



# ENDGAME

JOCUL FINAL: REGULILE JOCULUI

JAMES FREY

și

NILS JOHNSON-SHELTON

TRADUCERE DIN ENGLEZĂ ȘI NOTE  
DE LAURENȚIU DULMAN

## kepler 22b

CAMERA CU ANSIBLU<sup>2</sup> DE LA BORDUL NAVEI SEEDRAK SARE'EN, ORBITĂ  
GEOSINCRONĂ ACTIVĂ DEASUPRA POLULUI NORD MARTIAN



kepler 22b stă pe un scaun strălucitor în mijlocul unei camere negre, cu tavan scund. Își ține mâinile cu șapte degete împreunate, iar părul cu luciu de platină îi este strâns într-o sferă perfectă în vârful capului. Revede raportul pe care urmează să-l transmită prin ansiblu conclavului său, aflat la anî-lumină distanță. Jocul care se desfășoară pe planeta alb-albastră de pe orbita următoare a întâmpinat câteva piedici și a înregistrat evoluții neprevăzute — și totuși, continuă. Mare parte din ce s-a întâmplat nu este foarte îngrijorător, exceptând distrugerea unuia dintre cele douăsprezece mari monumente ale Pământului. Aparținea celților La Tène și se numea Stonehenge, iar acum e distrus și inutilizabil. kepler 22b e foarte îngrijorat din cauza asta. Pentru ca Jocul Final să se încheie, este nevoie de cel puțin una dintre aceste construcții străvechi, care au fost ridicate cu multe miieni în urmă, pe vremea când semenii lui trăiau împreună cu primele generații de oameni.

Și asta își dorește el cel mai mult să se întâmple.

Ca un Jucător să câștige.

Un Jucător.

Își mută atenția de la raport la holograma proiectată la mică distanță în fața lui. Un punct luminos se mișcă în timp real pe harta

<sup>2</sup> Ansiblu: dispozitiv fictiv care asigură comunicarea instantaneă între două locuri aflate la o distanță extrem de mare unul de celălalt. (N.t.)

Respectu înțelept și respectu înțelept. În următoarele săptămâni, vom căuta unui oraș de pe subcontinentul indian. Un Jucător. Judecând după viteza de deplasare, se află într-un vehicul.

Nu este Jucătorul de la care kepler 22b se aşteaptă să câştige, dar este cel care i-a stârnit cel mai mult curiozitatea.

E un Jucător viclean și nechibzuit.

Imprevizibil. Impulsiv. Nemilos.

Este shangul, An Liu.

Kepler 22b ar continua să-l urmărească, însă ansiblul bâzâie, iar holograma dispare. În cameră se face beznă și temperatura scade la -60 de grade Fahrenheit. După câteva clipe, în întuneric scânteiază puncte luminoase, apoi proiecțiile lor apar de jur împrejurul lui Kepler 22b.

Conclavul.

Kepler 22b ar prefera să-l urmărească pe shang, dar nu poate.

Într-o reacție de răbdare și înțelept, el se întregită, ca să nu îl înțeleagă în mod nesigure, că se ascundea în spatele unui plan secret, care să-l aducă la putere.

## An Liu

BECK BAGAN, BALLYGUNGE, CALCUTTA, INDIA



Shangul.

**TREMURĂ.**

Clipește.

**TREMURĂ.**

An Liu merge cu o motocicletă Suzuki GSX-R1000, încercând să mărească viteza, dar nu poate din pricina aglomerăției din Calcutta.

Accelerează și roțile scărțâie pe asfaltul denivelat. Fără cască pe cap, strângând din dinți, cu plămâni în flăcări și cu ochii ca niște fante. Rămășițele lui Chiyoko îi apasă pieptul. Lângă colier are un SIG 226 și câteva grenade artizanale, toate ascunse sub o cămașă de bumbac.

Accelerează spre nord, spre Cimitirul de pe Strada South Park. Accelerează, accelerează, accelerează.

Cimitirul. Acolo se află el — unul dintre Jucătorii cărora Chiyoko le-a implantat dispozitive de urmărire. Unul dintre Jucătorii pe care îi urmărește An acum.

Cimitirul e locul unde îl va găsi pe nabatean. Maccabee Adlai. Care are Cheia Pământului și Cheia Cerului. Care câștigă.

Sau doar își închipui.

Pentru că e o diferență între cele două.

Dacă An ajunge acolo repede, sigur va fi o diferență.

Dacă An ajunge acolo, Maccabee nu va câștiga. Niciodată.

O să fie mort.

Iar An e la mai puțin de doi kilometri distanță.

Atât de aproape.

Dar străzile sunt înteseate. Calcutta și-a revărsat locuitorii în această seară și toți caută informații sau pe cei dragi, ori semnal pentru mobile. An ocolește oameni de afaceri și vânzători de mirodenii, femei în haine stridente și câini vagabonzi, copii care plâng și taxiuri Ambassador blocate în trafic, ricșe cu mărfuri trase de bărbați subțiri ca trestia pe străzi întortocheate, precum peștii care înoată în susul unui râu. An ocolește un zebu indolent. Pe oamenii care îi apar brusc în față îi îmbrâncește cu motocicleta sau îi îndepărtează cu lovitură scurte de picior.

La o parte — **TREMURĂTREMURĂ** — la o parte din drum!

An lasă în urma lui țipete, vânătăi, înjurături și pumni ridicăți.

Nu e niciun polițist. Niciun singur reprezentant al legii.

Oare pentru că lumea e în pragul anarhiei?

Oare din cauza Abaddonului, chiar dacă încă nu s-a produs?

E posibil?

Da.

An zâmbește.

Da, Chiyoko. *Sfârșitul e aproape.*

La intersecția dintre Lower Range Road și Circus Avenue, apar doi bărbați care fac semne cu mâna și strigă. L-au recunoscut. I-au văzut înregistrarea — deja a văzut-o întreaga lume — și vor să-l opreasă. Ar putea încerca să-l *omoare*, ceea ce lui An îi se pare ridicol. Turează motocicleta și lumea se împăraștie, dar cei doi bărbați rămân pe loc și își împreunează brațele.

*Proștilor.*

An se îndreaptă direct spre cei doi, intrând în ei, trântindu-i la pământ, trecând peste unul și jupuindu-i pielea de pe un braț. Bărbații strigă, iar unul scoate imediat un pistol care pare foarte vechi. Apasă pe trăgaci, dar pistolul îi explodează în mâna. Bărbatul se prăbușește tipând.

Arma a dat rateu. Era veche. Stricată.

*La fel — CLIPEȘTECLIPEȘTECLIPESTE —, la fel ca lumea asta.*

Respe Lui An ar putea să-i pară rău pentru bărbatul cu mâna schilodită, dar el este shangul, și nu-i pasă. Turează motorul și se ridică în șa, împingând roata din spate înainte și înapoi, după care demarează, unul dintre bărbați tipă de durere, în timp ce cauciucul i se freacă de picior, jupuindu-i pielea.

Zâmbetul lui An se lărgește.

Îl lasă pe cei doi în urmă. Trece pe lângă o frizerie, o cofetărie, un magazin de telefonie mobilă și un magazin de electronice plin de lume. Pe ecranele din vitrină, An vede imagini cu kepler 22b.

Extraterestrul s-a arătat exact aşa cum este atunci când a făcut anunțul despre Cheia Cerului. kepler 22b a început să-și dea în vîleag adevăratele intenții. Acum, Jocul Final este real pentru toată lumea. E real pentru bogați și pentru săraci, pentru puternici și pentru nepurtincioși. Pentru cei violenți și pentru cei blânzi. Pentru toată lumea.

Și lui An îi place.

Acum, toată lumea știe că primele două chei sunt laolaltă. Că le are Maccabee. Că Jocul Final continuă în ciuda încercărilor nechibzuite ale unor Jucători de a-l opri. Că Jocul Final continuă în ciuda fricii, a speranței, a crimelor, ba chiar și în ciuda iubirii.

Lucrul cel mai bun este că însuși kepler 22b a spus lumii că Abaddon nu poate fi oprit. Că asteroidul uriaș va cădea pe Pământ în mai puțin de trei zile și că nimeni nu-l poate opri. Că vor muri miliocene de oameni.

Lui An îi place.

Motocicleta huruie. Strada se îngustează. Mulțimea se dă la o parte, iar An merge un pic mai tare, ajungând acum la 60 de kilometri pe oră. Se uită la ceasul lui Chiyoko. Vede afișajul dispozitivului de urmărire deasupra cifrelor de pe cadran.

*Bip-bip.*

El e. Maccabee Adlai.

Atât de — CLIPEȘTE — atât de — TREMURĂ — atât de aproape.

Atât de aproape, încât îi simte miroslul.

An traversează în viteză Shakespeare Sarani Road, apoi mai trece de două intersecții și virează spre nord-vest, pe Strada South Park. Se uită din nou la ceas și vede punctul.

*Bip-bip.*

**Bip bip.**  
Respect pentru oameni și cărți  
**Bip bip.**

*Bip-bip.*

*Bip-bip.*

La doar câteva străzi distanță.

## CLIPESTE tremură.

## *Chiyoko Juca pentru viată.*

## TREMURĀclipeste.

*Dar eu — TREMURĂ —, eu Joc pentru moarte.*

# Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți



URISI  
PLERFUS  
RCHMBSBER-KE  
COMSTA

## Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Griffin Marrs

ADÂNCURI, सूर्य को अनुतमि रेज, VALEA VIEȚII ETERNE, SIKKIM, INDIA



— Calmați-vă, ce dracu'! strigă un bărbat.

Are vreo cincizeci și cinci de ani, e durduliu, ars de soare și scăldat în sudoare. Stă în mijlocul holului plin cu Jucători și tovarășii lor.

Sarah și Jago sunt în capătul îndepărtat, cu spatele întors spre o ușă deschisă. Donghul, harappica și nabateanul, precum și cele două chei — Cheia Pământului și Cheia Cerului — fuseseră în camera de dincolo de acea ușă până cu doar câteva minute înainte. Baitsakhan încă era în viață și își dorea din tot sufletul să omoare pe Shari Chopra, ca să-și satisfacă dorința psihotică de răzbunare, dar lui Macabee i s-a făcut milă de harappică și l-a împiedicat pe donghu. Nabateanul era gata să pună mâna pe Cheia Pământului și Cheia Cerului, dar chiar atunci au dat buzna în cameră Sarah și Jago. În timp ce Baitsakhan își dădea duhul pe podea, olmeccul l-a atacat pe Macabee și, cu toate că lupta a fost strânsă, până la urmă a câștigat Jago. Sarah a avut şansa să omoare pe Micuța Alice Chopra — fetița care este Cheia Cerului —, și a cărei moarte ar fi pus capăt Jocului Final.

Dar Sarah n-a putut.

Și nici Jago n-a putut.

Echipa lui Aisling a sosit la câteva clipe după ce s-a încheiat lupta. Celta a avut și ea o șansă să omoare Cheia Cerului și a încercat să tragă în ea cu pușca ei cu lunetă. Dar, în ultima clipă, Cheia Cerului a întins mâna și a atins Cheia Pământului, iar fetița a dispărut

într-o explozie de lumină, luându-i cu ea pe Maccabee, care era inconștient, precum și trupul mutilat al lui Baitsakhan. Singura persoană rămasă în viață în acea încăpere este Shari Chopra, leșinată din pricina unei lovitură la cap aplicate de Maccabee. Nabateanul ar fi putut să o moare și pe ea, dar — din milă, empatie sau poate onestitate — a lăsat-o să trăiască.

Unde sunt Maccabee și cheile acum nu știe niciunul dintre ei. Poate au ajuns în Bolivia. Sau pe fundul oceanului. Sau poate sunt în audiență la însuși kepler 22b ca să discute despre încheierea Jocului Final.

În această fortăreață harappică biruită, ridicată pe un versant din Sikkim al munților Himalaya, n-au mai rămas decât Jucătorii și prietenii lui Aisling.

N-au mai rămas decât frica, furia și confuzia lor.

Și armele lor.

Pe care le țin îndreptate unii spre alții.

— Calmați-vă, îi roagă din nou bărbatul. Nu trebuie să mai moară nimeni astăzi, spune el.

S-ar putea să mori tu, își spune Sarah, cu pistolul îndreptat spre gâtul bărbatului. Sarah a refuzat să o moare pe fetița lui Chopra, însă n-ar ezita o clipă să-l împuște pe acest bărbat sau pe cei din jurul lui, dacă numai aşa ar putea să scape de acolo.

Bărbatul o ocolește pe Aisling, pune o mână pe țeava puștii ei și o coboară doi inchi. Acum, pușca nu mai este îndreptată spre fruntea lui Sarah, ci spre pieptul ei. Cealaltă mână a bărbatului e goală și e întinsă cu palma în față. Are ochii mari și rugători. Respiră precipitat.

Un pacifist, își spune Sarah.

Bărbatul își trece limba peste buze.

Sarah spune cu voce calmă:

— O să mă calmez când niciunul dintre voi n-o să ne mai stea în cale.

Apoi observă că Aisling Kopp e roșie la față și că are o pată de sânge pe obraz — poate e al ei, dar poate că nu e.

Sânge. Și transpirație. Și murdărie.

— Unde e Cheia Cerului? întrebă Aisling.

Pistolul lui Sarah e ușor. Un singur glonț. Poate două.

— Dați-vă la o parte din calea ei! insistă Jago.

Pistolul lui e îndreptat spre capul lui Aisling. Celta arată diferit față de ultima oară când a văzut-o. Mai în vîrstă, mai dură, mai tristă. Probabil toți arată la fel. Jocul Final era mai simplu în primele etape, înainte să se fi descoperit vreo cheie. Acum e mult mai complicat.

— Nu plecăm nicăieri, spune Aisling, fără să-și ia ochii de la Sarah. Nu înainte să aflăm unde e Cheia Cerului.

— Păi, nu-i aici, spune Sarah.

*Împușc-o!* își poruncește Sarah în gând. *Împușc-o acum!*

Dar nu trage.

Nu poate.

Aisling a încercat să facă ce n-a putut Sarah. A încercat să-o omoare pe fetiță.

Aisling a încercat să opreasă Jocul Final.

Ceea ce înseamnă că Aisling și prietenii ei nu sunt cu toții răi.

Sarah se uită la ceilalți bărbați din încăpere, la cei care nu au vorbit. Unul dintre ei, deși bătrân, are un aer înfricoșător. Și are un ochi încețoșat și alb — poate este fost Jucător La Tène. Celălalt este în vîrstă mijlocie, de-o seamă cu Pacifistul. Are o eșarfă înflorată legată pe cap, ochelari rotunzi și un rucsac mare plin cu echipamente de comunicații. Are și o pușcă cu lunetă, pe care nu se sincrisește să-o îndrepte spre nimeni. În schimb, bagă mâna în buzunarul de la cămașă și scoate o țigără rulată. Și-o pune între buze, dar nu-o aprinde.

Amândoii bărbații sunt frânti de oboseală.

O zi lungă, își spune Sarah.

O săptămână lungă.

O viață al dracului de lungă.

Sarah se gândește că ar putea să sară în spate și, în același timp, să tragă, omorându-l pe Pacifist. Aisling ar trage și ea imediat, dar, întrucât Pacifistul are mâna pe pușca ei, glonțul și-ar rata ținta. Jago ar omori-o pe Aisling. Apoi i-ar omori pe celul în vîrstă și pe hipotul cu telecomunicațiile. Iar dacă nu ar mai fi nimici ascunsi pe undeva, Sarah și Jago ar putea să coboare garda, să se ia în brațe și să respire ușurați. Ar fi putut pleca de acolo nevătămați. Și ar fi putut

Răsărită să-și continue misiunea de a opri Jocul Final. Sarah estimează că are 60 sau 65 la sută șanse să-i omoare. Nu-i un procent rău, dar nici nemaipomenit.

— Nu face asta, spune Pacifistul, ca și când i-ar fi citit gândurile lui Sarah.

— De ce nu? întreabă ea.

— Ascultați-mă, spune el, întorcând privirea spre Aisling. Vă rog!

— Acu-i acu', mormăie bărbatul cu țigara între buze, întrerupându-și tacerea pentru prima oară.

Bătrânul cu un ochi alb nu spune nimic, plimbându-și privirea peste fețele celor din jur.

— Numele meu e Greg Jordan. Am fost agent CIA mai bine de douăzeci de ani. Sunt asociat... ba nu, prieten cu Aisling. Știu totul despre Jocul Final. Poate chiar mai mult decât oricare dintre voi, credeți-mă.

Îi aruncă o privire lui Aisling.

— Mai mult decât am spus până acum, spune el pe ton de scuză.

Ochiul stâng al lui Aisling tresare, iar bătrânul oftează zgomotos.

— În fine, continuă Greg, am fost martor la multe dueluri mexicane ca ăsta. O singură mișcare greșită, și murim cu toții aici. După cum am zis, nu trebuie să mai moară nimeni. Deja a murit multă lume.

Sarah nu știe despre ce vorbește agentul CIA. Nu știe că Aisling, Greg și ceilalți doi bărbați — și o femeie acum moartă, pe nume McCloskey — și-au petrecut ziua dinainte mărșăluind prin munți și omorându-i pe toți cei care le ieșiseră în cale. Omorând, omorând, omorând. Până la sfârșitul zilei, au murit mulți harappici. Peste 50.

Prea mulți.

Agentul CIA oftează:

— Să nu mărim numărul morților.

Umerii lui Aisling se lasă dintr-odată. Se vede limpede că e copleșită de vinovătie. Până acum, discursul lui Greg Jordan are noimă. Gloanțele rămân în încărcătoare. Picioarele rămân înfipite în pământ. Expresia de pe față lui Sarah și a lui Jago spune: *Continuă*.

Și Greg Jordan continuă:

— Știu că o să vi se pară nerealist, dar cred că putem fi *cu toții* prieteni. Cred că toți vrem același lucru, și anume, să punem capăt acestei

nebunii. Am dreptate? Ce ziceți, oameni buni? Prieteni? Cel puțin până stăm nițel de vorbă și ieșim din fortăreața asta himalayană?

Liniște.

Apoi Jago spune în șoaptă:

— Să-i dăm dracului pe toți, Sarah.

O parte din Sarah e înclinată să încuviințeze, dar, înainte să facă ceva pripit, o aude pe Aisling întrebând:

— De ce n-ai omorât-o, Sarah? De ce n-ai putut s-o faci?

În timp ce vorbește, își coboară pușca pe lângă corp. Acum, Aisling e complet lipsită de apărare, iar asta înseamnă ceva.

Celta pășește pe lângă Greg Jordan.

— De ce? repetă ea în cu glas scăzut, uitându-se țintă la Sarah.

Aisling își dorește din tot sufletul ca Jocul să se termine. Își dorește să-l opreasă. Își dorește să salveze vieți. La fel ca Sarah și Jago.

Antebrațul lui Sarah pulsează, amintindu-i că în lupta cu Maccabee și Baitsakhan s-a ales cu o plagă împușcată care ar trebui îngrițită. Capul i se învârte ușor. Mâna în care ține pistolul își slăbește strânsoarea.

— Știu că ar fi trebuit..., spune ea.

— Bineînțeles că ar fi trebuit, răspunde Aisling.

— Voiam să se termine. Aveam *nevoie* să se termine.

— Atunci ar fi trebuit să apeși pe trăgaci!

— Ai... ai dreptate. Dar aveam nevoie să se termine, repetă Sarah.

— N-o să se termine până nu moare fetița aia, îi amintește Aisling.

— Nu la asta mă refer, spune Sarah, coborând vocea cu o jumătate de octavă. Aisling, și eu vreau ca Jocul Final să se termine, dar aveam nevoie să se termine nebunia asta... aşa ai zis, Greg, nu? Aveam nevoie să pun capăt nebuniei din capul meu. Dacă aş fi apăsat pe trăgaci, atunci m-ar fi... m-ar fi...

— Te-ar fi distrus, a completat-o Jago, coborând și el un pic garda. Am încercat și eu, celto. Poate că a fost egoist din partea ei, dar cred că Sarah a făcut bine că n-a omorât Cerului. Era doar un copil. Orice s-ar întâmpla, Sarah a făcut ce trebuia.

Aisling oftează:

— La dracu'!

Respecăteva clipe, nimeni nu spune nimic.

— Înțeleg, continuă celta. Adevărul e că tot drumul până aici m-am rugat să nu trebuiască s-o omor eu însămi de aproape. Să o pot omorî trăgând de la distanță cu pușca asta, mărturisește ea, agitându-și arma, apoi se uită dincolo de Sarah, în camera întunecată de la capătul holului. Dar se pare că am ratat, nu?

Sarah încuviaștează din cap:

— A dispărut. Zicea întruna „Cheia Pământului”, iar la un moment dat cred că a atins-o și...

Jago plesnește din limbă:

— Puf!

— Cum adică, *puf*? întreabă Jordan.

— Pur și simplu au dispărut, spune Sarah. Ceea ce nu-i chiar atât de incredibil când te gândești că, acum treizeci de minute, Jago cu mine și cu ceilalți doi Jucători eram în Bolivia.

— Aiureli, spune Aisling.

— Cum, nu v-ați teleportat și voi aici? întreabă Jago, încercând să facă o glumă, deși ține în continuare pistolul îndreptat spre tâmpla celtei.

Dar lui Aisling deja nu-i mai pasă. Nu e prima oară când o amenință cineva cu pistolul și nu va fi nici ultima.

— Nu, nu ne-am teleportat, răspunde celta. Am folosit mijloace demodate: avioane, trenuri, mașini... și mersul pe jos. Mult mers pe jos.

— Dar Cheia Cerului... *chiar* a dispărut, nu? întreabă Jordan.

Sarah dă din cap în semn că da:

— Dar mama ei a rămas înăuntru.

Lui Aisling îi ia o clipă să înțeleagă, apoi aruncă o privire în încăpere:

— Cine, Chopra?

— Da, răspunde Sarah.

— Și e în viață? întreabă celta cu prea multă disperare în glas.

— *Sí<sup>3</sup>*, răspunde Jago.

— Căcat! intervine Jordan. Nu e bine deloc.

— De ce nu? întreabă Sarah.

<sup>3</sup> În spaniolă, în original: „Da.” (N.t.)