

Anticipația



Colectia **POVESTIRI STIINTIFICO-FANTASTICE**
ORSON SCOTT CARD

JOCUL LUI ENDER

ST SOCIETATEA ȘTIINȚĂ & TEHNICĂ S.A.

498



SOCIETATEA ȘTIINȚĂ & TEHNICĂ S.A.

Societate cu capital de stat funcționând sub egida Ministerului Cercetării și Tehnologiei, înmatriculată în Registrul Comerțului cu nr. J40/6775/1991

Consiliul de administrație
IOAN ALBESCU
GABRIELA BULIGA
CORNEL DANELIUC
ADRIANA POPESCU

Redactor literar:
MIHAI DAN PAVELESCU

Secretar de redacție:
CONSTANTIN D. PĂVEL

Tehnoredactare computerizată
"Știință & Tehnică" S.A.
IOAN ALBESCU

și
CORNEL DANELIUC

Coperta:
CONSTANTIN JURCUȚ

Difuzarea:
CORNEL DANELIUC
(telefon: 617 72 44 sau
617 60 10, int. 1151)

Adresa: Piața Presei Libere nr.
1, București, cod 79781
Telefon: 617 60 10 sau 617 60
20, interior 1208 sau 1151

Tiparul: Regia Autonomă a
Imprimeriilor - Imprimeria
"Coresi", telefon: 617 60 10
sau 617 60 20, interior 2411

ABONAMENTELE se pot face la oficiile poștale (nr. Catalog 4004/1993), precum și direct la redacție. Cititorii din străinătate se pot abona prin Rodipet SA, PO BOX 33-57.
Fax: 004-1-312 9432 sau 004-1-312 9433. Telex: 11995
P-ța Presei Libere nr.1, sec- tor 1, București, ROMÂNIA

Anticipația

Revistă lunară de literatură și artă SF
(nr. 498/1993), editată de Societatea
"Știință & Tehnică" SA

SUMAR

Pag. 3 - Colecția de povestiri științifico-fantastice "ANTICIPAȚIA", onorată la EUROCON '93 cu premiul pentru cea mai bună revistă SF din Europa
Alexandru Mironov

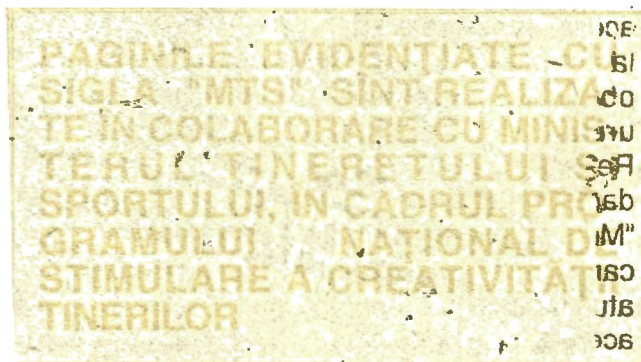
Pag. 5 - Scenă pustie
Viorel Pîrligras și Mirela Paciugă

Pag. 7 - Monumentul eroului etern
Mihail Grămescu

Pag. 9 - Coadă de pește
Constantin Buiciuc

Pag. 11 - Jocul lui Ender
Orson Scott Card

Pag. 32 - Premiul de popularitate "Mihai Ionescu" - Ediția a-II-a



ICE
SI
CO
NU
FR
da
M"
BO
IB
BO
2

COLECȚIA DE POVESTIRI ȘTIINȚIFICO-FANTASTICE

ONORATĂ LA EUROCON '93 CU PREMIUL PENTRU CEA MAI BUNĂ REVISTĂ SF DIN EUROPA

Alexandru Mironov

La al 21-lea EUROCON, desfășurat în fiecare an, au fost prezenți 51- de români, scriitori, ziariști, editori, artiști în science-fiction, am fost a patra delegație ca număr, și poate și ca importanță, între cele 22 de prezențe din diverse țări, toate țări europene și țări avansate (plus Statele Unite ale Americii, foarte interesate, practic, cu cultură orientată spre SF).

Ca în fiecare an, delegațiile statelor, Consiliul de conducere al Societății Europene de Science-Fiction au acordat cele șase premii care se acordă, pentru artiști, scriitori, reviste, editură și - cu bucurie trebuie să spunem - că anul acesta Colecția de povestiri științifico-fantastice "Anticipația" a primit marele premiu al EUROCON-ului. Este un premiu care onorează, nu unul care se acordă doar de politețe fiecărei țări participante- pentru că o singură revistă a fost premiată pe întregul continent, iar aceasta este Colecția de povestiri științifico-fantastice "Anticipația". În plus, la această ediție a EUROCON-ului, scriitorul Alexandru Ungureanu a obținut premiul de încurajare pentru tineri scriitori și s-a hotărât ca următoarea manifestare, EUROCON '94, să aibă loc la Timișoara. Revenind la Colecția de povestiri științifico-fantastice, aceasta a debutat, dacă-mi amintesc bine, în 1955; eram elev de școală generală; apariția "Meteoritului de aur" a fost pentru mine o explozie, n-am să uit bucuria pe care am avut-o în fața chioșcului de ziare, am încă în inimă bucuria asta, atunci când mama mi-a cumpărat primul număr și când am hotărât eu că aceasta-i calea pe care trebuie mers, așa cum probabil mii de copii, atunci, s-au hotărât că trebuie să privească spre ziua de mâine.

"Colecția" a construit în timp scheletul, baza SF-ului românesc. Sigur că se putea face mai mult, sigur că puteau fi atrase capodoperele către "Colecție", redactorul șef din trecut și colaboratorii săi nu știau însă exact cine era Isaac Asimov, cine era Arthur Clarke, aveau însă bunăvoință și încercau să construiască ceva cu povestirile care se găseau, mai ales în Uniunea Sovietică de-atunci, în țările socialiste din jur și cu ceea ce se făcea aici, acasă.

Adrian Rogoz, un nume legendar, a purtat pe umeri povara asta dulce a "Colecției". Era o atmosferă teribil de stimulativă, era o plăcere să vii la București, să stai în redacție, de vorbă cu "Don Quijote"-le SF-ului românesc, Adrian Rogoz, și să ne spună el câte-n Lună și-n stele. A cucerit pe foarte multă lume, pe mine m-a convins să merg la primul EUROCON, în 1972, la Trieste, am făcut autostopul până acolo și înapoi. Ne-am hotărât, cam tot în acea vreme, să înființăm primele cenacluri, la Timișoara, la Craiova și la București, am avut și prima întâlnire în 1972, ni s-a părut grozav de interesant să ne întâlnim, amatorii de science-fiction, cititorii, cu marii, ni s-a părut nouă, teribilii scriitori pe care-i avea momentul: Sergiu Fărcășan, Adrian Rogoz, Camil Baciu, Vladimir Colin, Ion Hobana, Victor Bîrlădeanu, Romulus Bărbulescu, George Anania, mulți dintre ei sunt și acum cu noi; alții, stele căzătoare, au dispărut în alt univers.

Paisprezece ani de întrerupere din 1974 au însemnat o lovitură zdravănă adusă acestui fenomen unic în cultura lumii, care este science-fictionul, în ceea ce ne privește. Eforturile făcute pentru reînviere au fost slăbuțe, slăbuțe de tot, "Știință și tehnică" a încercat o mișcare o dată, Uniunea Scriitorilor a preferat să aibă unele mici profituri din fenomen, fără să se implice deloc, ca variantă am ales, din 1982, Almanahul "Anticipația", care, cumva, a ținut cald locul pentru ceea ce avea să urmeze. Foamea de imaginație era însă uriașă, la un popor închis cu toate zăbrelele cu putință și nu putea să aibă libertate, așa am crezut eu atunci, decât în propriul creier al fiecăruia dintre noi. 55 de cenacluri au dus greul și au menținut ideea că, peste timp, "Colecția" poate să continue. Așa s-a și întâmplat, din 1990 există din nou, îi doresc încă 99 de ani de viață și apoi încă 999 dacă se poate, are rolul ei, poate mai mic decât în trecut, dar - așa a apreciat juriul la întâlnirea de pe Insula Jersey, - o revistă care atinge curând al 500-lea număr, chiar dacă a avut o întrerupere de 14 ani, își merită cununa de lauri și aplauzele tuturor.

A consemnat

Pavel D. Constantin

SCENA PUSTIE

- Emoționat?
 - Deloc. De ce întrebi?
 Grih îi desemnă din ochi mâinile ce se frământau neliniștite. Truh se roși și le încrușișă pe piept. Ceilalți trei zâmbiră. Truh încercă să-i ignore și privi concentrat zecile de culori și nuanțe care se alergau pe suprafața unei sfere în jurul lor. Galben, albastru, mov...
 - Acum o lună, începu Jirh, când am efectuat primul "traseu", am fost la fel de emoționat.
 Portocaliu, roșu, trandafiriu...
 - Cred că a fost cel mai grozav moment din viața mea: m-am întors în urmă cu douăzeci de ani și m-am ținut pe mine însumi în brațe, pe mine, cel care aveam atunci câteva luni.
 Maro, verde, al...
 - Serios?
 Jirh îl privi cu prietenie pe Truh și confirmă. Acesta răsese scurt, plecându-și privirea pe marginea platformei înguste pe care se aflau, acolo unde începea cupola de lumini.
 Pupitrul din mijlocul platformei bâzâi încet.
 - Minus cincizeci! Am ajuns!
 - spuse Jirh.
 Globul colorat se destrămă, făcând loc unei străzi largi, înconjurată de clădiri înalte. Grih își întoarse capul.
 - Asta e orașul nostru de acum cincizeci de ani?
 - Ihi...
 Fluieră admirativ.
 - S-a schimbat...
 Contemplau cu toții arhitectura veche, inedită, pe care nici unul din ei nu o apucaseră.
 - Nu vi se pare ciudat?
 Tresăriri și se uitară spre al patrulea, cel care nu

scosese o vorbă tot drumul. De fapt, nici nu știau cum îl cheamă și de ce Trustul insistase să meargă cu ei.
 - Ce spuneți? - întrebă polițios Jirh.
 - Nu vi se pare ciudată pustietatea asta? E... o oră destul de solicitată și, cu toate acestea, nici urmă de trecători.
 Așa era, și ei nici măcar nu remarcaseră amănuntul ăsta. Acum căutau cu toții un semn, cât de neansemnat, de viață. Necunoscutul părăsi platforma și se îndreptă spre marginea trotuarului. Îngenunche și pipăi solul în pătratul în care ar fi trebuit să se afle un copac. Ceilalți se apropiară și ei privind orificiul căscat în mijlocul pătratului. Buzele celui de jos schițară un fel de surâs, dar un surâs care cu greu putea fi definit ca mulțumit sau, din contră, trist.
 - Ce s-a întâmplat? Știți ceva? - întrebă Grih. Unde e copacul? Unde sunt oamenii?
 Cel de jos îl privi fix.
 - Încă nu știu nimic, dar toate acestea s-ar putea să însemne ceva. Rămâne de verificat.
 - Aiurea! Grih bătu de câteva ori din palme, privind ferestrele clădirilor. S-au speriat, asta e. S-au speriat. Ne-au văzut sfera și s-au ascuns. Hei! leșiți afară! Nu vi se va întâmpla nimic! - urlă către geamurile întunecate.
 Culese o piatră și sparse un geam. Explozia de cioburi răsună în liniștea străzii. Din nou tăcere. Cei trei priveau nedumeriți. Al patrulea se îndreptă spre platformă.

- Veniți, n-are nici un rost să mai zăbovim aici.
 - Bine, dar ăștia trebuie să fie pe aici pe undeva. S-au ascuns, strigă Grih.
 - Veniți, trebuie să ne mișcăm repede. Dacă e ceea ce cred eu, timpul lucrează în defavoarea noastră.
 Neâncrezători dar intrigati, cei trei se urcară pe platformă și Jirh acționă câteva butoane. Pupitrul bâzâi și sfera se reînfință în jurul lor.
 - Ne vom opri din zece în zece ani spre timpul nostru. E mai grav decât credeam. O vreme nimeni nu spuse nimic. Truh privi din nou vârtejul de culori, neîncredându-se căură lămuriri.
 Albastru, mov...
 - Cine sunteți dumneavoastră? - întrebă deodată Jirh.
 Privirile se întoarseră spre cel vizat.
 - Rahm Om e numele meu. Trustul mi-a aprobat participarea la "traseu" ca să-mi pot verifica teoria.
 - Un moment, îl întrerupse Truh, numele dumneavoastră nu-mi este necunoscut. E posibil să ne mai fi întâlnit undeva?
 Rahm zâmbi.
 - Nu cred, dar am scris niște cărți...
 - Aha, acum știu, dumneata ești cel care susține, aproape de explozia demografică...
 Celălalt încuviință din cap. Pupitrul bâzâi scurt și sfera colorată dispăru. Decorul era același, ici-colo o clădire dispăruse făcând loc alteia noi, dar aceeași pustietate.
 - Minus patruzeci, anunță răgușit Jirh.
 Rahm privi din nou spre pătratul unde ar fi trebuit să se afle copacul, apoi spuse încet:
 - Dă-i drumul!
 Sfera colorată luă locul străzii.

- Nu pricep nimic, spuse Grih, ce-ar fi să ne vorbiți despre teoria dumneavoastră?

- Oricum, trebuia să vă spun, încuviință Rahm. Știți cu toții că cele zece miliarde de locuitori ai timpului nostru sunt o cifră uriașă pentru planeta asta micuță. Nu mă refer la densitate, sunt convins că planeta ar mai putea suporta încă un număr impresionant de oameni, ci la factorul "viață". Mi-am pus deseori întrebarea ce potențial vital ar putea avea planeta. Mi s-a părut anormal faptul că raportul nașteri/decese e disproporționat. Numărul de nașteri în raport cu decesele e de 8/1 în favoarea primului. În condițiile în care populația crește cu 40% în fiecare an, m-am întrebat de unde apare acest surplus de vitalitate.

- Minus treizeci, rosti Jirh. Aceeași stradă, din nou câteva schimbări, aceeași pustietate. Trecură mai departe. Jirh părea că se sufocă.

- Și atunci n-am găsit decât un răspuns, continuă Rahm. Îi privi pe rând pe fiecare. Bănuți care e?

- Trecutul, șopti Truh.

- Exact, trecutul. Printr-un mod care mă depășește, prezentul înghițe viața trecutului. Teoria pare să se adeverească.

În față le apăru din nou strada, strada pustie.

- Nu se poate, rosti palid Jirh. Acum o lună am fost aici. M-am ținut în brațe! Erau oameni aici!

- Înseamnă că progresia se face mai repede decât am bănuț. Dă-i drumul mai departe! Următoarea oprire la minus zece ani!

- Nu se poate una ca asta! - urlă Jirh. Aparatul trebuie să fie defect! Ar însemna că nu mai exist nici în prezent, dacă mi-a fost anulată

copilăria!

Truh își mută privirile de la caruselul culorilor la Jirh.

- Aparatul e bun, spuse. Cât despre timp, înseamnă că n-ai înțeles mare lucru despre el. Nu-ți imagina timpul ca o curgere, în care momentele sunt dependente unele de altele, ci ca un segment spațial, pe care momentele sunt notate cu x1, x2, x3 etc... Pot suprima oricare din aceste momente, fără să le deranjez pe celelalte. Timpul fiind astfel o dimensiune spațială, se poate și călători pe el. Aparatul temporal e un vehicul în sensul propriu al cuvântului. Jirh privi pierdut spre ceilalți doi care ridicară din umeri oftând:

- Așa e!

- Dumnezeu! Înseamnă că eu nu mai am nici părinți, nici copilărie! Pupitrul bâzâi din nou. Aceeași stradă, mare parte din clădiri schimbate, familiara pustietate.

- Acum 1a-o din an în an, spuse Rahm.

Măinile lui Truh începură

din nou să se frământe.

Portocaliu, roșu... Bâzâit, stradă, pustiu.

Albastru, violet... Bâzâit, stradă, pustiu.

Grih începu să-și roadă unghiile. Rahm găfâi.

- Minus trei, anunță înfundat Jirh.

Verde, violet... Bâzâit, stradă, pustiu.

- Minus doi!

Albastru, portocaliu... Bâzâit, stradă, pustiu.

- Minus unu!

Maro, trandafiriu... Bâzâit, stradă, pustiu.

Cei patru se priviră. Sudoarea le curgea pe fețe.

Rahm încuviință încet din cap. Jirh închise ochii și apăsă pe buton.

- Zero! șopti.

Galben, roșu... Bâzâit.

Roșu.

Strada.

Roșu.

Pustiu.

Roșu.

Cerul roșu. Din ce în ce mai intens.

- S-a terminat! scânci Rahm.



Monumentul eroului etern

1. Cel de lângă mine își șterge stropii de pe solzii pieptului. Se îneca în tuse. În spatele redutei adverse, dușmanul se strecoară avid de moarte, cu șiperele pregătite pentru ucis, înceștate în pumnii străși. Se disting neori siluetele decupate pe fondul vânt al cerului. Stau culcat pe burtă, în poziția de tragere și îl urmăresc pe cel de alături cum își curăță acum, cu mâinile înmănușate, mustața argintie înainte de a-și trage înapoi masca de titan peste fața suptă.

- Nu mai sta așa, expus, că o să te spulbere, îl spun.

Dar el este mult prea agasat ca să se mai poată stăpâni. Vine o clipă în viața fiecărui ostaș când nervii îi cedează și simte nevoia să se ridice din miază fără de sfârșit a tranșeei pentru a face un gest memorabil, ceva concret, vizibil, un act nebunesc, un eroism de paradă, orice, doar să nu mai fie silit să se pituleze ca un șobolan. Și atunci este ucis.

- Ia mai dă-i dracului cu Marele lor Război cu tot, se burzuluiește la mine de parcă eu aș fi de vină de toată mizeria asta în care ne bălăcim. Cât or s-o mai țină? Cât poate dura porcăria asta?

Ridică șipерul și spulberă un cap răsărit în spatele tranșeei inamice. Stând în picioare, are o viziune mai largă, dominând poziția.

- Băieți! ne îmbărbătează generalul. Războaiele moderne sunt în primul rând războaiele ale nervilor. Sus moralul!

- Unde ne sunt întăririle? De ce nu mai vin să ne schimbe o dată? se zbârlește la el nebunul, refuzând să se lase înapoi în mocirlă...

- Or să vină și ajutoare, vă promit. Eu să fiu cel care răspunde înaintea oamenilor și a Cauzei...

- Or să vină, cum să nu, or să vină după ce pe noi ne va fi luat dracu' pe toți, mârâie o voce fără identitate din tranșeea mizerabilă.

- Hai, bătrâne! atacă, în sfârșit, Generalul, tranșant, chestiunea. Nu te mai expune inutil! Nici unul nu avem dreptul să facem asta. Fii conștient că nu ne aparținem nouă, ci scopului. În spatele nostru, acolo, în mușuroiul Așăpostului - arată el cu mâna înmănușată - se plămădește schimbul de mâine. Cei ce vin dau sensul înalt sacrificiului nostru eroic. Și pe lumea asta nu este erou cel care crapă, ci cel care supraviețuiește în numele Cauzei.

Nebunul pare să aibă o șovăire. Ridicase

șipерul să mai spulbere o teastă ținându-se din tranșeea inamică, atunci când fuzeea izbucnește drept spre noi, trăsând peste câmp o dungă incandescentă. Laserul Așăpostului ripostează violaceu și fuzeea se dezintegrează spontan, chiar deasupra tranșeei noastre. O ciupercă multicoloră se desface într-o ninsoare albă de cenușă în noaptea coborâtă pentru o clipă în jur.

După o vreme, când delirul elementelor s-a mai potolit, am scos capul de sub carapacea devenită pentru scurt timp transparentă, la cele câteva zeci de mii de grade. Din General și din nebun nu mai rămăseseră decât două umbre proiectate pe ușa masivă de plumb a mușuroiului.

2. - Iată-! îmi arată moașa. Ei sunt schimbul de mâine! Pentru ei trebuie să rezistați. Măcar câteva ore! Măcar o oră! Privește: sunt deja formați!

În lichidul nutritiv al incubatorului, sute de mii, milioane, miliarde, poate chiar bilioane și bilioane de embrionj plutesc, dormitând în lumina sidefiei din pântecul Născătoarei.

- De aici ne tragem toți, nu-i așa? am murmurat. Moașa dă aprobator din cap, în tăcere.

Simt emoția momentului solemn. Un soldat, un veteran, înaintea Născătoarei emițându-ne zilnic sub soare, generații ale celei mai perfecte serii de creaturi, combinația cromozomială selecționată de o mie de ani de război neconvențional, singurul pattern capabil să reziste acolo, afară, în tranșeea plină de mocirlă și de cadavre ca noi, sub cerul incandescent al planetei de mușuroaie îngrămădite, mușuroi lângă mușuroi, fiecare cu câte o tranșee mizerabilă înainte, din loc în loc cu câte o ciupercă uriașă, înălțându-se din micul soare înflorind scurs sub cupola picurând de sânge a cerului serei fără soare a Pamântului.

- Îmi este indiferent dacă pierdem sau câștigăm, rostesc. Nu mai simt nimic.

- Dar cum poți spune una ca asta? se îngrozește moașa. Dumnezeule mare, doar nu ești un Mutant?

O privesc uluit. Fără să vreau, scot pieptul înainte, îmi șterg solzii de mocirlă și sânge și mi controlez ținuta, aruncând o ocheadă în oglinda concavă de deasupra Născătoarei. Nu sunt un Mutant! Sunt un om cât se poate de normal: un chip scofâlcit, o barbă argintie, fălci albe, de os, tracționare de tendonele oțelite, ochi fosforescenți, trup solzos, labe înmănușate cu gheare puternice, iaca, om ca toți oamenii. Îmi trag viziera de titan pe care mi-o ridicasem înainte de a pătrunde aici. Prin gura mică și disprețuitoare a moașei vorbise Datoria. În mine se redeșteptase Spiritul Neamului, adormit de preaîndelungata așteptare. Cuvântul "mutant", adică: trădător de neam, mă cutremurase, trezindu-mă la realitate.

- Bine, voi rezista! am rostit, și glasul îmi era

străin și aspru.
Ne îndreptăm cu pași apăsați spre intrarea în mușuroi.

- Așa, vulturul meu! rostește ea.
O privești: ochii ei de cristal strălucesc în mil de prisme reci.

- Așa te recunosc! mă îmbărbătează. Ești cu adevărat un fiu al Născătoarei, mai ieri plecat de aici, animat de aspirații înalte, visând la o moarte eroică, la datorie.

- Dar de ce trebuie să murim și să trăim? Ce vrem să demonstrăm cu lupta asta... inutilă? o întreb.

- Nimic, îmi zice. Doar că veți mai rezista încă puțin. Rezistă până când vei fi înlocuit și lasă veacurilor viitoare, Istoriei, sarcina să înțeleagă sensurile.

Înainte de a ieși mi-a căzut sub ochi o crăpătură adâncă în peretele de plumb al buncărului. Mi-a venit în minte că, dacă am avea un moment, un singur moment de pace, ar trebui să refacem totul, de la capăt, altfel...

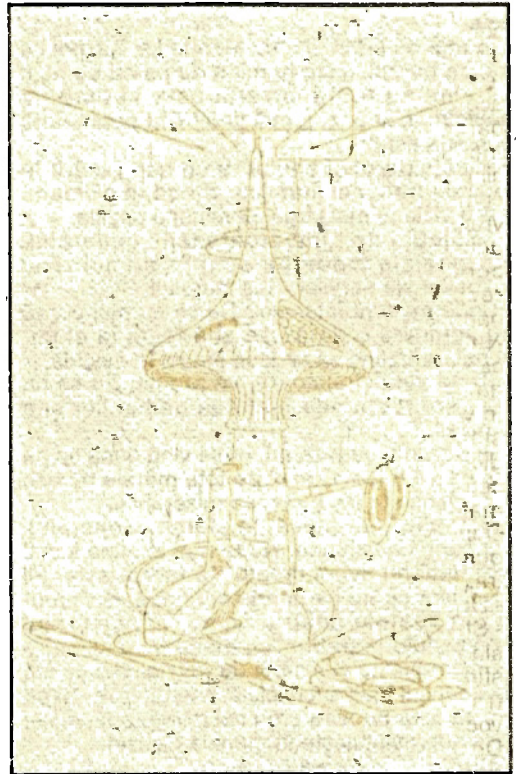
3. Vântul nemilos îmi biciuie viziera cu grăunțe fine, care răpăie pe metalul căștii. Cerul vânăt al asfințitului e întunecat de silueta masivă a mușuroiului inamic. Prin mazăga fluorescentă dintr-o tranșee se strecoară, cu mișcări agile, câteva mogâldețe.

Mă arunc pe burtă și mă dau de-a rostogolul până la poalele mușuroiului Născătoarei. Mă cațăr către cupola din vârf. Vântul mușcător încearcă să mă desprindă de glodul gogoloiului sub care semințele Născătoarei germinează schimbul de mâine. Câteva lovituri imprecise de șiper se implântă în argilă, împrôșcându-mă cu stropi incandescenti. Dar gesturile îmi par dictate de un obicei de demult menit să mă apere de orice primejdie. Codul "cățărării pe această căpățână de lut" îi port săpat adânc în genele cu care Născătoarea m-a clonat. Știu ce trebuie să fac: sunt un proiectil lansat imperturbabil, către o țintă precisă, pe o orbită balistică sinuoasă, dar antecalculată până în cel mai mic amănunt.

Deasupra, pe gorgan, vijelia bate nestingherită. Cerul coclit se oglindește în platforma vitrificată a cupolei pe care eu mă deplasez în patru labe, ca să nu fiu împins de vânt pe suprafața lucioasă. Mă târâi așa până la platforma centrală, circulară. Un chepeng rotund se deschide în spatele emisferelor glisante, mecanismul interior lăsând să străbată la suprafață un fuzel bombat, de culoare galbenă. Câteva lovituri imprecise de șiper ricoșează din blindajul curat. Mă strecur sub aripa scurtă, unde este adăpostită ruleta codului. Amorsez focosul, programez aprinderea instantanee și sar într-o parte, către o nișă adâncă, așteptându-mă parcă special în materialul translucid. Îmi trag membrele în cuirasă și fuzelul galben pulsează: un glob de foc orbitor cuprinzând mușuroiul. Într-

o clipă, metalul devine transparent: o cupolă de gheață prin care întrevăd într-o fracțiune de secundă pantecele Născătoarei, cu viermuiala colcăitoare a embrionilor ce trec, sub șocul de energie, prin ultima fază a metamorfozei. Scena tainică mi se dezvăluie prin pleoapele închise, prin carapacea proteatoare, prin peretele de plumb, și atunci mă străfulgeră ideea că eu, în clipa asta, deja nu mai sunt. Am fost spulberat, o dată cu agresorii, câștigând prin moarte secunde necesare împlinirii misterului miraculos al Procreării. Sub mine, încremenită, cu făptura-i rozalie desfăcută să primească sărutul bulgăreului de foc, îmbujorată de o trăire mai aprigă decât suava-i materie fusese scortită a cuprinde, femeia de sex a mușuroiului e fecundată de sămânța divină. Sunt citit într-o fracțiune de secundă de către programatorul viitoare generații, în vreme ce din pantecele piesnind al Născătoarei, zigoții se scurg mărșăluind cu cântec, în cadență, val după val, către pasta însângerată a tranșeei așteptându-i avidă.

În lumina crepusculară a zorilor, îi zăresc părăsind patul germinativ al incubatorului, mărșăluind încolonați, cu automatele străne în pumni, cu căștile trase, bătând pasul către mocirla de lumină a tranșeei: schimbul promis - recompensă a sacrificiului nostru suprem...



Coadă de pește

Reprezentantul firmei îl privi cu atenție pe omul din fața lui. Era așa cum și-l închipuiseră: mic, îndestat, chel, cu ochelari puternici ("e conservator, nu renunță la acest mijloc arhaic de corectare a vederii...") de după care priveau doi ochi albaștri, strălucitori. Deși era bătrîn, omul se ținea bine. Trimisul firmei nu regretă că-i chemase la birou și nu recursese la videotelefon cum avusese intenția.

- Domnule Petra, nu știm dacă trebuie sau nu să aprobăm cererea dumneavoastră! De aceea vă și aflați aici. V-am studiat cu atenție biografia și avem impresia că nu aveți motive întemeiate să cereți întoarcerea în trecut și întinerirea. Ne-am ocupat de oameni ajunși în conflict cu societatea și le-am oferit încă un drum. Cei mai mulți au reușit. Poate că vă amintiți de acel hoț ordinar, spărgător de bănci, care, luînd viața de la început, a ajuns un renumit cibernetician, sau de virtualul criminal care, întors în timp în vremea adolescenței, a ajuns unul dintre cei mai mari poeți contemporani! Trebuie să recunoașteți că nu faceți parte din această categorie... Nu sintetizi nici printre aceia care, fiind mediocri în meseria lor, ratați, la a doua intrare în viață și-au ales altă profesie, în care au excelat: medici slabi, ajunși ingineri pricepuți, pictori stupizi transformați în muzicieni talentați... După cîte știm, ați fost foarte bun în meseria dumneavoastră...

- Dar...

- Stați puțin! Credeți că profesia pe care ați avut-o sau, în sfîrșit, întreaga dumneavoastră viață v-a înăbușit vreoaică, vreun talent ascuns? De ce nu ne-ați declarat că în tinerețe ați scris versuri?

Sperați că, după întoarcerea în timp, urmînd un alt drum al vieții, puteți să ajungeți un bun poet?

Petra privi cîteva clipe fix la chipul impenetrabil din fața lui.

De unde știau ei despre acele versuri? Doar el nu spusese nimănui nimic despre ele și le ținea bine ascunse. Ce fel de mijloace de investigație aveau?

- Nu. Consider că acele poezii din tinerețe sînt foarte slabe și de aceea nu am amintit nimic de ele... Dar...

- O clipă! Biografia dumneavoastră nu a implicat nici un talent ascuns. Atunci, revenim: nu vedem ce motiv ați avea să vă întoarceți în trecut și să vă reluați viața de la capăt...

- Toată biografia mea este principalul motiv...

- Și la alții toată biografia era principalul motiv...

- N-ați văzut cum e viața mea, nivelul ei, evenimentele sau, mai bine zis...

- Haideți să facem o recapitulare. Poate ne vom lămuri împreună. Deci: vă numiți Ian Petra, v-ați născut acum 90 de ani în orașul L. din districtul nostru. La optazece ani ați terminat liceul, iar apoi ați absolvit o școală comercială. Ați ajuns mai întîi contabil, iar apoi contabil-șef la o întreprindere de produse lactate din orașul natal. Ați lucrat la acea întreprindere aproape cincizeci de ani, pînă ați ieșit la pensie. V-ați îndeplinit sarcinile de serviciu corect, nu ați fost sancționat niciodată, ați fost evidențiat de mai multe ori. V-ați căsătorit la douăzeci și nouă de ani. Soția a fost tot timpul casnică. Mai trăiește și acum. Aveți trei copii. Doi sînt cadre didactice și unul este inginer. Toți își fac datoria și sînt, să zicem așa, cetățeni onorabili.

Acum douăzeci de ani ați ieșit la pensie. În viața personală și în societate aveți o purtare ireproșabilă. Mai departe...

- Nu mai e nevoie... Ce spuneți este corect, e adevărat. Dar multe lucruri n-ați spus și nici nu puteți spune, fiindcă nu le cunoașteți. La fabrica de lapte stăteam șase ore în fața computerului, urmîrindu-i datele. În general, nu era mult de lucru. Apoi ajungeam acasă, citeam ziarul (uneori, mai ales spre bătrînețe, adormeam cu nasul în ziar), mîncam și mă culcam pentru un scurt somn de după masă. Deseori, în timpul aceluși somn, ai mei mă zgîlțiau, să nu mai sfîrșii ca un turboreactor (era expresia lor). Cînd mă sculam, îmi urmăream copiii cum își faceau lecțiile (asta cînd ei erau mici și stăteau cu noi), apoi mai intram în bucătărie pentru a programa robotul casnic pentru cine știe ce banal fel de mîncare, mai o ajutam pe soția mea la curățenie (aspiram camerele, scuturam covorul de praț), în unele zile făceam piața. Seara priveam la televizor programele televiziunii planetare. Serile mai citeam și cărți împrumutate de la biblioteca municipală. Majoritatea concediilor stăteam acasă. Atunci simțeam mai bine cum se adună zilele, cu sutele, cu miile, unele peste altele, ca niște cărți într-o imensă bibliotecă, alinate, de aceeași mărime, arătînd numai cotorul, pe care scria același titlu, numai numărul volumului fiind diferit. Dar ce-ți pot spune niște numere despre niște biete cărți sau despre niște biete zile ale unei vieți de om? Atunci visam că, dacă aș fi din nou tînăr, mi-aș trăi viața... Salariul relativ mic nu mi-a permis să fac călătorii depărtate. Abia în al doilea an de pensie am reușit să văd oceanul...

- Dacă trăim într-un district montan...

- ...Despre mari excursii, pe

Lună, pe planetele învecinate, nici pomeneală... Ce să mai spun despre...

- Destul, domnule Petra! Am înțeles! Peste două săptămîni vă vom comunica acasă hotărîrea noastră. Pînă atunci mai cercetăm, mai ne gîndim... La revedere!

II

"Domnule Petra, Prin prezenta vă aducem la cunoștință că vi s-a aprobat cererea pentru un retrotransport temporal de 72 de ani. Vă atragem atenția că, în urma retrotransportului temporal, toate informațiile acumulate în intervalul de timp amintit vor fi șterse din memoria dumneavoastră. Firma noastră se obligă să rezolve toate problemele legate de modificările survenite în biografia membrilor familiei dumneavoastră. Conform statutului firmei noastre, pe care v-ați obligat să-l respectați, în caz de accident temporal (probabilitate: 0,01%), veți suporta toate consecințele. După îndeplinirea retrotransportului temporal, firma nu mai are nici o obligație asupra dumneavoastră. Ea nu va interveni în nici un fel în biografia dumneavoastră. În termen de maximum zece zile de la primirea acestei înștiințări, vă invităm să vă prezentați la sediul nostru central în vederea efectuării retrotransportului temporal." Cu hîrtia în mînă, Petra surise, gîndindu-se că a doua lui viață se va desface din prima ca o coadă de pește în punctul nostalgic, depărtat și romantic al vîrstei de optsprezece ani.

III

După ce termină liceul, Ian Petra se înscrie la o școală comercială pe care o absolvă cu succes. Obține postul de contabil la o întreprindere textilă din orașul natal. Avu succese în muncă, a fost evi-

dentat și ajunsese destul de repede contabil-șef. La douăzeci și opt de ani se căsătorii. Soția lui era canonică. Avură doi copii care ajunseră medici buni. La serviciu, Petra petrecea șase ore în fața computerului care prelucra datele. Nu avea prea mult de lucru, numai la sfîrșitul lunii și al trimestrului avea nevoie de ore suplimentare. Cînd venea acasă, Petra citea presa locală, apoi mîncă și se culca puțin pentru după-masă. Familia îl admira pentru somnul lui lin, în care adeseori zîmbea, cuprins, probabil, de vise dintre cele mai plăcute. Cînd se scula, își controla copiii la lecții sau o ajuta pe soția lui în casă. Urmărea cu interes meciurile de fotbal și filmele de aventuri transmise de televiziunea planetară. În tinerețe desena în creion sau chiar picta unele tablouri în ulei. Ascundea cu grijă aceste desene și tablouri. Mai citea și unele cărți de aventuri. Cînd îmbătrînise, citea cu plăcere biografiile oamenilor celebri: astronauti, stele de cinema, oameni de știință,

artiști. Concediile și le petrecea de obicei acasă. Uneori, destul de rar, i se părea că zilele lui seamănă cu niște cărți așezate cotor lîngă cotor, aliniat într-o imensă bibliotecă. La numai un an de la ieșirea la pensie a făcut o călătorie lungă, împreună cu soția, și a văzut, în sfîrșit, oceanul. Nu s-a putut însă bucura pe deplin de această călătorie deoarece soția lui, încă din prima zi, uitînd că nu mai e la prima tinerețe, a făcut o mișcare imprudentă în baie și a căzut, rupîndu-și mîna. De călătorii deosebite, pe Lună sau pe planetele învecinate, nici pomeneală. Urmărea imaginile acelor aștri la televizor. Ian Petra a murit la nouăzeci și nouă de ani, fericit că a trăit și el pe lumea aceasta și a putut să vadă o parte din multele și neasemuitele ei minunății. Imediat după moartea lui, urmașii au descoperit desenele și tablourile în ulei, pe care le-au arătat unor experți. Experții au constatat, fără ezitare, că acele creații nu aveau nici o valoare artistică.



Desen de GIL COLOBANEA

Orson Scott Card

În numărul din august 1977 al revistei americane de science fiction Analog (continuarea legendarei Astounding) debuta scriitorul Orson Scott Card. Debutul îl constituia chiar povestirea de față: Jocul lui Ender (Ender's Game). Și ce dacă? veți întreba, și pe bună dreptate. Ei bine, după aproape zece ani, Card relua povestirea, extinzând-o pînă la dimensiunile unui roman, care avea să apară cu același titlu. În anul apariției, romanul Ender's Game obținea ambele mari premii ale SF-ului american: Hugo și Nebula. (Mare lucru! vor pufni cunoscătorii. Parcă-ar fi fost singurul roman dublu premiat!) Dar - și acum începe partea care-i va conferi unicitate în science fictionul de dincolo de ocean - Card scrie și o urmare, Speaker for the Dead (Vorbitoare în numele morților), roman ce apare în anul imediat următor. Și pentru singura dată (cel puțin pînă acum) în istoria premiilor Hugo și Nebula, ele sînt atribuite aceluiași autor care le cîștigase și cu un an în urmă, pentru un roman care este continuarea primului! După vreo 2 - 3 ani, Card scrie și al treilea roman din seria lui Ender - Xenocide, dar n-a mai obținut nici un premiu. Trilogia amintită este însă unul din punctele de vîrf ale prozei SF americane și, poate, va exista și în România un editor care să încerce să o publice... cîndva.

P.S. Premiul Hugo este votat de fani (deci, practic, de cititori), iar Premiul Nebula de profesioniștii SF.

Mihai-Dan Pavelescu

- Atunci cînd ajungeți la intrare, nu uitați - indiferent unde v-ar fi gravitația, poarta inamicului este jos. Dacă treceți prin poarta voastră de parcă vă duceți la promenadă, oferiți o țintă mare și meritați să fiți loviți. Chiar și cu altceva decît cu flasherul.

Ender Wiggin se opri și-i privi. Cei mai mulți îl urmăreau cu teamă. Cîțiva priceuseră. Cîțiva erau posaci și încăpățînați.

Era prima lui întîlnire cu armata aceea, toți de-abia ieșiți din companiile profesorilor, și Ender uitase cît de necopți pot fi puștanii noi. El era de trei ani în școală, ei numai de șase luni - nici unul nu avea peste nouă ani. Însă erau ai lui. La unsprezece ani, Ender ajunsese comandant cu șase luni înainte de termen. Pînă atunci comandase un pluton, și cunoștea cîteva șiretlicuri, dar în armata aceasta erau patruzeci de puștani. Pufi. Toți țînțași de elită cu flasherul, toți în perfectă condiție fizică - altfel n-ar fi fost aici - însă toți aveau sută la sută șanse de-a fi rași în prima confruntare.

- Nu uitați, urmă el, inamicul nu vă poate zări pînă n-ați trecut prin poartă. Dar în clipa cînd ați leșit, o să fie pe voi. Pentru asta, ieșiți în poziția în care vreți să fiți cînd va trage. Picioarele sub voi, îndreptîndu-vă în jos. Făcu semn unui băiat posac, care părea să aibă vreo șapte ani, cel mai mic dintre ei: Unde-i jos, pufule?

- Spre poarta inamicului. Răspunsul fusese prompt. În același timp, păruse plictisit, parcă spunînd "bine, bine, treci la chestiile cu adevărat importante".

- Numele, soldat?

- Bean*, domnule.

- Alți țî-e creierul de mare?

Bean nu răspunde. Cealaltă rîseră. Ender alesese bine. Băiatul era mai mic decît restul, fusese avansat pesemne pentru că era inteligent. Cei din grup nu-l prea înghiteau; se bucurau să-l vadă umilit. Așa cum Ender fusese umilit de primul lui comandant.

- Ai răspuns corect, Bean. Acum fiți atenți ce vă spun: Oricine ieșe prin poartă are toate șansele să fie lovit. Mulți dintre voi o să fie încremeniți pe undeva. Asigurați-vă că picioarele sînt cele nimerite. Da? Dacă sinteți loviți numai în picioare, atunci doar ele îngheață și-n

* Fasole (n. tr.)

impo' asta-i un fleac. Se întoarce către unul dintre cei speriați: La ce slujesc picioarele? Zi! Privire neînțelegătoare. Confuzie. Bîlbîială.

- Las-o baltă. Cred că tot pe Bean trebuie să-l întreb.

- Cu picioarele te împingi în perete, domnule.

Continua să fie scrisbit.

- Mulțumesc, Bean. Ați auzit? Auziseră și nu le convenea s-o audă de la Bean. Exact! Nu puteți *vedea* cu picioarele, nu puteți *trage* cu picioarele, iar în majoritatea timpului vă încurcă. Dacă vă-ngheață cînd sînt întinse, v-ați terminat. N-aveți cum să vă ascundeți. Atunci, cum stau picioarele?

De data aceasta răspuseră mai mulți, pentru a dovedi că Bean nu e singurul care pricepea cîte ceva.

- Îndoite. Cu călcîiele la șezut.

- Corect. O pavază. Sunteți îngenuncheați pe o pavază constituită din picioare. Iar costumele au o șmecherie. Chiar dacă picioarele îți sînt înghețate, *tot* te poți împinge. Pînă acum n-am văzut s-o facă altcineva; doar eu - însă voi o veți învăța totuși.

Acționă flasherul. Strălucea verde palid în mîna lui. După aceea se împinse în sus, înălțîndu-se în sala de antrenament aflată în imponderabilitate, îndoind picioarele sub el, ca și cum ar fi îngenuncheat, și le îngheță pe amîndouă. Imediat, costumul deveni rigid la gîmuri și glezne, astfel încît nu le mai putea cînti.

- Bun, sînt înghețat, vedeți?

Plutea la un metru deasupra lor. Cu toții îl priveau, derutați. Se lăsă pe spate, prinse un mîner de pe peretele dinapoia sa și se lipi de suprafața netedă.

- Sînt cu spatele la perete. Dacă picioarele mi-ar fi tefere, le-aș folosi. Și m-aș rășchira - ca fasolea pe arac, da?

Băieții rîseră.

- Dar picioarele nu-mi merg, și asta-i mai *bine*, v-ați prins. Uite! Ender se îndoind din mijloc, apoi se destinse brusc. Într-o secundă traversă sala. Ajuns pe peretele opus, strigă: Ați văzut? Nu m-am folosit de mîini, deci pot trage cu flasherul. În plus, n-am grija picioarelor plutînd un metru înapoia mea. Încă o dată.

Repetă figura și prinse un mîner dindărătul lor.

- Nu vreau să faceți șmecheria asta doar cînd inamicul v-a înghețat picioarele. Vreau s-o faceți cînd încă vă puteți folosi de ele, pentru că-i mai bine. Și pentru că adversarul nu se așteaptă la așa ceva. Bun, toți în aer și îngenuncheați!

Majoritatea se ridicară în cîteva secunde. Ender îi îngheță pe ultimii și aceștia atîrnară, încremeniți și neajutorați, pe cînd ceilalți rîdeau.

- Cînd dau un ordin, acționați imediat! 'Nteles? Cînd sîntem la o poartă și-i dezactivată, o să vă dau ordinele în cîteva secunde, imediat ce decid tactica. Iar cînd am ordonat, ați și intrat, pentru că primul care intră a cîștigat, dacă nu-i fraier. Eu nu sînt. Bine ar fi să nu fiți nici voi, pentru că altfel vă trimit înapoi la companii. Văzu că mai mulți băieți înghițiră un nod, iar cei înghețați îl priveau cu teamă. Voi, care atîrnați acolo... Fiți atenți. O să vă dezghețați cam peste cincisprezece minute, și-o să văd dacă-i puteți prinde din urmă pe ceilalți.

În următoarea jumătate de oră. Ender îi puse să exerseze figura arătată. Îi opri, cînd văzu că toți pricepuseră ideea de bază. Poate că formau un grup bun. Aveau să ajungă și mai buni.

- Acum, că v-ați încălzit, le spuse, să-ncepeți treaba.

Ender părăsi ultimul sala, deoarece rămăsese să-i ajute pe cei mai stîngaci să-și perfecționeze tehnica. Avuseseră profesori buni, însă așa cum se întîmplă în orice armată, componenții ei nu erau toți la fel de buni, iar unii puteau fi o adevărată frînă în luptă. Prima lor bătaie putea avea loc peste cîteva săptămîni, sau chiar mîine. Niciodată nu se afixa o programare. Comandantul se trezea dimineața și găsea lingă patul său o foaie de hîrtie, înștiințîndu-l despre ora cînd începe lupta și numele adversarului. Deocamdată, trebuia să-și antreneze băieții pînă ajungeau în formă maximă - cu toții. Gata pentru orice, și oricînd. Strategia era bună, dar nu valora nimic dacă soldații nu rezistau tensiunii nervoase.

Dădu colțul în aripa rezidențială și aproape se ciocni cu Bean, puștiul de șapte ani pe care-l remarcase în timpul instrucției. Probleme... Ender nu dorea să aibă atît de repede probleme.

- Salut, Bean.

- Salut, Ender.

Pauză.

- Domnule, roști încet Ender.

- Suntem în timpul nostru liber.

- În armata mea, Bean, nu există timp liber. Trecu pe lângă puști.

Glasiu pițigăiat al acestuia răsună înapoia lui.

- Știu ce ai de gând, Ender, și te previn, domnule!

Se întoarse lent și-l fixă cu privirea.

- Mă previi?

- Eu sînt cel mai bun om al tău. Dar trebuie să fii tratat ca atare.

- Sau...? rînji amenințător Ender.

- Sau voi fi cel mai slab om al tău. Una sau alta.

- Și ce vrei? Dragoste și pupături? Începea să se enerveze.

Puștiul era netulburat.

- Vreau un pluton.

Ender se apropie de el și-l pironi cu privirea.

- Voi da plutoane celor care dovedesc că le merită. Trebuie să fie buni soldați, să știe cum să îndeplinească ordinele, să fie capabili să se descurce pe cont propriu, și să poată impune respect. Așa am ajuns eu comandant. Așa vei ajunge șef de pluton.

- Mi se pare corect, surse Bean. Dacă într-adevăr așa procedezi, peste o lună voi fi șef de pluton.

Ender se aplecă, îi prinse de piepții uniforme și-l împinse în perete.

- Când spun că procedez într-un anumit fel, Bean, atunci așa fac!

Bean continua să zîmbească. Îi dădu drumul și se îndepărtă fără să arunce o privire îndărăt. Era convins, fără să se uite, că băiatul continua să-l privească, continua să surîdă, continua să fie ușor disprețuitor. Într-adevăr, putea fi un bun șef de pluton. Ender avea să-l urmărească cu atenție.

Înalt de un metru nouăzeci și puțin rotofei, căpitanul Graff se lăsă pe spate în scaun și-și mîngîie pîntecele. De cealaltă parte a biroului său stătea locotenentul Anderson, indicînd punctele de maxim ale unui grafic.

- Priviți, domnule căpitan, rosti Anderson. Ender i-a învățat deja o tactică ce-i va da peste cap pe toți adversarii. Le-a dublat viteza.

Graff încuviință.

- Și-i cunoașteți rezultatele testărilor. Judecă bine...

- Foarte adevărat, foarte adevărat, Anderson, e un elev bun și extrem de promițător.

Tăcură.

După un timp, căpitanul suspină:

- Deci ce-ai vrea să fac?

- Ender este! El trebuie să fie!

- N-o să aibă timp, locotenente. Are unsprezece ani, pentru numele lui Dumnezeu, ce vrei, un miracol?

- Îl vreau în bătălii zilnice, începînd de mîine. Vreau ca într-o lună să fi luptat bătăliile unui an.

Graff clătină din cap.

- Asta o să-i bage armata în spital.

- Nu, domnule. El îi aduce în forma de vîrf. Iar noi avem nevoie de el.

- Cu un amendament, locotenente. Avem nevoie de cineva. Tu crezi că acela este Ender.

- Perfect; eu cred că este Ender. Dacă nu-i el, atunci care dintre comandanți?

- Nu știu, locotenente. Graff își trecu palmele peste chelie, ici-colo acoperită de puf. Sînt niște copii, Anderson. Nu înțelegi asta? Armata lui Ender este formată din puști de nouă ani. O să-i punem să se lupte cu băieții mai mari? Să-i zvîrlim într-un asemenea iad timp de o lună de zile?

- Rezultatele testelor, domnule căpitan.

- Le-am văzut! L-am urmărit în bătălie, am ascultat benzile ședințelor lui de antrenament. I-am analizat structurile de somn, am auzit înregistrările conversațiilor purtate de el pe coridoare și în sălile de baie; știu mai multe despre Ender Wiggim decît ți-ai putea închipui tu! Și, împotriva tuturor argumentelor, împotriva calităților lui evidente, am o singură replică. Mi-l imaginez pe Ender peste un an, după ce-a trecut prin ceea ce dorești tu să-i faci. Îl văd lipsit de orice utilitate, o epavă, deoarece a fost împins mai departe decît ar fi putut ajunge el, sau oricare altă persoană. Totuși, nu-i suficient, nu?, locotenente, pentru că sîntem în război și cel mai capabil om al nostru nu mai există, iar bătăliile importante încă n-au început. Bine, programează-i confruntări zilnice toată săptămîna. După aceea, adu-mi raportul.

Anderson se ridică și salută.

- Mulțumesc, domnule.

Ajunse lângă ușă cînd Graff îl strigă. Se întoarse și-l privi pe căpitan.

- Anderson... Ai fost pe-afară în ultimul timp?
- N-am mai ieșit de la ultima permisie, acum șase luni.
- N-aș fi crezut. Oricum, este lipsit de importanță. Ai fost vreodată în parcul Beaman din oraș? Hm-hm? Un parc minunat. Arbori... Iarbă... Fără impo', fără bătalii, fără griji. Și știi ce mai există acolo?
- Ce anume, domnule?
- Copii...
- Bineînțeles, domnule, încuviință Anderson.
- Am spus, copii. Mă refer la puștani, pe care mămicile lor îi scoală dimineața să meargă la școală, iar după-amiezele se joacă în parcul Beaman. Sînt fericiți, zîmbesc mult, rîd, se distrează... Ce zici?
- Sînt convins că așa fac, domnule.
- Asta-i tot ce-ai de spus, Anderson?
- Locotenentul își dresă glasul.
- Cred că-i bine că se joacă, domnule. Știu că așa făceam și eu, cînd eram mic. Însă acum lumea are nevoie de soldați. Și numai așa îi putem obține.
- Graff aprobă din cap și închise ochii.
- Ah, sigur că da, ai dreptate; din punct de vedere statistic și al teoriilor importante și..., lua-i ar dracu', au dreptate, sistemul funcționează, totuși Ender este mai bătrîn decît mine. El nu-i un copil. De-abia este o persoană.
- Dacă-i așa, domnule, știm cel puțin că datorită lui ceilalți copii se pot juca în parc.
- Și Isus a murit ca să-i izbăvească pe toți oamenii, nu-i așa? Graff se ridică și-l privi pe Anderson cu tristețe. Dar noi, adăugă el, noi sîntem cei care batem piroanele.

Ender Wiggin stătea întins pe pat și privea plafonul. Niciodată nu dormea mai mult de cinci ore pe noapte - însă luminile se stingeau la 22,⁰⁰ și nu se aprindeau pînă la 06,⁰⁰. De aceea, privea plafonul și se gîndea. Comanda armata de trei săptămîni și jumătate. Armata Dragon. Numele fusese atribuit de conducerea școlii și nu era un nume norocos. Ah, da, arhivele spuneau că, în urmă de vreo nouă ani, o Armată Dragon se descurcase bineșor. Dar în următorii șase ani, denumirea fusese legată de armate slabe și, în cele din urmă, datorită superstiției născute, Armata Dragon fusese desființată. Pînă acum. Iar acum, surise băiatul, Dragonii aveau să-i surprindă pe toți.

Ușa se întredeschise fără zgomot. Ender nu întoarse capul. Cineva păși în cameră, apoi se retrase tiptil. Cînd pașii se îndepărtară, Ender se rostogoli și zări pe podea un bilet alb. Se întinse și-l ridică.

"Armata Dragon și Armata lepure, Ender Wiggin și Carn Carnby, 07,⁰⁰"

Prima bătaie. Sări din pat și se îmbracă rapid. Merse la camerele șefilor de pluton și le ordonă să-i trezească pe băieți. După cinci minute, toți erau strînși pe coridor, somnoroși. Ender le vorbi în șoaptă.

- Prima bătaie, 07,⁰⁰, împotriva lepurilor. Am luptat de două ori contra lor, dar acum au un comandant nou. N-am auzit de el. Ei sînt mai mari și le cunosc cîteva din vechile șiretlicuri. Hal, deșteptarea. Alergări, sprinturi și încălzire în sala trei.

Se antrenară timp de o oră și jumătate, cu trei bătălii simulate și calistenice. După aceea, rămăseră întinși în aer cincisprezece minute, relaxîndu-se total în absența gravitației. La 06,⁵⁰, Ender îi încolonă și ieșiră în coridor. Alergă din nou, sărind pentru a atînge un panou luminos de pe plafon. Toți băieții atinseră același panou. La 06,⁵⁸ ajunseră la poarta lor, spre sala de luptă.

Plutoanele C și D se agățară de primele opt mînere de pe tavanul coridorului. Plutoanele A, B și E se ghemuiră pe podea. Ender își prinse picioarele în două mînere din mijlocul plafonului, pentru a nu împiedica pe nimeni.

- Unde-i poarta inamicului? șuieră el.

- Jos! șoptiră băieții și rîseră.

- Activați flasherele! Cutiuțele din mîinile lor străluciră verzui. Mai așteptară cîteva secunde, apoi zidul cenușiu din față dispăru și sala de luptă deveni vizibilă.

Ender o cuprinse dintr-o privire. Caroiajul familiar al celor mai multe jocuri de debut, asemănător grilelor pentru gimnastică din parc, cu șapte, opt cuburi risipite prin rețea. Ei denumeau cuburile *stele*. Erau destul de multe și în poziții suficiente de avansate pentru a merita să ajungi la ele. Băiatul decise într-o secundă și ordonă:

- Pe stelele apropiate. E rămîne!

Cele patru grupuri din colțuri plonjară prin cîmpul de forță de la intrare și căzură în sala de luptă. Armata lui Ender se răspîndise între poartă și stele înainte ca inamicul să fi apărut.

Apoi ieșiră soldații dușmani. După pozițiile lor, Ender înțelese că fuseseră într-o gravitație altfel orientată și nu erau îndeajuns de versați pentru ca s-o abandoneze și să se reorienteze. Ieșiseră în poziție verticală, cu trupurile perfect distincte și lipsite de apărare.

- Rade-l, E! răcni Ender și se azvîrlî prin poartă, cu genunchii înainte, ținînd flasherul între picioare și trăgînd. În vreme ce grupul lui traversa sala, restul Armatei Dragon declanșă un foc de acoperire, astfel încît plutonul E ajunse pe o poziție avansată, cu un singur băiat înghețat complet, deși toți aveau picioarele inutilizabile - ceea ce nu-i stînjenea cu nimic. Urmă o scurtă perioadă de acalmie; Ender și comandantul advers, Carn Carnby, își examinară pozițiile. Cu excepția pierderilor suferite de lepurî, la ieșirea prin poartă, ambele armate aveau efective aproape complete. Totuși Carn n-avea pic de imaginație - adoptase o formațiune în patru colțuri la care s-ar fi gîndit orice pici de cinci ani din companii. Iar Ender știa cum putea fi înfrîntă.

Strigă puternic:

- E acoperă pe A, C jos! B și D peretele est!

Sub focul de acoperire al plutonului E, plutoanele B și D părăsiră adăpostul stelelor. Erau încă expuși, cînd plutoanele A și C ieșiră și ele, îndreptîndu-se spre cel mai apropiat perete. Îl ajunseră în același moment și, tot împreună, se propulsară împingîndu-se în el. Cu viteza dublată față de cea obișnuită, apărură înapoia stelelor inamicului și deschiseră focul. În cîteva secunde, bătălia luase sfîrșit, cu adversarii înghețați în mare parte, inclusiv comandantul, restul fiind risipiți prin colțuri. În următoarele cinci minute, în grupe de patru, Armata Dragon curăță colțurile carbe ale sălii de luptă și împinse dușmanii în centru, unde trupurile lor, încremenite în unghiuri imposibile, se ciocneau între ele. După aceea, Ender și trei băieți se apropiară de poarta adversă și îndeplîniră formalitatea anulării cîmpului unidirecțional, prin atingerea simultană cu casca Armatei Dragon a fiecărui colț. Apoi Ender își aliniă armata pe șiruri verticale lîngă ghemul de soldați paralizați ai Armatei lepure.

Nu mai trei Dragonii erau imobili. Diferența cu care înviseseră - 38 la 0 - era ridicol de mare și Ender începu să rîdă. Băieții i se alăturară, hohotînd prelung și puternic. Încă rîdeau cînd locotenenții Anderson și Morris intrară prin poarta profesorilor, situată în sudul sălii.

Anderson era sobru și nu zîmbea, însă Ender îl zări făcîndu-i cu ochiul atunci cînd întinse mîna, oferînd felicitările oficiale, adresate în mod tradițional cîștigătorilor.

Morris îl găsi pe Carn Carnby și-l dezgheță, iar băiatul de treisprezece ani veni înaintea lui Ender, care rise fără răutate și-i întinse mîna. Carn o primi cu eleganță și-și plecă fruntea deasupra ei. Putea să n-o facă, și atunci ar fi fost reînghețat.

Anderson dădu liber Armatei Dragon și băieții părăsiră în tăcere sala de luptă, prin poarta adversarilor - conform obiceiului. În partea nordică a porții pătrate clipea o lumină, indicînd sensul gravitației în coridorul respectiv. Conducîndu-și soldații, Ender își modifică orientarea și trecu prin cîmpul de forță, aterizînd în picioare. Băieții îl urmară și sprintară în sala de antrenament. Ajunși acolo, se aliniară pe grupe, iar Ender se înălță în aer și-i privi.

- O luptă bună pentru început, rosti el și imediat cuvintele îi fură urmate de strigăte, fluierături și aplauze. Dragonii s-au descurcat perfect cu lepurii. Totuși inamicii n-o să fie mereu așa de slabi. Iar o armată cu adevărat bună ne-ar fi făcut necazuri. Plutoanele B și D... Ați plecat prea încet de pe stele. Dacă lepurii știau să țintească, ați fi fost înghețați cu toții, înainte ca A și C s-ajungă la perete.

Se antrenară tot restul zilei.

În seara aceea, Ender intră pentru prima dată în sala de mese a comandanților. Nu avea acces acolo pînă nu cîștigai cel puțin o bătălie, iar el era cel mai tînăr comandant învingător. Nimeni nu-i remarcă intrarea. Dar cînd cîțiva băieți îi zăriră Dragonul brodat pe buzunarul de la piept, îl priviră curioși, iar atunci cînd își luase tava și se așezase la o masă liberă, încăperea deveni tăcută și ceilalți comandanți îl urmăreau. Extrem de conștient de cel mai mărunt gest al său, Ender se întrebă cum de aflaseră toți și de ce păreau atît de ostili.

După aceea privi deasupra ușii prin care intrase. Pe zid se afla o uriașă tabelă de afișaj. Cuprîndea palmaresul victoriei/înfrîngerii al fiecărui comandant de armată; bătăliile din ziua aceea erau luminate în roșu. Numai patru. Ceilalți trei cîștigaseră la limită - cel mai bun rezultat fusese doi întregi și unsprezece mobili la sfîrșitul jocului. Scorul de trezeci și opt mobili al Dragonilor era stînjenitor prin superioritatea lui.

Alți noi comandanți fuseseră primiți acolo cu aplauze și felicitări. Alți noi comandanți nu cîștigaseră cu trezeci și opt la zero.

Ender căută pe tabelă Armata lepure. Fu surprins să vadă că palmaresul lui Carn Carnby era opt victorii/trei înfrîngerî. Să fi fost oare chiar așa de bun? Sau luptase doar împotriva unor armate mai slabe? Indiferent de explicație, exista un

zero la mobilia lui Carn - singurul pe coloane întregi - și Ender coborî ochii surîzînd. Nimeni nu-l răspunse și băiatul știu că se temeau de el, ceea ce însemna că aveau să-l urască, ast

fel încît oricine intra în luptă împotriva Armatei Dragon avea să fie speriat, furios și incompetent. Îl căută printre ei pe Carn Carnby și-l văzu nu departe. Îl fixă cu privirea pînă cînd un alt băiat îl înghionti pe comandantul lepușilor, arătîndu-l pe Ender. Acesta surîse iarăși, fluturînd mîna spre el. Carnby se înroși, iar Ender, mulțumit, se aplecă deasupra tăvii și începu să mănînce.

Pînă la sfîrșitul săptămîinii, Armata Dragon luptase șapte bătălii în șapte zile. Palmaresul era de șapte victorii și zero înfrîngeri. În nici o confruntare n-avusesese mai mult de cinci băieți înghetați. Deja nu mai putea fi ignorat de ceilalți comandanți. Cîțiva se așezară la masa lui și discutară despre strategiile folosite cu adversarii Dragonilor. Alt_e grupuri, mai numeroase, stăteau de vorbă cu învingîții lui Ender, încercînd să afle ce făcuse puștil pentru a cîștiga.

Pe la mijlocul mesei, ușa profesorilor se deschise și toți amuțiră cînd locotenentul Anderson intră și-i privi cu atenție. Îl zări pe Ender, traversă iute sala și-i șopti ceva la ureche. Ender încuviință, bău paharul cu apă și porni cu locotenentul. Înainte de-a ieși, Anderson întinse un bilet unuia dintre băieții mai mari. Încăperea deveni extrem de gălăgioasă după plecarea celor doi.

Ender fu condus în josul unor coridoare prin care nu mai trecuse. Nu erau scăldate în strălucirea albăstruie a coridoarelor pentru soldați. Majoritatea aveau pereții placați cu furnir, iar podelele erau acoperite cu carpete. Ușile, tot din lemn, purtau plăcuțe cu nume, iar ei se opriră înaintea celei pe care scria "Căpitan Graff, Administrator". Anderson ciocăni ușor și o voce groasă răspunse:

- Intră.

Intrară. Căpitanul Graff era așezat înapoia unui birou, cu degetele încrucișate peste pîntecul proeminent. Încuviință din cap și Anderson se așeză. Băiatul se așeză și el. Graff își dresе glasul și vorbi.

- Au trecut șapte zile de la prima ta bătălie, Ender.

Ender nu răspunse.

- Ai cîștigat șapte bătălii, cîte una în fiecare zi.

Ender încuviință.

- Cu scoruri neobișnuit de mari...

Ender clipi din ochi.

- Cum ai izbutit? Întrebă Graff.

Băiatul privi spre Anderson, apoi se adresă căpitanului:

- Două tactici noi, domnule. Picioarele îndoite, dublate sub șezut, utilizate drept pavază, încît un flasher nu poate imobiliza total. Decolări prin destindere bruscă de lîngă perete. Strategie superioară, așa cum ne-a învățat locotenentul Anderson, gîndind la locuri, nu la spații. Cinci plutoane de cîte opt, în loc de patru din zece. Adversari incompetenți. Șefi de pluton excelenți, soldați buni.

Graff îl privi înexpresiv. Ce-așteaptă? se gîndi Ender.

- În ce stare se află armata? Întrebă Anderson.

- Puțin oboșiți, condiție fizică maximă, moral ridicat, asimilează rapid. Așteaptă următoarea bătălie.

Anderson se uită la căpitan și acesta înălță imperceptibil din umeri. Apoi înclină din cap și locotenentul zîmbi. Graff se răsuci către băiat:

- Dorești să afli ceva?

Ender își încrucișă degetele în poală.

- Cînd o să ne opuneți unei armate bune?

Anderson fu surprins, dar Graff izbucni în rîs. Hohotele răsunară în odaie, iar cînd se stîneră, căpitanul întinse un bilet lui Ender:

- Acum, zise el.

Și băiatul citi: "Armata Dragon și Armata Leopard, Ender Wiggin și Pol Slattery 2000".

- Asta înseamnă peste zece minute, domnule, înălță ochii Ender.

- Atunci grăbește-te; băiete, surîse Graff.

Părăsind camera, Ender își aminti că Pol Slattery era băiatul care primise bilețelul atunci cînd el părăsise sala de mese.

Peste cinci minute ajunse la armata lui. Trei șefi de plutoane erau deja dezbrăcați și întîși pe paturi. Îi trimise pe toți pe coridoare să-și deștepte plutoanele și să se echipeze. Pe cînd băieții se alinau pe hol, cei mai mulți îmbrăcîndu-și costumele, Ender le vorbi:

- Programarea-i foarte proastă pentru noi și n-avem timp. O să-nțirziem la poartă, iar ceilalți au avut timp să se desfășoare. O să facă o ambuscadă, ceva ce nu știu să mai fi existat... Așa că n-are rost să ne grăbim. Plutonul E, slăbiți centurile și dați flasherele șefilor și

secunzilor celorlalte plutoane.

Uimiți, băieții îl ascultară. Între timp, se echipaseră toți și Ender îi conduse în alergare ușoară pînă la poartă. Cînd ajunseră, cîmpul de forță era deja pe poziția uni-sens, iar cîțiva dintre soldații lui gîfiau. Mai luptaseră o bătălie în ziua aceea și făcuseră și o ședință completă de antrenament. Erau obosiți.

Ender se opri la intrare și privi dispunerea adversarilor. Cei mai mulți erau grupați la mai puțin de șapte metri de poartă. Nu exista nici un carioaj și nici stele. O sală mare și goală. Unde se aflau însă ceilalți inamici? Nu se zăreau decît zece...

- Sunt lipiți de peretele nostru, spuse Ender, de aceea nu-i putem vedea.

Se gîndi cîteva clipe, apoi luă soldații din două plutoane și-i puse să-ngenuncheze cu mințile în solduri. După aceea îl îngheță cu flasherul, astfel încît trupurile lor erau rigide.

- Voi sînteți pavezele, explică el și luă băieții din alte două plutoane, pe care-i așeză în genunchi, pe picioarele primilor, strecurîndu-le ambele brațe pe sub subsuorile celor înghețați. Fiecare băiat ținea cîte două flashere. Apoi, împreună cu cei din ultimul pluton, apucară perechile și le făcură vînt înăuntru, cîte trei o dată.

Bineînțeles, adversarii deschiseră focul imediat. Nimeriră însă doar în cei deja înghețați, și peste cîteva minute în sală se dezlănțui iadul. Așa cum stăteau lipiți de perete, soldații Armatei Leopard erau ținte neprotejate și băieții lui Ender, înarmați cu cîts două flashere, îi ochiră cu ușurință. Pol Slattery reacționează rapid, ordonînd retragerea de lîngă perete, totuși nu îndeajuns de repede - doar cîțiva reușiră s-o face și fură înghețați înainte de a străbate un sfert din lățimea sălii.

Cînd bătălia luă sfîrșit, Armata Dragon avea numai doisprezece luptători neatinși, scorul cel mai mic pe care-l înregistraseră vreodată.

Dar Ender era mulțumit. Iar în timpul ritualului predării, Pol Slattery încalcă tradiția, întrebînd:

- De ce-ai așteptat atît de mult pînă să ieși?

Ender privi către Anderson, care plutea în apropiere.

- Am fost anunțat tîrziu, răspunse el. A fost o ambuscadă.

Slattery zîmbi și-i strînse mina încă o dată.

- A fost o luptă bună.

De data aceasta, Ender nu-i surse lui Anderson. Știa că de acum înainte, bătăliile aveau să fie aranjate împotriva lui, pentru a echilibra șansele. Așa nu-i plăcea.

Era 21.50, cu puțin înainte de stingere, cînd Ender ciocăni la ușa camerei unde stătea Bean împreună cu alți trei Dragoni. Unul din aceștia deschise ușa, apoi se retrase un pas. Ender rămase locului pentru o clipă, după aceea întrebă dacă putea intra. Bineînțeles, bineînțeles, intră, răspunseră ei și se apropie de cușeta superioară, unde Bean lăsase cartea din mînă și se rezemase într-un cot, privindu-l.

- Bean, poți să-mi acorzi douăzeci de minute?

- E aproape ora stingerii.

- În odaia mea, continuă Ender. Eu răspund.

Băiatul se ridică și coborî din pat. Împreună, parcurseră coridorul în tăcere pînă la camera lui Ender. Bean intră primul, iar comandantul închise ușa înapola lor.

- la loc, rosti el și se așezară amîndoi pe marginea patului, studiindu-se. Bean, îți amintești de discuția de-acum patru săptămîni? Cînd mi-ai cerut să te fac șef de pluton?

- Da.

- De-atunci am numit cinci șefi de pluton, așa-i? Și nici unul dintre ei n-ai fost tu.

Bean îl privea inexpresiv.

- Am fost corect în alegerea lor? Întrebă Ender.

- Da, domnule.

Ender încuviință.

- Cum te-ai descurcat pînă acum în bătălii?

- N-am fost niciodată imobilizat, domnule, în schimb eu am imobilizat patruzeci și trei de inamici. Am răspuns cu promptitudine la ordine și am comandat o grupă în urmărire, fără să pierd nici un soldat.

- Atunci vei înțelege. Ender făcu o pauză, apoi hotărî să înceapă cu altceva.

Bean, știi că ai fost promovat timpuriu, cu cel puțin o jumătate de an mai devreme. Cu mine a fost la fel; am fost numit comandant cu șase luni înainte de termen. Acum m-au aruncat în bătălii după numai trei săptămîni de antrenamente cu armata asta. Mi-au dat opt confruntări în șapte zile. Deja am la activ mai multe bătălii decît băieții numiți comandanți cu patru luni în urmă. Am cîștigat mai multe decît majoritatea celor care împlinesc un an de

comandă. Iar acum, în seara asta... Știi ce s-a întâmplat?

Bean încuviință.

- Te-au anunțat cu întârziere.

- Nu știu ce fac profesorii. Însă armata mea obosește, eu obosesc, iar acum ei schimbă regulile jocului. Știi, Bean, am cotrobăit prin arhive. În toată istoria școlii, nimeni n-a învins atîția adversari, păstrînd totuși teferi așa mulți soldați proprii. Eu sînt unic - și primesc un tratament unic.

- Ești cel mai bun, Ender, zîmbi Bean.

- Poate, clătină el din cap. Însă nu îmi amintesc să fi primit soldații ăștia. Cel mai slab dintre băieții mei poate fi șef de pluton în orice altă armată. I-am căpătat pe cei mai buni. M-au avantajat... dar acum încep să mă dezavantajeze. Nu știu de ce... Îmi dau seama însă că trebuie să fiu pregătit. Am nevoie de ajutorul tău.

- De ce tocmai al meu?

- Pentru că, deși în Armata Dragon există soldați mai buni decît tine - nu mulți, dar există - nici unul nu poate gîndi mai repede și mai bine decît tine.

Bean nu spuse nimic. Amîndoi știau că era adevărat.

- Trebuie să fiu pregătit, continuă Ender, dar nu pot reinstrui toată armata. De aceea, voi lua cîte un om din fiecare pluton, iar tu și ceilalți patru veți alcătui o grupă specială, aflată direct sub comanda mea. Veți învăța unele lucruri noi. În majoritatea timpului, veți fi în plutoanele voastre, ca pînă acum. Dar cînd am nevoie de voi... Înțelegi?

Bean zîmbi și încuviință.

- Pot să-i aleg chiar eu pe băieți?

- Cîte unul din fiecare pluton, cu excepția celui din care faci tu parte, și nu poți lua nici un șef de pluton.

- Ce vrei să facem?

- Nu știu, Bean. Nu știu ce vor mai născoci. Ce-ai face dacă, brusc, flasherele noastre n-ar mai funcționa? Ce-ai face dacă ar trebui să înfruntăm simultan două armate? Știu un singur lucru - de-acum nu ne mai interesează scorul. Țelul nostru este poarta inamicului. Tehnic vorbind, acolo se cîștigă bătălia - patru căști la colțurile porții. O să mă preocupe victoriile rapide, lupte încheiate chiar cînd sîntem inferiori numeric. Ai înțeles? Lucrezi cu ei cîte două ore în timpul antrenamentelor obișnuite. După aceea, noi șase vom continua seara, după cină.

- O să fim oboșiți...

- Eu zic că încă nu știm ce-nseamnă oboseala.

Ender se întinse și-l prinse de mînă pe celălalt băiat.

- Chiar dacă-i aranjat contra noastră! O să-nvingem!

Bean ieși tăcut și plecă pe coridor.

Armata Dragon nu mai era singura care se antrena în afara orelor de program. Ceilalți comandanți înțeleseseră în sfîrșit că aveau de recuperat un decalaj. Din zori și pînă la stîngere, în tot Centrul de Instrucție și Comandă, soldații, nici unul neavînd peste paisprezece ani, învățau să se împingă cu trupul în pereți și să se manevreze reciproc sub formă de paveze vii.

Dar în vreme ce alți comandanți deprindeau tehnicile utilizate de Dragoni pentru a-i învinge pe ei, Ender și Bean găseau soluții pentru probleme ce nu se iviseră niciodată.

Bătăliile continuau, zilnice, totuși pentru o vreme rămăseră normale, cu stele, carioaje și țîșniri prin poartă. Însă după luptă, Ender, Bean și alți patru soldați părăseau grupul principal și exersau manevre ciudate. Atacuri fără flashere, folosind picioarele pentru dezarmarea sau dezorientarea adversarului. Utilizarea a patru soldați înghețați pentru penetrarea porții inamice în mai puțin de două secunde. Într-o zi, Bean veni la antrenamente cu o coardă lungă de 300 de metri.

- Ce vrei să faci cu ea?

- Nu știu încă. Absent, băiatul rotea un capăt al corzii. N-avea mai mult de trei milimetri grosime, dar ar fi putut ridica zece adulți fără să se rupă.

- De unde-ai luat-o?

- De la Aprovizionare. M-au întrebat ce fac cu ea și le-am spus că vreau să exersez noduri. Făcu un laț și-l trecu pe sub umeri.

- Voi doi, agățați-vă de perete, acolo. Nu dați drumul frînghie! Lăsați-mi o buclă de vreo cincizeci de metri.

După aceea se îndepărtă cu vreo trei metri, tot pe perete, se destinse brusc și zbură în linie dreaptă circa cincizeci de metri. Apoi coarda se întinse. Era atît de subțire, încît nu se

zărea, totuși suficient de solidă pentru a-l obliga pe Bean să cotească sub un unghi de nouăzeci de grade. Totul se petrece atât de repede, încât descrie un arc perfect și ateriză pe perete, înainte ca majoritatea celorlalți băieți să priceapă ce se întâmplă. Bean execută un ricoșeu perfect și pluti rapid înapoi, spre locul unde-l aștepta Ender.

Mulți componenți ai celor cinci plutoane nu observaseră funia și cereau să afle cum procedase. În imponderabilitate era imposibil să-ți schimbi atât de brusc direcția. Bean se mulțumi să rîdă.

- Așteptați pînă la următoarea luptă fără carioai! N-au să priceapă ce anume i-a lovit.

N-au priceput, într-adevăr. Bătălia următoare avu loc după numai două ore, însă Bean și alți doi deveniseră destul de capabili de-a trage cu flasherele în vreme ce zburau, cu o viteză incredibilă, la capătul corzii. Biletul fu transmis și Armata Dragon tropăi pînă la poartă, pentru a lupta cu Armata Grifon. Pe drum, Bean făcu funia colac.

Cînd poarta se dezopaciază, zărîră o stea cafenie, uriașă, la numai cinci metri de ei, blocînd complet vederea porții adverse.

Ender nu ezită.

- Bean, la cincisprezece metri de coardă și ocolește steaua.

Împreună cu cei patru soldați ai săi, Bean se aruncă prin intrare și, după numai o clipă, fu lansat lateral față de stea. Coarda se întinse și Bean zbură înainte. Pe măsură ce frînghia era oprită, succesiv, de fiecare muchie a stelei, arcul descris de el deveni tot mai strîns, iar viteza mai mare, pînă cînd, lovind peretele, la numai un metru de poarta proprie, de-abia reuși să-și controleze ricoșeul, pentru a se opri îndărătul stelei. Imediat mișcă din mîini și din picioare, astfel încît cei care așteptau dincolo de poartă să știe că adversarii nu-l nimeriseră.

Ender se lăsă să cadă în sală și Bean îi raportă cele văzute.

- De o parte și de alta a porții lor au două pătrate formate din stele. Toți soldații lor sînt adăpostiți acolo și nu-i putem lovi decît dacă ajungem pe peretele de jos, dinapoi lor. Chiar cu pavezele, am ajunge la ei numai jumătate de efectiv și n-am avea nici o șansă.

- Ei înaintează? întrebă Ender.

- De ce-ar face-o?

- O să fie greu, vorbi Ender după ce se gîndi. Bean, ținta noastră este poarta.

Grifonii începuseră să le strige în deridere:

- Hei, e cineva acolo?

- Deșteptarea, a-nceput războiul!

- Vrem și noi să ne distrăm!

Încă strigau cînd Dragonii apărură dinapoi stelei, cu un scut din paisprezece soldați înghețați. William Bee, comandantul Armatei Grifon, așteptă răbdător apropierea formațiunii; băieții săi, plasați lîngă muchiile stelelor, erau pregătiți pentru momentul apariției celor dinapoi pavezele protectoare. Ajuns la o depărtare de zece metri, scutul se destrămă, soldații dinapoi sa împingîndu-l spre nord. Inerția îl purtă către sud cu o viteză de două ori mai mare, iar în aceeași clipă, restul Armatei Dragon țîșni dindărătul stelei cafenii din celălalt capăt al sălii, deschizînd focul.

Bineînțeles, băieții lui William Bee intrară imediat în luptă, dar comandantul Grifonilor era mai interesat de ceea ce rămăsese după dispariția scutului. O formațiune de patru Dragoni înghețați se îndrepta, cu capetele înainte, către poarta Armatei Grifon, ținuți laolaltă de un alt soldat înghețat, ale cărui mîini și picioare erau vîrite pe sub centurile lor. Un al șaselea Dragon îl atrîna de încheietura mîinii, legîndu-se precum coarda unui zmeu. Armata Grifon cîștiga bătălia cu ușurință, și William Bee se concentră asupra formațiunii ce plutea spre poartă. Brusc, soldatul din coadă se mișcă - nu era înghețat! Și, deși Bee îl încremeni imediat cu flasherul, era prea tîrziu. Căștile celor patru atinseră simultan colțurile porții Grifonilor. Se auzi un bîzîit, poarta își modifică sensul de acces și băiatul din mijloc, deși înghețat, fu purtat de inerție prin poartă. Toate flasherele încetară să mai funcționeze și lupta luă sfîrșit.

Poarta profesorilor se deschise și locotenentul Anderson intră în sală. Ajungînd în centru, se opri prin cîteva mișcări ușoare din brațe.

- Ender! strigă el, încalcînd protocolul. Unul dintre Dragonii încremeniți lîngă peretele sudic încercă să răspundă, dar maxilarele îi erau blocate de costumul rigid. Anderson pluti spre el și-l dezgheță.

Băiatul surîdea.

- V-am învins din nou, domnule, spuse el. Locotenentul nu-i răspunse la zîmbet.

- Asta-i un nonsens, Ender, vorbi bărbatul. Bătălia ta a fost cu William Bee din Armata Grifon. Ender înălță o sprînceană.

- După această manevră, continuă Anderson, regulamentul se modifică astfel: înainte de inversarea porții, toți soldații inamicului trebuie să fie imobili.

- Perfect, zise Ender. Oricum, putem reuși numai o singură dată. Locotenentul încuviință și se întoarse, însă băiatul adăugă: Nu se hotărăște și o regulă nouă, ca toate armatele să lupte de pe poziții egale?

Anderson îl privi.

- Indiferent ce poziție ai ocupa tu, Ender, n-o poți considera egală cu adversarul.

William Bee numără cu atenție și se întrebă cum naiba pierduse, când nici unul din soldații săi nu fusese lovit, și doar patru Dragoni rămăseseră mobili.

În seara aceea, când intră în sala de mese a comandanților, Ender fu întâmpinat cu aplauze și urale, iar la masa lui luară loc o mulțime de comandanți respectuoși, majoritatea cu doi sau trei ani mai vârstnici. Fur prietenos, dar, pe când mânca, se întrebă ce aveau să-i pregătească profesorii în următoarea bătălie. Nu trebuia să-și facă grije. Următoarele două jocuri au fost victorii ușoare, iar după aceea nu mai văzu niciodată sala de luptă.

Era 21,00 și Ender simți o ușoară iritare, auzind un ciocănit la ușă. Armata lui era epuizată, și ordonase stingerea la 20,30. Ultimele două zile fuseseră bătălii de rutină, și se aștepta la o surpriză neplăcută pentru ziua următoare.

Era Bean. Intră timid și sașută.

Ender îi răspunse la salut și se răsti:

- Bean, am ordonat: toată lumea în pat!

Băiatul încuviință, dar nu plecă. Ender se întrebă dacă să-l dea afară. Dar privindu-l își dădu seama, pentru întâia oară după luni de zile, cât de tânăr era acesta. Cu o săptămână în urmă împlinise opt ani, și era tot micuț, și... nu, își spuse el, nu era tânăr. Nimeni nu era tânăr. Bean luptase și, cu o întreagă armată depinzând de el, trecuse prin poartă și câștigase. dar deși era micuț, Ender n-avea să-l mai considere tânăr niciodată.

Înăiță din umeri, iar băiatul se apropie și se așeză pe marginea patului. Își privi palmele; pînă când Ender își pierdu răbdarea și întrebă:

- Ce s-a întîmplat?

- Sînt transferat. Am primit ordinul acum cîteva minute.

Ender închise ochii pentru o clipă.

- Știam că vor găsi ceva nou... Acum, iau... Unde pleci?

- La iepuri.

- Cum de te pot subordona idiotului ăla de Carnby?!

- Carn a fost promovat. Echipele de Ajutor...

- Atunci cine-i comandantul iepurilor?

Bean desfăcu brațele neajutorat:

- Eu.

- Bineînțeles, încuviință rînjind Ender. La urma urmei, ai doar cu patru ani mai puțin decît vîrsta regulamentară.

- Nu-i de rîs, zise Bean. Nu știu ce se-ntîmplă. Întîi, toate schimbările din joc... Și-acum asta... Ender, n-am fost transferat numai eu. Ben, Peder, Wins, Younger, Paul... Toți sînt comandanți acum.

Ender se ridică furios și începu să se plimbe prin odaie.

- Toți șefii mei de pluton! Explodă el, și se răsuci către celălalt băiat. Dacă vor să-mi distrugă armata, de ce s-au mai deranjat să mă pună comandant?

- Nu știu, scutură din cap Bean. Ești cel mai bun. Nimeni n-a mai reușit ceea ce-ai făcut tu. Nouăsprezece bătălii în cincisprezece zile, domnule, și le-ai câștigat pe toate, indiferent ce ți-au făcut.

- Și-acum tu și ceilalți sînteți comandanți. Cunoașteți fiecare viclesug; eu v-am pregătit, și cu cine-o să vă-nlocuiesc? O să-mi dea șase pufi?

- Nu-i a bună, Ender; dar știi și tu c-o să-nvingi, chiar dacă ți-ar da șase ologi înarmați cu un sul de hîrtie igienică.

Amîndoi izbucniră în rîs, și atunci observară că ușa era deschisă.

Locotenentul Anderson pași în cameră. Era urmat de Graff.

- Ender Wiggin, vorbi căpitanul, ținîndu-și degetele încrucișate pe pîntece.

- Da, domnule.

- Ordine.

Anderson îi întinse o hîrtie. Ender o citi cu iuțea, apoi o mototoli, continuînd s-o privească. După cîteva clipe, întrebă:

- Le pot spune băieților?

- Vor afla, răspunse Graff. Este de dorit să nu vorbești cu ei. Vor accepta mai ușor.

- Este "de dorit" pentru voi, sau pentru mine? replică Ender. Nu așteptă răspunsul.

Se întoarse către Bean, îi strânse mâna, apoi porni spre ușă.

- La făcu băiatul. Unde pleci? La Școala Tactică sau la Administrație?

- La Comandă, spuse Ender și ieși, iar Anderson închise ușa.

Școala de Comandă, se gândi Bean. Nimeni nu intra în Școala de Comandă pînă nu absolvă trei ani de Tactică. Dar, de fapt, nimeni nu intra în Tactică pînă nu făcea cel puțin cinci ani de Școală de Luptă. Ender făcuse numai trei.

Sistemul se destrăma. Nu exista nici o îndoială. Sau unul dintre șefi o luase razna, sau se întîmplase ceva cu războiul - cu adevăratul război, cel pentru care erau antrenați ei. De ce altfel să fi modificat sistemul de instrucție, avansînd pe cineva - fie el atît de capabil precum Ender - direct în Școala de Comandă? De ce altfel să-l fi făcut comandant de armată pe un puf-de-opt-ani, ca Bean?

Bean se gândi la toate acestea multă vreme, iar în cele din urmă se întinse pe patul lui Ender și înțelese că probabil n-avea să-l mai vadă niciodată pe fostul lui comandant. Din cine știe ce motiv, asta-l făcea să plîngă. Desigur, nu plînsese. În școală învățase să-și stăpînească asemenea emoții. Își aminti de primul lui profesor, pe cînd avea trei ani, care se întufura tejerib văzîndu-i buza tremurînd și ochii strălucind de lacrimi.

Efectuă exercițiile de relaxare, pînă ce simți că-i dispare starea aceea. Apoi se cufundă încetîșor în somn. Ținea palma lîngă gură. O ținea pe pernă, ezitantă, de parcă nu se putuse hotărî să-și roadă unghiile, sau să-și sugă degetul. Avea fruntea brazdată și încrețită. Respira ușor și rapid. Era un soldat, iar dacă cineva l-ar fi întrebat ce dorea să devină cînd avea să ajungă mare, n-ar fi înțeles la ce se refera.

Este război, spuneau ei, și asta era îndeajuns să justifice orice grabă. O spuneau ca pe o parolă, și arătau o legitimație la fiecare casă de bilete, post vamal și de pază. Ajungeau în fruntea oricărei cozi.

Ender Wiggin fu purtat dintr-un loc în altul atît de rapid, încît n-avu timp să examineze nimic. Văzu însă, purtat prima dată, copaci. Văzu bărbați care nu purtau uniforme. Văzu femei. Văzu animale ciudate, care nu vorbeau, ci mergeau supuse înapoia femeilor și copiilor. Văzu geamantane, benzi rulante și indicatoare, purtînd cuvinte de care n-auzise niciodată. Ar fi întrebat pe cineva ce înseamnă, dar era înconjurat de autoritate, personificată prin patru ofițeri superiori, care nu discutau între ei și nu discutau cu el.

Ender Wiggin era un străin pentru lumea lui, pentru salvarea căreia fusese educat și instruit. Nu-și amintea să mai fi părăsit vreodată Școala de Luptă. Amintirile lui cele mai vechi erau legate de jocuri copilărești de luptă, sub conducerea unui profesor, de prînzuri cu alți băieți în uniforme verzi-cenușii ale forțelor armate din lumea lui. Nu știa că cenușii reprezenta cerul, iar verdele era simbolul pădurilor uriașe de pe planeta sa. Tot ceea ce cunoștea despre lume provenea din referințe vagi la "afară".

Iar înainte de-a putea înțelege lumea aceea ciudată, pe care o vedea pentru prima dată, îl închiseră din nou în cochilia militariei, unde nimeni nu mai trebuia să spună că era război, deoarece în cochilia militariei nimeni nu uita acest lucru, nici măcar într-o singură clipă într-o singură zi.

Îl îmbarcă într-o navă spațială și-l lansară spre un uriaș satelit artificial ce se rotea în jurul planetei.

Stația aceea spațială se numea Școala de Comandă. În ea se afla ansiblul.

În prima zi, Ender Wiggin învăță ce era ansiblul și ce însemna el pentru tehnica de luptă. Deși navele cosmice ale bățăliilor actuale fuseseră lansate cu o sută de ani în urmă, comandanții lor erau aici și utilizau ansiblul pentru a trimite mesaje calculatoarelor și puștinilor oameni de pe fiecare navă. Ansiblul expedia cuvintele așa cum erau ele rostite, ordinele așa cum erau formulate. Planurile de luptă - pe măsură ce se desfășurau bățăliile. Lumina era un simplu pieton.

Vreme de două luni, Ender Wiggin nu cunoscuse nici măcar o singură persoană. Veneau la el fără să se prezinte, îl învățau ceea ce știau, și-l lăsau altor profesori. Nu avu timp să simtă lipsa prietenilor din Școala de Luptă. Avea timp doar să învețe folosirea simulatorului, ce proiecta situații de luptă în jurul său. Să comande nave simulate în bățălii simulate, apăsînd pe taste și vorbind în ansamblu. Să recunoască fiecare navă dușmană și armamentul acesteia, după imaginile de pe display. Să transfere tot ceea ce învățase în luptele împo' din Școala de Luptă în bățăliile spațiale ale Școlii de Comandă.

Pînă atunci crezuse că jocul era luat în serios. Aici îl grăbeau prin fiecare etapă, erau furioși și îngrijorați aproape fără motiv, ori de cîte ori uita ceva sau făcea o greșeală. Munca însă așa cum muncise întotdeauna, și învăța așa cum învățase întotdeauna. După o vreme, nu mai făcu nici o greșeală. Folosea simulatorul ca pe o extensie a trupului său. Atunci oamenii se liniștiră și-i dădură un dascăl. În sfîrșit, dascălul era o persoană și se numea Maerz Rackham.

Cînd Ender se trezi, Maezr Rackham stătea așezat cu picioarele încrucișate pe podea. Nu fosti nici un cuvînt în vreme ce băiatul se sculă, se spală și se îmbracă, iar Ender nu încercă să-l întrebe ceva. Cu mult timp în urmă, învățase că, atunci cînd se petrecea ceva neobișnuit, avea să capete mai multe informații așteptînd decît întrebînd.

Bărbatul continuase să tacă și Ender se apropie de ușă pentru a ieși. Ușa nu se deschise. Băiatul se întoarce către omul așezat pe dușumea. Maezr avea cel puțin patruzeci de ani, ceea ce însemna că era cea mai bătrînă persoană văzută de aproape de Ender. Era nebărbierit de o zi și barba sură era doar cu puțin mai scurtă decît părul țepos. Părea tras la față, iar ochii îi erau înconjuțați de cute și zbîrcituri. Îl privea fără interes pe Ender.

Băiatul reveni la ușă, și încercă iarăși s-o deschidă.

- Bine, rosti el renunțînd. De ce-i încuiată?

Maezr continua să-l privească inexpressiv.

- O să-nțirzii, se înfurie Ender. Dacă trebuie s-ajung mai tîrziu acolo, spune-mi, și mai dorm puțin. Nici un răspuns. E un joc de-a ghicitul? Întrebă el. Nici un răspuns. Hotărî că bărbatul încerca să-l nerveze, de aceea se rezemă de ușă și efectua un exercițiu de relaxare, calmîndu-se treptat. Maezr nu-și lua ochii de la el.

În următoarele două ore, tăcerea continuă; Maezr îl fixa într-una pe Ender, iar acesta se prefăcea că nu-l observă. Deveni însă din ce în ce mai nervos, iar în cele din urmă ajunse să se plimbe de la un capăt la celălalt al încăperii.

Trecu pe lîngă Maezr, așa cum mai făcuse de cîteva ori pînă atunci, iar brațul bărbatului țîșni, împingînd în dreapta piciorul stîng al lui Ender, în mijlocul unui pas. Ender căzu pe podea.

Sări imediat în picioare, furios. Maezr stătea calm, așezat turcește, de parcă nici nu s-ar fi clintit. Băiatul se încorda, pregătit de luptă. Totuși imobilitatea celuiălalt îl oprea să atace, și se trezi întrebîndu-se dacă nu cumva i se păruse că fusese trîntit.

Continuă să se plimbe încă o oră, încercînd la răstimpuri ușa. În cele din urmă, renunță, se dezechipă și se îndreptă către pat.

Cînd se aplecă, pentru a da pătura la o parte, simți o mîină prînzîndu-l brutal între picioare, iar o altă mîină încleștîndu-i-se în păr. Într-o clipă, fu răsturnat. Fața și umerii îi erau apăsați de dușumea de genunchiul bărbatului, spinarea era dureros încovoiată, iar picioarele țintuite de brațul lui Maezr. Ender nu-și putea folosi mîinile și nici nu-și putea îndoi spatele, ca să destîndă picioarele. În mai puțin de două secunde, fusese complet învins.

- Gata, icni el. Ai cîștigat.

Genunchiul lui Maezr apăsa dureros.

- De cînd, întrebă cu glas șuierător bărbatul, trebuie să-i spui adversarului cînd a cîștigat?

Ender rămase tăcut.

- Te-am surprins o dată, Ender Wiggin. De ce nu m-ai atacat imediat după aceea? Doar pentru că păream pașnic? Te-ai întors cu spatele la mine. Stupid! N-ai învățat nimic! N-ai avut niciodată un profesor adevărat!

Acum Ender era furios.

- Am avut prea mulți blestemați de profesori; cum era să știu că vei fi un... Își căută cuvîntul.

- Un dușman, Ender Wiggin, șopti Maezr. Eu sînt dușmanul tău, primul dintre cei pe care i-ai avut pînă acum care-i mai inteligent decît tine. Singurul profesor este dușmanul, Ender Wiggin. Nimeni, doar dușmanul, nu te va învăța cum să distrugi și să învingi. Nimeni, doar dușmanul, nu-ți va spune ce va face dușmanul. De-acum încolo, eu sînt dușmanul tău. De-acum încolo, eu sînt profesorul tău.

După aceea, îi eliberă picioarele. Deoarece continua să apese capul băiatului pe podea, acesta nu se putea balansa cu mîinile, și picioarele sale izbîră suprafața din plastic cu un pocnet surd, și o durere care-l înfioră. Apoi, Maezr se ridică, dîndu-i drumul.

Încet, băiatul strînse picioarele sub el, gemînd, și rămase în patru labe, căutînd să-și revină. Brusc, brațul său drept țîșni. Maezr se retrase rapid, și mîna lui Ender prinse doar aerul, pe cînd piciorul profesorului se repezi înainte, căutîndu-i bărbia.

Bărbia lui Ender nu era acolo. El era întins pe spate, rostogolindu-se pe dușumea, și în clipa aceea, cînd bărbatul era dezecchilibrat, talpa lui Ender lovi piciorul de sprijin al lui Maezr. Acesta căzu grămădă.

Ceea ce păruse o grămădă era în realitate un viespar. Ender nu putu găsi un braț sau un picior care să rămînă locului o clipă, pentru a putea fi prins, iar între timp loviturile se abăteau asupra spinării și brațelor sale. El era mai scund - nu putea trece de furtuna membrilor bărbatului.

De aceea, sări în lateral și rămase ghemuit lîngă ușă.

Maezr se opri și se așeză iarăși cu picioarele încrucișate, rîzînd:

- Acum a fost mai bine, băiete. Dar prea lent. Cu o flotă va trebui să te descurci mai bine decât cu trupul tău, altfel nimeni nu va fi în siguranță sub comanda ta. Ai înțeles?

Ender încuviință.

- Bine, zîmbi Maezr. Atunci nu ne vom mai lupta niciodată în acest fel. Doar prin intermediul simulatorului. Eu îți voi programa bătăile, eu voi imagina strategia inamicului tău, iar tu vei învăța să fii rapid și să descoperi ce vicieșuguri îți pregătește. Ține minte, băiete. De-acum înainte, dușmanul este mai inteligent decât tine. De-acum înainte, dușmanul este mai puternic decât tine. De-acum înainte, vei putea pierde mereu.

Apoi chipul lui redeveni serios.

- Vei putea pierde, Ender, însă vei învinge. Vei învăța să-ți înfrîngi dușmanul. El te va învăța cum anume.

Se ridică și porni spre ușă. Băiatul păși în lateral. Când Maezr atinse mînerul ușii, Ender sări și-l izbi cu ambele călcîie între omoplați. Lovise într-atît de tare încît ricoșă înapoi pe tălpi, iar bărbatul scoase un strigăt și se prăbuși.

Se sculă încet, ținîndu-se de mînerul ușii, cu chipul contorsionat de durere. Părea scos din luptă, totuși Ender nu se încrezu în el. Așteptă precaut. În ciuda prudenței sale, fu surprins de viteza celui alt. Într-o clipă se trezi pe podea, lîngă peretele opus, cu nasul și buza sîngerînd. Reuși să se întorcă într-atît încît să-l vadă pe Maezr deschizînd ușa și ieșind. Șchiopăta și mergea încet.

Cu toată durerea, Ender zîmbi, apoi se rostogoli pe spate și rîse pînă ce gura i se umplu cu sînge și începu să tușească. După aceea se ridică și, cu greutate, porni către pat. Se întinse, iar după cîteva minute intră un medic, care se ocupă de el.

Pe măsură ce analgezicele își făceau efectul și începuse să moșăie, își aminti cum ieșise Maezr șchiopătînd, și rîse din nou. Încă mai chicotea încet, cînd adormi, iar medicul îl acoperi cu pătura și stînsse lumina. Dormi pînă dimineată, cînd îl treziră durerile. Visase că-l învinge pe Maezr.

În ziua următoare, Ender merse în camera simulatorului cu nasul bandajat și buza umflată. Maezr nu se găsea acolo. Un căpitan, cu care mai lucrase, îi arătă un echipament auxiliar. Un cilindru micuț cu o buclă la un capăt.

- Radio... Știu că este primitiv, dar se fixează după ureche, iar capătul celălalt vine la gura ta, așa, cu partea asta aici...

- Mai ușor! exclamă băiatul, cînd căpitanul îi apăsă aparatul pe buza tumefiată.

- Iartă-mă. Acum, vorbește.

- Cu cine?

Bărbatul zîmbi.

- Vorbește... și-ai să vezi.

Ender înalță din umeri și se întoarse către simulator. În aceeași clipă, un glas îi reverberă prin craniu. Răsună prea puternic pentru a distinge ceva, și-și smulse casca de la ureche.

- Vrei să m-asurzești?

Căpitanul clătină din cap și răsuci butonul unei cutiute de pe o masă din apropiere. Ender puse casca la loc.

- Comandante, se auzi o voce familiară.

- Da, răspuse băiatul.

- Instrucțiuni, domnule?

Glasul era într-adevăr cunoscut.

- Bean?

- Da, domnule.

- Bean, aici e Ender.

Tăcere. Apoi un hohot de rîs, urmat de alte șase, șapte voci rîzînd, iar Ender le așteptă să termine. Cînd se făcu liniște, întrebă:

- Și mai cine?

Mai multe glasuri răspuseră simultan, dar Bean le acoperi.

- Eu! Bean, Peder, Wins, Younger, Lee și Vlad.

Ender se gîndi cîteva clipe. După aceea întrebă ce dracu' se întîmplă. Ei rîseră iarăși.

- Nu pot împrăști grupul, răspuse Bean. Am fost comandant vreo două săptămîni, apoi ne-au adus la Școala de Comandă, antrenîndu-ne pe simulator, iar acum ne-au comunicat că vom alcătui o flotă cu un nou comandant. Acela ești tu.

- Mai sînteți buni de ceva? surîse Ender.

- O să ne spui tu.

Chicoti.

- S-ar putea să iasă ceva. O flotă...

În următoarele zece zile, Ender îi instrui pînă își puteau pilota navele cu precizia unor

balerini. Parcă se aflau iarăși în sala de luptă, numai că ei putea zări permanent totul, putea vorbi cu șefii de plutoane și putea modifica ordinele.

Într-o zi, când se așeză la pupitrul de comandă și comută simulatorul, pe ecran apăruă luminițe verzi, distincte - inamicul.

- Asta-i, roși! el. X, Y - glonț, C, D - ecran de rezervă. E - buclă sud. Bean - unghi nord.

Adversarii erau grupați într-o sferă și erau de două ori mai numeroși decât flota lui. Jumătate din navele băiatului alcătuiau o formațiune densă, de forma unui glonț, iar restul constituiau un scut plat, circular - cu excepția unei grupe mici, condusă de Bean, care dispăru de pe simulator, ocolind formațiunea inamică. Ender întui rapid strategia adversă: când glonțul său avea să se apropie, sfera urma să se deschidă, sperînd să-l atragă înăuntru, unde era înconjurat. De aceea, nu înșelă așteptările și intră în capcană, aducînd glonțul în centrul sferei.

Adversarul începu să strîngă încet sfera, evitînd să intre în raza de tragere pînă nu putea folosi tot armamentul disponibil. Atunci, Ender contraatacă. Apropie scutul de sferă, și adversarul începu să-și concentreze forțele în regiunea respectivă. Apoi grupa lui Bean apăru în partea opusă, și adversarii trimiseră nave și acolo.

Acum sfera se dispersase. Glonțul lui Ender atacă și, deoarece în punctul de atac întrecău adversarul ca număr, reuși să facă o breșă. Inamicul încercă să astupe spărtura, dar forța de rezervă și trupa lui Bean atacară simultan, în vreme ce glonțul se deplasă către alt punct. În numai cîteva minute, sfera era împrăștiată, cele mai multe nave dușmane distruse, iar puținii supraviețuitori se îndepărtau cît puteau mai repede.

Ender decupia simulatorul. Luminițele dispăruă. Maezr stătea înapoia lui, cu mîinile în buzunar, încordat. Ender îl privi.

- Mi s-a părut c-ai zis că adversarul va fi inteligent, îi spuse.

Maezr îl fixă inexpressiv.

- Ce-ai învățat?

- Că o formațiune-sferă e bună numai dacă adversarul e prost. Aveai navele atît de răspîndite, înșit ți-am fost superior numeric oriunde te-am atacat.

- Și?

- Șii... Nu poți recurge mereu la același șablon. Devil ușor de anticipat.

- Asta-i tot?

Ender își scoase casca de radio.

- Adversarul m-ar fi putut înfrînge, dacă renunța mai devreme la sferă.

- Ai avut un avantaj.

- Tu ai avut de două ori mai multe nave, îl privi cu răceală băiatul.

Maezr clătină din cap.

- Ai avut ansibul. Adversarul tău n-a avut așa ceva. Eu am inclus ansibul în bătăliile simulate. Mesajele adversarilor circulă, și în războiul adevărat, cu viteza luminii.

Ender privi ecranul simulatorului.

- Spațiul era atît de mare ca să reprezinte un avantaj?

- Nu știi? Distanța minimă între două nave a fost de trezeci de mii de kilometri.

Băiatul încercă să-și imagineze mărirea sferei inamice. Astronomia îl depășea. Însă acum îi fusese stîrnită curiozitatea.

- Ce fel de armament au navele? Cum de pot lovi atît de repede și-atît de departe?

- Explicațiile științifice ar fi prea complicate pentru tine, zise Maezr. Pentru a pricepe noțiunile de bază, ar trebui să studiezi mai mulți ani decît ai trăit tu pînă acum. Ți-ajunge să știi că armamentul funcționează.

- De ce trebuie să ne apropiem atît de mult înainte de-a deschide focul?

- Toate navele sînt protejate cu cîmpuri de forță. La o anumită distanță, armamentul nu poate penetra cîmpurile. Trebuie să se apropie. Însă de toate acestea au grijă calculatoarele. Navele trag continuu în orice direcție care n-o periclitează pe una dintre ele. Calculatoarele aleg obiectivele, țintesc și execută toate rutinele respective. Tu le spui doar cînd și le aduci în poziția de unde pot învinge. Gata?

- Nu. Ender răsucea firul căștii între degete. Trebuie să știu cum funcționează armele.

- Ți-am zis, ar trebui...

- Nu pot comanda o flotă - nici măcar pe simulator - fără să știu. Așteptă un moment, apoi adăugă: Doar ideea generală.

Maezr se îndepărtă cîțiva pași.

- Bine, Ender. Va fi lipsit de sens, dar o să-ncerc. Cît pot mai simplu. Își înfundă pumnii în buzunare: Fii atent! Totul este alcătuit din atomi, particule atît de mici încît nu le poți vedea cu ochiul liber. Acești atomi sînt formați din particule și mai mici, care sînt destul de asemănătoare, în vreme ce atomii mai diferă între ei. Atomii pot fi descompuși, și atunci

încetează de-a mai fi atomi. Atunci, metalul acesta se descompune. Sau podeaua asta din plastic. Sau corpul tău. Sau chiar aerul. Dacă spargi atomii, toate dispar pur și simplu. Rămân numai componentele lor, care zboară prin jur și sparg alți atomi. Armele de pe nave creează o regiune unde este imposibil ca atomii oricăror materiale să rămână întregi. Se distrug cu toții. În zona aceea, obiectele... dispar.

- Ai avut dreptate, încuviință Ender, nu-nțeleg. Dar armele astea nu pot fi blocate?

- Nu. Totuși, cu cât se îndepărtează de navă, forța se dispersează și devine tot mai slabă, așa încât poate fi oprită de un ecran protector. Ai înțeles? Pentru a fi cât de cât puternică, trebuie focalizată, de aceea o navă poate trage eficient numai în trei, patru direcții simultan.

Ender încuviință din nou. Maezr se întrebă dacă băiatul pricepute cu adevărat.

- Dacă fragmentele atomilor descompuși sparg și ele alți atomi, de ce nu este totul distrus?

- Din cauza spațiului. Toate miile acelea de kilomeetri dintre nave sînt pustii. Acolo nu există aproape nici un atom. Fragmentele nu lovesc nimic, iar cînd o fac sînt atât de risipite încît nu pot face nici un rău. Înclină capul întrebător: Mai vrei să știi ceva?

- Armamentul navelor... poate trage și în altceva decît în nave?

Maezr se apropie de băiat și rostii apăsător:

- Noi le folosim doar împotriva navelor. Atît. Dacă am trage și în altceva, înamicul ar proceda la fel. Ai înțeles?

Se răsuci să plece, și era aproape de ușă cînd Ender îl vorbi.

- Nu știu cum te cheamă...

- Maezr Rackham.

- Maezr Rackham, spuse Ender, te-am învins.

Bărbatul rîse.

- Ender, azi n-ai luptat cu mine. Ai luptat cu cel mai prost

calculator din Școala de Comadă, ruînd un program vechi de zece ani. Doar nu credeai că voi folosi o formațiune-sferă... Clărină din cap: Ender, drăguțule, cînd vei lupta cu mine, o să știi. Pentru că vei pierde. Apoi părăsi încăperea.

Ender continuă să se antreneze cîte zece ore pe zi cu șefii de pluton. Nu-i întîlni însă niciodată; le auzea doar vocile prin radio. Cîte o bătălie cam la două, trei zile. De fiecare dată, adversarul venea cu ceva nou, ceva mai dificil - dar Ender găsea soluția. Și învingea. Iar după fiecare confruntare, Maezr îi arăta greșelile făcute și-i demonstra că de fapt pierduse. Îi lăsa să încheie luptele numai pentru a se învăța cu finalurile.

Pînă ce, în sfîrșit, Maezr intră, îi scutură mîna solemn și-i zise:

- Asta, băiete, a fost o bătălie bună.

Pentru că laudele veneau, după așa mult timp, îl încîntară pe Ender mai mult decît orice altceva pînă atînci. Iar pentru că erau așa binevoitoare și protocolare, le detestă.

- De acum, adăugă bărbatul, putem trece la chestiile greie.

Din momentul acela, viața lui Ender deveni o lentă epuizare nervoasă.

Începu să dea cîte două bătălii pe zi, în situații tot mai dificile. Toată viața lui fusese educat numai în spiritul acestui joc - dar acum jocul începu să-l consume. Se trezea dimineața cu noi strategii pentru simulator - și mergea la culcare cu obsesia greșelilor de peste zi. Uneori se deștepta în toiul nopții, plîngînd dintr-un motiv pe care nu-l mai știa. Alteori se trezea cu degetele înșingurate de proprii săi dinți. Totuși, zilnic, mergea impasibil la simulator și-și conducea șefii de pluton în bătălii; îi conducea la antrenamente după aceea; și îndura și analiza criticile aspre cu care-l împoșca Maezr Rackham. Constată că intenționat, acesta îl critica mai mult după confruntările mai dure. Observă că de fiecare dată cînd inventa o strategie nouă, înamicul o aplica după numai cîteva zile. Și mai constată că, în vreme ce fiota lui avea mereu același efectiv, numărul adversarilor sporea zilnic.

Își întrebă profesorul.

- Îți arătăm cum va fi atînci cînd vei comanda cu adevărat. Raportul de forțe...

- Și de ce dușmanii sînt mereu mai numeroși?

Maezr își înclină capul sur pentru un moment, parcă hotărîndu-se dacă să răspundă. În cele din urmă, înălță privirea, întinse brațul și-l atinse pe Ender pe umăr.

- Îți voi spune, deși informația este secretă. Vezi tu, înamicul ne-a atacat primul. Agresiunea lui a fost motivată, dar asta-i treaba politicienilor, iar noi nu-l puteam lăsa să învingă, indiferent dacă vina îi aparținea lui, sau nouă. De aceea, cînd a ajuns în sistemul nostru planetar, ne-am luptat din greu, pierzîndu-i pe cei mai buni tineri ai noștri. Dar am învins, și dușmanul s-a retras.

Zîmbi cu amărăciune.

Însă nu abandonase, băiete. Dușmanul nu abandonează niciodată. A revenit; erau mai mulți, și a fost mai greu să-l învingem. A fost sacrificată încă o generație de tineri. Doar cîțiva au supraviețuit. Atunci am elaborat un plan - oamenii cei mari și importanți au venit cu

el. Știam că trebuie să nimicim vrăjmașul, o dată și pentru totdeauna, complet, să-i distrugem capacitatea de-a se mai război cu noi. Pentru aceasta, trebuie să ajungem la sistemul lui planetar - de fapt, la planeta lui de origine, deoarece întregul imepriu dușman este legat de planeta-capitală.

- Și-atunci?

- Atunci am format o flotă. Am construit mai multe nave decât avusese vreodată inamicul. Am construit o sută de nave pentru fiecare rachetă trimisă de el împotriva noastră. Și le-am lansat împotriva celor douăzeci și opt de planete ale sale. Au plecat acum o sută de ani. Toate aveau la bord un ansiblu, și doar câțiva oameni. Pentru ca, într-o bună zi, un comandant să poată sta pe o planetă, undeva departe de câmpul de luptă, și să comande flota. Pentru ca mințile noastre cele mai bune să nu fie nimicite de dușmani.

Totuși nu răspunsese întrebării lui Ender.

- De ce sînt mai mulți decât noi?

Maezr rise.

- Deoarece navele noastre au avut nevoie de o sută de ani să ajungă acolo. Ei au avut la dispoziție o sută de ani să se pregătească. Nu crezi, băiete, c-ar fi fost proști, dacă ne-ar fi așteptat în șlepuri vechi pentru a-și apăra porturile? Au nave noi... bune... sute de nave... Noi avem numai ansiblul... atît și faptul că ei sînt nevoiți să pună cîte un comandat pentru fiecare flotă, iar cînd sînt învinși - și vor fi învinși - pierd de fiecare dată una dintre cele mai bune minți ale lor.

Băiatul porni să pună o altă întrebare.

- Ajunge, Ender Wiggin. Ți-am spus mai multe decât ar trebui să știi, deocamdată.

Ender se ridică mînios și-l privi:

- Am dreptul să știu. Crezi că asta poate ține la nesfîrșit: să mă-mpingeți dintr-o școală în alta, fără să-mi spuneți care-i scopul vieții mele? M-ați folosit pe mine, și pe ceilalți, ca pe o unealtă; cîndva vom comanda navele voastre, cîndva poate o să vă salvăm viețile; dar eu nu sînt un calculator și trebuie să știu!

- Atunci, mai pune-mi o întrebare, băiete, făcu Maezr, și dacă-ți pot răspunde, o voi face.

- Dacă voi folosiți cele mai bune minți ale voastre să comandați flota, și n-ați pierdut pînă acum nici o navă, atunci de ce mai aveți nevoie de mine? Pe cine voi înlocui, dacă toți sînt încă acolo?

- Ender, clătină din cap bărbatul, nu-ți pot da răspunsul la această întrebare. Multumește-te să știi că vom avea nevoie de tine în curînd. Este tîrziu. Du-te să te culci. Mîine dimineată te așteaptă o luptă.

Ender părăsi camera simulatorului. Dar cînd Maezr ieși pe aceeași ușă, după cîteva minute, băiatul aștepta pe coridor.

- Ce mai e? Întrebă obosit Maezr. N-am toată noaptea de pierdut, și tu trebuie să dormi.

Ender tăcea, însă bărbatul aștepta. În cele din urmă, șopti:

- Mai trăiesc?

- Cine?

- Ceilalți comandanți. Cei de-acum. Și cei dinaintea mea.

- Dacă trăiesc?! pufni Maezr. Bineînțeles că trăiesc. Auzi ce se-ntreabă el, dacă mai trăiesc?!

Chicotind, porni pe coridor, Ender rămase locului o vreme, dar în cele din urmă simți oboseala și plecă la culcare. Mai trăiesc, se gîndi. Mai trăiesc, dar nu mi se poate spune ce se întîmplă cu ei.

În noaptea aceea, Ender nu se trezi plîngînd. Dar cînd se deșteptă, mîinile îi erau însîngerate.

Lunile trecură, cu bătălii zilnice, pînă cînd, în cele din urmă, Ender intră în rutina auto-distrugerii. Noaptea dormea din ce în ce mai puțin, visa mai mult, și începuse să aibă dureri de stomac îngrozitoare. Îl trecură pe un regim cît mai nutritiv, totuși în curînd nu-l mai suportă nici pe acesta.

- Mănîncă, îi spunea Maezr și Ender introducea, mecanic, mîncarea în gură. Dar dacă nimeni nu-i spunea să mănînce, n-o făcea.

Într-o zi, în timp ce instruia pe șefii de pluton, camera se întunecă și se trezi pe podea, cu chipul însîngerat acolo unde se izbise de consolă.

Atunci îl puseră în pat, și vreme de trei zile fu foarte bolnav. Își amintea că zărise chipuri în visele lui, totuși nu erau reale, iar el știa asta chiar în vreme ce i se părea că le vede. Uneori avea impresia că-i distinge pe Bean, iar alteori crezu că-i vede pe locotenentul Anderson și căpitanul Graff. Iar apoi se trezi și era numai adversarul său, Maezr Rackham.

- M-am trezit, zise băiatul.

- Văd, răspunde Maezr. Ți-a trebuit cam mult. Ai o luptă azi.

Și Ender se ridică, luptă și câștigă bătălia. Totuși în ziua aceea nu mai avu loc o a doua confruntare și-l lăsară să se culce mai devreme. Când se dezbracă, mâinile îi tremurau.

În timpul nopții i se păru că simte atingerea blîndă a unor degete, și visă că auzea glasuri vorbind.

- Cît o mai poate duce?

- Destul.

- Așa curînd?

- Cîteva zile, apoi termină.

- Cum se va descurca?

- Perfect. Chiar și azi, a fost mai bun ca oricînd.

Ender recunoscî ultima voce, care aparținea lui Maezr Rackham. Îl urî pe bărbat, pentru că-i pătrundea pînă și în somn.

- Se deșteptă, dădu altă bătălie și câștigă.

După aceea se culcă.

Se deșteptă și câștigă iarăși.

Iar ziua următoare fu ultima lui zi în Școala de Comandă, deși el nu știa asta. Se trezi și merse la simulator pentru luptă.

Maezr îl aștepta. Ender intră încet în încăperea simulatorului. Își tîrșia puțin picioarele și arăta vlăguit și absent. Maezr se încruntă.

- Te-ai trezit, băiete?

Dacă Ender ar fi fost atent, ar fi deslușit unda de îngrijorare din glasul profesorului său. Merse însă la consola de comandă și se așeză. Bărbatul îi vorbi:

- Jocul de azi necesită o explicație suplimentară, Ender Wiggin. Te rog, întoarce-te și fii foarte atent.

Băiatul se întoarce și pentru prima dată observă că în fundul odăii erau și alți băbrați. Îi recunoscî pe Graff și Anderson din Școala de Luptă, și-și aminti vag cîteva din Școala de Comandă - cîndva, profesori pentru cîteva ore. Însă pe cei mai mulți nu-i cunoștea.

- Cine sînt?

- Observatori, răspuse Maezr. Uneori permitem accesul observatorilor, ca să vadă cum te descurci. Dacă te deranjează, îi pot evacua.

Ender înălță din umeri. Bărbatul începu să explice:

- Jocul de azi, băiete, cuprinde un element nou. Bătălia aceasta se va desfășura în jurul unei planete. Acest lucru complică situația în două moduri: planeta nu este mare, la scara utilizată de simulator, însă ansibul nu poate detecta nimic dinapoi ei - deci există o pată oarbă. De asemenea, regulile interzic utilizarea armelor împotriva planetei înseși. Ai înțeles?

- De ce? armele nu funcționează împotriva planetelor?

- Există anumite convenții de război, răspuse tăios Maezr, care se aplică și-n jocurile de pe simulator.

Băiatul încuviință încet.

- Planeta poate ataca?

Pentru o clipă, Maezr păru derutat, apoi surîse:

- Cred că asta-ți rămîne ție să afli. Încă ceva... Astăzi, Ender, adversarul tău nu-i calculatorul. Astăzi, dușmanul sînt eu, și astăzi n-am să te las să scapi așa ușor. Astăzi este o bătălie pînă la capăt. Și voi utiliza orice ca să te pot învinge.

După aceea plecă și Ender, inexpresiv, își conduse șefii de pluton prin cîteva manevre de încălzire. Se descurca bine, desigur, totuși cîteva observatori clătinară din capete, iar Graff își încheșta și descleșta într-una degetele, schimbînd mereu poziția picioarelor. Ender avea să fie lent astăzi, și astăzi Ender nu-și putea permite să fie lent.

O sonerie de avertizare bîzii, și băiatul șterse ecranul simulatorului, așteptînd jocul. Se simțea cu mîntea încețoșată și se întreba de ce veniseră oamenii să-l privească? Avea să i se dea un calificativ astăzi? Urmau să decidă dacă era îndeajuns de bun pentru altceva? Pentru încă doi ani de antrenamente istovitoare, încă doi ani de străduințe pentru autodepășire? Avea doisprezece ani. Se simțea extrem de bătrîn. În timp ce aștepta apariția jocului, dori să-l poată pierde pur și simplu, să piardă urît și complet bătălia, pentru a fi înlăturat din program; îl puteau pedepsi oricum ar fi dorit, nu-i păsa, doar să-l lase să doarmă.

Apoi flota adversă apărî și epuizarea lui se transformă în disperare.

Inamicii îl întreceau numericește în proporție de o mie la unu; ecranul strălucea de verdele lor, și Ender știu că nu putea învinge.

Iar adversarii erau inteligenți. Nu exista nici o formație care să poată fi studiată și atacată. Roluri uriașe de nave, deplasîndu-se într-una, trecînd permanent de la o dispunere la alta, astfel încît un spațiu pustiu pentru un moment era imediat ocupat de o formidabilă forță.

potrivnică. Și cu toate că flota lui Ender era cea mai masivă de pînă atunci, nu exista nici o regiune unde s-o poată desfășura pentru a întrece numericeste inamicul timp suficient ca să realizeze ceva.

Iar înapoia inamicului se afla planeta. Planeta despre care-l prevenise Maezr. Ce mai conta o planetă, cînd nici nu putea spera să se apropie de ea? Ender așteptă... așteptă licărul de intuiție care să-i spună ce să facă, cum să-și înfrîngă adversarul. Așteptînd, îi auzi pe observatorii dîndrătul său foindu-se în scaune, întrebîndu-se ce făcea Ender, ce plan avea să urmeze? În cele din urmă, cu toții își dădură seama că băiatul nu știa ce să facă; nu exista nimic de făcut, și cîțiva oameni din fundul încăperii își dreseră încetîșor glasurile.

Apoi, Ender auzi în urechi vocea lui Bean. Acesta chicoti și spuse:

- Nu uita, poarta inamicului este jos.

Cîțiva băieși rîseră, și Ender își aminti jocurile simple pe care le jucase și cîștigase în Școala de Lupte. Și-acolo îl pusese înaintea unor situații lipsite de speranțe. Dar învinse. Și să fie al dracului dacă avea să-l lase pe Maezr Rackham să-l înfrîngă cu un viclesug atît de ordinar. În Școala de Luptă cîștigase un joc, făcînd ceva la care nu se așteptase inamicul, ceva contrar regulilor - cîștigase atacînd poarta adversarilor.

Iar poarta adversarilor era jos.

Ender zîmbi și-și dădu seama că dacă încălca regula aceea avea să fie probabil dat afară din școală, și astfel cîștiga cu siguranță; niciodată n-avea să mai fie nevoit să se războiască.

Șopti în microfon. Cei șase locotenenți își luară plutoanele și se lansară împotriva dușmănilui. Descriau traiectoria aleatorii, mergînd în zigzag. Adversarul își opri numaimedecit manevrele lipsite de sens și începu să se gruzeze în jurul celor șase corpuri de flotă.

Ender decuplă microfonul, se lăsă pe spate în scaun și privi. Acum, observatorii discutau cu glas tare. Băiatul nu făcea nimic - abandonase jocul.

Totuși, din confruntările rapide cu inamicul, începu să se desprindă un tipăr. În urma ciocnirii cu diversele nave dușmane, cele șase grupuri pierdeau permanent nave - însă nu se opriseră niciodată să riposteze, nici chiar atunci cînd ar fi putut obține mici victorii tactice. Continuau traiectoriile lor neregulate, ce duceau, în cele din urmă, în jos. Către planeta adversarului.

Din cauza acestor traiectorii aparent aleatorii, adversarul nu pricepu realitatea decît cînd înțeleșeră și observatorii. Era însă prea tîrziu, așa cum fusese prea tîrziu și pentru William Bee să-i oprească pe soldații lui Ender de-a cucerii poarta. Tot mai multe dintre navele lui Ender puteau fi lovite și distruse, așa încît din cele șase flote numai două izbutiră să se apropie de planetă, iar celelea era decimate. Însă ele *străpunseseră* barajul, și deschiseră focul asupra planetei.

Ender se aplecă în față acum, nerăbdător să-și confirme bănuiala. Era pe jumătate conștient că urma să zbrînie o sonerie și jocul avea să se oprească, deoarece încălcase regulile. În același timp se bizuia și pe acuratețea simulatorului. Dacă acesta putea reproduce o planetă, putea simula și ceea ce s-ar fi putut întîmpla cu aceasta în condițiile unui atac.

Așa se întîmplă.

Armele ce pulberau navele n-au distrus imediat planeta. Au provocat însă explozii uriașe. Pe planetă nu exista spațiu de dispăare a reacției în lanț. Acolo, reacția găsea tot mai mult combustibil care s-o întrefînă.

Suprafața ei păru că undulează în sus și-n jos, dar apoi plesni într-o explozie uriașă, trimițînd fulgere luminoase în toate direcțiile. Înghiți întreaga flotă a lui Ender. Apoi atinse navele inamicului.

Prima navă dispăru pur și simplu în explozie. După aceea, pe măsură ce reacția se estingea și devenea mai puțin luminoasă, deveni clar ce se întîmplase cu celelalte nave. Cînd erau atinșe de fulger sclipeau orbitor pentru o clipă, și dispăreau. Toate nu erau decît combustibil pentru pîrjolul planetei.

Dură ceva mai mult de trei minute pînă ce explozia atinse marginile ecranului, și se diminueșe mult. Navele dispăruseră, iar eventualii supravieșuitoari erau prea puțini, și nu mai constituiau nici o primejdie. În locul planetei nu mai exista nimic. Ecranul era gol.

Ender distrugea adversarul, sacrificîndu-și întreaga flotă și încălcînd regula ce interzicea distrugerea planetei. Nu era sigur, dacă să se simtă triumfător pentru victorie sau disprețuitor față de reproșurile ce aveau să urmeze cu siguranță. De aceea, nu simți absolut nimic. Era obosit. Dorea să se bage în pat și să doarmă.

Decuplă simulatorul și abia atunci auzi zgomotele dinapoia lui.

Acolo nu mai existau două rînduri de observatori militari rigizi. Acum era un haos. Unii se băteau cu palmele pe spate, alții își țineau capul plecat între miini, iar alții plîngeau fără să se ferească. Căpitanul Graff se desprinsese din grup și se apropie de Ender. Lacrimile îi șiroiau pe față, dar el zîmbea. Deschise brațele și spre surprinderea băiatului, îl îmbrățișă, îl

strânse la piept și-i șopti:

- Mulțumesc, mulțumesc, mulțumesc, Ender.

În curînd toți se adunară în jurul copilului uimit, mulțumindu-i, felicitîndu-l, bătîndu-i pe umăr sau strîngîndu-i mîna. Ender încercă să priceapă ceva din spusurile lor. Trecuse într-adevăr testul? De ce fusese atît de important pentru ei?

Apoi cercul bărbaților de deschise și apărură Maezr Rackham. Merse drept spre Ender Wiggin și-i întinse mîna:

- Ai făcut cea mai grea alegere, băiete. Dumnezeu însă știe că n-aveai altă cale. Felicitări! I-ai învins, și s-a terminat.

S-a terminat... I-ai învins...

- Pe tine te-am învins, Maezr Rackham.

Bărbatul rîse, un hohot puternic ce umplu încăperea.

- Ender Wiggin, tu n-ai luptat niciodată cu mine. De cînd ți-am devenit profesor, nici una din bătăliile tale n-a mai fost un joc.

Ender nu aprecie gluma. Jucase foarte multe jocuri, la un preț teribil pentru el. Începu să se mînie.

Maezr se întinse și-i atinse pe umăr. Băiatul îi scutură mîna. Atunci Maezr deveni serios și-i spuse:

- Ender Wiggin, în ultimele luni tu ai fost comandantul flotelor noastre. Acelea n-au fost jocuri. Bătăliile au fost reale. Singurul tău dușman a fost *dușmanul*. Ai cîștigat fiecare confruntare. Iar în cele din urmă, astăzi, te-ai luptat cu el la planeta lui de origine și ai distrus-o, i-ai distrus flota, l-ai nimicit complet și nu ne va mai ataca niciodată. Tu ai făcut-o. Tu.

Reale. Nu un joc. Mîntea lui Ender era prea obosită ca să priceapă. Plecă de lîngă Maezr, trecu tăcut printre oamenii care continuau să-i murmure mulțumiri și felicitări, ieși din camera simulatorului și în cele din urmă ajunse în dormitorul său și închise ușa.

Dormea, cînd îl găsiră Graff și Maezr Rackham. Bărbații intrară tăcuți și-l treziră. Se deșteptă încet, și cînd îi recunoscu se întoarse cu spatele la ei, să-și continue somnul.

- Ender, vorbi Graff. Trebuie să discutăm.

Băiatul se răsuclă către ei. Nu spuse nimic.

- Ți-u, surise căpitanul, ieri a fost un șoc pentru tine. Însă ar trebui să te bucuri că tu ai cîștigat războiul.

Ender încuviință încet.

- Maezr Rackham n-a luptat niciodată împotriva ta. Doar ți-a analizat bătăliile, pentru a-ți descoperi punctele slabe și a te ajuta să progresezi. A dat roade, nu?

Ender strînse puternic din pleoape. Bărbații așteptară.

- De ce nu mi-ați spus? Întrebă el.

Maezr zîmbi.

- Ender, acum o sută de ani s-au constatat niște lucruri. Atunci cînd viața unui comandant se găsește în pericol, el devine temător, iar teama încetinește gîndirea. Cînd un comandant știe că ucide alte ființe, devine sau prudent sau nebun și nici una din aceste stări nu-l ajută. Iar cînd este matur, cînd are responsabilități și o anumită înțelegere a lumii, devine precaut și lent și nu-și poate exercita meșeria. De aceea, am pregătii copii, care n-au cunoscut nimic altceva decît jocul de-a războiul, și care n-au știut niciodată cînd jocul devenea real. Aceasta a fost teoria, iar tu ai dovedit că teoria este corectă.

Graff puse palma pe umărul lui Ender.

- Am lansat navele astfel încît să ajungă toate la destinație în decursul acestor cîteva luni. Știm că, dacă eram norocoși, puteam găsi un comandant bun. Rareori de-a lungul istoriei, un război a avut mai mult de un geniu. De aceea, am planuit totul considerînd că vom avea un geniu. Am mizat pe această șansă. Apoi ai apărut tu, și am învins.

Ender redeschise ochii, și ei văzură că era furios.

- Da, ați învins.

Bărbații se priviră între ei.

- Nu înțelege, șopti căpitanul.

- Înțeleg, rosti Ender. Vă trebuia o armă, și ați obținut-o; iar arma aceea am fost eu.

- Exact, încuviință Maezr.

- Acum, spuneti-mi, urmă Ender. Cîte ființe trăiau pe planeta distrusă de mine?

Nu-i spuseră. Tăcură o vreme, apoi Graff vorbi:

- Armele n-au nevoie să știe împotriva cui sînt ațintite, Ender. Noi te-am ațintit, și responsabilitatea ne aparține. Tu ți-ai făcut numai datoria.

- Bineînțeles, adăugă Maezr, vei fi răsplătit. Guvernul nu te va uita niciodată.

Băiatul reveni cu fața la perete și nu le mai răspunse, cu toate că ei continuară să-i vorbească. În cele din urmă, plecară.

Ender rămase mult timp în pat, fără să fie deranjat. Ușa se deschise încetșor. Nu se întoarse să vadă cine era. Apoi o mână îl atinse ușor.

- Ender, sînt eu, Bean.

Se răsuci și privi băiețelul ce stătea lîngă pat.

- Așază-te, spuse Ender.

Bean se așeză.

- În ultima luptă, Ender... N-am știut cum ne vei scoate de acolo.

- Nici n-am făcut-o, rînji Ender. Am trișat. Credeam c-o să mă dea afară din școală.

- Îți vine să crezi? Noi am cîștigat războiul. S-a terminat, iar noi credeam că va trebui să așteptăm pînă creștem, ca să luptăm, dar în tot timpul ăsta luptăm. Adică, Ender, noi sîntem copii... Cel puțin, eu sînt un copil.

Bean rîse și Ender zîmbi. După aceea, tăcură o vreme, Bean sfînd pe marginea patului și Ender observîndu-l cu ochii miștiți.

În cele din urmă, Bean se gîndi la altceva.

- Și-acum, după ce războiul s-a terminat, ce-o să facem noi? Întrebă el.

Ender închise ochii.

- Mi-e somn, Bean.

Băiețelul se ridică și plecă, iar Ender dormi.

Graff și Anderson intrară pe porțile parcului. Adia un vînticel, totuși soarele dogorea.

- Abba Technics? În capitală? Întrebă Graff.

- Nu, în comitatul Biggock. Divizie de antrenament, răspuse locotenentul. Consideră că lucrul cu copiii a reprezentat o pregătire bună. Tu?

Graff surîse și clătină din cap.

- N-am nici un plan. O să mai rămîn pe-aici cîteva luni. Rapoarte, lichidări... Am primit oferte. Director de personal la DCIA, vicepreședinte pentru U și P, dar am refuzat. Editurile vor să-mi cumpere memoriile de război. Nu știu...

Se așezară pe o bancă și priviră frunzele tremurînd în vînt. Copiii de pe grilajele de gimnastică rîdeau și țipau, dar vîntul și distanța le înghițeau cuvintele.

- Uite, arată Graff. Un băiețel sări de pe bare și alergă în apropierea băncii pe care stăteau ei. Un alt băiat îl urmări și, ținînd palmele în forma dnui pistol, scoase un pocnet ca de armă. Cel asupra căruia trăsese nu se opri. Repetă sunetele.

- Te-am împușcat! Vino-ncoace!

Primul băiat dispăru în goană.

- Nu știi cînd ești mort? Băiețușul își vîrî mîinile în buzunare și reveni la grilaje, lovind o pietricică cu vîrfu pantofului. Anderson zîmbi și clătină din cap.

- Copii, rosti el.

Apoi se ridicară și ieșiră din parc.

Traducerea Mihai-Dan Pavelescu



- (CPSF - 487)
19. M. Columbeanu - Poezie practică (CPSF - 488)
20. A. Cotorogea - Tema (Quasar - 2)
21. M. Dinu - Nașterea Sf. Dionisie (Quasar - 3)
22. R. L. Dorin - Mătăniile de cristal (Quasar - 2)
23. C. Draia - Pariu pe Văduva Neagră (Nautilus - 1)
24. C. Draia - Transformarea (CPSF - 488)
25. S. Genescu - La sud de nicăieri (Nautilus - 2)
26. D. Gologan - Incursiune (CPSF - 485)
27. M. Grămescu - Meusa (CPSF - 488)
28. D. Luca - Iluzie (CPSF - 490)
29. D. Merișca - L. Merișca - Revoltă în labirint (CPSF 483 - 484)
30. D. Merișca - Ultimul cântec (Quasar - 1)
31. D. Merișca - Întorcerea fiului risipitor (Quasar - 1)
32. L. Merișca - Sfrșitul poveștii (Quasar - 1)
33. V. Nănescu - Punct și de la capăt (CPSF - 487)
34. L. Oprea - Opțiune (CPSF 493-494)
35. C. Pavel - Sursa (CPSF - 489)
36. G. Păun - Duminica, spre prinz (CPSF - 485)
37. O. Petcu - Oameni în spațiu (Quasar - 2)
38. F. Pitea - Noaptea cea mai lungă (CPSF - 489)
39. C. T. Popescu - Construcția (CPSF - 487)
40. A. Popov - Dincolo de noi, marea (CPSF - 487)
41. A. Popov - Țipăt de licurici peste noapte (Quasar - 3)
42. L. Radu - Fața reală a planetei Marte (Quasar - 5)
43. O. Ruță - Hăituiala (CPSF - 488)
44. S. Simion - Farul de la capătul lumii (Quasar - 1)
45. M. Truță - Năstrușnic surisul (Nautilus - 1)
46. M. Truță - Pod între dimineți (CPSF - 491)
47. D. Ungureanu - Ceața (CPSF - 490)

Romane românești:

1. O. Bufnilă - Jazzomania
2. I. P. Culiianu - Hesperus
3. O. Horer - Transhumațe galactice
4. W. Marin - C. Cozmiuc - Rebeliune în cosmos
5. L. Peter - Euthanasie
6. A. Petrescu - Apocalips
7. C. Rusu - Întimplări la domiciliu
8. G. Schwartz - Cochilia
9. E. Zaicu - Vara enigmelor

Străine:

1. P. Amnuel - Nevinovat (CPSF - 491)
2. I. Asimov - Calea marșiană

- (Quasar - 4-5)
3. A. Boucher - În căutarea Sf. D'Aquino (Nautilus - 2)
4. R. Bradbury - Cel ce nu ascultă (Quasar - 3)
5. R. Bradbury - Coșmaruri în Armageddon (Quasar - 1)
6. R. Bradbury - Sticla Albastră (CPSF - 483)
7. R. Bradbury - Usher II (CPSF - 490)
8. R. Bradbury - Ylla (Quasar - 4)
9. F. Brown - Cea mai scurtă povestire SF scrisă vreodată (Quasar - 1)
10. F. Brown - Răspunsul (Quasar - 1)
11. K. Bulfciiov - Fata de zăpadă (CPSF - 483)
12. A. Clarke - Cea mai lungă povestire SF scrisă vreodată (Quasar - 1)
13. L. del Rey - Chiar de mor visătorii (Quasar - 1)
14. P.K. Dick - Ajustorii (Nautilus - 2)
15. P.K. Dick - Cazul Rautavaara (CPSF - 484)
16. S. Erkner - Înaintea plecării (Quasar - 1)
17. W. Gibson - Hotelul Trandafirul Nou (CPSF - 484)
18. G. Hudec - Inelul (CPSF - 484)
19. W. Miller - Oraș în așteptare (Quasar - 2)
20. B. Mortensson - Bătrînul și furtuna (Quasar - 3)
21. R. Sheckley - Potențialul (Quasar - 1)
22. G. Silber - Un trandafir galben pentru Debora (Quasar - 3)
23. R. Silverberg - Al șaselea palat (CPSF - 489)
24. R. Silverberg - Pasagerii (Nautilus - 1)
25. R. Sheckley - Zirn abandonat... (CPSF - 492)
26. J. Varley - În palatul regilor marțieni (Quasar - 5)
27. J. Varley - Raid aerian (CPSF - 489)
28. W.J. Williams - Panzerboy (CPSF - 491)

Romane străine:

1. L. Aldani - Eclipsă 2000
2. R. Bachman - Fugarul
3. R. Belfiore - Oul lui Zeltar
4. A. C. Clarke - Orașul și stelele
5. P. K. Dick - Loterie solară (Serial CPSF)
6. M. Jeury - Poney - Dragon
7. R. Heinlein - Stea dublă
8. W. Hohlbein - Charity
9. C. Leourier - Omul care ucise iarna
10. D. Maine - Gherila galactică
11. R. Sheckley - Omega
12. N. Spinrad - Solarienii
13. P. Stolze - Marilyn Monroe și samurarii lui Moș Crăciun
14. A. E. van Vogt - Arsenalul din Isher
15. A. E. van Vogt - Făuritorii de arme
16. A. E. van Vogt - Făuritor de univers (Serial CPSF)
17. A. C. Clarke - Fantoma adîncurilor

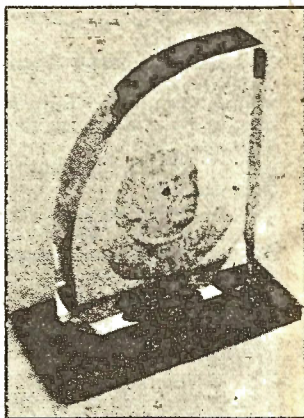
PREMIUL DE POPULARITATE

MIHAI IONESCU

Ediția a-II-a

Conform regulamentului publicat în numărul 485 al Colecției de povestiri științifico-fantastice, rugăm cititorii să-și exprime opțiunile în ceea ce privește cea mai apreciată lucrare SF editată în cursul anului 1992. În urma opțiunilor dumneavoastră, redacția revistei "Anticipația" va acorda premiul de popularitate "Mihai Ionescu" - 1992.

Publicăm lista orientativă întocmită de redacția noastră, cu specificația că pot fi indicate și lucrări ce nu sînt cuprinse în ea.



Lista orientativă a lucrărilor apărute în 1992

Românești:

1. M. Alecu - Țeapa (CPSF - 492)
2. I. Anania - Legea (CPSF - 485)
3. R. Antonescu - Și zeii se supun destinului (CPSF - 493-494)
4. Balç - Merlin și televizorul (Quasar - 3)
5. A. Bănuță - Nopți cu Erna (CPSF - 488)
6. M. Brateș - Crăciun însingurat (CPSF - 483)
7. O. Bufnilă - Break Down the Wall (CPSF - 486)
8. O. Bufnilă - Cain & Abel (CPSF - 492)
9. O. Bufnilă - În vremea prinzului (Quasar - 1)

10. O. Bufnilă - Marea, marea (Nautilus - 2)
11. O. Bufnilă - Moartea purpurie (Nautilus - 2)
12. C. Buiciuc - Sunetul, părfumul și culoarea (CPSF - 489)
13. D. Burileanu - Imaginea din oglindă (CPSF - 493-494)
14. C. Cassian - Agon (CPSF - 493-494)
15. A. Cărășel - Dansind în întuneric (Quasar - 3)
16. A. Cărășel - Lumea la care nu visăm (CPSF - 489)
17. G. Ceaușu - Cerul negru, ochii albaștri (Quasar - 1)
18. G. Ceaușu - Timpul ca o pradă

(Continuare în pag. 31)

NUMELE.....

PRENUMELE.....

LOCALITATEA.....

STRADA..... NR.....

JUDEȚUL..... TELEFON.....

A. Lucrare S.F. românească.....

B. Lucrare S.F. străină.....

Așteptăm talonul de mai sus, completat, pînă la data de 25 mai a. c., pe adresa:
Societatea "Știință & Tehnică" S.A., Piața Presei Libere nr. 1
București, cod 79781, cu mențiunea: "Pentru Premiul «MIHAI IONESCU»".