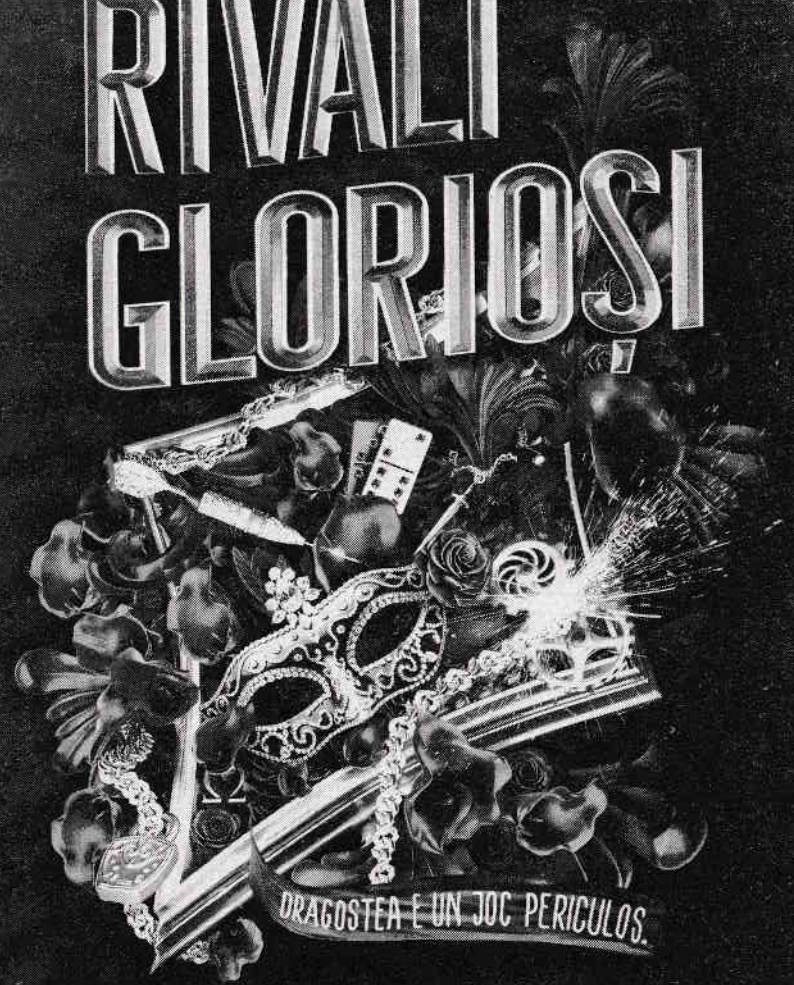


LBRIS

We know
books

JENNIFER LYNN BARNES

RIVALI GLORIOSI



DRAGOSTEA E UN JOC PERICULOS.

Traducere din engleză de
Alina Marc Ciulacu


STORIA
BOOKS

 COLECTIA
YOUNG
ADULT

CAPITOLUL 1



LYRA

Sărutul cu Grayson Hawthorne a părut să oprească timpul în loc. Nu mai exista nimic altceva. Nici pământul de sub picioarele ei. Nici ruinele ori stâncile falezei. Doar *acest lucru*. Fiecare loc în care corpurile li s-au atins. Buzele lui și buzele ei. O răsuflare întretăiată – *acest lucru*.

Tipul potrivit de dezastru, așteptând doar să se declanșeze, a șoptit vocea lui Odette în amintirea Lyrei. Un Hawthorne și o fată care are toate motivele să stea departe de familia Hawthorne.

Ca și cum i-ar fi auzit gândurile, Grayson și-a dezlipit lent buzele de ale ei.

— De obicei îmi păstrez mai bine controlul, a zis el, cu o voce dureros de încetă.

— De obicei sunt mai rațională, a răspuns Lyra, cât se poate de conștientă de distanța încă mică dintre buzele lor și de cât de aproape erau amândoi de un bis.

Sărutul acela, primul lor sărut – și singurul – fusese fabulos.

Și, aproape sigur, fusese totodată o greșeală.

În spatele Lyrei, briza oceanului s-a întezit, fluturându-i părul prins în coadă peste față – și peste fața lui. Grayson i-a îmblânzit pletele dându-i-le pe spate și, în acel moment, vântul s-a domolit și el complet, atât de brusc încât Lyra nu-și putea alunga gândul absurd că *el* îl potolise prin simpla putere a voinței.

În străfundul minții ei, s-a declansat un semnal de alarmă. Avea de-a face cu *Grayson Hawthorne*.

Și, chiar dacă nu era băiatul bogat, distant, superior și nemernic cum îl crezuse ea a fi cu douăzeci și patru de ore în urmă, tot un Hawthorne era. Nu numai că avea sângele albastru; practic, era azuriu. Iar Jocul Grandios avea să se încheie în curând și, indiferent de promisiuni, Lyra și Grayson Hawthorne urmau să redevină ceea ce fuseseră întotdeauna: aproape niște străini... având *toate motivele* să stea departe unul de celălalt.

Niciunul dintre voi nu știe ce-și închipuie că știe. Un alt avertisment al lui Odette a reverberat prin amintirile Lyrei, dar nici măcar acesta nu a putut-o distra de la faptul că era încă atât de aproape de Grayson, încât îi putea simți pe piele fiecare răsuflare.

— Ar trebui să încercăm să dormim puțin înainte de faza a doua, a zis ea.

Vorbele ei au sunat încet, gutural. Năzuise spre *pragmatism*. Li se dăduseră douăsprezece ore pentru a-și reveni după prima fază a jocului. Până acum, Lyra nu reușise să-și găsească nici cel mai mic răgaz.

— Ar trebui, a fost Grayson de acord, dar în loc să se îndepărteze cât de puțin de ea, i-a mângâiat ușor obrazul cu încheieturile degetelor de la mâna dreaptă, furându-i următoarea răsuflare cu îndemânarea unui hoț înnăscut. Am vorbit serios, Lyra. O s-o scoatem la capăt – cu jocul și tot restul.

Restul. Acesta era un eufemism de toată frumusețea și simplul fapt că s-a gândit la aceste cuvinte a făcut ca Lyrei să îi răsune altele în minte. *A Hawthorne a făcut asta.*

A Hawthorne.

Omega.

* A Hawthorne poate să fie tradus atât ca „Un Hawthorne”, cât și ca „A Hawthorne”. Deoarece s-a dezvăluit faptul că Alice este în viață, în continuare va apărea a doua variantă (n.r.).

Întotdeauna sunt câte trei.

Lyra s-a dat un pas în spate. Poate că puțin mai multă distanță ar ajuta-o să respire, să gândească, să se concentreze pe ceea ce avea să urmeze. Stăteau amândoi pe ce fusese cândva terasa de pe țarmul stâncos a unui conac magnific, din care acum nu mai rămăseseră decât niște ruine mistuite de foc, o vizibilă aducere aminte a felului în care până și cele mai mărețe lucruri pot fi transformate în cenușă.

— Cineva m-a trimis aici, a spus Lyra, concentrându-și atenția asupra acestui fapt. Cineva m-a băgat în jocul ăsta și, oricine ar fi această persoană, știe despre tatăl meu. Sunt pionul cuiva.

Și-a abătut privirea de la ochii deschiși la culoare și pătrunzători ai lui Grayson.

— Sau arma. Ori bomba.

Că doar asta era, nu-i așa, concluzia logică. Și anume că persoana care îi trimisese biletul o introdusese pe Lyra în Jocul Grandios *din cauza* poveștii care o leagă de familia Hawthorne. Din cauza morții tatălui ei.

Din cauza rolului jucat de Alice Hawthorne în toată țărășenia.

— Nu ești arma nimănui, nici bomba ori altceva, și în mod sigur nu ești un pion, Lyra, a zis Grayson pe un ton care dădea limpede de înțeles cât de rar a pierdut vreo dispută, de orice fel ar fi fost ea.

— Și atunci, ce sunt? i-a răspuns Lyra și și-a întors din nou spre el privirea asemenea unei rachete teleghidate.

— Ești letală în cel mai bun mod cu putință, a spus încet Grayson.

Cum reușea să rostească un asemenea lucru și să sune ca și cum ar fi vorbit cât se poate de serios? Lyra a dat să mai facă un pas în spate, dar Grayson și-a pus mâna pe umărul ei și, într-o clipă, le-a inversat pozițiile. Acum el era cel care stătea

cu spatele la faleză, iar Lyra avea în față priveliștea magnifică a oceanului.

Grayson tocmai se așezase între ea și buza prăpastiei.

— N-am nevoie să mă protejezi tu, Hawthorne.

Grayson a ridicat dintr-o sprânceană.

— Avem păreri diferite.

Vântul dinspre ocean s-a întetit din nou. *Un front atmose-ric ce se apropia.* Un fior ușor a străbătut trupul Lyrei. Fără să-și ia privirea de la ea, Grayson a desfăcut primul nasture al sacoului ce-i venea perfect. A urmat cel din mijloc.

— Ce faci? l-a întrebat Lyra.

Nu se referea doar la sacoul lui, iar Grayson era suficient de perspicace încât să-și dea seama. *Ce facem?*

— Aș fi zis că răspunsul e evident.

Grayson a descheiat și ultimul nasture și apoi...

Sacoul a fost scos și corpul Lyrei și-a amintit: *Buzele mele și ale tale. O răsuflare întretăiată.*

— Sper că n-ai de gând să-mi dai sacoul tău, a spus ea, oțelindu-și vocea.

— Ți-e frig, a răspuns Grayson, iar buzele i s-au arcuit. Și cred că ți-am adus deja la cunoștință faptul că, atunci când mă confrunt cu o problemă, o rezolv.

Era vorba de mult mai mult decât nenorocitul ăla de sacou. Era vorba despre familia lui și a ei și despre o amenințare necunoscută. Era vorba despre faptul că Odette Morales, singura persoană care s-ar fi putut să cunoască o parte din imaginea de ansamblu, își cedase locul în Jocul Grandios – și șansa ei de a câștiga acele milioane – din cauza pericolului pe care îl reprezentau, cumva, Lyra și Grayson.

Tipul potrivit de dezastru, așteptând doar să se declanșeze.

— N-am nevoie de sacoul tău, i-a spus Lyra lui Grayson.

— Poate că am eu nevoie să ți-l cedez, i-a sugerat Grayson. Comportament cavaleresc. E un mecanism de adaptare.

— Te avertizez, Hawthorne: dacă încerci să-mi pui sacoul ăla pe umeri, îmi scot și eu jacheta și ți-o dau!

Pentru a se face bine înțeleasă, Lyra și-a dus mâna la fermoarul jachetei sale sport – care, ca să fim sinceri, era mai degrabă o cămașă mai groasă.

Grayson a stat o clipă să evalueze dacă Lyra blufează.

Nu blufa.

— Avertisment recepționat, i-a răspuns malițios Grayson și și-a pus sacoul pe el.

Lyra a mijit ochii.

— Oare de ce am impresia că am pierdut disputa asta? a zis ea.

— Pentru că stau în continuare între tine și marginea falezei, i-a răspuns Grayson.



LYRA

A lădată, s-ar fi putut ca Lyra să fie capabilă să permită unei alte persoane să o protejeze, dar asta era valabil *înainte*. Înainte să înceapă visele. Înainte ca ea să-și dea seama că întreaga ei viață a fost o minciună.

Vreme de mulți ani, părinții ei o lăsaseră să creadă că e normală. O lăsaseră pur și simplu să meargă înainte ca și cum trauma definitorie a vieții sale nu s-ar fi întâmplat, ca și cum tatăl ei biologic n-ar fi răpit-o de la grădiniță în ziua în care împlinea patru ani, ca și cum nu ar fi fost martoră la sinuciderea lui. Iar odată ce Lyra *chiar își amintise*, părea că nimic din viața pe care o trăise nu se mai potrivea, că persoana care fusese nici măcar nu existase vreodată în realitate. Nu-și dorise să cunoască cineva motivul schimbării petrecute cu ea, așa că se prefăcuse că nu s-a schimbat. Se prefăcuse cât de mult timp a putut.

Dar cu Grayson Hawthorne nu era chip să te prefaci. Și în aceste zile în care s-a ajuns la posibilitatea de a fi rănită în vreun fel, Lyra era nevoită să înfrunte situația direct. Trebuia să se protejeze *pe ea însăși*, iar Grayson făcea ca acest lucru să fie extrem de dificil. El o ținea cu o mână de ceafă, trăgând-o afară din beznă, spunându-i că nu e obligată să fie în regulă.

Dar era.

Așa că, în loc să-i permită lui Grayson să o conducă înapoi la conacul înțesat cu enigme din partea de nord, ca să doarmă

puțin, Lyra l-a avertizat să nu se țină după ea și a început din nou să alerge.

Cu toate că deja își împinsese corpul până la limită.

Cu toate că avea nevoie ca mintea să-i fie limpede pentru ceea ce urma.

Lyra alerga pentru că în mintea ei era haos. Alerga pentru a-și obliga corpul să nu și-l mai amintească pe al lui. Alerga pentru că *putea*.

Grayson simțise probabil că nu ar fi fost *deloc* înțelept să se ia după ea, fiindcă nu a făcut asta și, în cele din urmă, după ce Lyra trăsese de ea la maximum, fantoma atingerii lui a părăsit-o și, în afară de arsura din mușchi și din plămâni, nu mai exista decât insula.

Lyra o percepea ca pe o extensie a ființei sale: sălbatică și liberă, rănită și distrusă, minunată, aprigă. Insula Hawthorne avea o grămadă de țărături stâncoase și de pante abrupte, ierburi indigene și copaci înalți, faleze după faleze, câte o porțiune îngustă de plajă, totul împrejmuț de ocean.

Cu o zi în urmă, fusese atrasă iar și iar înspre pădurea arsă. Acum s-a mărginit la țărmul sudic și la cel estic – de departe cea mai accidentată porțiune a insulei. Teren neregulat. Scaieți. Și mai nimic altceva. Obiectiv vorbind, nu semăna cu locul în care copilărise ea, dar cumva Mile's End și zonele cele mai sălbatice ale Insulei Hawthorne i se *păreau* la fel: neschimbătoare, reale într-un fel în care ceea ce e atins de dezvoltare nu mai e.

În timp ce alerga, Lyra s-a lăsat cuprinsă cu totul de această senzație, simțind cum i se cristalizează scopul. Intrase în Jocul Grandios ca să salveze Mile's End. Orice altceva – și *oricine altcineva* – putea să aștepte.

Când a ajuns, în sfârșit, în punctul în care putea risca să nu mai alerge, în care își putea îngădui să se oprească, Lyra a privit la structura singuratică, uluitoare de pe țărmul sud-es-

tic. Deasupra apei, arcade masive de piatră, transportate parcă direct din Roma antică, aruncau umbre uriașe asupra valurilor albastru-verzui. Sub aceste arcade se afla un doc.

Răsufând greu, a înaintat pe un ponton lat, așezat perpendicular pe alte două mai mici, cu o platformă la mijloc. Cu corpul aproape total lipsit de vlagă, s-a îndreptat înspre capătul docului și, în timp ce se uita în largul oceanului, a fost cuprinsă de o senzație ciudată, ca și cum niște degete bătătorite i s-ar fi plimbat pe omoplați. S-a întors și și-a aruncat privirea înspre interiorul insulei.

Nimic. Era singură.

A răsufat și s-a întors din nou cu fața la ocean. A încercat să distingă uscatul în depărtare, dar nu a reușit. Lumea reală era undeva acolo, dar Lyra nu o putea vedea. Nu vedea nimic altceva decât întinderea apei, umbre și o ceață ușoară deasupra oceanului.

Și totuși...

Totuși. În timp ce stătea acolo, cu ochii ațintiți spre Oceanul Pacific, avea senzația stranie că o urmărește cineva cu privirea.

CAPITOLUL 3

GRAYSON

Grayson s-a uitat la ceasul inteligent de la mână. Întrucât fiecărui jucător rămas în Jocul Grandios i se dăduse unul, fără îndoială că acesta făcea mai mult decât să arate ora. În urma unei evaluări amănunțite, Grayson a descoperit că singurul lucru pe care îl putea face cu ceasul de la încheietură era să schimbe între oră și un alt simbol.

Semnul de pică.

În prima fază a jocului, jucătorii fuseseră împărțiți pe echipe: Cupă, Caro și Treflă. Minteia lui Grayson a descifrat rapid acest al patrulea simbol. *Pică* – pentru persoanele din spatele scenei. Încă de la început, Grayson fusese capabil să perceapă stilul fraților săi și al lui Avery în Jocul Grandios, până la ultimul detaliu – inclusiv faptul că îl făcuseră pe el jucător. Grayson nutrise intenția fermă să aibă o discuție cu toți patru despre asta, dar în acest moment erau altele mai importante de purtat.

A atins ușor simbolul cu degetul. Și-au făcut apariția o casetă de text și o tastatură, o modalitate de a trimite un mesaj organizatorilor jocului. Și-a ales cu grijă cuvintele, o anagramă simplă pe care Avery și frații lui aveau să o recunoască drept o cerere Hawthorne – ceea ce însemna că nu e deloc o cerere.