

PELAA VOITOSTA. TAISTELE ELÄMÄSTÄ.



ENDGAME

PELIN SÄÄNNÖT

JAMES FREY

JA

NILS JOHNSON-SHELTON

WSOY



Tämä kirja on arvoitus.
Ratkaise, avaa ja tulkitse.
Etsi ja hae.
Jos olet tarpeeksi etevä, löydät.



END GAME

Sarjassa ilmestyneet

Endgame – Loppupeli

Endgame – Taivaan avain

Endgame – Pelin säännöt



ENDGAME

PELIN SÄÄNNÖT

JAMES FREY

JA

NILS JOHNSON-SHELTON

SUOMENTANUT ULLA SELKÄLÄ



WERNER SÖDERSTRÖM OSAKEYHTIÖ
HELSINKI



HUOMAUTUS LUKIJALLE

Loppupeliin liittyvän arvoituspelin vuoksi tämän kirjan alkuteoksessa käytettyjä amerikkalaistyyliä mittayksiköjä ei poikkeuksellisesti ole muutettu metrijärjestelmään. Tämän taulukon avulla voit itse muuntaa kirjassa mainitut mitat metrimitoiksi:

1 tuuma = 2,54 cm

1 jalka = 30,48 cm

1 jaardi = 91,44 cm

1 maili = 1,609344 km

1 pauna = 453,6 g

EI OSTOPAKKOA. Kilpailu alkaa klo 9.00 EST 9. tammikuuta 2017 ja päättyy, kun arvoitus on ratkaistu tai viimeistään 10. heinäkuuta 2017, jos arvoitusta ei ole siihen mennessä ratkaistu. Kilpailun osanottajien on oltava täyttänyt 13 vuotta. Kilpailu ei ole voimassa maissa, joissa se on kielletty. Kaikkien palkintojen arvo on yhteensä noin 251 000 dollaria. Järjestäjä: Third Floor Fun, LLC, 25 Old Kings Hwy N, Ste. 13, PO Box #254, Darien, CT 06820-4608, USA. Tarkemmat tiedot kilpailusta, palkintokuvaus ja viralliset säännöt osoitteessa www.endgamerules.com

Endgame-pelin järjestäjä on Third Floor Fun, LLC, Yhdysvallat.

WSOY ei ole pelin järjestäjä, osallistuja tai rahoittaja eikä millään tavoin vastuussa pelistä.

Englanninkielinen alkuteos
RULES OF THE GAME: AN ENDGAME NOVEL

COPYRIGHT © 2016 BY THIRD FLOOR FUN, LLC.
Published by arrangement with Ulf Töregård Agency AB.
SUOMENKIELINEN LAITOS © ULLA SELKÄLÄ JA WSOY 2016

Puzzle hunt experience by Futurruption LLC.
Additional character icon design by John Taylor Dismukes Assoc.,
a Division of Capstone Studios, Inc.
All rights reserved.

Sivulla 347 lainattu runo on Trumbull Stickneyn "Live Blindly and upon the Hour".

ISBN 978-951-0-40721-9
PAINETTU EU:SSA

KEPLER 22B

Seedrak Sare'enin ansiibelihuone, aktiivinen geosynkroninen kiertorata

Marsin pohjoisnavan yläpuolella



Kepler 22b istuu kiiltävässä tuolissa matalan mustan huoneen keskellä. Sen seitsensormiset kädet limittyvät toisiinsa, ja sen platinanvalkoiset hiukset muodostavat täydellisen kehän pääläelle. Se käy läpi raporttia, jonka se antaa ansiibelin välityksellä monien valovuosien päähän konklaavilleen. Seuraavan kiertoradan sinivalkoisella planeetalla käytävässä pelissä on ollut mutkia ja odottamattomia sattumuksia, mutta se etenee siitä huolimatta. Suurin osa tapahtuneesta ei ole erityisen huolestuttavaa lukuun ottamatta sitä merkille pantavaa poikkeusta, että yksi Maan 12 mahtavasta monumentista on tuhoutunut. Tämä Stonehengeksi kutsuttu monumentti kuului muinaisen latêneläisen kulttuurin edustajille, mutta nyt se on täysin raunioina ja käyttökelvoton. Kepler 22b on siitä syvästi järkyttynyt. Näitä ikivanhoja rakennelmia – jotka pystytettiin tuhansia vuosia sitten, jolloin kepler 22b:n lajitoverit käyskentelivät Maan nuorten asukkien rinnalla – tarvitaan ainakin yksi Loppupelin päätökseen viemiseen. Ja sen kepler 22b haluaa yli kaiken nähdä toteutuvan. Että yksi pelaajista voittaa.

Yksi pelaaja.

Se kääntää huomionsa raportista hologrammiin, joka heijastuu ilmaan lähelle sen kasvoja. Intian niemimaalla sijaitsevan kaupungin kartalla näkyy reaaliaikaisena himmeä jäljitystäplä. Pelaaja. Nopeudesta päätellen hän liikkuu jonkinlaisella ajoneuvolla.

Tämä pelaaja on herättänyt kepler 22b:ssä eniten uteliaisuutta, vaikka se ei odotakaan hänen voittavan.

Ovela ja varomaton pelaaja.

Arvaamaton. Helposti kiihtyvä. Armoton.

Hän on shang, An Liu.

Kepler 22b seuraisi pelaajaa pidempään, mutta sitten ansiibeli humisee, hologrammi sammuu, ja huoneeseen tulee säkipimeys ja sen lämpötila laskee -60 fahrenheit-asteeseen. Muutamaa hetkeä myöhemmin pimeyteen ilmestyy leijuvia valohiukkasia, kunnes huone muuttuu kirkkaaksi, ja siellä ne ovat, joka puolella kepler 22b:n ympärillä.

Konklaavi.

Jos vain voisi, kepler 22b jatkaisi mieluummin shangin seuraamista.

Kepler 22b:n on aika antaa raportti.

AN LIU

Beck Bagan, Ballygunge, Kalkutta, Intia



Shang.

VÄRISTYS.

räps.

VÄRISTYS.

An Liu yrittää kaasuttaa Suzuki GSX-R1000:lla, mutta tungos Kalkutan kaduilla estää sen.

Hän vääntää kaasukahvaa. Renkaat raapivat epätasaista tietä.

Ilman kypärää, hampaat yhteenpurtuna, keuhkot kivistäen, silmät viiruina. Chiyokon jäännökset painuvat hänen rintaansa vasten.

Hänen rakkaastaan tehdyn kaulanauhan vieressä on SIG 226 ja pieni kokoelma erikoisvalmisteisia kranaatteja. Nämä kaikki ovat piilossa puuvillapaidan alla.

Hän painaa menemään pohjoiseen South Park Street Cemetery -hautausmaata kohti. Painaa, painaa, painaa. Hautausmaa. Siellä hän on. Yksi pelaajista, joihin Chiyoko oli tuikannut jäljittimen. Yksi pelaajista, joita An nyt seuraa.

Hautausmaalta hän löytää nabatealaisen. Maccabee Adlain. Jolla on maan avain ja taivaan avain. Joka on johdossa.

Tai luulee olevansa.

Koska näiden kahden asian välillä on ero.

Jos An pääsee pian hautausmaalle, ero on varma.

Jos An pääsee sinne, Maccabee ei johda enää. Ei todellakaan.

Hän kuolee.

Sinne ei ole kahtakaan kilometriä.

Niin lähellä.

Mutta kadut ovat täynnä ihmisiä. Kalkutta on ryöpsäyttänyt asukkaansa ulos tänä iltana, ja kaikki metelöivät yrittäessään saada tietoja, etsiessään rakkaitaan, toimivaa kännykkäsignaalia. An väistelee liikemiehiä ja mausteiden kaupustelijoita, värikkäästi pukeutuneita naisia ja kulkukoiria, itkeviä lapsia, ruuhkaan juuttuneita Ambassador-takseja ja riksoja, joita langanlaihat miehet vetävät sekavilla kaduilla kuin ylävirtaan uivat kalat. Hän koukkaa häiriintymättömän seebun ohi. Jotkut jalankulkijoista ovat Anin tiellä. Heidän osanaan on joko tulla pyörän töytäisemäksi tai saada Anilta nopea potku.

Pois *VÄRISTYSVÄRISTYS* pois tieltä.

Hän jättää jälkeensä kirkaisuja ja mustelmia ja kirouksia ja puivia nyrkkejä. Poliiseja ei näy. Ei ainuttakaan lainvalvojaa.

Siksikö, että maailmassa on alkamassa laittomuuden aika?

Johtuuko se jo nyt Abaddonista, vaikka se ei ole vielä edes iskeytynyt Maahan?

Voisiko se johtua?

Voisi.

An hymyilee.

Kyllä vain, Chiyoko. Loppu on lähellä.

Kaksi isokokoista miestä Lower Range Roadin ja Circus Avenuen risteyksessä. He osoittavat Ania ja huutavat. He tunnistivat hänet. He ovat nähneet hänen videonsa – tähän mennessä kaikki maailmassa ovat nähneet hänen videonsa – ja he haluavat pysäyttää hänet. He voivat jopa yrittää *tappaa* hänet, mikä on Anista järjetöntä. Hän revittää moottoria, ja jalankulkijat hajaantuvat, mutta miehet eivät väistä, vaan tarttuvat toisiaan käsipuolesta.

Ääliöt.

An Liu kaasuttaa suoraan miehiä kohti, heidän väliinsä, kaataa heidät kumoon ja ajaa toisen miehen päältä repien nahan irti hänen käsivarresta. Miehet huutavat, ja toinen heistä taikoo kuin tyhjästä esiin aataminaikaisen pistoolin. Hän painaa liipaisinta, mutta laukauksen sijasta ase räjähtää hänen käsissään.

Hän kaatuu kirkuen.

Ase oli viallinen. Vanha. Rikki.

Niin kuin tämä

RÄPSRÄPSRÄPS

tämä maailma.

An voisi olla pahoillaan miehen ruhjoutuneen käden takia, mutta hän on shang eikä tunne sääliä. An ottaa moottorista kaikki tehot irti, nousee seisomaan polkimille ja viilettää pakoon pujotellen takapyörän varassa. Toinen miehistä kirkuu, kun hänen jalkansa jää hetkeksi renkaan alle ja muuttuu veriseksi möhjöksi.

Anin hymy leviää.

Hän jättää miehet taakseen. Ohittaa parturiliikkeen, makeispuodin, kännykkäkaupan ja väkeä pullistelevan elektroniikkamyymälän.

Myymälän ikkunaan esille pannuista tv-ruuduista An näkee vilahduksen kepler 22b:stä.

Avaruusolento paljasti itsensä ilmoittaessaan taivaan avaimen löytämisestä. Kepler 22b alkoi näyttää todelliset karvansa.

Loppupelistä on nyt tullut todellisuutta kaikille. Rikkaille ja köyhille, vahvoille ja heikoille. Julmille ja lempeille. Kaikille.

Ja Anista se on ihanaa.

Nyt koko maailma tietää, että kaksi ensimmäistä avainta ovat yhdessä.

Että ne ovat Maccabeella. Että Loppupeli jatkuu huolimatta joidenkin hairahtuneiden pelaajien yrityksistä lopettaa se. Että se jatkuu huolimatta pelosta ja toivosta ja tappamisesta ja jopa rakkaudesta.

Mikä parasta, kepler 22b ilmoitti Maan asukkaille, ettei Abaddonia voi pysäyttää. Että valtava asteroidi iskeytyy maapallolle vajaan kolmen vuorokauden sisällä eikä sille mahda kukaan mitään.

Että miljoonat ihmiset kuolevat.

Anista se on ihanaa.

Pyörä jyrisee. Katu levenee. Väkijoukko hajaantuu, ja An lisää vähän vauhtia, nyt jopa 60 kilometriin tunnissa. Hän vilkaisee Chiyokon kelloa. Näkee jäljittimen näytön numeroita vasten.

Plip plip.

Tuolla. Maccabee Adlai.

Niin *RÄPS* niin *VÄRISTYS* niin lähellä.

Niin lähellä että An voi haistaa heidät.

An pyyhkäisee renkaat kirskuen Shakespeare Sarani Roadin yli ja jatkaa eteenpäin vielä pari korttelinväliä, minkä jälkeen hän kurvaa luoteeseen Park Streetille. Hän katsoo jälleen kelloa ja näkee sen.

Plip plip.

Plip plip.

Vain muutaman korttelin päässä.

RÄPSväristys

Chiyoko pelasi elämästä.

VÄRISTYSräps

Mutta minä

VÄRISTYS

minä pelaan kuolemasta.



SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, AISLING KOPP, PAPPÀ KOPP, GREG JORDAN, GRIFFIN MARRS

Syvydydet, सूर्य को अन्तमि रेज, Ikuisen elämän laakso, Sikkim, Intia



»Joka iikka, nyt vittu otetaan iisisti!» yksi miehistä huutaa. Hän on viidenkymmenen puolessavälissä, auringon ja tuulten jäljet kasvoillaan, hiestä märkä ja pikkuisen pullea. Hän seisoo keskellä käytävää, joka on täynnä pelaajia ja heidän ystäviään. Sarah ja Jago seisovat aivan käytävän päässä selkà oviaukkoa kohti. Donghu, harappalainen, nabatealainen ja sekà maan että taivaan avain olivat vain minuutteja sitten oviaukon takaisessa huoneessa. Baitsakhan oli erittäin vahvasti elossa ja päättänyt psykoottisessa kostonhimossaan erittäin vakaasti tappaa Shari Chopran, mutta Maccabee sääli harappalaista ja pysäytti donghun. Hän oli aikeissa ottaa yksin haltuunsa maan avaimen ja taivaan avaimen, kun Sarah ja Jago syöksyivät huoneeseen. Baitsakhanin tehdessä kuolemaa olmeekki hyökkäsi Maccabeen kimppuun ja voitti tiukan kaksinkamppailun. Sarahilla oli tilaisuus tappaa pikku Alice Chopra, tyttö, joka on taivaan avain ja jonka kuolema olisi pysäyttänyt Loppupelin. Mutta Sarah ei pystynyt siihen. Eikä Jagokaan pystynyt. Aislingin ryhmä saapui muutamaa hetkeä sen jälkeen, kun taistelu oli päättynyt. Keltilläkin oli tilaisuus tappaa taivaan avain, ja hän yritti ampua tarkkuuskiväärillään, mutta viime hetkellä taivaan avain ojensi kätensä ja kosketti maan avainta, ja sitten näkyi vain välähdys ja pikkutyttö katosi vieden

mukanaan tajuttoman Maccabeen ja Baitsakhanin silpoutuneen ruumiin.

Ainoa, joka huoneessa on elossa, on Shari Chopra, joka makaa Maccabeen iskun jäljiltä tyrmättynä iso kuhmu päässään. Maccabee olisi voinut tappaa hänetkin, mutta ehkä armeliaisuudesta tai oikeamielisyydestä tai myötätunnosta säästi hänen henkensä.

Kukaan heistä ei tiedä, missä Maccabee ja avaimet ovat nyt. Ehkä ne päätyivät Boliviaan tai meren pohjaan tai Loppupelin päättävään tapaamiseen kepler 22b:n kanssa.

Tässä harappalaislinnoituksessa, joka sijaitsee kallioon hakatun polun yläpäässä Sikkimin Himalajan uumenissa, ovat jäljellä vain nämä pelaajat ja Aislingin toverit.

Jäljellä on vain heidän pelkonsa ja vihansa ja hämmennyksensä.

Ja heidän aseensa.

Joilla he osoittavat toisiaan.

»Otetaan nyt vaan ihan iisisti», mies sanoo uudestaan. »Kenenkään muun ei tarvitse kuolla tänään», mies jatkaa.

Mutta sinä saatat, Sarah ajattelee tähdäten pistoolillaan miehen kurkkua. Sarah kieltäytyi tappamasta Chopran tyttöä, mutta hän ei epäröisi ampua tuota tyyppiä ja hänen kumppaneitaan, jos pako siitä vaatisi.

Mies kiertää Aisling Koppin eteen, laskee kätensä keltin tarkkuuskiväärin piipulle ja painaa sen kaksi tuumaa alemmas. Ase tähtää nyt Sarahin rintaa otsan sijasta. Miehen toinen käsi on tyhjä, ja sen kämmen osoittaa eteenpäin. Silmät ovat levällään ja ilme anova. Hengitys nopeaa.

Rauhantekijä, Sarah ajattelee.

Mies nuolee huuliaan.

Sarah sanoo: »Minä rauhoitun heti, kun yksikään teistä ei seiso tiellämme.» Hänen äänensä on tyyni. Sarah panee merkille, että Aisling Koppin kasvot ovat punehtuneet. Keltin iholla on verta – ehkä hänen omaansa, mutta luultavasti ei.

Verta. Ja hikeä. Ja likaa.

Aisling kysyy: »Missä taivaan avain on?»

Sarahin ase on kevyt. Yksi panos. Korkeintaan kaksi.

»Pois tieltä», Jago käskee. Hän tähtää pistoolilla Aislingin päätä.

Keltti näyttää erilaiselta kuin hänen nähdessään tämän viimeksi.

Vanhemmalta, kovemmalta, surullisemmalta. Niin he kaikki varmaan näyttävät. Loppupeli oli yksinkertaisempi alkuvaiheessa, ennen kuin yhtäkään avainta oli löydetty. Nyt se on paljon monimutkaisempi.

»Me ei mennä minnekään», Aisling sanoo irrottamatta katsettaan Sarahin silmistä. »Ei ennen kuin tiedämme, missä taivaan avain on.»

Sarah vastaa: »No, täällä se ei ole.»

Ammu hänet! Sarah komentaa itseään. *Tee se!*

Mutta hän ei ammu.

Hän ei pysty.

Aisling yritti tehdä sen, mihin Sarahista ei ollut. Hän yritti tappaa pikkutyttöä.

Aisling yritti pysäyttää Loppupelin.

Aisling ja hänen toverinsa eivät siis voi olla läpeensä pahoja.

Sarah vilkaisee muihin miehiin, jotka eivät ole puhuneet. Toinen on vanha mutta kunnioitusta herättävän näköinen, ja hänen toinen silmänsä on maidonvalkoinen. Ehkä entinen latèneläispelaaja.

Toinen mies on keski-ikäinen, Rauhantekijän ikäluokkaa. Hänellä on päässään jenkkihuivi, silmillä pyöreät hippirillit ja selässä painavan näköinen reppu, josta pursuu viestintälaitteita. Hänelläkin on tarkkuuskivääri, jolla hän ei vaivaudu osoittamaan ketään. Sen sijaan hän ottaa paitansa rintataskusta käsin käärityn sätkän. Hän panee sen huulilleen, mutta ei sytytä sitä.

Molemmat miehet näyttävät väsähtäneiltä.

Pitkä päivä, Sarah tuumii.

Pitkä viikko.

No vittu pitkä elämä.

Sarah arvelee, että voisi hypähtää taaksepäin, ampuu samalla ja tappaa Rauhantekijän. Aisling ampuisi silmänräpäyksessä takaisin, mutta koska Rauhantekijän käsi on hänen kiväärinsä piipulla,

laukaus menisi harakoille. Jago tappaisi Aislingin. Sitten he ottaisivat nyrin pois vanhalta keltiltä ja radiopuhelinhipiltä. Edellyttäen ettei lähistöllä piileskeli ketään muita, hän ja Jago voisivat laskea suojauksensa, langeta toistensa syliin ja hengähtää. He voisivat kävellä ulos ehjinä. He voisivat jatkaa missiotaan Loppupelin pysäyttämiseksi. Sarah arvioi, että mahdollisuus onnistua tappamaan nuo neljä olisi noin 60, ehkä jopa 65 prosenttia. Ei aivan surkea todennäköisyys, muttei loistavakaan.

»Älä tee sitä», Rauhantekijä pyytää aivan kuin lukisi Sarahin ajatuksia.

»Miksen?» Sarah kysyy.

»Kuuntele minua.» Mies vilkaisee Aislingiin. »Ole niin ystävällinen.»

»No niin, nyt päästään asiaan», sätkämies mumisee avaten hankin sanaisen arkkunsa. Sameasilmäinen vanhus ei sano mitään, vilkuilee vain henkilöstä toiseen.

Mies sanoo: »Nimeni on Greg Jordan. Työskentelin kaksikymmentä vuotta CIA:n palveluksessa ennen eläkkeelle jäämistä. Olen tämän Aislingin liittolainen – ei, vaan ystävä! Tiedän Loppupelistä kaiken. Ehkä enemmän kuin kukaan teistä, uskokaa tai älkää.» Hän katsoo Aislingiin. »Enemmän kuin olen kertonut», hän lisää anteeksipyytävästi. Aislingin vasen silmä nykii. Vanha mies puhalttaa äänekkäästi ilmaa ulos suustaan. »Joka tapauksessa olen nähnyt oman osani pattitilanteista, ja tämä täyttää kevyesti kriteerit. Yksikin väärä liike, niin me kaikki kuolemme tähän käytävään kuin kärpäset. Kuten sanoin, kenenkään muun ei tarvitse kuolla tänään. Ruumiita on tullut jo kasapäin.»

Sarah ei tiedä, mistä Greg Jordan puhuu. Hän ei tiedä, että Aisling ja Greg ja kaksi muuta miestä – sekä nyt jo kuollut nainen, Bridget McCloskey nimeltään – olivat marssineet edellisen päivän vuorille ja tappaneet kaikki vastaantulijat. Tappaneet, tappaneet, tappaneet. Päivän päätteeksi moni, moni harappalainen oli päässyt hengestään. Yli 50.

Liian moni.

Jordan huokaa. »Ei lisätä ruumiiden määrää.»

Aislingin hartiat lysähtävät, kasvava syyllisyys painaa raskaana. Greg Jordanin sanoissa on järkeä. Panokset pysyvät pesässä. Jalat jäävät paikalleen lattialla. Sarahin ja Jagon ilmeet sanovat: *Jatka.*

Greg Jordan jatkaa: »Sanon kaiken uhallakin, että minusta me *kaikki* voimme olla ystäviä. Luullakseni me kaikki haluamme samaa – nimittäin lopettaa tämän mielettömyyden. Olenko oikeassa? Mitäs sanotte? Ollaanko ystäviä? Ainakin siihen asti, kun olemme ehtineet jutella muutaman minuutin ja päässeet pois tästä linnoituksesta Himalajalta?»

Sanoja seuraa hiljaisuus.

Jago kuiskaa: »Haistatetaan noille pitkät, Sarah.»

Osa Sarahista on valmis suostumaan, mutta ennen kuin hän ehtii tehdä mitään hätäkohtia, Aisling kysyy: »Miksi sinä et tappanut tyttöä, Sarah? Mikset pystynyt siihen?» Puhuessaan hän antaa kiväärinsä vaipua sivulle. Aisling on nyt täysin suojaton, ja sillä on merkitystä. Aisling astuu Greg Jordanin ohi. »Miksi?» hän toistaa tuskin kuiskausta kuuluvammalla äänellä tuijottaen kiinteästi Sarahia. Aisling haluaa lopettaa pelin, epätoivoisesti. Hän haluaa lopettaa sen. Hän haluaa säästää ihmishenkiä.

Aivan niin kuin Sarah ja Jagokin.

Tykyttävä kipu käsivarressa muistuttaa Sarahia siitä, että taistelussa Maccabeen ja Baitsakhanin kanssa hän sai ampumahaavan, joka pitäisi hoitaa. Häntä huimaa hiukan. Hänen otteensa pistoolista höltyy. »Tiedän että olisi pitänyt...»

»Totta hitossa olisi», Aisling puuskahtaa.

»Halusin lopettaa sen. Se *piti* saada loppumaan.»

»Olisit sitten painanut liipaisinta!»

»Olet... olet oikeassa. Mutta se *piti* saada loppumaan», Sarah toistaa.

»Se ei lopu ennen kuin tyttö on kuollut», Aisling huomauttaa.

»En minä sitä tarkoittanut», Sarah sanoo, ja hänen äänensä madaltuu puoli oktaavia. »Minä haluan pysäyttää Loppupelin, Aisling, mutta minun *piti*... Mitä sanaa sinä äsken käytit, Greg? Mielettömyys? Minun

piti saada tämä mielettömyys loppumaan. Tämä mielettömyys pääni sisällä. Jos olisin painanut liipaisinta, se olisi... se olisi...»

»Tuhonnut sinut», Jago lopettaa lauseen Sarahin puolesta laskien hänkin vähän suojaustaan. »Minäkin yritin, keltti. En pystynyt siihen. Ehkä se oli itsekästä, mutta minusta Sarah teki siitä huolimatta oikein, kun ei tappanut taivaan avainta. Hän on lapsi. Pieni lapsi. Mitä tahansa tapahtuukin, Sarah teki oikein.»

Aisling huokaa. »Vittu.» Kukaan ei sano hetkeen mitään. »Minä tajuan. Totuus on, että rukoilin koko tulomatkan, ettei minun tarvitsisi tehdä sitä lähietäisyydeltä eikä silmästä silmään. Että saisin ammuttua hänet siististi kaukaa tällä.» Hän tönäisee kivääriään ja tähyilee Sarahin ohi pimeään huoneeseen käytävän toisessa päässä.

»Mutta ammuin kai sitten ohi.»

Sarah nyökkää. »Tyttö on kadonnut. Hän hoki maan avainta, hoki hokemasta päästyään, ja hän kai kosketti sitä ja –»

Jago naksauttaa kieltään. »Puf.»

»Miten niin 'puf'?» Jordan kysyy.

»He vain katosivat», Sarah sanoo. »Ei se ole niinkään hullua, kun ajattelee, että puoli tuntia sitten Jago ja minä ja kaksi muuta pelaajaa olimme Boliviassa.»

»Kusetat», Aisling tuhahtaa.

»Mitä, etkö sinä sitten teleportannutkaan itseäsi tänne?» Jago yrittää vitsailla, vaikka tähtääkin aseella Aislingin ohimoa.

Aisling ei ole enää moksiskaan. Tämä ei ole ensimmäinen kerta, kun hän katsoo aseensa piippuun, ja tuskin myöskään jää viimeiseksi. »En teleportannut», hän vastaa. »Käytimme vanhoja kunnon lentokoneita, junia ja autoja... ja jalkoja. Kovasti jalkoja.»

»Mutta taivaan avain – sehän *on* poissa, eikö?» Jordan kysyy.

Sarah nyökkää. »Mutta hänen äitinsä on tuolla.»

Aisling hätkähtää ja yrittää kurkkia huoneeseen. »Kuka – Choprako?»

»Niin», Sarah vastaa.

»Onko hän hengissä?» Aisling kysyy hieman hätäntyneesti.

»*Sí*», Jago sanoo.

»Voi paska», Jordan puuskahtaa. »Se on huono juttu.»

»Miksi?» Sarah kysyy.

Aisling vastaa: »Me, tuota... me tapoimme äsken koko hänen sukunsa.»

»¿Que?» Jago kysyy.

»Tämä on harappalaisten linnoitus», sanoo vanha mies huoneen perältä, ja hänen äänessään kalskahtaa ylpeys. »Mutta tämä ei ollut tarpeeksi luja.»

»Chopra ei pidä minusta isommin, kunhan herää», Aisling toteaa.

»Minäkään en pitäisi.»

»Voi paska», Sarah henkäisee.

»Sí. Mierda.»

»Meidän pitäisi tappaa hänet», vanhus sanoo.

Mutta Aisling nostaa kätensä. »Ei. Jordan on oikeassa. Tänään on tapettu jo aivan liikaa. Marrs» – Sarah ja Jago tajuavat Aislingin puhuvan miehelle, jolla on radiopuhelin – »sinä voit kai pitää Ruususen unessa?»

»Jep, ei mitään ongelmaa», Marrs honottaa kimeällä äänellä.

Jordan sanoo: »Hei, kuulostaa siltä, että me ollaan nyt ok. Eikö me olla ok?»

»Vain himpun verran enemmän ok kuin ennen», Sarah napauttaa. Mutta hän ymmärtää, mitä Jordan tarkoittaa, ja laskee aseensa. Jago noudattaa hänen esimerkkiään.

Aisling laskee kiväärinsä lattialle. »Kuunnelkaa, Sarah, Jago. Minä olen saanut tarpeekseni pelaamisesta. Ajattelin jonkin aikaa että yrittäisin voittaa, mutta täällä ei ole mitään voitettavaa. Olemme kaikki häviäjiä – siitä, joka voittaa, tulee ehkä kaikkein suurin häviäjä. Kuka haluaa elää rumalla, kuolevalla planeetalla, joka on täynnä kärsimystä? En minä ainakaan.»

»Enkä minä», Sarah säestää ja ajattelee jälleen, miten pani koko jutun liikkeelle ottaessaan maan avaimen Stonehengestä.

Ajattelee jälleen Christopheria ja syyllisyyttään.

Aisling menee hitaasti Sarahia kohti ojentaen kättään. »Kun

minä ja Jordan ja Marrs lyöttäydyimme kimppaan, sanoin heille, että jos emme voisi voittaa Loppupeliä, yrittäisimme silloin etsiä samanmielisiä pelaajia. Antaisimme heille mahdollisuuden liittyä meihin, jotta tämä vitun sotku saataisiin loppumaan. Jos esimerkiksi löydän joskus Hilalin, haluan taistella hänen rinnallaan. Hän oli oikeassa koollekutsussa. Meidän olisi pitänyt yhdistää silloin voimamme. Toivottavasti yhteen hiileen puhaltaminen ei ole vielä myöhäistä.»

Sarah astuu lähemmäs, muttei tartu Aislingin käteen. »Mistä tiedämme, että sinuun voi luottaa?»

Aisling rypistää otsaansa, ja hänen toinen suupielensä kääntyy ylös. »Ette mistään. Ette vielä.»

»Luottamus täytyy ansaita», Sarah sanoo aivan kuin siteeraisi käsikirjaa.

Aisling nyökkää. Hän on kuullut ohjeen. He kaikki ovat. »Se on totta. Mutta jonkin verran te voitte minuun jo luottaa. En ampunut teitä, kun yritin tappaä taivaan avaimen. En myöskään ampunut teitä selkään Italiassa, kun minulla oli tilaisuus, vaikka luultavasti olisi pitänyt ampua. Pappa tuossa on ilman muuta sitä mieltä, että olisi» – ukko murahtaa – »ja vain muutama päivä sitten olin itsekin sitä mieltä. Mutta ehkä en tehnyt sitä, jotta voisimme tavata, tässä ja nyt. Ehkä en ampunut teitä, koska me kolme emme ole vielä mennyttä. Se, mikä on tapahtuva, myös tapahtuu, eikö?»

»S/. Se, mikä on tapahtuva, myös tapahtuu», Jago mutisee.

Aisling jatkaa: »Jos yritämme lopettaa yhdessä tämän jutun, tosissamme, silloin en vahingoita teitä. Kukaan näistä miehistä ei myöskään vahingoita. Saatte siitä sanani.»

Sarah pitelee loukkaantunutta vasenta kättään. Hän katsoo Jagoa ja kallistaa päätään. Yhtäkkiä hänen tekisi mieli vain nukahtaa Jagon syliin. Hän näkee, että Jago haluaisi samaa. Jago nyökkää nopeasti. Sarah nojautuu häntä vasten.

»Okei, Aisling Kopp», Jago sanoo heidän molempien puolesta. Hän ojentaa kätensä ja tarttuu keltin käteen. »Me luotamme sinuun,

luota sinä myös meihin. Pysäytetään Loppupeli. Yhdessä. Mutta yksi monista kysymyksistäni ei voi odottaa.»

Aisling hymyilee. Tuntuu kuin käytävään olisi puhaltanut raikas tuulahdus. Sarahkin tuntee sen, ja hänen ylitseen hulvahtaa helpotus. Tänään ei enää taistella. Jordan päästää hiljaisen vihellyksen, ja Marrs sytyttää sätkänsä. Hän kulkee käytävän päähän ja mutisee jotain Shari Chopran katsomisesta ohittaessaan Sarahin ja Jagon. Ainoa, joka pysyy yhä varpailaan, on vanha mies.

Aisling ei välitä ukosta, vaan antaa kaiken huomionsa uusille liittolaisilleen. Ehkä jopa uusille ystäville. »Mikä se kysymys on, Jago Tlaloc?»

»Jos taivaan avain selviytyi ja menetimme tilaisuutemme, miten Loppupeli sitten on tarkoitus pysäyttää?»

Aisling katsoo Jordaniin. »Tämä on kai se kohta, jossa sinä tulet kuvaan mukaan.»

Jordan kohauttaa olkapäitään. »Jep.»

Aisling huokaa. »Tiedän, että olet pimittänyt minulta jotain siitä päivästä asti, kun tapasimme. Oletko siis valmis jättämään salailun?» Marrs nauraa äänekkäästi viereisestä huoneesta. Jordan suoristautuu. Hän sanoo: »Ystävät, teidän on aika tavata Stella Vycory.»

LUE KIRJA.
ETSI VIHJEET. RATKAISE ARVOITUS.
VAIN YKSI VOITTAA.
LOPPUPELI ON TOTTA.
LOPPUPELI PÄÄTTYY.

TÄHÄN KIRJAAN SISÄLTYY ARVOITUS.
OSALLISTU KILPAILUUN SEN RATKAISEMISESTA OSOITTEESSA
www.endgamepuzzles.com



#kirja
WWW.KIRJA.FI



N84.2

ISBN 978-951-0-40721-9

