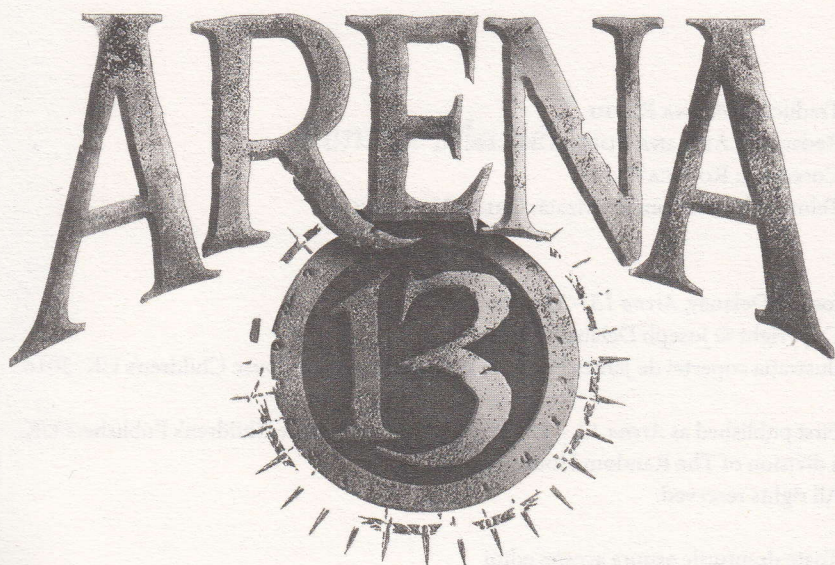


JOSEPH DELANEY

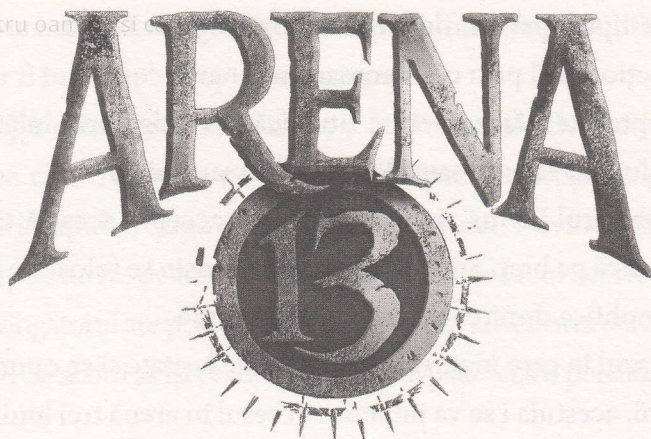


PRADA

Traducere din limba engleză de
ADINA RAȚIU



CORINT JUNIOR
— 2017 —



Regulile luptei

Reguli principale

1. Obiectivul celor care luptă în Arena 13 este să taie în carne vie și să verse sânge. Ținta sunt combatanții umani.
2. Niciun combatant uman nu are voie să poarte armură sau îmbrăcăminte de protecție de niciun fel. Vestele din piele și pantalonii scurți sunt obligatorii. Carnea trebuie expusă tăișului pumnalelor.
3. În Arena 13, competiția se încheie în momentul în care unul dintre combatanți taie în carnea adversarului și îi varsă sângele. Acest lucru se poate întâmpla pe durata înfruntării sau poate fi o tăietură ritualică la finalul luptei. Dacă tăietura se întâmplă în timpul ostilităților, lupta va fi întreruptă imediat, pentru a se evita uciderea sau rănirea gravă a adversarului.
4. În cazul morții adversarului, câștigătorului nu i se va imputa nicio vină. Acesta nu va fi adus în fața justiției. Orice tentativă

- de a-l pedepsi sau de a-l răni pe câștigător în afara arenei se sancționează prin condamnare la moarte.
5. Dreptul de a face tăietura ritualică se câștigă prin înlăturarea din luptă a lacului sau a lacilor adversarului.
 6. Adversarul învins are obligația de a accepta această tăietură ritualică pe braț. Substanța numită *kransin* se folosește pentru a amplifica durerea provocată de tăietură.
 7. În cazul în care învinsul dă dovadă de lașitate și se opune tăieturii, acestuia i se va interzice accesul în arenă trei luni. Cura-jul este obligatoriu.
 8. Simulacrele, cunoscute și sub denumirea de *laci*, sunt folosite atât în scop ofensiv, cât și defensiv de către combatanții umani.
 9. Combatanții min luptă în spatele unui lac, iar combatanții mag, în spatele a trei laci.
 10. În primele cinci minute, combatanții trebuie să lupte în spa-tele lacilor lor. Apoi, la auzul gongului, trebuie să își schimbe poziția și să lupte în fața lacilor, unde sunt mai expuși la sabia adversarului.
 11. Un lac este eliminat în momentul în care i se înfige sabia în fanta specială de la gât, moment în care mulțimea strigă *end-off*, o *wurde* a înfrângerii; lacul se prăbușește la pământ și de-vine inert.
 12. Combatanții Arenei 13 pot lupta și după **Reguli speciale**.

Reguli speciale

1. Regulile luptelor de revanșă

Obiectivul unei lupte de revanșă este uciderea adversarului.

Se aplică toate **Regulile principale**, cu următoarele modificări:

Respect • În cazul vărsării de sânge în timpul înfruntării, ostilitățile nu vor fi întrerupte; lupta va continua.

- După eliminarea lacului ori a lacilor unui adversar, acesta este ucis. Acest lucru se poate înfăptui prin tăierea gâtului sau a capului, după dorința învingătorului. Lovitura fatală va fi aplicată fie de învingătorul uman, fie de lacul acestuia.
- Învingătorul are posibilitatea de a-și cruța adversarul dacă acesta va fi de acord să își ceară iertare sau să plătească o penalizare.

2. Regulile competiției de discipoli

Obiectivul acestui tip de competiție este să promoveze discipoli din primul an, punându-i să se lupte între ei în Arena 13. Pentru protecția discipolilor și pentru a atenua caracterul strict al competițiilor din Arena 13, sunt permise două abateri de la **Regulile principale**:

- Întreaga luptă se va purta în spatele lacilor.
- Pumnalele nu vor fi înmuiate în substanța denumită kransin pentru efectuarea tăieturilor ritualice.

3. Provocarea lui Hob

- Când Hob vizitează Arena 13 pentru a adresa o provocare, un combatant min este obligat să lupte în numele Roții.
- Toți combatanții min trebuie să fie prezenți în camera verde, unde unul dintre ei va fi ales prin tragere la sorți.
- Se aplică **Regulile luptelor de revanșă**, cu o singură excepție: învinsul nu va fi cruțat.
- Lupta se va desfășura până la moarte. În cazul în care combatantul uman este învins, viu sau mort, el poate fi revendicat de Hob. Combatanții, publicul și oficialii nu au dreptul să intervină.

1. Nu este permis accesul cu pumnale în camera verde sau în vestiar.
2. Combatanților Arenei 13 li se interzice lupta cu pumnale în afara arenei. La înscriere, se va depune un jurământ în acest sens. Orice încălcare a jurământului se pedepsește cu excluderea pe viață din Arena 13.
3. Scurtarea în arenă este interzisă.
4. Înjurăturile și insultele în arenă sunt interzise.
5. Jignirea adversarului pe durata luptei este interzisă.
6. În cazul oricărei dispute, decizia Înalțului Magistrat este definitivă și irevocabilă. Nu se poate face apel.

PROLOG

Combatanții se adună în camera verde. Niciunul nu rostește o vorbă.

Chipurile sunt mohorâte. Rând pe rând, primesc sfera de loterie din sticlă. În clipa în care Vitus trage paiul, o presimțire nefastă i se strecoară în suflet. Îi tremură mâinile, știind că el va fi cel ales.

A intuit bine.

A tras paiul cel mai scurt.

Paiul cel mai scurt înseamnă moartea.

A fost ales să îl înfrunte pe Hob în Arena 13.

De fiecare dată, înainte de a intra în arenă, mama lui îi spune același lucru:

— Să te întorci la mine. Fii cu băgare de seamă!

— Am să fiu, promite el.

Se îmbrățișează și se despart.

De data aceasta, nu își va mai putea respecta promisiunea.

Temerea sa cea mai neagră s-a adeverit.

Nu are nici măcar timp de a-și lua rămas-bun de la familie. Mama lui nu pune niciodată piciorul în Arena 13, căci o consideră un loc sălbatic. Tatăl lui l-a încurajat să devină luptător

și i-a plătit pregătirea, însă a murit. Frații mai mari lucrează pământurile întinsei lor ferme de la marginea orașului. Mama l-a implorat de nenumărate ori să nu mai lupte în Arena 13 și să-și ajute frații, însă Vitus iubește emoția primejdiei și vrea să își croiască propriul drum în viață.

Îi place să fie combatant, iar în cei doi ani de când luptă a câștigat bani frumoși. Suficienți cât să își plătească datoriile și să pună câțiva deoparte, ceea ce este important. În Arena 13 nu poți lupta mai mult de cincisprezece ani. Îmbătrânești. Îți pierzi agilitatea. Picioarele încep să te trădeze. Vitus are doar nouăsprezece ani, dar este esențial să economisească de pe acum. Trebuie să strângă bani pentru a porni *propria* afacere. Încă zece ani buni și va reuși.

Dar, în fiecare an, Hob vine în Arena 13.

Vitus luptă întotdeauna din poziția min și este apărat de un lac, în vreme ce adversarii săi, din poziția mag, au trei laci care să îi protejeze. Deși poziția min este mai dificilă, îți oferă o mai mare satisfacție și este mai profitabilă.

Totuși orice combatant min își asumă riscul suprem. Hob, care luptă în spatele unui triglad, provoacă la luptă doar combatanți min.

În fiecare an, Vitus riscă să fie ales de către sfera de loterie pentru a-l înfrunta.

Iar acum, acest lucru s-a întâmplat.

Pășește în arenă cu picioarele moi, gura uscată de spaimă și inima bătându-i nebunește în piept.

În clipa în care dă cu ochii de Hob și de cei trei laci ai săi, spaima devine și mai puternică. Hob poartă un coif din bronz

Resprin fanta căruia abia i se deslușesc ochii, iar trigladul său este îmbrăcat în armuri negre. Atât Hob, cât și lacii lui au siluete umane, dar brațele lor sunt mai lungi. Emană răutate și au mișcări de o agilitate superioară celorlalți combatanți din arenă. Își pândesc adversarul precum animalele de pradă. Vitus știe că este prada lor.

Prin vârtejul gândurilor, Vitus aude bufnetul ușilor masive care se închid în urma lui. Nu mai răsună țiuitul trompetei care anunță startul unei confruntări. De data aceasta, vor lupta conform regulilor speciale după care se desfășoară luptele împotriva lui Hob.

Este mai rău decât o luptă până la moarte. Dacă ești rănit, dar încă în viață, Hob te duce în bezna bârlogului său, în citadela cu treisprezece turnuri din vârful unui deal care domină orașul. Nimeni nu știe ce se petrece acolo, dar combatantul uman dispare pentru totdeauna...

Începe lupta. Hob și trigladul său pornesc în ofensivă. Pumnalele lor lucesc în lumina candelabrului suspendat deasupra arenei. Vitus se adăpostește în spatele lacului, sperând ca acel cod pe care i l-a introdus să îl ajute, să îl protejeze de atacul sălbatic al adversarului său. Se lasă pe vine, pregătit de asaltul iminent.

Anul acesta, lacul lui a evoluat ireproșabil. Vitus ocupă poziția a noua în clasament, dar a câștigat majoritatea luptelor în primele cinci minute. E important să învingi rapid, căci după acel interval urmează o pauză și combatanții își schimbă pozițiile, urmând să lupte în fața lacilor. Acest lucru îi face mult mai vulnerabili la tășurile pumnalelor care caută să se înfigă în carne.

Acest gen de luptă este înfricoșător. Combatanții sunt îmbrăcați doar în pantaloni scurți și o vestă din piele, fiind expuși loviturilor. De data aceasta, dacă va reuși să supraviețuiască primelor cinci minute, va trebui să îl înfrunte pe Hob, față în față, pumnal în pumnal.

Nu ar fi trebuit să își bată capul cu astfel de griji. Și-a frământat mintea inutil cu asemenea gânduri. Vitus nu a rezistat nici două minute.

Pumnalele se ciocnesc; clinchetul metalului care izbește în metal; dansul rapid în spatele lacului său; retragerea pas cu pas; sudoarea care i se prelinge în ochi. Nu vede aproape nimic.

Un geamăt se aude brusc din galerie, făcându-l pe Vitus să se întrebe ce s-a întâmplat. Spre surprinderea lui, își vede lacul deja doborât la pământ. Pumnalul înfipt în fanta de la gât îi blochează toate codurile care îl controlează. Lacul zace pe podeaua arenei. Rolul său în luptă s-a încheiat. Vitus a rămas singur.

Lacii lui Hob se năpustesc spre el cu pumnalele scoase. Vitus tresare, apoi ridică pumnalul în încercarea zadarnică de a se apăra. Simte o durere ascuțită în coaste și un junghi în piept. I se înmoaie picioarele. Lumea începe să se învârtă în jurul lui. Se prăbușește în întuneric. O bucată de timp, nu mai știe nimic...

Apoi își vine treptat în simțiri. Durerea pare aproape insesizabilă. Liniștea mormântală este tulburată doar de horcăitul propriei răsufări.

Hob nu i-a tăiat gâtul.

Încă are capul pe umeri.

E viu.

Vitus îndrăznește să spere preț de o secundă.

Însă, imediat ce deschide ochii, speranța se stinge. Siluete cu chipurile ascunse mișună în jurul lui. Sunt Ciucurii, cumpliții slujitori ai lui Hob. Îi dau târcoale și îi adulmecă trupul. Mârâie și salivează deasupra lui, umplându-i părul și fața de salivă. Sunt canibali și abia așteaptă să se înfrupte din carnea lui.

Îl ridică de jos și îl scot din arenă. Vitus se căznește să se țină pe picioare, cu trupul sfâșiat de durere. Își aude ghetetele lipăind pe podea. De ce scot acel sunet?

Afară, în beznă, așteaptă o căruță cu coviltir. E silit să urce în ea și să se așeze pe jos, flancat de doi Ciucuri care îl strâng zdravăn de brațe, îmbibându-i pantalonii de salivă. Ușițele din lemn sunt închise, iar interiorul este luminat de o singură lumânare.

Încetul cu încetul, se obișnuiește cu lumina difuză. Coboră privirea și bagă de seamă că i se prelinge sângele de pe pantaloni pe genunchi și se scurge în ghetete. Înțelege de ce lipăiau mai devreme. Ghetetele sunt pline de sânge, sângele lui.

Căruța se pune în mișcare, hurducându-se. Vitus știe unde îl duc. Spaima îi strânge inima ca o gheară. Nu mai există speranță de salvare pentru el.

Să te întorci la mine. Fii cu băgare de seamă! Cuvintele mamei îl bântuie.

Ce orori îl așteaptă în citadela lui Hob? se întreabă.

După o bucată de drum, căruța începe să înainteze tot mai lent. Boii înhămați la ea se opintesc pe o pantă abruptă. Aude pocnetul biciului și mugetul animalelor. Probabil urcă dealul