju. Matt opowiedział przyjacielowi o ataku - przewidywanym planie, liczebności zespołu, który miał wziąć w nim udział oraz podał mu czas rozpoczęcia akcji. Obaj zdali sobie sprawę, że zostało go bardzo niewiele.

- Muszę wracać - powiedział Julio.

- Co zamierzasz zrobić? - spytał Matt.

- Unieszkodliwić system bezpieczeństwa - powiedział Julio. - I wyłączyć VR. W ten sposób nasi oprawcy nie będą w stanie skrzywdzić mojej rodziny.

- A co z tobą? - zaniepokoił się Matt. - Kiedy będziesz wyłączał komputery, sam wciąż będziesz w aktywnym systemie. Możesz doznać szoku układu nerwowego, jeśli nie postąpisz według przyjętych procedur wychodzenia z VR - wiesz o tym. Jeśli wciąż będziesz podłączony do systemu, kiedy go zniszczysz...

Julio nie odpowiedział, a tylko uśmiechnął się do przyjaciela. - Żołnierz nie myśli o takich sprawach - wyszeptał. Potem westchnął. - Byłeś dobrym przyjacielem - powiedział głosem tak przepelnionym smutkiem, że słychać go było przez radio. - Muszę uciekać, zanim mnie dopadną...

Nagle Matt usłyszał inny głos. - Obawiam się, że wróg już tu jest - powiedział Dieter

Rosengarten. - Sprawdź swoją szóstą.

Matt obejrzał się. Ku jego przerażeniu, po niebie leciały z niesamowitą prędkością dwa myśliwce, które nie mogły być niczym innym jak zdalnie sterowanymi *MiG-ami-44*. Żaden inny samolot nie był w stanie osiągnąć prędkości tych bestii. Sądząc z ich kursu, celem ataku musi być pomarańczowo-czarny myśliwiec Julio.

- Mayday! Mayday! - zawołał Matt. - Zwiadowcy Net Force! Potrzebuję was! Julio, uciekaj stąd!

Dieter i pozostali Niemcy wlecieli pomiędzy Julio i napastników. Matt dołączył do nich, tworząc zaporę pomiędzy Julio a *MiG-ami-44*.

- Wiesz, że nie mamy żadnych szans - powiedział spokojnie Dieter.

- Chcesz się założyć? - odpowiedział Matt, przesuwając dźwignię ciągu na zakres dopalaczy i ruszając w kierunku nieprzyjacielskich myśliwców.

Wystrzelił dwa ostatnie pociski, gdy tylko namierzył cel.

Odrzutowce nawet nie zmieniły kursu. Pierwszy z nich, pomalowany na czarno z symbolem Cuba Libre na stateczniku pionowym, z łatwością zniszczył oba pociski. System obronny supernowoczesnego rosyjskiego myśliwca wysłał wiązkę silnego promieniowania elektromagnetycznego, które zdetonowało pociski, zanim te zbliżyły się do *MiG-a*.

Matt otworzył ogień z działka. Jeśli będzie w stanie, staranuje jeden z nich, zrobi wszystko, żeby chronić Julio do czasu, aż jego przyjaciel bezpiecznie ucieknie z symulacji.

Matt skierował nos swojego *F-15* w stronę czarnego *MiG-a*, ale odrzutowiec bezkarnie śmignął obok niego. Matt minął swój cel, klnąc na głos.

Drugi *MiG*, z godłem „Wschodzącego Słońca” na stateczniku, wystrzelił pocisk w stronę zbliżających się Niemców. Zanim pocisk dotarł do celu, jego głowica rozdzieliła się na rój podpocisków, które otoczyły jeden z *EF 2000*. Skrzydłowy Dietera dokonał wirtualnego żywota w spektakularnej eksplozji. Fala uderzeniowa odrzuciła myśliwiec Dietera, co go prawdopodobnie ocaliło, ponieważ kilka podpocisków przeleciało w miejscu, gdzie się przed chwilą znajdował jego *EF 2000*.

- Matt, oni używają pocisków *Swarni* - krzyknął Dieter. Kiedy odzyskiwał kontrolę nad swoim myśliwcem, a Matt odwrócił się, żeby stawić czoło nieprzyjacielowi, *MiG-44* zbliżył się do pomarańczowo-czarnego samolotu Julio.

- Namierzyli mnie! - krzyknął Julio. - Nie wiem, jak ich zgubić!

- Wystarczy, że zadzwonisz do kolegi - powiedział Andy Moore, tuż przed tym, jak staranował kubańskiego *MiG-a*, powtarzając słynny manewr z poprzedniego dnia.

W tej chwili na miejscu akcji pojawił się Mark Gridley. Jego *F-22* zasłonił Julio przed drugim *MiG-iem*. Wielopociskowa głowica typu *Swarm*, wystrzelona z *MiG-a*, doszczętnie zniszczyła jego myśliwiec, ale dzięki temu podpociski nie dosięgły Julio.

- Masz bardzo dzielnych przyjaciół - zauważył Dieter, włączając dopalacz i rozpoczynając pościg za drugim *MiG-iem-44*. Japoński zabójca umknął mu bez trudu, a kiedy

Niemiec przelatywał obok niego, poczęstował go rakieta.

Samolot Dietera rozleciał się w powietrzu - psując idealny wynik niemieckiego licealisty.

Jednak, kiedy Japończyk zajął się Dieterem, zapomniał o Matcie. Zwiadowca Net Force podszedł go od tyłu i zaatakował...

- Trzymam kciuki, Julio! - powiedział Matt i staranował *MiG-a-44*...

* * *

Zdezelowana ciężarówka tłuła się po wyboistej drodze, prowadzącej do kompleksu więziennego.

Kubański strażnik spojrział na kolegę. - Najwyższa pora - mruknął. Wstał i podszedł do samochodu, żeby zacząć kontrolę dokumentów. Ku jego zaskoczeniu, pojazd nawet nie zwolnił. Po prostu jechał dalej.

Kubańczyk za późno wyciągnął pistolet i wycelował w kierowcę. Mężczyzna za kierownicą docisnął pedał gazu. Kubańczyk uskoczył z drogi i ciężarówka staranowała bramę wjazdową.

Ukryty na drzewie strzelec, obsługujący karabin maszynowy, odwrócił się i wziął na cel ciężarówkę. W tym momencie poczuł, jak platforma drga mu pod stopami. Zanim zdążył cokolwiek zrobić, porucznik Knappert wbiła mu nóż w kark i użyła jego broni do zabicia pozostałych kubańskich strażników.

Z ciężarówki wyskoczyła drużyna SEAL i pobiegła w stronę budynku „stacji pomp”. Pułkownik Stegar przygotował pakiet z materiałem wybuchowym, przeznaczony do wysadzenia stalowych drzwi do bunkra. Ku jego zdumieniu, wewnętrzny zamek odskoczył i drzwi otworzyły się.

Kubański strażnik po drugiej stronie był równie zdumiony. Stegar zastrzelił go, zanim tamten zdążył mrugnąć.

Pułkownik wpadł do budynku i usunął z drogi stojącego obok drzwi technika. Ale mimo iż był bardzo szybki, tamten zdążył nacisnąć guzik alarmu.

* * *

W podziemnym pomieszczeniu mistrz stał nad drgającymi ciałami wirtualnych zabójców.

- Znali cenę klęski - powiedział do Mateo i schował pistolet do kabury. Wtem zgasły monitory systemu bezpieczeństwa.

Mistrz zamrugał oczami. - Coś jest nie w porządku! - krzyknął. Pokój był dźwiękoszczelny, więc z góry nie dobiegały żadne odgłosy. Mężczyzna podniósł słuchawkę telefonu, żeby zadzwonić do strażników na górze. Linia była jednak głucha.

- To Amerykanie! - krzyknął. - Są tutaj!

Jakby na potwierdzenie jego słów, rozległ się sygnał alarmowy.

- Atakują! - powiedział Corteguancyk. Z szaleństwem w oczach odwrócił się do ekranu

komputerowego. Patrzył, jak system wyłącza się. Uderzył pięścią w przycisk, za pomocą którego miał porazić Cortezów tysiącami woltów i zabić ich na miejscu, ale nic takiego nie nastąpiło.

Odwrócił się na pięcie, strzelając oczami na wszystkie strony, niczym zwierzę złapane w pułapkę. Wtedy Mateo usłyszał odgłos zjeżdżającej windy - pewnie system odczytywania siatkówki też został zniszczony.

- To jankesi! - powiedział mistrz. - Ale nie dostaną tego, po co tu przyszli!

Po tych słowach pobiegł do ciał leżących na stołach, odpychając po drodze Mateo. Przyłożył lufę pistoletu do głowy Ramona Corteza.

Ramon zajączał i poruszył się, budząc się z wirtualnego transu.

- Nie! - krzyknął Mateo, rzucając się na człowieka, odpowiedzialnego za jego upokorzenia. Nie zdążył. Z zimną krwią, mistrz skierował w jego stronę pistolet i wystrzelił do swojego zbuntowanego podwładnego. Mateo złapał się za pierś, a wtedy jego mistrz wystrzelił ponownie.

Następnie odwrócił się z powrotem do Ramona Corteza i przyłożył mu pistolet do głowy. Jednak desperacki krok Mateo ocalił Ramona. Zanim mężczyzna zdążył ściągnąć spust, drzwi windy otworzyły się i pułkownik Stegar wystrzelił. Corteguańczyk upadł na ziemię.

Ostatni technik w panice podniósł ręce do góry, poddając się. Porucznik Knappert złapała go za kołnierz i rzuciła na ziemię.

- Kto to jest? - spytała, nie spuszczając jeńca z oczu, ale ruchem głowy pokazując człowieka, którego zabił Stegar.

- Uwierz lub nie, ale ten człowiek miał być po naszej stronie - powiedział pułkownik. - To Manuel Arias.

Epilog

Miesiąc później Matt siedział na dachu platformy obserwacyjnej w wirtualnej siedzibie Zwiadowców Net Force. Samotnie patrzył w niebo. Wyobrażał sobie przez chwilę, jak razem z Markiem i Julio latają *Camelem*, *Mustangiem* i *F-15*.

Ale wiedział, że to niemożliwe.

Tego dnia, kiedy miała miejsce bośniacka symulacja, musiał poczekać do wieczora, aż wróci do domu, żeby dowiedzieć się, co się stało. Nic nowego, biorąc pod uwagę doświadczenia ostatnich kilku dni z Departamentem Stanu. Źródłem informacji Matta nie był rząd. O wszystkim dowiedział się z programu „Wiadomości HoloVid ze Świata”.

Zgodnie z doniesieniami, do Corteguay przekradła się drużyna SEAL i wydostała z tajnego więzienia kandydata na prezydenta, Ramona Corteza wraz z rodziną. Walter Paulson brał udział w konferencji jako rzecznik Departamentu Stanu. Opowiadał, jak wielką odwagą wykazali się amerykańscy żołnierze w walce o demokrację w Corteguay.

Była to niemal idealna operacja, zakończył z dumą.

Niemal.

Ale Julio nie żyje. Uratował rodzinę, działając wewnątrz systemu komputerowego, ale sam się z niego nie wydostał. Zanim żołnierze do niego dotarli, znalazł się w szoku neuralnym, a w miejscu tak odizolowanym i pozbawionym odpowiedniego sprzętu medycznego, nie dało się go uratować.

Matt miał poczucie ogromnej straty. Jeszcze nigdy nie czuł tak wielkiego bólu.

Teraz rozumiem, co czuje Andy Moore każdego dnia, pomyślał ze smutkiem. Jak on sobie radzi ze stratą ojca?

Usłyszał, jak ktoś otwiera drzwi za jego plecami, ale nie odwrócił się. Obok niego stanęła Megan O'Malley. Stała chwilę w milczeniu, razem z nim obserwując niebo.

- Słyszałeś kiedyś o Latającym Holendrze? - spytała ni z tego, ni z owego.

- Nie - odpowiedział Matt, kręcąc głową.

- To taka legenda o statku-widmie z kapitanem-duchem, żeglującym przez wieczność po oceanach - powiedziała. - Jest o tym holo.

- Aha - mruknął Matt.

- Zawsze wydawało mi się, że jeśli ten kapitan tak kocha morze - zresztą, jak większość

kapitanów - to wieczne żeglowanie nie może być takie złe - zakończyła.

Przez następną minutę stali w milczeniu.

- Ogłosili wyniki zawodów Stulecia Lotnictwa Wojskowego - oznajmiła Megan.

Matt spojrział na nią. Ponieważ Zwiadowcy Net Force nie poradzili sobie najlepiej, nie przeszli do następnej rundy, podczas której wykorzystywano samoloty eksperymentalne. Matt zupełnie o tym zapomniał

- Trofeum Asa Asów wygrał Dieter Rosengarten - kontynuowała.

Matt uśmiechnął się. - Cieszę się - powiedział.

- Cóż - odpowiedziała Megan, również z uśmiechem. - Właśnie widziałam się z nim w Klubie.

- Z Dieterem? - zdziwił się Matt.

- Aha - odpowiedziała. - Powiedział, że prawie przegrał ostatni pojedynek, kiedy pojawił się nasz przyjaciel i wybawił go z opresji.

Matt odwrócił się i spojrział Megan prosto w oczy. - Chcesz powiedzieć...?

- Podobno pojawił się tam, nie wiadomo skąd, samolot z tygrysim wzorem na kadłubie i załatwił Siergieja.

Matt z trudem przełknął ślinę. - Myślisz, że to możliwe? - spytał.

- Jasne - zapewniła go z uśmiechem. - W końcu wydostał się z tego więzienia, tak czy nie? Myślę, że włamując się do symulatora tyle razy, żeby się z nami skontaktować, zostawił w nim bardzo wyraźny ślad. Wirtualna tożsamość, którą tam wykreował, pozostała nietknięta.

Matt pokiwał głową, po raz pierwszy od wielu dni czując, że mu lżej na sercu.

- To do niego pasuje - kontynuowała Megan. - Czy istnieje lepsze miejsce, w którym Julio mógłby zostawić kawałek siebie niż symulator lotów?

Matt patrzył w niebo przez minutę lub dwie.

- Nie mogę się już doczekać - powiedział nagle. Megan zamrugła oczami, nie rozumiejąc. Matt odwrócił się i spojrział na nią.

- Nie mogę się już doczekać zawodów za rok - wyjaśnił.

- Będziemy mieli tajną broń - Julio „Jefe” Corteza.

KONIEC