

1.

Olympos

Câteodată îmi pare rău că moartea nu doare. Dacă ar dura, poate coechipierii mei nu ar mai căuta-o cu atâta înverșunare. Prima oară a fost vina lui Robert, dar de la el nu am pretenții. A doua oară, în schimb, a fost a lui David, iar el nu are nicio scuză. Suntem la a treia încercare. Ultima; și nu trebuie să fiu vreun geniu ca să-mi dau seama că dacă murim și acum, tot din vina lor va fi.

Am umerii încordați, o mână transpirată ca o meduză pe tastatură, cealaltă făcută gheară pe mouse.

“Hai, Robert, mișcă-te mai repede!” scrâșnesc printre dinți.

În labirint e liniște, în afară de gâfâitul avatarului fratelui meu, o matahală de Spartan în armură aurie. Țopăie stângaci de pe o piatră pe alta, încercând să nu pășească pe dalele

marcate de mine cu X. Sunt capcane: sub ele se cascadează ori hăuri străpunse de țepușe, ori lavă care bolborosește în roșu incandescent. Robert are noroc că e fratele meu; dacă nu aș fi fost eu, s-ar fi târât în continuare prin misiunile de start din Tartarus, undeva la baza clasamentului. Eu, în schimb, am ghinionul să fiu în echipă cu el. I-am spus de mii de ori să folosească tastatura în locul mouse-ului atunci când se mișcă prin locuri înguste. Fără folos. Robert nu e tocmai un maestru al manevrelor de precizie, n-a fost niciodată. Deja are viața mai jos de jumătate și nici nu ne-am întâlnit cu Minotaurul. Un singur pas greșit și e gata, *game over*.

“Haide odată,” spun apăsând în cascade, dar avatarul lui Robert, în loc să se grăbească, încremenește.

“Acum, acum,” răspunsul vine prompt, dar namila stă pe loc. Un gâlgâit scurt, apoi Robert înghite zgomotos și scoate un *Aaab!* satisfăcut, ca în reclamele la suc.

“Ce dracu’ faci?”

“Beau apă. Mara mă pune să beau 2 litri pe zi, mai ales dacă stau mult la calculator, și azi n-am băut decât—”

“Nu mă interesează,” i-o tai eu.

Avatarul meu, parcă simțindu-mi iritarea, își proptește mâinile în șolduri și capetele de șarpe care decorează coiful Meduzei şuieră la unison. Robert sare pe ultima piatră, alunecă spre lava care bolborosește în stânga, apoi se redresează și, cu un ultim salt disperat, ajunge lângă noi. Răsufli ușurată.

“Prima la stânga, apoi dreapta. Aveți grijă pe unde călcați. Sunt capcane peste tot. Mișcați-vă și voi mai—”

“Calm, Carla, calm,” răsună în căști vocea lui David, “ce te ambalezi așa.”

“Nu m-am ambalat!”

David pufnește în microfon, apoi trece înapoi pe *mute*. Mantia lui neagră, decorată cu un craniu, flutură în vânt ca un steag de pirat, acoperindu-mi tot ecranul. Spre deosebire de Robert, care măcar încearcă să fie util, David joacă cea mai enervantă clasă din joc: un asasin Kryptos. Toți copiii joacă Kryptos pentru că e cel mai ușor; bagi cuțite în spatele adversarilor, iar dacă bătălia ia o turnură neplăcută, poți pur și simplu să dispari *vitejește*. Bineînțeles că în seara asta, ca și în toate celelalte, David stă mereu cu microfonul închis; probabil își întreține privitorii de pe stream cu glume expirate.

Aleg să îl ignor; am alte priorități. Aplecată deasupra tastaturii, îmi conduc avatarul prin labirintul de piatră, eu prima, apoi Robert, și David la urmă, cu pumnalul scos. Click-urile tastaturii mele mecanice dictează ritmul. Coridoarele se întind în toate direcțiile, la prima vedere fiecare cotitură identică cu precedenta, dar eu cunosc fiecare piatră, fiecare textură, fiecare poligon. Mă descurc prin labirint și cu ochii închiși, mai bine decât prin cartierul în care am crescut, doar am trecut pe aici de mii de ori în ultimii cinci ani, de când s-a lansat seria *Champions of Olympus*. În tot timpul ăsta, ID-ul meu, LunaDeFoc, a ținut primul loc în clasamentele individuale. Poate l-ar mai fi ținut și acum dacă nu ar fi fost David.

La început era doar încă un streamer care murea jalnic

atunci când vreun zeu, Minotaurul, Meduza, practic orice monstru mitologic, se uita în direcția lui. Niciodată n-am înțeles de ce Robert s-a împrietenit fix cu acest imbecil cu râs strident, care preferă să moară decât să facă cel mai mic efort. O fi un jucător mai bun decât Robert, dar faptul că are microfonul închis chiar și acum, când comunicarea ar trebui să fie prioritară, îmi spune tot ce am nevoie să știu despre el.

Pereții labirintului se desfac într-o cameră pătrată, luminată de torțe agățate pe pereți. Un cufăr masiv, ornat cu metal lucitor, ne așteaptă în mijloc. Lumina aurie se revarsă de sub capacul întredeschis.

Bineînțeles, e o capcană.

Dau volumul puțin mai tare și un mormăit profund îmi răsună în căști. Un vultur se rotește deasupra noastră și țipă ascuțit. Minotaurul e aproape.

“Hai cu scutul ăla!” se grăbește David.

Trece pe lângă mine în fugă și mantia lui îmi acoperă din nou ecranul. Robert țâșnește după el, în ritmul tobelor care se umflă amenințător. Urmează bătălie.

“Stați!” strig în microfon, încercând să blochez cu avatarul meu accesul lui Robert spre cufăr. “Vezi că e o—”

Podeaua se surpă sub David, care sare în ultimul moment.

“Calm, Carla, calm, ce naiba,” spune el împăciuitor.

Un muget prelung face pereții labirintului să vibreze. Din spate răsună tropot de copite. Explorez în minte harta labirintului, încercând să îmi dau seama exact unde suntem.

O fântână cu viață ar trebui să fie chiar după colț. Dacă e să ne luptăm cu Minotaurul, ar fi bine să o avem în preajmă.

“Înapoi!”

“Carla, ia scutul!” urlă David peste mine.

“Ce să fac eu cu scutul? Ia-l tu!” îi arunc în silă.

Ar trebui să știe prea bine că eu joc doar atac, niciodată *tank*¹ sau *healer*², doar jucăm împreună de aproape un an. Așa e el. Am citit undeva că sunt șapte triliarde de nervi în corpul uman, și mi se pare fascinant cum David mă calcă pe fiecare în parte.

Fugim în direcții diferite, dar rotesc rapid mouse-ul ca să arunc o privire în urmă. Robert stă neclintit în fața cufărului, încercuit de țepușe.

“Robert, fugi!”

Umbra minotaurului se desfășoară peste el ca un nor de furtună. Silueta cocoșată și păroasă se apropie fornăind, dar Robert nu se clintește. Minotaurul face un pas în spate și copita neagră scurmă în nisip. Coarnele răsucite se întind înainte, de parcă s-ar înclina în fața prostului de frate-miu.

“Robert!”

Minotaurul se năpustește spre el. Armura lucitoare se

1 (eng.) în contextul jocurilor video, se referă la personajele cu capacitate de a absorbi atacurile și de a proteja membrii mai vulnerabili ai grupului prin atragerea atenției adversarilor asupra lor. Aceste personaje sunt adesea echipate pentru a rezista în prima linie a confruntării.

2 (eng.) termen utilizat în jocurile video pentru a desemna personajele sau entitățile capabile să vindece rănilor altor personaje.

mototolește la impact ca o cutie de conserve și avatarul auriu zboară ca o cometă tembelă peste pereții de piatră.

David țâșnește din spate, cu pumnalul ridicat. Minotaurul se răsuțește spre el, scuipând flăcări pe nări. E înfuriat.

“David, stai!”

Copita îl lovește ca un ciocan în cap. Avatarul lui David se chircește pe jos ca un gândac strivit, înfășurat în mantie. Șerpii verzui de pe casca Meduzei se unduiesc cu gurile deschise, șuierând, acoperindu-mi tot ecranul.

“De ce-ai făcut asta?! N-ai văzut că era înfuriat!?” țip în cască.

În loc să-mi răspundă, David râde nervos și își închide microfonul.

Minotaurul se apropie cu pași mari de mine.

“Mă scuzați, ce-am pierdut?” scârțâitul unui scaun de birou întrerupe vocea lui Robert, “m-am ridicat o clipă, Mara m-a strigat să o ajut cu...”

Minotaurul are viața la 100%, nici nu l-am atins. Coarnele arcuite mă țintesc. Copita scurmă nervos. Își ia avânt și se apropie în galop.

Îmi smulg căștile de pe cap și le trântesc de pământ. Ecranul clipește roșu intens, apoi se stinge în negru. Game Over. Am pierdut.

E numai vina lor. Tâmpilele îmi pulsează. Clipesc apăsător, încercând să îmi reajustez ochii la întunericul camerei. Cum să câștig, când Robert doarme la tastatură de când a apărut bebelușul, iar pe David îl interesează doar vizualizările

făcute de copiii de clasa a 4-a care îl urmăresc cu gurile căscate?! Nu înțeleg de ce mai joacă dacă nu le pasă să câștige. Nu e ca și cum contează experiența; contează doar rezultatul. Alb sau negru. Unu sau zero.

În cazul echipei mele – zero.

Las calculatorul pornit, cuvântul Defeat tronând în centrul ecranului, și mă îndrept tremurând spre baie. Ceasul de pe hol arată opt fără zece seara. Curând, Provocarea Minotaurului se încheie. Recrutorii vor selecta jucătorii din vârful clasamentului – dar evident, eu nu sunt printre ei. Din cauza incompetențelor cu care joc, eu voi rămâne doar Carla dintr-a 11-a C, o mediocră fără nicio perspectivă de a deveni vreodată pro.

Neonul din baie bâzâie și clipește fosforescent înainte să se aprindă. Pereții verzui se strâng în jurul meu, camera se învâрте. Respir sugrumat. Inima îmi bubuie în piept. *Calm. Calm, Carla.* Strâng din dinți, cu stomacul transformat într-un ghem de spini. Asta mi-a spus și David. Râdea de mine...

Număr până la cinci, înainte și înapoi, și tensiunea de la baza gâtului îmi cuprinde scalpul cu degete înghețate. Trag aer pe nas, dar parcă tot oxigenul din cameră a dispărut. Mă așez pe marginea căzii.

Aș fi putut să împietresc Minotaurul, poate asta ne-ar fi câștigat puțin timp. Aș fi putut să îi atrag atenția cu o piatră de pe jos. Aș fi putut să schimb rezultatul meciului. Dar nu am făcut-o. Am pierdut din vina mea. Privirea mi se întuneacă. Am mâinile amorțite. O curea invizibilă mi se

strânge în jurul pieptului.

Inspir. E doar un atac de panică. Au mai fost și altele. O să treacă. Expir. Inspir. Gândurile mi se amestecă în cap.

După un timp nedefinit, marcat doar de tic-tacul ceasului de pe hol, maxilarul mi se descleștează. Inspir - expir și număr iar până la cinci, rar și apăsător, fiecare număr un gong în noianul de gânduri băgate la centrifugă. Colții unei dureri de cap îmi rod tâmplele.

Din oglinda de deasupra chiuvetei mă privește chipul meu încrâncenat, decorat cu cearcăne de raton și două riduri de încruntare săpate vertical între sprâncene. Nu m-am spălat pe cap de o săptămână. *Loser*. Buzele mi se arcuiesc de dezgust. Tata a putut să construiască *Champions of Olympus* singur, de la zero, dar eu nu sunt în stare să bat un amărât de boss.

Cu mâinile tremurând, îmi prind părul încălzit într-o coadă strâmbă în vârful capului. Dau drumul la robinet, ud un prosop și mi-l lipesc de frunte.

Telefonul îmi vibrează insistent în buzunar. Îl butonez absentă, cu prosopul mototolit pe cap.

Robert: *Carla, te-ai supărat? Nu-mi spune că te-ai supărat. Mai e timp, putem să mai încercăm o dată.*

Nici nu mă obosesc să îi răspund, sper că prinde și singur mesajul.

Deschid aplicația de streaming pe telefon și mă duc direct la profilul lui David: NinjaPirate. E *live*, în Olympus III. Avatarul lui țopăie agitat în fața intrării în labirint, înconjurat de o mulțime pestriță. Într-un pătrat mic în

colțul din stânga al ecranului, cu dinții rânjiți și limba scoasă, David face fețe-fețe pentru urmăritorii lui. O mie două sute de fraieri îl urmăresc și scuipă *emoji*-uri în chat. Aș vrea să le spun vreo două, dar nu îmi vine în minte nimic suficient de jignitor și de memorabil, așa că renunț.

Mă târăsc înapoi în cameră, cu tricoul brăzdat de șiroaie lungi de apă rece. Mesajul de înfrângere a dispărut de pe ecran, dar fereastra cu clasamentul e deschisă și echipa lui BaDaBoom e pe locul 1. Ce surpriză. Pe 2 e cineva pe nume DuraLexSedLex, pe 3 deja nici nu mai contează.

Opresc calculatorul. Vâjâitul ventilatoarelor se stinge încet și în cameră se face liniște. O durere ascuțită îmi pulsează de la baza craniului până în creștet, activând dureros fiecare fir de păr.

Robert: *Carla, nu fi așa. Te așteptăm...*

Sting becuțele care atârnă deasupra patului și mă întind pe saltea. Să mă aștepte. Am făcut atac de panică din cauza lor. Nu mai vreau să aud de ei. Nu mai vreau să aud de jocuri. Îmi ascund fața sub prosopul ud și las telefonul să vibreze lângă mine pe pernă.