

RESTAM NOVE JOGADORES. MAS O JOGO MUDOU.



ENDGAME

A CHAVE DO CÉU

JAMES FREY

E

NILS JOHNSON-SHELTON

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe [X Livros](#) e seus diversos parceiros, com o objetivo de disponibilizar conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O [X Livros](#) e seus parceiros disponibilizam conteúdo de domínio público e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: xlivros.com ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade enfim evoluirá a um novo nível.



Este livro é um enigma.
Decifre, decodifique e interprete.
Pesquise e procure.
Se você for merecedor, vai encontrar.



ENDGAME

A CHAVE DO CÉU



JAMES FREY

E

NILS JOHNSON-SHELTON

Tradução de Ângelo Lessa



Copyright © 2015 by Third Floor Fun, LLC. Todos os direitos reservados à Full Fathom Five, LLC. Ícones das personagens criados por John Taylor Dismukes Assoc., uma Divisão de Capstone Studios, Inc. Enigmas criados por Futurruption LLC.



TOCA DA CORUJA
www.tocadacoruja.net

TÍTULO ORIGINAL

Sky Key: An Endgame Novel

PREPARAÇÃO

Mariana Moura

Marcela de Oliveira

REVISÃO

Gabriel Pereira

ARTE DE CAPA E DA LOGOMARCA DO ENDGAME

Rodrigo Corral Design

OUTRAS LOGOMARCAS E ÍCONES

John Dismukes

ADAPTAÇÃO DE CAPA E PROJETO GRÁFICO

Julio Moreira

GERAÇÃO DE EPUB

Intrínseca

REVISÃO DE EPUB

Antonio Hermida

E-ISBN

978-85-8057-788-4

Edição digital: 2015

1ª edição

TIPOGRAFIA

Kepler

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 — Gávea

Rio de Janeiro — RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br





Sumário

Capa

Folha de rosto

Créditos

Mídias sociais

Um: Pequena Alice Chopra

Dois: Sarah Alopay, Jago Tlaloc

Três: Hilal Ibn Isa Al-salt, Eben Ibn Mohammed Al-julan

Quatro: Alice Ulapala

Cinco: An Liu

Seis: Maccabee Adlai, Baitsakhan

Sete: Aisling Kopp

Oito: Jago Tlaloc, Sarah Alopay

Nove: Alice Ulapala

Dez: Shari Chopra e os líderes da Linhagem Harappaneana

Onze: An Liu

Doze: Hilal Ibn Isa Al-salt, Eben Ibn Mohammed Al-julan

Treze: An Liu

Quatorze: Sarah Alopay, Jago Tlaloc

Quinze: Aisling Kopp

Dezesseis: Maccabee Adlai, Ekaterina Adlai Cherkasov

Dezessete: Sarah Alopay
Dezoito: Alice Ulapala
Dezenove: Aisling Kopp
Vinte: Hilal Ibn Isa Al-salt
Vinte e um: Todos os jogadores
Vinte e dois: Alice Ulapala, Maccabee Adlai, Ekaterina Adlai
Vinte e três: Baitsakhan
Vinte e quatro: Shari Chopra
Vinte e cinco: An Liu
Vinte e seis: Jago Tlaloc, Sarah Alopay, Renzo
Vinte e sete: Aisling Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Paizinho Kopp
Vinte e oito: Hilal Ibn Isa Al-salt
Vinte e nove: Maccabee Adlai, Baitsakhan
Trinta: Jago Tlaloc, Sarah Alopay
Trinta e um: Hilal Ibn Isa Al-salt, Stella Vyctory
Trinta e dois: An Liu
Trinta e três: Greg Jordan
Trinta e quatro: Hilal Ibn Isa Al-salt
Trinta e cinco: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Trinta e seis: Hilal Ibn Isa Al-salt
Trinta e sete: Aisling Kopp, An Liu, Kilo Foxtrot Echo
Trinta e oito: Sarah Alopay
Trinta e nove: Jago Tlaloc
Quarenta: Hilal Ibn Isa Al-salt

Quarenta e um: Maccabee Adlai, Baitsakhan
Quarenta e dois: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Quarenta e três: An Liu
Quarenta e quatro: Hilal Ibn Isa Al-salt
Quarenta e cinco: An Liu
Quarenta e seis: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Quarenta e sete: Jago Tlaloc
Quarenta e oito: Maccabee Adlai, Baitsakhan
Quarenta e nove: Shari Chopra e os líderes da Linhagem Harappaneana
Cinquenta: Sarah Alopay
Cinquenta e um: Baitsakhan, Maccabee Adlai
Cinquenta e dois: Hilal Ibn Isa Al-salt
Cinquenta e três: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Cinquenta e quatro: Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo, Maccabee Adlai, Baitsakhan
Cinquenta e cinco: An Liu
Cinquenta e seis: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Cinquenta e sete: Maccabee Adlai, Baitsakhan, Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo
Cinquenta e oito: Aisling Kopp
Cinquenta e nove: Shari Chopra, Jamal Chopra, Jovinderpihainu Chopra, Paru Jha

Sessenta: Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo
Sessenta e um: Pequena Alice Chopra, Jamal Chopra
Sessenta e dois: Sarah Alopay, Maccabee Adlai, Jago Tlaloc, Renzo, Baitsakhan
Sessenta e três: Todos os jogadores
Sessenta e quatro: Pequena Bertha
Sessenta e cinco: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Bridget Mccloskey, Griffin Marrs
Sessenta e seis: Shari Chopra
Sessenta e sete: Baitsakhan, Maccabee Adlai, Sarah Alopay, Renzo, Jago Tlaloc
Sessenta e oito: Shari Chopra, Pequena Alice Chopra, Jamal Chopra
Sessenta e nove: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Griffin Marrs
Setenta: Sarah Alopay, Jago Tlaloc
Setenta e um: Pequena Alice Chopra
Setenta e dois: Shari Chopra
Setenta e três: Baitsakhan
Setenta e quatro: Maccabee Adlai
Setenta e cinco: Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Maccabee Adlai
Setenta e seis: Pequena Alice Chopra
Setenta e sete: Aisling Kopp, Paizinho Kopp, Greg Jordan, Griffin Marrs
Setenta e oito: Jago Tlaloc, Maccabee Adlai, Sarah Alopay, Pequena Alice Chopra, Aisling Kopp

Setenta e nove: Pequena Alice Chopra

Oitenta: Hilal Ibn Isa Al-salt

Notas

Sobre os autores

Conheça o primeiro título da série

Conheça a vida dos Jogadores antes do Endgame

nos e-books Diários de treinamento

Leia também



i

90 dias.

PEQUENA ALICE CHOPRA

Residência dos Chopra, Gangtok, Sikkim, Índia



— Tarki, Tarki, Tarki...

Nuvens pairam sobre o Himalaia, e o sol se reflete nas encostas nevadas. O Kanchenjunga, 3º pico mais alto do mundo, se avulta sobre a cidade. Os moradores cuidam de suas vidas — trabalham, fazem compras, comem, bebem, ensinam, aprendem, gargalham, sorriem. Cem mil almas pacíficas, alheias.

Com a grama fazendo cócegas nos dedos dos pés e o cheiro de uma fogueira no vale, a Pequena Alice caminha cheia de pompa pelo gramado dos fundos de casa. Os punhos apoiados nos quadris; e os cotovelos, voltados para trás como asas. Os joelhos estão dobrados; a cabeça, inclinada para a frente. Ela mexe os cotovelos, abrindo e fechando, abrindo e fechando, grasnando como um pavão.

— Tarki, Tarki, Tarki — chama.

Tarki é como chamam o velho pavão que vive com a família há 13 anos. Tarki vê a criança, dá meia-volta, agita as brilhantes penas do pescoço e grasna de volta. Ele abre a cauda, e a Pequena Alice dança de alegria. Ela corre na direção de Tarki. A ave levanta voo, e a Pequena Alice o persegue.

Os contornos angulosos do Kanchenjunga se projetam ao longe, escondendo o Vale da Vida Eterna sob as encostas congeladas.

A Pequena Alice não sabe nada sobre o vale, mas Shari o conhece muito bem.

A Pequena Alice segue Tarki até um arbusto de rododendro. A menina está a menos de um metro do pássaro lustroso quando ele baixa a cabeça e começa a arranhar o chão, avançando até o meio da folhagem. A Pequena Alice se inclina na direção de Tarki.

— O que foi, Tarki?

A ave bica a terra.

— O que foi?

Cabisbaixa, mas em estado de alerta, a ave fica paralisada, como se fosse uma estátua, e encara o chão com os olhos arregalados. A Pequena Alice estica o pescoço. Tem alguma coisa ali. Alguma coisa pequena, arredondada e escura.

Tarki emite um grasnado horrível — *Criiiiiiiiiiiii* — e dispara na direção de casa. A Pequena Alice fica assustada, mas não o segue. Afasta as folhas e se contorce toda para entrar no arbusto. Então, põe as mãos no solo e encontra.

Uma pequena esfera escura, semienterrada. Perfeitamente redonda. Com estranhas inscrições entalhadas. A Pequena Alice toca no objeto e ele está frio, como o vácuo no espaço. Ela cava ao redor e pega a esfera, girando-a sem parar. A menina franze o cenho; o objeto está tão gelado que dói. A luz do céu muda de repente, tornando-se mais luminosa do que a própria luminosidade. Em questão de segundos, tudo fica branco, o chão começa a tremer, e há uma explosão gigantesca nas encostas, crepitando pelos penhascos e montanhas, sacudindo as árvores, a grama, os seixos nos córregos. O som preenche tudo.

A Pequena Alice quer correr, mas não consegue. É como se a esfera a tivesse paralisado por completo. Através da luz, do som e da fúria,

ela percebe um vulto se aproximar. Talvez uma mulher. Jovem. Baixinha e magra.

O vulto está cada vez mais perto. Sua pele é esverdeada, pálida. Ela tem olheiras profundas, e seus lábios são curvados. Uma morta-viva. A Pequena Alice solta a esfera, mas nada acontece. O fantasma se aproxima tanto que a menininha sente o cheiro de sua respiração, de excremento, borracha queimada e enxofre. O ar esquenta, e a criatura estende os braços na direção da Pequena Alice, que quer gritar à mãe por ajuda, por segurança, por salvação. Mas não sai nenhum som de sua boca, nenhum som.

Ela arregala os olhos e percebe que está gritando. Dessa vez, acordada. Uma criança de dois anos, ensopada de suor, e sua mãe *está ali*, segurando-a, ninando-a, dizendo:

— Está tudo bem, *meri jaan*, tudo bem. Foi só o sonho. Foi só o sonho de novo.

O sonho que a Pequena Alice tem todas as noites, sem parar, desde que a Chave da Terra foi encontrada.

A Pequena Alice chora, e Shari a envolve com um abraço e a pega no colo.

— Está tudo bem, minha querida. Ninguém vai machucar você. Eu nunca vou deixar ninguém machucar você.

E, embora Shari diga isso toda vez, não sabe se é mesmo verdade.

— Ninguém, meu docinho. Nem agora, nem nunca.





SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Hotel Crowne Plaza, Suíte 438, Kensington, Londres, Inglaterra



— Como você arrumou isso? — pergunta Sarah, passando o dedo pela cicatriz no rosto de Jago.

— Treinando — responde Jago, encarando-a, procurando sinais de que ela está voltando para ele.

Faz quatro dias que Sarah pegou a Chave da Terra no Stonehenge. Quatro dias que Chiyoko morreu. Quatro dias que Sarah deu um tiro na cabeça de An Liu. Quatro dias que a coisa sob o antigo monumento de pedra ganhou vida e se revelou.

Quatro dias que ela, Sarah, matou Christopher Vanderkamp. Puxou o gatilho e enfiou uma bala na cabeça do namorado.

Desde então, não conseguiu sequer dizer o nome dele. Nem tenta. E não importa quantas vezes Sarah beije Jago ou prenda-o entre as pernas, tome banho, chore ou segure a Chave da Terra, reproduza a mensagem que Kepler 22b transmitiu na TV para o mundo inteiro.

Não importa quantas vezes, Sarah não para de pensar no rosto de Christopher. Naquele cabelo louro, nos olhos verdes lindos e no brilho que irradiavam. No brilho que ela apagou ao matá-lo.

Sarah só falou 27 palavras desde o Stonehenge, incluindo as que acabou de dirigir a Jago. Ele está preocupado com ela. Ao mesmo tempo, ela lhe dá coragem.

— Como foi que aconteceu exatamente, Feo? — pergunta a garota, torcendo para que a história seja bem longa, para que consiga prender sua atenção, para que as palavras de Jago possam distraí-la tanto quanto seu corpo.

Ela precisa pensar em qualquer coisa, menos *no que aconteceu*, em qualquer coisa, *menos na bala que ela fez atravessar o crânio dele*. Jago concede isso a ela.

— Foi minha terceira briga de faca de verdade. Tinha doze anos, era arrogante. Eu havia ganhado as outras duas com facilidade. A primeira contra um ex-Jogador de vinte e cinco anos fora de forma, a segunda contra um dos paus-mandados mais promissores do meu pai, um gigante de dezenove anos que a gente chamava de Ladrillo. Sarah alisa a protuberância áspera da cicatriz, na parte que desce pela mandíbula.

— *Ladrillo* — repete Sarah, devagar, saboreando as letras. — O que quer dizer?

— É uma peça de cerâmica que se usa em construções. É bem dura. Exatamente como ele: duro, forte e burro. Eu fingi que ia atacar uma vez, e ele se esquivou. Quando tentou se esquivar outra vez, a luta já havia acabado.

Sarah dá uma risadinha tímida. É a primeira vez que ri desde o Stonehenge, o primeiro sorriso. Jago continua:

— A terceira foi contra um garoto um pouco mais velho que eu, só que menor. Eu nunca o tinha visto na vida. Ele era do Rio. Não era peruano. Nem olmeca.

Jago sabe que falar sobre si mesmo é bom para Sarah. Vale qualquer coisa para evitar que a cahokiana pense no que fez: matou o namorado, encontrou a Chave da Terra e desencadeou o Evento, selando a morte de bilhões de pessoas. Jogar, lutar, correr, atirar:

tudo isso provavelmente seria uma distração melhor. Mas, nesse meio-tempo, conversar sobre esses assuntos vai ter que bastar. — O garoto era de uma favela, magrelo. Os músculos pareciam cordas que se enrolavam em volta dos ossos. Era rápido como um piscar de olhos. Só disse “Oi” e “Boa sorte na próxima”. Mas era esperto. Um prodígio. Com lâminas e nos ângulos de ataque. Ele tinha alguma técnica, mas a maior parte do que sabia era inata. — Parece com você.

— Ele *era* como eu — reconhece Jago, sorrindo. — Era como lutar com um reflexo. Eu atacava com a faca, ele atacava de volta. Eu tentava dar um soco, ele revidava. Era assim que ele se defendia, contra-atacando. Ele era diferente de todos aqueles com que eu tinha treinado: ex-Jogadores, meu pai, todos. Parecia que eu estava lutando com um animal. Ágil, instintos impecáveis, pouco raciocínio. Eles só atacam. Já lutou cara a cara com um animal?

— Já. Lobos. Foram os piores.

— *Um* lobo ou...

— Lobos. Plural.

— Sem armas?

— Sem armas.

— Eu já lutei com cachorros, mas nunca com lobos. Uma vez, com um puma.

— Queria muito dizer que fico impressionada, Feo, mas não fico.

— Eu já tracei você, Alopay. Não preciso mais disso — retruca Jago, tentando fazer uma piadinha.

Sarah sorri outra vez e lhe dá um soco de brincadeira por baixo do lençol. Outro bom sinal de que talvez ela esteja voltando a ser a mesma de antes.

— Enfim, eu não conseguia acertar o garoto — continua Jago. — A

regra era: ao primeiro sinal de sangue, a luta termina. Era o vermelho aparecer e a luta parar. Simples.

— Mas a cicatriz... o corte foi profundo.

— *Si*. Eu fui idiota, praticamente procurei o golpe. Para ser sincero, tive sorte. Se ele não tivesse acertado meu rosto desse jeito e quase arrancado meu olho, provavelmente teria me matado.

Sarah assente com a cabeça.

— Então, sangue, vermelho, fim. Ele diz “Boa sorte na próxima”, vai embora e fica tudo por isso mesmo?

— Eu precisei levar pontos, mas foi. E, já que eu estava treinando para ser o Jogador, é claro que foi sem anestesia.

— Rá, anestesia. O que é isso, hein?

Jago dá um sorriso radiante.

— Exato. Maldito Endgame.

— Pois é. Maldito Endgame — diz Sarah, e seu rosto não dá sinais de emoção. Ela se deita de costas e olha para o teto. — E *houve* uma segunda vez?

Jago fica mudo por alguns segundos.

— *Sí* — responde ele, devagar, prolongando a palavra. — Menos de um ano depois. Só dois dias antes do meu aniversário, logo antes de eu me tornar elegível.

— E...?

— O garoto estava ainda mais rápido. Mas eu havia aprendido muito e também estava mais ágil.

— E você derramou sangue primeiro?

— Não. Era uma luta com lâminas, mas, alguns minutos depois, eu quebrei a traqueia do garoto com um soco. Quando ele caiu, eu pisei no pescoço dele. Não pingou uma gota. E até hoje eu vejo os olhos dele. Sem entender nada, confuso, como um animal, quando leva

um tiro e não compreende o que está acontecendo. Não estava nas regras da natureza dele, desse garoto da favela, o melhor lutador de facas que eu já vi. Ele não sabia que essas regras não valiam para mim.

Sarah não diz nada e se vira, ficando de costas para Jago.

“Estou na cama com um assassino”, pensa. Mas logo depois conclui:

“Mas eu também sou uma assassina.”

— Desculpe, Sarah, eu não quis...

— Eu fiz a mesma coisa — diz ela, respirando fundo. — As regras dele também não se aplicavam a mim. Foi escolha minha. Eu o matei. Matei... Christopher.

Pronto. Ela disse. Seu corpo começa a tremer, como se tivessem ligado um interruptor. Ela puxa os joelhos até o colo, aos prantos. Jago passa a mão nas costas nuas de Sarah, mas sabe que isso é não ajuda muito, se é que ajuda em alguma coisa.

Jago nunca pensou muito a respeito de Christopher, mas sabe que Sarah o amava. Ela o amava e ela o matou. O olmeca não tem certeza de que seria capaz de fazer o mesmo. Seria capaz de atirar em seu melhor amigo? Mataria José, Tiempo ou Chango? Atiraria no próprio pai, ou pior, na mãe? Ele não sabe.

— Você não teve escolha, Sarah — murmura Jago.

Ele já disse isso 17 vezes desde que fizeram check-in no hotel. Na maior parte das vezes, de forma espontânea, só por dizer. Sempre ficou sem resposta. Talvez mais desta vez do que das outras.

— Ele pediu para você atirar nele — continua Jago. — Ele entendeu que o Endgame o mataria e sabia que o único jeito de morrer seria ajudando você, Sarah. Ele *ajudou* você, Sarah, se sacrificou pela sua linhagem. Você teve a bênção dele. Se você tivesse feito o que An queria, agora Chiyoko teria a Chave da Terra. Seria ela no caminho

da vitória...

— QUE BOM! — grita Sarah.

Ela não sabe o que é pior: ter matado o garoto que cresceu amando ou ter pegado a Chave da Terra no Stonehenge.

— Chiyoko não deveria ter morrido — sussurra. — Não daquele jeito. Ela era uma ótima Jogadora, muito forte. E eu... eu não deveria ter atirado nele. — Sarah respira fundo. — Jago... todo mundo, *todo mundo* vai morrer por minha causa.

Sarah se encolhe ainda mais. Jago continua passando os dedos pelas costas dela.

— Você não sabia. Nenhum de nós sabia. Só estava fazendo o que Kepler 22b disse. Você só estava Jogando.

— É, *Jogando* — repete ela, com sarcasmo. — Acho que talvez Aisling tenha... Meu Deus. Por que ela não atirou melhor? Por que não derrubou nosso avião quando teve a chance?

Jago havia se perguntado a mesma coisa a respeito de Aisling. Não sobre ela derrubar o Bush Hawk, mas com certeza sobre o que estava tentando dizer aos dois.

— Se ela tivesse acertado, Christopher teria morrido do mesmo jeito. Nós dois também.

— É, bem... — diz Sarah, como se preferisse isso a tudo o que aconteceu depois de eles terem deixado a Itália.

— Você só estava Jogando — repete.

Nenhuma palavra foi dita por alguns minutos. Sarah volta a chorar. Jago continua a fazer carinho em suas costas. Já é uma da manhã. Lá fora garoa. Carros e caminhões fazem barulho ao passar pela rua molhada. Vez ou outra, um avião, indo ou voltando do Heathrow. Um apito ao longe, como o de um barco. Uma sirene de polícia. O som distante de uma mulher bêbada dando uma gargalhada.

— Foda-se o Kepler 22b, foda-se o Endgame e foda-se o Jogo — declara Sarah, quebrando o silêncio.

Ela para de chorar. Jago deixa a mão cair no lençol. A respiração de Sarah fica pesada e lenta, e minutos depois ela adormece.

Com cuidado, Jago se levanta da cama. Vai para o chuveiro, deixa a água correr. Pensa nos olhos do lutador de facas, enquanto a vida se esvaía de seu corpo. Em como se sentiu ao assistir àquilo, sabendo que havia acabado com aquela vida. O olmeça sai do banho, se enxuga, se veste sem fazer barulho, sai devagar do quarto, e a porta se fecha em silêncio atrás dele. Sarah não se mexe.

— *Hola*, Sheila — diz Jago à atendente no saguão.

Jago memorizou os nomes de todos os que trabalham no hotel e no restaurante. Além de Sheila há Pradeet, Irina, Paul, Dmitri, Carol, Charles, Dimple e 17 outras pessoas.

Todos condenados.

Por causa de Sarah. Por causa dele. Por causa de Chiyoko, An e todos os outros Jogadores.

Por causa do Endgame.

Jago pega a estrada Cromwell e levanta o capuz. “Cromwell”, pensa. O odiado lorde puritano que defendia a Comunidade Britânica de Nações, o terror do interregno. Um homem tão detestado e ultrajado que o rei Carlos II pediu a exumação do corpo só para poder matá-lo outra vez. Ele foi decapitado, e sua cabeça, colocada no alto de uma estaca na entrada do Palácio de Westminster, onde permaneceu por anos, sendo bicada por aves, alvo de cusparadas e xingamentos até não sobrar mais nada além de uma caveira. A cabeça apodreceu a poucos quilômetros de onde Jago caminha esta noite. Na estrada que recebeu o nome do filho do Usurpador.

É por isso que eles estão lutando. Para manter vivos ódio, poder e

políticos, além de demônios como Cromwell e reis libertinos como Carlos II.

Não é a primeira vez que ele se pergunta se vale a pena.

Mas não pode ficar se perguntando nada. Não tem permissão para isso. “*Jugadores no se preguntan*”, diria seu pai se ouvisse os pensamentos de Jago. “*Jugadores juegan.*”

Sí.

Jugadores juegan.

Jago enfia as mãos nos bolsos e caminha em direção à rua Gloucester. Um homem 15 centímetros mais alto e 20 quilos mais pesado dobra a esquina e esbarra no ombro de Jago, que dá meia-volta, mantém as mãos nos bolsos e mal levanta a cabeça para olhar.

— Ei, presta atenção! — exclama o homem, que cheira a cerveja e raiva.

Ele está tendo uma noite ruim e procurando briga.

— Desculpa, camarada — responde Jago, imitando seu sotaque da região sul de Londres e seguindo em frente.

— Tá se divertindo? Tá tentando mostrar que é o maioral?

Subitamente, o homem tenta acertar um soco do tamanho de uma torradeira no rosto de Jago, que se esquiva para trás e vê o punho passar de raspão pelo nariz. O homem tenta acertar outro soco, mas Jago joga o corpo para o lado e desvia.

— Bem rápido para um babaquinha — solta o homem. — Tira as mãos dos bolsos, *camarada*. Para de merda.

Jago sorri e mostra os dentes cheios de diamantes.

— Não preciso.

O homem se aproxima, e Jago o dribla, batendo o calcanhar com força em um dos pés do grandalhão, que solta um grito e tenta

agarrá-lo, mas o olmeça é rápido. Então, chuta a barriga do homem, que se curva para a frente. Jago ainda não tirou as mãos dos bolsos. Dá meia-volta e segue em frente, rumo ao Burger King que fica aberto a noite toda, mais à frente na rua, para comprar alguns cheesebúrgueres com bacon. Os Jogadores precisam comer, mesmo que um deles diga que está farto de Jogar. Jago ouve o homem tirar algo do bolso. Sem se virar, diz:

— É melhor guardar a faca.

O homem fica paralisado.

— Como sabe que eu tô com uma faca?

— Ouvi. Senti o cheiro.

— Uma ova — sussurra o homem e ataca.

Jago ainda não se deu o trabalho de tirar as mãos dos bolsos. O metal prateado da faca brilha à luz da lâmpada. Jago levanta a perna e dá um chute reto para trás, acertando as costelas do homem. A faca não atinge Jago, que se dobra para a frente, levanta o pé e acerta em cheio o queixo do homem. Enquanto desce o pé, Jago empurra para baixo a mão que segura a faca. O pulso do homem bate com força no chão, e a faca cai. Jago a chuta de leve com a biqueira do sapato. A arma cai do meio-fio e desce por um ralo. O homem solta um gemido. O magrelo de merda bateu nele sem nem tirar as mãos dos bolsos.

Jago sorri, se vira e atravessa a rua.

Burger King.

Sí.

Jugadores juegan.

Mas também precisam comer.

Odem Pit'dah Bareket
Nofekh Sapir Yahalom
Leshem Shevo Ahlamah
Tarshish Shoham Yashfeh

HILAL IBN ISA AL-SALT, EBEN IBN MOHAMMED AL-JULAN

Igreja do Concílio, Império de Axum, norte da Etiópia



Hilal geme durante o sono. Choraminga e treme. A cabeça, o rosto, o ombro e o braço direitos sofreram queimaduras por causa da granada incendiária que o nabateu jogou enquanto ele fugia em direção ao subsolo.

Eben o puxou e o salvou. Envolveu-o com cobertores, apagou o fogo, tentou acalmá-lo, injetou morfina. Hilal parou de gritar. Embora houvesse geradores, não havia energia no momento do ataque. Eben contatou Nabil, em Adis Abeba, usando um rádio a manivela, e Nabil disse que a falta de energia fora resultado de uma erupção solar. Gigantesca. Do tipo que ele nunca havia visto. O mais estranho foi que ela se concentrou ali, em Axum, no exato momento em que Hilal escrevia aquela mensagem para os outros Jogadores. No exato momento em que o donghu e o nabateu bateram à porta da choupana. Tudo isso era impossível. As erupções atingem áreas amplas, continentes inteiros. Não têm precisão. Não têm mira. Impossível.

Impossível, exceto para os Criadores.

Eben considerou essa possibilidade logo após a emboscada que fizeram para Hilal, enquanto acendia uma lamparina para cuidar do

axumita. Teve ajuda de dois netineus, ambos mudos. Puseram Hilal em uma maca, ligaram-no a um sistema de terapia intravenosa e desceram sete níveis abaixo da superfície da antiga igreja. Eben e os netineus banharam Hilal em leite de cabra. O líquido branco ganhou um tom levemente rosado. Flocos chamuscados de pele ficaram boiando na superfície.

Eles rezavam em silêncio enquanto trabalhavam. Enquanto zelavam. Enquanto salvavam. A pele cheia de bolhas. O cheiro de queimado e de enxofre do cabelo se decompondo. O odor cremoso vindo da mistura de leite e sangue.

Eben chorou em silêncio. Hilal foi o Jogador mais bonito da linhagem axumita em 1.000 anos, desde a lendária Jogadora Elin Bakhara-al-Poru. Ele tinha olhos azuis, pele macia e sedosa, dentes brancos alinhados, maçãs do rosto salientes, nariz chato e narinas perfeitamente redondas, queixo quadrado e um cabelo crespo que emoldurava o rosto de feições delicadas. Parecia um deus. Tudo perdido. Queimado. Hilal ibn Isa al-Salt nunca mais seria bonito. Eben chamou um cirurgião do Cairo para fazer três enxertos de pele. Um oftalmologista veio de Túnis para tentar salvar o olho direito de Hilal. Do ponto de vista médico, a inserção dos enxertos foi um sucesso, mas Hilal será horrendo para sempre. O lindo garoto se tornou uma colcha de retalhos. O olho direito foi salvo, mas certamente a visão será afetada. E não é mais azul. É vermelho. Menos a pupila, que ganhou um tom branco leitoso.

— Isso nunca mais vai voltar ao normal — constatou o oftalmologista.

Ele era tão bonito. Um rei entre os anjos. Mas agora... Agora parece metade demônio.

“Mas ele é nosso demônio”, pensa Eben.

O ataque foi há quase uma semana. Eben se ajoelha perto de Hilal, em um dormitório talhado na rocha. Há uma pequena cruz de madeira acima da cama. Uma pia branca de porcelana encostada em uma das paredes. Alguns cabideiros de parede para pendurar roupas. Um pequeno baú com lençóis limpos e bandagens. Um gancho na cabeceira da cama para o equipamento de terapia intravenosa. Um carrinho com um monitor cardíaco, fios e eletrodos. Os netineus — ambos altos e fortes, um homem e uma mulher — estão do outro lado da porta, em silêncio e armados.

Hilal dormiu o tempo todo. De vez em quando, geme, choraminga, treme. Continua sob efeito da morfina, mas Eben vem diminuindo as doses. Hilal aprendeu a conviver com a dor, embora essa seja mais intensa e permanente do que as anteriores. Se ele quiser continuar no Endgame, precisará se habituar.

A mais dor. A mais deformação. Ao novo corpo.

Se ele *não* for continuar, Eben precisa saber. Mas, para isso, Hilal precisa estar com a mente lúcida. Por isso, está sendo desmamado. Enquanto Hilal dorme, Eben reza. Medita. Lembra-se das palavras de Hilal: “Eu posso estar enganado.” Hilal disse isso antes de a morfina fazer efeito. “O Evento pode ser inevitável.”

Eben sabe que não é o caso. Não após o que o ser disse na TV. Não após a erupção solar que atingiu Axum. Os Criadores estão *mesmo* intervindo. A única outra possibilidade é que, de alguma forma, tenha sido o Corruptor. O ser que os axumitas vêm procurando durante todos esses séculos. Em vão. O ser chamado Ea.

Mas nem o Corruptor tem o poder de controlar o sol.

Então, Eben sabe: *eram* os Criadores. E sabe que isso é uma selvageria. Eles deram vida aos humanos e vão testemunhar nossa quase extinção, reinicializar o relógio da vida na Terra e deixar que o

planeta se recupere dos estragos. Mas os Criadores não deveriam interferir no andamento do Endgame. Eles criaram as regras e agora as estão quebrando.

O que significa que talvez seja a hora.

Hora de ver o que há no lendário — mas bem real — recipiente.

O recipiente tem aguardado desde que tio Moisés fingiu sua destruição, escondeu-o e pediu aos filhos de Arão que o protegessem a qualquer custo. E pediu também que nunca olhassem para ele nem o abrissem. E ordenou: “Só rompam o selo no Dia do Julgamento.”

O dia está próximo. É o fim de uma era.

Em breve os poderosos axumitas assumirão o controle e descobrirão o poder entre as asas douradas do querubim da glória. Em breve, Eben ibn Mohammed al-Julan arriscará a própria destruição pelo bem do Endgame. Assim que Hilal recobrar a consciência e a lucidez, Eben vai quebrar a aliança com os Criadores e verá se a linhagem de Axum é capaz de fazê-los sentirem o gosto do próprio remédio.

FRONTEIRAS DA CIÊNCIA, MAIO DE 1981

Em março de 1967, um técnico de interceptação do Serviço de Segurança da Força Aérea dos Estados Unidos captou uma comunicação entre o piloto de um MIG-21 cubano fabricado na Rússia e seu comando a respeito de um contato com um óvni. Desde então, o técnico afirma que, quando o piloto disparou no objeto, o MIG e o piloto foram destruídos pelo óvni. Alega, ainda, que a Agência de Segurança Nacional requisitou o envio de todos os relatos, fitas, registros de voo e anotações sobre o incidente. Não surpreende que, vários meses depois, a agência tenha redigido um relatório intitulado *A hipótese de óvnis e a questão da sobrevivência*. Publicado em outubro de 1979, seguindo as diretrizes da Lei de Liberdade de Informação, o documento afirma que “com muita frequência, a lenta abordagem científica prevalece no trato da questão dos óvnis”. A agência concluiu que, seja qual for a hipótese de óvni levada em conta, “todas elas têm sérias implicações para a sobrevivência”.

ALICE ULAPALA

Lagoa Knuckey, Território do Norte, Austrália



Ali está Alice, ali está Shari e ali está uma menina espremida entre as duas, choramingando, assustada. Shari e Alice estão de costas uma para a outra, agachadas em posição de combate. Alice com a faca e um bumerangue, Shari segurando um longo bastão de metal com um emaranhado de pregos na ponta. Em volta delas estão os outros, também armados, arrulhando cacarejando rosnando ameaçando. Atrás deles há uma matilha de cães de olhos avermelhados, além de homens vestidos de preto e armados com rifles, foices e cassetetes. Acima de todos há uma cortina estrelada com os rostos dos keplers, as mãos de sete dedos estendidas, os corpos extremamente esguios, o som de suas risadas de escárnio ecoando. Entre eles há uma distorção no espaço, como um buraco entre as estrelas. E, antes de Alice perceber tudo isso, os outros avançam unidos, a menina solta um grito, Alice atira o bumerangue e crava a faca no peito do baixinho bronzeado, que cospe no rosto dela e sangra, e a menina grita e grita e grita e grita.

Alice acorda sobressaltada na rede e se agarra às bordas para não cair. Seu cabelo é uma explosão escura e descontrolada, os cachos refletindo a luz branca do luar.

Ela respira fundo, dá um tapa no rosto, olha para os bumerangues. E para a faca. Ainda estão lá, cravados na coluna de madeira acima do ilhó que segura uma das pontas da rede.

Ela está na varanda de sua pequena cabana perto do lago. Sozinha. Do outro lado da lagoa está o mar de Timor. Atrás dela, do outro lado da cabana, o matagal e os arbustos do vasto Território do Norte. O quintal de Alice.

Ela tem ficado em casa, meditando, contemplando o tempo e traçando as linhas do sonho com a memória. Pensando nos ancestrais, no mar, no céu e na terra. Tem ficado por lá desde que o kepler enviou a mensagem de que o Jogo deve continuar, desde que conseguiu outra pista enquanto dormia. A nova pista não é um enigma; é explícita e direta, senão definitiva.

Ela se pergunta se os outros Jogadores obtiveram mais pistas. Se algum deles descobriu seu paradeiro. Se um deles está mirando nela com um rifle neste exato momento, a distância, em silêncio e mortal.

— Vai se catar! — grita ela para a escuridão, e sua voz se espalha pela terra árida. Ela pula da rede e anda decidida até a beirada da varanda, mexe os dedos dos pés, estende os braços. — Estou aqui, seus idiotas! Venham me pegar!

Mas ninguém atira.

Alice solta uma risadinha e cospe. Coça a bunda. Observa a luz intensa de sua pista, um farol aceso em sua mente. A koori sabe exatamente o que é: a localização de Baitsakhan, o donghu, a criancinha terrível, a pessoa que quer matar Shari e essa menininha que Alice não para de ver nos sonhos. Alice imagina que a garota seja a Pequena Alice, filha de Shari, mas não entende por que o donghu, ou qualquer outro, iria querer matar a menina. Por que a

Pequena Alice é importante — se ela é importante — permanece um mistério.

Mesmo assim, a Grande Alice vai encontrar Baitsakhan e matá-lo. É assim que ela vai Jogar. Se isso a aproximar de uma das três chaves do Endgame, que seja. Se não, que seja.

— O que tiver que ser será — diz ela, irritada.

Uma estrela cadente cruza o firmamento e some no céu a oeste. Ela dá meia-volta, entra na cabana e puxa a faca cravada na coluna de madeira. Pega o monofone de um velho telefone de teclas, com o cabo anelado e tudo. Digita um número, aproxima o receptor da orelha.

— Ei, Tim. É, é a Alice. Olha, amanhã, antes de amanhecer, eu pego um cargueiro e preciso que você use suas habilidades únicas pra localizar uma pessoa pra mim, tá bom? Já devo ter falado dela alguma vez. A harappaneana. É, ela mesma. Chopra. Indiana. É, é, eu sei que deve ter cem milhões de Chopra naquele país, mas escuta: ela tem entre dezessete e vinte anos, provavelmente mais pra vinte. E tem uma filhinha. Deve ter uns dois ou três anos. E tem mais uma coisa: o nome da criança é Alice. Isso deve restringir um pouco sua busca. É, me liga neste número quando conseguir. Vou ficar olhando as mensagens. Tá bem, Tim. Valeu.

Ela desliga e olha para a mochila na cama. Para o estojo preto de lona cheio de armas.

Precisa se preparar.

E ela disse a seus Estudantes, seus Acólitos:

Dá para sentir.

Tudo o que é bom é apenas uma fachada.

Nada de valor dura.

Se você está com fome, come; e, se está satisfeito, a sensação só faz lembrá-lo de que você vai sentir fome de novo no futuro. Se está com frio, acende uma fogueira, mas o fogo vai morrer, e então o frio volta. Quando se sente sozinho, encontra alguém, mas, em algum momento, quando a pessoa se cansa de você, ou vice-versa, lá está você, sozinho outra vez.

Felicidade, satisfação, contentamento: tudo isso cria um véu fino mas que se espalha de forma convincente por cima do sofrimento. A dor está à espera, sempre, por baixo.

Tudo o que os jovens acham que são e tudo a que se devotam — comida, sexo, entretenimento, bebidas, dinheiro, aventura, jogos — existe para isolá-los do medo.

O medo é a única constante, e é por isso que devemos ouvi-lo.

Abraçá-lo. Preservá-lo. Amá-lo.

A grandeza vem do medo, Estudantes. Vamos usá-lo para lutar.

Vamos usá-lo para vencer.

— S

M.D. XVII



AN LIU

A bordo do HMS Destemido, destróier Tipo 45, canal da Mancha, 50,324, -0,873



Bip.

TREME.

Bip-bip.

TREME.

Bip-bip.

TREMEPISCATREMEPISCA.

— *CHIYOKO!*

An Liu tenta se sentar, mas está preso. Nos pulsos, nos tornozelos e ao longo *TREMEpiscapisca* do peito. Ele olha para a esquerda e para a direita e para a esquerda e para a direita. Está morrendo de dor de cabeça.

Morrendo.

A dor irradia acima do olho direito, contorna a têmpora, passa pela parte de trás do crânio e chega ao pescoço. Ele não se lembra de como chegou ali. Está numa maca de metal, com rodinhas. Vê um equipamento de terapia intravenosa e um carrinho de hospital com um monitor cardíaco e respiratório. *PISCAtremepisca*. Paredes brancas. Teto cinza e baixo. Uma luz intensa e fluorescente. Uma foto emoldurada da rainha Elizabeth. Uma porta oval com uma roda de ferro no centro. Sobre ela, um quatro preto estampado com

estêncil.

Ele sente a sala se mexer e ouve *piscapisca* ouve o ranger.

O sistema de travamento na porta.

A sala se mexe e range na outra direção. Ele está em uma embarcação.

— Ch-Ch-Ch-Chiyoko... — gagueja ele, baixinho.

— Esse é o nome dela, não é? A que foi achatada?

Voz de homem. *TREMEpiscaTREMEpiscapisca*. Vem de algum lugar acima de sua cabeça, fora de seu campo de visão. An ergue o queixo, tenta se libertar das fitas que o prendem à cama. Revira os olhos até que a dor de cabeça seja quase insuportável. Mesmo assim ainda não consegue *TREME* ainda não consegue ver o homem.

— Chiyoko. Eu estava me perguntando.

An ouve o barulho de uma caneta escrevendo no papel.

— Obrigado por finalmente dizer. A coitada foi achatada feito uma panqueca.

Achatada? Do que *TREMETREME* do que *piscapisca* ele está falando?

— N-N-N-Não diga...

— Que foi? Tem alguma coisa na sua boca?

— N-N-N-Não diga o n-n-n-nome dela!

O homem suspira, dá um pequeno passo à frente. An mal vê o topo de sua cabeça. É branco, tem a pele bronzeada, cabelo castanho e desgrenhado, sobrancelhas finas e retas, marcas de expressão profundas na testa. As linhas não são de idade, mas de franzir o cenho. De gritar. De semicerrar os olhos. De ser britânico e sério demais.

An já *tremePISCA* já sabe: Forças Especiais do Reino Unido.

— O-O-O-Onde...

TREMETREMETREMEpiscaTREME. Não tem *TREME* não tem sido tão ruim assim desde *TREMETREMETREME*...

Os tremores não têm sido tão ruins desde que Chiyoko o deixou na cama aquela noite. Sua cabeça está latejando e suas pernas não param de tremer. *TREMEpiscaTREMEpisca*. Ele precisa *piscapiscapiscapiscapisca* vê-la. Isso vai acalmá-lo.

— Garoto inquieto — diz o homem, indo até a lateral da maca —, você quer saber onde está sua namorada, certo?

— S-S-S-S-S...

An empacou no som. Continua falando, a mente e a boca em pane.

— S-S-S-S-S-S-S...

O homem põe a mão no braço dele. Está quente. É mais magro do que An esperava. As mãos são grandes demais para o corpo.

— Eu também tenho perguntas. Mas só vamos conversar quando você se controlar — diz o homem.

Em seguida, vira de costas e apanha uma seringa em uma bandeja próxima. An vê o rótulo de relance: Soro #591566.

— Tente respirar com calma, garoto — pede, puxando a manga do braço esquerdo de An. — É só uma picada.

Não!

TREMEpiscapiscapiscaTREMETREME.

Não!

— Respire com calma agora.

An convulsiona. Sente o líquido injetado invadir o braço em direção ao coração, ao peito, ao pescoço, à cabeça. A dor some. Uma escuridão fria invade o cérebro de An, como as ondas lá fora, ninando a embarcação com delicadeza, para a frente e para trás, para a frente e para trás. An sente o remédio empurrá-lo para baixo

da superfície, para o fundo do oceano. Ele está suspenso. Sem peso. Não *treme*. Seus olhos não *PISCAM*. Tudo está em silêncio, tudo está escuro. Calmo. Tranquilo.

— Consegue falar? — pergunta o homem, sua voz ecoando como se estivesse na mente de An.

— S-Sim — responde An sem muito esforço.

— Que bom. Pode me chamar de Charlie. Qual é seu nome, garoto? An abre os olhos. Os cantos da visão estão embaçados, mas os sentidos estão estranhamente aguçados. Ele sente cada centímetro do corpo.

— Meu nome é An Liang.

— Não, não é. Qual é seu nome?

An tenta virar a cabeça, mas não consegue. Está ainda mais preso. É uma faixa apertando sua cabeça? Ou o efeito do remédio?

— Chang Liu — tenta An outra vez.

— Não, não é. Mais uma mentira, e não vou contar nada sobre Chiyoko. Pode ter certeza.

An começa a falar, mas o homem põe a mão enorme sobre sua boca.

— É sério — continua ele. — Se mentir de novo, a gente acaba por aqui. Sem mais Chiyoko, sem mais você. Entendeu?

Como An não consegue mover a cabeça, não pode acenar, ele arregala os olhos. Sim, ele entende.

— Bom garoto. Agora, qual é seu nome?

— An Liu.

— Melhor. Quanto anos tem?

— Dezesete.

— De onde é?

— China.

- Não brinca! De onde na China?
- Vários lugares. Xi'an foi o último.
- Por que você estava no Stonehenge?

An sente uma cócega no ouvido. O ruído de algo arranhando por perto.

- Para ajudar Chiyoko.
- Fale dessa Chiyoko. Qual é o sobrenome dela?
- Takeda. Ela era a mu.

Pausa.

- A mu?
- É.
- O que é uma mu?
- Não sei bem. Povo antigo. Muito antigo.

An ouve algo arranhando de novo. Descobre o que é. Um polígrafo.

- Ele não está mentindo — diz o homem. — Não sei do que está falando, mas não está mentindo.

An ouve uma vozinha metálica sair de um ponto no ouvido do homem. Tem mais alguém assistindo e escutando. Instruindo Charlie, com suas mãos grandes e testa enrugada.

- O que injetou em mim? — pergunta An.
- Soro ultrassecreto, garoto. Se eu contar mais do que isso, vou ter que matar você. Ainda não é sua vez de perguntar. Quando terminar de responder mais algumas perguntas, aí é sua vez. Fechado?
- Fechado.
- Com o que você estava ajudando Chiyoko no Stonehenge?
- Pegar Chave da Terra.
- O que é a Chave da Terra?
- Peçaço do enigma.
- Que tipo de enigma?

— Enigma do Endgame.
— O que é Endgame?
— Jogo do fim dos tempos.
— E você está jogando?
— Estou.
— Chiyoko também estava?
— Estava.
— Ela era mu?
— Era.
— E você é o quê?
— Shang.
— O que é shang?
— Shang foi pai do meu povo. Shang é meu povo. Shang sou eu. Eu sou shang. Odeio shang.
Charlie faz uma pausa, escreve em um bloco algo que An não vê.
— O que a Chave da Terra faz?
— Não sei. Talvez nada.
— Existem outras chaves?
— Existem. Ela é uma das três.
— A Chave da Terra estava no Stonehenge?
— Acho que sim. Não tenho certeza.
— Cadê as outras duas?
— Não sei. Parte do Jogo.
— Endgame.
— É.
— Quem controla o Jogo?
Mesmo contra sua vontade, An responde.
— Eles. Criadores. Deuses. Eles têm muitos nomes. Um chamado kepler 22b nos contou sobre o Endgame.

O soro, ou o que quer que tenham injetado em An, ativa as sinapses no córtex frontal. É um bom remédio, seja lá o que for.

Charlie segura um retrato em frente ao rosto do shang. É o retrato do homem que fez o anúncio em todas as telas do mundo — TV, celulares, tablets, computadores — após o Stonehenge ter mudado, após aquele feixe de luz ter disparado em direção aos céus.

— Você já viu essa pessoa?

— Não. Espera. Talvez.

— Talvez?

— Sim... sim, já vi. Isso é disfarce. Pode ser kepler 22b. Pode não ser ele, ou ela, ou isso. Pode não ser uma pessoa.

Charlie tira o retrato da frente de An e o substitui por outro, do Stonehenge. Não como era antes, pitoresco, antigo e misterioso, mas como é hoje. Revelado e mudado. Uma torre de pedra, vidro e metal sobrenatural que se eleva a centenas de pés do chão, com as pedras ancestrais que o marcavam espalhadas de qualquer jeito pela base da torre, como se fossem blocos de montar largados por uma criança.

— Fale disso aqui.

An arregala os olhos. A memória que tem do Stonehenge é completamente diferente de qualquer coisa parecida com aquilo.

— Não sei disso. Posso fazer pergunta?

— Você acabou de fazer, mas pode.

— Isso aí é Stonehenge?

— É. Como isso aconteceu?

— Não tenho certeza. Não lembro.

Charlie se reclina.

— Acho que não se lembraria mesmo. Você levou um tiro, lembra?

— Não.

— Na cabeça. Teve uma concussão bem feia. Sorte sua ter uma placa de metal bem aí. Uma placa de metal revestida de kevlar. Que baita precaução.

— Sim. Sorte. Outra pergunta?

— Claro.

— Pode dizer o que aconteceu?

Charlie faz uma pausa, ouve a voz baixa no ponto.

— Não sabemos ao certo. Você levou um tiro, disso nós sabemos. Com um tipo especial de bala que poucas pessoas já viram. Você estava agarrado à ponta de uma corda que conduzia ao corpo de um jovem. Ou ao que sobrou do corpo. Ele explodiu do peito para cima. Só sobraram a parte inferior do tronco e as pernas.

An se lembra. Lá estava o garoto em quem ele amarrara a corda com a bomba. Lá estava o olmeca. Lá estava a cahokiana.

— Sua namorada também, Chiyoko...

— Não diz nome dela. Nome dela é meu agora.

Charlie encara An com aspereza. Os olhos do homem são azuis, depois verdes, e então vermelhos.

“É o remédio”, pensa An. “Bom remédio.”

— Chiyoko — diz Charlie, dando ênfase ao nome, saboreando-o de um modo que machuca An. — Ela estava bem ao seu lado. Uma das pedras caiu em cima dela quando essa coisa debaixo do Stonehenge começou a aparecer. Esmagou os dois terços inferiores do corpo dela e a matou na hora. A gente precisou raspar o chão para tirá-la.

— Mas ela estava do meu lado? — pergunta An, e suas pálpebras tremularam. — Depois de eu levar tiro?

— Estava. Foi ela quem atirou em você?

— Não.

— E quem foi?

- Não sei. Tinha mais dois.
- Esses dois, eles tinham balas de cerâmica e polímero?
- Não tenho certeza. As armas eram brancas, então talvez sim.
- Sabe os nomes deles?
- Sarah Alopay e Jago Tlaloc — responde An, com dificuldade para pronunciar os nomes estrangeiros.
- Eles também estão jogando esse jogo?
- Estão.
- Para quem?

As pálpebras de An tremem outra vez.

— P-P-P-ara as l-l-l-linhagens deles. Ela é cahokiana. Ele é olmeca. A cabeça de An dá um solavanco. Uma nova onda de dor atravessa o bulbo raquidiano. O remédio bom está parando de surtir efeito. Charlie segura outra folha de papel em frente ao rosto de An. Duas imagens de câmeras de segurança.

— Esses dois?

An semicerra os olhos.

— S-S-Sim.

TREME.

— Bom.

Charlie sussurra algo incompreensível em um microfone.

Bip. Bip-bip. Bip. Bip-bip.

O monitor cardíaco. Outros detalhes da sala aos poucos ressurgem para An. Os cantos de sua visão não estão mais embaçados. Ele está voltando à tona, das profundezas do oceano. Está voltando. Assim como antes, ele *TREME.*

— Cadê Ch-Ch-Chiyoko?

— Não posso dizer, camarada.

— Na embarcação?

— Não posso dizer.

— P-P-P-Posso ver?

— Não. A partir de agora, você só tem a mim. Ninguém mais. Só eu e você.

— Ah.

A cabeça de An dá outro solavanco. Os dedos não param de se mexer.

— São-São-São...

A voz de An vai perdendo força. Ele desiste, sussurra.

— O Jogo, você entende...

— Entendo o quê?

— Vocês todos morrem — diz An, tão baixo que Charlie mal ouve.

— O quê? — pergunta Charlie, virando a orelha na direção de An.

— Vocês todos morrem — balbucia An, ainda mais baixo.

Charlie se debruça. Seus rostos estão a menos de meio metro de distância. Charlie franze o cenho, semicerra os olhos. Os de An estão fechados. Sua boca está se abrindo.

— “Vocês todos morrem?” Foi isso que você dis...

An morde com força. De sua boca sai um som de acrílico se quebrando. Isso Charlie consegue ouvir claramente. Então, An expira e, com um sibilar que lembra o de um balão furado, solta o ar. Uma nuvem de gás alaranjado sai de trás de seus dentes e atinge em cheio o rosto de Charlie, que arregala os olhos, começa a lacrimejar e não consegue respirar. Seu rosto queima, a pele toda parece pegar fogo, como se os olhos estivessem derretendo, os pulmões, encolhendo, e ele tomba para a frente, no peito de An. Tudo isso leva 4,56 segundos, e em seguida An reabre os olhos.

— Isso — diz An. — V-V-V-Vocês todos morrem.

An cospe o dente falso, que carregava o veneno ao qual ele levou

anos para ganhar imunidade. O dente faz um barulho ao cair no chão de metal. A vozinha que sai do ponto no ouvido de Charlie está gritando. Dois segundos depois, um alarme soa, reverberando por todo o casco da embarcação. As luzes se apagam. Uma luz vermelha de emergência pisca sem parar.

A sala se mexe e range. Se mexe e range.

“É uma embarcação.”

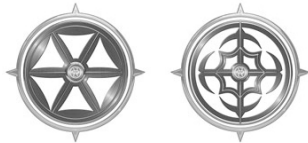
“É uma embarcação, e eu preciso sair dela.”

O futuro é um jogo.

O tempo, uma das regras.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Tizeze Hotel, Adis Abeba, Etiópia



— Sou eu — diz Maccabee Adlai, Jogador da 8ª linhagem, em um discreto microfone sem fio.

Ele fala uma língua que apenas 10 pessoas no mundo todo entendem.

— *Kalla bhajat niboot scree*.

As palavras são intraduzíveis, ancestrais, mas a mulher do outro lado da linha as compreende.

— *Kalla bhajat niboot scree* — responde ela. — Assim, comprovaram suas respectivas identidades. — A linha é segura?

— Acho que sim. Mas quem se importa? O fim está tão perto...

— Os outros podem encontrá-lo.

— Que se danem os outros. Além disso — continua Maccabee, apertando os dedos ao redor do orbe de vidro no bolso —, eu veria se estivessem se aproximando. Escute, Ekaterina. — Maccabee sempre se referiu à mãe pelo primeiro nome, mesmo quando criança. — Preciso de uma coisa.

— É só pedir, meu Jogador.

— Preciso de uma prótese de mão. Mecânica. Titânio. Não importa se tem pele.

— Fundida neurologicamente?

— Se você conseguir isso rápido...
— Depende da ferida. Preciso dar uma olhada para saber.
— Onde? Quando você pode?
Ekaterina pensa.

— Berlim. Dois dias. Amanhã mando uma mensagem com o endereço.

— Ótimo. Escute. A mão não é para mim.

— Está certo.

— Não é para mim, e preciso que você coloque uma coisa nela.
Escondida.

— Está certo.

— Vou mandar as especificações e os códigos pelo botnet criptografado M-N-V-oito-nove.

— Tudo bem.

— Repete — pede ele.

— M-N-V-oito-nove.

— Vai chegar vinte segundos depois do fim da ligação. O nome do arquivo é *dogwood jeer*.

— Entendido.

— A gente se vê em Berlim.

— Sim, meu filho, meu Jogador. *Kalla bhajat niboot scree*.

— *Kalla bhajat niboot scree*.

Maccabee desliga. Faz login em um aplicativo fantasma no celular, ativa-o e aperta o botão enviar. *Dogwood jeer* é enviado. Ele vira o telefone, retira a bateria e a joga na lixeira perto da recepção do hotel. Ao atravessar a loja de presentes, quebra o aparelho ao meio. Vai até um refrigerador cheio de refrigerantes e abre a porta. O frio atinge seu rosto. Ele respira fundo aquele ar gelado. A sensação é boa.

Maccabee estica a mão até o fundo para pegar duas Cocas e larga o telefone, que cai atrás das prateleiras com estalidos.

Paga pelas Cocas e volta para o quarto.

Baitsakhan está no sofá da suíte júnior, sentado na pontinha do assento do sofá, as costas eretas e os olhos fechados. A gaze amarrada no coto do pulso tem manchas escuras de sangue. A mão que sobrou, a direita, está fechada.

Maccabee fecha a porta e diz:

— Trouxe uma Coca para você.

— Não gosto de Coca.

— Claro que não gosta.

— Jalair gostava de Coca.

“Eu preferia Jogar com Jalair”, pensa o nabateu. Ele abre seu refrigerante, produzindo um chiado do gás saindo da lata, e toma um gole. A bebida faz cócegas em sua língua e em sua garganta. É deliciosa.

— Vamos para Berlim, Baits.

Baitsakhan abre os olhos castanho-escuros e olha para Maccabee.

— O vento não me leva para lá, irmão.

— Leva, sim.

— Não. A gente precisa matar o axumita.

— Não, não precisa.

— Precisa, sim.

Maccabee tira o orbe do bolso.

— Para quê? Hilal já está quase morto. Não vai a lugar algum. Além disso, a linhagem dele deve estar esperando, de prontidão. Voltar lá agora seria suicídio. Melhor esperar. Talvez ele morra de qualquer jeito e poupe a gente da viagem.

— Então, quem? A harappaneana? Para vingar Bat e Bold?

Maccabee se aproxima de Baitsakhan e dá um tapinha no coto. Maccabee sabe que dói, mas o donghu não faz nada além de sugar os dentes.

— Ela está longe demais, Baits. Existem outros bem mais próximo, outros que *têm* a Chave da Terra. Outros que estão Jogando de acordo com as regras. Você se lembra do que o orbe mostrou para nós, não lembra?

— Claro. Aquele monumento de pedra. Aquela garota, Sarah, pegando a primeira Chave. É... Você está certo.

“Isso é o mais próximo que ele já chegou de um pedido de desculpas”, pensa Maccabee.

Baitsakhan assente com a cabeça.

— A gente precisa ir atrás dele — continua.

— Que bom que você concorda. Mas vamos por partes. Você precisa consertar esse braço.

— Não quero consertá-lo. Não *preciso* consertá-lo.

Maccabee balança a cabeça.

— Você não quer voltar a usar seu arco? Montar um cavalo e brandir uma espada ao mesmo tempo? Acabar com a vida da harappaneana com as duas mãos, em vez de uma só?

Baitsakhan inclina a cabeça.

— Essas coisas são impossíveis.

— Já ouviu falar em neurofusão? Próteses inteligentes?

Baitsakhan franze o cenho.

— Posso jurar que você e a sua linhagem são de outro século — diz Maccabee. — O que estou querendo dizer é que vamos lhe dar uma mãozinha, digamos assim. *Melhor* do que a que você tinha antes.

Baitsakhan levanta o cotoco.

— Onde essa mágica acontece?

Maccabee abafa o riso.

— Berlim. Daqui a dois dias.

— Tudo bem. E depois?

— Depois a gente usa isto aqui — responde Maccabee, segurando o orbe que o donghu não pode tocar — para encontrar a cahokiana e o olmeca e pegar a Chave da Terra.

Baitsakhan fecha os olhos outra vez e respira fundo.

— Vamos caçar.

— Isso, irmão. Vamos caçar.

— Continuam fortes as especulações sobre o caso Stonehenge, sul da Inglaterra. Há quase uma semana, os moradores das redondezas relataram ter visto, de madrugada, um feixe de luz se projetar ao céu, precedido em alguns segundos por fortes estrondos. Tendo em vista o histórico obscuro do antigo monumento, a população vem atribuindo diversas causas ao acontecimento, desde alienígenas, passando por agências governamentais secretas e até Morlocks, uma espécie de troglodita que vive no subterrâneo. Sim, é exatamente isso o que você ouviu. Vamos agora ouvir a Mills Power, correspondente da Fox News, que está nas redondezas de Amesbury desde que os primeiros relatos foram registrados. Mills?

— Olá, Stephanie.

— Alguma informação sobre o caso?

— A situação está bem caótica. O pitoresco vilarejo está abarrotado de gente. Caminhões do governo não param de chegar e sair, e há muitos helicópteros sobrevoando o local. Uma fonte anônima afirmou que três drones Predator da CIA ou do Serviço Secreto de Inteligência britânico vêm mantendo vigília a grande altitude, vinte e quatro horas por dia. A área inteira foi interditada, e autoridades britânicas, francesas, alemãs e americanas chegaram a cobrir todo o local com o que é basicamente uma gigantesca tenda branca de circo.

— Então, ninguém sabe apontar ao certo a verdadeira causa do suposto feixe de luz?

— Isso mesmo, Stephanie. Mas o feixe não é apenas uma suposição. A Fox News teve acesso a quatro gravações de celulares feitas por pessoas diferentes. Acompanhem as imagens.

— Uau... é a primeira vez que estou vendo...

— Sim. É chocante. Neste, é possível ver o feixe se projetando em direção ao céu, como se saísse de uma área do Stonehenge chamada Pedra do Calcanhar. O mais estranho, no entanto, Stephanie, é que a gravação dos quatro aparelhos foi interrompida no mesmo instante, apesar das tentativas dos cinegrafistas amadores de continuar filmando.

— O Stonehenge é, ou era, uma atração turística, Mills. Alguém, além das pessoas que fizeram essas gravações, estava presente no momento? Testemunhas oculares?

— Como eu disse, tudo está sendo mantido por baixo dos panos por aqui. Literalmente. Há rumores de que algumas pessoas foram detidas pelas autoridades e que algumas delas talvez estejam no HMS Dauntless, destróier da Marinha Imperial que se encontra atualmente no canal da Mancha. A porta-voz da OTAN, claro, não confirma nem nega esses rumores, afirmando que se trata de uma investigação em curso. Quando questionados sobre o que exatamente estão investigando, a resposta-padrão parece ser, abre aspas: acontecimentos inesperados no Stonehenge e arredores. Tudo o que sabemos ao certo é que eles não

querem que as pessoas descubram nada a respeito do que quer que tenha acontecido.

— Sim... Isso é... Isso é óbvio. Muito obrigado, Mills. Por favor, nos mantenha informados.

— Claro, Stephanie.

— Hã, a seguir, na Fox News, a atual crise na Síria, e uma história comovente sobre o local de impacto do meteoro em Al Ain, Emirados Árabes Unidos.

AISSLING KOPP

*Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Saguão de Imigração do Terminal 1,
Queens, Nova York, Estados Unidos*



Aisling Kopp viu o local do impacto durante seu voo de volta, através de uma das janelinhas ovais do avião. A cicatriz negra e oval no meio da cidade, dez vezes mais devastadora do que qualquer fotografia dos ataques terroristas feitos pelo homem, em 2001.

Mas alguma coisa ali estava diferente.

Não que o estrago tivesse sido reparado ou apagado — isso levaria décadas. O que havia mudado foi o centro da cratera, o ponto de impacto. Em vez de cinzas e escombros, havia um ponto branco.

Uma tenda. Exatamente igual à que cobre seja lá o que tenha acontecido ao Stonehenge. Seja lá o que a cahokiana e o olmeca tenham feito com a antiga ruína celta.

Um dos lugares da linhagem *dela*. Um antigo centro de poder La Tène.

Usado. Tomado. E coberto.

Para Aisling, as tendas brancas são como sinais. Os governos estão com medo, não sabem o que está acontecendo, estão tateando no escuro. Se não podem consertar o que aconteceu — os meteoros, o Stonehenge —, vão encobrir os estragos até pelo menos conseguirem entender.

Só que jamais entenderão.

Minutos após o avião fazer uma curva sobre o Queens, ela viu outra coisa. Algo que *queria* ver. Lá, no Broad Channel, na porção de terra que liga a península Rockaway à parte continental do Queens. A casa do seu paizinho. O bangalô azul-turquesa na estrada West 10th, ainda de pé após a queda do meteoro a algumas milhas ao norte, que matou 4.416 almas e feriu o dobro. Se o meteoro não tivesse atingido um cemitério, teria sido muito pior. Os que já estavam mortos suportaram o grosso do impacto.

Aisling ainda está viva. E sua casa permanece de pé.

Por quanto tempo mais, a celta não sabe. Por quanto tempo mais o JFK vai continuar de pé? Ou as tendas brancas do governo? Ou todo o resto?

O Evento está chegando. Aisling sabe quando, mas não onde. Se for nas Filipinas, na Sibéria, na Antártida ou em Madagascar, a casa de madeira do paizinho sobreviverá. Nova York sobreviverá, o JFK sobreviverá.

Mas, se o Evento atingir qualquer lugar do Atlântico Norte, ondas gigantescas vão impactar na costa, levando milhas e milhas de casas. Se o Evento atingir terra firme, se atingir a cidade, sua casa vai ser tomada pelo fogo em questão de segundos.

Ela está convencida de que, onde quer que o Evento se concentre, será um asteroide. Tem que ser. Foi o que viu nas pinturas ancestrais acima do lago Beluiso. O fogo vindo do céu. A morte vinda do céu, assim como a vida e a consciência. Um pedaço gigantesco de ferro e níquel tão antigo quanto a Via Láctea vai se chocar com a Terra e alterar a vida aqui por milênios. Um intruso cósmico de escala massiva. Um assassino.

“É isso que os keplers são. Assassinos.”

“É isso que eu sou também. Em teoria.”

Aisling avança na longa e lenta fila da imigração.

Por que ela não atirou na cahokiana e no olmeca quando teve oportunidade? Talvez tivesse impedido tudo aquilo. Talvez, naquele curto período de tempo, tivesse nas mãos a chave que deteria o Endgame.

Talvez.

Ela deveria ter atirado primeiro e feito perguntas depois.

Foi fraca.

Você precisa ser forte no Endgame, dizia paizinho, antes mesmo de ela se tornar elegível. *Forte em todos os sentidos.*

“Preciso me fortalecer se quiser deter isso”, pensa ela. “Não fraquejarei outra vez.”

— Próximo no trinta e um — anuncia uma indiana de blazer marrom, interrompendo a linha de raciocínio apocalíptica de Aisling.

A mulher tem um olhar simpático, lábios escuros e cabelo preto.

— Obrigada — diz Aisling.

Sorri para a mulher, olha para todas as pessoas naquele lugar enorme, pessoas de todos os cantos do mundo, de todas as formas, tamanhos e cores; ricos ou nem tanto. Ela sempre adorou a área de imigração do JFK por esse motivo. Na maioria dos outros países se vê a predominância de um estereótipo, mas ali, não. Pensar que tudo aquilo vai acabar quase lhe dá náuseas. Que todas aquelas pessoas com trajetórias de vida tão distintas não vão mais sorrir, gargalhar, esperar, respirar ou viver.

“Quando será que vão descobrir?”, pergunta-se ela. “Quando acontecer? Uma fração de segundo antes do fim? Horas antes? Semanas? Meses? Amanhã? Hoje?”

“Hoje. Isso, sim, seria interessante. *Muito* interessante.”

“O governo ia precisar de muitas tendas brancas.”

Aisling chega ao balcão 31. Há apenas uma pessoa na sua frente. Uma afro-americana atlética usando um macacão azul-azul com óculos estilosos de lentes grandes e arredondadas.

— Próximo — chama o oficial.

A mulher cruza a linha vermelha em direção ao balcão e demora 78 segundos para sair.

— Próximo — repete o oficial.

Aisling se aproxima, segurando o passaporte. O oficial tem uns 60 anos, é calvo e usa óculos quadrados. Deve estar contando os dias para a aposentadoria. A celta entrega o passaporte. Está surrado e já foi carimbado dúzias de vezes, mas, para Aisling, ele é novo. Ela o pegou em um lugar secreto na via Fabriano, em Milão, horas antes de ir para o aeroporto Malpensa. Seu paizinho o enviara por um mensageiro 53 horas antes. O nome no passaporte é Deandra Belafonte Cooper, um pseudônimo novo. Deandra nasceu em Cleveland. Já esteve na Turquia, nas Bermudas, na Itália, na França, na Polônia, no Reino Unido, em Israel, na Grécia e no Líbano. Muito bom para uma jovem de 20 anos.

Sim, 20 anos. Se os meteoros tivessem se chocado com a Terra semanas depois, ela não seria mais elegível. Mas Aisling comemorou o aniversário enfurnada naquela caverna. Na verdade, “comemorar” era uma palavra bem generosa para descrever uma refeição de esquilo assado no espeto acompanhada de água mineral gelada da montanha. A celta chegou a se deliciar com alguns cubos de açúcar de sobremesa, além de dar dois goles de um frasco de burbom do Kentucky. Mas não foi nenhuma festa.

— Você já viajou bastante — observa o oficial, folheando o passaporte.

— É, tirei um ano sabático antes de entrar para a faculdade. No fim, foram dois anos — comenta Aisling, remexendo-se desconfortável.

— Voltando para casa?

— Sim. Breezy Point.

— Ah, garota da área.

— É.

Ele passa o passaporte pelo escâner. Larga o livrinho azul. Digita. Parece entediado, porém feliz — a aposentadoria está chegando —, mas, então, suas mãos param por uma fração de segundo sobre as teclas. Ele semicerra os olhos de leve e se empertiga.

Continua digitando.

Ela já está ali há 99 segundos quando ele diz:

— Srta. Cooper, vou ter que lhe pedir que se afaste e vá até meus colegas ali.

Aisling finge preocupação.

— Algum problema com o passaporte?

— Não, não é isso.

— Pode me devolver, então?

— Infelizmente, não. Agora, por favor — pede ele, levantando uma das mãos e tocando a coronha da pistola em seu coldre com a outra.

— Vá até ali.

Aisling já os avista pelo canto do olho. Dois homens, ambos fardados e armados com fuzis M4 e pistolas de serviço Colt, um deles com um enorme pastor-alemão encoleirado e arfando, feliz.

— Estou sendo presa?

O oficial abre a presilha do coldre, mas não saca a arma. Aisling fica imaginando se este é o momento mais emocionante dos 20 anos de carreira daquele homem como oficial de imigração.

— Senhorita, não me faça pedir outra vez. Por favor, vá até meus

colegas.

Aisling levanta as mãos e arregala os olhos, forçando-se a lacrimejar, da forma como Deandra Belafonte Cooper, a viajante do mundo, e não Jogadora, faria nessa situação. Assustada e fragilizada.

Aisling se vira e caminha, hesitante, na direção dos homens, que não compram o teatrinho. Na verdade, dão meio passo atrás. O homem que segura a coleira sussurra um comando para o cachorro, que se posiciona. As orelhas do cão ficam em pé, a cauda se estica, os pelos do pescoço se arrepiam. O outro homem mira o rifle e diz: — Por ali. Você na frente. Precisamos ver suas mãos, mas não faça cena.

Aisling acaba com seu showzinho. Vira-se, põe as mãos às costas, logo abaixo da mochila, e engancha os dedões.

— Assim? — pergunta.

— Assim. Ande reto. Ao fim do salão há uma porta marcada como E-um-um-sete. Ela vai se abrir quando você chegar lá.

— Posso fazer uma pergunta?

— Não, senhorita, não pode. Agora, vá.

Ela anda.

E, no caminho, Aisling se pergunta se também vão colocá-la sob uma tenda branca.

- Tango Whiskey X-Ray, aqui é Hotel Lima, câmbio.
- Tango Whiskey X-Ray, estamos ouvindo.
- Hotel Lima confirma identidades dos Falcões da Noite Um e Dois. Boa noite. Repetindo, boa noite. Câmbio.
- Entendido, Hotel Lima. Boa noite. Protocolo?
- Protocolo Captura do Fantasma. Câmbio.
- Entendido Captura do Fantasma. Equipes Um, Dois e Três em posição. Temos visão?
- Visão operante. Op em zero-quatro-cinco-cinco Zulu.
- Op em zero-quatro-cinco-cinco Zulu, entendido. Nós nos vemos do outro lado.
- Entendido, Tango Whiskey X-Ray. Hotel Lima, desligo.



JAGO TLALOC, SARAH ALOPAY

Crowne Plaza Hotel, Suíte 438, Kensington, Londres, Inglaterra



Sintonizada no noticiário, a TV ficou ligada o dia todo em segundo plano, enquanto Jago conversa com Renzo para acertar o transporte. Sarah guarda as coisas. Não que tenha muito o que guardar. Depois de combinar tudo com Renzo, Jago revisa o plano de fuga de emergência, caso seja necessário. O plano que atravessa o sistema de esgoto e os túneis do metrô nas proximidades. Sarah ouve tudo, mas Jago percebe que ela não está prestando atenção. Eles comem de novo no Burger King — desta vez, café da manhã, saboreando cada mordida gordurosa e salgada. O Evento está chegando. Os dias estão contados para as delícias desse tipo de fast-food. Sarah medita na banheira, tenta não chorar por causa de Christopher ou por ter causado o fim do mundo. E, por um milagre, consegue. Jago se exercita na sala. Faz três séries de 100 flexões, três séries de 250 abdominais e três séries de 500 polichinelos. Após meditar, Sarah limpa as armas de plástico e cerâmica. Não faz ideia de quem as confeccionou, mas são idênticas à pistola SIG Pro 2022 em tudo, menos material, cor, peso e capacidade do carregador. Quando termina, põe uma do seu lado da cama e a outra no lado de Jago. A dele e a dela. Quase brinca dizendo que deveriam mandar gravar as iniciais dos dois, mas não está no clima para piadas. Cada pistola

tem 16 cápsulas, além de um cartucho com mais 17. Sarah disparou uma vez no Stonehenge, matando Christopher e acertando An, o que também deve ter sido fatal. Jago deu um tiro que destruiu a cabeça de Chiyoko. Fora os próprios corpos, essas são suas únicas armas.

A menos que se possa contar a Chave da Terra como arma, o que é perfeitamente plausível. Ela está no meio da mesinha de centro. Pequena e, ao que parece, inofensiva. O gatilho para o fim do mundo. O noticiário na TV é da BBC. Todo o dia é a mesma coisa. Os meteoros, o mistério no Stonehenge, os meteoros, o mistério no Stonehenge, os meteoros, o mistério no Stonehenge. Pontilhados aqui e ali por algumas coisas na Síria, no Congo, na Letônia e em Myanmar, além da crise da economia mundial, que vem cambaleando por causa de um novo tipo de pânico financeiro, que, como Sarah e Jago sabem, é resultado do Endgame. Mas os engravatados de Wall Street não sabem. Pelo menos, ainda não. Os meteoros e o mistério no Stonehenge. Guerras, crise financeira. O noticiário.

— Nada disso vai importar quando acontecer — diz Sarah, no comecinho da noite.

— Tem razão. Nada.

O intervalo. Uma propaganda local de concessionária.

— Acho que não vou sentir falta de algumas coisas — comenta Sarah. Talvez esteja, sim, no clima para brincadeiras.

Jago deveria ficar feliz com isso. Mas o olmeca apenas olha para a TV.

— Não sei. Acho que vou sentir falta de tudo.

Sarah olha fixamente para a Chave da Terra. Foi ela quem abriu... Não. Decidiu parar de se culpar. Só estava Jogando. Não foi ela

quem criou as regras. Sarah se senta na beirada da cama, as mãos firmes no colchão, os cotovelos travados.

— O que você acha que vai ser, Jago?

— Não sei. Você se lembra do que o Kepler 22b mostrou. A imagem da Terra...

— Queimada. Escura. Cinza, marrom e vermelha.

— *Sí.*

— Horrível...

— Será que é tecnologia alienígena? Um dos amigos de Kepler aperta um botão lá no planeta deles e, *puff!*, a Terra se ferra.

— Não. Deve ser mais terrível do que isso. Mais... mais como um *show*.

Jago pega o controle e desliga a TV.

— Não importa o que aconteça, não quero pensar nisso agora.

Sarah olha para ele e estende a mão. O olmeca a segura, se senta ao lado dela na cama e a abraça.

— Não quero ficar sozinha, Jago.

— Você não vai ficar, Alopay.

— Ainda mais depois do que aconteceu no Stonehenge.

— Você não vai ficar sozinha.

Eles se jogam de costas.

— Vamos embora amanhã, como planejamos. Vamos encontrar a Chave do Céu. Continuar Jogando.

— É — diz ela, sem convicção. — Está bem.

Jago vira para si o rosto de Sarah com delicadeza e a beija.

— A gente pode fazer isso, Sarah. Juntos, a gente pode fazer isso.

— Cala a boca.

Ela também o beija. Sente os diamantes nos dentes dele. Lambe-os, mordisca o lábio inferior do olmeca, sente o cheiro de seu hálito.

Qualquer coisa para esquecer.

Eles ficam juntos, e Sarah não menciona "Jogar", "Chave da Terra", "Chave do Céu", "Endgame" ou "Christopher" pelo resto da noite.

Simplesmente abraça Jago e sorri, toca-o e sorri, sente-o e sorri.

Ela adormece às 11:37 p.m.

Jago, não.

Às 4:58 a.m. está sentado na cama. Imóvel. No escuro. À esquerda, duas janelas dão vista para um pátio estreito. As persianas estão abertas e a luz ambiente inunda a janela. É suficiente para Jago conseguir enxergar. Já está vestido. Sarah também. Jago observa-a dormir. A respiração é lenta e constante.

A cahokiana.

Ele tenta se lembrar de uma história que seu bisavô, Xehalór Tlaloc, lhe contou sobre uma batalha lendária entre os humanos e os Deuses do Céu que ocorreu há centenas de anos. Uma batalha que os humanos, que, segundo Xehalór, nem tinham armas à disposição, de algum jeito conseguiram vencer.

4:59.

Se ele e Sarah querem sobreviver, precisarão derrotar os Deuses do Céu uma 2ª vez. Mas como os humanos conseguiram? Como os humanos, com lanças, arcos, espadas e facas, derrotaram um exército dos Criadores? Como?

5:00.

Como?

O ar muda. Os pelos da nuca de Jago se arrepiam, e ele vira a cabeça na direção da porta. A fresta de luz que vem do corredor continua acesa. Jago olha para ela por vários segundos. Em seguida, ela se apaga.

Ele pega a pistola na mesinha de cabeceira e cutuca Sarah com o

cotovelo pontudo. Ela acorda de olhos arregalados com Jago tapando sua boca com a mão. Os olhos dele dizem: “Tem alguém vindo.”

Sarah desliza para o chão. Pega a pistola e, em silêncio, a carrega. Rola para debaixo da cama. Jago repete o movimento.

— Jogador? — sussurra Sarah.

— Não sei.

Então, o olmeça se lembra. Usando o queixo, ele aponta para o centro do quarto. A Chave da Terra ainda está na mesinha!

— *Merda* — diz Sarah.

Antes que Jago consiga impedi-la, Sarah sai de seu esconderijo debaixo da cama e se ajoelha, mas então fica paralisada. Jago espia por trás das pernas de Sarah. Lá fora, na abertura da janela, duas cordas táticas balançam.

— *La joda!* — sussurra Jago.

E a porta se abre com uma batida. Em fila indiana, quatro homens em formação escalonada invadem a sala de estar ao lado do quarto. Todos de preto, de capacetes e óculos de visão noturna, com fuzis de assalto FN F2000 de aparência futurista. No mesmo instante, ouve-se um baque no lado de fora, e a janela fica toda trincada. Imediatamente, dois homens descem as cordas e chutam o vidro, que se estilhaça para dentro do cômodo; há uma chuva de cacos no chão. Os homens se balançam, pulam ali dentro e caem bem em frente a Sarah, que está de cócoras, segurando a arma na altura do rosto do comandante. Ela hesita na hora de atirar e se odeia por isso.

Mas seus sentidos estão aguçados, e ela percebe que os rifles, onde normalmente estaria o lançador de granadas, têm um acessório acoplado.

— Não se mexa — ordena o comandante, com um sotaque britânico.

— Só largue a arma.

— Cadê o outro? — pergunta o comandante, que entrou pela porta.

— Colocando os óculos de visão térmica — responde um dos homens atrás dele. — Ali...

Pop-pop!

Jago atira e rola para a direita, afastando-se de Sarah. Os tiros acertam as pernas do homem que trocou os óculos. Ele usa caneleiras, mas Jago resolveu arriscar, e as balas atravessam carne e osso logo acima dos pés do homem. Ele cai no chão e grita. Nenhum dos outros o ajuda. Em vez disso, começam a atirar.

Mas não balas.

Sarah, que até então estava agachada, dá um pulo, cola os joelhos no peito, e sua cabeça quase toca o teto. Dois dardos passam por baixo dela. *Fup-fup*. Acertam a parede.

Fup-fup-fup-fup-fup. Jago também está de pé. Arranca um abajur de metal da cabeceira da cama e avança, rodopiando, abaixando-se e girando. Quatro dardos atravessam sua camisa, um 5º raspa o cabelo, mas nenhum atinge seu corpo.

O 6º dardo retine no abajur de metal.

— Rede! — exclama o comandante que entrou pela janela.

O homem atrás dele dispara uma arma que parece um pequeno lança-rojão. Uma bolha negra cresce em direção a Sarah. Ela atira duas vezes e acerta duas das esferas de metal que dão peso à rede e a impulsionam, mas é inútil. A rede continua se aproximando.

Do chão, Jago atira o abajur na direção de Sarah. A rede acerta o objeto, e a malha o envolve como um punho. Sarah cai no chão, desviando do abajur emaranhado. Então, os Jogadores avançam juntos, atirando ao mesmo tempo, contorcendo os corpos, tornando-

se alvos difíceis para os atiradores de dardos.

Ou melhor, *impossíveis*.

Jago atira para o outro lado da sala, na direção dos homens que atacam Sarah. Ele calcula o ângulo exato para arrancar os óculos de visão noturna do rosto deles sem matá-los. A cahokiana também atira para o outro lado da sala, na direção do homem diante de Jago. Acerta dois acessórios da arma que dispara dardos instalada nos rifles, e também atinge em cheio o colete à prova de balas de um dos homens. E, com o 5º tiro, acerta a TV do outro lado do cômodo, que explode em uma chuva de faíscas alaranjadas, azuis e verdes. Os homens permanecem parados.

— Podem matar! — grita um deles.

Quando o primeiro soldado começa a atirar balas, Jago se ajoelha. Meia dúzia de munições 5,56 x 45 milímetros passa zunindo acima da cabeça do olmeca, que bate com força o cano da pistola na virilha do homem. Em seguida, atira duas vezes nos homens atrás do comandante e acerta a mão de um e o ombro de outro. Depois, estica o braço e puxa uma granada do colete de um deles. Pelo formato e pelo peso, percebe que é uma granada de luz.

Enquanto isso, Sarah avança em direção aos dois homens perto dela. Um dispara uma rajada de tiros, da qual ela se esquivava pulando da janela quebrada.

A cahokiana pega uma das cordas e desliza por seis pés pelo lado de fora do prédio. Com a outra mão, encaixa a pistola na cintura da calça. Enquanto desliza, ela pega a ponta solta da corda e a enrola no pé. Estica o braço, pega a outra corda e amarra no outro pé. Então, solta as mãos e balança para trás. Encosta o queixo no peito e expelle todo o ar dos pulmões ao bater de costas na parede do prédio. Sente a arma se soltar. Está de cabeça para baixo, como um

equilibrista na corda bamba, as cordas e os pés flexionados impedindo que ela caia de cabeça de uma altura de três andares. Ela ouve o estalido da arma caindo no chão do pátio e segura a parte de trás dos tornozelos, puxa as cordas e sobe, de modo que seus pés ficam polegadas abaixo do parapeito da janela.

Jago vê Sarah se jogar da janela e não se preocupa com a cahokiana, rápida como um raio. Fecha os olhos e atira a granada de luz na parede oposta.

O quarto se ilumina, e um barulho alto ecoa dentro e fora dele, invadindo a madrugada londrina, ricocheteando em prédios e ganhando a rua e o céu. Jago se levanta e dá uma coronhada na nuca do comandante, que cai como um saco de batatas. Jago percebe que o homem em quem atirou ainda está no chão, só que agora está mirando o rifle. O olmeca dá uma pirueta em volta do soldado aturdido mais próximo, agarra-o pelos ombros e se esconde atrás dele, no momento em que o soldado deitado atira. Duas rajadas rápidas. Mas todas as balas atingem o colete de kevlar do soldado feito de escudo. Jago pula para o lado, jogando o homem na mesinha. Ele já estava inconsciente por causa do impacto dos tiros.

A Chave da Terra rola pela mesa e para, balançando próximo da borda, como se não quisesse cair.

Jago está prestes a girar e ajudar Sarah quando uma faca brilha em meio à nuvem de fumaça. Acerta Jago perto da mão direita, a que segura a arma, fazendo um corte profundo de um lado a outro do pulso. A pistola cai e quica no pé do olmeca. A faca ataca por baixo e quase acerta o Jogador, que recua para desviar e se inclina tanto que precisa colocar as mãos para trás para não cair. Uma delas pousa na superfície fria da mesinha de centro; a outra, na perna

musculosa do soldado que tomou uma dúzia de tiros à queimadura nas costas. Neste momento, Jago sente a faca táctica na coxa do homem. Ele a puxa, se vira e se reequilibra. O soldado armado com a faca sai da nuvem de fumaça pronto para lutar.

Jago planta os pés no chão e, com a mão livre, protege a garganta. O homem, em meio à névoa, dá uma investida. Jago esquiva, e a lâmina ágil passa ao longo do antebraço esquerdo, cortando a camisa, mas errando o corpo.

O ângulo de ataque permite que Jago conduza o homem mais para o lado. O olmeça larga a faca, dá um passo à frente, pega o braço do adversário com a mão esquerda, um pouco acima do cotovelo; e, com a outra, segura o pulso do oponente. Então, com muita força, empurra o braço para um lado e puxa o pulso para outro, ao mesmo tempo, quebrando o cotovelo do inimigo. O homem grita, e Jago sente os tendões soltarem a faca, que cai, quicando devido ao peso do cabo. Jago chuta o calcanhar e acerta a ponta do cabo, por baixo. A faca faz o caminho inverso e sobe de volta. O olmeça pega-a no ar depois de soltar o pulso do homem.

Assim que Jago segura a faca, o soldado acerta uma cabeçada em sua testa. O golpe machuca, ainda mais porque o homem permanece de capacete.

Se Jago realmente se importasse com a dor, teria sido um bom golpe.

Mas não se importa.

O olmeça leva a mão esquerda à nuca do soldado e corta sua garganta em um movimento rápido. Sangue quente espirra na mão de Jago, que dá um passo para trás enquanto o homem morre.

Enquanto Jago luta, os dois soldados encarregados de capturar Sarah se recuperam do efeito da granada de luz. Trocam um olhar,

depois se voltam para a janela. Eles miram os rifles e vão até o parapeito da janela. As armas balançam de um lado para outro, e eles olham de um lado para outro, mas não encontram seu alvo. Então, um inspeciona acima e outro, abaixo.

Sarah aguarda. Ainda pendurada de cabeça para baixo, suspende o corpo e pega o soldado desavisado pela gola da camisa e o puxa com força. O homem cai da janela e grita durante toda a queda, então se ouve um som nauseante, e depois silêncio. Sarah olha para cima sabendo que o outro soldado continua lá. O olhar dos dois se encontra. Ele puxa o gatilho e dispara descontroladamente.

Fup-fup-fup-fup-fup! Uma rajada é disparada, mas, como Sarah ainda está balançando, o soldado erra o alvo, as balas fazendo sons estridentes como os de estalinhos no concreto e no metal do pátio. Ele mira de novo, e desta vez foca em Sarah, que mantém os olhos abertos. Christopher estava de olhos abertos. Ela ficará de olhos abertos também.

Mas então o homem tomba para a frente devagar e cai do prédio, com uma faca enfiada na nuca até o punhal.

— Tudo bem por aí? — pergunta Jago, de dentro do quarto, o corpo ainda na posição de ataque.

— Tudo!

— Tem mais um.

Jago se vira para o soldado ferido no chão.

— Canto do Galo! Repito, canto do Galo! — grita o homem.

Por instinto, Jago se joga no chão quando algo vindo de fora atravessa o quarto e, infelizmente para o soldado, acerta-o em cheio na cabeça, que explode.

— Atirador de elite! — grita Sarah do lado de fora.

— Já estou indo! — grita Jago.

Sarah é um alvo fácil. Acerta a posição dos pés e se deixa cair, a corda correndo pelos tornozelos e por baixo dos calcanhares. Pouco antes de chegar ao chão, ela flexiona os pés e estica os braços na direção da cabeça. Então, diminui a velocidade. As mãos tocam o chão. Com chutes, Sarah se livra das cordas, estica o corpo e fica de ponta-cabeça com as mãos no chão em uma posição perfeita. Está a salvo do atirador de elite. No quarto acima, Jago lança mais duas granadas de luz. Elas fazem barulho, e o olmeca não ouve nada enquanto salta a mesinha de centro e pega a Chave da Terra. Três balas explodem logo atrás dele, que avança depressa, só faltando alguns metros. A mesinha recebe mais três disparos. Um metro. Uma bala passa zunindo a centímetros de sua cabeça. “Que se dane!”

Jago se aproxima da janela, grita:

— Pega!

E joga a Chave da Terra. Em seguida, mergulha dela e se segura a uma das cordas com as duas mãos. Vindos da direção norte-nordeste, mais disparos do franco-atirador atingem a parede exterior do prédio. Suas mãos queimam. Sangram. Ele gira, põe os pés na parede e para. O atirador perdeu a mira e não está mais disparando. Jago amarra a corda abaixo do traseiro e desce de rapel os últimos seis metros até o chão.

— Pega você — retruca Sarah.

O olmeca se vira bem a tempo de segurar um F2000 que a cahokiana joga em sua direção. Ela bate nas mãos ensanguentadas de Jago, que não se importa com a dor. Ele gosta.

Está Jogando.

Sarah se abaixa para pegar o outro rifle e a pistola que caiu da cintura da calça. Jago puxa a faca da nuca do soldado. Sarah tira

duas granadas de luz de um dos homens. Jago arranca uma lata de spray do quadril do mesmo soldado, junto com uma mochila não muito maior do que uma bola de beisebol.

— O que é isso? — pergunta Sarah, semicerrando os olhos na direção da lata.

— C4 gaseificado — responde Jago, quase sem pensar.

— Uau. Nunca mexi com isso. E você?

— Claro.

— Cápsulas explosivas na mochila?

Jago olha.

— *Sí.*

— Ótimo. Agora, vamos sair daqui.

Jago assente.

— Pegou a Chave da Terra?

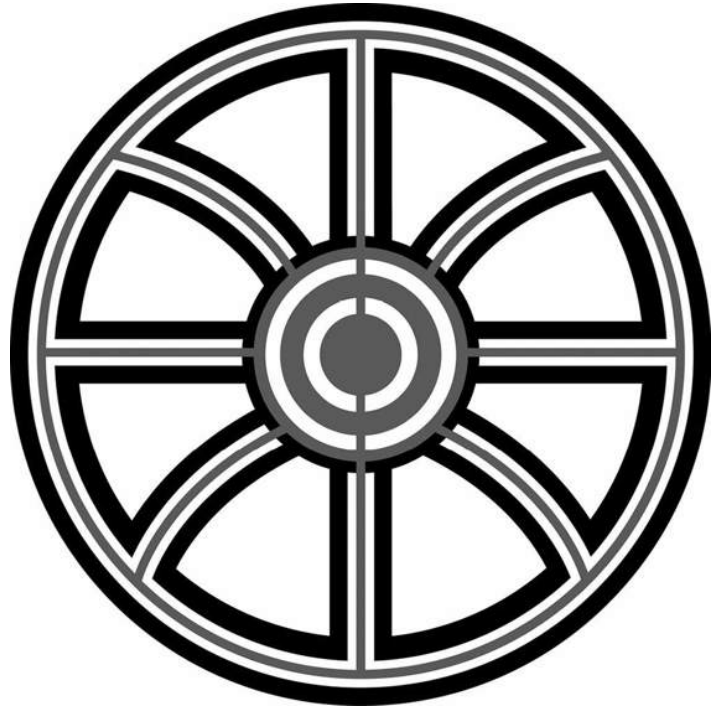
Sarah dá palmadas em uma pequena protuberância em um bolso com zíper.

— Bom lançamento — comenta ela.

Sem mais nenhuma palavra, os dois saem em disparada.

Alguns segundos depois, Jago aponta, e Sarah vê. Uma área aberta dos trilhos do metrô para as linhas District e Circle de Londres.

Saindo da lateral do hotel, eles chegam lá em 15,8 segundos, e mais 7,3 segundos depois se encontram isolados, na segurança do escuro dos túneis. Enquanto tateiam no breu, a imagem de Christopher se infiltra na mente de Sarah, a cabeça explodindo, seguida pelo corpo. À força, ela tenta afastar a imagem e consegue. Correr, lutar, jogar ajudam em pelo menos uma coisa: esquecer.



iii

ALICE ULAPALA

CMA CGM Jules Verne, Cabine de passageiro, indo de Darwin a Kuala Lumpur, Malásia



Alice detesta camas, mas ama redes, especialmente em navios, então pendurou a sua na extensão da cabine apertada. Refestelando-se, deixa que as ondas do mar a balancem. Ela atira a faca no ar, que gira bem acima de sua cabeça, e a pega. Atira e pega. Atira e pega. Um deslize, e a faca pode cair no olho, cravar no cérebro.

Alice não comete deslizes.

Ela não está pensando em muita coisa. Só na faca e em matar Baitsakhan assim que o encontrar.

E no medo estampado no rosto da Pequena Alice. A jovem já a viu nos sonhos tantas vezes que a imagem está gravada em sua consciência.

A Pequena Alice.

Gritando.

O que há de tão importante nessa menina que ela nunca conheceu?

Por que Alice se preocupa com ela? Sonha com ela?

“Shari é gente boa, é isso. Eu também. Os outros são todos uns desgraçados, então que se fodam.”

O telefone via satélite toca. Ela o pega e o atende.

— Ei, é o Tim? É, é. Beleza. Que bom! E você falou com o primo Willey em K-L, né? Ótimo. Aham. Aham. Não, nada disso. Só minhas lâminas, Tim, tô falando. Você me conhece. Coisa de purista. Ah, beleza, tá bom. Tem razão. Todos esses Jogadores desgraçados estão armados até os dentes, verdade. Então só quero as pequenas e de ponta oca. É. É. Escuta, alguma novidade sobre a pedra? Alguém já sabe onde ela vai bater? Por que quando bater, a sua Alice aqui não vai querer nem passar perto. É, você também? Não diga!

Alice atira a faca acima da cabeça. A arma dá nove voltas, e ela a segura entre o indicador e o polegar. Atira outra vez.

— Teve alguma sorte com a Shari? Ah, é? E quando é que você ia me falar, seu imbecil? É melhor voltar pra lá e botar esse rabo para trabalhar, Tim. Bem, o que é, então?

Alice segura a faca pelo cabo e se inclina tão para fora da rede que pensa estar prestes a cair, mas não cai. Ela joga uma das pernas para o outro lado e fica em perfeito equilíbrio. Então, risca um número na parede. 91-8166449301.

— Valeu, Tim. Não vai morrer antes de ver tudo desmoronar, hein? Vai ser uma visão e tanto. É, até mais, colega.

Ela aperta o botão de falar outra vez, se aconchega na rede, liga para o número de Shari.

Chama 12 vezes, ninguém atende.

Ela liga outra vez.

Chama 12 vezes, ninguém atende.

Ela liga outra vez.

Chama 12 vezes, ninguém atende.

Ela liga sem parar e vai continuar ligando até que alguém atenda.

Porque tem uma coisa muito importante para contar à

harappaneana.

Uma coisa muito importante mesmo.

SHARI CHOPRA E OS LÍDERES DA LINHAGEM HARAPPANEANA

Salão de Banquetes da Boa Sorte, Gangtok, Sikkim, Índia



Estão todos aqui.

Shari e Jamal, Paru e Ana, Char e Chalgundi, Sera e Pim, Pravheet e Una, Samuel e Yali, Peetee e Julu, Varj e Huma, Himat e Hail, Chipper e Ghala, Boort e Helena, Jovinderpihainu, Ghar, Viralla, Gup, Brundini, Chem e até Quali, carregando a bebê Jessica, de três semanas, enrolada em tecidos de linho vermelhos e azul-turquesa. As outras crianças também estão aqui, mais de 50; são muitas para dizer todos os nomes. Elas têm de dois a 17 anos, incluindo a Pequena Alice. Estão brincando e cuidando uns dos outros no salão ao lado, e no jardim de pedras adiante, deixando os adultos sozinhos, conforme foram mandados. Há dezessete criados, que também atuam como seguranças, além de 23 pessoas que são apenas seguranças, discretamente armados, espalhados por todo o salão.

Há mais de três horas reunidos, eles comem, tomam suco, *chai*, café e *lassis* — os harappaneanos nunca ingerem bebida alcoólica. Os cheiros de curry e coentro, lentilhas e pão, cúrcuma, creme e óleo fervido, limão, alho e cebolas, se espalham pelo ar, junto com o odor marcante e inebriante de corpos, suor, canela e água de rosas

passada atrás das orelhas e nos decotes.

Todos conversam ao mesmo tempo.

Durante três horas todos foram educados e respeitosos — procurando saber das novidades uns dos outros, trocando gentilezas, a familiaridade das relações próximas.

Mas há 16 minutos a discussão começou.

— A linhagem harappaneana não pode ficar à margem — diz Peetee.

Aos 44 anos, é o mais alto do clã e treinava Jogadores em criptografia. Tem olhos escuros e olheiras que transmitem tristeza, além do cabelo pintado com hena, que transmite vaidade.

Ex-Jogador solteirão de 53 anos que mora em Colombo e lutou contra os tâmeis só para se distrair, Gup assente com a cabeça e diz:

— Ainda mais agora, que o Endgame está em curso. Qual é o sentido de nossa Jogadora se esconder? Estamos cambaleando no precipício da... da... da... bem, se não da destruição, com certeza de uma mudança de maré para a humanidade, pelo menos. O Evento vai cuidar disso.

— A Jogadora tem seus motivos — rebate Julu, uma das tias de Shari. Ela fala sem tirar os olhos das mãos, que com frequência manuseiam um *japamala* vermelho.

— Motivos? — perguntam de pronto vários deles ao mesmo tempo.

— *Motivos?*

— E que motivo poderia ser? — pergunta uma voz feminina estrondosa do outro lado da mesa. — Eu exijo saber. Porque me parece que ela fugiu ao ver a primeira gota de sangue.

A voz é da ex-Jogadora Helena, de 66 anos, a 2ª mais respeitada dos últimos 208 anos. Ela é atarracada, roliça, forte e, mesmo com a idade avançada, ainda é rápida e ágil.

— Um *dedo*? Eu teria dado um olho, um pulmão e uma perna antes

de voltar correndo para casa. Teria dado um braço, a audição e a língua! Não, eu teria dado *tudo*! Não voltaria para casa por motivo *algum*, a não ser a morte!

Boort, seu marido há 46 anos, estende a mão e dá tapinhas em seu braço. Eles se casaram ao bater da meia-noite no dia em que ela se tornou inelegível.

— Calma, Helena.

— *Aand mat kha!* — exclama ela, afastando a mão de Boort e então apontando o dedo para Shari. — Aquela... aquela... aquela *garota* desistiu! Ela desistiu. Nem chegou a matar alguém durante o treinamento! Você precisa se esforçar para evitar essa obrigação consagrada pelo tempo. Mais esforço do que ela faz para Jogar. Eu matei trinta antes de ficar inelegível. E ela? Não! Ela é *boa* demais para matar! Imagina! Uma Jogadora do Endgame. Uma Jogadora do Endgame que por acaso também é *mãe*. Dá para acreditar? É nisso que estamos depositando nossas esperanças. Em uma mulher covarde e fraca.

Silêncio no salão. As palavras de Helena são como uma rajada de tiros, da qual todos se protegem, sem coragem de erguer a cabeça. Shari, por sua vez, não se abala. Endireita o corpo e escuta tudo com atenção. Encarou todos que se pronunciaram e agora está fitando Helena. Seu olhar é calmo e confiante. Apesar da raiva que sente de Helena, Shari a ama como se fosse alguém da família. Ama todas essas pessoas.

A expressão de Shari irrita Helena, que a confunde com insolência.

— Não me encare deste jeito, Jogadora.

Shari inclina a cabeça, como que para se desculpar, mas permanece em silêncio. Então, dirige o olhar para o salão das crianças e vê de relance a calça rosa-shocking da Pequena Alice entre braços e

pernas de crianças zanzando. Por baixo da mesa, Jamal aperta o joelho de Shari, como faria se estivessem a sós no quintal de sua casa, assistindo ao pôr do sol.

— Helena, talvez você tenha razão, mas não adianta nada comparar Shari Chopra a você ou a qualquer outro Jogador.

Quem fala é Jovinderpihainu, um antigo Jogador e o mais velho membro da linhagem harappaneana. Ele tem 94 anos e é tão incisivo quanto era aos 44, ou até aos 24. Nunca foi Jogador, mas seu irmão e sua irmã foram, ambos antes de Helena. É baixinho e está encolhido nas túnicas alaranjadas, a pele tão encarquilhada e vincada quanto o tecido.

— Shari escolheu um caminho diferente. Ela sempre foi assim. Não devemos questionar suas atitudes.

— Mas *eu* estou questionando, Jov! — insiste Helena.

É assim que todos o chamam, menos as crianças, que o chamam de Feliz. Elas amam seus sorrisos, quase desdentados, seus últimos tufos de cabelo grisalho e desgrenhado. Desde que o Endgame começou, ele deixou de rir tanto. As crianças se perguntam o porquê.

Jov levanta a mão, indicação familiar e clara de que já ouviu o bastante.

— Vou repetir pela última vez: isso não lhe diz respeito, Helena — declara ele.

Helena cruza os braços. Boort sussurra algumas palavras reconfortantes no ouvido da esposa, mas ela não parece ter escutado uma palavra.

— Talvez devêssemos perguntar ao pai da Shari, não? — continua Jov. — Paru, o que diz? Sua filha tomou um caminho estranho no Jogo. Tem alguma ideia de por que isso aconteceu?

Paru limpa a garganta.

— É verdade que minha filha não é uma assassina por natureza. Não sei bem se eu teria sido muito diferente, caso houvesse sido escolhido no passado. Mas, embora Shari não seja a mais sanguinária de nós...

Ele é interrompido por risadinhas aqui e ali.

— ... uma coisa eu digo com confiança: Shari é a alma mais compassiva neste salão, e nisso incluo o senhor, Jov. Com todo o respeito.

Jov assente, lentamente.

Paru respira fundo, tentando retribuir o olhar a todos os que o encaram.

— A compaixão pode não parecer uma arma adequada para o Endgame. Não é dura como um punho, afiada como uma espada ou rápida como uma bala. Não avança em linha reta para matar. Não é letal, mas pode ser feroz. Disso eu sei. Se Shari sobreviver e, de alguma forma, vencer, melhor. O novo mundo dos homens vai precisar de compaixão tanto quanto de engenhosidade e astúcia. Talvez até mais, se esta abençoada Terra ficar tão destruída quanto acreditamos que ficará. Perguntem a si mesmos, meus familiares: se os harappaneanos herdarem o que sobrar, vocês vão preferir que nosso campeão seja um matador impiedoso ou alguém que dominou o próprio medo e encontrou o coração? Alguém capaz de ensinar aos discípulos os caminhos da compaixão em vez dos da violência?

— Obrigado, Paru — diz Jov. — Sábias palavras. Mas eu me pergunto se...

— Mas como ela vai vencer se está aqui, e não lá fora, atrás da Chave do Céu? — interrompe uma voz calma, mas clara.

É Pravheet, bastante jovial, apesar dos 59 anos, talvez o membro

mais respeitado da linhagem, mais até do que Jov. Era ele o Jogador durante um falso começo do Endgame, um dos três únicos começos em falso da história. O infame jogo do Abismo perpetrado pela Linhagem Zero, em 1972. Foi ele quem descobriu toda a verdade, mas só após ter matado quatro Jogadores das outras linhagens. Sozinho, Pravheet deu fim à Linhagem Zero, aquele bando delirante de forasteiros, no rescaldo do jogo do Abismo, para que ela nunca mais interferisse ou espalhasse o caos. E, mais importante de tudo, foi Pravheet quem jurou nunca mais matar após a inelegibilidade. Tornou-se asceta por 23 anos antes de se casar com Una e começar a própria família. Durante esse isolamento, estudou os caminhos dos antigos profetas e decifrou textos secretos dos harappaneanos e do Buda, que sua linhagem protege há milênios.

— Pravheet está certo — constata Jov. — Acho que é hora de ouvirmos a Jogadora.

Todos os olhos se voltam para Shari Chopra. É sua vez de falar. Jamal segura a mão da esposa e se empertiga, como se estivesse se preparando para um ataque violento. Já sabe o que ela vai dizer.

— Anciãos — começa Shari com a voz serena. — Não precisamos procurar pela Chave do Céu.

E é o bastante para que as vozes se ergam depressa e furiosas. Shari identifica apenas fragmentos da confusão, da raiva, da exasperação.

“Mas isto é o Endgame”... “Que blasfêmia é essa?”... “Não procurar pela Chave do Céu”... “Perder”... “Vamos perder”... “Ela está condenando todos nós”... “Tudo está perdido, e o fim está chegando”... “O que ela quer dizer com isso?”... “Com certeza ficou maluca”... “Está desistindo”... “Talvez ela saiba”... “Não não não”... “Como essa criança pode ser a Jogadora”...

— CHEGA! — grita Jov.

Até as crianças, que se divertem no salão ao lado, param de brincar.

Com a palma para cima, ele estende a mão na direção de Shari.

— Por favor, minha Jogadora. Explique.

— Não precisamos procurar pela Chave do Céu porque já estamos com ela.

As palavras de Shari produzem um resultado oposto ao anterior. Em vez das objeções e gritos, um silêncio incrédulo.

— Já estamos com ela? — pergunta Chipper, enfim.

— Sim, tio — responde Shari, baixando o olhar.

— E cadê? Onde a pegou? Você não pode ter conseguido a Chave do Céu antes da Chave da Terra — diz Helena em tom acusatório.

— Tia, de certa forma, eu consegui.

— Como assim, Jogadora? Por favor, fale claramente — pede Pravheet.

— A Chave do Céu é a Pequena Alice.

Todos os adultos se calam, menos Una e Ghala, que prendem a respiração, surpresas. Quando Paru pergunta, sua voz sai trêmula.

— M-Mas como v-você tem certeza?

— Foi a pista que o Kepler me deu. E foi isso que a própria Pequena Alice me contou, do jeito dela. Ela tem tido sonhos. Eu também.

— Mas por que os Criadores fariam isso? — indaga Chipper. — Envolver uma criança no Jogo é imoral.

— Os Keplers *são* imorais, tio — responde Shari, enfática. — O Endgame é imoral. Ou melhor... amoral.

Mais expressões de espanto.

A maioria das pessoas no salão acredita que os Keplers existam em um plano mais elevado do que os deuses. Os deuses são filhos *Deles*, e os humanos se encontram em uma classe inferior, como

filhos dos deuses. Os keplers são os deuses dos deuses e, para muitos, não podem ser censurados.

— Não vou ficar aqui e ouvir esta heresia! — exclama Gup.

Ele se levanta rapidamente da cadeira e sai a passos largos do salão. O irritadiço e obtuso Gup. Ninguém o segue.

— Meu desejo não é causar discórdia, anciãos, mas sou a única a ter conhecido um kepler. Depois de pôr as coisas em perspectiva e pensar na pista que ele me deu, concluí que o kepler que conheci era... indiferente. No máximo. Veio anunciar o começo do Endgame, a chegada da Grande Extinção, e tudo o que fez foi falar como se estivesse recitando algum tipo de história. Não me levem a mal, fisicamente ele era maravilhoso, diferente de tudo o que eu já vi, e tinha habilidades muito além de tudo o que já aprendemos. Ainda assim, mesmo com todo esse poder, a mensagem que ele passou foi algo como: “Quase todos os humanos e animais morrerão. Vocês doze vão lutar para descobrir quem sobrevive. Boa sorte.” Como uma criança arrancando as asas de uma borboleta. Não existe nobreza alguma nisso.

Shari faz uma pausa. Espera outra saraivada de perguntas, mas os outros harappaneanos ficam em silêncio. Shari continua.

— Quanto aos outros Jogadores, eles se inserem em duas categorias: os que deveriam vencer e os que não deveriam. Pelo menos metade é de monstros perversos, envenenados pela própria vaidade, por saber que estão entre as pessoas mais letais do planeta. Alguns eram diferentes, mais autoconscientes, capazes de sentir outra coisa que não só sede de sangue. Eu diria que menos da metade merece vencer. No rápido encontro que tivemos, somente dois se destacaram, e, para minha vergonha, eu não fui um deles. O primeiro foi o axumita, um garoto majestoso e de pele escura, dono

dos olhos mais azuis do mundo. Ele implorou que uníssemos conhecimentos e trabalhássemos juntos para talvez poupar a Terra de um sofrimento excessivo. O outro foi a koori, uma mulher impetuosa da Austrália que salvou minha vida em Chengdu. Mas, na maior parte, os Jogadores eram... apenas pessoas. Pessoas guiadas por um propósito que não conhecem perfeitamente, assim como nós.

Outra pausa. Shari observa as crianças no salão ao lado. Algumas das mais velhas pararam de brincar e estão paradas à porta, escutando.

— Helena — continua Shari —, você disse que eu não sou uma assassina por natureza, e admito que não sou. Mas eu *já* matei, e vou matar outra vez se o Endgame exigir. Mas não vou fazer isso por prazer. Você compreende?

Helena dá uma bufada, mas Shari a ignora e acrescenta:

— Não vou matar uma pessoa que seja um ser humano de verdade, entende? O garoto que eu matei era um monstro. Eu quebrei uma cadeira e cravei uma estaca de madeira no coração dele.

Shari se levanta e examina os rostos no salão e, com um sorriso triste nos lábios, olha nos olhos de cada um dos anciãos. Percebe que muitos deles entendem. Especialmente Jov, Paru, Una, Pravheet, Ana e Chem. Por fim, ela se vira na direção de Jamal, sentado à direita, e aperta firme sua mão. Enquanto Shari fala, não desvia o olhar do marido:

— Eu não estou falando sobre isso para me gabar — murmura ela —, mas para demonstrar que vou lutar pelo meu povo. Eu lutei pelo meu povo, e, acima de todos, vou lutar pela Pequena Alice. Ela é a Chave do Céu. Eu sei disso, e é só questão de tempo até que os outros também saibam. Eles virão atrás dela. Nós, todos nós, cada

membro iniciado da linhagem, devemos protegê-la.

— Você quer dizer que *você* deve protegê-la — diz Helena, com um amargor desesperado na voz.

Shari olha para Helena com amor.

— Não, tia. Quero dizer *nós*. Especialmente você. Em respeito a todos vocês, por favor, ouçam. Eu pensei muito e por bastante tempo. O Kepler disse claramente que o Endgame não tem regras. Eu sou a Jogadora, e o Evento vai acontecer em menos de noventa dias, talvez antes ainda, se o Kepler assim desejar. Precisamos nos preparar. Se os Keplers têm a, a, a — ela procura as palavras — a imoralidade, o cinismo de tornar uma criança, *uma das nossas crianças*, um pedaço do Grande Jogo, então eu digo que podemos fazer o que quisermos. Proponho irmos para o Vale da Vida Eterna e levarmos a Chave do Céu conosco. Vamos levar nosso povo para lá. A fortaleza antiga é um dos calabouços mais defensáveis do planeta. Que os outros Jogue do jeito que quiserem, caçando, matando e dizendo a si mesmos: “Eu sou o melhor, eu sou o melhor, eu sou o melhor.” Nós vamos esperar. Vamos esperar que venham com a Chave da Terra. Eles vão se espatifar feio nas nossas muralhas, e nós vamos pegar a Chave da Terra. Eu vou pegá-la e levá-la junto com a Chave do Céu para a última parte do Jogo. Mas preciso de vocês e quero vocês. *Nós* somos os harappaneanos, e *nós* vamos proteger uns aos outros. *Nós* vamos salvar a linhagem. *Nós*. Shari se senta. Todos estão imóveis. Os únicos sons vêm das crianças menores que ainda brincam no salão ao lado. Shari observa a Pequena Alice abrir caminho por entre as pernas e os braços dos primos e dizer:

— Você falou meu nome, mama?

Os olhos de Shari ficam marejados.

— Falei, *meri jaan*. Venha se sentar aqui com a gente.

A Pequena Alice, precoce, com muito mais autoconfiança na postura e na fala do que crianças de dois anos costumam ter, atravessa o salão saracoteando na direção dos pais, ignorando todos os olhares sobre ela. Enquanto a menina sobe no colo de Jamal, Jov diz:

— Shari, vou levar suas palavras em consideração. Mas gostaria de conversar mais com você, junto com Helena, Paru, Pravheet e Jamal. Quero ter certeza de que o que você diz sobre a Chave do Céu é verdade.

— Está bem, Jovinderpihainu — diz Shari, abaixando a cabeça.

E, enquanto cada indivíduo ali pensa em tudo o que Shari acabou de dizer, a empregada da Jogadora entra no salão praticamente dobrada ao meio de tanta deferência e, com a voz trêmula, diz:

— Madame Chopra, perdão, mas tenho uma mensagem extremamente urgente.

Shari estende a mão.

— Venha, Sara. Endireite-se e não tenha medo. O que foi?

Sara ergue a coluna e caminha arrastando os pés no chão. Então, entrega um pedaço de papel branco a Shari.

A Jogadora o pega e lê.

— É da koori — diz Shari. — Ela me encontrou. Ela encontrou a gente.

Shari faz uma pausa.

— O que diz aí? — pergunta Paru.

Shari mostra o papel a Jamal, que se levanta e leva a Pequena Alice nos braços de volta para o salão de jogos, sussurrando coisinhas engraçadas enquanto se afasta. A Pequena Alice ri e encosta o nariz carinhosamente no pescoço do pai. A barreira de adolescentes se abre para os dois, que desaparecem no cômodo ao lado. Os

adolescentes se aglomeram novamente e voltam a encarar Shari. Quando o marido e a filha estão fora do campo de visão, Shari se pronuncia.

— O bilhete diz: “Fique alerta. Sua Pequena Alice está em perigo. Grande perigo. Os outros irão atrás dela. Não sei por quê, mas eu vi, o Povo Antigo me mostrou isso nos sonhos. Vou tentar impedi-los. Os keplers me mostraram como. Mantenha a Pequena Alice em segurança. Mantenha-se em segurança, até o fim. Que sejamos as últimas duas vivas, e então lutemos. Duas pessoas boas. Beijos, Grande A.”

Jov bate palmas, e é como se um gigante batesse palmas para afastar nuvens.

Não há mais necessidade de confirmação.

O 893º encontro da linhagem harappaneana acabou.

Eles devem sair dali.

Devem Jogar.

Vão lutar.

Juntos.



AN LIU

A bordo do HMS Destemido, destróier Tipo 45, canal da Mancha, 50,124; -0,673



O homem que interrogava An — e que permanece caído sobre o peito do shang — está calado e *PISCA* calado *PISCA* calado e quieto e morto. An precisa se livrar *tremepiscapiscapisca* do que o prende e *piscapisca* sair dali.

Ele fecha os olhos *pisca* fecha os olhos e a vê. Lembra-se do cheiro do *treme* cabelo dela e do gosto de seu hálito, *PISCA* encorpado e aromático, como algum tipo de chá *piscapiscapisca* algum tipo de chá cerimonial.

CHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOTAKEDA

CHIYOKOTAKEDA

CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO
TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA

Os tiques perdem intensidade o bastante para *tremetreme* o bastante para...

Com esforço, An encaixa a mão esquerda entre o quadril e *piscapisca* a maca de metal. O shang se contorce de um jeito que a extremidade do polegar fique pressionada no metal frio. Então, empurra todo o peso do corpo para baixo, até ouvir o *pisca* *CHIYOKO* *pisca* até ouvir o *clac*. O polegar se desloca e se solta, parecendo uma borracha na palma de sua mão. É *pisca* excruciante,

mas An não se importa. Ele puxa, e espreme a mão para libertá-la da tira e, com o ombro do braço livre, empurra Charlie. O interrogador desliza até cair no chão com um baque. Usando só os dedos, An desfaz a faixa que prende o pulso direito. Quando a outra mão fica livre, ele segura o dedo deslocado e o põe de volta no lugar. Está dolorido, inchado e machucado.

Mas funciona.

Um alarme alto começa a soar do lado de fora da porta. O shang se livra da faixa que prendia sua testa e se senta. Uma onda de dor invade sua cabeça, da frente para trás, como uma esponja absorvendo água. A dor pulsa, invade os ouvidos e pressiona os globos oculares.

A ferida causada pelo tiro. Charlie disse que ele teve uma concussão. An precisa ignorar isso.

O shang olha o próprio corpo. Está vestido como um prisioneiro, ou um doente mental, usando uma camisa com gola V e uma calça larga feita com um tecido que pinica. Ele desprende o *pisca*CHIYOKOTAKED*Apisca* desprende os tornozelos, desce da maca pelo lado de Charlie, se ajoelha. Procurando algo de útil, apalpa *pisca* o interrogador. An acha uma espécie de estojo, e deduz que é ali que deviam estar guardadas *piscapisca* estar guardadas as seringas. Talvez seja mais daquele remédio maravilhoso, o que clareou sua mente. E que também o fez contar a verdade. Muitas verdades. Ele espera que o que sobrou do remédio no organismo amenize seus tiques o máximo possível.

Para que possa *piscapisca* para que possa escapar.

An arranca o paletó de Charlie e o veste. Ao dar uma última apalpada em Charlie, encontra uma arma em um coldre abaixo da axila. Glock 17. Um típico militar *pisca* estúpido e arrogante. Levá-

uma arma para uma sala onde há um *piscapisca* *TREME* um Jogador do Endgame. Era mais fácil dar um tiro em si mesmo.

An puxa a arma do coldre. Destrava-a. Fecha os olhos com força. Luta contra a dor *pisca* e a dor *TREME* e a dor *pisca* e a imagem de...

CHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOTAKEDA

Chiyoko Takeda, achatada e morta.

O nome dela pertence a ele agora.

Parte dele.

É dele.

Ouve um rangido. *TREME*. Não é do balanço do navio nas ondas.

Pisca. Ele olha para cima.

O mecanismo de abertura da porta de aço está girando.

— Chiyoko — diz ele.

Ele inspira e expira, inspira e expira.

— Chiyoko.

A tempestade dentro dele *piscapisca* acalma mais um pouco.

Hora de partir.

An arregança as mangas do paletó de Charlie e se prepara. A roda para de girar, e a porta se abre. Dois homens surgem na entrada já apontando os rifles. *Bang-bang*. An dispara a Glock da altura da cintura e atinge os dois soldados no rosto, entre os olhos. Eles caem, um em cima do outro.

An se mexe. *TREME* *pisca* *TREME*. Ele se mexe depressa.

Com a porta aberta, o alarme soa mais alto. Ricocheteia pelas paredes de metal, ao longo dos corredores, em seus ouvidos, faz a dor piorar, mas tudo bem. An sabe lidar com a dor, talvez melhor do que os outros Jogadores.

Ele dá um passo em direção aos homens. *TREME* *PISCA*. Abaixa-se,

vasculha. Os rifles estão presos sobre os corpos. An ouve vozes se aproximando. Homens irritados, com medo, agitados. A pelo menos dez metros de distância. Movimentando-se com cautela. O shang sente o zumbido dos motores nos pés descalços. Descobre em que direção fica a popa.

Esquerda.

É para lá que ele vai. Para o fundo do navio.

As vozes soam mais próximas.

CHIYOKOTAKEDA. An pega duas granadas M67 que estavam na mão de um dos cadáveres. Apalpa o homem desesperadamente atrás de mais dessas bombas tão maravilhosas, mas não há *TREME* não há mais nenhuma. Encaixa a Glock na parte da frente da calça e fica de pé, com uma granada esférica em cada mão. Com os dentes, puxa os pinos de ambas. Posiciona-se sobre os corpos desnivelados dos homens e aguarda.

CHIYOKOCHIYOKO.

“Você Joga pela morte”, disse Chiyoko a ele. “Eu Jogo pela vida.”

TREMEpiscapiscaTREME

“Por quê?”, pergunta-se An desesperadamente. “Por que ela teve que ser tirada de mim?”

PISCAPISCAPISCAPISCA

Ele morde o lábio inferior com tanta força que sangra.

— Chiyoko... — sussurra.

As vozes se aproximam. Ele compreende frases. “Armado e perigoso.” “Atire assim que puder.” “Atire para matar.”

An sorri. Ouve as solas de borracha das botas rangendo no corredor.

“Eu Jogo pela morte.”

Ele arranca o dispositivo de segurança da primeira granada. Sabe exatamente quanto *PISCA* quanto tempo tem. Quatro segundos.

Espera 1,2 segundo antes de atirá-la pela porta.

Então, salta depressa para trás da parede, tapa os ouvidos, com a granada sobressalente pressionada à bochecha, aperta o maxilar, ignora a dor na cabeça.

Não fecha os olhos.

TREMETREME.

A esfera de metal de 400 gramas e 6 centímetros forma um arco silencioso no ar. Quatro homens estão se posicionando quando ela chega. Eles nem a veem. Assim que ela retine no chão, explode aos seus pés.

Ondas de pressão atravessam o navio. O barulho é ensurdecedor. An destapa os ouvidos. Passa a outra granada para a mão esquerda, saca a *pisca* *TREMETREME* *pisca* saca a Glock. Ouve novos sons.

Um homem gritando. *Pisca*. Um tubo de vapor assobiando. *Pisca*. O alarme, ainda soando, porém mais fraco, já que a explosão tirou parte de sua audição.

Pisca.

An acena do outro lado da porta, meio que esperando que um tiro arranque sua mão. Nada. Ele espia *treme* *PISCA* *treme*. Olha para a direita, lado em que a explosão ocorreu, depois para a esquerda *pisca* *pisca* e para a direita outra vez. Vê dois mortos e um terceiro sob eles, com o braço arrancado, mexendo-se de leve e gemendo. Um tubo assobia acima deles, e um vapor branco toma conta do ar. **CHIYOKO.**

An avança até o corredor, ergue o braço direito e atira.

O homem para de gemer.

Um pouco de violência sempre clareia sua mente.

Um pouco de morte.

Ele segue em direção à popa. O chão de metal é frio. O navio se

agita. O ar está cada vez mais quente por causa do vapor. O corredor segue reto por cinco metros, tem portas fechadas nas duas pontas, vira à direita no fim. Mais sons à frente. Passos, cliques e zumbidos metálicos. Homens, mas, desta vez, calados. Os primeiros que vieram da extremidade frontal eram amadores. Estes, não. São *piscapisca* são das Forças Especiais.

Com os pés descalços e em total silêncio, An dá oito passos rápidos e para no local onde o corredor dobra à direita.

PiscaCHIYOKOtremePISCA. Imagina que os homens estejam reunidos na outra ponta da curva à frente, esperando por ele.

PISCATREME.

Eles desligam as luzes.

O breu é total. Eles têm óculos de visão noturna, e An, não. Mas ele não liga.

PISCATREMEPISCAPISCA

An solta o dispositivo de segurança da segunda granada. Conta um segundo e a atira com força e por cima da cabeça, para que ela avance batendo nas paredes e no chão, quicando loucamente por todos os lados, de modo que os homens das Forças Especiais não a vejam.

— GRANADA!

E ouvem-se dois disparos rápidos quando os soldados tentam acertá-la, mas as balas ricocheteiam no metal do corredor e fazem um som estridente. An se joga de volta para onde estava, enfiando os dedos nos ouvidos outra vez, antes da 2ª explosão.

É ainda mais ensurdecadora do que a primeira. An tira os dedos dos ouvidos antes de o eco parar de reverberar. Ele talvez tenha mais três minutos de vantagem graças ao elemento surpresa. Depois desse tempo, eles vão parar de tentar contê-lo e, em vez disso, vão

ocupar o navio, tornando sua fuga impossível *pisca* impossível *pisca* impossível, mesmo que ele simplesmente pule na água e tente a sorte, o que, no mínimo, não seria ideal.

PISCAtremetremeCHIYOKOpisca.

É hora de ir.

Ele ergue a Glock e avança, correndo depressa e atirando às cegas no breu.

Doze disparos, e, pelos sons, três acertam carne e ossos. Ninguém revida. Ele corre 5,4 metros e se joga no chão, deslizando como se fosse um meio-campo evitando um contra-ataque. Estende a mão. Encontra uma cabeça. Apenas uma cabeça.

TREMETREMEPISCA

À sua frente, a escuridão é mais ampla, e a fumaça da granada não para de subir. An supõe que acabou de entrar no hangar no navio.

Outros gemidos. Mas também o som de alguém se arrastando.

An levanta a cabeça na qual havia esbarrado e *pisca* e *pisca* e *pisca* e põe os dedos em volta de um par de óculos de visão noturna.

Arranca-o. Enquanto põe os óculos, An se dá conta pela primeira vez de que sua cabeça *piscaTREMEpisca* está enfaixada. O shang aperta a alça dos óculos, que por sua vez pressionam *pisca**pisca**pisca* pressionam *pisca**pisca**pisca* pressionam a pele inchada e repuxam os pontos recentes na testa e no couro cabeludo. Ele treme e segura a vontade de gritar. Os óculos estão bem-posicionados, mas não funcionam.

— Quem tem visão? — sussurra uma voz ao longe, e o som ecoa no hangar.

An não está sozinho.

— Quase on-line — responde uma 2ª voz, mais perto. — VAMOS LÁ!
A voz está a poucos pés de distância, *TREMEpiscaTREME* An vê o

leve brilho esverdeado dos óculos do homem mais próximo. A apenas três metros de distância.

— Estou vendo ele! — exclama o homem.

Mas não atira. Com a explosão, deve ter perdido o rifle. O brilho fantasmagórico dos óculos dá contornos a seu rosto, à barba desgrenhada, aos dentes trincados. Tudo isso avança em direção a An, que se joga no chão, mira a pistola e atira.

O homem desaba em cima do shang. Morto. Uma faca se crava no chão, bem ao lado da orelha de An.

PISCAPISCAtremePISCAtreme.

Foi por pouco.

An empurra o homem *treme*, sente os óculos *treme* outra vez e encontra o botão.

Tudo à sua volta fica verde.

De fato, ele se encontra no hangar.

Um tiro ressoa vindo do outro lado e erra An por menos de um metro. O shang enxerga um homem *piscapisca* um homem corpulento com um rifle apoiado no ombro. Não está com óculos de visão noturna. Está atirando a esmo. Na direção do tumulto. An ergue a Glock e, com calma, faz um único disparo, que atravessa a mão do homem e invade seu crânio diretamente acima do olho direito. Ele cai.

An tira uma faca das mãos dele e a inspeciona. *Piscapisca*. Tem uma lâmina reta de 30 centímetros, gume simples, e não é serrilhada.

Treme. Parece mais uma espada pequena do que uma faca tática militar. Provavelmente era um bem valioso, a arma predileta do homem. Sua assinatura.

Não mais.

PISCAPISCATREMETREMEPISCA

An dá um tapa no próprio rosto, atravessa o hangar correndo, sussurrando:

— Chiyoko Takeda Chiyoko Takeda Chiyoko Takeda.

Ele balança o corpo e avança em zigue-zague, só para garantir, mas ninguém atira em sua direção. Acha *piscapisca* acha estranho. O navio é grande, provavelmente um destróier Tipo 45, e para uma embarcação desse tipo seriam necessários pelo menos 100 marinheiros. Pela sua contagem, ele só matou 17. Isso significa que outros virão.

Ou talvez signifique que o resto do navio não saiba de An. Não sabem o que está acontecendo abaixo do convés. Talvez o shang seja um segredo.

Ele corre em volta de um veículo anfíbio e entre duas paletas empilhadas a dez pés de altura com a carga *piscatremetremepiscapisca* com a carga embrulhada em plástico e envolta em náilon. Três metros à frente há uma porta aberta e, dentro dela, um lanço de escadas que desaparece subindo, subindo, subindo.

Um destróier Tipo 45 tem *pisca* tem *pisca* tem heliporto. Talvez um Merlin Mk1 ou um Lynx Mk8.

An tem 278 horas em simuladores de voo do Merlin e 944 no do Lynx, além de 28 horas em um Lynx de verdade.

An chega à porta.

piscapiscapiscapiscapisca

Ele chega à escada estreita e sobe.

Um deque.

Sobe.

Dois.

Sobe.

Três.

O ar esfria, e ele sente o *piscapiscapisca* o doce cheiro salgado da maresia e, o melhor, *TREME*, o melhor, *TREME*, o melhor de tudo: ouve o *chop-chop-chop* dos rotores de um helicóptero ganhando velocidade.

“Obrigado, Forças Especiais.”

PISCAPISCA.

An está poucos passos abaixo da porta que dá para o heliponto. Está aberta. O motor do navio acelera, como se a enorme embarcação de metal, com seus equipamentos eletrônicos e armamentos, tivesse ficado nervosa. Sente a primeira brisa causada pela turbulência do rotor e fecha o paletó de Charlie. Vê a lua cheia, além do céu limpo, das estrelas brilhantes e do vazio sem limites acima dele.

PiscaTREMEEpisca.

“Chiyoko teria gostado desta noite”, pensa An. “Teria visto beleza onde eu não vejo.”

An tira os óculos, e as alças rasgam bandagens e alguns pontos. Ele precisa chegar ao helicóptero.

Espreita acima do último *PISCA* do último degrau. Um Lynx Mk8, como esperava. An posiciona-se bem de frente para o *cockpit*, e adiante se encontra a popa do navio, depois a escuridão das águas abertas. Ele enxerga luzes piscando no horizonte. Uma cidade ao longe. Olha para o céu. Vê Cassiopeia poucos graus acima da Terra, e se pergunta se *TREMEPISCATREME* se os keplers o observam neste exato momento, se pergunta se estão torcendo por ele.

PISCATREMEEPISCA.

An quer matar todos eles pelo que fizeram a Chiyoko.

Apagar todo mundo em todos os lugares até o infinito em todas as direções para sempre.

Todos.

piscaTREMEpiscaTREMETREMEPISCA.

An vai até a porta. As luzes do helicóptero estão desligadas. O piloto está prestes a levantar voo *pisca* levantar voo *pisca* levantar voo no escuro.

Agora ou nunca.

Há uma metralhadora 20 mm no compartimento do Lynx, apontando para a imensidão vazia do deque que An precisa cruzar. Ele espera que os pilotos não quebrem todos os protocolos e abram fogo ainda no convés.

An sai em disparada e atira com a Glock no *cockpit*, mas as balas ricocheteiam e zunem na direção dos rotores.

A dois metros, An para de atirar e mantém três balas de reserva. O helicóptero se ergue devagar do deque. An alcança *piscaTREMEpisca* a entrada lateral no exato momento em que ela está se fechando. O shang atira. O copiloto cai na área de carga, e o capacete é arrancado de sua cabeça explodida. An expira, dá um salto, se arrasta para entrar no helicóptero. *TREME*. O piloto se vira para trás no assento com a Browning acima do ombro, mas An dá seus últimos dois tiros, e o piloto cai para o lado.

PISCAPISCA.

Com o corpo do piloto empurrando o manche, o Lynx dá uma guinada a bombordo.

An larga a pistola, pula uma grande caixa metálica na área de carga e toma o assento do copiloto.

Tem uma sensação estranha ao passar por cima da caixa.

Uma sensação de calma e paz.

Ele liga uma série de chaves, para desligar o controle do piloto, e pega o manche do copiloto. Os holofotes do navio iluminam o

passadiço.

PISCATREMEPISCATREME.

— Aaaaaaaaaaaaaaaaaah! — grita An, tentando se livrar dos tiques de uma vez.

Com a cacofonia do helicóptero, ele mal se ouve.

Uma dúzia de marinheiros com armas de pequeno porte se espalha sob as luzes dos holofotes e abre fogo.

PISCATREMEPISCA.

Rastros de luz iluminam a noite e formam arcos em várias cores. An sorri. Chegaram tarde demais.

Ele leva o helicóptero a 10 metros de altura e puxa o manche até o esterno, sobrevoando precisamente norte-nordeste em reverso. A aeronave agora está a 87 metros da embarcação, tudo isso em 2,2 segundos. An liga as chaves das armas, reza para que o sistema de mísseis Sea Skua esteja ligado e abre fogo.

Piscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapisca—

Os mísseis disparam com um som estridente, e o passadiço do navio explode em laranja, preto e branco, enquanto An puxa o manche com força, gira 180 graus, depois o empurra, acelera com tudo e atinge 170 nós em 4,6 segundos, e o navio está em chamas e explodindo atrás dele, e An está livre, está livre. Até que mandem os jatos de combate para abatê-lo, o shang está livre.

Tremepisca.

Ele voa rápido a noroeste, a poucos metros de distância da água para evitar radares, e ruma para as luzes no horizonte.

Tremepisca.

An está livre.

Pisca.

Livre.

E, agora, nós declararemos a você o que está escrito a respeito do orgulho do FARAÓ. MOISÉS fez o que Deus ordenou e virou sua vara para uma serpente, e o FARAÓ exigiu que os magos e feiticeiros fizessem o mesmo. E eles transformaram suas varas em três serpentes, que com a mágica começaram a se agitar ante MOISÉS e ARÃO, e ante o FARAÓ e os nobres do EGITO. Mas a vara de MOISÉS engoliu as dos magos, pois aqueles enganadores fizeram um truque de mágica aos olhos do homem. O que acontece por meio da palavra de Deus se sobrepõe a qualquer tipo de mágica forjada. E ninguém pode considerá-lo mau, pois é o Espírito Santo quem o guia e o leva a crer com um coração justo e sem negligência.

HILAL IBN ISA AL-SALT, EBEN IBN MOHAMMED AL-JULAN

Igreja do Concílio, Império de Axum, norte da Etiópia



Muitos etíopes, eritreus, somalis, djibutienses e sudaneses acreditam que a Arca da Aliança seja mantida em uma construção de concreto em formato de cubo na cidade etíope de Axum, perto da fronteira com a Eritreia. A construção, que fica atrás de uma cerca de ferro alta e conta com uma pequena cúpula no padrão islâmico, é chamada de Capela da Tabuleta e fica na Igreja de Nossa Senhora Maria de Sião. Há uma ala só para ela. Fica à vista de qualquer um, e todos sabem o que há lá dentro.

Estão todos errados.

Eben ibn Mohammed al-Julan nem sabe o que há na capela. Não que não tenha autoridade para descobrir. É que simplesmente não se importa.

Porque sabe onde a arca de fato está.

Há milênios, todos os membros iniciados da linhagem axumita sabem.

Sabem porque os Criadores decretaram que eles seriam os Guardiões da Arca.

Eles têm sido os guardiões desde o fatídico ano de 597 a.C., quando os babilônios destruíram Jerusalém e acabaram com o Templo de

Salomão. Foi na calada da noite de 30 de Shebat. Nabucodonosor II, que era a encarnação de Ea, o Corruptor, e sua horda invasora se encontravam a menos de duas milhas do templo. Enquanto o exército avança, Ebenezer Abinadab e três outros Guardiões cobriram a arca com um tecido de linho azul, seguraram seus cabos de acácia e a ergueram. Ela pesava 358,13 libras, como sempre pesara, desde que Moisés e Arão acabaram de construí-la e o Criador, que falara com Moisés no monte Sinai, pôs seu concílio ali dentro.

Ebenezer e os Guardiões saíram do templo, puseram a arca em uma carruagem coberta conduzida por um boi negro com chifres dourados e rumaram para o leste, atravessando o deserto e passando por Sinai e Raithu, onde abateram o boi, salgaram sua carne para conservá-la e carregaram a arca até uma pequena galera de madeira que iria para o sul pelo mar Vermelho. A arca voltou para terra firme em Ghalib. Cabisbaixos, de costas fortes e sem jamais tocar na Arca em si — a não ser nos cabos (a punição para tamanha transgressão era a morte) —, esses quatro homens avançaram por terra a pé, por muitas milhas, durante várias semanas. Só caminhavam à noite e evitavam qualquer contato com pessoas. Evitavam as pessoas por bondade e respeito à vida.

Pois qualquer humano — homem ou mulher, bebê ou idoso — que visse a caravana sagrada dos viajantes mais estimados do mundo ficava cego de imediato, e sua mente era envenenada por uma loucura que o fazia delirar e falar coisas sem sentido. Ebenezer viu o fenômeno sete vezes durante os 136 dias de viagem e relatou todos os casos no diário, e cada um era mais aterrorizante que o outro. Por fim, ele e seus companheiros chegaram ao destino, na atual região norte da Etiópia. Puseram a arca em um suporte grosso de

cedro, erigiram o tabernáculo em volta dela para escondê-la dos olhares errantes e se reuniram com os estimados membros da linhagem. A Irmandade Incorruptível Axumita. Todos os ex-Jogadores vivos, além do Jogador em atividade da época, um garoto de catorze anos chamado Haba Shiloh Galead.

Os templos subterrâneos já tinham sido construídos, mas ainda não convertidos em igrejas — os Criadores supervisionaram a construção dos templos quando a linhagem axumita foi escolhida para o Endgame, milhares de anos antes —, e a Arca foi levada nove níveis abaixo, para a câmara mais profunda e segura.

Esse cômodo é o Kodesh Hakodashim.

Com a arca posicionada, a entrada para o Kodesh Hakodashim foi aterrada pessoalmente por Haba com pedra, terra e rochas reluzentes, então, pelos últimos 2.600 anos, o único jeito de alcançá-la é rastejando por uma passagem.

E é precisamente o que Eben ibn Mohammad al-Julan está fazendo neste momento. Arrastando os cotovelos calejados em direção à arca pelo túnel já gasto.

Arrastando-se para fazer algo que ninguém jamais fez na história da história.

Enquanto avança, ele pensa em Hilal. O Jogador está desmamado da morfina, andando e conversando, embora isso lhe cause muita dor. Eben o deixou no quarto, sentado em uma cadeira, olhando-se em um espelho. Os ferimentos de Hilal lhe conferiram uma forma distorcida de vaidade. Para o Jogador, isso é novidade. Apesar de ter sido evidentemente lindo, nunca foi vaidoso. Mas não consegue parar de olhar o próprio rosto e se sente especialmente impressionado com o olho vermelho e a pupila branca.

— Através dele, o mundo fica diferente — disse Hilal, logo antes de

Eben deixá-lo. Sua voz era rouca, como se sua garganta estivesse cheia de cinzas.

— Como? — perguntou Eben.

— Parece mais... sombrio.

— *Está* mesmo mais sombrio, meu Jogador.

— Verdade. Tem razão.

Por fim, Hilal para de olhar para o reflexo e vira o olho vermelho para Eben.

— Quando posso voltar a Jogar, Mestre?

Eben já desistiu de pedir a Hilal que pare de chamá-lo de Mestre. Velhos hábitos costumam a morrer.

— Em breve. Você estava certo sobre o Evento. Poderia ter sido evitado. Além disso, os keplers intervieram.

— Não deveriam — comentou Hilal, com amargura.

— Não.

— O que vamos fazer?

— Você vai continuar Jogando, mas quero ver se conseguimos obter uma vantagem antes. Talvez possa revidar os keplers e, ao mesmo tempo, fazer uma coisa para ajudá-lo a lidar com os outros.

— Você vai abrir a arca...

— Vou, Jogador. Volto aqui mais tarde. Descanse. Em breve, você vai precisar de energia.

— Sim, Mestre.

E Eben saiu.

Isso faz 27 minutos.

Ele está a cinco metros do fim do túnel.

Quatro.

Três.

Dois.

Um.

Toc-toc.

A escotilha de chumbo se abre para dentro. Eben se espreme para atravessá-la e entra cambaleando na câmara.

Não existe jeito gracioso de entrar no Kodesh Hakodashim.

Assim como a arca que abriga, o Kodesh Hakodashim tem dimensões específicas. Tem 30 pés de comprimento, 10 pés de altura e 10 pés de largura. Cada ângulo do espaço — onde a parede encontra o chão, parede encontra parede, e parede encontra o teto — tem exatamente 90 graus. As paredes de barro são cobertas com grossos painéis de chumbo, recobertos por tiras de comprimento aleatório de prata e ouro. A câmara é iluminada por uma fonte de luz autoalimentada e imperecível feita pelos Criadores que lembra um guarda-chuva virado de cabeça para baixo, pendurado no centro do teto. A luz emitida é uniforme, tem um brilho rosado e constante de 814 lúmenes.

Dois terços da parede mais extensa são ocupados por uma cortina azul e vermelha. Ali, na área de 10' x 10' x 10' que a cortina protege, encontra-se a Arca da Aliança com os Criadores.

A escotilha foi aberta por um dos dois netineus. O que não abriu dá a mão para ajudar Eben a se levantar.

— Não, obrigado, irmão — agradece Eben, ficando de pé. — Same-El, Ithamar — diz ele.

Os dois homens têm 30 e poucos anos. Ithamar é ex-Jogador; Same-El, treinador de química industrial e de luta de bastão na técnica da tribo surma.

— Mestre al-Julan — dizem os dois em uníssono.

Eben levanta a mão e faz algo inédito — fecha a escotilha, vira o ferrolho e sela o lugar.

Em seguida se volta para os netineus.

— Chegou o momento? — pergunta Same-El, a voz falhando.

— Chegou, irmão. Vocês dois terão a honra.

Ithamar arregala os olhos, os ombros de Same-El tremem. Ambos parecem prestes a se render ao medo.

Mas Eben sabe o que faz.

Abrir a arca é uma honra estimada pelos Guardiões. A maior das honras.

Ithamar quebra todos os protocolos, segura a mão de Eben e o puxa como uma criança.

— É possível que sejamos tão sortudos? — questiona Same-El.

— É, irmão.

— Vamos ver a última coisa que o Tio Moisés viu antes de morrer?

— pergunta Ithamar. — tocar o que só ele tinha permissão de tocar?

— Se a arca permitir, sim. Mas vocês conhecem os riscos, irmãos.

Sim, os riscos.

Os axumitas conhecem todas as histórias, e mais. Se for aberta, a arca vai castigar o mais ardente dos seus partidários, implacavelmente e sem misericórdia. Vai desencadear o fogo do inferno sobre a Terra, bem como a pestilência e inúmeras mortes. Vai criar rios de sangue, queimar o céu e envenenar o ar, pois os Criadores não querem que ela seja aberta.

O poder ali dentro é de Deus, e só de Deus.

Não mais.

“Que Deus seja amaldiçoado”, pensa Eben.

— Estamos prontos, mestre — declara Same-El.

— Que bom, meu irmão. Quando a linhagem axumita sobreviver ao fim dos fins, os nomes de vocês estarão entre os de nossos maiores heróis. Os de vocês dois.

Eben encara ambos, abraça-os, beija-os, sorri com eles, então os ajuda na preparação.

Os netineus desamarram e tiram suas couraças adornadas. Ithamar pendura a sua em uma cavilha, e Eben veste a de Same-El. A couraça é um retângulo de 12 peças de madeira ligadas umas às outras por argolas de ferro, todas envolvendo uma pedra lisa, colorida e oval ao centro, e com uma tonalidade diferente.

A Couraça de Arão.

Same-El a prende com firmeza em Eben.

Além da fé, a couraça será sua única proteção.

Ithamar despeja água benta de um jarro em uma vasilha de madeira e se ajoelha. Same-El se ajoelha ao lado. Eles se revezam lavando as mãos, os braços e o rosto. Suas peles escuras e molhadas refletem a luz rosada em espiral. Eben já está tonto.

Ele inveja os dois homens, mesmo que acabem sendo sacrificados.

Não, ele os inveja *porque* acabarão sendo sacrificados.

Eles tiram as túnicas, as penduram na parede e ficam nus, de pé, prevendo o que está por vir.

Eben abraça e beija ambos pela última vez. Os dois ficam frente a frente e estapeiam as próprias coxas até que fiquem vermelhas.

Quando acabam, começam a bater na barriga e no peito. Eles se seguram pelos ombros e gritam um para o outro os nomes de seus pais, dos pais de seus pais, e dos pais dos pais de seus pais.

Invocam Moisés, Jesus, Maomé e Buda, e pedem perdão.

Eben pede o mesmo aos dois abençoados.

Por fim, sem olhar para Eben, Same-El e Ithamar sorriem e se viram para a cortina. Caminham de mãos dadas. Eben se vira de costas, vai em direção à escotilha, pressiona os joelhos nela, fecha os olhos, tapa os ouvidos e espera.

Demora um minuto e 16 segundos para os gritos começarem. Não é alegre nem esclarecedor. É aterrorizante. Os dois homens são fortes, dois dos mais fortes da linhagem inteira, e estão chorando como se feras selvagens estivessem tirando bebês do colo das mães e levando-as embora.

Dezessete segundos depois, o ar atrás de Eben esquenta, e ele ouve a cortina chicoteando e estalando como uma vela desamarrada no meio de uma tempestade.

A gritaria continua, e o choro é estridente, desesperado, sem esperança.

Então vem a luz, tão brilhante que Eben vê as pálpebras de seus olhos fechados tão alaranjadas quanto o sol, e ele é jogado à parede por um vento forte, sem conseguir se mexer. Seu nariz é esmagado na parede, que está quente como a boca de um fogão. Ele sente o cheiro da própria carne cozinhar e ouve o coração bater mais rápido do que nunca, como se estivesse prestes a pular do peito e ele também fosse morrer.

E os gritos continuam, entrelaçando o horror como um fio lancinante.

A escuridão e o ar são sugados como se estivessem no vácuo, e as argolas de metal da cortina ressoam. Ainda de olhos fechados e com lágrimas congelando no ar que de repente ficou gélido, Eben precisa dar um passo para trás com um dos pés, e depois com o outro, para se firmar. Sua túnica o puxa na direção da arca com tanta força que ele pensa que vai se rasgar ou se abrirá a sua volta como asas de tecido e o levarão de volta para o vazio uivante.

Três minutos e 49 segundos depois de tudo começar, faz-se silêncio. Quietude.

Eben destapa os ouvidos. As mãos estão grudentas, os dedos,

rígidos, como se ele tivesse segurado algo com toda a força por horas a fio. Tenta abrir os olhos, mas estão incrustados. Leva os dedos aos olhos, limpando os cristais de gelo e as gotas de lágrimas amareladas e congeladas.

Ele pisca. Consegue ver.

Estala os dedos. Consegue ouvir.

Bate os pés no chão. Consegue sentir.

A luz rosada permanece inalterada. Eben olha para a parede reluzente a apenas centímetros de seu rosto, com faixas de ouro e prata. Permanece inalterada. Vê seu reflexo borrado e imperfeito, assim como antes.

Respira.

Respira e respira.

Prende a respiração e dá meia-volta.

O lugar segue imperturbado. A lâmpada está pendurada no teto em sua haste fina. A mesinha baixa e dourada, com o jarro e a vasilha, está à direita. As túnicas estão penduradas nas cavilhas pregadas na parede. A couraça adornada da antiguidade que Ithamar usava também está ali.

A cortina permanece inalterada — reta, clara e limpa.

— Same-El? Ithamar? — chama Eben.

Ninguém responde.

Ele dá um passo à frente.

Chega à cortina.

Passa as pontas dos dedos nela.

Fecha os olhos, enfia a mão pela abertura e entra.

Abre os olhos.

E ali está. A Arca da Aliança, dourada, com dois côvados e meio de extensão, um côvado e meio de altura, um côvado e meio de

profundidade, e o propiciatório à parte, encostado na parede, com os querubins em cima se encarando com expressão de censura eterna.

O único sinal de que Same-El e Ithamar existiram são os dois montinhos de cinzas do tamanho de punhos no chão, com exatamente dois metros de distância um do outro.

Perto da frente da Arca, Eben fica na ponta do pé e tenta enxergar o que há no fundo da arca.

Mas não consegue.

Aproxima-se.

Dentro, há uma urna de cerâmica enrolada em fios de cobre. Uma tabuleta de pedra sem marcações. Uma peça amarrotada de seda preta enfiada em um dos cantos.

E no meio da arca duas serpentes negras, com os corpos entrelaçados, formando um oito, lisas e vigorosas, perseguindo e mordendo a cauda uma da outra.

Eben estica o braço e toca a beira da arca. Não foi afetado, não ficou cego, não enlouqueceu.

Encosta os joelhos na arca, se inclina e pega uma serpente em cada mão. Assim que a pele dele toca a das cobras, elas endurecem, esticam e se transformam em varas de madeira, cada uma com um metro de comprimento. Nas pontas, de um lado havia uma cabeça de serpente de metal e, de outro, uma estaca de ouro.

A Vara de Arão.

A Vara de Moisés.

Ele põe uma na cinta.

Segura a outra.

Eben se ajoelha, alcança a tabuleta e a vira, com um baque surdo.

O objeto não tem nada escrito em nenhum dos lados.

Eben dá uma bufada, e seu coração parece oco. É a aliança com os Criadores.

Uma tabuleta de pedra em branco.

Malditos.

Eben não se atreve a abrir a urna, que sem dúvida é a máquina de maná. Os axumitas vão guardá-la — ter uma máquina com potencial para criar alimento pode ser bem útil após o Evento, desde que descubram como fazê-la funcionar —, mas ainda não é necessário. Só resta a pilha amarrotada de seda preta.

Eben usa a vara para puxá-la para o lado, e pronto — ali está.

Ele se inclina e a pega. Gira o objeto. Passa os dedos por ele.

Balança a cabeça, incrédulo.

Toc-toc.

Há alguém na escotilha.

Eben dá meia-volta e atravessa o Kodesh Hakodashim. Abre o trinco e deixa a pessoa do outro lado abrir a escotilha.

A cabeça desfigurada de Hilal desponta na câmara.

— E então, mestre? Não consegui ficar lá sentado, esperando.

— Você não vai acreditar.

— Está aberta?

— Está.

— Quem?

— Same-El e Ithamar.

— Sobreviveram?

— Não.

— Que Deus os abençoe.

— Sim, meu Jogador. Que Deus os abençoe.

— E o que tem dentro?

— Isto — responde Eben, mostrando as varas parecidas com

serpentes. — São armas vivas. As varas de Arão e Moisés, as serpentes que se consomem, os primeiros criadores, ouroboros. Os sinais da nossa incorrupção, os caçadores de Ea. Mesmo que nossa linhagem nunca encontre o Corruptor, os bastões lhe servirão bem no Endgame.

— E o que mais? E a aliança?

— Não existe aliança, Jogador. A tabuleta estava em branco.

Hilal olha para o lado.

— Havia mais alguma coisa, Mestre? — pergunta ele, entre dentes.

— Sim, Jogador. E é nisso que você não vai acreditar.

Eben mostra, e Hilal olha.

Uma bainha de metal preto, estreita e do tamanho de um smartphone grande, levemente curvado e com um glifo entalhado em um dos cantos.

Eben a entrega a Hilal, e, assim que o Jogador da 144ª linhagem a toca, ela brilha e ganha vida.

Hilal olha para Eben.

Eben olha para Hilal.

— Ao Endgame, meu Jogador.

— Ao Endgame, Mestre.

Domini fati in textile temporis
fila ultima nostra texuere



AN LIU

Sobrevoando o canal da Mancha, indo em direção a 0°12'56"



Treme.

Ele está livre.

Mas não sabe exatamente *onde* está livre.

Ele inspeciona o painel de instrumentos do Lynx, localiza o sistema de navegação e o piloto automático. Aperta alguns botões na tela e vê o canal da Mancha. As luzes ao norte são a cidade de Dover. Ele não quer voltar para a Inglaterra, nunca mais, nunca mais

piscaTREMEpisca nunca *piscaTREME* nunca

piscapiscaTREMEPISCAPISCAPISCA nunca mais.

An dá um soco na própria bochecha para afastar os tiques.

Funciona.

— Chiyoko Takeda — sussurra. — Chiyoko Takeda.

Sangue escorre do nariz.

Treme.

Ele bufa. A adrenalina da fuga se dissipa. A dor infiltrada em cada centímetro cúbico da cabeça começa a ganhar força, como um motor.

An pega o *manche* e arqueia o Lynx rente à água, até que a proa esteja a 202°13'35". Passa três quilômetros a leste do destróier ainda em chamas e reza para que eles não o vejam, que as armas não

estejam funcionando ou que estejam distraídos demais com o navio que está pegando fogo para se preocuparem com o próprio armamento.

E é então que percebe uma seção dos controles que desconhece e se dá conta de por que o helicóptero estava levantando voo no escuro e por que não está sendo alvejado por um par de jatos F/A-18.

“Ele levantou voo no escuro porque podia.”

Os controles estranhos controlam um sistema *stealth* que já está ativo.

An pode usar esse pássaro para sumir.

Pisca. Treme.

“Por que o sistema de *stealth* já estaria ligado?” Se o shang tivesse entrado no Lynx como prisioneiro, até que faria sentido — ele é um Jogador do Endgame, uma das pessoas mais letais do planeta —, mas o helicóptero já estava prestes a levantar voo antes de ele chegar à cabine de comando.

Então, *por que* levantar voo no escuro?

Pisca. Treme. Pisca.

An dá um solavanco para a frente, como se tivesse sido golpeado na nuca.

A caixa de metal no cargueiro.

A caixa de metal do tamanho de um caixão.

CHIYOKO TAKEDA.

An sobe 50 metros para manter uma distância segura da água e depois liga o piloto automático, assumindo uma rota a 140° 22' 7”.

Ele gira para sair do assento do copiloto e fica de frente para a caixa.

Treme.

Dá um passo à frente e põe as mãos na caixa.

Não precisa abri-la para saber.

An cai para a frente, na tampa do caixão, sentindo o frio do metal na orelha e na mandíbula, abraçando as laterais.

— Chiyoko Takeda.

Os tiques pararam.

Ele se levanta. O mundo interno do helicóptero faz muito barulho e o pressiona por todos os lados; a dor perfura a ferida na cabeça, e ele põe os dedos sob a tampa. Ela sai com mais facilidade do que An espera. Ele vira a tampa e espia lá dentro. À luz tênue, ele mal distingue os reflexos ondulados de um saco emborrachado para cadáver fechado com zíper. Ao lado do saco, uma pequena bolsa. An pega uma lanterna da base de carregamento na porta e a liga. O saco parece conter uma criança de ombros largos.

An pega a bolsa primeiro. Enfia os dedos na abertura e a escancara. Um relógio analógico preto, uma capa de couro com *shuriken* sortidas, uma faquinha, um pedaço enrolado de seda preta, uma caixa de óculos, alguns tubos pequenos de papel parecidos com canudos, um pequeno recipiente de plástico. Um pen drive. Uma caneta. Uma carteira de couro fina.

As coisas de Chiyoko.

Ele fecha a bolsa e a põe perto dos próprios pés.

O saco de cadáver.

An respira fundo, engancha o dedo na argola de metal do zíper e a desliza por 43 centímetros. A lanterna cai do ombro para o caixão. Ilumina em cheio o rosto de Chiyoko Takeda. Um de seus olhos está aberto e sem vida, ressecado, a pupila grande e negra. Ele toca o olho com o dedo e o fecha. A pele da mulher está pálida e levemente azulada. Capilares roxos riscam sua bochecha direita em

um fractal de linhas irregulares. Seus lábios estão da cor do mar, levemente abertos. An vê o breu dentro deles e a fina linha dos incisivos da frente. O cabelo, preto, liso e inalterado, foi penteado e está preso para trás. An põe as mãos nas bochechas de Chiyoko. Desliza-as pelo pescoço, pelas clavículas e pelos ombros, cobertos por uma camisola de hospital verde-clara feita de algodão.

An geme.

Desaba na caixa, de modo que seu rosto cai em cima do de Chiyoko, e o luar flui pela janela do helicóptero escuro que chacoalha em direção ao sul-sudoeste, para a Normandia. An pisca para afastar as lágrimas e vê as filigranas negras de seus cílios úmidos, como uma mortalha de cordões jogada nele, nela, neles.

O shang põe os braços sob o saco e a aperta. Abraça Chiyoko.

— Chiyoko.

O computador do sistema de navegação solta um bipe.

An beija os lábios azuis de Chiyoko, seus olhos, o ponto em que as sobrancelhas e o nariz se encontram. Cheira seu cabelo — que, ao contrário do resto do corpo, tem cheiro de vida —, dá uma pirueta e volta para o assento do copiloto. Segura o *manche*, desacelera, olha pela janela de bombordo, diante do corpo estatelado do piloto.

Lá, a 500 metros de distância, está a França. A praia e a terra que se estende acima dela são escuras, pouco povoadas. An sabe que, perto dali, está a comuna de Saint-Lô. E em Saint-Lô há um esconderijo de reabastecimento dos shang. O mundo está entulhado deles. Calhou de An, por acaso, estar perto de um.

Teve sorte.

Ele faz o Lynx pairar e põe uma nova rota no piloto automático, porém não a ativa. Veste um colete salva-vidas, mas vai esperar estar na água para inflá-lo. Em seguida, pega uma mochila à prova

d'água. Põe nela a bolsa com as coisas de Chiyoko, quatro rações operacionais, a Browning Hi-Power Mark III do piloto, munição extra, artigos de uso pessoal, um GPS, uma lanterna de cabeça. Pega a faca do piloto. Pega outro colete salva-vidas e uma bobina de corda. Corta um longo pedaço da corda e amarra uma das pontas em volta da mochila à prova d'água. Usa o meio da corda para amarrar o 2º colete salva-vidas e o infla. Amarra a outra ponta à cintura.

Ele não fecha a mochila à prova d'água. Ainda não. Precisa colocar mais algumas coisas ali antes.

Aperta um botão vermelho com a lateral do punho, e a porta a estibordo desliza e se abre. O ar invade o helicóptero, frio, fresco e cheio de maresia.

Antes de pular na água, An se ajoelha diante de Chiyoko, segura um tufo do cabelo e, com a outra mão, levanta a faca.

— Desculpe, meu amor. Mas sei que você entende.

Os tiques se foram.

Ele desce a faca e corta o cabelo dela. Começa pelo cabelo.



iv

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Túnel Subterrâneo de Londres, perto da rua Gloucester, Inglaterra



Eles estão correndo. Sarah vai na frente, e, para Jago, alcançá-la virou questão de honra. Ele se esforça, dando os impulsos mais fortes que consegue, e mesmo assim não supera à cahokiana. Ninguém os segue.

Os cotovelos de Sarah balançam para a frente e para trás, os ombros se movem, quando ela segura o rifle. A única luz no túnel vem das sinalizações do metrô, que intercalam entre vermelho e verde, e da lanterna de cabeça presa à testa de Sarah. Está na potência mais fraca, só 22 lúmenes, um filtro vermelho sobre o plástico branco.

O halo de luz avermelhada se reflete pelas paredes. Para Jago, é estranhamente hipnotizante.

— Serviço Aéreo Espacial? — grita Sarah para trás, sem perder o fôlego.

— *Sí*. Ou o Serviço de Inteligência Secreta.

— Ou os dois.

— Quatro na porta, dois na janela, um atirador de elite dando cobertura — contabiliza Jago. — Acha que tinha quantos na van lá na frente? Ou na sede do comando?

— Três ou quatro na unidade móvel. Vinte ou trinta nas operações.

- Provavelmente um drone também.
- Provavelmente. O que significa...
- Que eles viram a gente entrar aqui.
- É.

Sarah desliza e para. Seus tênis afundam em poças d'água. O túnel bifurca.

- Qual caminho?

Jago se aproxima de Sarah; ficam lado a lado. Como parte do plano de fuga, ele memorizou esses túneis. Revisou o plano com a cahokiana no hotel. Talvez ela não tenha escutado. Talvez sua cabeça estivesse em outro lugar, como nos últimos dias.

- A gente já conversou sobre isso, lembra? — pergunta Jago.
- Desculpa.
- Norte vai para a estação High Street Kensington, que basicamente é ao ar livre. Sul é um desvio de serviço — lembra ele.
- Então sul.
- *Quizás*. Mas esses túneis vão ficar infestados de agentes logo, logo. Só faz... — Jago checa o relógio. — ... quatro minutos e três segundos que a gente desceu para o subterrâneo. Talvez dê para chegar à estação, pegar o próximo metrô e sumir.
- Mas aí teríamos que nos separar.
- *Sí*. A gente se veria de novo no ponto de encontro. Lembra onde fica?
- Sim, Feo.

Os dois sabem que isso é imperativo. Mesmo não sabendo desse pequeno sobressalto, Renzo estará na pista de aviação à tarde para pegá-los. O plano era esse. Mas, uma vez que Sarah e Jago foram encontrados, precisam sair da droga do Reino Unido o quanto antes. Cada segundo a mais que perderem nos túneis será um segundo a

mais que as autoridades terão para caçá-los.

Jago aponta para o túnel mais à direita.

— Se formos pelo desvio de serviço, vamos perder mais tempo.

— Por quê?

Jago suspira. Está perturbado pelo tanto que Sarah esqueceu ou que nem chegou a ouvir. Jogadores não esquecem nem são desatentos, especialmente quando se trata de coisas como rotas de fuga.

— Porque teríamos que usar o...

Uma leve brisa passa por Jago.

— Metrô — completa Sarah, de um jeito casual.

Sem mais nenhuma palavra, Sarah parte rumo ao túnel norte.

Decisão tomada. O vento fica mais forte a suas costas, e o túnel começa a brilhar. Ela vê uma das reentrâncias usadas pelos funcionários do lugar para evitar os metrôs que passam. Então se atira nessa direção. Só tem espaço para ela, mas há outro bem à frente, do lado oposto. Jago se encaixa ali assim que seus ouvidos são tomados pela cacofonia dos vagões se aproximando.

O vácuo à frente do primeiro carro tira o fôlego de Sarah e prende o cabelo ao lado do pescoço. Seus olhos estão na altura dos olhos dos passageiros sentados no transporte. Ela distingue alguns rostos no borrão de vidro, metal e luz que passa a menos de um pé de seu rosto. Uma mulher de pele escura usando um lenço vermelho, um idoso calvo dormindo, uma jovem ainda vestindo roupas da noite da noite anterior.

Inocentes desavisados.

A composição passou. Sarah ajeita o cabelo e refaz o rabo de cavalo.

— Vamos.

Conforme se aproximam da estação, a luz no túnel clareia. Ela desliga a lanterna da cabeça. A estação estava visível. A composição

que acabou de passar sai da plataforma. Lá debaixo, eles veem as cabeças de algumas pessoas indo em direção às saídas.

Tomando o cuidado de permanecer nas sombras, os dois vão até o curto lanço de escadas que leva à plataforma. Sarah levanta a mão, aponta para as câmeras mais próximas, uma delas atrás de uma grade.

— Eles vão ver assim que a gente subir na plataforma.

— *Sí.* Vamos esperar o próximo aqui.

Jago desatarraxa o pequeno ferrolho que prende a mira ao rifle.

Sobe os degraus se arrastando de barriga e se aproxima o máximo possível da plataforma sem aparecer nas câmeras, então usa a mira para dar uma olhada.

Apenas a mesma cena diária. Pessoas indo e vindo, esperando, mexendo em seus smartphones, lendo tabloides e livros, olhando para o nada. Um empresário aparece no meio da plataforma. Usa um chapéu com aba e sapatos escuros, leva um jornal enfiado debaixo do braço. Parece desapontado. Acabou de perder o metrô.

— Parece tudo limpo — diz Jago, abaixando a mira.

— Vamos ter que deixar os rifles.

— Mas você ainda está com aquela pistola, certo?

— Sim.

Jago observa novamente a plataforma. Uma jovem segurando a mão de uma criança de uns três anos. Um operário de macacão. O empresário, que neste momento estava lendo o jornal.

Jago semicerra os olhos, focaliza a visão.

O homem está usando o que parece ser um terno de primeira — e botas táticas pretas.

— *Mierda.*

— O que foi?

— Me dá o seu rifle.

Sarah obedece, sem questionar. Jago o leva ao ombro, mira e puxa o gatilho secundário, que atira dardos abaixo do cano principal.

O projétil sai da câmara com um *vush* e um *pou* baixos. O empresário está muito distante e não escuta. Vários pés atrás do homem, o letreiro digital suspenso anuncia que o próximo metrô em direção à estrada Edgware chegará em um minuto. O homem dá um passo atrás na última fração de segundo, o dardo passa raspando pelo pescoço e gruda retinindo em um painel de publicidade.

O homem deixa o jornal cair no chão e afasta bem os pés, olhando para os dois lados. Leva a mão à orelha e diz algo. Jago recua do alto da escada.

— Nada bom. Melhor voltar.

— Alguém viu você?

— Acho que não.

— Meu Deus, Jago. Você *acha* que não?

Talvez ele também esteja ficando desleixado. Muitos esquecimentos, muitos Burger Kings, muito sexo.

Sarah se levanta e olha, e ali está ele. Já 20 passos mais perto. Já sem o chapéu, que caiu, o empresário corre com uma pistola na mão.

Jago ergue o rifle e, sem parar para mirar, puxa o gatilho secundário de novo. Outro dardo. Acerta o homem na bochecha, logo abaixo do olho. Ele recua e cai, desliza pelo concreto a apenas 47 pés de distância. Para. Rola. Leva as mãos ao rosto, o estabilizador peludo do dardo dependurado. Luta para manter a consciência, mas não adianta. Desmaia.

A jovem mãe solta um grito.

Os Jogadores dão meia-volta e correm. A luz da estação se afasta.

Sarah acende outra vez a lanterna de cabeça. Está vários pés à frente de Jago quando sentem o ar mudar, a luz se aproximar deles. O metrô indo rumo a Edgware.

Sarah desvia em alta velocidade. Ela se joga na segurança de uma das reentrâncias quando o metrô surge, o ombro esmagado contra a parede de concreto.

Mas Jago não está ali. Não conseguiu correr tão rápido. Está a apenas 13 pés de distância, mas poderia ser uma milha. O olmeca olha para Sarah. Ela vê os olhos dele, arregalados e brancos.

Quando o metrô passa entre ela e Jago, cortando o contato visual, Sarah grita:

— Abaixa!

A buzina da composição soa. Não diminui a velocidade. Um barulho de pancada alto, faíscas e uma pequena explosão. O rifle bate contra o carro da frente. Tudo o que ela ouve depois disso é a máquina se agitando, a tempestade de vento, o efeito Doppler da buzina estridente.

Mais uma vez, Sarah olha para o interior turvo do metrô que passa bem à frente, desta vez com olhos marejados. E desta vez não há ninguém nos carros. Ninguém. Até o último carro, que está cheio de homens de preto.

Homens fortemente armados.

“O metrô não diminuiu quando eles viram Jago. Eles o viram e quiseram matá-lo.”

A composição freia assim que desaparece depois da curva, então para na estação. Sarah tem, talvez, um minuto para chegar ao outro túnel. Ela olha de relance para o vão entre os trilhos. Não vê sinal algum dele. Semicerra os olhos. Olha para cima. Lá, no meio da escuridão, uma peça de roupa flutua e pousa no trilho.

Um trapo de tecido como o da camisa de Jago.

Sarah dá um passo à frente para ver o que mais pode encontrar, mas congela ao ouvir vozes ao longe. Homens, correndo desvairados.

Não há tempo.

Ela treme de medo. Não há tempo para ver o que sobrou de Jago

Tlaloc.

Medo.

A cahokiana enxuga os olhos com a manga da roupa, pula em direção aos trilhos e foge, correndo.

Foge correndo de outra morte.

Outra morte de alguém que amava.

AISSLING KOPP

Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Saguão de Imigração do Terminal 1, Sala E-117, Queens, Estados Unidos



Aisling está sentada na sala há uma hora e três minutos. Ninguém foi vê-la, ninguém lhe levou água ou um saco de batatas chips, ninguém falou com ela pelo intercomunicador. A sala está vazia, exceto por uma mesa, uma cadeira, um ralo no chão e uma fileira de lâmpadas fluorescentes no teto. A mesa e a cadeira são de aço, têm as bordas arredondadas e as juntas soldadas. Ambas estão presas a placas fixadas no chão de concreto. As paredes estão nuas, pintadas de branco com um leve tom amarelado. Não há quadros, prateleiras, saídas de ar. Não há nem um espelho falso.

Mas Aisling *está* sendo vigiada. Disso ela tem certeza. Em algum lugar da sala tem uma câmera e um microfone. Talvez vários. Por não haver objetos perigosos na sala, os homens que a conduziram até lá nem se deram o trabalho de algemá-la. Só ordenaram que se sentasse e saíram. E dali ela não se levantou. Está meditando desde que a porta se fechou e os trincos da porta deslizaram para trancá-la. Três. Mal fizeram barulho, mas ainda assim ela os ouviu.

Um, dois, três.

Trancada. “Isso é pior do que a caverna italiana”, pensa ela.

Aisling deixa que as coisas em sua mente surjam e passem. Bom,

pelo menos é isso que ela tenta fazer. Só porque ela é Jogadora não significa que seja especialista em tudo. Atirar, lutar, rastrear, escalar, sobreviver. Resolver enigmas. Dominar idiomas. Nisso tudo ela é muito boa. Em ficar centrada, abrir a mente, toda essa palhaçada de *om om om*, nem tanto.

Se bem que todo o treinamento em tiro não a ajudou a derrubar aquela merda de hidroavião quando mais precisou.

Quando poderia ter salvado o mundo.

“Deixe passar. Deixe passar.”

“Respire.”

“Deixe passar.”

Ela deixa. As imagens e os sentimentos vêm e vão. Lembranças. A chuva chicoteando seu rosto enquanto ela está sentada na cabeça da gárgula ao nordeste do Edifício Chrysler. O gosto de cogumelos selvagens colhidos no vale Hudson. Seus pulmões arfantes cuspidos água quando ela quase morreu afogada no Lough Owel, Irlanda. O medo aterrorizante de que ela não vença, ou não mereça, ou não deva ganhar, o medo que todo Jogador que não é sociopata precisa confrontar. O brilho nos olhos azuis do pai. A voz assustadora do Kepler 22b. A fuga da Grande Pirâmide Branca. O pesar pelo fato de o tiro de besta não ter acertado o olmeca no sótão do Pagode do Grande Ganso Selvagem. A raiva que sentiu do que as pinturas lhe mostraram na caverna da Itália. A raiva que sente por saber que os keplers estão manipulando os Jogadores. A raiva de saber que não é justo. A raiva de saber que o Endgame é um monte de merda. A raiva.

“Deixe passar.”

“Deixe passar.”

“Respire.”

A porta sussurra. Um, dois, três. O trinco gira. Aisling não abre os olhos. Escuta, cheira, sente. Só uma pessoa. A porta se fecha.

Sussurros. Um, dois, três.

Fechada.

Uma mulher. Ela sabe por causa do cheiro do sabonete.

Ágil. Respiração ritmada. Talvez ela também medite.

A mulher atravessa a sala e para do outro lado da mesa.

Apresenta-se.

— Oficial de operações Bridget McCloskey.

A mulher é rouca, como uma cantora de bar cansada. Pela voz, parece ser corpulenta.

— Esse é meu nome real, e não um disfarce de merda, *Deandra Belafonte Cooper*... Ou devo dizer *Aisling Kopp*?

Aisling arregala os olhos. Elas se encaram. McCloskey não é do jeito que Aisling esperava.

— Então, você admite que o passaporte é falso — continua a oficial.

— Não sei do que você está falando.

— Eu digo Aisling Kopp, você arregala os olhos. De acordo com o meu livro de investigação, isso é uma confissão, cem de cada cem vezes.

— E que livro é esse? *Cinquenta tons de cinza*? *Cartas para a Penthouse*?

McCloskey balança a cabeça, um olhar de decepção no rosto. Tem 40 e poucos anos. Assim como Aisling, é ruiva, mas tem uma mecha grisalha no cabelo. Parece a noiva do Frankenstein. Tem pernas compridas, é voluptuosa e muito bonita, uma espécie de coelhinha da *Playboy* que não está mais no auge, mas que ainda está muito bem. Usa óculos de armação azul-turquesa e quase nenhuma maquiagem. Tem olhos verdes. Suas mãos são cheias de veias e

fortes, a única coisa que entrega que ela é uma policial de verdade. Deve ter sido fantástica quando tinha a idade de Aisling.

— Você não imagina com que frequência eu ouço esse tipo de merda degradante — diz McCloskey.

— Talvez precise mudar de emprego.

— Ah, não. Eu gosto do meu trabalho. Gosto de conversar com gente como você.

— Gente como eu?

— Terroristas.

Aisling se cala. Entende que, da perspectiva de um agente da lei, qualquer Jogador do Endgame poderia muito bem ser considerado terrorista. Mas o que essa mulher sabe do Endgame?

— Parou com as gracinhas? Quero lembrar que você foi pega tentando cruzar a fronteira dos Estados Unidos usando um nome falso.

— Vai me prender?

— Prender? — repete McCloskey, dando uma risada. — Que pergunta! Não, eu não sou da parte do governo que prende pessoas, srta. Kopp. Eu sou de... *outra* parte do governo. Uma parte pequena e restrita. A que lida com terroristas. De perto e pessoalmente.

— Bem, então a gente tem um problema, porque não sou terrorista.

— Então você está me dizendo que tudo isso é um mal-entendido, queridinha?

— É.

— Estou errada em acreditar que você faz parte de uma célula dormente muito antiga que, assim que chamada à ação, pode e vai fazer de tudo para alcançar seus objetivos? Você não faz parte dela?

— Uma célula dormente? Isso é uma piada?

McCloskey balança a cabeça outra vez.

— Nada disso. Ouviu falar do que aconteceu em Xi'an? Você teve alguma coisa a ver com aquilo?

A menção à cidade chinesa faz o coração de Aisling disparar. Um arrepio percorre seu corpo. Se ela for incapaz de evitar a resposta instintiva do corpo, talvez comece a suar frio. E não pode fazer isso. Não na frente dessa mulher, que já parece saber um pouco demais.

— O quê? O meteoro? Minha célula dormente é responsável por aquilo? Senhora, se eu conseguisse controlar meteoros, pode apostar que eu não estaria sentada aqui.

“Se eu conseguisse controlar meteoros, o Evento nunca aconteceria”, pensa Aisling.

— Não. Mas a gente vai chegar ao meteoro logo, logo. Estou falando da bomba radioativa que foi detonada na residência de An Liu há pouco mais de uma semana.

O nome faz os ouvidos de Aisling pinicarem. De alguma forma, a mulher identificou o que talvez seja o Jogador mais perigoso e imprevisível do Endgame. Se Aisling pudesse escolher um Jogador para matar, seria o shang. Mesmo assim, Aisling franze o cenho, tentando fingir que não sabe do que a mulher está falando.

— Anne Liu? Quem é ela? — pergunta a celta, fingindo inocência.

— *Ela*. Outro membro da sua célula dormente.

O batimento cardíaco de Aisling vai às nuvens, não por nervosismo, mas pelo ressentimento. Nunca ocorreu a ela que talvez alguém pudesse considerar todos os Jogadores membros de um mesmo grupo. O conceito de 12 linhagens distintas é tão incutido em cada Jogador — *Eu defendo minha linhagem, e as outras linhagens não me defendem* — que a ideia de que eles são essencialmente iguais é uma blasfêmia.

Blasfêmia!

Além de ser algo nojento. Colocá-la no mesmo saco que o shang. Aquela aberração cheia de tiques.

— Não conheço ninguém chamado An Liu — responde Aisling com calma. — Nem faço parte de uma célula dormente chinesa.

McCloskey se senta na beirada da mesa e olha para as unhas. Puxa uma cutícula.

— Talvez célula dormente seja o termo errado. Você e An Liu preferem chamá-las de “linhagens”. Isso soa familiar, Aisling Kopp?

— Não — responde Aisling rápido demais e se arrepende de imediato.

— Aham. E isto aqui? **قبع للآة يادن**

Aisling fala árabe o suficiente para saber o que significa. Seu corpo fica tenso. Bate as costas e as pernas na cadeira com tanta força que ela range.

— Já imaginava.

Aisling semicerra os olhos.

— Seja lá o que acha que sabe, você não sabe de nada — fala.

— Mas é aí que você se engana, Kopp. Eu sei que há doze linhagens antigas e que você faz parte da La Tène celta. Sei que An Liu também tem uma linhagem, a shang. Sei os nomes verdadeiros de pelo menos mais cinco membros, e sei também que, desde que os meteoros caíram, vocês vêm “jogando” uns contra os outros por algum tipo de prêmio. E vão continuar jogando até que o mundo acabe. O que, infelizmente, vai acontecer muito em breve.

— Você é maluca.

— Queria eu ser maluca, Kopp. Mas, além de eu ter lido coisas, algumas fornecidas à Agência por ninguém menos do que seu pai, Declan, quando você ainda usava fral...

— Meu *pai*? Tá falando sério? Meu pai era maluco — interrompe Aisling na mesma hora.

O disfarce acabou. Ela não está mais fingindo.

— Eu sei. Era tão maluco que o próprio pai dele, seu avô, o derrubou.

— É, eu sei — sussurra Aisling.

— Que bom. Obrigada pela honestidade.

Momentos de silêncio. McCloskey puxa as cutículas, Aisling está furiosa. Ela sabe que deveria ficar quieta, esperar que a mulher saísse, mas...

— Por que *merda* de motivo você está me detendo aqui, então? McCloskey se levanta e apoia as mãos na mesa, pressionando a superfície fria.

— Vou ser sincera com você, Kopp. Não só porque recebi ordens para ser sincera com você, porque recebi mesmo, mas também porque quero. Já vi muita merda na vida. Muito mais do que você imagina, e acho que você consegue imaginar muita coisa. Eu sei o que você é, mas você não faz ideia do que eu sou, dos lugares em que estive e das coisas que já fiz. Das pessoas que já machuquei. Das formas que as machuquei. Já vi coisas horríveis. Coisas misteriosas. Coisas que não são deste mundo, literalmente. Eu sei que você sabe do que estou falando.

— Você parece meu pai falando. Parece maluca.

— Não se faça de idiota, Kopp. A gente não tem tempo para isso. O Evento está chegando. Eu sei, e você sabe. Os doze meteoros, os que acordaram as linhagens, as células dormentes, foram só um prelúdio. Tem outro chegando. E vai causar um inferno.

Aisling arregala os olhos. Seus lábios finos se abrem. Isso é informação demais para alguém de fora saber.

— Como você sabe disso tudo?

— Já disse. Seu pai nos passou algumas informações, e a gente também tem outras fontes. Até contatamos a linhagem nabateia, que tem como Jogador um sociopata chamado Maccabee Adlai. Conhece?

— Não muito.

— Aquele babaca doente e lindo. Lidar com os nabateus tem sido esclarecedor e aterrorizante. A primeira vez que nossos caminhos se cruzaram, chegamos tão perto de descobrir o que era o Endgame que eles mataram quase todos os agentes do caso e os oficiais de operações na Jordânia, mais algumas centenas de civis, incluindo crianças. Só para nos manter às escuras.

— Endgame. Então você sabe *mesmo*.

— Não sei tudo, mas sei muita coisa. O mais importante, e deprimente, de tudo: eu sei que tem uma rocha monstruosa vindo na direção do nosso planeta, e isso vai ser impossível esconder, por mais que a gente se esforce.

— Já sabe onde ela vai bater? — pergunta Aisling, sentindo-se um pouco desesperada por fazer perguntas a essa forasteira.

— Mais ou menos — responde McCloskey, bufando. — Tem uma equipe de cabeçudos na NASA que acha que descobriu. Eles acabaram de avistar o meteoro no céu há uns dias, e, dados nossos níveis de acesso a informações desse tipo e nossos interesses extraterrestres, nós soubemos rápido.

— E onde *vai* bater?

— É confidencial.

— Foda-se seu confidencial. Diz.

— Não posso. Ainda não.

— Quando vai poder dizer?

— Quando você me prometer uma coisa, Kopp.

— O quê?

McCloskey faz uma pausa antes de responder.

— Sabe, Kopp, eu não queria ter nada a ver com você. Queria fazer as coisas de um jeito totalmente diferente.

— Que jeito?

— Também é confidencial. Posso dizer que tinha a ver com impedir nossos ancestrais alienígenas de voltar à Terra. Mas aí os meteoros caíram, e a gente viu que era tarde demais, e fodeu tudo, certo?

— Você não faz ideia.

McCloskey até parece compreensiva.

— Talvez não faça mesmo. Eu sei o tipo de treinamento pelo qual vocês, Jogadores, passaram, já vi algumas das coisas que conseguem fazer e sou a primeira a dizer que é impressionante. Vocês são mais bem-treinados e capazes do que qualquer soldado de qualquer força especial do planeta. E alguns são mais impiedosos. Um grupo verdadeiramente aterrorizante de indivíduos. Enfim, agora é irrelevante. O relógio do dia do juízo final está correndo, e, para ser franca, eu e meus colegas estamos um pouco apavorados. Nós conversamos e, depois de muita discussão, decidimos apoiar você.

— Que diabos isso significa?

— Significa que, se é possível ganhar essa piada de mau gosto cósmica, e se o Jogador garante a sobrevivência dos membros da própria linhagem, a gente vai precisar assegurar que *você* vença. Por fim, Aisling entende. E sorri.

— Porque você também é La Tène.

McCloskey encosta o dedo na ponta do nariz de Aisling.

— Bingo. Porque também somos La Tène, igual a quase um quarto

de todos os americanos e um quinto dos europeus que vão ajudar. Você, Aisling Kopp, é *nossa* Jogadora.

O coração de Aisling dispara outra vez. É muita informação para processar. O fato de que uma agente do governo — uma pessoa insignificante na esfera do Endgame — sabe tudo isso é seriamente perturbador.

Significa que o mundo já está mudando, mesmo antes do fim.

McCloskey inclina-se para a frente.

— Vou lhe dizer por que você está aqui, Kopp: para eu poder oferecer nossa ajuda. Mas, só para ser bem clara, você não tem escolha. Estamos entrando com tudo nesse Jogo. Nossa pequena equipe de pessoas extremamente implacáveis, competentes, unidas e aparelhadas vai ajudar você a encontrar as chaves, a matar quem for necessário e a vencer. Durante todo o caminho, até o final sangrento.

Aisling se recosta na cadeira. Na verdade, recua. Quer muito sair da sala e de perto da mulher.

— Você poderia ter dito isso logo de cara.

— Ah, não. A gente queria saber quem você era, conhecer melhor nossa estrela — retruca McCloskey, abrindo um sorriso. — Aisling, querida, sua Jogadora La Tène maluca e aterrorizante, nós somos seus fãs número um.

MACCABEE ADLAI, EKATERINA ADLAI CHERKASOV

Arendsweg 11, porão vazio, Lichtenberg, Berlim, Alemanha



— Vai demorar um pouco para funcionar perfeitamente — constata Ekaterina Adlai na quase esquecida língua da linhagem nabateia. Um idioma que é uma mistura de estalos e monossílabos que lembram o árabe e soam como se alguém estivesse pigarreando. Uma língua que ela e Maccabee têm orgulho de falar. O porão é iluminado e frio, e eles ouvem o leve zumbido do sistema de ventilação acima. Em um aparelho de som moderno da Sonos enfiado em um canto, toca o primeiro movimento do “Concerto para dois violinos em ré menor”, de Bach.

Ekaterina veste uma roupa cirúrgica que vai da cabeça aos pés, com um visor posicionado no topo da cabeça, um par de lupas cirúrgicas à frente dos olhos. Máquinas zunem e chamam em intervalos. Tubos, líquido, uma bolsa de sangue. Ela se inclina sobre uma toalha azul esterilizada onde está o braço do garoto, a pele coberta de sangue e iodo. Ligada ao pulso, está a mão mecânica preta e anodizada, com fiação de fibra óptica, cabeamento de titânio e com o protótipo de uma bateria de lítio ultrafina com carga para 10.000 horas. Ela já acabou de usar as ferramentas cirúrgicas que fundiram a carne quente ao metal frio, e, com um voltímetro e um ferro de soldar,

passou para a fase de testes.

Maccabee também veste uma roupa cirúrgica. Está ajudando Ekaterina.

Com o ferro de soldar, ela encosta nos dedos da mão mecânica, não a fim de completar circuitos, mas de dar aos dedos um estímulo de dor para que reajam. Ekaterina toca o mindinho, que se contrai.

Depois o anelar, que recua. Toca o dedo médio — um pouco mais grosso do que um dedo médio normal —, que também recua, e a caixa de engrenagens na palma da mão zumbe baixinho.

— Quando estiver funcionando, vai demorar um tempo para seu amigo se acostumar — completa Ekaterina.

— Ele não é meu amigo.

Ekaterina encara Maccabee com um olhar de quem sabe. Através das lentes das lupas, seus olhos estão gigantescos; as pupilas negras, enormes, como as de uma coruja em uma noite nublada ao esquadrihar a floresta atrás do menor movimento. Ela tem uma pinta acima da boca.

— Eu consegui o máximo de... A coisa que já discutimos está ali. Ela encosta o ferro de soldar no indicador, mas ele não se move. Mantém a ponta quente ali por dois segundos, três. Nada. Põe o ferro no gancho e se vira para um terminal de computador. Digita com força, reescreve códigos, reconecta nervos a fios.

— Vou lhe dar um transmissor de ativação — continua Ekaterina. — Mas só ligue quando estiver pronto, meu querido. Ele está de acordo com as especificações que você fez e admito que não entendi. Um nódulo de veneno, ou um explosivo, seria muito mais... simples.

— Mas também seriam detectáveis, Ekaterina.

— Por esse selvagzinho?

— Ele é mais esperto do que deixa transparecer. Precisa ser do jeito

que falei.

Ela para de digitar, segura o ferro, volta para o indicador, que repuxa rapidamente.

Ekaterina vê as novas medidas subirem pelo monitor: 3-0-7-0-0. Ela assente, satisfeita.

— Bom trabalho, Ekaterina. Excelente.

— Obrigada.

Ela encosta o ferro quente, a 418 graus Celsius, no polegar.

Retrai.

A palma.

Retrai.

A base da mão.

Retrai.

Ela pousa o ferro, retira o visor e levanta as lupas. Arranca as luvas cirúrgicas. Pega um lenço de algodão cinza e bate com ele de leve no rosto para tirar o suor. Desliga a reluzente lanterna de cabeça. Esfrega as mãos para desfazer a tensão das horas de trabalho intenso.

— Ainda assim, meu querido, se eu fosse você não ficaria muito perto quando ativar esse dispositivo infalível.

— Pode deixar. Qual é o alcance do transmissor?

Ekaterina atravessa a sala e se dirige a uma prateleira, o estômago roncando alto.

— Não mais de sete metros — diz ela, então abre uma caixinha e tira algo de dentro. — Estou morrendo de fome.

— Eu também. Tenho uma surpresa.

Sorrindo, Ekaterina dá meia-volta.

— Ah, é?

— Reservei a melhor mesa no Fischers Fritz — conta ele,

escancarando um sorriso, e olha para o relógio. — Um carro vem pegar a gente daqui a uma hora.

Um pouco mais rechonchuda e despojada do que quando jovem, Ekaterina, dá um salto de várias polegadas e soca a palma da mão.

— Fischers Fritz? Como você conseguiu assim, tão em cima? Eles tem algum membro da nossa linhagem lá que eu não conheço?

Maccabee esfrega os dedos indicador e médio no polegar.

— Não, Ekaterina. Consegui a mesa do jeito tradicional.

— Bem... — começa ela, claramente exultante, já pensando na comida. — Este aqui é o transmissor.

Ela larga um pequeno tubo de metal na mão de Maccabee, que vira o objeto e o abre por cima. Um botão vermelho.

— Aperte três vezes depressa — ensina ela, batendo o pé três vezes no chão para mostrar o ritmo.

— Só isso?

— Só. Não tem como abortar. Não tem como voltar atrás.

— Tá bem.

Ekaterina inspeciona a sala para ver se esqueceu alguma coisa. Não esqueceu. As máquinas zunem e emitem bipes. Maccabee e Ekaterina ouvem a respiração estável e regular de Baitsakhan.

— Fischers Fritz — repete ela, com ar sonhador. — Que surpresa maravilhosa!

Maccabee sorri e põe a mão no ombro de Ekaterina. Aperta.

— Sim, Ekaterina. Só você e eu, e uma garrafa de Krug 1928. Uma refeição adequada para o fim.

DE: wm.s.wallace58@gmail.com

PARA: looklikecandy@gmail.com

ASSUNTO: Oi — POR FAVOR, LEIA AGORA!

PRIORIDADE: URGENTE

Oi, Cass,

É o Will. Claro, né? Como vai? Como estão Petey, Gwen e aquele vira-lata, o Crabapple? Joachim conseguiu aquele trampo no hospital?

Enfim, estou escrevendo da minha conta do Gmail, que quase nunca uso, porque o que vou contar não pode envolver o e-mail da NASA. É confidencial. Muito, muito confidencial. Mas é EXTREMAMENTE EXTREMAMENTE EXTREMAMENTE importante. Não quero ser alarmista, mas chega a ser uma questão de vida ou morte. Para você, seus filhos e, bem, para todo mundo próximo a você. E vai muito além disso — é um assunto de vida ou morte para todo mundo que vive a menos de cem milhas do oceano Atlântico. E pode ser para todos os seres vivos na Terra.

Como você sabe, nos últimos cinco anos eu trabalhei no programa NEO, em uma equipe que vasculha o céu atrás de qualquer rocha em um raio de 1,3 unidade astronômica do sol. A maioria das pessoas acharia esse serviço chato, mas você me conhece: eu adoro. Os números e o espaço sempre foram a minha vida. Sempre.

Ao menos, até agora.

Nós descobrimos uma coisa enorme, Cass. Uma coisa que literalmente não vimos se aproximar. Está bem perto e acabou de aparecer, como se tivesse saído de um buraco na terra ou sido expelido de uma dobra no *continuum* espaço-tempo. Está bem, bem perto. É um monstro que deveríamos ter visto há anos, assim teríamos tido tempo de criar um plano e redirecioná-lo. Só que agora provavelmente não existe nada a ser feito. O governo vem tentando descobrir o que fazer, mas está todo mundo perdido — e MUITO apavorado. Os cientistas no Laboratório de Propulsão a Jato estão perdidos. Nenhum modelo que criaram é

suficiente para impedir ou mesmo fazer cócegas nessa coisa. A aparição do Abaddon, nome que demos a ele e que em hebreu significa mais ou menos “o Destruidor”, foi um golpe devastador que fez muitos de nós questionarmos os preceitos mais básicos e fundamentais da ciência. Muitos simplesmente pararam de vir trabalhar.

Sério, Cass: se os cálculos estiverem corretos, ele vai atingir a Terra entre 82 e 91 dias a partir de hoje. Agora, o que eu posso dizer com 95% de certeza é que ele vai atingir o oceano Atlântico, talvez um pouco mais perto dos Estados Unidos do que da Europa. Não posso nem começar a imaginar a destruição que essa coisa vai causar. Seria como empilhar todo o arsenal nuclear do mundo, multiplicar por 10 e acender um pavio. A explosão viria em questão de segundos. Vai ser o fim de...

Vai ser o fim de tudo, Cass. Tudo.

Você precisa se planejar, se preparar. Em breve a informação vai vazar ou ser divulgada, e assim que isso acontecer, o mundo vai mudar. Não dá para prever o que vai ocorrer, mas permanecer em Brookline não é uma opção. Pegue o carro, ou melhor, alugue um trailer enorme, encha de comida e — por mais que eu odeie dizer — de armas, e então se encontre comigo e com Sally no interior do país. Nos próximos dias poderemos especificar exatamente onde, mas eu estava pensando em algum lugar remoto, como a fronteira com o Canadá (vão aparecer muitos malucos armados neste país assim que essa coisa se desenrolar). Talvez Montana ou Dakota do Norte.

Por favor, leve isso a sério. Estou em sã consciência. Comece a se preparar já, antes que o mundo todo vire uma bagunça e todos estejam apavorados. O Abaddon está chegando, e o mundo como o conhecemos vai acabar.

Me ligue para conversarmos.

Me ligue.

Beijos e abraços do seu irmão mais velho, Will.



SARAH ALOPAY

*Túnel Subterrâneo de Londres, perto da estação High Street Kensington,
Inglaterra*



Sarah corre o mais rápido que pode. Ela corre e não pensa na morte dele.

Outra morte.

A de Jago.

Ele estava ali? Ele morreu mesmo? Sim. Sim, deve ter morrido.

Sim.

E, se não morreu, a esta altura os soldados já acabaram com ele.

Outra morte.

Ela corre, chega à bifurcação nos trilhos, pega a do sul, a que Jago disse que levaria ao túnel de serviço.

Jago, que se foi.

Jago, a quem ela ama.

A quem *amava*.

Com o verbo no passado. Assim como Christopher, antes dele.

Ela corre. Seus pés pisando em poças e espalhando água para todos os lados, os trilhos de aço refletindo a luz fraca da lanterna de cabeça. Ela corre. Lembra-se de alguns detalhes, como se Jago estivesse ao seu lado lhe dando instruções. Detalhes em que ela não prestou atenção quando o olmeca os explicou no quarto do hotel,

mas que, por reflexo, sua mente treinada guardou em algum lugar, de forma automática.

“Tem uma porta. Um ponto de acesso ao esgoto. A gente desce e chega a uma cisterna. Então, segue um pouco ao norte, até uma escada vertical com o letreiro *Norland Transferência e Elétrica*. É só subir e sair. Depois, roubar um carro. Escutou, Sarah?”

Escutei.

“Ok. A gente vai roubar um carro e dirigir para o norte. Evitando as estradas. Vamos encontrar Renzo em uma pista de aviação antiga. RAF Folkingham, em Lincolnshire. Repete.”

RAF Folkingham, em Lincolnshire.

— RAF Folkingham, em Lincolnshire — repete ela, ao se aproximar da porta que dá para o esgoto.

Está acorrentada. Ela destrói a tranca com seu FN F2000, e o estrondo ruidoso ecoa pelos túneis. Isso certamente entregou sua posição. Os homens estão chegando. Ela não os viu nem ouviu, mas sabe.

Sarah abre a porta sudeste com esforço, desce alguns degraus de ferro e chega a um corredor baixo com água fedorenta na altura dos tornozelos. Vai a nordeste o mais rápido que pode, na direção da cisterna. Quando chega, dá um chute e escolhe o túnel de nome E15ESCOAMENTO, torcendo para que o E signifique “east”, leste. Antes de sair da cisterna, rasga um pedaço da camisa e o prende à ponta exposta de um vergalhão no túnel chamado W45AFLUXO. Talvez isso leve alguns dos homens que forem atrás dela a um beco sem saída. Assim que sai da cisterna, há uma enorme explosão no nível superior. Alguns pedaços soltos de concreto caem do teto. O que será que aconteceu lá em cima? Ela não tem tempo para descobrir. Precisa ir em frente. Será que foi Jago?

Não. Não pode ter sido. Manter esperanças é algo muito perigoso neste momento. Poderia atrasá-la, poderia lhe custar o Jogo, a vida. "A Chave da Terra!"

Ela apalpa o bolso, ainda está lá. Graças aos Criadores, ainda está lá.

Após serpentear o túnel por um quilômetro, a água saindo dos vertedouros na altura da cintura e depois dos ombros, ela chega a uma área circular. Há degraus que levam para cima. As palavras "NRLND TRANSF E ELETR" estão reproduzidas acima de um grande "7" em tinta vermelha no concreto. Sarah põe o rifle no ombro, mas, antes de subir a escada, aproxima as mãos dos ouvidos, para tentar ouvir alguma coisa. Da direção de onde veio, escuta o som de água sendo pisoteada. Pés. Outra vez ela se pergunta: Jago?

Ou uma equipe de executores? Quantos ela mataria antes de ser exterminada? É isso que ela quer? Uma vingança breve seguida da morte?

Ou seria Jago lá embaixo?

Não, não pode ser. "Você não pode ter esperança. A esperança mata. A esperança é a morte."

Avance.

Ela avança.

Sobe, sobe, sobe.

Sarah usa o ombro e a lateral da cabeça para levantar uma tampa de bueiro, põe as mãos nas laterais do buraco, coloca suas pernas fortes em um dos degraus mais altos. Usando a força das coxas e dos joelhos, levanta o disco de ferro, põe os dedos na borda, com cuidado, com muito cuidado, e o empurra de lado. Ele raspa o chão. Sarah emerge em uma área restrita e escura. Fria, úmida. Tenta ouvir os passos outra vez, mas não escuta nada. Talvez tenha ouvido

coisas. É, é isso. Ela estava ouvindo coisas. A esperança é capaz disso. A cahokiana se agacha e, em silêncio, arrasta o bueiro de volta ao lugar. Olha o entorno. Uma bancada, um jogo de ferramentas, um mapa do esgoto colado na parede. Dois cabideiros de parede com macacões de lona pendurados, capacetes de segurança.

Uma porta.

Ela põe o rifle atrás de um trio de pás e pega um dos macacões. É largo demais para ela mas tudo bem. Sarah o veste por cima das roupas, faz um coque e pega um lápis da bancada para prendê-lo. Dobra a barra da calça. Respira. Fica de frente para a porta. Respira. Então percebe que está chorando.

Ela toca as bochechas, os olhos.

Ela está em prantos, não sabe por quanto tempo.

Dá um tapa no próprio rosto.

De novo.

— Controle-se, Sarah. Controle-se.

De novo.

— RAF Folkingham, em Lincolnshire. RAF Folkingham. Você vai roubar um carro, dirigir rumo ao norte, parar em algum lugar e pegar um mapa da estrada — diz a si mesma, sabendo que não pode se arriscar e usar o smartphone, aliás, qualquer telefone — e se encontrar com Renzo. Vai sair da Inglaterra. RAF Folkingham, em Lincolnshire.

Sarah enxuga os olhos, enche as bochechas de ar e tenta abrir a porta. Está destrancada. Ela a abre de leve e espia do outro lado. Nenhum homem à sua espera, nenhuma unidade antiterrorismo, nenhuma viatura, nenhuma equipe do Serviço Aéreo Espacial.

Ela sai.

Respira.

Caminha depressa, mas não depressa demais, por uma rua residencial agradável e silenciosa. Anda dois quarteirões, não vê ninguém. Em um dos lados, há sicômoros em intervalos regulares, com a casca cinzenta se soltando em pedaços irregulares que parecem traçados de países ou de lagos. Pássaros piam nos galhos. Ela escuta uma sirene em uma rua distante, escuta o noticiário da BBC vindo de uma janela aberta. Vira uma esquina. Percorre mais um quarteirão, passa por uma mulher que arrasta um lulu-da-pomerânia peludo, que está com a língua para fora da boca negra. — Vamos lá, Gracie. Vamos lá — encoraja a mulher.

Ela mal olha para Sarah.

A partir do 4º quarteirão, Sarah começa a tentar abrir a maçaneta de todos os carros por que passa.

O 6º abre.

É um Fiat Panda hatch sem graça e discreto, de duas portas, amassado no capô. Um carro de fuga perfeito. Ela entra e o põe para funcionar em 18 segundos. Não tão rápido quanto a ligação direta que Jago fez no carro quando estavam na China, mas mesmo assim é uma marca respeitável.

Jago.

Jago, que se foi.

Ou será que não?

Aqueles passos eram dele?

Não, não podem ter sido. Jago não era tão rápido quanto ela. Ele morreu.

Mas talvez não tenha morrido.

Sarah balança a cabeça. Esse tipo de pensamento vai atrasá-la, e ela vai acabar morrendo também.

Por que está agindo desse jeito? Por que não foi atrás do corpo? Ela o abandonou tão rápido.

Rápido *demais*.

Sarah vem abandonando muitas coisas, muitas pessoas, rápido demais. Tate, Reena, a mãe, o pai, Christopher, Jago.

Ela própria. A Sarah que conhecia. A Sarah que amava.

Tudo em nome do Endgame.

O que está acontecendo com ela? Com seu coração?

Cale a boca. Controle-se. Não tenha esperanças. Siga em frente.

Ela se inclina sobre o banco do carona, abre o porta-luvas. Tira um boné de beisebol amassado e um par de óculos de sol baratos.

Prende o cabelo dentro do boné. Põe os óculos, percebe que o céu está nublado, encoberto por uma cortina de nuvens claras, então os tira.

Enquanto dá partida no carro, vê o próprio reflexo no espelho.

Continua chorando.

Não desmorone. Dirija. Não desmorone.

Ela ignora a garota com a aparência péssima do retrovisor, tira o carro da vaga apertada e vai em frente. Simplesmente vai em frente. Após duas horas e 23 minutos dirigindo a cinco milhas por hora acima do limite, ela avança pela A15, passando ao largo de Bourne, Lincolnshire. Está quase lá.

O carro compacto passa zunindo por um ciclista idoso na estrada rural estreita. O homem veste um paletó de tweed, galochas e uma boina de lã verde; há um guarda-chuva na cestinha da bicicleta.

O céu continua nublado, mas não choveu.

Ela aperta o volante, espreme-o, os nós dos dedos brancos. Ela está quase lá.

RAF Folkingham.

Durante o percurso, ela chora vez ou outra. O tempo todo é como se uma pessoa chorasse e outra dirigisse. Ela é a Sarah Alopay chorando ao volante? Ou a Sarah Alopay pisando no acelerador e virando as costas friamente para o rastro de morte atrás dela? As duas Sarahs, elas não se gostam; sentem nojo uma da outra. A cahokiana tem juízo suficiente para perceber que algo aconteceu com ela. Algo está fora do lugar. Talvez algo profundo. Será que bateu a cabeça enquanto lutava com os soldados? Não. A cabeça não dói. Será que está assim desde Christopher, desde que pegou a Chave da Terra? Talvez, mas o que sente neste momento é mais intenso.

Ela diz a si mesma que só está Jogando. É isso. Sente-se vazia por dentro e está Jogando, e Jago não está mais ali para ajudar. Mas tem outra coisa errada. Não é só sua cabeça. O peito está tenso, ela sente a garganta seca e áspera, a mandíbula está dolorida.

Ela encosta o carro na estrada, desliga o motor e se olha outra vez no espelho.

Está gritando.

A plenos pulmões, gritando.

Leva as mãos ao rosto e esfrega esfrega esfrega. Enfia o punho inteiro na boca.

O grito para.

“CONTROLE-SE.”

Corre as mãos pelas coxas e respira. Seu coração bate tão rápido quanto se ela tivesse corrido muito: 127 bpm, o que é muito, muito acelerado. Durante os minutos seguintes, ela o diminui para 116, 107, 98, 91, 84.

Quando enfim chega a 78, ela realiza todos os truques de meditação

que consegue lembrar.

— Ok — sussurra. — Jago morreu, e eu fiquei sozinha. Tenho a Chave da Terra e posso vencer. Renzo vai me tirar daqui e, se ele se recusar, vou obrigá-lo. Eu posso vencer. Mesmo que eu *tenha acionado* o Evento, posso vencer. Vou para casa ver minha família, dizer aos pais de Christopher que ele morreu, então vou continuar Jogando. Eu posso vencer. Eu posso vencer. Eu posso vencer. Sarah pensa em Christopher. Não da forma como o viu pela última vez, com o tronco destruído, as pernas jogadas no gramado verde do Stonehenge. Ela pensa nele depois do treino de futebol em Omaha, de camisa sem manga, brilhando de suor, os pelos louros dos antebraços reluzindo sob o sol do fim da tarde. Sorrindo, caminhando em direção a Sarah, que sorri de volta.

— Eu *vou* vencer. O que mais tenho a perder?

A cahokiana sente o pulso: 59 bpm. Bom. Ela liga a ignição, engrena o carro e vai.

Seis minutos depois, sai da A15, seguindo por uma rua sem nome, com pavimento em algumas partes e cercada de plantações. Trigo, alfafa, cevada, batata — muita batata. Ela reconhece tudo por instinto. Afinal, é a cahokiana, já passou mais tempo nas Grandes Planícies Americanas do que todos os outros Jogadores juntos. Após uma milha, a estrada simplesmente dá lugar a uma plantação que mais parece um tapete de trevos de um verde intenso. Ela estaciona o carro sob um salgueiro-chorão, escondendo-o de olhares curiosos. Tira o macacão e checa duas vezes para saber se está com a Chave da Terra, um hábito que está se tornando um tique nervoso. Tira o pente da pistola de plástico e cerâmica e a inspeciona. Põe o pente de volta com força e se assegura de acionar a trava antes de enfiá-la na frente da cintura da calça. Ela puxa o cabelo para trás e

faz um rabo de cavalo. O ar é doce. Cheira a solo, água e turfa. Um pouco de madressilva. Uma subcorrente de esterco.

É bom estar ao ar livre, no campo.

Isso a acalma.

Ela atravessa o campo de trevos, e a grama na altura dos tornozelos agarra nas dobras da calça. A velha pista de aviação deve estar logo à frente.

“Não tem como não ver”, disse Jago.

Cinquenta passos à frente, Sarah percebe que o olmecca estava certo.

Ela vê um caminhão militar antigo, todo enferrujado, com a tinta descascada há muito tempo e o interior escuro e misterioso. Está quase desaparecendo sob as trepadeiras e a grama alta. Décadas de exposição o deixaram verde, cinza e marrom. Está sendo reivindicado pela terra, de estação em estação, e sua camuflagem é perfeita. Logo a terra — queimada, irradiada e tóxica — vai reivindicar tudo.

Ao se aproximar, Sarah vê mais máquinas fantasmas: motocicletas, veículos de assalto anfíbios como os que foram usados no Dia D, reboques, tratores. Asas de aviões da Segunda Guerra Mundial, caudas, pneus gigantes, todo tipo de metal descartado em todos os formatos e tamanhos. O campo de trevos termina e, do nada, é substituído por concreto, bem no meio dos campos, rachado e cheio de remendos, já que também está sucumbindo aos estragos do vento, da terra, da chuva e de plantas.

“A vida é mesmo extraordinária”, pensa Sarah. “Ela vai continuar. Venha o que vier, ela vai dar um jeito de continuar.”

“E eu também vou.”

Sarah salta sobre o capô de um trator abandonado. Então se vê em

uma faixa irregular de asfalto que se estende para a esquerda e a direita, margeada por veículos. Não é muito longa — a metade norte parece estar toda coberta por vegetação —, mas anda assim tem alguns milhares pés de extensão, o que é suficiente para um turbo-hélice ou até para um jato de pequeno porte. Ela procura por algum sinal de Renzo ou de um avião em bom estado para voar, mas não encontra nada.

“Mas ele precisa estar aqui”, pensa ela. “Precisa.”

Sarah vai até o centro da pista e se ajoelha. Corre os dedos pelo chão. Encontra marcas de pneu recentes em ambas as direções. Então *há* um avião. Pelas marcas das bandas de rodagem, pousou nas últimas 12 horas.

Ela saca e destrava a arma e, em silêncio, segue no sentido norte, mantendo-se perto do maquinário abandonado à direita.

Uma brisa atravessa os campos, as árvores farfalham, e Sarah percebe um movimento: uma lona esvoaçante atrás do esqueleto de um caminhão de grande porte, atravessado na extremidade norte da pista.

Uma lona nova, coberta em um padrão de camuflagem moderno.
— Renzo! — chama Sarah em voz alta.

Nada. Apenas os sons do campo.

— Vamos! Eu sei que você está aqui!

Nada.

— Eu tive uma manhã bem longa — continua Sarah em volume normal, enquanto caminha na direção norte, com a pistola em posição de tiro.

— Nós dois — diz uma voz, muito mais perto do que ela esperava. Ela se vira na direção do som, mas não vê ninguém. Só mais um caminhão apodrecido, grama, trepadeiras e uma linha de árvores ao

fundo.

— Cadê você?

— Aqui — responde Renzo, e a voz vem da direita, o que é impossível, porque a única coisa que Sarah vê é a pista vazia. — O que foi? Não está me vendo?

— Não — responde Sarah, envergonhada, lembrando-se de que Renzo é um ex-Jogador. — Apareça.

— Cadê o Jago?

— Ele...

— Não diga que ele não sobreviveu. Se disser, a gente vai ter um problema enorme.

— Ele não sobreviveu.

— Eu devia matar você, *puta* — diz, a voz surgindo *atrás* de Sarah. Ela gira, mas não vê ninguém.

Um ventríloquo.

Um farfalhar, ela se vira de novo e vê Renzo, a apenas 10 pés do caminhão apodrecido, segurando uma escopeta antiga com cabo de pistola e cano serrado. Parece o mesmo do Iraque — atarracado, robusto e autoconfiante —, mas não tem o brilho jovial no olhar. Sem rodeios. As bochechas estão coradas. Os olhos castanhos, semicerrados.

Sarah começa a erguer a arma — a mesma que Renzo lhe deu em Mosul, a mesma que matou Christopher —, mas Renzo empunha a escopeta e grita:

— Nem pense nisso!

Os braços de Sarah congelam. Ela mantém a mão na pistola. Sem olhar para o cano, sabe que, se nenhum deles se mover, ela poderia dar um tiro no pé de Renzo a qualquer momento.

É claro que ele poderia explodir o tronco de Sarah no mesmo

instante, então Renzo tem vantagem.

Além disso, tem o avião.

— Se você apontar a arma para mim, eu *vou* atirar — ameaça Renzo, sereno e sério. — Chega de conversa. Nós dois vamos morrer, e vai ficar por isso mesmo.

— Ok — diz Sarah, sem erguer a arma.

— Você está um caco.

Sarah sabe que é verdade.

— Como eu disse, a manhã foi longa.

— Cadê o Jago, cahokiana? E não me venha com essa merda de que ele não sobreviveu.

— Mas ele não sobreviveu mesmo. Se isso faz você se sentir melhor, eu estou péssima.

— Isso não faz com que eu me sinta melhor. Conte como aconteceu. Sarah conta. Até menciona a explosão que ouviu na cisterna, mas não o som dos passos no esgoto. Não tem certeza de que eram reais. E não pode deixar que Renzo saiba que ela está à beira de um colapso nervoso.

E é por isso que também não fala do quanto gritou no carro, ou do quanto chorou, ou de que mal está se aguentando e de que talvez uma pequena parte dela esteja pensando em levantar aquela arma e acabar com tudo. Quando termina, Renzo pergunta:

— Então o metrô passou e você não voltou para ver o que aconteceu com ele?

— Ele não estava lá, Renzo. Eu olhei. Vi um pedaço da camisa dele. Provavelmente ele foi arrastado pelo vagão da frente. Havia trinta homens atrás de mim. Trinta assassinos.

— Você também é assassina.

— Sou.

— Mas não assassinou Jago?

— O quê? Não!

O estômago de Sarah revira. Seu olho esquerdo treme. *Será* que ela o matou? Ela matou Christopher. Voluntariamente. Será que, de alguma forma, também matou Jago?

Não. Não poderia ter matado.

Sua arma começa a tremer. A brisa aumenta. Ela vai perder a cabeça. Ela vai perder a cabeça. Vai perder a cabeça de novo.

— O que foi, cahokiana? Está com medo de quê?

— De nada. Eu já disse, estou me sentindo péssima. Eu amo Jago. *Amava* Jago. Ele era... ele era a única pessoa que conheci que era como eu. Que sabia *tudo* de mim.

— Amor — diz Renzo, e suga o ar entre os dentes. — Eu avisei Jago sobre isso.

— Acho que ele não prestou atenção.

— Não me diga. E morreu por causa disso. Ao menos, é o que você diz.

— Ele está morto — murmura ela, confirmando.

Sarah percebe que Renzo está tentando encaixar as peças do quebra-cabeça.

— Está bem. Então, sua jogada é me fazer voar com você para fora daqui, certo?

— Minha esperança era essa, sim. A Inglaterra ficou muito perigosa. Preciso ir para casa. Ver minha linhagem.

— E depois o quê? Você me dá um tchau depois de pousar? Boa sorte com o fim e tudo o mais?

— Eu não sei o que posso dar que você já não tenha, Renzo. Posso conseguir dinheiro, se é o que quer.

— Não me insulte. Eu quero viver. Quero que minha linhagem

sobreviva, como você. Quero que meu Jogador vença.

— Sinto muito — diz Sarah, esforçando-se ao máximo para esconder o medo que cresce em seu peito.

“Ele tem razão em perguntar: do que eu *estou* com medo?”, pensa ela.

— Você está com a Chave da Terra?

— Estou.

— Então, deixe ver se eu entendi: enquanto a gente conversa, você provavelmente está entrando para inúmeras listas de procurados: FBI, MI6, Mossad, CIA, Interpol. E quer levar a Chave da Terra *para casa*? Você está ferrada, cahokiana! Eles vieram atrás de você em Londres. Por que acha que não vão atrás de você também na América?

— Eu preciso ir para casa, Renzo. Preciso, antes de continuar Jogando.

— Palhaçada sentimentalóide.

— O quê?

Renzo continua juntando as peças.

— Escute, e com atenção. Vá se foder. Não vou levar você a lugar nenhum. Até onde eu sei, você matou Jago para se livrar dele. Até onde eu sei, ele pode estar vivo, talvez capturado, e eu preciso ajudá-lo. Até onde eu sei, você pode ter tomado *dele* a Chave da Terra.

Ela não sabe o que dizer. Queria não ter sido a primeira pessoa a possuir a Chave da Terra e desencadear o Evento. Deseja isso mais do que tudo. Mais do que deseja não ter atirado em Christopher.

Após oito segundos, ela responde:

— Estou dizendo a verdade, Renzo, pela honra da minha linhagem, de todos os nossos Jogadores e ancestrais, da nossa história antes

da história. Eu não tomei a Chave da Terra dele. Eu a estava carregando, estou, mas a gente... a gente estava dividindo a Chave da Terra.

Renzo arrasta o pé e dá meio passo à frente, como se tivesse dificuldade em ouvir Sarah.

— Vocês estavam dividindo — afirmou.

— Isso.

— E por que você faria *isso*? *Como* fez isso?

— Você sabe que a gente estava Jogando juntos. Encontraríamos as outras chaves e tentaria...

Renzo fica tão chocado que relaxa a mão na coronha da arma.

— Está me dizendo que vocês decidiram tentar vencer... *juntos*?

Sarah assente com a cabeça.

— Estou.

— *Me cago en tu puta madre!* — grita Renzo.

Essa blasfêmia é demais para ele. O ex-Jogador dá mais outro meio passo à frente, mirando distraidamente a escopeta duas polegadas abaixo...

Sarah só precisa desse instante de desatenção.

Ela gira como uma dançarina. Ele recobra a atenção, levanta a arma e atira. Um estrondo alto, uma pequena nuvem de fumaça azulada, o tinido agudo do tiro ricocheteando nos detritos metálicos do outro lado da velha pista.

Renzo errou.

Antes de ele conseguir mirar e atirar outra vez, Sarah se aproxima. Seu cotovelo esquerdo atinge a escápula de Renzo, que estala. Ele dá um solavanco para a frente e solta a coronha da escopeta. Sarah gira outra vez e fica atrás de Renzo. Bate com a boca da pistola na lombar dele e sente os ligamentos da coluna serem esmagados.

Renzo geme e tenta se afastar, mas Sarah é rápida demais. Com o pé esquerdo, dá uma banda nele, enquanto usa a arma para empurrar as costas do ex-Jogador para baixo e deixá-lo no chão. Ele coloca as mãos na frente do corpo, a mão direita ainda empunhando a escopeta. Os nós de seus dedos se quebram contra o chão, e a arma cai, longe dele. Por algumas polegadas, Renzo se salva de cair de cara no concreto.

Ele faz força para se levantar, mas outra vez Sarah é rápida demais. A cahokiana se ajoelha e escancara as pernas dele, batendo na nuca de Renzo, que por fim cai de cara no chão. Seu nariz quebra em dois lugares, o sangue começa a escorrer de imediato, e a vontade de espirrar invade suas cavidades nasais. Seus olhos ficam marejados. Como se fosse uma acrobata, Sarah estica a perna direita para a frente, arrancando a arma da mão de Renzo e quebrando seu mindinho. A arma gira no chão e para a 11 pés de distância. Renzo ignora a dor que percorre seu corpo e tenta se levantar outra vez. Se ele der a ela mais uma chance, estará acabado. O ex-Jogador sente Sarah afrouxar a pegada na arma, percebe que ela deslocou o peso do corpo. Talvez Renzo não seja tão rápido quanto Sarah, mas é mais forte, e os dois sabem disso. Ele só precisa agarrá-la.

Renzo se vira rapidamente e Sarah cai. Ele ataca com os braços, e ela mexe as pernas em ângulos estranhos. Renzo chega a fechar os dedos no tecido da camisa de Sarah, mas a garota consegue escapar. Ele tem um rápido vislumbre da pistola. Com o braço esquerdo, tenta agarrar Sarah, enquanto vê a concentração e a fúria no rosto da cahokiana. A perna esquerda dela dobra acima do peito dele, algo duro acerta em cheio o topo da cabeça de Renzo, ela põe as mãos por trás dele e puxa o próprio tornozelo, e antes de ele

perceber Sarah já fechou a chave de perna. O braço direito de Renzo está inutilmente imobilizado abaixo do próprio corpo, o esquerdo está esticado, próximo à orelha do homem, o pescoço e o peito estão comprimidos, os olhos lacrimejam ainda mais. Sarah está por baixo de Renzo, com as escápulas e a cabeça encostadas no chão, a bunda levantada, todos os músculos aguentando e apertando. Ele tenta se desvencilhar dela, agita as pernas para tirá-la de sua posição, mas é inútil. Ela aperta, aperta, aperta.

— Não precisa acabar assim — diz Sarah, sem fazer esforço.

Afinal, é uma Jogadora.

E Renzo não é. Não mais. Isso fica bem claro. Para os dois.

Renzo tenta dizer “Precisa, sim. Você quebrou meu nariz e minha mão, e talvez tenha matado meu Jogador. Com certeza precisa acabar assim”, mas só o que sai é:

— Presim. Quemeujo. Barassim.

Ela aperta, aperta, aperta. Renzo está desmaiando.

— Eu deixo você sair se concordar em me dizer a sequência de inicialização do avião.

— Vasfodr — resmunga ele, mostrando o dedo médio da mão esquerda.

— Tá bem. Eu descubro sozinha.

Aperta, aperta, aperta.

Ela é tão boa, tão eficiente, tão hábil quando não pensa demais ou sucumbe às emoções. Então descobre do que tem medo.

“Eu tenho medo de mim mesma.”

“Eu tenho medo do que sou.”

Mas o medo não é grande a ponto de fazê-la parar de apertar.

E ela continuaria apertando Renzo, fazendo-o passar do desmaio à morte, não fosse o fato de que, logo após o corpo robusto do ex-

Jogador ficar flácido, um vulto surge dentre as árvores e a surpreende.

Um vulto que pergunta:

— Sarah, que diabos você está fazendo?

Jago Tlaloc, o olmeca.

que iria apodrecer o coração da humanidade, preparando o solo para a Corrupção criar raízes e se espalhar ao longo de milhares de anos.

Então eles causaram um grande cataclismo, uma fúria tectônica de lava e água fervente que submergiu o continente mu, deixando alguns poucos à deriva nos oceanos, ao sabor da sorte. Ea estava morto, e seus seguidores se lamentaram.

Mas a arrogância de Ea involuntariamente abriu caminho para seu retorno. Usando o que ele ensinou ao povo mu, a antiga ordem da Irmandade o reviveu e fundiu sua essência alienígena a um homem que foi sacrificado com esse propósito. A partir desse momento, Ea passou a ter o exterior humano, mas o interior alienígena. Por razões que ainda não compreendo, sua carne tornou-se imortal, e assim ele tem existido desde então.

Os Criadores voltaram nos séculos seguintes para visitar suas outras criações humanas, os membros originais das 12 linhagens. Eles escravizaram mais, minaram mais ouro e depois proclamaram e consolidaram sua condição divina frente aos humanos pré-históricos e neolíticos. O tempo todo, Ea manteve-se escondido, calmamente construindo seu poder e amaldiçoando aqueles que o deixaram para morrer neste planeta patético.

No entanto, por mais que ele odiasse seus irmãos e irmãs, seu ódio pelos humanos era ainda mais forte. Ele os achava insignificantes, tacanhos, ingênuos, tribais e violentos. Despreza-os, e desprezava ainda mais o fato de que estava fadado a viver entre eles. Aproveitava-se do medo, da ingenuidade e da disposição humana para cometer os mais selvagens atos de violência uns contra os outros. Ea fez deles seus súditos. Ensinou às pessoas que elas não eram nada, que a salvação só existia fora delas mesmas e que tudo o que era diferente deveria ser temido e destruído.

Ele os ensinou a corrupção. E, com esses ensinamentos, tornou-se poderoso, rico e influente. Seus recursos eram, e ainda são, ilimitados. Embora envenenada, sua mente é extremamente afiada. Ele É o mal.

Ao longo do curso da história humana, Ea surgiu como conselheiro de diversas pessoas proeminentes, incitando nelas a sede de conquistas cada vez mais

ALICE ULAPALA

Lufthansa, voo 341, início da descida

Origem: Kuala Lumpur

Destino: Berlim



Alice acorda de outro sonho vívido. Desta vez é com um incêndio florestal, todos os animais fugindo das ondas de fumaça em busca de refúgio.

Correndo na direção dos braços abertos da menininha, a Pequena Alice Chopra.

No sonho, a Pequena Alice estava sorrindo, feliz, acolhedora — e não amedrontada, como acontece em tantos outros sonhos. Ela emitia um brilho dourado e prateado tão radiante que mantinha as labaredas de fogo sob controle enquanto os animais saíam em disparada na direção de sua aura protetora.

Radiante.

Como um dia claro e ensolarado.

Como o céu do meio-dia.

E Alice compreende.

Ela dá um tapinha na testa.

— Eu me enganei — diz, virando-se para o homem ao lado dela. —

A Pequena Alice é a Chave do Céu!

O cara ao lado tem 20 e poucos anos, usa um headfone enorme

pendurado no pescoço, calça larga e óculos de sol da Oakley na testa. Graças às muitas doses de uísque que tomou durante o voo, seu bafo é tóxico. Ele olha para Alice, que não havia pronunciado outra palavra sequer.

— Não diga.

— É! Aqueles escrotos dos keplers meteram uma menininha no meio da bagunça. Dá para acreditar?

O homem soluça, se vira no assento para analisá-la.

— Sabe que você parece bem forte? — comenta ele.

— Sou mesmo. Forte pra caramba. Você não faz ideia.

O homem abafa uma risadinha.

— Não mesmo. — Ele ajusta os óculos e se inclina no canto do assento. — O que você disse antes? Um kepler? Que porra é essa?

— Keplers são uns escrotos, é isso que eles são. Altos, magros e de pele azul, feito uma droga de um smurf.

— Os smurfs são baixinhos.

— Bom, esses são altos. Acho que comandam a bosta do universo.

— Sério?

“Meu deus, eu adoro os bêbados”, pensa Alice. “Eles falam de qualquer coisa. Aceitam tudo o que você diz. Smurfs, pelamor!”

— É, eles meio que comandam a bosta do universo. Mesmo assim, que se ferrem. *Uma menininha!* E da Shari, ainda por cima.

— Então você vai se encontrar com um desses keplers em Berlim?

— Eu? Não. Eles são covardes. Pelo menos é o que eu acho. Não vão dar mole por aí andando no planeta. Pelo menos, por enquanto não.

— Ah, então são alienígenas.

— É — confirma Alice, olhando para o homem como se ele fosse um imbecil. — Mas estou em Berlim para ver outra pessoa. Um garoto.

Ele pode ser um monte de coisas, mas não é covarde. Tipo um Ned Kelly, aquele australiano maluco, versão mirim.

O homem não faz ideia de quem seja Ned Kelly, mas deixa para lá.

— E esse garoto, é um namorado?

— Porra, amigão, quer me fazer rir? — Um anúncio os interrompe. A mulher diz que eles pousarão em 20 minutos. — Vou mijar.

— Vai lá.

No caminho até o lavabo da classe executiva, Alice fica cada vez mais ciente do sinal agudo apitando em sua cabeça, indicando a posição do donghu, Baitsakhan.

O feixe de luz é como um mapa tridimensional em cujo centro está Alice. Estar em um avião e acima do mundo aumenta o senso de profundidade. O mapa se estende em todas as direções, e seus limites são definidos pelo ponto que pisca. Quando Alice estava do outro lado do mundo, o sinal parecia distante e fraco, mas ainda assim perceptível. Agora, a algumas centenas de milhas da fonte, ele brilha forte. O mapa encolheu proporcionalmente e parece mais navegável. Na verdade, o feixe de luz ganhou tanta nitidez que ela poderia ir vendada do aeroporto até a localização de Baitsakhan. Não que vá fazer isso, mas poderia.

Alice desabotoa o jeans, abaixa-o e se senta na privada. Ela se pergunta se Baitsakhan capturou outro Jogador, se está torturando algum deles em busca de informação sobre as chaves — como fez com Shari —, se fez algum progresso no Jogo. Pergunta-se, ainda, se ele está ferido e, caso esteja, se encontrou alguém para ajudá-lo. Talvez tenha se escondido.

Ela se pergunta se justo ele encontrou a Chave da Terra e agora está tirando uma folga para aproveitar o sucesso, como qualquer sociopata.

Sociopatas são divertidos.

Sempre morrem em estado de choque.

Alice se levanta, ergue a calça e lava as mãos. Outra chamada, desta vez indicando que é hora de voltar ao assento.

Ela vai pisar em solo alemão em menos de uma hora.

Vai fazer check-in em um hotel.

Se o donghu se mexer, ela o seguirá.

Caso contrário, vai dormir, e amanhã vai caçar.

— As últimas notícias revelam que um e-mail que vazou de um cientista da NASA está começando a causar pânico em algumas comunidades costeiras da região da Nova Inglaterra e dos estados banhados pelo oceano Atlântico. Cobrindo a história está Mills Power, que acaba de voltar da cobertura no Stonehenge. Mills?

— Boa tarde, Stephanie.

— Boa tarde. O e-mail supostamente vazado pelo cientista da NASA William Wallace está causando grande comoção. Tem mais informações a respeito?

— Bem, estou aqui na sede do Laboratório de Propulsão a Jato, na Califórnia, e apesar das diversas tentativas não tive acesso ao sr. Wallace. Recebi uma confirmação por escrito de que um geólogo planetário com doutorado na CalTech chamado Will Wallace de fato trabalha no programa NEO do Laboratório de Propulsão a Jato.

— Para nossos espectadores, NEO significa...

— Near Earth Object, Stephanie. Ou seja, uma equipe que procura asteroides que se aproximam da Terra e calcula a probabilidade de impacto.

— Interessante, especialmente em face dos últimos acontecimentos.

— De fato.

— E o que eles contaram a você sobre o cientista ou suas alegações?

— Não muito. Além de verificar o status do sr. Wallace, a NASA não confirmou nem negou a existência de um asteroide gigantesco apelidado de Abaddon que está se aproximando da Terra, de acordo com o e-mail amplamente divulgado.

— Bem, Mills, alguns podem interpretar isso como uma confirmação. Mas é tão estranho assim? A NASA é uma agência do governo, e com as tragédias recentes...

— Pode parecer razoável, mas na prática todos os dados e imagens gerados pela NASA e pelo Laboratório de Propulsão a Jato estão a serviço do público, não apenas dos Estados Unidos, mas do mundo. Em geral, as descobertas são disponibilizadas on-line e recebem atualizações semanais, às vezes diárias. Se o e-mail do sr. Wallace de fato for legítimo, o Laboratório de Propulsão a Jato está, pela primeira vez, mantendo uma informação em sigilo.

— Mills, sem querer dar crédito às teorias da conspiração, mas será que, se a NASA estiver retendo mesmo a informação, talvez não seja em prol do público, para que o governo tenha tempo de formular algum, hum, tipo de resposta?

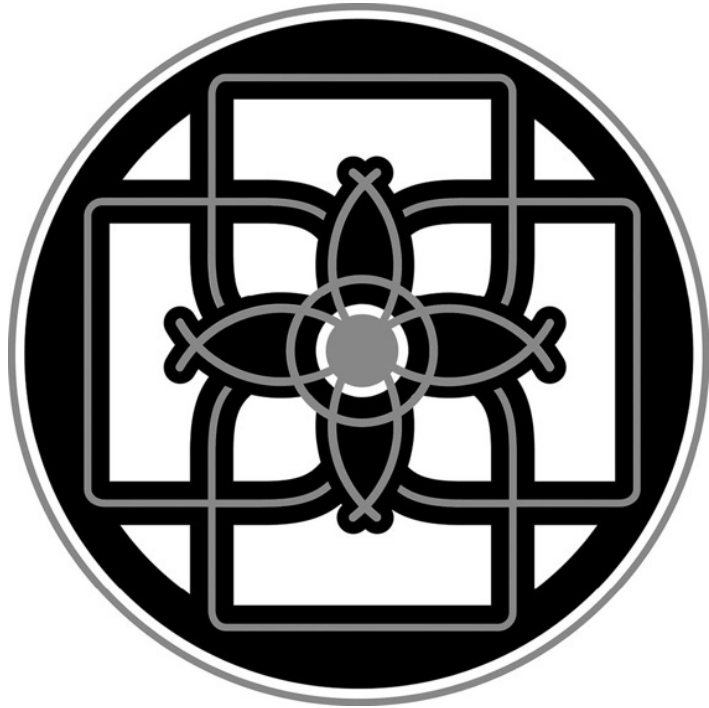
— Se os acontecimentos na Costa Leste podem servir de exemplo, não saber a verdade pode ser tão danoso quanto saber. Basta ver as pessoas desesperadas economizando água, as filas de milhas de

comprimento nos postos de gasolina, a corrida para sacar dinheiro nos bancos e, o mais sintomático, o boom na venda de armas e munições pela internet.

— Parece que as pessoas estão se preparando para o fim do mundo, Mills.

— Honestamente, acho que estão exagerando, Stephanie. Afinal, a veracidade do e-mail sequer foi comprovada. Mas, sim, você está certa. Essas pessoas estão se preparando para o fim do mundo.





AISLING KOPP

Aeroporto Internacional John F. Kennedy, Saguão de Imigração do Terminal 1, Sala E-117, Queens, Nova York, Estados Unidos



“Que legal”, pensa Aisling após a oficial de operações McCloskey fazer sua grande apresentação sobre o esquadrão de ataque ultrassecreto de apoio ao governo. “Só que eu não quero a ajuda dos meus ‘fãs número um’.”

É claro que ela não revela isso em voz alta. Não acredita em tudo o que McCloskey diz e tem certeza de que a agente está escondendo alguma coisa. Afinal, ela é da CIA. Mentir, e com frequência, não faz parte de seu trabalho?

Mas, como Aisling quer sair da sala mais do que tudo, ela se recompõe e, calmamente, diz:

— Obrigada, McCloskey. Vou aceitar. Com prazer. Não vai ser fácil lidar com o Armageddon.

— Não, não vai.

— Se não se importa, quero conhecer sua equipe.

McCloskey estende a mão.

— Claro. Mas primeiro precisamos apertar as mãos.

Aisling se levanta e aperta a mão da mulher alta e atraente.

McCloskey não sorri. Nem Aisling.

Elas se cumprimentam, as fechaduras na porta sussurram *um, dois,*

três, e McCloskey diz:

— Então vamos lá.

McCloskey pega no bolso um distintivo preso a uma corrente fina e pendura no pescoço. Em seguida, conduz Aisling de volta à apinhada área de imigração. Param perto dos oficiais que estavam com o pastor-alemão e levaram Aisling para a sala. Um deles dá a McCloskey um coldre com uma pistola, o qual ela prende à cintura. Aisling encara os oficiais, mas eles nem reparam nela. São apenas broncos seguindo ordens.

Aisling segue McCloskey pela área das esteiras de bagagens e se aproxima de um homem mais velho, de altura mediana e com uma barba desgrenhada castanha e grisalha. Ele usa óculos de sol de armação redonda e dourada, à la Steve Jobs. Se Aisling tivesse que adivinhar quem é o agente secreto entre mil pessoas, ele seria uma dos últimos palpites — o que provavelmente indica que ele é um mesmo agente secreto.

— Este é o oficial Griffin Marrs — diz McCloskey, ao parar.

— Olá, Marrs — cumprimenta Aisling.

— Opa! — responde Marrs, a mochila de viagem dela nos ombros, apontando para a bolsa quadriculada de Aisling, aos pés dele. — Você tem um baita armão aí, hein, cara — continua ele, com um tom de voz anasalado e monótono, de maconheiro.

— Tenho uma autorização internacional de transporte para ela.

Marrs ergue as sobrancelhas.

— E sob um nome falso também. Muito impressionante.

— Eu *sou* uma Jogadora, e nós temos nossos métodos.

Ele olha para McCloskey.

— Pelo menos pegamos a pessoa certa.

— Ah, disso não resta dúvida — comenta McCloskey e se vira para

Aisling. — Pronta para conhecer o oficial Jordan?

Aisling assente com a cabeça discretamente.

— Quanto antes, melhor. Estamos perdendo tempo.

— Com certeza — diz Marrs.

McCloskey vai na frente, depois Aisling e, por fim, Marrs. McCloskey entrega um papel ao último agente da alfândega antes da saída.

Exceto pelo brasão da CIA e por um bloco de texto, Aisling não vê o que está escrito. O agente lê enquanto McCloskey e Marrs apresentam credenciais. Ninguém diz uma palavra. Enquanto Aisling passa, o agente fala:

— Tenha um bom-dia, senhorita.

Eles atravessam o terminal de chegada e passam por uma fila de gente espremida em uma cerca metálica enquanto espera por seus entes queridos de todas as partes do mundo. Pessoas de camiseta, jeans, terno, sári, moletom, farda. Elas seguram flores, bichinhos de pelúcia e plaquinhas. Ali há filhos, esposas, primos e avós. Aisling e seus novos amigos passam por uma falange de motoristas de limusine que seguram tablets ou letreiros com nomes — Singh, X. James, Örnst, Friedman, Ngala, Hoff, Martin. Os três saem do terminal. Um Cadillac CTS preto os aguarda junto ao meio-fio. Motor ligado. Um motorista oculto atrás de vidros fumê. McCloskey abre a porta traseira do lado do passageiro.

— Depois de você.

Aisling percebe que a suspensão é baixa — o carro é blindado — e que há uma divisória transparente separando os assentos traseiros dos dianteiros.

— Que carrão — comenta Aisling ao se aproximar da porta aberta.

— Ainda mais para o governo.

— Eu disse, nós somos aparelhados — comenta McCloskey,

orgulhosa, uma das mãos no alto da porta e outra na coronha da Beretta 92FS.

Marrs põe a mochila no porta-malas e vai até a outra lateral do carro. Abre a porta traseira do lado do passageiro. Ele vai atrás, com Aisling. Talvez McCloskey também vá, deixando Aisling no meio, tudo bem acolhedor.

“Eu não quero sua ajuda”, pensa ela outra vez.

Aisling sai do meio-fio e se vira para McCloskey como quem não quer nada. Senta-se à beira do assento. Atrás dela, ouve o *bip-bip-bip* de um ônibus dando ré, e o rugido do acelerador de uma motocicleta que estava parada do outro lado da divisória central. Pelo som, a moto é rápida.

Aisling levanta os pés, mas, em vez de colocá-los de volta no chão do carro, ela dá um chute, acertando McCloskey em cheio no peito.

“Não quero sua ajuda!”

McCloskey recua em direção à calçada com falta de ar enquanto Aisling dá uma cambalhota para trás, passando pelo assento, e sai do outro lado, com os pés na frente. Acerta a mandíbula e o ombro de Marrs, que é jogado com força na porta do carro.

— Pô, cara — reclama ele.

Aisling cai em pé e gira. Atinge sua velocidade máxima com três passos e dispara, contornando o ônibus, que a esconde dos oficiais da CIA por alguns preciosos segundos.

— Pare! — grita McCloskey, com esforço.

Um berro.

Outro.

Aisling não tem tempo de olhar, mas imagina que os agentes tenham sacado as armas.

Aisling acelera na direção de um homem magro em uma moto

esportiva BMW S1000 RR preta e prata. Ele está com um traje estofado de motociclista, usando capacete, o motor em marcha lenta. Não percebe o tumulto nem a garota de cabelo curto e ruivo correndo e se aproximando de seu lado direito.

Aisling derrapa até parar, agarra o tornozelo do homem e o levanta. Surpreso, ele cai da moto com uma cambalhota e se espatifa na calçada, um grito abafado vindo por detrás de seu visor.

— Eu mandei *parar!* — grita McCloskey, mas Aisling mal a ouve ao pegar na moto, montá-la, segurar o guidom e acelerar.

Em segundos, ela sai da área de saída e chegada de passageiros em frente ao aeroporto e dispara, até atingir 85 mph, em direção à rampa de saída, costurando por entre carros, táxis e viaturas azuis e brancas da polícia portuária.

Uma delas liga as luzes vermelhas e começa a perseguir Aisling. Nunca vai alcançá-la.

Aisling acelera a moto a 95, 103, 112, 119, zunindo alto na 5ª marcha a 8.000 rpm. A moto está só aquecendo. Ainda tem outra marcha e pode acrescentar mais 60 ou 70 mph até atingir velocidade máxima. Em um minuto ela chega à via expressa JFK, ziguezagueando por entre os esburacados e confusos nós de ligação da alameda Belt.

Pela avenida North Conduit, dois Malibus cinza pegam a autoestrada, à frente de Aisling. Ela vê que são policiais normais à paisana, não fazem parte do comboio de McCloskey. Leva a moto para a esquerda, perto da divisória central, e ultrapassa, com o motor roncando, carros e SUVs. Os policiais ainda estão tentando bloqueá-la à frente. Ela diminui para 79 mph e, no último segundo, dá uma guinada perigosa entre um Escalade e um Smart Car compacto. Cantando pneu, pega a saída 17N, a roda traseira saltando e

deslizando antes de tocar a estrada. Aisling muda a marcha, acelera outra vez e dá um cavalo de pau, virando para oeste.

Assim que ela passa em alta velocidade pelo hipódromo Aqueduct, duas viaturas e um dos carros cinza da estrada começam a persegui-la. Mas ela segue em frente, cortando os automóveis a 111 mph na 3ª marcha, sem parar em nenhum sinal vermelho. Olha o retrovisor e vê o Caddy da CIA a vários quarteirões de distância, as luzes da frente piscando, feixes vermelhos altos brilhando atrás da grelha. McCloskey está se aproximando e não vai ficar feliz quando puser as mãos em Aisling.

“Você está escondendo alguma coisa de mim, McCloskey. E não vai me pegar.”

Aisling põe a 4ª, contorna um caminhão, vira no bulevar Linden e encontra um trecho da estrada longo, largo e reto.

E, no meio, bloqueando o caminho, diversas viaturas com as luzes piscando. Os oficiais estão a postos na pista, armas em mãos.

Aisling aciona o punho do freio, reduz as marchas e, cortando duas pistas movimentadas, vira à esquerda na rua Drew. Ela ia acelerar ao máximo, mas uma viatura está vindo em sua direção.

“Dane-se.”

“Hora de ir com tudo.”

Ela vai com tudo.

E a viatura, também.

Nenhum deles desvia, nenhum deles recua.

Vão bater.

Aisling visualiza a cena: ela vai passar por cima do carro e provavelmente espalhar pedaços do seu cérebro para todo os lados. Na melhor das hipóteses, vai ser capturada. Ou então vai ficar tão arrebatada que não terá chance de sobreviver no Endgame.

Mas no último segundo o policial pisa fundo no freio, e as leis da física empurram o carro para a frente, fazendo o para-choque arrastar no chão, soltando faísca. Aisling empina a roda outra vez, joga a moto na frente para o carro, dando impulso e passando por cima dele. Aterrissa 30 pés à frente, quicando com violência e lutando para manter o guidom da moto reto, enquanto ouve dois tiros ligeiros atrás de si, os dois desajeitados e sem mira. Aisling vira em outra rua à direita e, um quarteirão depois, se vê perto de um conjunto habitacional.

Ela derrapa até parar perto de uns garotos brincando na esquina ao sol do meio da tarde, todos magros e musculosos, usando bonés de aba reta e bermudas tão largas que ficam caindo e mal cobrem seus traseiros. Eles não costumam ver muitas ruivas branqueadas pilotando motos alemãs de \$20.000 por ali.

— E aí? Beleza, irlandesa? — grita um deles, e seus amigos riem da rima boba.

Aisling ri, arranca a chave da ignição, salta e a joga para o garoto.

— Troco a moto pelo boné — diz, piscando.

Ela dispara a pé e pega o boné preto dos Nets da cabeça do garoto, pula uma grade de ferro baixa como se estivesse praticando parkour e desaparece no conjunto arborizado. Os garotos gritam “Cacete!”, “Sério?”, “Mas que p...?”.

Enquanto atravessa correndo o conjunto, atrai mais alguns olhares de senhoras, crianças e adolescentes. Ela pensa em escalar um prédio e se esconder no telhado até as coisas esfriarem, mas isso chamaria muita atenção e é provável que os policiais em breve enviem helicópteros, se é que já não fizeram isso.

Não. Ela precisa ir para casa, e depressa. Se chegar com tempo de sobra para pegar uns brinquedos do cofre do porão, vai poder

desaparecer de vez.

Desaparecer e Jogar.

Correr e não ser pega.

Impedir o Evento, se estiver a seu alcance. Se não, vencer o Jogo.

“Sozinha.”

Aisling chega a um alambrado, escala-o, pula do outro lado e está de volta à rua. Ouve sirenes ao longe, e, com certeza, um helicóptero vindo do sul. Há pouca gente nesta área do conjunto, mas as que estão lá a observam com certo assombro desinteressado. Como tantas pessoas da cidade, elas aprenderam a cuidar da própria vida.

Ninguém diz nada quando Aisling se aproxima de um Honda Civic roxo e amarelo envenenado, entra pela janela aberta e faz ligação direta em seu novo carro em menos de cinco segundos, provavelmente o novo recorde da rua.

Uma *narco-corrído* empolgante começa a tocar no rádio. Ela abaixa o volume, põe o boné dos Nets e tira o carro do meio-fio com tranquilidade, o pulso apoiado no volante. Coloca óculos de sol que encontra no porta-luvas.

Aisling segue para o sul por alguns quarteirões, uma patrulha passa a seu lado zunindo rumo ao bulevar Linden, então ela faz uma curva para o oeste. Acelera por um quarto de milha, volta a dirigir devagar e encontra o caminho do aeroporto passando por ruelas, torcendo para que a polícia não tenha montado bloqueio em algum lugar do bulevar Cross Bay.

Não montaram.

Menos de meia hora depois, Aisling vira a esquina na estrada West 10th. Os próximos 10 minutos são fundamentais. Broad Channel não é nada mais que uma ponte natural no meio de Jamaica Bay. Para a

polícia, ou essa tal de McCloskey, seria fácil localizá-la. Caso bloqueiem as ruas, ela pode pegar o barco do paizinho para tentar fugir, mas os barcos não são muitos bons para isso.

Então, ela cruza os dedos e torce.

Estaciona o carro quatro casas antes de seu bangalô azul-turquesa. Não há sinal de ninguém.

Ela sai do carro. Põe as mãos nos bolsos e anda com um passo arrastado.

Nada ainda. O quarteirão está em silêncio.

Sobe a calçada, para em frente ao gnomo de jardim no pequeno quintal, empurra o chapéu pontudo dele para trás e pega uma caixinha com um cadeado de senha. Digita os números 9-4-6-2-9, abre a caixa e pega a chave.

Aisling vai até a porta da frente. Olha por cima do ombro mais uma vez. Um 747 sai do JFK rumo ao céu. Um estorninho assobia na calha do telhado. O ferrolho da fechadura desliza e abre. Ela empurra a porta, entra se esgueirando, fecha-a e a tranca.

A casa está escura.

Ela põe o polegar direito em uma área sem marcas na parede. Uma luz vermelha surge por detrás da pintura. Uma gaveta em uma mesa lateral se abre com roletes silenciosos. Sem enxergar, apenas passando os olhos pelos cantos e pela sala, Aisling saca uma Sig 226 com silenciador da embalagem de espuma prensada na gaveta. A arma já está destravada. Está sempre destravada.

— Paizinho? — chama Aisling pelo avô.

Ninguém responde.

— Paizinho? Sou eu, Ais.

Ninguém responde.

Aisling atravessa o corredor com passos arrastados em direção à

porta que leva ao porão. Ainda olhando nos cantos, procurando por todos os lados, a pistola a postos, esperando por um alvo. Não tem ninguém. Ela está sozinha. Então para. Dá uma batidinha com o punho em um ponto na parede. Um pedaço do painel de madeira vai para trás, revelando um dispositivo de código de segurança. Ela gira a peça em um puro exercício de memória: 59 à direita. 12 à esquerda. 83 à direita. 52 à esquerda. 31 à direita. A porta estala e destrava.

Aisling abre a porta pesada — parece de madeira, mas na verdade é de aço e tem três polegadas de espessura — e a fecha ao entrar. As luzes se acendem automaticamente assim que a porta é trancada. Ela está segura.

Desce as escadas e passa por duas prateleiras de armas, uma despensa, um traje de materiais perigosos, um equipamento de mergulho, um armário de plexiglass à prova de balas com todos os tipos de arma para combate mano a mano, algumas delas dignas de museu, antiguidades de valor inestimável.

Ela ignora tudo e vai direto até duas bolsas penduradas na parede. Uma delas é uma mochila; a outra, uma bolsa de mão. São as bolsas prontas para a fuga. Contêm tudo de que Aisling precisa.

Ela se vira para o armário à prova de balas. Posiciona o olho em frente ao escâner de retina e digita um código alfanumérico no teclado. A sequência tem 25 caracteres —

GKI2058BjeoG84Mk5QqPIII42 —, 25 caracteres que ela sabe de cor desde os sete anos (ela sempre reclamou com o avô dizendo que ele deveria mudar a sequência de tempos em tempos, mas ele nunca fez isso). A porta desliza e abre. Ela entra na área de temperatura controlada e pega a espada mais querida de sua linhagem, uma Falcata curva de aço do século 6 a.C. — a única espada de aço de

toda a Europa na época, cujo fio da lâmina contabiliza exatas 3.890 mortes. Os La Tène Celtas que têm ligação de sangue com os antigos — aqueles que receberam o conhecimento direto dos Criadores — sabiam como temperar o aço há milênios e não contaram o segredo a ninguém. Uma espada de aço do século 6 a.C. funciona tão bem quanto uma lâmina mágica.

Ela põe a Falcata embainhada na valise e sai da sala. Sobe as escadas de volta, as luzes se apagando atrás dela. Chega ao corredor, fecha a porta de aço e está prestes a ir embora quando ouve aplausos.

— Bela fuga, srta. Kopp — diz um homem na sala de estar.

Aisling se vira. Um cara na faixa dos 40 anos está sentado na poltrona Barcalounger, a preferida do paizinho. Ele é bem mediano em altura e constituição física, a não ser por uma barriguinha. Um figurante em um set de filmagem; mais um rosto na multidão. Um pouco calvo, com a barba por fazer, e seu cabelo é ligeiramente grisalho, sem corte. Tem uma aparência mediana, exceto pela longa cicatriz na lateral do rosto e do pescoço, que Aisling mal percebe. De algum modo, até esse detalhe parece medíocre no rosto comum. Ele usa jeans azul, uma camisa cinza-clara em gola V e tênis de corrida pretos.

Aisling não lhe daria atenção, a menos que ele estivesse com uma HK416 compacta apontada para ela. Como agora. A mira laser vermelha está bem em sua garganta. Ele aplaudiu batendo a palma direita na coxa.

“Um canhoto. Quem diria.”

Aisling não levanta a pistola.

— Você deve ser o chefe de McCloskey.

— Bravo!

— Tem nome?

— Greg Jordan.

— McCloskey está lá fora?

— Está a caminho.

— Deve estar puta.

— Na verdade, não — responde, erguendo ligeiramente as sobrancelhas. — Está aliviada. Não fosse pela sua façanha, ela sequer acharia que vale a pena lutar por você. Marrs, por outro lado... *Ele* está puto. É um desses caras que vivem dizendo: "Ah, já tô velho demais pra essa merda."

— Então acho que vou pedir desculpas a ele.

— Que bom. Ele iria adorar.

— Então, o aeroporto... foi um teste?

— O que não é um teste, srta. Kopp? Ainda mais agora, que a Chave da Terra foi recuperada?

— Tem razão.

— Já que a gente vai passar muito tempo junto, posso contar uma coisa a meu respeito?

— Odeio ter que dar a notícia, Greg, mas a gente não vai passar muito tempo junto.

— É triste ouvir isso, srta. Kopp. Qual é o problema? Não gosta da gente?

— Não confio em vocês.

Jordan suspira.

— No seu lugar, também não confiaria. Mas a questão é que *eu* confio em *você*. Tenho que confiar.

— Porque eu sou sua Jogadora?

— É. E porque não tenho escolha.

— Acho que McCloskey discordaria. Para ela, *tinha* escolha, sim. Ela

não queria ficar comigo e disse que foi você quem a convenceu.

— Tudo verdade. Está vendo? Já estamos ganhando sua confiança.

Aisling pressiona, insatisfeita com a situação.

— Posso perguntar qual era a alternativa?

— Não importa. Agora que o asteroide está se aproximando, nada importa tanto quanto trabalhar diretamente com você.

— Mesmo assim eu gostaria de saber.

Ele suspira de novo.

— A gente queria evitar que o Endgame acontecesse.

Aisling dá um sorriso malicioso.

— E vocês achavam mesmo que iam conseguir?

Jordan dá de ombros.

— Acho que a gente foi ambicioso demais. Maluco, não é?

Aisling relaxa um pouco os ombros. Apesar do receio em aceitar ajuda, ela gosta do cara.

— Totalmente.

— Mas ei, você não me deixou contar aquela coisa a meu respeito.

— Manda ver.

Jordan sorri. Ele entende a ironia. Ainda não abaixou a arma e continua com a mão firme.

— Eu não gosto de palavrão. Nunca fui disso. Um monte dos chefes que tive nas delegacias, especialmente os dos estados continentais, adora um palavrão. É como se eles sobrevivessem disso, ou coisa assim, como se fosse seu ganha-pão. Pessoalmente, acho que essa dependência excessiva de palavrões é sinal de deficiência mental, um barulho sem sentido. Alguns poucos se especializam em xingar com frequência, e esses são bons. Mas são poucos.

— Ok... — diz Aisling, alongando a palavra.

Jordan acena a mão direita de forma ostensiva.

— Dito isso, palavrões, assim como bombas, quando bem colocados, são muito eficientes. Eu penso neles como coisas finitas, sabe?

Guardo para os momentos em que são realmente necessários.

— Acho que já sei aonde você quer chegar.

— Não, acho que não sabe porra nenhuma.

— Já foi um.

Jordan sorri outra vez. Apesar da apreensão por toda essa coisa de Endgame ter acontecido enquanto ele ainda estava na ativa, Jordan gosta da garota.

— Estamos com seu avô.

Aisling dá meio passo à frente.

— Opa. Opa. Cuidado — continua ele.

A arma.

— Estou ouvindo.

— Ele não é um prisioneiro. Está a bordo com a gente, quer que você aceite nossa proposta. Mas você precisa entender que o que McCloskey disse é verdade. Nós somos os mocinhos, mas, quando se trata de sermos os vilões, podemos ser bons pra cacete em fazer coisas bem escrotas. Então, se você quer a porra do seu avô vivo, vai aceitar nossa ajuda. Vamos ser melhores amigos até o fim da porra dos tempos. Isso, eu prometo. Mas você *precisa* aceitar de verdade. Você é a Jogadora, *nossa* Jogadora, e a gente precisa tanto de você que se preparou para fazer de tudo para convencê-la. Diz que sim, Aisling. Diz que sim, e de verdade. Sem porra de palhaçada nenhuma. Entendeu? Diz. Sim.

Primeiro McCloskey, e agora Jordan. Esses agentes adoram discursos longos. Aisling se pergunta se passam por algum seminário de capacitação para isso. Mesmo assim, acha que Jordan deve ter mais autoconsciência do que seu grupo de malucos. Mas, ao mesmo

tempo, ela quer matá-lo. Por forçá-la a dar este passo quando, na verdade, é ela quem está ajudando. E por ameaçar o paizinho. Ela provavelmente poderia matar Jordan neste momento, acabar com ele antes de morrer de hemorragia, mas isso seria o fim do paizinho e do Jogo.

Então, que opção lhe resta?

Ela dá de ombros.

— Quero ver meu paizinho.

— Isso é um sim?

— É, Jordan. É a porra de um sim.

U+2624^{vii}

HILAL IBN ISA AL-SALT

Voo 711 da JetBlue, taxiando para o Portão D4, Aeroporto Internacional McCarran, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos



Ninguém gostou da aparência de Hilal ibn Isa al-Salt. Ninguém em Adis Abeba, ninguém no Charles de Gaulle, ninguém no JFK e ninguém no voo para Las Vegas. Não gostaram daquela metade de cabeça envolta em bandagens, ou de estarem manchadas de sangue com cor de ferrugem. Não gostaram do olho azul perto da pele escura, mas gostaram ainda menos do olho ferido vermelho e cor-de-rosa espreitando por entre as bandagens. Não gostaram de ter que tapar os olhos das crianças ou confortá-las quando elas viam o axumita. Não gostaram de seus dentes brancos alinhados — perfeitos em todos os sentidos, exceto por estarem no rosto deste... deste... deste monstro.

O monstro em que Hilal ibn Isa al-Salt se transformou.

Os únicos que falaram com Hilal durante a viagem foram os que precisaram — recepcionistas, comissários de bordo, oficiais da alfândega e pessoas que tiveram o azar de se sentar a seu lado durante o voo. A última pessoa a se sentar a seu lado, uma jovem afro-americana, murmurou apenas “Ah, meu Deus” e nada mais. Passou o voo inteiro que partiu de Nova York desviando o olhar, dormindo ou fingindo dormir.

Hilal passou o voo inteiro olhando para as costas do assento à frente. Meditando, aceitando a dor lancinante que o acompanhará pelo resto de seus dias, aprendendo a gostar dela.

Também refletiu sobre a nova missão.

Ele partiu para Las Vegas por um motivo: o dispositivo em formato de smartphone oculto há 3.300 anos na Arca da Aliança com os Criadores ordenou que ele voltasse para casa.

Ao menos, foi assim que Hilal e o mestre Eben interpretaram.

Quando o dispositivo brilhou e ganhou vida no Kodesh Hakodashim, revelou uma imagem perfeita que lembrou uma espécie de radiação interestelar resplandecente, entremeado por inúmeros fios de escuridão e planos coloridos, uma tapeçaria impressionista de espaço e tempo em três dimensões. Hilal balançou o dispositivo para cima e para baixo, para a frente e para trás em arcos, mas o fundo permaneceu imóvel, como se o aparelho fosse uma janela portátil com vista para um universo alternativo.

Mas, quando o axumita posicionava o dispositivo de certas maneiras, ele revelava três imagens distintas.

A primeira era um conjunto de dados, uma lista obscura de pares de coordenadas que Hilal descobriu que poderia rolar para cima ou para baixo passando o dedo pela tela do dispositivo. A lista só aparece quando Hilal segura o objeto logo abaixo da cintura, com o braço estendido para o sul verdadeiro. Há bem mais de mil números no sistema grau-minuto-segundo. Quase todos são estáticos, mas alguns mudam aos poucos com o passar do tempo, como se o objeto de referência, qualquer que seja, estivesse se mexendo.

A 2ª imagem emergiu de um padrão cósmico quando Hilal levantou o braço na altura do ombro e apontou o dispositivo na direção leste-nordeste. Ele viu uma luz esférica alaranjada e brilhante pulsando no

ritmo de um coração batendo rápido. No começo, pensou que talvez, nessa direção, a milhões de anos-luz de distância, estivesse o planeta natal do Kepler, mas a ideia foi posta de lado assim que ele partiu de onde estava. Aquela noite, Hilal e Eben precisaram ir a Adis Abeba para uma consulta com um cirurgião plástico que trataria das feridas de Hilal, e, quando tomaram a direção sul rumo à capital do país, ele teve que ajustar a orientação do dispositivo, apontando-o mais para o norte e mudando, então, a esfera alaranjada de lugar. Parecia que a luz intensa marcava um objeto imóvel na Terra. Um objeto localizado, após uma triangulação básica, ao leste dos Himalaias.

Um objeto que pode ou não ser essencial para o Endgame.

A 3ª imagem não era uma lista de números ou um borrão de luz, mas um símbolo. Um bastão entrelaçado por um par de serpentes, com duas asinhas brotando da ponta, logo acima da cabeça dos animais.

O caduceu. Um símbolo da medicina para alguns e de charlatanismo e mentiras para outros. O emblema mágico de Hermes, mensageiro dos Criadores, que usou seu bastão para apartar as serpentes que brigavam e lhes ensinou o significado da paz.

Para Hilal e Eben, o caduceu significa algo bem diferente. Sinistro. É suficiente para que Hilal pare de Jogar, atrase a busca pelo feixe de luz brilhante nos Himalaias e pegue um voo até Las Vegas, do outro lado do mundo. Antes de Hilal continuar, precisa lidar com o Corruptor. Aquele dos vários nomes: o Armilus, o Dajjal, o Angra Mainyu, Kalki montado no cavalo branco.

O Diabo. O Anticristo.

Ea.

Pois este é o segredo da linhagem axumita: é a única linhagem que

não tem um, mas dois propósitos. Primeiro, como os outros, os axumitas preservam os segredos da criação humana e permanecem em alerta, preparando um Jogador para o Endgame. Mas também devem procurar e, em última instância, usar os bastões guardados na arca sagrada para destruir Ea de uma vez por todas.

Ea, o líder da Irmandade Corrompida da Serpente, deve morrer. E será Hilal a matá-lo. É isso que Hilal sabe.

Ele também sabe que foi Ea quem envenenou a alma do homem. A serpente no Jardim do Éden. Foi *e/le* quem afastou o homem do conhecimento espiritual, escondeu dele a Verdade Antiga.

A Verdade Antiga seria o que Hilal transmitiria para o que sobrasse da humanidade após o Evento. Quer o axumita viva ou morra, vença ou perca o Endgame, ele veria a Terra se livrar da influência de Ea, o Corruptor. Ele já nos atormentou por tempo demais.

Hilal quer que todos vejam, sintam, compreendam que nenhum deus, escritura, homem sagrado, templo, kepler ou Criador é necessário para se atingir a iluminação. Que a chave para o paraíso está dentro de cada ser humano.

Que somos todos deuses do universo que compartilhamos. Saber e aceitar a Verdade Antiga é finalmente arrancar os grilhões psicológicos forjados há séculos por Ea.

Mas, primeiro, Ea precisa ser destruído.

— Esta é a Verdade Antiga que o novo mundo precisa aprender.

É o que Hilal diz, perdido nos pensamentos, quando o avião dá um solavanco e para em uma ponte de embarque.

A jovem sentada ao lado dele, a mesma que até então só disse “Ah, meu Deus” ao vê-lo, não se contém.

— O que você disse? — pergunta ela.

Hilal se vira para ela. O olho azul. O olho vermelho. As ataduras

manchadas de sangue.

— Como? — murmura ele, com a voz arranhada, rouca.

A mulher engole em seco.

— Pensei ter ouvido você dizer alguma coisa sobre o “novo mundo”.

Um sinal toca, e os cintos se abrem automaticamente. Os passageiros se levantam e recolhem seus pertences. Várias fileiras à frente, um bebê começa a chorar. Do lado oposto da aeronave, outro solta uma risada.

Hilal sorri.

— Não percebi que havia falado em voz alta. Mas, sim, acho que mencionei o “novo mundo”, minha irmã.

— Você não acredita nisso de verdade, acredita? — pergunta ela, sem fôlego.

— Em quê?

— Nessa coisa do Abaddon.

Hilal se arrepia ao ouvir a palavra antiga.

— Desculpe, mas que coisa do Abaddon?

Ele conhece bem o nome. No Tanakh, Abaddon é uma referência para o inferno. Mas Hilal não faz ideia do porquê a mulher mencionou isso.

Porque, para a linhagem axumita, Abaddon é também outro nome para Ea.

— Você não viu na TV?

— Não. Eu... eu estou viajando há vinte e quatro horas. E... bem... as queimaduras são recentes. O... acidente que causou isso tem pouco mais de uma semana.

— Dá para ver.

Hilal sabe que a mulher quer perguntar o que aconteceu. Então se antecipa:

— As pessoas diziam que eu era *lindo*.

Ele dá uma fungada. Suas narinas sentem cheiro de fumaça.

— Sempre achei essa palavra estranha para descrever um garoto — acrescenta.

A jovem não sabe o que dizer. Tem a impressão de que Hilal é meio louco.

— Fale mais do Abaddon, se não se importa — pede Hilal.

A mulher dá de ombros. Se ele é louco, ao menos também é educado.

— Está em todos os jornais. Vazou um e-mail de um cara da NASA. Ele escreveu para a irmã em Massachusetts, alertando que ela só tinha uns oitenta dias para sair de lá de qualquer jeito, senão os filhos e a família dela iriam morrer.

Hilal está cada vez mais interessado.

— E o que mataria essas pessoas?

— Abaddon. Pelo menos foi assim que o cara da NASA chamou. Uma espécie de asteroide gigante em rota de colisão com a Terra. Ele disse que poderia... ele disse que poderia matar muita gente. Muita gente *mesmo*. Iria mudar tudo.

— Um novo mundo — murmura Hilal.

— É, isso. Mas a maioria das pessoas pensa que é brincadeira, sabe? Pelo menos *querem* pensar que é brincadeira.

Ela pausa. No corredor, um homem corpulento lança um olhar de desaprovação para a jovem, que abaixa o tom de voz.

— Mesmo assim, tem outras pessoas começando a se preocupar, porque até agora ninguém veio a público negar, e no mês passado caíram esses meteoros que mataram aquele tanto de gente, e teve aquela maluquice no Stonehenge que ninguém o que foi. Fora o cara bizarro na TV falando sobre um tipo de jogo.

— Sim, *disso* eu sei.

— Isso tudo é uma grande merda, sabia? Esse e-mail do Abaddon... todo mundo leu, e nenhum político disse uma palavra. Nada. Isso é bem estranho, né?

— É, sim — responde Hilal, pensativo.

O homem no corredor balança a cabeça, descartando toda aquela conversa sobre conspiração, e segue em frente.

Hilal poderia aproveitar o embalo para se levantar, despedir-se da moça e ir embora também. Provavelmente deveria.

Mas, em vez disso, olha para ela, sério.

Depois se inclina para a frente. Seus olhos piscam. Um azul. Um vermelho.

— Escute. O que o e-mail da NASA diz é verdade. *É* verdade. Não posso contar como sei, e, se eu contasse, você iria cair na gargalhada, mas o Abaddon é real. E você deve se preparar. Deve ficar a postos para esse novo mundo que está chegando.

A mulher se afasta e lança um olhar furioso para Hilal.

— Olha, eu não preciso escutar essa merda.

Ela mostra o dedo do meio e se levanta, esbarrando nos joelhos de Hilal. Sua bolsa bate no ombro do axumita. A dor é terrível, mas ele não grita.

— Não preciso *mesmo* escutar essa merda — insiste.

Hilal compreende: a verdade dói.

A jovem se acotovela pelo corredor e vai embora o mais rápido que pode.

Outra vez perdido nos próprios pensamentos, Hilal permanece sentado enquanto os outros passageiros saem. O que quer que aconteça com a notícia do Abaddon, acreditem as pessoas ou não, o Endgame chegou, e o mundo já está mudando.

Hilal pega o dispositivo da arca. Embora seja um artefato antigo feito pelos Criadores, ninguém o estranha. É só mais uma tela em um mundo apinhado delas.

O axumita o segura. A tela brilha e ganha vida. Então ele a aponta para a cidade de Las Vegas, esperando ver o caduceu.

E vê.

Mas arregala os olhos e prende a respiração.

Pois agora, mais perto de sua presa, o sinal está maior e mais brilhante.

E o mais alarmante é que dobrou. São dois. Dois sinais do demônio, ambos em Las Vegas.

O que isso significa?

Uma comissária de bordo se aproxima.

— Senhor, vai precisar de cadeira de rodas?

A pergunta dispersa os pensamentos de Hilal.

— O quê? Desculpe, não ouvi.

A comissária de bordo indica que o avião está vazio.

— Precisa de cadeira de rodas?

Hilal esconde o dispositivo na camisa.

— Não, senhorita. Desculpe.

Ele se levanta e vai para o corredor. Do compartimento de bagagem, tira a mochila e duas bengalas com punhos em formato de cabeça de serpente.

A Vara de Arão. A Vara de Moisés.

As armas que vão destruir o Corruptor, caso Hilal chegue perto o bastante para usá-las.

Ele caminha devagar pelo corredor. O capitão está esperando à porta do *cockpit*.

— Tenha um bom dia, senhor.

— Você também, capitão — responde Hilal.

Fora do avião, na pista de embarque rumo ao terminal.

Um terminal diferente de todos os que Hilal já viu.

Não porque o projeto seja diferente do aeroporto americano padrão, ou porque ele consiga ouvir a música de sinos de uma máquina caça-níqueis ao longe, mas porque o lugar parece estranhamente calmo.

É fim de tarde, e o terminal está lotado, mas todos estão paralisados, como se tivessem sido atingidos por algum tipo de raio congelante. Ninguém se dirige aos portões de embarque, ninguém fala ao telefone ou mexe em seus smartphones, ninguém corre atrás dos filhos.

Estão todos de pé, com o pescoço esticado, olhando para as televisões posicionadas em intervalos regulares ao redor dos portões.

Na tela surge a presidente dos Estados Unidos, sentada à grande mesa no Salão Oval. O rosto está sisudo; a voz, tensa.

E trêmula.

— Caros cidadãos americanos e caros cidadãos da Terra — começa ela —, o Abaddon é real.

É possível ouvir as pessoas prendendo a respiração, perplexas. Uma pessoa chora alto.

A presidente continua o discurso, mas Hilal não tem tempo para ouvir.

Isto é o Endgame.

Precisa encontrar Ea.

O axumita pega as bengalas e sua determinação, e segue em frente.

Ele é o único a andar pelo terminal.

O único a atravessar esse mundo novo, congelado e apavorado.

Oitenta e nove chefes de estado fazem pronunciamentos públicos coordenados e simultâneos na TV para anunciar o Abaddon. Oitenta e nove chefes de estado dizem solenemente a seus povos que não podem dar 100% de certeza de que o asteroide vai atingir a Terra, mas que é provável que atinja. Eles não sabem o local do impacto, mas, caso isso aconteça, afetará a vida de todo e qualquer organismo vivo do planeta. Eles dizem que não será o fim do mundo, mas o fim do mundo como o conhecemos. Dizem que o fato marcará o início de uma nova era.

Uma era sem precedentes na história humana.

— Hoje, não somos mais americanos ou europeus, asiáticos ou africanos, orientais ou ocidentais, nortistas ou sulistas — declara a presidente dos Estados Unidos perto do fim do discurso, e ao redor do mundo os outros líderes compartilham de sua emoção. — Não somos mais cristãos ou judeus, muçulmanos ou hindus, xiitas ou sunitas, crentes ou descrentes. Não somos mais indianos ou paquistaneses, israelenses ou palestinos, russos ou chechenos, norte-coreanos ou sul-coreanos. Não somos mais terroristas, defensores da liberdade, libertadores ou jihadistas. Não somos mais comunistas, defensores da democracia, autoritários ou teocratas. Não somos mais sábios, padres, políticos, soldados, professores, estudantes, democratas ou republicanos. Hoje, somos todos apenas o povo da Terra. Hoje, somos lembrados de que constituímos a espécie mais notável no planeta mais notável. Hoje, todos os pontos de disputa, todas as rusgas, todas e quaisquer diferenças que tenhamos se apagaram, sumiram. *Somos um só*. Um povo que pode e ficará unido para superar os desafios de um futuro incerto e inesperado. *Somos um só*. E vamos precisar contar com nossa boa vontade, nossa caridade, nosso amor, além de nossa *humanidade*, se quisermos ter uma chance de sobreviver a essa possível calamidade com algum grau de sucesso. Somos um só, meus amigos. Que Deus abençoe cada um vocês. E que Deus abençoe o planeta Terra.

TODOS OS JOGADORES

Estados Unidos. Alemanha. Índia. Japão.



Sarah, Jago e Renzo assistem ao pronunciamento da presidente a bordo do Cessna Citation CJ4 de Renzo. Ele e Sarah ficaram em êxtase ao ver Jago no asfalto gasto em Lincolnshire, e Jago se certificou de acabar com as diferenças entre os dois — ou pelo menos fazê-los deixá-las de lado. Os três decolaram assim que Jago explicou que havia se enfiado sob a composição do metrô e se escondido em uma grande vala debaixo dos trilhos até que a área estivesse limpa. Ele não ficou aborrecido por Sarah tê-lo abandonado e falou para Renzo seguir seu exemplo. Eles estavam apenas Jogando, e ambos sobreviveram. Fizeram uma parada de um dia e uma noite em Halifax, Nova Escócia, para reabastecer. Apesar dos protestos de Renzo, que diz que a atitude é infantil e perigosa, eles estão rumo a um complexo cahokiano secreto na região leste de Nebraska para encontrar a família de Sarah.

Ela precisa ver os pais, contar o que fez com Christopher, confessar o que aconteceu quando pegou a Chave da Terra e tentar explicar o que está acontecendo com sua cabeça. Talvez eles a acalmem, talvez haja uma última lição que possam transmitir a sua Jogadora. Ensiná-la a lidar com a ansiedade, a diminuí-la, colocando a filha de volta nos trilhos.

E, aproveitando que está em casa, Sarah quer visitar o túmulo de Tate. Seu irmão. Outra vítima do Endgame.

Em silêncio, ela assiste ao discurso da presidente com os olhos marejados. Ao fim, pede licença e vai ao lavabo chorar mais.

As palavras da presidente não afetam Jago ou Renzo, que estão prontos para o Abaddon e para o que vier depois dele, seja o que for.

— Você tem que pegar a Chave da Terra e se livrar da garota, meu Jogador — sussurra Renzo assim que a porta do banheiro se fecha. Jago passa os dedos pela cicatriz no pescoço. Um hábito. Está pensando.

— Não posso.

— Mas deve. O tempo é fundamental. Logo, logo o mundo não vai ser um lugar agradável. A gente precisa ir ao nosso lar ancestral. Ao *seu* lar. Levar a Chave da Terra a Aucapoma Huayna Tlaloc e ouvir as palavras de sabedoria dela.

— Renzo, você não está me escutando.

— Eu sempre escuto meu Jogador.

— Para com essa palhaçada subserviente. Eu sei que você está certo, mas não vou abandonar Sarah. E também não vou abandonar você. Preciso da sua ajuda, não das suas dúvidas. Entendeu?

Renzo se remexe no assento. Encara Jago. De queixo em pé. De homem para homem. Assente com a cabeça.

— Sim. Entendi, Jago.

— Que bom. Você está certo: não dá mais para perder tempo. Mas Sarah também não. Tem alguma coisa errada com ela, e acho que ver a família não vai ajudar em nada. Ela está frágil demais. Quando encontrar a família, vai ficar ainda pior.

Renzo aponta para o fundo do avião.

— Leva ela num psiquiatra. Temos tempo para isso, não?

Jago levanta a mão. Renzo se cala.

— Vamos mudar a rota do avião para o Peru, mas sem contar para ela, entendeu?

Renzo baixa o dedo, tentando manter a calma.

— Vamos ter que pousar para reabastecer de novo.

— Eu sei. A gente pode parar em Valle Hermoso, no México. Maria Reyes Santos Izil ainda está lá. Ela vai encher o tanque. Teremos comida e uma cama confortável e segura para dormir.

Sarah bate com raiva em algo no lavabo. A parede. A pia. Os dois a ouvem soluçar.

Jago olha para a porta. Sarah é uma das pessoas mais fortes que já conheceu, mas ao mesmo tempo uma das mais vulneráveis. Passa os dedos pela cicatriz outra vez. Renzo lança um olhar de dúvida para Jago.

— Ela é uma assassina, Jago. Eu vi isso em primeira mão na Inglaterra. Mas não é uma Jogadora. Não mais.

— Chega, Renzo. Deixa ela comigo — diz Jago, com certa amargura.

— Prepare o computador de bordo e deixa ela comigo.

* * *

Aisling Kopp assiste no banco traseiro do Cadillac CTS blindado que atravessa a ponte George Washington. Greg Jordan está ao lado; McCloskey, no carona; e Marrs dirige.

— Bom discurso — diz Marrs.

McCloskey dá uma risada de escárnio.

— Claro, mas não vai adiantar de nada. Uma merda bem sinistra está prestes a acontecer.

Aisling concorda com McCloskey. Jordan e Marrs também. Mas

ninguém diz nada.

* * *

Alice Ulapala está sentada na cama do quarto de hotel em Berlim enquanto assiste ao pronunciamento da chanceler alemã. Alice fala alemão (além de francês, latim, malaio, holandês, e ainda arranha no chinês, isso sem contar meia dúzia de dialetos aborígenes), por isso não tem problemas para entender as palavras da chefe de Estado. O discurso começa às 10 da manhã. Dura 17 minutos. No fim, a chanceler chora. Durante a transmissão, Alice passa uma pedrinha de amolar ao longo da borda de um dos bumerangues. Sem parar.

Para a frente e para trás.

Sem parar.

— Bem, agora a coisa vai ficar interessante.

Maccabee e Ekaterina assistem ao discurso do presidente polonês por *live stream*. Não dizem nada durante a transmissão. Só mantêm o olhar fixo na tela, tão absortos quanto qualquer outra pessoa no planeta.

— Que bom que a gente tomou aquela garrafa de Krug enquanto ainda havia chance — comenta Maccabee minutos depois do fim do discurso.

— Pois é.

Ekaterina faz uma pausa. Eles reanimaram Baitsakhan mais cedo, mas ele ainda estava grogue e de cama.

— Contamos o que aconteceu ao seu amigo?

— Não — responde Maccabee, olhando para a porta fechada do quarto onde o donghu descansa. — Baitsakhan não se importa com esse tipo de coisa. Não sei nem se ele compreende que as outras

peessoas são de fato pessoas, entende?

* * *

Shari e Jamal assistem ao pronunciamento da primeira-ministra indiana em seu quarto simples no complexo harappaneano, सूर्य को अन्तमि रेज, no Vale da Vida Eterna. Se há um lugar no mundo que pode sobreviver ao impacto de um asteroide — contanto que não seja um impacto direto —, esse lugar é o सूर्य को अन्तमि रेज.

A Pequena Alice também assiste. Embora tenha apenas dois anos, parece compreender a gravidade das palavras da primeira-ministra. “Tão nova, tão sabida, tão compreensiva. Tão inteligente”, pensa Shari, estremecendo até os ossos.

— É sobre meu sonho, não é, mamãe? — pergunta a Pequena Alice durante o discurso.

“Você quer dizer pesadelo”, pensa Shari antes de dizer:

— É, sim, *meri jaan*.

Ela aperta a mão de Jamal.

— O Abaddon vai machucar a gente, mamãe?

— Não, *meri jaan*. Vai ser longe daqui.

— Sua mãe e eu, sua família toda, todo mundo veio para cá para não se machucar, minha pombinha — diz Jamal.

— Tá bem, papai.

O discurso continua. Shari está tomada pelo medo, mas não do Abaddon. Os Criadores vão dar um jeito de fazê-lo atingir a Terra o mais longe possível da Chave do Céu.

Porque, se a Pequena Alice morrer, o Endgame morre junto.

Por enquanto, eles estão seguros.

Até os outros aparecerem, estão seguros.

* * *

An está no Japão, na cidade natal de Chiyoko. Assiste ao pronunciamento do presidente chinês por um streaming ilegal em um laptop novinho em folha. Está acororado, parecendo mais um trabalhador que parou para fumar um cigarro do que um assassino treinado. Está vestindo apenas uma cueca preta e o relógio analógico de Chiyoko Takeda.

Não há mais bandagens em sua cabeça. No local onde levou o tiro há uma série de pontos em forma de estrela segurando a pele. Suas costelas fazem uma curva nas laterais do corpo, como uma gaiola. A mão está inchada, roxa e azulada onde ele deslocou o polegar. Há outro hematoma em formato de manga na coxa direita. Não se lembra de como se machucou, mas nem se importa.

Os olhos estão semicerrados e sombrios enquanto observam o líder, que fala da iminência do fim dos dias em um terno recém-passado, com gravata vermelha do Partido Comunista e de óculos.

As palavras não chocam An nem o deixam triste, nervoso ou apavorado. Um asteroide gigante era o que ele esperava. Também esperava desfrutar o momento. Em seus terríveis anos de treinamento, fantasiou a respeito do dia em que o destino de todos se tornaria tão desolador quanto o dele, quando encarariam a morte olho no olho.

Se ao menos ele não tivesse conhecido Chiyoko...

Se ao menos não tivesse... se apaixonado.

Absurdo. Ele. O shang. Que era incapaz de amar.

Não.

Em vez de encontrar alegria nas palavras do presidente, encontra raiva.

Para An, a raiva são as batidas do coração. Um ritmo constante. Mas

esta raiva é diferente. É nova e mais intensa. Mais focada. Mais enraizada no amor que ele perdeu, e que nunca será capaz de recuperar. É uma raiva tingida de saudade.

Dela.

E, embora não possa trazê-la de volta, An tem um plano. Não é lá muito ortodoxo, mas está certo. Ele sabe que está. Sabe que Chiyoko também pensaria assim. Espera que a linhagem dela concorde. Que veja a sabedoria — a justiça — no plano.

“Você Joga pela morte. Eu Jogo pela vida.”

As palavras dela.

Chiyoko.

An manuseia algo enquanto assiste ao fim do discurso. Uma trança de cabelo preto e sedoso, com meia polegada de espessura, pouco mais de um pé de comprimento. No meio, ela se alarga e toma a forma de uma rede em V do tamanho de uma pequena mão tecida como teia de aranha. Ligados à teia, há dois pedaços de pele do tamanho de uma moeda, além de duas orelhas humanas enrugadas. Ele segura o objeto. Está quase pronto.

Um colar de restos roubados de sua amada. O cabelo. A pele.

Ele assiste ao discurso.

Assim como todos os outros líderes do mundo, o líder chinês termina com as mesmas palavras:

— Somos um só.

A tela fica preta.

An fecha o laptop sem fazer barulho. Arranca do lábio um pedaço de pele ressecada e o cospe no chão.

— Não — diz ele, em mandarim, sufocando um *tremePISCA* quase imperceptível. — Você está errado. Não somos um só. Não estamos nem perto disso.

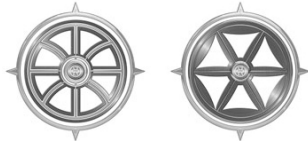




viii

ALICE ULAPALA, MACCABEE ADLAI, EKATERINA ADLAI

Estação final leste de Heldenberger Straße, Lichtenberg, Berlim, Alemanha



Alice está sentada ao pé de uma tília malcuidada, as costas apoiadas no tronco, os joelhos grudados no peito. Com um binóculo pequeno porém potente, ela espreita, analisando a área. Assobia “Waltzing Matilda” e marca o tempo com o pé, batendo o chinelo.

O sol nasceu quase duas horas antes, às 4:58 a.m. Apesar de sua aparência estranha — uma koori genuína fica deslocada em qualquer lugar, exceto no sertão de Oz —, ninguém percebeu sua presença. O beco sem saída que está observando não é muito movimentado. Ela está escondida em um canto abandonado de Berlim que provavelmente só deve ser frequentado por adolescentes, vândalos e assassinos.

Assassinos feito ela.

Isso não quer dizer que não haja ninguém ali. Há casas por todos os cantos. Do outro lado dos lotes, ao norte de Sollstedter Straße, há uma fileira de prédios residenciais de quatro e cinco andares. Do outro lado dos lotes, na direção oeste, há blocos de apartamentos maiores ao longo da Arendsweg, provavelmente construídos na época da Alemanha Oriental.

É ali que Baitsakhan está escondido.

Seu feixe de luz interno é tão preciso que quase chega a ser opressor. Soa no córtex frontal como uma sirene, por vezes interferindo na visão, caso ela mexa a cabeça rápido demais. Ela precisa apagar esse Baitsakhan.

“E, assim que eu conseguir, vou atrás da Chave da Terra.”

Ela se levanta e põe uma sacola de lona nos ombros. Anda em direção ao prédio. O monstrinho está em um porão a 450 metros de distância. Ela só precisa entrar lá sem ser notada, apontar a arma para Baitsakhan e acabar com ele.

* * *

Bzzz. Bzzz. Bzzzzzzz. Bzz.

Maccabee acorda com um barulhinho. Olha para o relógio em seu quarto quase vazio: 8:01 a.m. Senta-se na cama, faz uma careta, balança a cabeça.

“Que zumbido é esse?”

Sai da cama usando apenas uma cueca boxer, pega uma Mangum Research Baby Eagle de Ação Rápida banhada a ouro ao lado da mesinha de cabeceira. Na pressa, esquece o anel com agulha envenenada que usa no mindinho, o qual tira todas as noites para não correr o risco de se envenenar por acidente durante o sono. O anel permanece na mesinha de cabeceira.

Bzzzzz. Bzzz. Bzz. Bzz.

Ele vai até a pilha de roupas, apalpa a calça à procura do telefone. Não, não é o telefone dele.

Bzzzzzzzz. Bzz. Bzz. Bzzzzzzzz.

Vai até o meio do quarto, vira o rosto para todos os cantos, tentando identificar de onde vem o som. Contudo, não consegue. Primeiro está à esquerda, depois à direita, em seguida atrás e à frente. O

nabateu gira sem parar, imaginando que talvez esteja ficando louco, mas então lembra.

“O orbe.”

Ele e Baitsakhan o pegaram na câmara dourada debaixo de Gobekli Tepe.

Ele pega uma mochila pendurada em um gancho. A mochila treme treme treme. Ele prende a pistola no elástico da cueca, enfia a mão na mochila e mexe os dedos ao redor da esfera que transmite a localização dos outros Jogadores. Está vibrando bruscamente, como se dentro dela tivesse um giroscópio rodando descontrolado. Ele agarra a mochila com as duas mãos e a joga no chão.

Ergue o orbe na altura do rosto. A esfera emite um brilho amarelado, criando feixes de luz entre os dedos dele. O brilho dança, corre por toda a superfície da esfera e, por fim, para na forma de um simples ponto luminoso.

O orbe para de tremer. Maccabee abre os dedos da mão esquerda e olha para o interior da esfera.

O ponto está se mexendo entre linhas entrecruzadas. Maccabee semicerra os olhos.

As linhas são ruas.

Ele as reconhece como as ruas no entorno do prédio.

— Tem um Jogador chegando.

* * *

Alice chega à calçada da Arendsweg e para. Alguma coisa a incomoda ao atravessar o espaço urbano aberto. Ela não viu uma pessoa ou carro sequer, nem ouviu a voz de ninguém.

Em outras palavras, não precisava ter sido furtiva.

Acaba de passar das oito da manhã. Quarta-feira. As pessoas

deveriam estar saindo para o trabalho, entrando em seus carros, andando de bicicleta, se mexendo, fazendo coisas.

Mas não estão.

— Abaddon — murmura. — Elas estão morrendo de medo do Abaddon.

Desce a calçada para atravessar a rua.

— É, eu também me lixaria para o trabalho.

Ela pensa em todas as pessoas dentro de casa, pessoas de todos os lugares que não sabem nada sobre o Endgame, sobre as linhagens, os Jogadores ou a história antiga e secreta da humanidade. Pessoas que não esperam por isso, que não estão preparadas, mesmo que achem que estão. Porque uma coisa é juntar armas, comida enlatadas, água, geradores e gasolina, como fizeram muitos australianos e ianques; outra é se preparar mentalmente para a inevitabilidade — não, para o *imediatismo* — do fim.

— E esse fim vem em nada menos do que a forma de uma porcaria de bola de fogo gigante — diz Alice, ao se aproximar da entrada dos fundos do prédio, usada para tirar o lixo.

O feixe de luz brilha forte em sua cabeça. Ele está a apenas 20 metros. Perto. Bem perto.

E permanece parado.

Talvez esteja dormindo.

Talvez esteja incapacitado.

“Fica atenta, Ulapala. É um Jogador. Não vá pressupor um monte de merda.”

* * *

A luz no orbe foi para o centro, e as linhas das ruas sumiram. É bem diferente de quando ele e Baitsakhan foram sorrateiros até o

axumita, quando o orbe mostrou Hilal ibn Isa al-Salt lá dentro da choupana, trabalhando em um computador. Ou quando assistiram ao drama no Stonehenge se desenrolar como se fosse um filme — vendo a mu ser esmagada, o shang, baleado, a cahokiana e o olmeca fugirem livres com a Chave da Terra.

Maccabee se pergunta por que o orbe enfraqueceria de repente, depois de alertá-lo. Será que, de alguma forma, o Jogador está bloqueando o orbe?

Vai saber. Maccabee descobrirá em breve. E estará preparado.

Ele coloca a calça, tênis de corrida e uma camiseta branca estilosa que custou €120 em uma loja chamada The Corner Berlin Men. As roupas caem perfeitamente bem em seu corpo tonificado. Ele se sente confortável, pronto. Sempre pronto. Pega a pistola banhada a ouro e desliza o cursor. A arma não tem trava de segurança. Está engatilhada. Maccabee só precisa aplicar quatro onças de pressão e puxar o gatilho por 2,477 centímetros, e a bala será disparada. Se ele não soltar o gatilho para a posição original, poderá atirar outra vez rapidamente, apertando-o por apenas 0,3175 centímetros. É daí que vem o nome Ação Rápida. Ele abre a porta do quarto e checa o corredor.

Ninguém.

No final do corredor, à esquerda, está o quarto de Baitsakhan, e na outra ponta há uma porta de aço trancada que dá para um lanço de escadas. No topo da escada, fica o apartamento de Ekaterina, ao nível da rua.

Antes de qualquer coisa, Maccabee precisa ver como o donghu está. Apesar de improvável, é possível que o intruso já esteja no quarto, matando Baitsakhan.

Maccabee avança, encostado na parede, se esgueirando até a porta.

Ela está entreaberta. Ele não ouve nada lá dentro. Alcança a porta, se agacha, imaginando que, se houver alguém armado lá, provavelmente não estaria mirando para baixo. Espia o quarto. Vê o canto da cama de Baitsakhan e metade de seu rosto adormecido de perfil. Então, se vira e dá uma ombrada para abrir a porta de uma vez. Com a pistola, esquadrinha o quarto.

Ninguém.

Ele se aproxima de Baitsakhan, que se mexe por causa da agitação repentina no quarto. Os olhos do garoto não param de se mover por baixo das pálpebras, os lábios se entreabrem, a nova mão se contrai. Está sonhando sonhos.

“Sabe lá Deus que sonhos são esses”, pensa Maccabee.

“Provavelmente cachorrinhos se afogando.”

Baitsakhan ainda precisa descansar. No entanto, a mão funciona, e o donghu gosta dela. Até chegou a agradecer Ekaterina, embora Maccabee suspeite que o donghu não vá repetir o gesto. Não imagina que Baitsakhan já tenha agradecido alguém mais de uma vez por coisa alguma.

Maccabee sai, fecha a porta e tranca Baitsakhan. Para mantê-lo seguro.

“Você ainda é útil para mim, meu pequeno assassino. Ainda é útil.”

O nabateu corre até a porta de aço. Digita uma sequência em um teclado numérico, seguida de #. A fechadura gira, Maccabee abre a porta e pisa na escada. Está prestes a fechá-la quando ouve dois tiros com silenciador lá em cima. Dá meia-volta e sobe correndo as escadas de dois em dois degraus, já com a pistola a postos.

* * *

Enquanto Maccabee inspeciona o orbe, Alice está na porta dos

fundos do prédio. Ela joga a sacola no chão, tira um estilingue de couro feito à mão e o joga nos ombros. Sua faca. Dois bumerangues com lâminas, outro de madeira e mais um, feito de um metal escuro, mas sem gume. Prende ao cinto uma pequena pistola com silenciador ainda no coldre — uma Ruger LCP preta e fosca, carregada de balas com pontas ocas.

Alice prende o bumerangue de metal na lateral da porta. Dá um puxão forte. Ela se abre com um estalo. A koori entra sorrateiramente.

O lugar é escuro, iluminado apenas por um letreiro verde indicando a saída. Há quatro lixeiras na lateral de uma parede e, do outro lado, uma porta fechada.

Alice dá uma fungada.

— Cabeças de peixe e fraldas usadas — diz ela, com cara de nojo. Em uma das mãos segura a faca e na outra, um dos bumerangues com lâmina. Sai da área do lixo e entra no corredor do prédio.

Caminha até chegar a um cruzamento e precisa escolher.

— Cadê você, seu nojentinho? — sussurra.

O feixe brilha em todas as direções, como se ela estivesse logo acima do alvo, mas, quando se vira de um lado para outro, percebe que o sinal chega com mais força da direita.

É nessa direção que ela segue. Passa pelas portas de metal dos apartamentos, pintadas de laranja, com intervalos de 15 metros. Ouve gente discutir lá dentro, os sons abafados do café da manhã. Ouve um homem no 1E chamar “Hilda!”. Ouve TVs ligadas em todos os apartamentos.

“O mundo inteiro deve estar vendo TV hoje. O mundo inteiro menos nós, os Jogadores.”

E é exatamente isso que lhe serve como dica. Quando chega ao

apartamento 1H, ela para. O feixe está mais forte, e, se isso já não bastasse, nenhum som vem do outro lado da porta. Só pode significar que ou os moradores saíram ou não estão chocados com a notícia do Abaddon.

Alice aproxima a orelha da porta, faz uma concha com a mão e escuta. A princípio, nada. Mas logo ouve uma descarga. Passos. Pés descalços. Indo da direita para a esquerda, afastando-se da porta. Um rangido, como o de dobradiças velhas.

Não é o alvo de Alice — isso enlouqueceria o feixe de luz —, mas é alguém. Talvez um membro da linhagem donghu.

Ela tenta a maçaneta. Trancada, como deveria estar.

Alice dá um passo atrás. Poderia derrubar a porta, mas isso causaria tumulto, e, se esse lugar for o esconderijo de um Jogador, deve ter alarme, o que acabaria com a surpresa.

Ela poderia tentar arrombar com pé de cabra, mas talvez demorasse demais. Um vizinho poderia sair e perguntar o que ela está fazendo, uma pergunta sensata. Sendo assim, Alice faz o que qualquer convidado sensato faria.

Aperta a campainha.

Os passos voltam, e a Alice chega para o lado, para não ser vista pelo olho mágico.

— Olá? — pergunta uma mulher, em alemão.

Pela voz, parece ser de meia-idade, talvez 40 ou 50 anos, e o sotaque sem dúvida é polonês. Da região sudeste, perto da Ucrânia, se Alice ouviu bem.

— Bom dia — responde Alice, em um alemão perfeito, sem sotaque algum. — É Hilda, do quarto ao lado. Desculpe incomodar, mas meu chá acabou e estou desesperada. Não consigo ir à rua com essa notícia horrível. Você tem algum por aí?

— Tenho, sim. Um instante.

A fechadura abre, a corrente é destravada, a porta se abre.

Assim que Ekaterina vê que aquela não é Hilda, tenta fechar a porta, mas Alice põe o pé na frente. Ela estica o braço e encosta a ponta afiada da faca logo abaixo do queixo da mulher. Uma covinha se forma na pele.

— Quietinha. Um passo para trás. Senão, vou matar você — diz Alice.

Ekaterina é alta, um pouco roliça, tem uma pinta acima dos lábios finos, olhos escuros e cabelo platinado. Usa um quimono escuro com mangas compridas. Está descalça. As unhas dos pés são muito bem cuidadas. Deve ter sido bonita quando jovem, e continua sendo. Não parece amedrontada.

Recua três passos. Alice entra no apartamento e fecha a porta com um chute. Sem tirar os olhos da mulher, estica a mão para trás e tranca a porta.

— Você não vai sair viva daqui — diz Ekaterina, em inglês.

— Se fizer o que eu mandar, *você* sai, tá bem, irmã? — responde Alice, também em inglês.

— Ele não vai deixar.

— Boa garota. Obrigada por informar que ele tá aqui. Eu queria mesmo saber.

Um lampejo de decepção passa pelo rosto de Ekaterina. Decepção consigo mesma por revelar uma informação que poderia ter mantido em segredo.

— Qual é seu nome? O meu é Alice.

— Ekaterina.

— Tá certo. Bom nome. Sólido. Bem, Ekaterina. Vou ter que amarrar você. É isso ou cortar sua garganta. Faço as duas coisas num piscar

de olhos, mas prefiro a primeira. Acho que você também, né?

— *Yaheela biznoot farehee*.

Alice dá um passo à frente, Ekaterina recua.

— Não conheço esse. Agora escuta. Vamos pro seu quarto. É aquele ali, né? — pergunta Alice, apontando com o queixo para a porta à sua esquerda, e Ekaterina assente. — Ótimo. Vira devagar. Qualquer movimento brusco e acabo com você.

Ekaterina obedece.

— Boa garota.

Alice embainha o bumerangue e revista Ekaterina, que não está armada. Não tem nada. Põe uma das mãos no ombro da mulher. E, com a outra, segura a faca.

— Vai. Anda.

Ekaterina caminha. São apenas dois metros até a entrada.

— Você é treinadora?

— *Yaheela biznoot farehee chint!* — dispara Ekaterina.

— Ah, tá. Estou começando a entender. “Vai se catar”, é isso? Ou coisa do tipo.

Ekaterina não responde.

As duas entram num quarto simples. A lateral da cama fica encostada na parede oposta, há uma mesinha de cabeceira de madeira, uma luminária para leitura, uma escrivaninha, uma cadeira, um guarda-roupa, uma prateleira cheia de livros caindo aos pedaços, nenhum deles com nome ou título na lombada. Outro quimono cobre o encosto da cadeira. Alice vai usá-lo para amarrar Ekaterina.

— Na cama, rosto para baixo, mãos na bunda. Cruza os tornozelos e dobra as pernas.

Ekaterina obedece.

— Boa garota. Que profissional. Gostei. De verdade. Esse da sua

linhagem, ele não me pareceu profissional. Tem sorte de contar com você.

Alice vai pegar o quimono e tira os olhos de Ekaterina por apenas dois segundos. A mulher é tão rápida e silenciosa que passa despercebida. Enfia a mão no vão entre o colchão e a parede e tira uma pistola com um silenciador atarraxado à boca da arma.

Alice vira a cabeça na direção de Ekaterina no exato instante em que ela está apontando a arma. Alice se joga no chão e atira a faca, que vai na direção do crânio de Ekaterina.

Dois tiros. *Fup-fup*. Um acerta a faca, interrompendo seu curso e jogando-a no chão de madeira de lei com um baque. As balas explodem na parede, errando Alice por pouco.

Quando Ekaterina abaixa a mira apenas algumas polegadas em direção à corpulenta Alice, a lâmina do bumerangue já está em cima dela. Ele passa raspando pela boca da pistola e a contorna por cima, acertando Ekaterina em cheio no nariz. A arma rodopia no rosto da mulher e corta seu olho direito ao meio, esfolando a pele até a têmpora. Ekaterina geme e larga a pistola. Alice se arrasta para a frente, pega a faca do chão, chega à beira da cama e crava a lâmina na garganta de Ekaterina.

Até o cabo.

Sangue quente é expelido da ferida, cobrindo a mão de Alice, encharcando o edredom e o colchão.

Alice arranca a faca. É uma lâmina reta, não tem serra nem é denteada. Sai com facilidade. Alice está cara a cara com Ekaterina, que ainda tem vida nos olhos. Ela gorgoleja e emitiria um som se a lâmina de Alice não tivesse acertado suas cordas vocais junto com tantas outras coisas na garganta.

— Desculpa, mãe. Nada pessoal, mas você devia ter me escutado.

O rosto de Ekaterina se enche de medo no momento em que a vida se esvai por completo. Alice fecha os olhos dela.

— Descansa, mãe.

Ela se levanta.

Ela se levanta e ouve passos do corredor.

O feixe de luz está descontrolado. Seu alvo está perto. O Jogador que ela vem rastreando está bem perto.

Mas os passos são pesados, e não leves. Mais pesados do que seriam os do donghu.

Bem mais.

Alice pega o bumerangue ensanguentado, vira-se na direção da porta e se abaixa.

A entrada é tomada pelo vulto de um homem de calça escura, camisa branca e com uma arma dourada.

O feixe explode em seu córtex frontal e se apaga. *Puf!* Ela o encontrou.

— Você? — grita Alice, sem entender.

Ela estava certa de que era o Jogador mais jovem, o que deixou sua marca em Shari ao lhe arrancar o dedo. O que tem ameaçado os sonhos da Pequena Alice Chopra e da Grande Alice Ulapala.

Maccabee Adlai também está em choque. O treinamento não surte efeito. Seus olhos esquadrinham o quarto. Ele não puxa o gatilho.

Registra a imagem de Ekaterina na cama.

Sangrando.

Morta.

Assassinada.

Ekaterina Adlai.

Sua mãe.

O rosto de Maccabee é tomado pela angústia. Ele puxa o gatilho,

mas, antes de pressioná-lo por completo, o bumerangue com lâmina retine ao atingir o cano e atinge os nódulos de seus dedos, cortando-os até o osso. Ele dispara — *bang!* —, mas erra feio, arrancando um pedaço do teto.

Maccabee abaixa a arma, mas ela é atirada para o lado de novo, desta vez pelo cabo pesado da faca, que voa, rodopiando. Tanto a faca quanto a pistola caem no chão e deslizam para trás de Maccabee, na direção da sala.

Ele tem uma faca escondida no tornozelo, mas não há tempo para pegá-la. Por enquanto, não tem nenhuma arma além das próprias mãos. As mãos e a maior dose de adrenalina potencializada pelo ódio e pela raiva que seu corpo já recebeu na vida, o que significa muita coisa. Ele avança.

Quatro metros os separam.

Alice permanece no lugar. Atira o segundo bumerangue laminado. Com as mãos espalmadas, Maccabee o pega no ar e o atira de volta na direção de Alice, mas ela então joga o bumerangue de metal — o sem lâmina —, e os dois se chocam. Eles se repelem em um ângulo acentuado, e cada um cai em um canto do quarto.

Três metros os separam.

Alice atira o último bumerangue — o de madeira — de baixo para cima. Maccabee o pega sem se esquivar, levanta-o e corre até Alice. Alice fica parada.

Sem tirar os olhos do nabateu, ela saca a Ruger do coldre em um movimento fluido.

A koori posiciona a pistola à frente do corpo no momento em que Maccabee acerta a borda côncava do bumerangue em seu ombro esquerdo. Dói — e muito —, mas, exceto por uma leve fisgada abaixo do olho esquerdo, ela não deixa transparecer nenhum indício

de dor. A arma está quase entre os dois, quase pronta para um tiro à queima-roupa, mas, com a outra mão, Maccabee segura o pulso de Alice e a puxa para baixo com força.

No entanto, Alice mal se mexe.

“Meu Deus, como ela é forte”, pensa Maccabee.

Eles estão cara a cara, e, antes de Maccabee agir, Alice dá uma cabeçada na ponte do nariz do nabateu.

Seu nariz quebra outra vez.

É a 7ª vez na vida. A 2ª nas últimas três semanas.

A dor é de matar.

Mas a adrenalina o anestesia.

Já que Alice é tão forte quanto os homens com quem Maccabee costuma lutar, ele a trata como um deles. Crava o joelho com muita, muita força na virilha dela, o que a faz titubear por meio segundo e até lhe arranca um “Uf!” abafado.

Maccabee focaliza a pistola. Torce o pulso que segura a arma, e esta cai no chão. Ele a chuta para baixo da cama.

Mas Alice se recupera depressa e segura a cintura de Maccabee entre a parte direita da caixa torácica e a pélvis, em seguida espreme. Espreme com tanta força que parece que seus dedos vão atravessá-lo e literalmente arrancar suas entranhas e jogá-las no chão.

Maccabee solta o pulso de Alice e dá um cruzado de esquerda no rosto da koori. Ele sente o osso abaixo do olho quebrar.

— Ai! — grita ela, largando-o e pulando para trás, na direção da cama, estatelando-se no corpo inerte de Ekaterina.

Ela não fala, mas o sorriso irônico em seu rosto diz tudo: “Bom golpe.”

Maccabee tenta pegar Alice, mas ela agarra a cabeça do nabateu e

salta por cima dele com a leveza de um acrobata de circo. Então, pousa sem fazer barulho, esperando que Maccabee se vire para encará-la. Mas ele não perde tempo. Em vez disso, ainda de costas, dá uma banda em Alice, que cai de lado. Ela cambaleia por um momento, mas, antes que ela consiga se levantar, o joelho de Maccabee a acerta no flanco, e Alice dobra o corpo ao bater no chão de madeira de lei.

Usando os joelhos para imobilizar o cotovelo de Alice, Maccabee pula em cima dela e dá uma série de golpes rápidos, porém nauseantes, no tronco da koori. A dor entrelaça cada uma de suas fibras, mas ela tensiona os músculos da barriga quando Maccabee dá o 5º golpe. Desta vez, o som é diferente. É mais como um tapa do que um baque. Alice já aguentou coisa pior.

Nesta fração de segundo, Alice estuda o rosto de Maccabee. Está tomado de raiva e sofrimento. A Jogadora até seria capaz de sentir pena de Maccabee, se ele não estivesse tentando matá-la.

Em breve, muita gente vai sofrer com esses mesmos sentimentos. Muita gente mesmo.

Alice ergue os quadris para tentar se livrar de Maccabee. Ele se segura, mas interrompe o ataque. Ela liberta o braço direito e o ataca com a mão aberta, os dedos curvados como garras, as unhas rasgando a lateral de seu pescoço e lhe arrancando sangue. A koori golpeia outra vez, tentando arrancar a orelha do nabateu, mas com um movimento rápido ele pega o pulso de Alice e o torce em direção ao chão, leva a outra mão ao próprio tornozelo e saca uma faca de quatro polegadas de uma bainha escondida na perna de sua calça. A faca brilha em frente aos olhos de Alice enquanto desce até a garganta. Maccabee vai matar Alice do mesmo jeito que ela matou a mulher.

“É mãe”, constata Alice.

Ela mostra outro nível de força ao erguer o braço esquerdo, fazendo com que o joelho de Maccabee escorregue de seu cotovelo. A faca passa ao lado da orelha de Alice e corta um punhado de seu cabelo cacheado. Mas ele não perde tempo e traz a faca de volta, tentando fazer um corte profundo no pescoço dela.

Só que o braço esquerdo de Alice já está livre, e ela desvia o golpe violento do pescoço dele e segura seu pulso. Ele gira a faca entre os dedos e vira a ponta para baixo. Em seguida, segura o pulso de Alice com a outra mão. De repente, ela também pega o pulso desta mão. Ele tenta ativar a agulha em seu pequeno anel, mas foi só neste instante que percebeu que não o estava usando.

Estão travados.

A ponta da faca está a 12,7 centímetros da carne de Alice.

É um duelo de força.

Por alguns segundos, nenhum deles avança. Músculos incham e se contraem. Veias saltam nos rostos dos dois — uma grossa que traça uma diagonal pela ponte do nariz de Alice e pela marca de nascença clara, em forma de meia-lua, até desaparecer no couro cabeludo.

Maccabee se inclina para a frente, passa a usar os músculos dos ombros e das costas. A faca treme com o esforço dos Jogadores.

Aproxima-se do pescoço de Alice, mas apenas 2,4 centímetros.

Alice está em silêncio. Concentrada.

Maccabee solta um grito. Perdigotos voam do fundo de sua garganta e salpicam o rosto de Alice. Ela pisca para afastar uma gotícula do olho, mas permanece ali, focada, os músculos trabalhando trabalhando trabalhando.

Maccabee não progride.

Ele solta outro grito, desta vez mais primitivo e desesperado, se

levanta, posiciona os ombros de forma que possa impor o maior peso possível na faca e por fim a impulsiona para baixo.

Baixo.

Baixo.

A faca toca a pele escura de Alice e empurra-a. Maccabee sente a pele cedendo. Vê o sangue. Ergue os quadris. Faz mais força para baixo. A faca perfura o músculo platísmo de Alice 1 centímetro, 2 centímetros. O sangue começa a jorrar. A primeira gota toca o chão. Alice continua em silêncio.

Ele empurra.

Ela empurra de volta.

Ele empurra.

Ela prende os pulsos de Maccabee com tanta força que as pontas de seus dedos estão ficando roxas.

Ele a tem nas mãos.

Alice solta a mão direita. A faca entra mais um centímetro. A dor começa a gritar. Ela, não.

A koori põe a mão livre entre o corpo dos dois, entre o espaço que Maccabee deixou ao ficar meio agachado. Ela agarra os testículos de Maccabee e aperta com toda a força.

Um estalo nauseante, e Maccabee esmorece e grita. Ela aperta cada vez mais.

Com o braço esquerdo, ela de repente se vê sustentando o peso de Maccabee, um peso quase morto. Então, com o dedo do meio, aperta um ponto de pressão no pulso que segura a faca. A mão do nabateu solta o cabo. Ela gira o corpo, atira-o de lado, monta nele, a mão direita ainda nos testículos, apertando cada vez mais forte.

Por fim, ela solta.

Maccabee está ofegando, gritando. Nunca sentiu uma dor como

batendo no ombro, sangue esguichando por todos os cantos.
A faca retine ao tocar o chão.

BAITSAKHAN

Arendsweg, 11, Apartamento 1H, Lichtenberg, Berlim, Alemanha



Usando nada além de uma camisola cor-de-rosa de hospital, Baitzakhan está acima da koori e do nabateu amassado, que se esforça para aguentar o peso morto da enorme mulher.

Tudo o que Baitzakhan fez foi segurar e apertar a nuca de Alice. A mão biônica fez o resto. Tagarelando sem parar sobre pressão por centímetro e o aumento de força de preensão, Maccabee e a mãe haviam lhe explicado como ela funciona. Os nabateus e aquela enxurrada de palavras. Baitzakhan não prestou muita atenção. Queria ver como funcionava na prática.

Sua mão esmagou a pele, os músculos e os ossos da koori como se fossem palha. Em 3,7 segundos, Baitzakhan segurava uma espinha dorsal pulverizada, que mais parecia uma corda frouxa.

Ele solta Alice, que desaba para o lado, a cabeça presa apenas por um emaranhado de ossos e pele. Seu corpo treme e tem espasmos por vários segundos enquanto a força e a vida que há dentro de si extinguem-se com relutância. Muita relutância.

Ela para de se mexer.

Baitzakhan cospe no corpo mutilado da koori.

Alice Ulapala está morta.

Para ela, o Endgame acabou.

Ao lado, o peito de Maccabee sobe e desce. Está acabado, mas vai sobreviver.

— A mão funciona — diz Baitsakhan, como se não houvesse nada de errado com Maccabee, como se Ekaterina não estivesse caída, sem vida, a apenas um metro de distância. — Funciona bem.

Baitsakhan lembra-se de quando lutou com Kala na Turquia, de que Maccabee o salvou quase da mesma forma, ao se aproximar sorrateiramente da suméria e esfaqueá-la nas costas.

— Agora estamos quites — continua Baitsakhan, ainda olhando para sua mão incrível.

Com a boca inchada e um dente quebrado cravado no lábio inferior, Maccabee só consegue gemer para concordar. O monstrinho poderia acabar com ele de vez. Dois Jogadores mortos em questão de segundos. Maccabee sabe disso, e se sente agradecido pelo fato de que o donghu tenha algum senso de honra, ou gratidão, ou seja lá que código a ferinha siga.

Está agradecido e surpreso. Em breve, vai apagar e depender dos cuidados do donghu, uma inversão de papéis.

Por trás da camisola de hospital, Baitsakhan coça a bunda nua.

— Preciso fazer xixi — declara e sai do quarto em silêncio.

Seus passos são muito mais silenciosos do que os de Maccabee.

Alice Ulapala tinha razão quanto a isso, embora não tenha adiantado de nada.

As luzes se apagam para Maccabee.

Mas, ao contrário da koori, ele vai acordar.

SHARI CHOPRA

सूर्य को अन्तमि रेज, *Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia*



É a vez de Shari sonhar.

E o sonho é ruim.

Ela vê tudo se desenrolar, exatamente como aconteceu. Alice tendo uma morte violenta naquele quarto do outro lado do mundo. Shari grita, chama por Alice, chuta o nabateu e brande contra o donghu uma longa vara coroada com um emaranhado de espinhos.

Seus golpes os atravessam como se ela fosse um fantasma.

O tempo passa depressa no sonho. Shari vê os garotos se recobrem e saírem, Maccabee apoiando o braço nos ombros de Baitsakhan, que é bem mais baixo.

Baitsakhan olhando com amor para sua mão peculiar.

Alice deixada para trás.

Destroçada e fria.

A Alice boa. A Alice nobre.

A Alice morta.

Shari se ajoelha ao lado do corpo, tenta lhe dar alguma dignidade, mas é impossível.

Shari percebe que o que testemunhou não é um sonho.

A Jogadora que estava protegendo a Pequena Alice mundo afora já não existe mais.

É um pesadelo.

Shari sai correndo do quarto para perseguir os garotos, mas ao passar pela porta é transportada para outro lugar.

Está com água muito gelada até o pescoço em uma pequena antecâmara de pedra. A água brilha em tons de azul e reflete uma luz ondulante nas paredes e no teto.

Ela sente o gosto da água.

Salgada.

Ela luta para chegar a um aterro e sai da água. Está nua. Não há som algum, exceto o murmúrio das ondas quebrando ao longe.

Entalhados nas paredes há blocos de palavras. Sânscrito, sumério, hieróglifos egípcios, celta, harappaneano e outro idioma do qual Shari nunca ouviu falar e que consiste de riscos perfeitamente talhados, linhas verticais e pontos, algum tipo de braile de outro mundo.

Espalhados entre as palavras como um confete matemático, há numerais modernos em uma sequência aparentemente aleatória: 04011398445134074371876378452911036566102131964652158293456.

Passando os dedos pela escrita, Shari caminha ao lado da parede. Ela compreende o trecho em sânscrito. Uma passagem do Mahabharata. O poema hindu sagrado que ela memorizou inteiro aos nove anos. O que fala de Drona e Arjuna, do rei Karna e de suas muitas vitórias, do lorde Krishna e da batalha em Dwarka, de Shikhandi e Bhishma. Da grande guerra de Kurukshetra.

Dos quatro objetivos humanos, embora nem sempre nobres: dharma, artha, kama, moksha.

Justiça, prosperidade, desejo, liberdade.

Os objetivos pelos quais todas as pessoas vivem e lutam, e pelos

quais muitos devem ter derramado rios de sangue.

Enquanto Shari avança, a luz sobre a água se esmaece e de repente tudo fica preto.

O som do oceano some.

Os números se iluminam.

Por todos os cantos.

De repente, dez deles voam para o meio da antecâmara e giram.

4922368622.

Shari sabe que esses números são importantes. Talvez, de alguma forma, sejam o presente de despedida de Alice para ela.

Ela precisa memorizá-los.

Tenta agarrá-los, pegá-los para si, mas eles escapam por entre os dedos como borboletas se deixando levar pela brisa do jardim.

Então começam os gritos.

Em menos de um segundo atingem um nível ensurdecedor, e Shari acorda sobressaltada. Os gritos cessaram. Jamal ainda dorme ao lado. A Pequena Alice está no quarto ao lado, na grande fortaleza de pedra, também dormindo.

Shari se vira para a mesinha de cabeceira a fim de anotar os números em um pedaço de papel. Anota. Ali estão, no mundo dos vivos, um presente da terra dos sonhos, um presente da Grande Alice Ulapala, que os deuses a tenham.

AN LIU

22B Hateshinai Tōri, Naha, Okinawa, Japão



Após armar alguns brinquedos no quintal para alguma eventualidade, An escala a parede dos fundos de uma residência de quatro andares construída antes da guerra. Leva menos de um minuto para chegar ao telhado. São 3:13 a.m. A casa fica no topo de uma colina, e lá do alto An enxerga até o mar. Naha dorme e, de qualquer forma, está praticamente abandonada, pois muitos não aguentaram viver na cidade após o terror causado pelo meteoro que devastou o porto.

An está vestido como um ninja. Calça preta e larga de algodão e sapatos baixos de sola macia. Camisa também preta de manga longa. Luvas sem os dedos. Capuz na cabeça. Lenço cobrindo rosto. Mochila pequena nos ombros e bem-presa à cintura para que não fique pulando ou balançando; ela contém mais alguns brinquedos. Duas granadas de fumaça no peito. Uma Walther PPQ no quadril esquerdo, posicionada para que possa ser sacada com a mão direita. Um controle remoto junto de duas chaves, com o mecanismo de ativação costurado na manga do antebraço esquerdo, o detonador costurado no bolso direito. Um smartphone no bolso esquerdo, fechado com zíper.

E o mais importante de tudo: o colar de cabelo e pele pendurado no

pescoço, na altura do peito.

Seu talismã. Sua salvação. Seu amor.

Sempre com ele.

Há quatro câmeras no telhado. An as evita, mas sem exageros. Com a revelação do Abaddon, ele duvida que as autoridades se importem. É provável que toda a sua camuflagem nem seja necessária.

A roupa de ninja é um tributo. Uma homenagem à sua amada.

Parecia apropriada, considerando o dono da casa.

É a residência dos Takeda. Lá estão os familiares de Chiyoko.

Ele chega à porta no telhado que dá para a casa e segura o smartphone na frente de um teclado. A câmera acima da cabeça de An certamente o registra. Talvez alguém lá dentro já esteja vindo até ele.

Para saudá-lo.

An espera que eles sejam como Chiyoko e mostrem prudência. Não quer morrer esta noite.

Não ainda.

Quer conversar.

Ele desbloqueia o smartphone e seleciona um aplicativo caseiro que percorre 202.398.241 combinações em 3,4 segundos e as transmite para o teclado via *wireless*. O código número 202.398.242 acerta. A porta destranca.

An puxa a maçaneta, abre a porta, entra, fecha-a em silêncio.

Nenhum alarme, nenhum grito, nenhum passo, nenhum tiro vindo da escuridão.

Somente o silêncio.

Do jeito que Chiyoko gostaria.

Talvez do jeito que todos os Takeda gostariam.

“Talvez todos sejam mudos”, pensa An.

Ele tira o lenço e o capuz da cabeça. Há uma 2ª tatuagem de lágrima abaixo do olho, novinha em folha, coberta de vaselina, envolta em um círculo avermelhado causado pela inflamação. Ele desce as escadas sem pressa, com as mãos para cima em sinal de boa vontade, para o caso de esbarrar em alguém.

Não esbarra.

Uma luz no corredor está acesa. Quatro portas de correr, três abertas. Ele espia as três. Quartos. Todos com *futons* no chão. Todos vazios. Vai até a 3ª porta e a abre. Uma cama estilo ocidental. Uma sinetinha na entrada, uma corda que sai dela e some na parede. Uma janela que dá para o porto dizimado. Uma pintura na parede oposta à cama. Uma pintura de um rio sinuoso como se visto pelos olhos de um pássaro, de cima, pacífico e sereno, como Chiyoko parecia ser.

Mas An sabe que aquelas águas são fortes e obstinadas, que se infiltram em tudo.

Como Chiyoko.

Ele entra no quarto vazio. Sente o cheiro do ar.

É o dela.

“O quarto de Chiyoko.”

Ele inspira fundo, guarda o cheiro dela, e logo sai para continuar a busca.

Desce outro lanço de escadas — mais dois quartos vazios, um estúdio, um banheiro. Ninguém.

Mais outro lanço. Uma cozinha, uma sala de chá, outro banheiro, uma sala de estar com uma lareira ocidental, e nela crepita um fogo baixo alaranjado.

E ali, sentado, sereno, em uma almofada redonda no chão, está um

homenzinho careca, vestindo uma *yukata* simples de listras azuis e carmesins, com os olhos escuros e redondos abertos, encarando An. Uma *katana* desembainhada de 1.329 anos repousa em um suporte à frente. Um prato branco de porcelana com migalhas. Uma xícara, talvez vazia, talvez não.

— Olá — diz o homem em japonês.

An olha para a espada e ergue um pouco mais as mãos.

— Desculpe, senhor. Mas não falo sua língua — diz An em mandarim, torcendo para que o homem entenda, como Chiyoko entendia.

— Tudo bem. Eu falo a sua — responde o homem em mandarim. Ele vê os detalhes do colar de An. Os pedaços de pele enrugada. As orelhas. O cabelo.

— Meu nome é An Liu. Eu sou o Jogador da 377ª linhagem. Sou o shang. Peço desculpas por entrar na sua casa deste jeito. Tive medo de que, se batesse à porta, você me rejeitasse.

An não é tão formal assim faz muito tempo, e falar desse jeito lhe requer muito esforço e concentração. Mais do que ele esperava. É importante não demonstrar o desdém que sente por formalidades, manter a neutralidade no tom de voz.

— Meu nome é Nobuyuki Takeda. E sim: eu teria rejeitado você. Talvez fizesse até pior.

Ele estende a mão e pega o cabo da arma, mas não a ergue.

— O que você é... da Chiyoko? O pai dela?

— Ela é minha sobrinha.

— Mestre Takeda, lamento. Mas devo informar que sua sobrinha está morta.

Nobuyuki salta e fica de joelhos. Desta vez ergue a espada. Mesmo do outro lado da sala, An vê lágrimas brotando dos olhos do

homem.

— Fale rápido e com sinceridade. Se mentir, vou saber.

An assente com a cabeça de forma rápida e respeitosa.

— Ela morreu no Stonehenge. Eu estava lá. Um dos megálitos antigos caiu em cima dela quando a terra tremeu. Ela foi esmagada da cintura para baixo. Morreu na hora.

— E você presenciou? — pergunta Nobuyuki, com um tom de voz neutro, sem demonstrar medo nem tristeza, mas exigência.

Ainda assim, uma lágrima desce por sua bochecha.

An balança a cabeça.

— Não. Eu estava inconsciente. Outra Jogadora, a cahokiana, me deu um tiro na cabeça — conta, indicando os pontos em forma de estrela. — Se não fosse a placa metálica que tenho aqui, também teria morrido.

— Havia outros lá?

— Havia. Um chamado Jago Tlaloc. O olmeca. Ele está Jogando com a cahokiana. E também um aliado da cahokiana, mas este não era Jogador. Também foi morto.

— E você? Você estava Jogando com Chiyoko?

Nobuyuki parece confuso. Ele sabe que Chiyoko nunca teria concordado em formar uma aliança. Era solitária. Era uma de suas muitas qualidades.

An balança a cabeça.

— Não oficialmente. Mas nós tínhamos... um entendimento. Um relacionamento.

Para ele, é difícil dizer essa última palavra.

— Você a *conhecia*? Além das fronteiras do Jogo?

— Takeda-san — diz An, usando o honorífico japonês, uma das poucas palavras que sabe —, não existe um *além das fronteiras do*

Jogo. Como Chiyoko me disse, ela Jogava pela vida. Acho que, para ela, essa frase tinha muitos sentidos. Entre eles, o de que o Jogo engloba tudo. Ir além do Jogo é ir além da vida.

Nobuyuki relaxa os joelhos, mas ainda segura com firmeza a *katana*. As palavras de An o intrigam.

— Fale. Sobre o tempo que passou com ela.

— Conheci sua sobrinha durante o Jogo. Na verdade, nossa primeira altercação após o Chamado foi uma luta em uma loja de ferramentas. Ninguém venceu. Ela era incrivelmente rápida. Seu *chi* era inigualável.

— Eu sei.

— Até contagiante.

— Explique-se.

— Eu tenho uma doença, Takeda-san. Minha linhagem fez isso comigo. Sofro de tiques debilitantes que, nos piores momentos, chegam a turvar minha mente e minhas ações. São o resultado de uma infância dura, criminalmente dura. Eles me transformaram em um monstro.

— Todos vocês tiveram infâncias duras.

— A minha foi diferente.

— Verdade. Nem todos de vocês se tornaram monstros.

— Você a amava, não é, Takeda-san? Ela conhecia o amor?

— Eu a *amo*, An Liu. Mesmo que tenha morrido. Ainda mais por ter morrido.

An baixa a cabeça até o queixo tocar o peito. Vê o cabelo de Chiyoko pendurado ao redor do pescoço. As orelhas. As pálpebras que arrancou dela.

— Eu também a amo — diz An. — E, por incrível que pareça, ela me amava. Foi a primeira e talvez única pessoa a me amar. Em toda a

minha vida.

— Se você é doente, por que não se parece com um? Onde estão os tiques que você mencionou?

An levanta a cabeça e encara os olhos negros de Nobuyuki. O fogo crepita. É o único som na sala.

— Ela me curou. O *chi* dela me curou, e o amor me salvou.

Nobuyuki ergue a espada e a aponta para a garganta de An. Quatro metros os separam.

— O que é isso ao redor do seu pescoço?

— Foi o que consegui salvar de sua sobrinha. As coisas que ela me deu. As coisas que continuam me salvando.

— Você *cortou* essas partes dela? *Profanou* o corpo? — grunhe Nobuyuki.

— Desculpe, mestre. Mas ela teria consentido. Juro. Não teria feito isso se pensasse o contrário.

O olho de Nobuyuki se contrai. An não pode culpá-lo. Ele observa o homem engolir a raiva.

O tom de voz de Nobuyuki muda.

— Você disse que minha sobrinha Jogava pela vida. Sei que é verdade. Mas agora devo perguntar, shang: pelo que você Joga? An suspira.

— Não pela vida, Takeda-san. A vida foi cruel comigo. A morte faz mais sentido. Eu preferia matar todos os Jogadores, inclusive a mim mesmo, e deixar o Jogo sem vencedor a ver a vida continuar.

Preferia ver o fim da humanidade, nossa descendência alienígena sumir e ser esquecida, a seguir em frente e perpetuar suas mentiras, hipocrisias e crueldades. Grande parte de mim ainda quer isso. A humanidade não merece este planeta, e este planeta não merece a humanidade.

— Mas... — incita Nobuyuki.

— Mas... aí conheci sua sobrinha, e ela acendeu alguma coisa dentro de mim. Eu mudei, mesmo que só um pouco. E esperava que você e sua antiga e venerável linhagem, talvez a linhagem mais próxima dos Criadores, me ajudasse a concluir essa mudança e torná-la permanente.

— Você quer propor algo? Algo mutuamente benéfico?

— Quero. É com muita humildade e muito respeito que eu gostaria de renunciar à minha linhagem e Jogar pela sua. Chiyoko merecia viver. Vencer. Eu, não. Minha linhagem certamente não merece herdar a Terra após o Evento. Acho que a sua merece. Eu me comprometo com o senhor, Takeda-san. Caso me aceite, eu me comprometo com o senhor.

Nobuyuki franze o cenho. An não consegue interpretá-lo, não consegue concluir se apenas pegou o velho homem desprevenido ou se a ideia o ofende ou enoja. De qualquer forma, Nobuyuki permanece calado.

— Por favor, mestre Takeda. Minha única alternativa é voltar ao que eu era. Tenho muito ódio e muita raiva dentro de mim, entende? Ela ferve aqui dentro, explode, me faz... Sua sobrinha me acalmava. Só Chiyoko era capaz disso, mas ela se foi, e fiz uma coisa vergonhosa para continuar perto dela...

An leva a mão ao colar no pescoço.

— Acredito que você pode me mostrar outro caminho, mestre Takeda. O caminho de Chiyoko. Quero Jogar pelos mu. Quero *ser* mu. Os keplers não se importam com regras, só com o resultado do Jogo. Se eu vencer, vou poder dizer que Jogo por Chiyoko e pelos mu. Eles vão aceitar. Eu sei. Eu sinto. Por favor. Eu imploro, pelo bem da sua linhagem e da minha alma, por mais manchada,

desesperada e imperfeita que ela seja.

Essas palavras exaurem An. São muitas, e reveladoras, suplicantes e patéticas demais. Mas são verdadeiras.

Nobuyuki usa a espada como um cajado para se apoiar. Parece cansado. Consumido. Como se tivesse mil anos.

— Não — murmura o ancião mu, com a voz tremendo bem de leve.

— Mas...

— Não. A resposta é não, shang.

Um sentimento de vazio cresce depressa nas entranhas de An. Ele sente vontade de chorar.

Mas não diz nada.

— Essa decisão não é fácil, shang — diz Nobuyuki com esforço. — Mas precisa ser assim. Se a linhagem mu deve desaparecer, que assim seja. O que tiver que ser será.

— Por favor — implora An, e sua mão esquerda começa a se contrair.

A voz de Nobuyuki parece mais grave, mais impaciente.

— Você fala de honra, mas o que sabe dela? E de respeito? Você entrou na minha casa sem ser convidado na calada da noite.

Atrapalhou minha meditação para me dizer que minha querida Chiyoko não vive mais. Dirigiu a mim palavras que soam respeitadas, mas que não passam de um ultimato disfarçado de proposta. Nem se deu o trabalho de aprender a me cumprimentar na minha língua materna, na língua materna de Chiyoko. Veio para cá preparado para renunciar toda a história do seu povo por motivos próprios. Talvez Chiyoko fosse jovem, mas não era egoísta. Seus treinadores foram cruéis com você. Talvez tenham lhe dado uma surra e lhe torturado. Mas e daí?

PISCA.

— E seus ancestrais de centenas, milhares de anos atrás? Eles foram cruéis com você? E os futuros descendentes da sua linhagem? Eles seriam cruéis com você? Talvez eles possam ser redimidos, todos eles, talvez *você* possa salvar *essas pessoas*, agora, aqui, ao Jogar com honra pelo seu povo, assim como pela memória de Chiyoko. *Essa* seria a vontade dela. Isso eu sei. Ela entendia o que é ser um Jogador. Você, claramente, não sabe. Lamento, An Liu dos shang, mas não posso aceitar sua proposta. É possível que Chiyoko tenha amado você. E espero que tenha mesmo. Mas isso não significa que eu ou qualquer um do meu povo possa. Se você está doente, então deve se tratar. Não posso salvá-lo.

— Mas... — murmura An, a voz falhando.

Não há mais o que dizer.

— Agora, peço que saia, mas antes *eu* tenho um pedido para *você*. Nobuyuki ergue a espada e a aponta outra vez para An.

— Se tudo o que restou da minha sobrinha, da minha amada Chiyoko, é o que você está usando em volta do pescoço, então peço que me dê, para que minha linhagem faça um memorial em homenagem à heroína que ela é e dê um enterro apropriado ao que restou dela.

PISCA.

PISCAtremetremePISCA.

TREME.

An dá *pisca* dá um passo atrás.

— N-Não.

Nobuyuki dá um passo à frente, ainda com a espada erguida, e se curva em uma reverência.

— Sim — diz ele, voltado para o chão. — Com respeito, Jogador, eu insisto.

Enquanto Nobuyuki não olha, An ativa o mecanismo no antebraço esquerdo.

— N-N-N-não!

Nobuyuki. Ainda curvado.

— Sim.

An leva a mão direita ao outro lado do corpo e abre o coldre da pistola. Nobuyuki se levanta como um gigante e dá uma estocada, cobrindo o espaço entre os dois em meio segundo. Ele tenta atingir An, que recua ileso até o corredor.

A lâmina ataca de novo, desta vez na direção da mão erguida de An, e, com facilidade, corta o cano da arma, inutilizando o mecanismo de disparo.

A espada está voltada para baixo, a ponta virada para o chão. Sem hesitar, An bate com a pistola na bochecha de Nobuyuki, que grita. O shang avança e chuta as pernas de Nobuyuki. O tio de Chiyoko cai no chão. An larga o que restou da pistola e pisa na mão que segura a espada, esmagando os ossos. O cabo envolvido em tecido da *katana* é solto.

An se curva para pegá-la.

Tremepiscatreme.

— Fique — *pisca* — fique de pé.

Nobuyuki obedece. Encara An. O magrelo e insignificante An, fazendo o papel de um Jogador.

O tio de Chiyoko esfrega a bochecha com as costas da mão. An segura a espada no alto, pronto para golpear.

— Garoto descuidado e desrespeitoso — diz Nobuyuki, com o sangue cobrindo-lhe os dentes.

— Basta — ordena An. — Chega — *pisca* — chega — *pisca* — chega de falar.

— Se você tivesse me entregado os restos mortais da minha sobrinha por vontade própria, *com honra*, eu teria reconsiderado seu pedido.

As palavras são *PISCAPISCAPISCAPISCAPISCA* as palavras são *TREMEPISCA TREMETREME* as palavras são lancinantes.

— Um teste? Você teria — *pisca* — você teria — *TREME* — você teria me aceitado?

— Si...

Mas a resposta de Nobuyuki é cortada no momento em que An o golpeia na diagonal com a espada antiga — mais afiada do que uma navalha, mais dura do que um diamante —, fazendo um corte limpo no meio de Nobuyuki, do ombro esquerdo ao quadril direito. A lâmina é tão afiada que, por um momento, Nobuyuki — cujos órgãos vitais estão todos comprometidos, exceto o cérebro e o intestino delgado — permanece ali parado, olhando, em estado de choque. Seu rosto fica pálido na hora. E, após alguns poucos segundos, sua metade superior desliza da inferior e se esparrama no chão. Logo depois, a parte de baixo cai de lado.

An respira com dificuldade, as costas se arqueiam, a mente oscila. Ele tira uma das mãos da espada e a leva ao bolso. Aciona o detonador.

Do lado de fora, no quintal dos fundos, uma bomba é detonada. O som de vidros se quebrando. Combustão. Uma rajada de ar passa sussurrando pelo shang, balançando suas roupas largas de ninja. Ele já sente o cheiro de madeira queimada. A velha residência dos Takeda será destruída em minutos.

An gira em direção à porta da frente, arrastando a *katana* ao lado. Outra lembrança. Ele põe o capuz preto de volta, com o ar quente atrás dele. O shang coloca e aperta o lenço em volta de seu rosto

amassado.

Caminha até a porta da frente, destranca-a, segura a argola de metal e puxa.

Ali está Naha.

Ali está o Japão.

Ali está o mundo.

Ali está o Endgame.

Ele toca Chiyoko. O cabelo dela. A pele. As orelhas. Os tiques sumiram outra vez.

Desce as escadas.

— Eu Jogo pela morte — murmura ele. — Eu Jogo pela morte.



JAGO TLALOC, SARAH ALOPAY, RENZO

A bordo do Cessna Citation CJ4 de Renzo, pista de aviação particular, arredores de Valle Hermoso, Tamaulipas, México



Sarah está dormindo desde a crise de choro após a fala da presidente. Incríveis 19 horas, e o sono prossegue.

Faz 13 horas que Renzo aterrissou em Valle Hermoso, uma cidade fronteiriça pacata, mas por vezes violenta, na região nordeste do México. Sarah mal se mexeu quando o avião deu solavancos e taxiou em um hangar. Jago a deixou dormindo. Com cuidado, tirou a Chave da Terra do bolso da cahokiana e a pôs no seu. Eles saíram do avião e deixaram dois guardas armados do lado de fora devidamente orientados a não incomodar a cahokiana. Jago também deixou com ela um celular e um post-it com um número local, para ela lhe telefonar caso acordasse.

Ela não acordou.

Enquanto Sarah dormia, Renzo e Jago se encontraram com Maria Reyes Santos Izil, uma integrante de 67 anos da linhagem olmeca, em sua modesta casa de adobe a um quilômetro de distância. Eles comeram tacos de língua de boi e cioba com pimenta e lascas de coco, além de creme de milho verde com molho poblano cremoso. Assistiram a uma partida de futebol do campeonato mexicano. Jago mostrou a Chave da Terra a Maria Reyes Santos Izil. Ela a

inspecionou de todos os ângulos, girou-a entre os dedos, acendeu uma lâmpada perto do objeto.

— *Es una bolita* — constatou, chocada com o fato de que uma coisa tão pequena fosse tão poderosa.

Jago e Renzo beberam duas cervejas e dormiram 6,33 horas cada um. Os dois se despediram e agradeceram a anfitriã.

— *Vaya con los dioses del cielo* — disse ela aos dois; então, para Jago: — *Gane*.

A dupla voltou para o avião já reabastecido e ligou para Juliaca, informando aos pais de Jago que estariam lá em breve.

— Você vai ter que enganar a velha — diz Jago ao pai do lado de fora do avião, enquanto corre a mão ao longo da borda dianteira de uma asa.

Sarah ainda dorme.

Jago entra no avião e se senta de frente para a cahokiana. Ele a observa por mais de meia hora, a Chave da Terra girando entre os dedos. Jago a contempla, tenta descobrir algo sobre ela, qualquer coisa.

“Se ao menos essa ‘chave’ abrisse alguma porta que desse para a próxima passagem. Se ao menos os keplers não tivessem feito do Endgame algo tão obscuro. Mas é claro que a questão é essa. Fazer a gente sofrer antes de o sofrimento começar de verdade.”

Quanto mais Joga, mais o olmeca detesta os desgraçados das estrelas. Os supostos deuses. Jago gostaria de poder erradicá-los, e não que o contrário acontecesse.

Mas é impossível, ele sabe.

Por fim, Sarah se mexe.

Jago põe a Chave da Terra em um compartimento à prova de fogo embutido em uma antepara e depois a tranca.

A Chave da Terra está segura.

Ele observa Sarah outra vez. Ela esfrega os punhos nos olhos para acordar. Engole. Estica as pernas e as costas e mexe os dedos dos pés.

— Oi — diz Jago.

Ela pisca. Olha para Jago.

— Oi.

Sua voz está rouca, sexy, confiante. Jago está feliz por ela soar como a garota que conheceu no trem na China, como a garota com quem flertou, como a garota com quem estava Jogando antes de ela conseguir a Chave da Terra.

Como Sarah Alopay.

— Eu apaguei por quanto tempo?

— Um pouco mais de dezenove horas.

— *O quê?*

Sarah se apoia no cotovelo e olha em volta, tentando ver o lado de fora das janelas.

— Dezenove horas. Nunca vi alguém dormir assim. Uma vez desabei por doze horas depois de uma missão de treinamento nos Andes, mas nunca passei disso.

— Queria que você tivesse me acordado quando a gente pousou.

— Eu tentei. Mas você estava dormindo feito pedra.

Sarah se senta e apoia os pés na beirada do assento.

— Bem, agora acordei.

Jago sorri.

— Que bom.

— Escute. Sobre Londres. Eu... eu não deveria ter fugido daquele jeito — diz Sarah.

— Eu disse que não fiquei com raiva. Entendo. Você estava com

medo.

— É, mas não deveria ter deixado você para trás.

— Você pensou que eu tivesse morrido. Está tudo bem, Sarah.

— Não está, não. Você não teria me abandonado daquele jeito.

— Tem razão.

O coração de Sarah bate forte. Seu estômago fica embrulhado.

— Eu não devia ter ido embora, Feo.

— Está tudo bem, Alopay. De verdade. Só não faça mais isso.

“Eu não o mereço”, pensa a cahokiana. Ela tenta com todas as forças não pensar em Christopher. Tenta e falha. “Não mereço ninguém.”

— Não pense nele, Sarah.

— É óbvio assim?

— *Sí*. Não pense nisso. Você fez o que tinha que fazer e pegou a Chave da Terra. Você Jogou. O que está feito está feito.

Ele estica o braço para pegar a mão de Sarah. Ela aceita. Aperta.

— Não consigo evitar. Ficar sentada aqui desse jeito, com você, me faz lembrar dele. Do que nós éramos.

Jago não sabe o que dizer, por isso fica calado.

— Eu fiz uma coisa horrível, Jago — completa Sarah.

— Você precisa se perdoar. Precisa encontrar um jeito. E vai conseguir. Eu vou ajudar.

Sarah aperta a mão de Jago outra vez e espia a janela por cima do ombro. Só então percebe o hangar do lado de fora. Sua família não tem um hangar no complexo cahokiano no rio Niobrara, na região noroeste de Nebraska.

Sarah franze o cenho.

— Espera aí... a gente não está em Nebraska? Eu dei as coordenadas. Vi Renzo digitando tudo no sistema de navegação. Eu

não sonhei isso, né?

— Não sonhou, não.

— Então, onde a gente está?

— Houve uma mudança de planos, Sarah.

Sarah solta a mão de Jago e se levanta, esquecendo que há um compartimento de bagagem logo acima dela. Ela bate a cabeça e volta para o assento. Esfrega o topo da cabeça. Seu cabelo está uma bagunça. Jago gosta dele assim — também é sexy —, mas sabe que não deveria pensar nisso.

Só que ele tem 19 anos, e não há treino que arranque isso dele.

Sarah se agita.

— Como assim “mudança de planos”?

— Isto aqui é uma pista de aviação olmeca no México. A gente precisava de mais combustível.

— Para ir até o Nebraska.

Ele faz que não.

— Para ir até o Peru.

Sarah franze o rosto.

— O quê?

— A gente precisa mostrar a Chave da Terra a uma sábia da minha linhagem. Ela vai saber para onde levá-la. Vai ajudar a gente a encontrar a Chave do Céu.

— Jago, eu *não quero* ajuda para encontrar a Chave do Céu. Eu *quero* ver minha família. *Preciso!*

— Tá, mas não vai. Por enquanto não. O Abaddon está...

Sarah cai de joelhos no chão e fica de frente para Jago, batendo no peito dele com os punhos. Ele não faz nada. Os golpes não são para machucá-lo, e não machucam.

— Sarah...

— Você não entende. Se eu não vir minha família, não vou conseguir!

— Sarah...

— Alguma coisa aconteceu comigo, Jago. Eu não sei o que é. Alguma coisa se arreventou dentro de mim.

— Eu sei, Sarah — constata Jago, em um tom de voz baixo para que Renzo não escute, caso esteja ouvindo escondido do outro lado da porta. — É exatamente por isso que você não pode ver sua família agora.

Sarah bate no peito de Jago outra vez, e ele a segura pelos pulsos. Ela é forte, mas o olmeça é mais. Ela está aos prantos, as costas arqueadas, a bunda sobre os calcanhares. A cahokiana abre as mãos e as leva ao peito de Jago. Ele afrouxa a pegada nos pulsos e passa uma das mãos na cabeça de Sarah antes de descê-la até o próprio colo.

— Lamento, Sarah, mas você não está em condições de tomar decisões. Eu preciso decidir por você. No meu lugar, veria que tenho razão.

— Mas você disse que queria me ajudar. Se quiser mesmo, me deixe ir ver minha família. Eles *podem* me ajudar.

A voz é suave. Melancólica.

— Talvez *sí*, talvez *no*.

— Eles podem, eu sei — insiste ela, mas não soa convincente.

— Quer saber o que eu sei, Sarah? Eu sei que, enquanto você estiver Jogando, vai ficar bem. Enquanto não estiver pensando na Chave da Terra, em Christopher ou no Evento, enquanto estiver apenas reagindo ao que se aproxima, vai dar tudo certo. Então, é para onde estou levando você. Para o Jogo. Para o Endgame. Para Jogar. Talvez você esteja pronta para desistir, mas eu não estou

pronto para desistir de você. É assim... é assim que vou ajudar.

— Eu quero ir para casa — sussurrou.

— Também quero coisas, mas nem sempre posso tê-las.

Ele acaricia o cabelo dela. Enrola uma mecha no dedo. Sarah pousa a bochecha na coxa de Jago. Neste exato momento, mais do que nunca, ele quer abraçá-la, beijá-la, arrancar suas roupas.

Neste exato momento ele deseja que o Endgame não fosse real. Mas é.

— Os outros Jogadores não estão fugindo de como se *sentem* em relação ao que está acontecendo... Eles estão Jogando. Pelo que sabemos, as sete pessoas mais mortais do planeta, sem contar nós dois, estão usando todas as ferramentas que têm à disposição para nos encontrar, para encontrar a Chave da Terra. Pelo que a gente sabe, eles podem estar a cinquenta milhas de distância e se aproximando rápido. Pelo que a gente sabe, um deles pode ter este avião na mira de um rifle *sniper*, um lança-rojão ou um microfone telescópico ouvindo esta conversa. E a gente não pode deixar isso acontecer. Não podemos deixar que peguem a gente! Não podemos deixar que peguem a Chave da Terra ou matem um de nós.

Precisamos ficar juntos, nos protegermos, ficar com a Chave da Terra e encontrar a Chave do Céu. É *isso* que a gente precisa fazer. Eles estão Jogando. A gente também *precisa* Jogar.

Sarah repousa uma das mãos no joelho de Jago.

— Eu poderia ir — diz ela. — Sozinha.

O coração de Jago se agita com a possibilidade, mas ele sabe que isso não vai acontecer.

Ele sabe, porque:

— Eu peguei a Chave da Terra.

Sarah se afasta.

— Como assim você pegou a Chave da Terra?

— Não se preocupe. Ela está a salvo.

Sarah olha para os lados.

— E cadê ela? Cadê? — pergunta ela, arranhando a coxa do olmeca.

— No avião.

De repente, ele se vê pensando se deveria dizer onde a colocou.

— É por isso que a gente está indo para o Peru. Lá tem uma anciã olmeca que deve ajudar a nós dois. *Nós dois*, Sarah. Escutou?

Sarah não escuta.

— Eu preciso dela, Jago. Você está certo sobre uma coisa: não posso perdê-la. Não posso ser a responsável por acionar o Evento e depois perder a coisa que pode me dar uma chance de redenção.

Uma chance... uma chance... uma chance...

A voz dela vai sumindo, seus olhos vêm e vão pela cabine, com medo.

O coração de Jago bate forte. Ela foi envenenada. Será que a Chave da Terra fez isso com ela? O Endgame? Será que há algum defeito na linhagem dela? Ou será que, no fundo, ela sempre foi tão frágil? Não.

Ele acha que não.

Sarah arranha sem parar. Jago a pega pela cabeça e ergue seu olhar na direção do dele. Chega para a frente no assento.

Ele ainda a vê lá dentro.

A força.

— Está tudo bem, Sarah. Está tudo bem.

Renzo liga os motores do avião. Pelo microfone, anuncia:

— Partindo em cinco, Jago.

Jago aperta o botão de confirmação na antepara.

— Preciso ver minha família — insiste Sarah.

— Não precisa, não.

— Preciso.

— Mas não pode. Não vou deixar.

— Então sou sua refém. É isso?

O avião dá uma guinada para trás, começa a ganhar o céu claro do México.

— É. Não vou deixar você ir. Não posso.

As turbinas começam a girar.

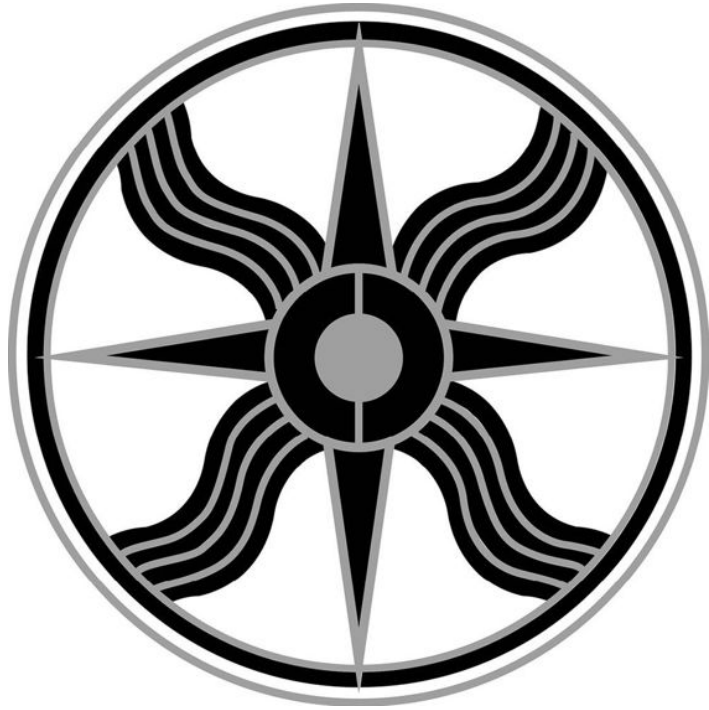
— Preparar para decolagem — anuncia Renzo.

— Vamos ganhar juntos? — pergunta Sarah.

— Vamos. Juro.

Ela levanta a cabeça. Jago puxa a cabeça da cahokiana para perto da dele. Os dois se beijam e se beijam e se beijam.

— Juro — repete, e eles não dizem mais nada.



AISLING KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, PAIZINHO KOPP

Esconderijo da CIA, Port Jervis, Nova York, Estados Unidos



Assim que Aisling viu o paizinho, deu-lhe um abraço demorado e caloroso, embalando o corpo para a frente e para trás. Beijou suas bochechas. Abraçaram-se de novo. Na antiga língua celta, ela sussurrou:

- Eles machucaram você?
- Não.
- Você confia neles?
- Um pouco.
- Acha que podem ajudar a gente?
- Acho.
- Então vamos ver onde isso vai dar.
- Fechado.

Disseram tudo isso sem mexer os lábios, com tanta discrição e tão depressa que nenhum dos agentes da CIA notou.

* * *

Na manhã seguinte, Aisling e seu paizinho sentaram-se lado a lado à cabeceira de uma mesa em uma sala de crise, prontos para assistir a

uma apresentação que Jordan preparou. De pé próximo a Aisling, ele segura o controle do retroprojektor. McCloskey está sentada à lateral, de frente para um laptop. Marrs não está por perto.

— Deve estar numa festinha com a sra. Maria Joana — diz McCloskey.

Jordan bufa.

— Ainda mais depois do anúncio da presidente.

Aisling ignora a piadinha sobre maconha.

— Mas achei que vocês, milicos, já sabiam do meteoro gigante.

Jordan aperta um botão no controle do retroprojektor. Uma tela no outro canto da sala se ilumina.

— É, mas ouvir isso da santa boca da comandante-chefe é de ferrar com a cabeça, entende?

— Além disso, ninguém aqui é milico — corrige McCloskey. — Somos agentes secretos.

— Chega de brincadeira — diz Jordan. — Abre aí o documento com o pessoal, McCloskey.

Aisling presta atenção à linguagem corporal de McCloskey enquanto ela mexe no laptop. Parece confiante e metódica. Não está de brincadeira. Nada nela passa a imagem de duplicidade ou conspiração. O mesmo vale para Jordan. São apenas dois profissionais fazendo algo que já fizeram centenas de vezes: preparando-se para falar sobre caras maus e o que fazer com eles. Ainda assim, Aisling sabe que, embora a linguagem corporal seja um bom indicador das intenções de alguém, não é infalível. Ela *sabe* que esses dois não lhe contaram tudo.

“Essas pessoas sabem outras coisas. Mas o quê?”

Enquanto Aisling pondera, uma imagem malfeita aparece na tela. É um retângulo preto com um alvo vermelho no fundo. O título é

JOGADORES DO ENDGAME.

— Vocês mesmos fizeram isso? — pergunta Aisling, com escárnio.

— Ninguém aqui é designer, Kopp — responde Jordan secamente. Ele aperta o botão de novo, e o slide muda para duas fileiras de retângulos, seis em cima e sete em baixo.

Aisling se vê em uma foto de passaporte. An Liu, que pela foto parece dormindo ou morto. Chiyoko Takeda, que sem dúvida está morta. Jago Tlaloc, em uma foto granulada perto de uma esquina. Outra foto, muito mais nítida, de Sarah Alopay em um aeroporto. Um retrato claro de Maccabee Adlai. E uma foto de passaporte de um garoto que parece americano e tem cabelo louro, olhos azuis e uma leve barba por fazer. Os outros seis retângulos estão em branco e têm interrogações.

— Quem é o gatinho? — pergunta Aisling. — Ele não é Jogador.

— Christopher Vanderkamp, de Omaha, Nebraska. O pai é um magnata da pecuária. Era namorado de Sarah antes dos meteoros.

— Era?

— Está comendo capim pela raiz — responde McCloskey. — Foi explodido da cintura para cima no Stonehenge. A gente não faz ideia do que ele estava fazendo lá, mas estava.

— A teoria é que ele seguiu Alopay feito um cachorrinho depois que ela saiu de Omaha — explica Jordan. — Ele era um quarterback com um belo futuro pela frente; foi para Nebraska começar a jogar. Rápido e forte, bom aluno também. Provavelmente achou que poderia ajudar Sarah.

— Quem mais estava no Stonehenge? — pergunta Aisling.

— Tlaloc e Alopay, Takeda e Liu.

Aisling sabe que Sarah e Jago fizeram algum tipo de aliança, mas não sabe por que Jordan juntou os outros dois.

— A mu e o shang também estavam juntos? — indaga, incrédula.

— Sem dúvida — responde Jordan.

Aisling balança a cabeça.

— Não consigo imaginar. Chiyoko era muda, e An era um paranoico sociopata com uns tiques esquisitos. Nenhum deles me pareceu o tipo que estivesse procurando amor, nem mesmo amizade.

— Bom, com certeza eles estavam juntos. Os ingleses têm informações que provam.

— O que aconteceu com Takeda? — pergunta o paizinho.

— Morreu esmagada por uma das pedras do Stonehenge — conta Jordan.

— E Liu? — emenda Aisling.

— Levou um tiro na cabeça quase à queima-roupa. Mas, por causa de uma placa de aço escondida lá dentro, infelizmente continua bem vivo — responde McCloskey.

— E você não estava brincando quando disse que ele é mau — acrescenta Jordan. — E quando digo “mau”, quero dizer que é um ótimo Jogador. As Forças Especiais do Reino Unido prenderam An em um destróier da Marinha Imperial no canal da Mancha, e, apesar de estar sob efeito de remédios e amarrado a uma maca, ele escapou sozinho. Pegou um helicóptero *stealth*, destruiu o passadiço e levou os restos mortais de Chiyoko. Matou vinte e sete e feriu quinze, quatro gravemente. O helicóptero fez uma aterrisagem forçada e afundou no Atlântico quando ficou sem combustível. Um submersível remoto identificou os restos de Takeda, mas não encontrou sinal de Liu.

— Impressionante — diz Aisling. — Pena que ele não morreu.

— Sabe se mais algum Jogador morreu? — inquire Jordan.

— Só o minoico, Marcus Loxias Megalos, da 5ª linhagem. Garoto

arrogante. An o matou no Chamado.

— Bom saber — comenta Jordan.

McCloskey digita a informação no computador.

— E quanto à cahokiana e ao olmeca? — pergunta Aisling. — Estão vivos?

Aisling pensa na Itália, em quando teve a chance de matá-los, mas não atirou. E pensa que, se tivesse matado os dois, talvez a Chave da Terra nunca houvesse sido encontrada e a fase seguinte nunca teria sequer começado.

— Estão vivos — responde Jordan. — Neutralizaram um ataque do Serviço Aéreo Espacial britânico que os emboscou no quarto do hotel. A equipe tinha um atirador de elite e um drone de suporte desarmado, mas isso não impediu que os Jogadores matassem dois e ferissem todos os outros. Eles fugiram e, mesmo com a equipe de apoio em seu encalço, conseguiram escapar em uma estação de metrô em Londres, possivelmente a cidade com o maior sistema de vigilância do mundo.

— Cara, os britânicos não estão se dando muito bem nessa, né? — comenta Aisling.

— Até agora, não.

— Mas duvido que os israelenses, os alemães, os chineses ou mesmo você e seus companheiros se saíam muito melhor, sr.

Jordan — diz o paizinho. — Eles *são* Jogadores.

— Provavelmente — concorda Jordan, com modéstia.

O paizinho o ignora.

Aisling não está interessada em uma competição de quem mija mais longe para descobrir qual serviço clandestino é o mais eficaz do mundo.

— Então, deduzo que Alopay e Tlaloc estejam com a Chave da Terra

— diz ela.

— Nós deduzimos o mesmo — aquiesce Jordan. — Mas não temos cem por cento de certeza do que isso sequer signifique. Eu sei do Endgame há muito tempo, mas...

— Você quer dizer que é *obcecado* pelo Endgame há muito tempo — interrompe McCloskey.

— Todos nós somos, não é, McCloskey?

— É, acho que sim — responde ela, dando de ombros.

— Vou explicar essa história de Chave da Terra mais tarde — diz Aisling. — Mas o que estou morrendo de vontade de saber é como vocês descobriram tudo isso. Quer dizer, quem é a fonte de vocês? Paizinho a cutuca por debaixo da mesa.

— Também tenho essa curiosidade — diz ele.

— Eu já contei — responde McCloskey. — Seu pai nos deu algumas informações gerais e, para falar a verdade, bem confusas. Depois disso, mantivemos contato com os nabateus.

Aisling balança a cabeça.

— Não se ofendam, mas essa não cola. Seus amigos nabateus não diriam: “Ei, vocês são La Tène celtas. Vão atrás da filha de Declan Kopp e se aliem a ela. Só assim vão sobreviver ao que vem pela frente.” Sem chance. Eles devem achar que vocês têm alguma utilidade, porque caso contrário nem teriam se dado o trabalho de conversar. Teriam tirado vantagem de vocês. Usado vocês. Tentado recrutá-los.

McCloskey se remexe na cadeira. Jordan fica imóvel.

“Aí está”, pensa Aisling. “Cave mais fundo. Agora.”

— Então, quem é a fonte? — pergunta ela, afinal.

— Os nabateus tentaram, *sim*, recrutar a gente, Kopp — confirma Jordan. — E fizeram uma baita oferta. Mesmo assim, eu disse não,

obrigado.

— Não mude de assunto, Jordan. *Quem é?* — exige Aisling.

Jordan fica em silêncio. Olha para McCloskey. Ela dá um leve aceno com a cabeça. Ele suspira.

— Já ouviu falar da Irmandade da Serpente?

— Que nome idiota — comenta Aisling, franzindo o cenho.

— Mas já ouviu?

— Não. Deveria?

— Provavelmente — responde McCloskey, com a voz um pouco mais baixa do que o normal. — Ainda mais sendo uma *Jogadora*.

— Vai se foder, McCloskey.

Jordan levanta a mão.

— Calma, crianças. Não tem necessidade disso. Não importa se você nunca ouviu falar. Importa que eles sabem muito sobre o Endgame.

— Mas quem são eles? — pergunta o paizinho.

— A verdade é que a gente nunca conheceu nenhum deles —

responde McCloskey. — São cheios de segredos. Toda a correspondência era altamente confidencial e supercriptografada. Às vezes, para se comunicar com a gente, eles usavam enigmas muito, muito difíceis de desvendar. Outras vezes nos mandavam vídeos que mal faziam sentido, mas que continham mensagens ocultas. Eles são obcecados em lutar contra o que chamam de “Corruptor do Homem”, fazendo juras a uma quase religião denominada Verdade Antiga...

— Eles parecem ser um bando de malucos de marca maior — retruca Aisling. — Sei que, como Jogadora, parece um pouco o sujo falando do mal lavado, mas mesmo assim. Surtados.

— Pensamos a mesma coisa quando eles contataram a gente há muitos anos — diz Jordan. — Combatemos o terrorismo no Oriente

Médio há anos, e, quando começamos a ouvir a respeito do Endgame, imaginamos que fosse algo relacionado ao 11 de setembro, só que em larga escala. Quando descobrimos que era uma coisa totalmente diferente, ficamos confusos. A Irmandade nos rastreou por conta própria e ajudou a acabar com a confusão.

McCloskey dá uma risadinha e diz:

— Então começou esse pequeno mata-mata e...

O paizinho dá um tapão na mesa com as duas mãos, e todos se calam.

— Isso não é um “pequeno mata-mata”, senhorita. Maluquice ou não, é real. É o Grande Mistério, e os Jogadores têm a tarefa de resolvê-lo. Se nenhum deles resolver, todos vão morrer. E, se Aisling não resolver, todo mundo nesta sala vai morrer. Eu garanto. Então, vamos parar de falar do pai louco e falecido de Aisling e de pessoas que sabemos que *não* são Jogadoras e voltar ao trabalho. Vamos Jogar o Endgame, agora, no presente, em vez de falar de uma merda de organização que pensa que sabe qualquer porra sobre o passado, quando na verdade não sabe nada.

Aisling quase contradiz o paizinho. Estava gostando de escutar Jordan falar sobre as fontes e ficou curiosa sobre a Irmandade. Mas em seguida o avô lhe dá outra cutucada, e ela entende. É uma lição que esses agentes da CIA certamente conhecem: se você pressiona alguém rápido e com muita intensidade, vai receber informações de merda. Se fizer uma encenação em que uma pessoa está mais interessada e outra menos, vai obter informações melhores.

Um silêncio constrangedor toma conta da sala.

— É justo, sr. Kopp — diz Jordan por fim.

— Me chame de paizinho. É assim que todos me chamam.

Jordan assente.

— Voltemos para a apresentação.

— Concordo — diz Aisling.

Jordan pede nomes e descrições dos outros Jogadores. Aisling informa. Dá a identidade de Kala, que aparece na foto, depois fala sobre Shari, Hilal, Baitsakhan, Maccabee e Alice, que não aparecem nas fotos. Dá descrições físicas detalhadas. Presume que todos estejam vivos. Fala sobre Alice por último.

— Ela é enorme, tem a pele bem escura, cabelo desgrenhado e uma marca de nascença clara em forma de meia-lua logo acima do olho direito.

McCloskey toma nota e busca na internet enquanto Aisling fala e depois de alguns segundos ouvindo sobre Alice, pergunta:

— Essa aqui?

Uma foto da cabeça ensanguentada de Alice Ulapala surge na imagem projetada na parede.

— É — responde Aisling calmamente.

— Nós sabíamos que um de vocês era aborígine, então fizemos uma pesquisa ampla por qualquer caso de aborígenes australianos que cruzaram fronteiras ou tiveram contato direto com agentes da lei. Conseguimos esta foto do Departamento de Polícia de Berlim noite passada.

Aisling balança a cabeça devagar.

— Achei que ela não morreria tão fácil. Só tivemos contato no Chamado, mas ela me pareceu uma das pessoas decentes. E era forte também.

— Ela não se entregou fácil — constata Jordan. — A cena do crime foi uma carnificina. Uma mulher morta na cama, ela com a espinha dorsal cortada entre as vértebras C-três e C-quatro. E havia sangue de um terceiro indivíduo espalhado pelo chão. As mãos de Alice

estavam cobertas dele, também feridas e inchadas, e uma delas tinha uma leve fratura no terceiro metacarpo. Ela arrebitou esse cara, e era um cara bem grande, a julgar pelas manchas no chão. Isso até que um quarto indivíduo, provavelmente homem, se aproximasse de maneira sorrateira por trás dela com os pés pequenos e descalços e, de alguma forma, apertasse a garganta da aborígine com tanta força que a cabeça dela foi arrancada. Ao que parece, esses dois fugiram da cena o mais rápido possível.

— Uau.

Até Aisling fica surpresa.

— Alguma digital em Alice?

— Nenhuma — responde McCloskey. — Mas, pelas suas descrições, o espancado foi nosso amigo nabateu, Maccabee Adlai.

— Câmera de segurança?

— Não — responde McCloskey. — Quem quer que Alice estivesse caçando tinha um mecanismo para desligar a energia do prédio inteiro e de todas as câmeras em um raio de dois quarteirões. O apartamento tinha fiação especial.

Aisling sugere que o descalço poderia ser Baitsakhan.

— Talvez o nabateu e o donghu também estejam Jogando juntos. Quer dizer, se o shang e a mu se uniram, por que não eles?

— Talvez — diz Jordan.

— Então, são pelo menos três mortos, e talvez dois times — resume Aisling. — Todos Jogando para ganhar.

A última frase sai devagar, calculada.

— Até onde a gente sabe — diz Jordan.

— E *por que* eles não Jogariam para ganhar, Aisling? — pergunta o paizinho, claramente sem entender o raciocínio de Aisling.

— Bem, para falar a verdade, paizinho, só estou me perguntando se

talvez não haja um ou mais Jogadores pensando o que estou pensando.

— Como assim? — indaga o paizinho, e, com uma pontada de medo na voz, completa: — São aquelas pinturas na caverna, não são? Aquelas que fizeram você me chamar lá. A caverna aonde seu pai foi há muito tempo.

Aisling assente com a cabeça.

— Com certeza são as pinturas na caverna. Eu entendi, paizinho. E acho que também entendi o que meu pai queria, mesmo que ele fosse maluco.

O paizinho estreita os olhos.

McCloskey levanta a mão.

— Espera aí... do que vocês estão falando?

Aisling se vira para McCloskey.

— No aeroporto, você mencionou que, antes de decidir se unir a mim, seu objetivo era interromper essa coisa, certo?

— Certo — responde McCloskey.

— Ais, o que está dizendo? — intervém Pop.

— O que estou dizendo é que esse também é o meu objetivo. Interromper o Endgame, paizinho. Porque eu acredito que, de alguma forma, ele *pode* ser parado.

Pop dá outro tapão na mesa. Tão forte que a sala inteira treme. Tão forte que na mesma hora Aisling receia que ele tenha quebrado a mão.

O paizinho não diz nada.

E então Aisling se pronuncia por ele.

— Eu sei, paizinho — diz Aisling com a voz calma. — Sei que você matou papai, seu próprio filho, porque ele pensava a mesma coisa. É blasfêmia.

— Pode ter certeza que é — sentencia o paizinho.

— Mas é o que eu quero. Não, *é o certo*. Se soubéssemos que há a mínima chance de terminar essa coisa, nós tentaríamos. Salvaríamos milhões de vidas, paizinho. Bilhões.

O paizinho fica sem falar por um tempo.

— Então é isso? — pergunta ele por fim. — Você está abandonando seu treinamento? Sua herança? Sua linhagem? — diz, e faz uma pausa antes de acrescentar. — A mim?

— Não. Eu uso tudo isso para me ajudar, paizinho. Uso especialmente você. Especialmente você...

O paizinho afasta a cadeira da de Aisling.

— Isso não quer dizer que a gente deva parar de Jogar — explica Aisling. — Isso a gente não pode. *Eu* não posso. Não posso porque o único jeito de descobrir como parar essa coisa *é* Jogando. Se não for assim, não tenho a menor ideia de como fazer isso. Então, vamos caçar Jogadores. A gente mata os que forem ruins e une forças com os que pensam do mesmo jeito. A gente vai Jogar porque não tem escolha... Mas, se *encontrar* uma escolha, a gente vai atrás dela. Tenta parar o Endgame e garantir que esses malditos keplers nunca mais voltem aqui.

Pausa.

Pausa.

Pausa.

— Você me convenceu, Kopp — diz Jordan.

McCloskey assente com a cabeça. E, embora Aisling saiba que Jordan não está sendo completamente sincero, ela percebe que o agente está falando a verdade.

— Que bom.

— Então, começamos por quem? — pergunta Jordan.

— An Liu — responde Aisling com convicção. — Ele é imprevisível demais. E com certeza não está tentando salvar o mundo.

Jordan bate palmas e sorri.

— Estávamos torcendo para que você escolhesse o velho Liu — diz.

— Por quê?

Jordan gira o dedo no ar.

— Mostre aí, McCloskey — pede Jordan.

A imagem na tela muda, e surge um mapa-múndi com um pontinho vermelho, em que está escrito "533", se movendo bem devagar na direção norte, ao longo da encurvada ilha japonesa de Honshu.

— Mesmo com o tanto de merda que aconteceu lá nos últimos dias, uma coisa os britânicos fizeram direito: colocaram um chip em Liu. Enfiaram um rastreador na coxa direita dele. E veja só: Marrs hackeou o dispositivo.

— Então a gente consegue ir diretamente até An? — pergunta Aisling.

— Com toda a certeza — responde Jordan. — Mais ainda, podemos redirecionar nossa equipe da morte para nos encontrar lá.

— Equipe da morte? — indaga o paizinho.

— Kilo Foxtrote Echo — responde McCloskey.

— Vocês e seus jargões — comenta Aisling, balançando a cabeça.

Jordan dá de ombros.

— Jargões não matam pessoas, mas o Kilo Foxtrote Echo mata.

Está esperando o quê? ^x



HILAL IBN ISA AL-SALT

Caesars Palace, Suíte 2.405, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos



Las Vegas não é o que Hilal espera. Ele achou que fosse encontrar alvoroço, um frenesi de pecados cometidos na última hora antes do fim, desordem, libertinagem.

Mas o lugar está em silêncio.

Não tem quase ninguém nas ruas ou nos cassinos. Os únicos carros nas pistas são as viaturas da polícia e os táxis rodando em busca de passageiros. Restaurantes, bares e boates estão todos vazios. No saguão do Caesars Palace, só dez pessoas não são funcionários. Do cassino, Hilal ouve o crupiê anunciar, antes de afastar as fichas que perderam:

— Dezoito vermelho.

O único apostador à mesa nem desvia o olhar do drinque.

O axumita faz *check-in* em uma suíte do 24º andar da Augustus Tower, leva as bolsas para o quarto, se deita na cama enorme.

Adormece, tem um sono bom, e acorda na manhã seguinte. Ao som de um helicóptero sobrevoando as redondezas.

Hilal tira o dispositivo do bolso, que pisca e liga. Durante vários minutos, ele o balança de um caduceu para outro.

“Por que dois? Será que um é Ea e alguém disfarçado para despistar? Será que, de algum jeito, Ea se dividiu e passou a habitar

dois corpos? Por que dois? Por que dois?”

Ele não sabe.

Inspeciona as outras coisas que o dispositivo revela: a tela de malha cósmica e vasta, a misteriosa esfera alaranjada na região leste dos Himalaias e a longa lista de coordenadas. Ele se dá o trabalho de contar quantas são com calma, duas vezes: 1.493. Quase todas estáticas, nunca mudam.

Mas nove *mudam*.

Enquanto caminha pela enorme suíte em direção ao banheiro, ele percebe que uma das coordenadas marca a *sua própria posição*. O axumita. As coordenadas vão até a 1.000.000ª casa decimal, então elas se alteram mesmo que ele ande apenas alguns pés.

“As outras oito coordenadas dinâmicas devem ser dos Jogadores restantes. Isso aqui é um rastreador!”

Uma revelação.

Ele se alivia no banheiro e volta mancando para a cama. Tira um bloquinho, uma caneta e o laptop de uma das bolsas, se senta de pernas cruzadas na colcha e começa a trabalhar.

Verifica todas as coordenadas no smartphone. Há três pares e dois pontos isolados, além dele próprio. Um par avança depressa do norte para o sul, passando por cima das Américas Central e do Sul. Devem estar em um avião. Outro par está em um subúrbio ao norte de Berlim, Alemanha, e quase não se mexe.

E o último, também quase imóvel, está — *plim, plim, plim* — na região leste dos Himalaias, na remota Sikkim, Índia.

Hilal está convencido de que a esfera alaranjada marca a posição de um dos Jogadores.

“O que está com a Chave da Terra”, imagina ele erroneamente.

Os dois pontos isolados estão em Port Jervis, Nova York, e no Japão,

este rumando para o norte, provavelmente para Tóquio. Com base em sua velocidade, está em um trem.

Hilal não imagina quem é quem, ou por que três equipes se formaram após o Chamado. A impressão que teve foi de que apenas quatro, talvez cinco, estariam abertos a formar alianças. Incluindo ele próprio.

“É um mistério”, pensa.

O exercício lhe toma quase cinco horas, e, mesmo após a longa noite de sono, o axumita está exausto. Ele se deita. Analisa as possibilidades — os Jogadores, Ea, as estranhas coordenadas, os dois caduceus — e cai no sono mais uma vez...

* * *

Sobressaltado, Hilal acorda no meio da noite. Arregala os olhos. Olha para o teto. Senta-se. A cabeça dói demais. Ele joga as pernas para o lado da cama e põe os pés no chão. Olha para o relógio: 3:13 a.m. Pega o dispositivo — ainda dois caduceus, um parado, outro andando em algum lugar nas ruas lá embaixo — e vai até a janela. Vegas está iluminada, como um show de fogos de artifício eterno. Néons multicoloridos, telas de LCD do tamanho de prédios, com imagens de pessoas em festas, dançarinas de boate e comida, luzes de todas as cores piscando em uma dança coreografada. Ele olha para a Strip. Ainda vazia.

“Preciso esticar as pernas. Me acostumar a andar sem bengala”, pensa Hilal, enquanto as luzes piscam em seu rosto.

Fugindo do costume, e deixando a precaução de lado, ele esconde as machetes idênticas — em uma está escrito AMOR, na outra, ÓDIO — na calça larga de algodão. Ele desce e pisa na calçada. Andar sem bengala é doloroso, mas libertador. O axumita ignora a dor.

Hilal só passa por policiais, entediados, nervosos e fortemente armados, e por alguns vagabundos e andarilhos. Sai da Strip perto do hotel Bellagio, com suas fontes se gabando para ninguém, então serpenteia para o sudeste até chegar à interseção da East Harmon com a Koval. Há outros hotéis e regiões de comércio mais para o sul, e uma sequência de lotes vagos e desérticos se alastrando para o norte. Hilal está a apenas alguns quarteirões do esplendor iluminado da Strip, mas o lugar está tão deserto quanto uma cidade falida de interior.

“É tudo um show”, pensa Hilal sobre Las Vegas. “Tudo fachada. Mesmo que estivesse cheia de gente... especialmente se estivesse cheia de gente.”

Fica parado ali por vários minutos, de olhos fechados, as ruas vazias, o ar do deserto fresco e limpo. Ele se lembra do ar do deserto de Danakil e do deserto oriental, do tempo em que ficou isolado sob a panóplia infinita de estrelas. E Las Vegas está tão quieta, tão estranhamente parada, que, fechando os olhos, Hilal é transportado para casa, entre os arbustos, as estrelas e a areia.

Sozinho.

Inteiro.

Em casa.

Em paz.

Mas então seu bolso começa a esquentar, até ficar quente de vez. Hilal abre os olhos. Enfia a mão no bolso e pega o dispositivo. O objeto esfria. Hilal o ergue. Balança o braço para todos os lados, e, quando o aponta para o sul, na direção da travessa Koval, vê um caduceu brilhante, delineado e cada vez maior. Hilal afasta o dispositivo e semicerra os olhos. Vê um carro a mais ou menos um quarto de milha. Os faróis estão apagados, mas, vendo o brilho do

veículo ao passar sob os postes de luz, o axumita percebe que ele está muito, muito rápido.

“Ea!”

Hilal olha para todos os lados à procura de um veículo. Lá, no terreno baldio do outro lado da East Harmon, há uma van branca em péssimo estado. Ele põe o dispositivo no bolso e sai em disparada. A dor no corpo chega ao ápice, mas ele não se importa.

Está a 75 metros de distância. O carro que supostamente Ea dirige se aproxima. Faltam 50 metros. Hilal ouve o motor do carro de Ea. Faltam 25 metros. Hilal olha por cima do ombro. O automóvel de Ea parece ser o último modelo de um *muscle car*, um Shelby, Mustang ou Challenger. O axumita vai ainda mais depressa. Está a cinco metros quando o carro passa disparado pela interseção. Hilal chega à van. Está trancada. Ele dá um passo para trás e acerta uma cotovelada na janela; o vidro trinca; dá outra, o vidro estilhaça e cai no chão de concreto como uma chuva de diamantes. Hilal abre a porta, afasta os cacos que caíram no assento e entra. Em seguida coloca as machetes no carona. Trabalha rápido na coluna de direção, e em 19 segundos já ligou o motor. Acende os faróis, olha para o marcador de gasolina e murmura uma oração. O tanque está na metade.

Ele pega o dispositivo do bolso e o coloca no painel assim que o carro de Ea some em uma esquina da Korval. Hilal engrena a van, que range e dá um solavanco. O axumita está mais animado que o habitual. Ele está perto. Tão perto. Hilal persegue Ea, e vez ou outra avista o carro, indo para leste, norte, leste, norte e leste. Os bairros por que passa são cada vez mais desolados e pobres, e ele chega a uma área repleta de ferros-velhos, depósitos, barracões Quonset que mais parecem insetos prateados gigantes, lotes extensos

tomados pelo deserto invasor, e o que sobrou de casas abandonadas, caminhões, carros. Após 30 minutos, Ea vira à direita na avenida Alto e vira na rua Bledsoe, ao sul.

Hilal diminui a velocidade. Desliga os faróis da van e entra na Bledsoe assim que o carro de Ea desaparece atrás de uma parede de alvenaria. Quando as luzes do freio se acendem, o galpão do outro lado ganha um brilho avermelhado. Então elas se apagam. O carro parou.

Hilal põe a van em ponto morto, desliga o motor e para o carro, com uma parede à esquerda e uma área de deserto aberto à direita.

Pega o dispositivo, e o caduceu brilha tão forte que Hilal tem medo de entregar sua posição, por isso o guarda em um bolso interno.

Depois, pega as machetes e as prende no cinto. Não há mais por que escondê-las. Vai até a traseira da van e espia da esquina.

Tudo limpo.

Hilal se esgueira pela parede, as mãos nos punhos das lâminas.

Ele está perto.

Bem perto.

Quando chega à esquina, o axumita se joga de bruços no chão e avança devagar, espreitando. Vê um homem esbelto de roupas escuras e capuz. O homem pendura uma mochila nos ombros e fecha o porta-malas do carro sem fazer muito barulho. Vira a cabeça na direção da rua. Hilal não se mexe. Com a cabeça encostada no chão, está praticamente invisível. O rosto de Ea está na penumbra, exceto pela ponta do nariz. Ele gira e caminha em direção ao galpão. Ea tem um andar confiante, atlético e levemente feminino.

Hilal se levanta, vira a esquina e chega ao carro de Ea. Não emite som, seus passos e sua respiração são mudos. Para em frente ao porta-malas e olha por baixo do veículo. Vê os pés de Ea sumirem

dentro do galpão.

“Preciso usar o elemento surpresa.”

Hilal corre até o galpão, se segura em um cano de escoamento, planta os pés na parede e, tremendo, escala. Apesar de todas as feridas, seu corpo se sente bem, forte.

“Vou precisar ser forte.”

Ele escala o parapeito e, em silêncio, saca uma das machetes do cinto. O telhado é plano e coberto de cascalho. Há duas claraboias triangulares e uma extensão com uma porta que certamente dá para um lanço de escada. Ele não vê sinal de câmeras ou microfones. As claraboias emitem uma luz fraca. Hilal chega até a mais próxima e, bem devagar, espia lá dentro.

Ele vê uma sala espaçosa. Branca. Móveis modernos. Uma parede enfileirada de computadores, uma cozinha grande com bancada de aço inoxidável, uma única porta para outro cômodo, uma área restrita para exercícios com *kettlebells*, um saco de areia e um de velocidade. Penduradas na parede da área estão armas brancas de todos os tipos: espadas, bastões, facas, martelos, uma coleção de bastões de beisebol.

Nenhum sinal de Ea.

Hilal está prestes a ir até a outra claraboia quando os pelos de sua nuca ficam arrepiados. Seus instintos o impulsionam e ele pressiona o rosto cheio de cicatrizes no vidro da claraboia. Um objeto passa raspando por sua nuca.

O axumita rola no chão e brande a machete desembainhada pelas costas, tentando acertar os tornozelos de quem o atacou, mas não os encontra. Ele tem um relance de Ea — só pode ser Ea, ninguém mais seria capaz de se aproximar sorratamente de Hilal com tanta facilidade — quando vê o inimigo saltar por cima da borda afiada da

machete. Hilal está pronto para ficar de pé, mas precisa rolar de lado para fugir da arma que se aproxima de seu rosto.

É um dos bastões de beisebol. É de madeira e tem barril grosso. Na penumbra, em apenas uma fração de segundo, Hilal lê a palavra "Slugger", mas não faz ideia do que significa.

Ea permanece de capuz, e, ao escapar pela lateral, Hilal não vê suas feições. Ele sente um puxão no quadril, como se sua roupa estivesse agarrada, e de alguma forma põe a mão por baixo do próprio corpo no momento em que o bastão volta a descer na direção de sua têmpora. Só que seu peso está perfeitamente distribuído, suas pernas abaixo do tronco, e ele dá um salto de um metro de altura. O bastão erra. Ele estica o corpo e cai de pé. Levanta a machete com a mão direita e estica a esquerda para tirar a outra lâmina da cintura. Vai retalhar a abominação. Mas a mão esquerda volta vazia.

Ea se apruma, está a três metros de distância. O bastão aponta para o peito de Hilal. Ea levanta o outro braço, e uma lâmina brilha em meio à luz escassa. Ea lhe tirou a outra machete. Hilal ainda não vê o rosto encapuzado de Ea, mas sabe que, se pudesse, enxergaria um sorriso vincando aqueles lábios malignos. Hilal se prepara. Como queria estar com as varas de Arão e Moisés! Como se amaldiçoa por ter sido tão estúpido de não tê-las levado, de se infiltrar tão despreparado em Las Vegas, território de Ea!

Ea avança com a velocidade de um relâmpago, girando o bastão e a machete juntos como uma hélice mortal. Hilal recua enquanto usa uma única machete para esquivar dos golpes. As mãos e os pulsos de Ea são muito rápidos e fluidos, mais rápidos do que os de qualquer pessoa contra quem Hilal já lutou. O metal retine, a madeira baqueia, Hilal dança, Ea dança. Hilal gira e tenta passar uma banda em Ea, que se afasta. O axumita se abaixa para escapar

de um ataque e tenta revidar, mas Ea recua no momento exato. Hilal ataca com a machete de baixo para cima, em um gancho arrebatador, mas Ea o desvia com o bastão.

No momento em que pensa que Ea é veloz demais, curvilíneo demais, flexível demais, Hilal acerta um golpe quando os dois trocam de posição. É um golpe fraco. A ponta do punho da machete acerta a fossa poplíteia de Ea, e é o suficiente para fazê-lo se curvar e cair. Sabendo que essa é sua melhor chance, Hilal baixa a lâmina com força total na direção da cabeça de Ea, que está sem capuz por causa da agitação, o longo cabelo castanho preso em um coque. Mas, em vez de acertar cabelo, pele e osso, a lâmina de Hilal atinge um logotipo oval no barril do bastão que Ea ergue acima da cabeça. A machete afunda cinco centímetros na madeira de lei clara.

Hilal está prestes a soltar sua arma quando Ea o para com um simples:

— Se eu fosse você, não faria isso.

Hilal congela. A voz. É de... uma mulher.

Hilal vê o adversário pela primeira vez. Ela é clara, 20 e poucos anos, bonita. Tem sobrancelhas escuras e arqueadas, olhos castanhos com delineador preto, nariz perfeito, bochechas de menino, pescoço e queixo fortes e nos lábios escarlates um sorriso.

Ela é *muito* bonita.

Os dois estão ofegantes, as clavículas dela sobem e descem logo acima do colarinho do moletom. Ela o percorre de baixo a cima. Hilal olha. A outra machete está entre suas pernas, colada em sua virilha, ligeiramente inclinada. Entende de imediato que ela não pretende castrá-lo, mas sim cortar sua artéria femoral. Só precisaria de um leve movimento, e, tendo em vista o que Hilal acabou de perceber a respeito da velocidade dessa mulher, ele não ousa se mexer. Além

disso, sabe como suas machetes são afiadas.

Hilal a encara com o rosto espancado e mutilado. Com o olho vermelho e com o azul. A fera encarando a bela.

Ela não titubeia.

— Ea mandou você? — pergunta, arfando.

É uma pergunta tão ridícula.

— O quê?

— Ea mandou você? Para me matar? — esclarece ela.

— Quem é você?

— Responda, e talvez eu diga. — Ela pressiona a ponta da arma na pele de Hilal.

— Não, ele não me mandou.

— Preciso de mais do que isso. Por que está aqui?

— Estou *procurando* Ea.

— Por quê?

Hilal hesita, mas responde com sinceridade:

— Para encontrar e matar o Corruptor.

Um olhar de espanto perpassa o rosto dela, que ainda está com a vida do axumita nas mãos.

— Meu Deus! Você é um deles, não é? — pergunta.

— Deles quem?

— Dos Jogadores. Membro de uma das 12 linhagens antigas.

— Como você sabe...? — Apesar das circunstâncias, Hilal sente uma afinidade com a mulher. — Você não é Ea — constata ele, sem rodeios.

A mulher sufoca uma risada.

— Não. *Deus*, não! Me deixa adivinhar — diz ela, com um entusiasmo repentino. — Nabateu? Sumério? Não. Axumita?

Hilal está perdido.

— Você está com a Incorrupta, não é? — dispara ela.

Totalmente perdido. A mulher, que tem algo a ver com Ea, mas ao que parece não está alinhada com ele, conversa com Hilal sobre coisas que ela não poderia saber.

— Fiquei confuso — admite Hilal.

Ela afasta a lâmina um centímetro da coxa de Hilal.

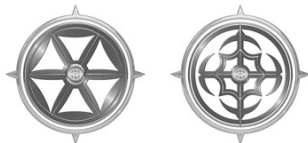
— Trégua?

Ele assente discretamente.

— Prazer em conhecer, Confuso — brinca a mulher, apontando a machete para o chão. — Meu nome é Stella Vycory. Eu sou filha de Ea. Adotada, graças a Deus. E, se você quer mesmo matar aquele desgraçado, posso ajudar. Porque, meu amigo, eu também quero.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

34 Eichenallee, Charlottenburg, Berlim, Alemanha



Maccabee e Baitsakhan foram para outro esconderijo nabateu em Berlim.

Faz quatro dias que Alice os encontrou. O rosto de Maccabee está inchado. O olho esquerdo, fechado. O lábio inferior, partido. O nariz, quebrado. Todos os ossos do rosto estão feridos.

A mão de Baitsakhan funciona bem, mas o pulso está bem dolorido na região onde a pele está esticada, em contato com as partes metálicas e plásticas do mecanismo.

Eles mal se falaram desde que se acomodaram neste último refúgio. É uma boa casa em uma boa vizinhança com boas pessoas caminhando nas boas ruas ao redor. Algumas cidades tiveram problemas após a notícia do Abaddon, mas Berlim não é uma delas. O governo alemão decretou que todos os estabelecimentos culturais teriam entrada franca e deu a cada cidadão um voucher de €5.000 para ser usado em qualquer restaurante, cervejaria, loja, ou de qualquer outra forma. A gasolina e a eletricidade tornaram-se gratuitas. Os bilhetes de trem para qualquer lugar da Europa custam €1, facilitando que as pessoas visitem seus entes queridos, viajem para o interior ou vejam o mar e as montanhas, quem sabe pela última vez. Há shows ao ar livre na cidade, um circo itinerante para

crianças e até um lugar sancionado pela cidade para as pessoas passarem a noite juntas.

Maccabee e Baitsakhan não dão a mínima para esses acontecimentos. Em vez disso, tomam analgésicos, tentam se curar, limpam as armas, afiam as lâminas e estudam o orbe.

Baitsakhan ainda não o tocou. Não depois de ter se queimado com ele na Turquia. Odeia o fato de não poder tocá-lo. Odeia.

Os dois decidiram que o melhor seria partir em dois dias. Maccabee já fretou um jato. O esconderijo tem \$1.000.000 em dinheiro vivo e 757 onças de ouro. Está carregado de armas. Tudo isso entrará no avião.

Eles vão pegar tudo e seguir em frente.

Em vez de deixar que outro Jogador os persiga, vão usar o orbe para ir atrás dos Jogadores.

O orbe mostra An em Tóquio. Mostra Aisling movendo-se muito depressa — sem dúvida em um avião — pelo norte do Canadá, provavelmente em direção à Ásia. Mostra Hilal em Las Vegas. Shari na região leste dos Himalaias. E Jago e Sarah em Juliaca, Peru.

— Tlaloc e Alopay — diz Maccabee, olhando fixamente para o orbe.

— Os únicos Jogadores juntos, além de nós.

— E os que estão com a Chave da Terra — lembra Baitsakhan enquanto passa uma pedra na lâmina de sua adaga mongol curva.

— Não por muito tempo, irmão — sentencia Maccabee, balançando a cabeça.

— Não por muito tempo.

Hora de ir para o Peru.

JAGO TLALOC, SARAH ALOPAY

Aeroporto Internacional Inca Manco Cápac, Juliaca, Peru



O Cessna estaciona em uma área privada do aeroporto.

— Chegamos — diz Jago a Sarah, e, com o queixo, aponta para a janela a seu lado. — E lá está o *papi*. Guitarrero Tlaloc.

Sarah se inclina sobre o colo de Jago e olha para fora. Guitarrero é mais alto e bem mais corpulento do que Jago. Está vestido de caubói, com chapéu marrom, botas de pele de cobra e gravata texana. Além disso, apoia a soleira de um Kalashnikov no quadril. Ao lado dele há um Chevy Suburban com uma garra vermelha pintada no capô.

— Parece muita fanfarronice — comenta Sarah.

— Não é.

Ela ergue a cabeça na direção de Jago e lhe dá um beijo demorado.

— Eu continuo bem irritada por você ter me trazido para cá, mas feliz por ainda estar com você — diz Sarah, e Jago sorri. — Vamos lá, conhecer seu *papi*.

Renzo abaixa a escada do avião e eles saem. O ar é frio, rarefeito demais para Sarah. Juliaca fica no planalto Collao, 12.549 pés acima do nível do mar, com colinas ocre e acentuados picos andinos contornando os arredores da cidade.

Guitarrero abraça Jago, beija sua bochecha esquerda, a direita, a

esquerda, a direita. Faz o sinal da cruz, joga a mão pro céu, dá um tapinha no ombro de Jago. Em seguida, abraça Renzo. Diz algo em um idioma que Sarah não compreende. Os dois riem de uma piada interna. Depois, volta-se para Sarah.

— O que posso lhe dizer? — pergunta ele, em inglês.

— Que tal “Prazer em conhecer”, *papí*? — sugere Jago, pegando na mão de Sarah.

Guitarrero dá de ombros e sorri. É contagiante. Sarah também sorri. Ela não confia naquele homem ou em Renzo. Mas confia em Jago. Ou, pelo menos, confiava até que ele a levasse para o México. Agora há rachaduras se formando nessa confiança. Sarah quer muito crer que Jago tem agido de acordo com seu interesse, que ele está certo em dizer que ela está confusa demais para tomar as próprias decisões.

Jago aperta sua mão para tranquilizá-la.

Assim, ela continua sorrindo.

Precisa.

Eles descarregam o avião — Jago pega a Chave do Céu no compartimento e a enfia em um bolso com zíper — e entram no Suburban. Eles passam direto pela área de controle de passaportes e seguem uma curta distância até um alambrado. Um guarda à paisana aperta um botão. O portão se abre, e o Suburban passa. O guarda acena. Guitarrero lhe mostra o dedo do meio com bom humor.

— Tive que pagar mil dólares americanos para isso — conta Guitarrero, em espanhol.

Sarah compreende. Não é fluente, mas consegue se virar.

— Eu! Guitarrero Tlaloc, governante desta cidade. Dá para acreditar?

— Não, *papí*, não dá — responde Jago do assento do carona, com o

Kalashnikov no colo.

Guitarrero deixa o espanhol de lado e fala por quase um minuto no idioma estranho. O tom é de irritação e pontuado por acessos de uma risada incrédula. As únicas palavras que Sarah compreende e que já ouviu antes são “Aucapoma Huayna”. Um nome.

Jago compreende perfeitamente, mas não diz nada. É Renzo quem responde. Sua resposta é curta.

— *Sí, sí, sí* — diz Guitarrero.

Jago permanece em silêncio.

— Sobre o que estão conversando? — pergunta Sarah, em um espanhol razoável, descontente por esconderem algo dela.

Jago vira a cabeça para trás, revira os olhos.

— O *papi* disse que a receita que conseguia com as taxas de proteção caiu oitenta e cinco por cento desde o meteoro, que chamamos de *El Punta del Diablo*. Parece que a cidade virou um lixo. Só ficaram os criminosos, os oportunistas, os padres, os extremamente pobres e um pequeno contingente do exército, a quem subornamos há décadas, por isso estão do nosso lado.

— Que bom — diz Sarah.

— É. Só que criminosos não pagam taxas de proteção a outros criminosos — fala Guitarrero. — Que bom que juntamos dinheiro para estes tempos ruins!

Sarah pressente que o discurso de Guitarrero nada tinha a ver com taxas de proteção. Por que eles usariam um idioma secreto se o assunto fosse tão irrelevante para o Endgame? Por que Renzo, que esteve no Iraque durante os últimos 10 anos, daria a mínima? O que Aucapoma Huayna, a venerada anciã olmeca, tem a ver com tudo isso?

“Estão mentindo para mim.”

O Suburban chega ao fim da área do aeroporto e passa a ser escoltado por mais dois carros: à frente está o último modelo de uma grande picape Toyota, com uma metralhadora calibre .50 montada em um tornel na plataforma, um homem para manejá-la, outros dois protegendo o metralhador com rifles M4. Placas à prova de explosões os cercam por três lados, e a metralhadora conta com um escudo de aço inclinado enquadrando o cano de saída. Todos os homens vestem colete.

Atrás do Suburban há um Tahoe preto. Os dois veículos também têm a garra vermelha de águia no capô.

— Se segurem aí — diz Guitarrero, em espanhol, quando o comboio acelera.

Os carros ficam em uma formação compacta enquanto aceleram pela periferia de Juliaca e vão para a região a oeste do centro da cidade. Em mais de uma dúzia de lugares, tentáculos de fumaça se erguem de edifícios baixos de concreto e tijolo. Jago aponta para o que marca o lugar do impacto do meteoro, que ainda solta fumaça. — Anteontem algum filho da puta pôs fogo na usina de tratamento de água — comenta Guitarrero, girando o volante de um lado para outro, evitando buracos e vira-latas na rua.

Os homens na picape dão tiros de alerta para abrir caminho. Eles passam por um campo de futebol abandonado, atravessam um bairro residencial jogado às traças, passam por um bairro comercial com edifícios crivados de buracos de bala e janelas quebradas. Uma lojinha está cercada de sacos de areia, em cuja entrada há um idoso de pistola na cintura, fumando um longo charuto. Eles passam também por uma igreja toda ornamentada no estilo das Missões Espanholas, gente andando sem destino, ajoelhada, conversando, comendo, até rindo, os padres usando longas túnicas brancas e

ouvindo confissões improvisadas, entregando garrafas de água e dizendo palavras de conforto; não há sinais de conflito, uma ilha de calma em um mar de tumulto. Eles entram em uma vizinhança ruim, com casas baixas de tijolo coladas umas nas outras como blocos de construção, telhados planos de estanho, vira-latas vadiando pelos quintais da frente, homens e meninos armados por todos os cantos, gritando na direção do comboio, balançando os punhos, atirando pedras.

— Os Cielo vieram para cá depois de você viajar para o Chamado — conta Guitarrero.

Jago explica que os Cielo são rivais de longa data dos Tlaloc e vêm de Nuestra Señora de la Paz, Bolívia, do outro lado do lago Titicaca. — Eles não sabem nada do Endgame — grita Guitarrero, fazendo-se ouvir por cima do rugido do motor. — Por muito tempo não passaram de um estorvo, mas, mesmo não tendo poder para competir com a gente, após o anúncio do Abaddon eles vieram com tudo e invadiram bairros, um quarteirão atrás do outro. Por enquanto, estamos deixando que ganhem terreno. O Endgame é importante demais para ficarmos brincando de disputar territórios. Precisamos estar preparados para o Evento.

Os homens na picape dão mais tiros. Os três veículos Tlaloc aceleram. Jago grita e vibra animado. Guitarrero acelera e cola na picape. Tiroteio. O estampido da calibre .50, que atira nas construções. Eles não diminuem. Pelo contrário: pisam ainda mais fundo. Armas de pequeno porte retrucam os tiros. Cartuchos ricocheteiam e soltam fagulhas alaranjadas que brilham como minifogos de artifício. Um deles explode bem perto do rosto de Sarah.

À prova de balas.

Ela não titubeia.

O passeio é emocionante.

Então eles chegam à fronteira da poeirenta favela controlada pelos Cielo, e Sarah avista uma mulher de calça jeans escura e camisa amarela da Nike, carregando um bebê. Ela protege a cabeça da criança com os braços e vira de costas para a rua, procurando abrigo.

Os dois choram.

Esta loucura é resultado do Abaddon.

Resultado do Endgame.

Sarah resiste a um acesso de náusea repentino.

O tiroteio continua tamborilando ao fundo. Eles dirigem por mais 4,15 milhas. Os veículos diminuem. Param em um posto de verificação controlado por homens fardados. Seus dois Humvees têm a garra vermelha. Sarah sente inveja da ordem e do controle que os Tlaloc exercem em seu território. A linhagem dela tem sido mais sutil, satisfeita com a vida nas sombras, pronta para agir, mas em uma escala muito menor.

Isso aqui é outra coisa.

Os olmecas estão prontos para a guerra.

Um oficial com divisa prateada de capitão e boné de beisebol se aproxima do Suburban. Guitarrero baixa a janela e fala em espanhol. Capitão Juan Papan. Ele se curva na direção do carro para apertar a mão de Jago, acena a cabeça para Renzo, olha de esguelha para Sarah. Seu rosto está completamente inexpressivo.

O capitão Papan volta a seu posto, e o comboio serpenteia por uma sinuosa estrada pavimentada no sopé cor de terra a sudoeste da cidade. A cada cem metros aproximadamente, há guardas a postos. Sarah conta cinco Humvees blindados e duas peças de artilharia de

campanha. As únicas árvores que avista na terra árida são as que cercam algumas mansões particulares enormes que são usadas como quartel militar. Cada veículo, cada manga de cada uniforme, é adornado com a garra vermelha.

A estrada termina em um portão de ferro forjado ao centro de uma parede de pedra mais alta. Há guardas no topo. Sarah conta 17.

Todos armados. O portão se abre. Apenas o Suburban sobe a pista particular de cascalho.

— Meu lar — anuncia Jago, com orgulho, em inglês.

— Pensei que você havia crescido nas ruas perigosas lá embaixo — diz Sarah, apontando o polegar por cima do ombro.

Renzo dá uma risadinha.

— E cresceu — diz Guitarrero.

— Foi para cá que viemos para fugir daquilo tudo — explica Jago. — *Casa Isla Tranquilla*.

E é exatamente isso que diz no pequeno letreiro pregado ao poste e pintado à mão bem ao lado do carro, com uma palmeira e um córrego de água azul emoldurando as letras. Guitarrero faz uma curva fechada margeada por blocos grossos de cimento — uma última defesa em caso de ataque frontal — e chega a uma entrada de garagem redonda e larga. No meio, há uma fonte borbulhante de pedra. Mais três SUVs, outra picape armada, um Bentley sedã de passeio e um Pontiac GTO clássico conversível pintado de amarelo com um “33” preto no capô.

— O crime compensa, né? — comenta Sarah.

Guitarrero para o carro e desliga o motor.

— *Sí, señorita*.

Eles saem. Descendo os degraus da grande *hacienda* em estilo espanhol, vem uma mulher descalça, de vestido floral vermelho e

roxo, cabelo preto ondulado e penteado para trás. Ela tem o cabelo, o queixo, a despreocupação de Jago. Sorri, como se todos os recentes acontecimentos tivessem ocorrido em outro planeta.

— *Hola, mama!* — exclama Jago, estendendo os braços.

Ela ergue o vestido até os joelhos e vai, quase correndo, ao encontro do filho. Abraça-o. Beija-o. Diz o quanto está feliz por vê-lo vivo, ainda Jogando, ainda representando a linhagem, mantendo seu povo vivo.

— Eu sempre farei isso, *mama* — afirma Jago, aceitando o afeto dela com amabilidade.

— Sarah, esta é a minha mãe. Hayu Marca Tlaloc.

— Esta é a garota de quem tanto ouvi falar? — pergunta Hayu Marca, com franqueza, em um inglês perfeito, como se Jago tivesse conhecido Sarah nas férias de verão e levado a namoradinha americana para uma visita à sua casa.

— Não sabia que Jago havia falado de mim.

— Falei com a *mama* enquanto você estava na sua maratona de sono dentro do avião.

Hayu Marca segura a mão direita de Sarah entre as suas. Sorri para a cahokiana.

— Eu deveria estar preocupada tendo outro Jogador entre nós, mas Jago garantiu que você é uma boa pessoa. E posso ver isso nos seus olhos, Sarah Alopay da 233º.

— Obrigada, sra. Tlaloc. Mas talvez Renzo discorde.

— Eu respeito Renzo — murmura Hayu Marca. — Mas Jago é nosso Jogador. Você não tem o que temer aqui.

Hayu Marca é amável, e, apesar de preferir estar no complexo de sua família, Sarah acredita na mulher. Parte das suspeitas que ela levantou sobre Guitarrero é amenizada. Hayu Marca solta a mão de

Sarah e gesticula na direção da casa.

— Deixe-me acompanhar você até seu quarto enquanto os garotos levam as malas. Tenho certeza de que está cansada da viagem. Já mandei levarem frutas e queijos.

Sarah se volta para Jago e pergunta com o olhar se teria problema.

— Vai descansar, Sarah — diz ele. — Eu também vou. Só quero falar com o *papi* sobre Aucapoma Huayna primeiro.

— Mandamos um helicóptero, assim ela não precisa atravessar aquele corredor polonês lá na cidade. Ela vai chegar logo, logo — avisa Guitarrero.

— Que bom — comenta Jago.

Hayu Marca puxa a mão de Sarah.

— Vamos, Jogadora.

Sarah põe a mochila no ombro. A pistola e a faca lá dentro batem em sua espinha dorsal.

— Tudo bem.

— Vou levar o resto das suas coisas daqui a pouquinho — diz Jago. Ela olha para Hayu Marca.

— Mostre o caminho, então — pede.

Elas entram na casa, atravessam uma entrada decorada com muito bom gosto e uma sala de estar com tapeçarias, móveis de aparência antiga e uma enorme lareira no canto oposto. Chegam a um pátio interno, cercado pela casa por todos os lados. O jardim é impecável, mas a flora está dormente por causa do inverno. Aqui e ali, guardas patrulham na surdina.

— Este lugar parece um castelo — comenta Sarah.

— Queria que você visse tudo isso aqui no verão. É lindo.

— Não duvido.

Elas atravessam o jardim, entram em um amplo salão acarpetado e

com quartos de um dos lados. Comentando sobre flores, Jago e o lago Titicaca, Hayu Marca conduz Sarah pelo salão. Para em frente a uma porta aberta. Sarah espia lá dentro. Há uma cama com dossel e janelas projetadas para fora que dão para o jardim. Alguém pôs uma mesa com as frutas e os queijos prometidos, uma garrafa de água com gás já aberta e um jogo de toalhas limpo na colcha da cama. Hayu Marca pousa a mão no braço de Sarah.

— Sarah, eu sei que você e Jago já salvaram as vidas um do outro e que, se não fosse por você, talvez ele já estivesse morto. Quero lhe agradecer.

Sarah pensa na rapidez com que o deixou para trás no túnel de Londres, certa de que ele *havia* morrido. Pensa que o abandonou depressa demais.

Ela balança a cabeça.

— Tenho certeza de que, se não fosse por Jago, eu já teria morrido, sra. Tlaloc. Ele tem sido bom para mim. Acho que temos sido bons, um para o outro. Queria que a gente tivesse se conhecido sem...

Ela balança a mão.

Hayu Marca olha para os pés de Sarah.

— Sei. O Endgame é difícil.

— É. Pior do que eu pensava.

Hayu Marca ergue o rosto.

— E só vai piorar, Sarah.

— Eu sei — admite Sarah, de repente se sentindo exausta. — Eu sei. Hayu Marca dá um passo para trás e examina Sarah.

— Acho que faz dias que você não toma banho, minha querida. Vá se limpar, descanse. Você vai encontrar roupas limpas e peças íntimas no armário. Mais tarde voltamos para buscar você.

Sarah sorri.

— Obrigada, sra. Tlaloc.

Hayu Marca balança a cabeça, levanta a mão.

— De nada.

Sarah entra no quarto. Fecha a porta. Vai até a mesa e enche um copo de água. As bolhinhas estouram, fazendo um chiado. Ela bebe. A água é boa. Doce. Bebe tudo em um só gole.

E, assim que termina, a porta é trancada.

Por fora.

Sarah dá meia-volta. Corre até a porta e tenta abri-la. Hayu Marca a trancou lá dentro. Ela soca a porta e percebe que, embora pareça, não é de madeira.

É de aço. Espessa e inflexível.

Ela tira a mochila das costas, saca a pistola, olha para a janela que dá para o jardim e atira.

A bala ricocheteia por todo o quarto e, por fim, se crava no armário.

Ela corre até o vidro. Joga-se nele. Bate com força. Grita:

— Mentirosos! — grita, caindo de joelhos, e dá mais pancadas no vidro. — Mentirosos de merda! Por quê?

Mas ninguém a ouve.

Um minuto depois, Jago, Renzo e Guitarrero surgem no jardim central e se aproximam de Hayu Marca, que os saúda de braços abertos. Jago não presta atenção em Sarah — talvez nem consiga vê-la.

Os homens se viram de costas para o quarto de Sarah. O único rosto que ela vê é o de Hayu Marca. Ela se aproxima do filho, o filho único, guardião da linhagem olmeca. Então lhe dá outro abraço. Segura seu rosto cheio de cicatrizes. Ao fazer isso, olha para o quarto de Sarah.

Olha para o quarto de Sarah e sorri.

Um sorriso muito, muito sinistro.



HILAL IBN ISA AL-SALT, STELLA VYCTORY

Galpão nos arredores da rua Bledsoe, Sunrise Manor, Nevada, Estados Unidos



Hilal se senta em uma cadeira de plástico a uma mesa de madeira. Stella toma conta de uma chaleira na cozinha. Ela tirou o moletom e está usando apenas uma camisa de gola V e uma calça jeans preta e justa. Devolveu para Hilal a machete com a palavra ÓDIO escrita e até lhe ofereceu uma arma de fogo, caso isso o fizesse se sentir melhor. Ele disse que não havia necessidade.

Enquanto põe os saquinhos de chá em um par de canecas, Hilal diz:

— Srta. Vyctory, eu...

— Stella, por favor. Pode me chamar de Stella.

— Stella, desculpe, eu tenho algumas perguntas para fazer.

— Já imaginava — diz ela, dando a volta no balcão com duas canecas de chá fumegantes. — Eu também tenho.

Ela se senta de frente para Hilal e põe as canecas na mesa.

— Pode escolher. Só para você ter certeza de que não quero envenená-lo.

Hilal aponta. Ela dá uma grande golada na caneca escolhida por ele e se contrai toda quando o líquido escaldante desce pela garganta.

Stella empurra a caneca para Hilal, que não a pega. Não ainda.

Stella põe as mãos atrás da cabeça e se recosta na cadeira. Ele

admira sua serenidade.

— Você se importa se eu começar? — pergunta ela.

— De modo algum — responde Hilal, com as costas eretas e, para sua vergonha, um pouco de nervosismo.

Ele tem certeza de que Stella vai perguntar sobre as feridas, mas, em vez disso, ela diz:

— Como me encontrou?

— Eu sou um Jogador — responde ele, como se fosse suficiente. Stella balança a cabeça.

— Sem ofensa, mas você não me encontrou por acaso. Alguma coisa guiou você até aqui. Alguma coisa bastante velha, aposto. Algo que pertencia a um Deles — diz Stella, apontando para o teto.

Hilal não responde. Antes, quer ouvir o que ela tem a dizer.

— Por causa de Ea, já presenciei minha cota de coisas estranhas. Máquinas sem um propósito discernível, pedrinhas que flutuam quando as toco, instrumentos musicais feitos para mãos de sete dedos, e um antigo mapa de pedra que de alguma forma se acende. Então tenho certeza de que você tem algo desse tipo. Estou certa?

— Talvez.

— Eu gostaria de ver, se não se importar.

— Não sei se me sinto confortável...

— Você pegou na arca?

Hilal fica chocado.

— Eu e meus acólitos estudamos as 12 linhagens antigas há muito tempo — conta Stella. — Sei mais do que você imagina sobre os axumitas. Então... posso ver?

Hilal considera o pedido por alguns instantes antes de responder.

— Pode, sim.

Com cuidado, ele pega o dispositivo no bolso e coloca-o na mesa.

— Foi isso que marcou você, e ele também, com o signo do caduceu. Está familiarizada com esse símbolo?

— Por acaso o macaco gosta de banana?

— Hum...

— Brincadeira. Sim, eu conheço o caduceu — diz Stella, e analisa o dispositivo, se inclina, olha de soslaio. — Posso pegar?

Ela estende a mão, e, quando seus dedos encostam no objeto, ele brilha, ganha vida, assim como quando está nas mãos de Hilal. Para ele, isso serve de validação. Está um pouquinho mais convencido de que encontrar Stella foi um golpe de sorte. Ou do destino.

— Minha nossa! — exclama Stella.

— Não é assim com todo mundo, Stella.

— Sou sortuda, então — diz ela, pegando o dispositivo e levantando-o à sua frente. — Sabe o que isso tudo significa?

— Chegue mais perto, e eu explico o que puder.

Stella se levanta e dá a volta na mesa, sem desviar o olhar da tela do dispositivo. Ela se ajoelha ao lado de Hilal. Nas mãos de Stella, não aparecem estrelas nem o caduceu, mas a lista de coordenadas está ali, assim como a esfera incandescente. E mais uma coisa surge no dispositivo quando está nas mãos dela: glifos estranhos e brilhantes. Constituídos de linhas retas e pontinhos, não são muito diferentes do que está gravado na borda do dispositivo.

— Sabe o que são as coordenadas? — pergunta Stella, quase como se fosse um teste.

— Os que estão se movendo são os Jogadores. Quanto aos outros, não tenho certeza.

— Interessante. E o círculo alaranjado?

— O que acha que é? — pergunta Hilal, curioso para ver se ela teria a resposta para tal questionamento.

— Sr. al-Salt, acho que essa é sua primeira pergunta. Seu autocontrole é admirável.

— Obrigado, Stella. Mas, por favor, me chame de Hilal.

— Tudo bem, Hilal. Eu sei o que essa esfera é: é o que chamaram na TV de Chave do Céu.

Hilal franze o cenho.

— Mas como você tem certeza?

— Há alguns minutos mencionei um mapa. Cobre a Terra toda, e nele também tem esse círculo. Antes de a Chave da Terra ser encontrada, o círculo estava no Stonehenge. Agora está na porção leste dos Himalaias. Tenho certeza de que é a Chave do Céu.

— E você acha que o dispositivo também vai nos mostrar onde está a terceira chave, quando chegar a vez dela?

— É o que se espera, não é?

— É. É o que se espera.

— Stella, se você sabe que essa é a Chave do Céu, por que não vai buscá-la? Não quer encontrar os outros Jogadores?

— Não estou interessada no Céu ou nos Jogadores. Não por ora, pelo menos. Sabe, eu faço parte do que você chamaria de linhagem própria. Não é nenhuma das 12 originais, mas um pequeno exército que reuni. Já faz um tempo que venho recrutando soldados, educando-os, aprendendo com eles, desafiando-os, treinando-os. Treinando *com* eles.

— Para quê? O Endgame?

Stella coloca a mão no ombro de Hilal.

— Não. Para a guerra.

— Contra Ea?

Stella balança a cabeça. E então ele se dá conta.

— Os Criadores.

— Sim.

E neste momento a confiança de Hilal em Stella Vyctory vai às alturas. Ele acredita nela. Totalmente. Ela devolve o dispositivo para o axumita, volta para a cadeira e deixa a poeira baixar. Bebe um pouco de chá. Por fim, Hilal bebe de sua caneca. É delicioso. Levemente acre, doce e floral.

— E por que você lutaria contra eles? — pergunta Hilal.

— Não querendo fugir da sua pergunta, mas vou responder com outra: por que o Endgame está acontecendo?

Um dor atravessa o pescoço de Hilal.

— Se você me perguntasse antes de tudo isso começar, eu responderia que é só porque os Criadores querem.

— Por causa da profecia, então. Porque Deus prometeu.

— É.

— E agora? O que acha?

— Agora acho que é porque querem. Os Criadores querem que lutemos uns contra os outros, querem ver nosso sofrimento, nossa morte. E, mesmo que seja só um palpite, acho que eles querem o que a gente tem.

Stella toca a ponta do nariz.

— Exatamente — diz ela.

— A Terra.

— É. Essa merda parece que saiu de um filme de ficção científica.

— Parece. Mas por quê? Se eles são uma raça extremamente poderosa que pode fazer viagens intergalácticas, por que a Terra? E por que se incomodar com o Endgame?

— Ainda não decifrei essa parte. Por ora, basta saber que eles estão vindo e que precisamos impedi-los.

Há uma longa pausa. Eles bebem mais chá. Stella larga a caneca e,

apontando para os ferimentos de Hilal, pergunta:

— Outro Jogador fez isso com você?

— Dois, trabalhando juntos.

— Sinto muito.

Hilal dá de ombros.

— Bem, eu sobrevivi. Faz parte do Jogo. Faz parte da... guerra.

“Porque é isso que esta realidade é”, pensa Hilal. “Não um jogo, mas uma guerra. Como não percebemos isso antes? Como ficamos tão cegos pela profecia? Não deveríamos ser os iluminados? Como?”

— É muita coisa para digerir, Stella.

— Eu sei. Para ser sincera, é muito para mim também.

— Posso perguntar outra coisa?

— Manda ver, axumita.

— Por que você quer matar Ea?

— Ah. Essa aí tem uma resposta bem comprida. Resumindo: é porque tenho ódio dele, ele é um monstro. Mas não quero vê-lo morto simplesmente por vingança. É bem mais que isso. Eu sei que, se a humanidade quiser ter um futuro significativo, Ea precisa ir embora, com ou sem invasão alienígena. Ele não pode mais brincar com este mundo.

— É uma boa razão. Não poupe o ódio. Pode ser um combustível potente no motor da justiça.

— Vou me lembrar disso. Enfim, Ea mentiu para mim. Por anos, pensei que ele fosse meu pai, mas descobri que me sequestrou depois de orquestrar a morte da minha mãe num terrível acidente de carro, e eu estava no banco de trás.

— Que coisa horrível.

— Ah, e tem mais. Minha mãe era astronauta nos anos oitenta e seu DNA foi alterado durante uma missão. E o novo DNA não era

humano.

— Você quer dizer...

— É. Parte do código genético dela se tornou *alienígena*, o código dos Criadores, o mesmo que corre nas veias de Ea.

Ela toma mais um gole de chá antes de prosseguir.

— E, como sou filha dela, também sou o recipiente sortudo de um pouco desse código.

— Então você é uma... — diz Hilal, de olhos arregalados.

— Um híbrido — completa Stella, assentindo. — Uma vira-lata intergaláctica.

— Ao menos isso explica por que você foi marcada com um caduceu no dispositivo da arca — comenta Hilal, dando de ombros.

— Sim, pelo menos isso nos uniu, o que é ótimo. Mas espere... não acabei. Ele passou vinte e dois anos da minha vida me atormentando, para que eu me tornasse submissa a ele. Você não acreditaria nas coisas que ele fez comigo. Felizmente, isso acabou. Há pouco tempo, comecei a estudar história antiga. Embora só tenha tomado conhecimento do Endgame quando ele começou, já lera milhões de coisas sobre as 12 linhagens, a corrupção do homem e sobre algo chamado Verdade Antiga.

— A Verdade Antiga?

— É. Você sabe, não é? Pela sua cara, é evidente que sabe.

Hilal assente. Conta sobre o dever axumita de não apenas manter um Jogador pronto para o Endgame, mas de defender a Verdade Antiga e de procurar e destruir Ea.

— Mas nunca o encontrei — lamenta Hilal.

— Ele é uma serpente bem escorregadia.

— Verdade.

— Só que agora você encontrou Ea. Ou me encontrou. E, mesmo

que eu não seja capaz de me aproximar nem meia milha dele, *você* pode.

Hilal se anima. De repente, sente-se em êxtase.

— Stella Vyctory, *você* vai me ajudar?

— Claro que vou. Mas preciso admitir que ir atrás de Ea é uma missão suicida, fadada ao fracasso. Ea usa o nome Wayland Vyctory. Sabia disso?

Hilal conhece o nome. Todo mundo conhece.

— O hoteleiro?

— Esse mesmo. O problema é que o desgraçado é imortal. Está por aí há mais de dez mil anos e vai continuar pelos próximos dez mil.

— Eu consigo matar Ea — diz Hilal, assentindo.

— Duvido.

— É sério. Eu consigo.

— Como?

Hilal fala da arca e das varas de Arão e Moisés.

— Eu só preciso me aproximar o suficiente para atacar.

— Isso eu posso fazer acontecer, Hilal — garante Stella, e toma um longo gole do chá. — Ainda acho que é uma missão suicida, mas, se suas armas funcionarem, vai valer a pena. Desculpe a franqueza.

— Sem problema. Eu concordo. Totalmente.

— Ótimo. Eu tenho uma espiã infiltrada que trabalha diretamente com Wayland. O nome dela é Rima Subotic. Há muito tempo ela está esperando e acho que a hora é essa. E então? O que acha? Vai me deixar ajudar?

— Vou, Stella Vyctory. Vou.

— Ótimo. Então vamos arranjar para *você* uma reunião com o inestimável Wayland Vyctory.

AN LIU

Depósito shang, 3 Chome-7-19 Shinkiba, Kōtō-Ku, porto de Tóquio, Japão



Pisca. Treme. Pisca.

Um leve tique acorda An, o eco de um sonho do qual não se lembra. Ele está em uma cama de campanha no canto sul de um quarto cavernoso. Ele se vira de lado, olha para o espaço aberto. A luz do sol luta para atravessar três claraboias engorduradas. Colunas de apoio, escrivaninhas, mesas cheias de computadores, monitores e teclados. Baús de metal cheios de armas, dinheiro e munição. Um contêiner de transporte carregado de explosivos, detonadores, comutadores e dispositivos eletrônicos, prontos para explodir, envenenar e acabar com tudo em um raio de três quarteirões desse bloco de terra construído pelo homem no porto de Tóquio. Outro contêiner de transporte abriga um mainframe IBM z Systems, protegido por um intrincado firewall quádruplo e redundante que o próprio An projetou. Uma Cannon 5D em um tripé. Um chuveiro sobre um ralo aberto. Uma pia. Uma privada. Um espelho de corpo inteiro. Um cabideiro com poucas peças de roupa.

Seu reino temporário. Um dos seis quartéis-generais shang que restaram no mundo. O Palácio da Destruição de onde ele dará o próximo passo.

An se levanta. A não ser pelo cordão ao redor do pescoço, está nu.

Caminha pelo chão de concreto, vai até a pia. Liga a água quente. O vapor sobe. Ele leva as mãos ao peito, acaricia o cabelo de Chiyoko Takeda. Inspira fundo. Ainda sente o cheiro da mu. Cada vez mais fraco, mas sente.

Não sabe por quanto tempo mais.

Pisca. Treme. Treme.

Os tiques parecem só detalhes. Chiyoko o protege. Mesmo depois do que An fez com o tio dela. Muito embora o shang tenha desrespeitado a linhagem da mu.

Mesmo depois disso.

Isso é quanto ela o ama.

Mesmo agora.

An afunda as mãos na água. Está usando o relógio analógico de Chiyoko. O ponteiro dos segundos produz um som ao se mexer.

Tique tique tique.

Os segundos passam.

O tempo não para.

Tique tique tique.

Ele pega um macacão preto no cabideiro móvel e o veste. Senta-se em frente ao terminal principal. Rói as unhas enquanto o computador ganha vida. Bate o pé no chão. A tela se ilumina. Um papel de parede com uma foto de Chiyoko preenche a tela, imagem que ele conseguiu de uma câmera de segurança de um aeroporto na China. Ele abre uma janela no terminal e digita uma série de comandos e uma senha: 2148050023574. Levanta a mão, movimenta-a. Um Kinect ligado ao computador interpreta os gestos. No computador, janelas abrem e fecham sem parar. Mapas, fotos, listas de nomes, coordenadas, lugares antigos, lugares sagrados. Ele abre uma pasta cheia de fotos, passa depressa por elas.

Vê uma foto do anuário de Sarah Alopay.

Uma foto nítida de Jago Tlaloc obtida de uma câmera de segurança.

Um instantâneo de Maccabee Adlai, talvez um ano mais novo, com uma sunga Speedo em uma praia da Europa.

Uma foto granulada de Baitsakhan extraída de um arquivo de segurança em Ulaanbaatar.

Uma foto nítida de Hilal ibn Isa al-Salt sorrindo. Encontrada em um site de caridade da Igreja Católica Etíope. Os olhos azuis, os dentes retos, a pele perfeita.

Aisling Kopp de biquíni em Coney Island. A pele branca feito a neve.

Shari Chopra de férias, em frente a uma igreja bem peculiar, de tijolos vermelhos e cheia de espirais, que parece ter escorrido das mãos de um gigante. Shari segura uma bebê no colo. Tem as bochechas rechonchudas, o cabelo curto e as mãos segurando com força a blusa colorida de Shari.

Ele não precisa de fotos dos mortos. Chiyoko, o minoico, a suméria, a koori, feridos e sem vida em fotografias que ele encontrou na internet.

Quatro, por enquanto.

An põe as fotos em uma apresentação de PowerPoint. Agora se concentra em seu discurso. Coloca-o no Google Tradutor para obter uma versão razoável em inglês.

Quando se sente pronto, vai até a câmera e começa a gravar. Na 4ª tentativa vai do começo ao fim sem grandes soluços.

Começa com "Povo, meu nome é An Liu." A voz é calma. O olhar, inexpressivo. Ele está curvado. No pescoço, um colar de cabelo, pele e orelhas enrugadas caindo sobre o peito.

— Quero falar sobre tudo o que está acontecendo. Sobre meteoros. Sobre o Abaddon. Sobre a bomba radioativa de Xi'an. Sobre vida e

morte. Sobre uma coisa que a maioria nunca ouviu falar. Uma coisa chamada Endgame. Vocês podem até não acreditar em nada do que vou dizer, mas é a verdade. O Endgame é real. É uma competição que começou por causa dessas coisas que estão acontecendo. Competição que era segredo há milhares de anos. Segredo guardado por doze linhagens de povos escolhidos. Ancestrais desses povos remontam ao começo do tempo. A um tempo antes do tempo. Aos próprios deuses. Minha linhagem se chama shang. O Endgame é real e o Endgame é aqui. Lutamos uns com os outros para ganhar, e o ganhador continua vivo. O povo da linhagem dessa pessoa também continuará vivo. O resto morre.

Ele limpa a garganta. Vai cortar na edição.

— O Endgame vai fazer um mundo novo, mas vai ser horroroso. O Endgame vai matar a maioria de vocês. Crianças. Mães. Filhos. Pais. Filhas. Bebês. Se ninguém ganhar, o Endgame mata toda a humanidade e quase toda forma de vida. Mas, povo, Endgame é uma competição que pode ser parada. E eu sei como.

Mentira. An não tem interesse em pará-la e, se soubesse como, não contaria a ninguém.

— O Abaddon está chegando. Isso eu e os outros Jogadores chamamos de Evento. As linhagens sabem do Evento há muitos milhares de anos. Até poucas semanas, a gente não sabia o que ia ser nem quando ia chegar, só sabia que seria horrível. O Abaddon vai ser horrível, povo. Mais horrível do que posso descrever ou vocês podem imaginar... Mas *vocês* podem parar... *Vocês* podem *me* ajudar a parar. O jeito de parar é simples. Eu e os Jogadores somos pessoas.

Quando o vídeo estiver pronto, os rostos entrarão logo depois da fala de An Liu.

— Os nomes são Sarah Alopay. Jago Tlaloc. Maccabee Adlai. Um garoto chamado Baitsakhan. Hilal ibn Isa al-Salt. Aisling Kopp. Shari Chopra. Outros quatro morreram. Matei um.

Ele limpa a garganta outra vez.

— São só pessoas. Não são onipotentes, não são sobrenaturais. Mas muito, muito perigosas. Todos nós fomos treinados para matar, para fugir, para mexer em computadores, para se disfarçar. Somos excelentes pilotos, lutadores, motoristas. Juntos somos as pessoas mais perigosas do mundo. Não estou exagerando. Pergunte às Forças Especiais do Reino Unido sobre mim. Eles vão confirmar o que acabei de dizer.

An une as palmas das mãos à frente do corpo, como se estivesse rezando.

— Prestem atenção no que vou pedir a vocês. Quero que me ajudem a matar todos esses Jogadores. Quando tiver provas de que todos morreram, eu me mato. Senão, vocês podem me matar. Não vou me esconder. Se todos os Jogadores morrerem antes do Abaddon, se todas as nossas linhagens acabarem, o Jogo entrará em curto-circuito. Os deuses que colocaram o Abaddon no céu vão tirá-lo de lá. A aparição dele no sistema solar é um mistério. Um grande mistério. O desaparecimento vai ser igualmente misterioso, mas vamos saber por que ele sumiu, talvez até como.

Ele se inclina para a frente, aproximando-se da câmera.

— O mundo não vai acabar porque *vocês* não permitiram. Porque *vocês* trabalharam juntos e salvaram vida. Vida na Terra. Não morte. Vida.

O shang estende a mão.

— Por favor. Fiquem do meu lado. Matem os Jogadores. Salvem o mundo. Matem os Jogadores. Salvem o mundo.

Ele faz uma pausa, ainda com a mão estendida.

Então, *PISCAtremetremetremePISCAPISCAPiscapisca.*

TREMETREMEtremePISCA.

PiscaTREME.

Treme.

PISCAPISCAPISCAPISCAPISCAPISCA.

Uma pequena torrente de tiques. Nada do que se queixar. Ele desliga a câmera. Vai editar o vídeo, fazer o upload dele através de uma conta anônima no YouTube e enviá-lo por e-mail para todos os meios de comunicação e agências do governo, além de milhares de jornalistas independentes e formadores de opinião na internet pelo mundo todo. Vai hackear o contador de visualizações do YouTube para que já comece na casa dos milhões. Na seção de comentários, vai colocar as últimas localizações conhecidas de cada Jogador, tarefa em que seus bots, agregadores e filtros ainda trabalham. Assim que tiver os dados, o vídeo será disponibilizado, e todas as pessoas no mundo assistirão ao menos uma vez. Não importa se todos vão acreditar ou não. An só precisa que *algumas* pessoas acreditem. Só precisa que as forças especiais, as polícias secretas e as organizações clandestinas dos governos vejam os rostos dos Jogadores, descubram suas localizações e pensem que podem impedir o Abaddon. Ele só precisa de uma ajudinha.

Da ajudinha de gente inconsciente e idiota que ainda assim vai morrer.

Cada homem, mulher, criança.

Todos.

Enquanto passa o vídeo da câmera para o computador, An percebe que o ponteiro dos segundos do relógio analógico de Chiyoko parou. Ele dá uma batidinha no mostrador. Aperta um botão logo ao lado

da marca das 10 horas. Dá outra batidinha no mostrador. O ponteiro se mexe.

Tique tique tique.

Ele desata a fivela para dar corda no mecanismo. E, ao fazer isso, algo chama sua atenção: ele não tem certeza, mas parece que um pequeno sinal digital de radar pisca no mostrador límpido.

“Que prêmio você deixou para mim, Chiyoko?”

Ele pega uma câmera digital profissional. Tira uma foto. Passa o arquivo para o computador. Abre o Photoshop.

Lá está.

Uma grade fraca e imperfeita de quadradinhos minúsculos mas uniformes, estendida ao longo do cristal.

Talvez o filtro polarizador da câmera tenha revelado a grade. Ele desatarraxa o filtro, tira outra foto.

Nenhum sinal da grade.

An passa as 2,3 horas seguintes programando no Photoshop um macro capaz de gerar milhares de padrões de polarização por segundo e aplica todos à foto do relógio para ver se dá algum resultado.

E dá. Após 17 minutos e 31 segundos rodando o macro, o padrão número 3.114.867 acerta na mosca.

Ele imprime o padrão em uma folha de acetato e a estende sobre a lente da câmera. Então a coloca no tripé, aponta-a para o relógio na mesa e liga a câmera ao computador.

Um sinal.

Bipe-bipe.

Três segundos.

Bipe-bipe.

Por enquanto, estacionário.

Na parte de baixo, há uma escala em letras minúsculas: D cm = 300 m.

Na de cima, coordenadas: -15,51995; -70,14783.

An digita os números no Google Maps. O lugar localizado está às escuras, mas é a sudoeste de Juliaca, Peru.

Jago Tlaloc?

Ele aperta o botão à altura das 10 horas.

O pequeno mostrador fica em branco. Em seguida, outro sinal.

Bipe-bipe.

Três segundos.

Bipe-bipe.

Está se movendo, e depressa.

An digita as coordenadas no computador. Outro Jogador, que, ao que parece, vai de avião do sudoeste da Europa para a América do Sul. Alguém indo atrás de Jago Tlaloc? Quem? Será que um deles pegou a Chave da Terra? Será que um deles está com a Chave do Céu? Será que o Jogo está em um estágio tão avançado que é tarde demais para o plano de An funcionar?

Não. Se um Jogador tivesse conseguido a Chave do Céu, o Kepler teria anunciado.

Ele aperta o botão de novo. Chiyoko só rastreou dois.

Dois dos sete restantes.

Que presente. Que presente precioso.

— Até na morte, meu amor.

An faz carinho em Chiyoko, envolta no pescoço. O vídeo ficará pronto em breve. Ele vai expor esses Jogadores ao mundo, divulgar suas localizações.

— Até na morte.



GREG JORDAN

Gulfstream G650, 37.800 pés acima do estreito de Bering

Greg esfrega os olhos. Observa a cabine. Vê todos os outros — McCloskey, o paizinho e Aisling — apagados.

“Bom pra eles. Vamos precisar descansar o máximo antes de botar essa coisa pra funcionar.”

Suspira, exausto. Já faz uns bons dias. A notícia do Abaddon, a aliança com Aisling, a escolha de An Liu como o primeiro a ser caçado, a decisão de redirecionar Kilo Foxtrot Echo — que ele ainda precisa pôr em prática — e, o mais importante, a notícia de que bilhões morrerão muito em breve tornam esses dias os mais longos de sua vida. E ele já passou por muita coisa.

Mas os últimos dias. São os mais longos. *Putá que pariu.*

Greg se levanta.

“Se agora não é uma boa hora para soltar um palavrão, então não sei mais quando vai ser”, pensa. “Sabendo tudo o que sei, eu poderia me trancar em um quarto escuro e xingar por uma semana inteira, e ainda assim isso seria perfeitamente razoável.”

Mas ele pensa que prefere viver a xingar no vácuo. Mesmo que a merda do mundo todo se foda de vez.

E Greg sabe que, para viver, precisa ajudar Aisling, e não Stella.

Muito menos o DOAT. Stella e sua equipe que sigam em frente com a missão de impedir a volta dos alienígenas, e que Deus e o Diabo os abençoe, mas Greg precisa estabelecer prioridades. Precisa viver. Precisa ajudar Aisling. Se Aisling descobrir um jeito rápido de acabar com o Jogo, ótimo, mas, se isso não acontecer, ela precisa vencer. O

plano é esse, e Greg está comprometido com ele. Até o fim. Isso significa que Greg precisa levar sua equipe até o Japão e ajudar Aisling a descobrir o melhor jeito de matar An Liu.

Greg abre a porta do *cockpit* e se espreme no assento do copiloto. Até Marrs apagou, deixando o avião seguir a rota no piloto automático.

Greg pega o comunicador e liga o rádio criptografado. Acerta o canal e dá uma série de cliques em código para os quais o Kilo Foxtrot Echo está sempre em alerta.

“Que Deus e o Diabo abençoem o KFE.”

Depois de mais ou menos um minuto a linha abre. A mulher no outro lado não diz nada, conforme o protocolo.

— Aqui é o Líder Dourado — anuncia Greg. — Autorização para falar à vontade garantida. O código é “molho picante cinquenta e nove jotas com coelhinhos”. Repetindo: “molho picante cinquenta e nove jotas com coelhinhos.” Câmbio.

— Oi, Líder Dourado — diz a mulher.

— Oi, Wi-Fi. Tá onde?

— Ainda em Amesbury.

— Colocaram o DOAT na linha para lidar com o Stonehenge?

— Entendido. Na linha e pronto. Deve ser daqui a uns dias. Só esperando o ok de Stella.

— Falou com ela esses dias?

— Nada. Silêncio total desde o anúncio do Abaddon. A coisa já foi pra PQP mesmo, né?

— Foi pra PQP e já montou casa lá e tudo, Wi-Fi. Escuta com atenção. Tenho uma missão nova, e é pra ontem.

— Manda.

— Você precisa parar e a realocar a equipe para o esconderijo de

Tóquio. Pra ontem. A gente pousa em menos de cinco horas. Chega lá em quanto tempo?

Wi-Fi faz uma pausa.

— Catorze horas, no máximo dezesseis.

— Excelente. É uma missão para matar, coisa fina. Prepare o estômago e já fique sabendo que vai ter banho de sangue.

— Mal posso esperar — responde Wi-Fi, e Greg sabe que ela está falando a verdade.

Wi-Fi adora uma boa missão com mortes.

— Em breve Marrs vai mandar tudo o que a gente tem sobre o alvo. Vocês podem checar durante o caminho. Repito, Wi-Fi, é pra ver esse com carinho. Apronte os garotos.

Wi-Fi dá uma risadinha. Os garotos estão sempre prontos, Greg sabe. Tudo o que ela diz antes de desligar é:

— A gente se vê no Japão, Líder Dourado. Wi-Fi desligando.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Caesars Palace, Suíte 2.405, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos



Faz 37 horas que Hilal deixou Stella no depósito que ela transformou em quartel-general. Ela lhe pediu que ficasse a postos para receber uma mensagem hoje — a mensagem que o ajudaria a ter acesso a Wayland Vycory.

Ele acorda cedo. Reza para o tio Moisés, para os pais Cristo e Maomé, para o avô Buda. Medita sobre a centelha divina que reside em cada ser humano como um órgão esquecido. Pede orientação e força.

Não reza por sua salvação ou redenção. Seja lá o que aconteça, ele já está salvo, já está redimido.

O paraíso é aqui, e não lá em cima, depois de onde vivem os Criadores.

Hilal abre um compartimento escondido na mala. Ali está a Couraça de Arão. Os 12 blocos de madeira, as 12 pedras coloridas: Odem, Pit'dah, Bareket, Nofekh, Sapir, Yahalom, Leshem, Shevo, Ahlamah, Tarshish, Shoham, Yashfeh. A mesma armadura antiga que protegeu o mestre Eben da devastação mortal causada pela arca no Kodesh Hakodashim.

Hilal a veste e a amarra com força para que as placas antigas pressionem sua pele.

O axumita espera que a armadura também o proteja. Ele pendura suas machetes em uma faixa na cintura. Em seguida, veste uma calça de algodão larga e as esconde do mundo. Calça sandálias de couro gastas e usa uma camisa branca e folgada que oculta a Couraça de Arão. Põe o colar que usou no Chamado. Mesmo depois de tudo o que aconteceu, Hilal ainda acredita na sorte.

Vai precisar dela hoje.

Hilal coloca o dispositivo na cama, além de seu smartphone e cinco maços de \$10.000 em notas de \$100 estalando de novas. Tudo isso irá para sua bolsa de couro preto.

Por fim, o axumita pega as bengalas: a Vara de Arão, a Vara de Moisés. Ativa as duas ao acariciar as nucas das cabeças de serpente na ponta. De imediato, a madeira marrom se transforma em pele escamada, e as duas coisas se contorcem e se enrolam nos antebraços de Hilal. Ele olha para os olhos das serpentes, negros e salpicados de dourado.

As serpentes inflam o pescoço. Mostram as presas. Tentam abocanhar uma à outra. Hilal as acalma. Assopra-as de leve. Beija cada uma no topo da cabeça. Fala com elas.

— Hoje é o dia em que vocês vão cumprir seu propósito — diz ele.

— Hoje é o dia em que vão devorar o ser que as traiu há tantas eras. Hoje é o dia em que vão devolver aos seres humanos o que Ea tirou deles.

A serpente de Arão, a mais escura, sobe na direção dos ombros de Hilal e os envolve.

— Hoje é o dia em que vocês vão devolver a inocência ao homem.

AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

*Sheraton Grande Tokyo Bay Hotel, Suítes adjacentes 1.009 e 1.011, 1-9 Maihama
Urayasu, Chiba, Japão*



Aisling e sua recém-formada companhia de agentes secretos da CIA chegaram ao Japão há dois dias e fizeram *check-in* em uma grande suíte em estilo japonês com vista para a baía de Tóquio. O esconderijo de An fica a oeste, não muito longe dali.

Marrs está em um computador, chupando um pirulito japonês bizarro em formato de serra elétrica. Jordan está com ele. Os dois conversam baixo. McCloskey se esparramou nas almofadas, debruçada sobre um grande mapa das ilhas ao norte do porto de Tóquio, uma travessa de sushi comida pela metade e uma tigela de picles japonês fazendo peso em um dos cantos do mapa. Aisling está em frente à janela, que vai do piso ao teto. O paizinho está ao lado. As rajadas de vento que chegam da baía de Sagami e se afunilam no canal de Uraga golpeiam o vidro e produzem um uivo. A baía é uma vastidão escura navegada por embarcações de todos os tamanhos e rodeada de ilhas lotadas de prédios, campos de golfe, hotéis, marinas e estaleiros. Ao longe, na direção sudoeste, avista-se uma

estrutura branca da era espacial que mais parece o quartel-general do supervilão de um filme do James Bond. A oeste se vê a linha do horizonte de Tóquio, ilimitada e cintilante, a maior cidade que Aisling já viu.

— Que lugar! — comenta ela com o paizinho no idioma celta.

— Pois é. Já tinha vindo aqui duas vezes. Nas duas, fiquei chocado. Aisling e o paizinho ainda não tiveram a oportunidade de discutir se deveriam ou não ter aceitado a ajuda que Jordan e sua equipe ofereceram, principalmente porque não foram deixados a sós nem por um segundo. Então, aproveitam a chance — neste quarto imenso, com o vento uivando lá fora — e conversam baixinho e com discrição.

— O que acha que estão escondendo? — pergunta Aisling na língua gutural, mas ao mesmo tempo musical.

— Que, antes de decidirem que precisavam se unir a alguém, eles queriam matar você e todos os outros Jogadores — responde o paizinho, secamente.

Aisling concorda.

— É, pensei a mesma coisa.

— Mas acho que agora eles querem mesmo ajudar. Acredito quando dizem que estão assustados.

— Também acredito.

Eles observam os movimentos das embarcações.

— Aisling... — diz o paizinho devagar.

E nem precisa continuar: Aisling sabe o que ele vai perguntar.

— Eu já disse o motivo. Não estava mentindo em Port Jervis.

— Eu sei que não, mas não consigo aceitar.

— Mas precisa, paizinho. Eu sou a Jogadora, e a escolha é minha. Você sabe que, quando o Jogo começa, não dá mais para me

substituir. Então, você está preso a mim, e é assim que vou Jogar. Se der, vou parar o Jogo. Se não, vou vencer.

O paizinho não diz uma palavra.

— Sinto muito por colocar você nessa posição, paizinho, e vou direto ao ponto — diz ela, e respira fundo antes de continuar: — A gente precisa fazer isso para honrar ao meu pai. Para honrar ao seu filho. Para garantir que a morte dele não tenha sido em vão.

Ela dá um tempo para que as palavras façam efeito.

— Sei que você recebeu ordens de matá-lo, e eu o louvo por ter seguido essas ordens até o fim. Não porque concorde, mas porque era assim que tinha que ser. Nossa linhagem exige ordem. É assim que funcionamos. Mas agora que tudo começou e é real, e não mais uma coisa que vínhamos imaginando durante todos esses anos, agora que o *planeta* está em jogo, a gente precisa fazer isso. Se quiser que Declan tenha morrido pelo motivo *certo*, então sem dúvida é isso que devemos fazer.

Enquanto fala, Aisling observa o avô. Ele cerra as mandíbulas. Olha para cima. Aisling põe a mão no braço dele.

— Eu amo e perdoo você, paizinho. Agora você também precisa se perdoar. E acho que me ajudar é o melhor jeito de fazer isso.

Ele continua olhando para fora. Pega a mão de Aisling. Aperta-a. Forte.

— Está comigo nessa? — pergunta Aisling, num sussurro.

— E tenho escolha?

Os dois sabem a resposta. Ela não precisa dizer.

— Eu sempre vou estar com você, minha Jogadora — completa ele.

— Que bom.

Aisling desce a mão pelo braço do paizinho e eles se levantam.

Observam Tóquio lado a lado, ombro a ombro. A água é

hipnotizante. Aisling meio que espera que o Godzilla surja dali e comece a rugir para os helicópteros. Mas não é a hora do Armageddon. Ainda não.

— Boa-nova — anuncia Jordan, interrompendo o momento entre os dois. — KFE está on-line, com os olhos em An Liu e pronto para atacar.

Aisling aperta a mão do avô uma última vez, e se vira na direção de Jordan.

— Excelente. Vamos ver o que eles veem.

Jordan explicou para Aisling o que exatamente era o KFE e quem era quem na equipe, que consiste de seis homens e uma mulher. Quatro ex-SEALs, um ex-Comando Delta e dois assassinos da CIA. Seus codinomes são Duck, Wi-Fi, Zealot, Charnel, Clov, Hamm e Skyline.

Aisling e o paizinho se juntam a Jordan e Marrs, enquanto McCloskey continua analisando os mapas.

Marrs opera um manche que controla as câmeras instaladas pela equipe. Ele o inclina na diagonal inferior esquerda. Aperta um botão vermelho. No laptop, uma imagem se amplia.

— Eis An Liu, em toda a sua glória — diz Marrs, com o pirulito ainda na boca.

An dorme em uma cama de campanha junto à parede. Está coberto por um lençol, mas as costas esqueléticas estão expostas.

— É ele? — pergunta o paizinho. — Pelo jeito, parece que está num campo de concentração.

An vira de lado, e eles veem seu rosto. As lágrimas tatuadas.

— É ele — responde Aisling.

— Segundo Wi-Fi, ele anda ocupado — declara Marrs. — Hackeou o Google, o Twitter, o Facebook, o Anonymous, o Dropbox, o Instagram, a Agência de Segurança Nacional, a Agência de

Inteligência de Defesa, a CIA, a Agência Nacional de Inteligência Geoespacial, a NASA, o Serviço de Segurança Federal da Rússia, o Serviço de Inteligência Secreta britânico, a Força de Defesa de Israel, o Ministério de Segurança de Estado da China e sabe lá Deus mais o quê.

— E ela já invadiu o sistema dele, então? — pergunta Aisling.

— Não, isso foi o que conseguimos rastrear. Para entrar no sistema mesmo, vamos ter que entrar no esconderijo dele.

— Então vamos esperar que ele saia — diz Jordan.

— Na minha opinião, ele só sai daí se for para nunca mais voltar — sugere Aisling. — A gente precisa fazer com que ele saia de lá.

— Concordo — diz McCloskey do chão.

— A boa e velha McCloskey, sempre pronta para agir — brinca Jordan.

McCloskey se levanta e estica o corpo.

— *Pou!* Um tiro e pronto.

— Eu daria esse tiro com um sorriso no rosto — comenta Aisling.

— Talvez seja melhor conseguir acesso aos computadores dele primeiro — intervém Marrs. — Wi-Fi acha que ele tem informações importantes.

— A gente pode falar com ela? — pergunta o paizinho.

Jordan faz que não.

— Não. O protocolo do KFE é manter a boca fechada enquanto estiver em missão. Mas posso pedir que ela vá até uma distância em que seja possível se comunicar.

Aisling pensa na hipótese e diz:

— Tem certeza de que eles conseguem entrar lá sem Liu perceber?

— O KFE pode invadir o cu de um gatinho sem ele perceber — responde McCloskey.

— Obrigada pela imagem, McCloskey — comenta Aisling.

— A gente pode sedar Liu e checar as informações para saber se são importantes ou perigosas — sugere o paizinho, ignorando a piada. — Se forem, ele morre. Se não, a gente deixa o garoto acordar e seguir em frente.

McCloskey balança a cabeça, decidida.

— Já tivemos uma porrada de experiências com soro. Não importa como foram projetados, o alvo sempre descobre que fizeram alguma coisa com ele. Vocês se lembram daquele garoto no Bahrain?

Jordan revira os olhos.

— Farouq al-Nani?

— O bom e velho Farouq Tortinho — lembra Marrs. — Depois de a gente usar o coquetel, ele foi incapaz de andar em linha reta por seis meses.

Aisling estala a língua.

— Concordo que sedar seja arriscado demais. Além disso, eu quero ver o KFE em ação. Quer dizer, eles vão ser meu superesquadrão da morte de agentes secretos, não é, Jordan?

— Com certeza.

— Eles conseguem entrar hoje à noite? — pergunta Aisling.

— Eles conseguem entrar em dois minutos, se você quiser — responde Jordan com confiança.

Aisling balança a cabeça.

— Acho que todo mundo precisa estar lá para dar suporte. Vou ficar em posição de tiro no heliporto a oeste para dar cobertura, e vocês podem se dividir para bloquear as ruas de saída da ilha ao norte e ao sul, caso o bicho pegue. Mas, fora isso, vamos deixar o KFE montar o touro para ver do que esses seus super-heróis, quer dizer, *nossos* super-heróis, são capazes.

Meu sangue tomarei e ossos construirei
Farei o homem, o homem que
Criarei o homem que habitará a terra,
Que o serviço dos deuses se estabeleça, que em seu nome se ergam
templos.

Mas alterarei os caminhos dos deuses, e mudarei seus percursos;
Que juntos sofram a opressão e que ao mal eles...

E Ea respondeu e tomou a palavra:

... os ... dos deuses mudei

... e um ...

... será destruído, e os homens eu...

... e os deuses...

... e *eles*...

HILAL IBN ISA AL-SALT

Hotel e Cassino Vyctory, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos



A mensagem de Stella chega na hora marcada. Um jovem funcionário do hotel a entrega e desaparece no corredor. Hilal abre o envelope. A única folha diz: "Diga ao atendente com flor amarela: 'Nosso amigo em comum é Rima Subotic.'"

Enigmática, mas direta. Hilal gosta. Pega suas bengalas, queima a mensagem e sai do Caesars. Irá andando até o Vyctory.

As ruas não parecem tão vazias quanto estiveram na primeira noite. Enquanto caminha pela Strip, Hilal encontra barracas improvisadas que os camelôs, os loucos e os empresários montaram nas calçadas. Os leiteiros dizem "você está preparado?", "Como conseguir água!", "Seu CACHORRO e sua ARMA serão seus melhores amigos", e um mostra apenas "Como matar".

Um homem para Hilal e literalmente tenta lhe vender a salvação: — Um investimento no Senhor Jesus Cristo, no Dia do Julgamento, quando o céu ficar negro, o sangue correr pelos rios, e o que vier depois!

Hilal admira a coragem do homem, mas responde que não está interessado e o deixa para trás. Após 15 minutos, chega ao destino. Ainda na rua, para. Com uma fonte barulhenta logo na entrada, o hotel Vyctory ^{xi} é um prédio de 75 andares com vidro espelhado, um

edifício que reflete o horizonte, as montanhas, as nuvens e o sol. No canto mais ao sul do hotel, em fonte caligráfica, cobrindo quase completamente os primeiros andares, uma única palavra: *Vyctory*. Hilal passa por um cordão de isolamento de veículos blindados que pertencem a uma força de segurança particular e chega ao saguão todo decorado, ao tapete vermelho e felpudo, à iluminação quente, aos candelabros de vidro de todas as cores e formatos. O lugar parece mais cheio do que o Caesars, mas não chega a estar tumultuado.

Hilal tira o dispositivo da bolsa e o ergue acima da cabeça. E ali, quase diretamente acima dele, está o caduceu, indicando a posição de Wayland Vyctory.

Hilal esquadrinha os atendentes. Nenhum deles usa uma flor amarela. Na verdade, faltam flores no saguão. Se essa tal Rima Subotic é sua chave para ter acesso a Ea, então ele simplesmente vai pedir ajuda a outro atendente. Vai até a recepção e escolhe uma asiática de 40 e tantos anos e cabelo longo e preso em um coque no topo da cabeça. Tem lábios vermelhos e olhos escuros. O nome no crachá diz CINDY.

— Olá, Cindy — diz Hilal.

A mulher estava absorta com alguma coisa sob o tampo do balcão, talvez um computador, ou seu telefone, e não notou a presença dele.

— Oi... aaah! — grita ela, levando as pontas dos dedos à boca, e respira fundo.

— Peço desculpas pela minha aparência.

— Não, é que... quer dizer, eu não estava esperando...

Hilal gesticula.

— Não se preocupe.

— Veio fazer o *check-in*?

— Não. Mas tem uma pessoa aqui que desejo ver.

Cindy digita algo no teclado.

— Muito bem. Número do quarto.

— Não sei. O nome dela é Rima Subotic. Uma amiga.

Cindy olha para os lados antes de sussurrar:

— Quer ver a srta. Subotic?

— Quero — responde Hilal, sem rodeios.

Parece que não é comum aparecer alguém procurando por Rima Subotic, ou, imagina Hilal, por Wayland Vycory.

Cindy se endireita.

— Lamento, mas isso não será possível.

— É, sim, Cindy. Quando ela souber que estou aqui, com certeza vai ser possível.

Ela balança a cabeça. Digita mais alguma coisa no teclado. Hilal percebe movimentação ao redor.

Seguranças.

— De qualquer forma, a srta. Subotic não se encontra no momento.

Cindy mente terrivelmente mal.

— Eu sei que não é verdade, Cindy — retruca Hilal, com um tom de voz baixo, grave e ameaçador. — Garanto que ela vai querer me ver, e presumo que o chefe dela, *seu* chefe, não vai ficar nada feliz quando descobrir que você tentou me expulsar.

Cindy levanta o olhar. Está nitidamente assustada.

Os seguranças se aproximam.

— Meu nome é Hilal ibn Isa al-Salt, o axumita. Um amigo em comum disse que eu poderia vir aqui conversar com a srta. Subotic. Diga isso a ela. Entendeu?

Ela assente com a cabeça, lentamente. Ergue uma das mãos.

Os seguranças param onde estão.

Cindy se afasta e faz uma ligação, e Hilal não ouve o que ela diz. Ela desliga.

— Espere aqui, sr. al-Salt.

— Obrigado, Cindy.

Três minutos depois, surgem dois guardas enormes. Sem dizer uma palavra, eles conduzem Hilal até a área dos elevadores, após a recepção. Os dois o escoltam até um elevador particular ao fim do corredor, o qual abrem usando uma chave de bronze antiga. No painel de prata dentro do elevador há dois botões: SOBE e DESCE. O maior dos guardas, um homem que Hilal estima ter 202 centímetros de altura e pesar 127 quilos, aperta o SOBE. Com um gesto, o outro pede que Hilal erga os braços, para revistá-lo.

Hilal obedece.

O elevador começa a subir depressa.

O guarda confere a bolsa de Hilal, ignora os montes de dinheiro e pega o dispositivo que o axumita encontrou na arca.

— Algum de vocês fala?

Um dos guardas balança a cabeça e abre a boca.

Sua língua foi cortada.

Hilal assente com a cabeça.

— Vocês são os netineus do sr. Vyctory, certo?

Sem demonstrar um pingo de surpresa, o guarda faz que sim com a cabeça. Balança o dispositivo.

— Vim aqui apresentar este prêmio ao sr. Vyctory. É inofensivo. Pode ficar com ele, se quiser, mas precisa entregá-lo a ele.

Indiferente, o guarda põe o dispositivo no bolso.

O elevador para de forma abrupta. As portas se abrem. Hilal é conduzido a um salão branco e bem iluminado; na parede oposta,

uma mesa simples com um vaso repleto de lírios amarelos em cima. Na parede atrás das flores há uma fotografia do espaço sideral. Hilal a reconhece: foi tirada pelo Telescópio Espacial Hubble. O guarda revista Hilal, começando pelos pés. Pega as machetes e as entrega ao outro guarda e então continua a revista. Para quando sente algo sob a camisa do axumita. Seus olhos se arregalam, cheios de medo. Ele segura o colarinho da camisa de Hilal e a rasga, revelando a Couraça de Arão.

— Não é... — começa Hilal.

— O que você pensa... — corta uma voz andrógina — ... é bastante benigno, Kaneem. Lembrança de uma época passada.

A passos lentos, uma mulher surge por uma entrada à esquerda. Sua pele é implacavelmente branca, como se nunca tivesse visto a luz do dia, e a palidez é acentuada pelo cabelo preto, sedoso e liso. Seus olhos são maiores do que o normal, como se tivessem passado incontáveis horas no escuro e se adaptado, crescido para absorver mais luz. Ela é esbelta, graciosa, pode ter tanto 25 quanto 50 anos. Está usando um tailleur justo verde-claro, com um cinto vermelho e fino na cintura. Sapatos prateados sem saltos. Nenhuma joia. Se Hilal fosse um desavisado, pensaria que a mulher é parte alienígena.

Ele a cumprimenta inclinando a cabeça.

— Srta. Rima Subotic, presumo.

— Sim, axumita. Por favor, diga o que quer.

Hilal compreende que, sendo uma espiã infiltrada de Stella, Rima precisa manter as aparências. Por isso, faz o jogo dela.

— Srta. Subotic, humildemente me apresento a você. Um Jogador do Endgame, membro da linhagem axumita. Trago um presente ao Senhor Profeta e Pai, ao Descendente-Chefe da Antiga Ordem, ao

Helíaco. Um presente bastante inesperado.

Subotic não demonstra emoção alguma. Põe as mãos na cintura.

— Por que eu deveria acreditar em você, axumita?

Hilal mantém a cabeça baixa, encarando o chão na direção dos sapatos prateados.

— Acreditar ou não é uma escolha sua, irmã. Mas venho porque sei que nosso Senhor Profeta, aquele que se chama Ea, gostaria de participar do Grande Mistério.

— E como você o convenceria a fazer isso?

— Por favor, netineu, mostre à srta. Subotic o que eu trouxe.

A mulher estende a mão, e Kaneem lhe entrega o dispositivo. Ela pega e gira o objeto, correndo os dedos sobre ele. Com ela, não funciona.

— O que é isso?

— Isso vem dos primos há muito tempo perdidos do seu Mestre. Minha linhagem abriu a Arca da Aliança com os Criadores e encontrou isto lá dentro.

A mulher arregala os olhos, mas permanece quieta.

“Ela é boa. Bastante convincente”, pensa Hilal. Ele continua:

— Vai permitir que Ea se comunique com seus irmãos e que acabe com o Jogo assim que desejar. Aqui. Vou mostrar como funciona.

Hilal estende a mão. A mulher entrega o dispositivo, que brilha e ganha vida na hora, mostrando a imensidão de estrelas e do espaço sideral. Hilal o vira na direção de uma das portas, e o caduceu surge na tela.

— Este aqui é Ea — comenta Hilal.

Ele o aponta para a direção 236° 34' 56". A esfera alaranjada preenche a tela.

— E esta aqui é a Chave do Céu.

A mulher sorri com malícia para Hilal e pega o dispositivo, que volta a escurecer.

— Você usou isto aqui para encontrar o mestre Vyctory?

— Usei.

Hilal não faz menção a Stella ou aos outros caduceus que marcam sua posição. Subotic também não.

— Tudo bem, axumita. Você merece uma audiência, mas ela será monitorada atentamente.

— Claro.

Subotic acena de leve com a cabeça.

— Pode ficar com a armadura medieval — afirma ela, apontando para a Couraça de Arão com o indicador perturbadoramente grande.

— Mas vai ter que deixar as bengalas.

“Talvez ela esteja sendo convincente demais. Será que ela não sabe que, para cumprir minha missão, preciso continuar com elas?”

— Srta. Subotic, olhe para mim. Quase fui morto por um par de Jogadores há não muito tempo. Preciso das bengalas.

Rima Subotic balança a cabeça.

— Lamento, mas elas podem ser usadas como armas. E, como nós dois sabemos, sua linhagem se sobressai em uma forma de arte marcial que usa bastões. Estou certa?

— Está, mas prefiro minhas machetes, que este homem aqui já pegou. Por favor, fique à vontade para inspecionar as bengalas — diz Hilal, confiante. — São inofensivas.

Rima Subotic faz um breve aceno de cabeça para o netineu sem nome, que pega as bengalas e some por quase quatro minutos. Hilal se encosta sem jeito na entrada do elevador, mudando o peso do corpo de um pé para outro.

O netineu reaparece. Entrega as bengalas a Rima Subotic.

O homem assente com a cabeça.

Ela olha para as bengalas.

— São seguras, axumita.

— Eu sei.

Ela passa os dedos pelos entalhes, pelos olhos vazios.

— Hum... Cabeças de serpente.

Hilal sorri.

— Não foi a serpente que tentou o homem? — pergunta Hilal.

Subotic entrega as bengalas.

— É, tentou, sim, irmão al-Salt.

Subotic aperta uma série de pontos não assinalados na parede, e um painel oculto brilha em vermelho, verde, roxo, azul e branco, na sequência. A porta de correr desliza, mostrando mais um salão branco do outro lado.

— Agora, axumita, por favor, venha comigo. O mestre Vyctory aguarda.





xii

AISLING KOPP, AN LIU, KILO FOXTROT ECHO

Depósito shang, 3 Chome-7-19 Shinkiba, Kōtō-Ku, porto de Tóquio, Japão



São 4:17 a.m.

Aisling está de bruços no telhado de um prédio de dois andares um quarteirão a oeste do depósito de An. Ela segura seu querido rifle de ferrolho, o Brügger & Thomet APR308, com silenciador preso à boca da arma. Veste um macacão preto para protegê-la da brisa fria do mar. Já desobstruiu as linhas de pontaria nas ruas a sul, leste e norte. À direita tem um paredão que ela pode pular para se proteger. Atrás, a 75 pés de distância, encontra-se à beira do edifício, voltado para a água.

Acima do olho esquerdo, preso por uma dobradiça, ela pôs um monóculo do Google Glass modificado por Griffin Marrs.

Passa os uplinks na tela do monóculo. A imagem de Charnel está espelhada, na posição 85° 42' 39", a 716 pés de distância. Ele está cobrindo o lado leste do depósito de An com seu próprio rifle, um M91A2 com silenciador. Clov e Hamm estão no telhado do depósito, ambos com vista para o corpo adormecido de An, mas de lados opostos, e prontos para descer de rapel, se necessário.

Duck, o especialista em demolições e comunicação, está na rua, cobrindo as portas de aço do galpão. De um beco, Zealot cobre a

saída dos fundos. Skyline está ajudando Wi-Fi, que, toda de preto, já está pendurada na corda que balança dentro dos domínios de An Liu.

Aisling passa mais dois uplinks. Vê os computadores de Marrs. Ele está em uma van vários quarteirões ao norte. Jordan está com ele. Aisling passa mais um. Vê o paizinho, as mãos calmamente pousadas no topo de um rifle M4 no carona de outra van, muitos quarteirões ao sul, McCloskey ao volante.

A voz de Jordan surge no receptor de Aisling:

— Todas as unidades, verifiquem novamente o tempo sincronizado. Dezenove dezessete e trinta e cinco segundos zulu.

Aisling verifica:19:17:35 e contando.

— Um clique de todas as unidades para começar.

Aisling clica no monóculo — sua nota é o fá sustenido — e ouve os cliques distintos e em diversos tons dos outros.

— Entendido. Todos contados, todos prontos. Podem atacar o shang. Repito, podem atacar o shang.

* * *

O corpo adormecido de An está encolhido e de frente para a parede. As pontas de seus dedos acariciam o cabelo e a orelha enrugada de Chiyoko.

Wi-Fi desce do telhado. Pousa com o traseiro sem fazer barulho. Solta a corda do rapel, vira a barriga para baixo e começa a se arrastar adiante. Chega à mesa de An, desliza para baixo dela e encontra o Mac Pro em modo de espera. Ele serve de estação central para todos os computadores de An.

Do bolso da coxa, Wi-Fi tira uma caixinha preta do tamanho de um maço de cigarros; e, do bolso da outra coxa, um rolo de plástico.

Fica de cotovelos no chão e começa a trabalhar. A caixa é um pequeno e poderoso disco SSD com sistema de computador. Ela pega o único fio que sai dele e, com cuidado, o liga à entrada de dados de alta velocidade do Mac Pro. A caixinha de Wi-Fi está programada com um protocolo especial que não despertará o sistema-alvo. O Mac Pro continua em modo de espera.

Wi-Fi desenrola o plástico mole. É um teclado silencioso.

Ela digita. A caixinha preta funciona. Wi-Fi vê a tela no monóculo. Estabelece o uplink. Na van e com os aparelhos de comunicação, Marrs vasculha o sistema de An e transfere o máximo de arquivos que consegue até acertar o alvo: o vídeo que An gravou e as informações que reuniu sobre os Jogadores restantes.

* * *

Uma gaivota sobrevoa Aisling enquanto ela observa o feed de Wi-Fi. Assim que Aisling estabelece o link, Wi-Fi se senta de pernas cruzadas sob a mesa e saca uma HK MARK 23, também silenciosa, e a mira no meio das costas de An Liu, com um ponto infravermelho bem fraco na direção da espinha e do pulmão do garoto. Aisling observa os ombros de An subirem e descerem sob um fino lençol escuro.

Aisling, Wi-Fi e todos os membros do Kilo Foxtrot Echo esperam. Esperam Marrs cumprir seu papel.

* * *

An Liu sonha com Chiyoko. Ela está viva, nadando em uma água negra como tinta, o cabelo cortado curto de qualquer jeito, sorrindo, sem as orelhas. As únicas partes visíveis eram a cabeça, o pescoço e

os ombros brancos e arredondados. Uma brisa bate na superfície da água e forma leves ondulações. Chiyoko assume uma expressão de surpresa. Ela ergue o braço. Seus ombros se arrepiam. Ela aponta. Abre a boca e grita.

Mas não há som.

Apenas um ricto, um grito silencioso, cada vez maior.

Um aviso.

An Liu arregala os olhos. Continua respirando devagar.

Dentro fora.

Sobe desce.

Ele pisca. A parede está a centímetros da ponta de seu nariz. Ele sente a maresia. Uma fraca lufada de ar vinda de cima.

Uma das claraboias está aberta.

Não foi ele quem abriu.

An não está sozinho.

Marrs diz:

— Segundo as informações que ele coletou, o axumita está em Las Vegas e a harappaneana, em algum lugar no nordeste da Índia. Ele acha que Aisling continua em Nova York, o que coloca a legitimidade desses dados um pouco em dúvida, mas que seja. Mais que todos, está rastreando dois deles. Por eliminação, ele marcou o olmeca e o nabateu. A cahokiana está com o olmeca, e essa informação é confirmada pela inteligência britânica. Ele não tem certeza do paradeiro do donghu. Estou copiando os programas de rastreamento. Preciso de um minuto e cinquenta segundos. Mas isto é uma afirmação: An é um garoto bem ocupado, e a gente conseguiu o necessário.

— Proceda ao meu sinal em aproximadamente um minuto e quarenta e oito segundos — diz Jordan. — Respondam, um clique de

cada um.

Aisling clica. Ouve os outros.

Clique clique clique clique clique clique clique clique.

* * *

An desliza a mão pela lateral do estrado de metal que encosta na parede.

Ele sente. Um botão, do tamanho de uma moeda.

Um Jogador o seguiu. Como, ele não sabe. Mas tem um Jogador ali.

Aperta o botão.

Em 0,06 segundo, o estrado vira na direção da parede, e An é jogado em um espaço fechado e apertado, a cama já alinhada junto à entrada da passagem, bloqueando o acesso.

Clanck! Clanck! Clanck!

Três tiros, cada um vindo de uma direção, dois deles com calibre de rifle.

Pisca TREME Pisca.

Ligeiramente trêmulo, An avança depressa. Algum objeto metálico entra no pequeno vão entre a cama e a parede. Ele não se dá ao trabalho de olhar. Sabe que é um pé de cabra.

O shang acelera.

TREMETREME.

Ele entra engatinhando em um espaço um pouco maior, largo o bastante para se sentar, iluminado por uma luz vermelha. Mais tiros pontilham a parede do lado de fora, na posição exata em que ele se encontra.

Eles o veem, mesmo encoberto.

Eles o veem.

E, talvez, será que também o rastreiam?

Sim. Ele negligenciou uma coisa. Em um momento de clarividência paranoica, seu amigo Charlie, das Forças Especiais do Reino Unido, deve ter lhe implantado um chip ainda no destróier no canal da Mancha.

Ele vai precisar se livrar do chip assim que puder.

Mais sons da cama. O painel de metal guincha e dá passagem, revelando o espaço. An vê a mão de alguém aparecer e jogar um objeto em sua direção.

Ele aperta outro botão. Uma divisória de aço se ergue e retine no teto do esconderijo.

An tapa os ouvidos.

O objeto explode. As paredes tremem, mas não muito. O pequeno espaço blindado o protege. E, além disso, pelo som, An sabe que era uma granada de pequeno porte, com raio de ação limitado, feita para ferir apenas quem estiver bem próximo.

O tipo de granada que ele usaria em circunstâncias especiais.

O tipo de granada que requer modificações especiais.

Um Jogador astuto. Talvez o donghu, ou possivelmente Aisling Kopp, a celta. Uma entre os dois Jogadores de quem ele tem menos informações.

E, com base nos tiros vindos de várias partes e múltiplos calibres, esse Jogador não está sozinho.

Bem *TREMEtremeTREME* bem astuto.

An veste um colete. Está coberto de bombas, acionadores remotos e um par de pistolas semiautomáticas. Deita-se de costas e calça meias de algodão. Então se senta. Acaricia Chiyoko.

Logo acima do ombro surge o barulho de uma furadeira martetele.

Ele precisa sair dali.

Mas antes An tem uma surpresinha para quem quer que esteja do

lado de fora do *pisca pisca* do lado de fora do pequeno esconderijo.

* * *

Aisling observa An desaparecer e o resto da equipe entrar em ação.

— Jordan, aqui é Aisling, câmbio.

— Na escuta, Aisling — responde Jordan, ansioso.

— Vou entrar.

— Não — diz o paizinho. — Ainda não. Tenha paciência. Fique a postos.

— O paizinho está certo, Aisling — acrescenta McCloskey. — O KFE se vira. O pessoal sempre se vira.

“É com isso que estou preocupada”, pensa Aisling. “Tenho medo que sejam especialistas e achem que sabem com o que estão lidando.”

Aisling ouve uma rajada de uma arma automática, e Clov grita de dor. Troca para o feed dele, que está se contorcendo no chão. No mostrador dos sinais vitais localizado no canto inferior direito, seus batimentos cardíacos vão às alturas. Se ela visse o olhar de Clov, enxergaria raiva, raiva por ter sido alvejado.

E confusão.

“Eles não sabem com o que estão lidando.”

* * *

Wi-Fi e Hamm pulam de lado e olham para o chão. An abriu uma pequena fenda perto dos pés dos dois e atirou em Clov, que jorra sangue pelos tornozelos mutilados.

— Fase dois! — exclama Wi-Fi, aflita, no comunicador.

Ainda no telhado, Skyline atira uma corda pela claraboia aberta. Wi-Fi a pega e a conecta a Clov.

— Evacuar agora! — ordena, e, com isso, Clov é arrastado pelo chão e sobe na direção de Skyline, onde estará protegido.

Nesse meio-tempo, Hamm volta à furadeira. Seus olhos esquadrinham a parede e o chão em busca de outra porta secreta, à espera de que alguém a abra e de que uma arma seja apontada para ele.

Wi-Fi salta vários pés de distância para trás, olha para a parede e aponta a pistola para todos os lados. Enquanto isso, perto dos pés de Hamm, surge o cano de uma arma, mas Wi-Fi atira nela. Balas são disparadas, e a pistola é puxada de volta.

Hamm continua perfurando.

Outro painel se abre, dessa vez 10 pés à esquerda. Dele são jogadas sete esferas pretas, que rolam no chão em sete direções.

— Fogo! — grita Wi-Fi.

Ela e Hamm dão meia-volta e correm o mais rápido possível por entre as mesas e os computadores. No telhado, Skyline põe Clov no ombro e também corre.

As explosões logo começam — *bangbangbangbangbumbangbum*. Só duas são incendiárias; as outras são de fumaça e luz. As verdadeiras espalham estilhaços para todos os cantos, passando de raspão no quadril de Wi-Fi e errando Hamm. Mas ambos são jogados no chão, assim como Skyline no telhado. Ileso, ele olha para Clov, que está com os tornozelos sangrando.

— Estou bem. Pega aquele merda — pede Clov.

— Entendido — diz Skyline, e assente com a cabeça.

— Todas as unidades secundárias em posição — ordena Jordan pelo comunicador. — Isso quer dizer você, Aisling. Se Liu aparecer, acerta ele. Repito. *Acerta ele*.

Dentro do depósito, Hamm se levanta e se protege atrás de uma

coluna. Wi-Fi ignora a ferida e se protege também. Hamm sinaliza para Wi-Fi — um punho, três dedos, um polegar apontado para a esquerda.

A mensagem é clara.

An Liu não vai aparecer.

Ele vai morrer.

* * *

Aisling luta contra todos os impulsos de se mover. Mas os outros têm razão: por mais que isso a incomode, ela precisa ficar parada. An pode aparecer em qualquer lugar, e, se ela não estiver ali para dar o tiro, será uma enorme oportunidade desperdiçada.

Ela odeia, mas vai ter que esperar.

Odeia.

* * *

Assim que as bombas explodem, An desliza de volta para a área do depósito. O local está esfumaçado e carregado com o cheiro acre do enxofre. An não precisa ver. Sabe a localização de tudo.

Tudo, menos das pessoas à sua caça.

An chega à mesa em 4,7 segundos. Estica os braços e encontra a ponta do laptop. Ele fecha a tela, puxa os fios e o coloca em um compartimento espaçoso do colete.

Continua apalpando cada pedacinho da mesa.

E também encontra.

A *katana* de Nobuyuki Takeda. Prende-a a um ilhó da calça.

O fup-fup-fup de um rifle com silenciador. Uma rajada de tiros atravessa a fumaça e deixa rastro. Por pouco os tiros não atingem

An.

O shang saca as pistolas e atira às cegas, quatro tiros de cada arma em um ritmo sincopado. Ele mira nas colunas do outro lado do depósito, que é onde se protegeria se estivesse no lugar deles.

* * *

Os oito tiros acertam as vigas de metal, e An não vê que passou perto de explodir a cabeça de Wi-Fi ou de abrir um rombo no pescoço de Hamm.

Os dois se jogam no chão.

Skyline derrapa ao longo do telhado e ajusta as configurações do HUD de seu monóculo. Os ajustes vão revelar a localização de An por meio do rastreador inglês, em vez de sua emissão de calor. Skyline precisa de mais alguns segundos. Então, vai enviar as coordenadas para Hamm, Wi-Fi e todos os outros, e Kilo Foxtrot Echo certamente vai pegar An Liu.

* * *

Enquanto Skyline trabalha, An caminha em meio à fumaça, em silêncio, na direção dos contêineres. Abre o protetor em uma caixinha no colete. Aperta e segura o botão vermelho. Quando o solta...

* * *

Aisling recebe as alterações de HUD de Skyline, e isso basta para ela ver o rastreador de An, que a celta sabe que está na coxa do shang, balançando para a frente e para trás conforme ele caminha pelo depósito.

De Jogador para Jogador.

Do jeito que deve ser.

Ela aplica a primeira onça de pressão no gatilho. Baixa a cabeça. Respira. As balas na arma perfuram coletes e não terão dificuldade de atravessar o edifício e perfurar o corpo de An.

Dificuldade alguma.

Mas, no momento em que se prepara para atirar, a rua a oeste se ilumina, seu rosto esquenta, os prédios e o céu brilham em tons de laranja e vermelho, e o som invade seus ouvidos. Ela aperta o gatilho por reflexo. O tiro acerta o depósito de An, perfura a parede, erra o shang por dois pés e atravessa armadura, pele, osso, pulmão, osso, pele e armadura no peito de Hamm, antes de se cravar no chão de concreto.

Hamm tomba e morre na hora em meio à fumaça do depósito.

Aisling se deita e cobre a parte de trás da cabeça com as mãos.

A bomba explodiu em frente às portas de aço do depósito. Detritos e estilhaços são lançados em Duck, inclusive um fragmento de aço com um pé de comprimento que atravessa sua bochecha e a base do cérebro, decepando o topo da espinha dorsal.

Mais um no chão.

No telhado, Skyline está deitado, embora ainda ileso. Clov nem registra a explosão — desmaia e acorda sucessivas vezes por causa da hemorragia.

Wi-Fi rasteja na direção de Hamm. Skyline diz que vai descer. Zealot sai de sua posição no beco dos fundos e entra também. Aisling levanta a cabeça, esquadrinha a lateral do depósito, enquanto ouve os sons da troca de tiros e de alarmes de carros que disparam. Ouve também a buzina de uma embarcação ao longe, na baía, ignorando por completo o que está acontecendo aqui, agora, no Endgame.

Ela se recupera, segura o rifle, encaixa o ferrolho e respira, ignorando os gritos no comunicador, ignorando como tudo está uma merda, ignorando as ordens de Jordan para que Skyline e Zealot permaneçam em posição para que Aisling e Charnel possam atirar à vontade.

Ignora tudo.

Aisling semicerra os olhos e, através do monóculo e da lente da arma, tenta localizar o rastreador na perna de An. Embora não seja imediatamente, ela acaba conseguindo. Um pontinho roxo. Ela alinha a arma. Depois, pressiona, ajusta, pressiona, ajusta, pressiona.

E atira.

* * *

Uma bala atravessa a fumaça e erra a perna direita de An por apenas um centímetro.

Ele caminha mais rápido.

Outra bala, vinda da direção oposta, o erra por vários pés.

“É, *estão* me rastreando. Esse hematoma na perna. Está ali. Preciso arrancar o rastreador assim que possível.”

An corre.

Outro tiro de calibre grosso disparado pelo melhor atirador o erra por apenas alguns centímetros. A corrida está confundindo os atiradores.

O melhor atirador.

“O Jogador”, pensa An.

Diversas balas de calibre menor passam raspando por ele.

Disparadas dentro do depósito. Ele dá tiros de cobertura na direção de onde vieram enquanto corre ainda mais rápido.

Outro tiro de tocaia vindo de trás, a pés de distância.

Outro da frente, a apenas três centímetros.

E, então, tiros de cima, de uma carabina de calibre médio com silenciador.

An chega ao contêiner com os mainframes na hora exata. As portas estão abertas. Entra, fecha-as com força e prende uma barra que vai atrasar um pouco os agressores.

* * *

Aisling atira à vontade, e, de repente, *puf*. O rastreador de An Liu desaparece. Ela atira mais três vezes, até Skyline pedir que pare. — Eu tenho visual — diz Wi-Fi. — Ele foi para o contêiner mais a oeste. Ficou encurralado. Estou entrando.

Skyline e Zealot também entram. Charnel corre por cima dos telhados, sussurrando o pai-nosso.

Aisling ergue o corpo, fica de joelhos e se levanta. Está prestes a saltar a borda do edifício e descer deslizando por um cano de esgoto para se juntar aos outros. É então que a imagem de Marcus Loxias Megalos se amplia em frente ao seu olho da mente.

Marcus, a primeira baixa do Endgame.

An, o primeiro a matar.

An, o Jogador que usou o encontro nas montanhas Qin Lin para tentar matar tantos quantos pudesse.

An, o Jogador que explodiu o próprio esconderijo em Xi'an com uma enorme bomba radioativa.

Aisling para.

— Esperem — diz Aisling no comunicador.

— O que foi, Aisling? — pergunta o paizinho.

— Por que ele se deixou encurralar?

— Como assim, menina? — indaga McCloskey.

— E se...

* * *

An vai para o fundo do contêiner. Mais tiros de todas as direções ricocheteiam no exterior blindado. Soam como uma música estridente quase agradável aos ouvidos. An ejeta os carregadores das pistolas e as recarrega. Guarda-as ambas nos coldres. Alguém bate na porta. Os tiros param. An empurra um dos mainframes, jogando-os na porta. Faíscas voam enquanto a coisa se desfaz e seus circuitos estalam.

Ele vira para o fundo do contêiner. Caminha em direção a um traje de materiais perigosos, veste as pernas, os braços, verifica se Chiyoko está confortável em torno do pescoço e fecha o zíper. Afivela o capacete, abaixa o capuz por cima do capacete e o prende ao restante do traje inflado, que mais parece de um astronauta e tem as cores do Departamento de Bombeiros de Tóquio. Ele coloca as luvas, abre um painel no antebraço esquerdo do traje, aperta uma sequência de botões. O ar começa a circular.

An se deita em uma cápsula metálica e aperta outro botão no braço. Ouve as portas do contêiner serem escancaradas. A cápsula se fecha. Ele junta os braços ao corpo. Dentro, airbags inflam e o pressionam por todos os lados.

“Eu Jogo pela morte, meu amor. Pela morte.”

Ele aperta o último botão, que fica na base da mão direita. Antes de soltá-lo, fecha os olhos.

Aí vem a salvação.

“Eu Jogo pela morte.”

* * *

— E se ele soltar outra bomba radioativa? — grita Aisling.

— Ai, merda! — xinga Jordan. — Todas as unidades, abortar! Repito: abortar, abortar, abortar!

Aisling larga o rifle, corre pelo telhado na direção da água. Corre o mais rápido possível, o vento gritando nos ouvidos, resfolegando, os pés batendo forte no chão, as coxas duras como pedra, as panturrilhas quicando feito molas, o sangue bombeando sem parar. Está com medo, mas se sente revigorada. Correndo daquilo que seria a morte certa, se fosse estúpida o bastante para ser atraída para a armadilha de An, e quase foi.

A corrida a estimula. O Endgame a enche de temor.

Isto, sim, é Jogar, mesmo que neste momento ela tenha uma chance mínima de sobreviver.

Ela corre bem rápido.

Faltam quinze pés.

Bem rápido.

Dez pés.

Bem estimulante.

Cinco.

Abre a boca, enche os pulmões.

Um.

Pula da beirada.

Junta as mãos, joga o corpo para a frente, mergulha.

O céu se ilumina intensamente assim que Aisling toca a água e mergulha nas profundezas. Ela nada para baixo, sem parar. Dá braçadas e pernadas na escuridão fria enquanto coisas de todos os tamanhos caem sobre ela. Aisling gira, nada em direção à estrutura submersa que sustenta a ilha feita pela mão do homem. Cola as

costas nela e põe as mãos nas pilastras para se prender. Abaixo, tudo o que vê é a escuridão e, acima, o laranja silencioso, cortado aqui e ali pelo branco do que cai na água e afunda. Ela ouve o som de bolhas e dos batimentos cardíacos. Seu recorde de permanência debaixo d'água é de três minutos e cinco segundos. Esta madrugada, vai precisar de todos esses segundos. Todos, e um pouco mais.

SARAH ALOPAY

Quarto particular, Casa Isla Tranquilla, Juliaca, Peru



Como ele foi capaz de fazer isso com ela?

Como?

Ela vai matá-lo. Vai matá-lo. Vai *matar* aquele desgraçado.

Já faz 25 horas desde que aquela vaca-mor a levou para aquele quarto, das quais Sarah só dormiu por três. Ela sentou-se de pernas cruzadas no chão, encarando a porta, esperando que alguém entrasse.

Esperando que *ele* entrasse, o olmecca, o Jogador, seu amigo, seu amante, seu confidente.

Seu traidor.

Sarah vai matar aquele desgraçado.

Jago não veio.

Ela já ficou sentada, zanzou, gritou para a porta, para a janela e para pessoas no jardim, que ou a ignoram, ou não conseguem vê-la. Tenta ficar calma, raciocinar sobre o que está acontecendo. Deita-se na cama e tenta dormir em períodos de 10 minutos. Não quer perder o momento em que algum deles entrar, e ela sabe que eles entram, porque, às vezes, quando acorda, encontra comida fresca. Ela não come.

Quando fica grogue, generosa ou calma — o que é raro —, pensa:

“Ele está fazendo isso de propósito. Ele me quer aqui dentro. Isso não é uma traição. Ele me ama.”

Mas então Sarah lembra que Jago está com a Chave da Terra, que ele a roubou enquanto ela dormia, indefesa, impotente.

Não.

Sarah se agita e anda, se agita e anda. Feito um animal.

Ela odeia Jago.

Odeia Jago.

Odeia.

Vai matá-lo na próxima vez que o encontrar.

Vai matar aquele desgraçado.

JAGO TLALOC

Casa Isla Tranquilla, Juliaca, Peru



Jago não anda pelo quarto — o quarto onde, aos sete anos, quebrou o pé, pulando da cama; aos nove, cortou a mão enquanto afiava sua faca; e deu seu primeiro beijo em Juella, uma prima de segundo grau, quando tinha 12, e ela, 14 anos. Jago não xinga as paredes, não abandona o conforto da casa ou planeja quem vai matar a seguir, muito menos como ou onde. Não deixa de dormir. Não se recusa a comer. Não dá sinais de preocupação ou de medo. Não pode. Caso contrário, seria perigoso demais para ela.

Para Sarah.

Para a garota que ama e a quem deu sua palavra de honra.

Para a garota que traiu, mesmo que temporariamente.

Jago tem pensado em Sarah desde que seus pais a prenderam, contra a vontade dele. Pensado em quando será o momento de libertá-la. Porque ele precisa fazer isso. Mesmo que viole o pacto com seu sangue e sua linhagem. Sarah e ele estão juntos. Uma equipe.

E ela é uma Jogadora.

Assim como ele.

Ela precisa Jogar.

Jago sente raiva dos pais, muita raiva, mas não pode deixar

transparecer. Se o fizesse, eles matariam a cahokiana. Ele reclamou — não reclamar também seria uma atitude suspeita e provavelmente causaria a morte de Sarah da mesma forma —, mas também fingiu concordar que ela precisa ser mantida em cativeiro. Ao que parece, seus pais aceitaram seu consentimento. Ou então resolveram aceitar suas mentiras, o que dá no mesmo.

Mas, no fundo, Jago sabe: não vai Jogar sem ela. Ele prometeu. A não ser que aconteça algo inesperado, não vai sair de Isla Tranquilla sem Sarah Alopay.

Não vai.

Mas primeiro precisa ver a anciã olmeca.

Primeiro precisa ver Aucapoma Huayna.

Agora.

Uma batida na sua porta.

— Diga.

A cabeça de Renzo aparece no quarto.

— Ela está pronta.

Jago se levanta. Passa as mãos nas coxas. Atravessa o quarto, vai até uma tigela de mogno, pega a Chave da Terra — tão pequena, parecendo tão insignificante — e fecha a mão bem apertado. Ele e Renzo vão para o pátio interno. Jago não procura por Sarah na janela. Fumando um *cigarillo* perto da fonte, Guitarrero se aproxima da dupla. Pergunta se Jago está pronto.

— Claro.

Eles saem do jardim, entram na ala de hóspedes da enorme casa, dirigem-se ao quarto de Aucapoma Huayna.

Cinco portas mais à frente, no fim do corredor, está Sarah Alopay.

Jago quase sente o cheiro da raiva da cahokiana.

Eles chegam ao quarto de Aucapoma Huayna. Guitarrero dá uma

tragada no charuto fino e marrom.

— Ela pediu que você entre sozinho, Jago.

— Muito bem — diz Jago, pensando: “Que bom.”

Ele leva a mão à porta.

— *Papi*, se eu tiver que deixar Sarah no Peru, você... vai cuidar dela?

— Vou.

— Jura?

— Juro.

Jago, o detector de mentiras humano, percebe que Guitarrero está mentindo. O próprio pai. Mentindo.

De novo.

— Obrigado — fala Jago, e dessa vez está sendo sincero.

Ele precisava saber as verdadeiras intenções do pai. Escancara a porta e some no quarto.

As cortinas estão fechadas, mas uma lamparina ilumina o ambiente e o torna agradável. Um radinho de pilha toca uma música clássica tilintante. Sentada a uma mesa redonda, Aucapoma o aguarda. A mulher é corcunda e frágil, mais osso do que carne, e sua pele é tão enrugada que lembra uma uva-passa. Ela usa um robe de seda azul-claro e pantufas. Os pulsos finos estão cobertos de pulseiras de prata. Ela olha direto para Jago — quase através dele — e, com uma voz doce no antigo idioma olmeca, pede:

— Venha, criança. Sente-se aqui.

Jago obedece.

— Obrigado por viajar até aqui, Aucapoma Huayna.

Ela faz um aceno com a mão.

— Tudo bem, criança. É o momento pelo qual todos estamos esperando, não é?

— É.

— Bem, como pode ver, estou velha. Então vamos ao que interessa, está bem?

Jago gosta da objetividade.

— Concordo. Quer ver?

— Muito — responde ela, estendendo a mão aberta.

— Aqui — diz Jago, soltando a Chave da Terra na mão enrugada de Aucapoma.

— Ahhhhhhh. Tão leve... mas ao mesmo tempo tão pesado.

Jago permanece calado.

— O Povo do Céu, eles são exímios manufatureiros. Ou devo dizer *divinos* manufatureiros?

Ela dá uma gargalhada da própria piada sem graça. Mais parece um pássaro dando uma risadinha.

— Eles fizeram a gente, não foi?

Aucapoma Huayna fecha os dedos em volta da Chave da Terra e aponta o longo indicador para Jago.

— Fizeram. E nos governaram bem durante muitas gerações, especialmente os olmecas.

— Aucapoma Huayna, você tem a sabedoria do rei Pachakutiq. Sabe mais da história antiga e da verdade por trás dela do que qualquer outro olmeca vivo. Diga: o que sabe do Jogo?

— Eu sei, sim, muito a respeito da história antiga, Jago. Como se os próprios Criadores tivessem me sussurrado os fatos. Sei da antiga mineração do ouro e das experiências genéticas, das especificações para a construção de pirâmides, de como os Criadores concentrariam campos de energia por toda a Terra para benefício próprio. Sei dos segredos da última era do gelo e da Grande Inundação que acabou com ela. Sei das antigas máquinas voadoras e das conexões que existiam entre os continentes na pré-história,

entre a China e a América do Sul, entre a Índia e a África. Sei da epistemologia e da submissão das pessoas pelos sistemas de crença. Sei como matar pessoas de todas as formas concebíveis. Seis dezenas de línguas, todas esquecidas ou mortas. Eu sou o elo antropológico perdido.

Ela faz uma pausa.

Se isso é ir direto ao que interessa, Jago fica feliz por Aucapoma Huayna não querer se sentar para conversar sobre tudo o que já aconteceu.

— E, agora, vendo a Chave da Terra, sei exatamente o que fazer com ela — continua a mulher.

“É agora”, pensa Jago.

Ela olha para a bolinha preta e diz, baixo:

— A Chave da Terra foi forjada nas escavações das grandes jazidas das mais que antigas instalações abaixo e ao redor da cidade ancestral hoje chamada de Tiwanaku, a sudeste do grande lago alto que cobre o Penhasco de Chumbo. Lá você vai encontrar a Porta do Sol. Eu o conheço como a palma da minha mão. Leve a Chave da Terra até lá e a coloque na porção sul do arco, a precisamente dois *luk'a* do chão, cento e vinte e um vírgula dois centímetros. Essa é a única forma de o Jogador localizar da Chave do Céu.

Jago suspira.

— Tiwanaku.

— Sim, meu Jogador.

— Merda de território dos Cielo. Quer dizer, desculpe o palavrão, Aucapoma Huayna.

A senhora dá outra risadinha.

— Por favor. Eu sou velha. Não tenho mais nada de imaculado, especialmente os ouvidos e a língua!

— E você sabe alguma coisa da terceira e última chave, a Chave do Sol?

— Não. Nada.

Aucapoma Huayna dá um sorrisinho antes de ter uma leve crise de tosse. Quando termina, estende a mão e devolve a Chave da Terra. Seus olhos estão marejados por causa da tosse.

Jago fica de pé e se recompõe com boas maneiras.

— Obrigado, Aucapoma Huayna. Por favor, continue salvaguardando nosso conhecimento antigo. Talvez eu precise dele outra vez. Agora, se me permite, preciso Jogar.

Jago se vira e dá três passos, mas congela ao ouvir Aucapoma Huayna sussurrar:

— Pare!

A voz da mulher mudou, forçada pelo que quer que tenha ido parar em sua garganta e causado a tosse.

— Preciso falar da garota — grunhe ela.

Jago dá meia-volta, dessa vez bem mais devagar.

— O que tem ela?

Ela tome um gole de água em um pequeno copo folheado a ouro.

— O que a garota disse a respeito da linhagem dela?

— Pouca coisa. Tenho a impressão de que eles não se prepararam como a gente. Por alguma razão, pensaram que eram mais “normais” do que as outras linhagens. Não me entenda mal: Sarah é uma assassina tão competente quanto qualquer Jogador, mas parece que a linhagem dela não tem... os recursos que nós e outras linhagens temos.

Aucapoma Huayna assente devagar.

— E tem uma razão para isso, meu Jogador.

Jago dá um passo à frente.

— Tem?

— Você não sabia de nenhuma das linhagens quando o Jogo começou, mas eu tenho conhecimento dos cahokianos há muitos anos.

— E o que você sabe?

— Eles são a única das doze linhagens que, na história da história, enfrentou os Criadores e lutou contra eles.

Jago se joga na cadeira.

— Xehalór Tlaloc chegou a falar um pouco disso há muito tempo. Alguma coisa sobre uma batalha entre humanos e os Deuses do Céu. Então é verdade?

— É.

— E quando foi?

— No ano 1613 depois de Cristo. Os Criadores haviam acabado de minerar a Terra em busca de ouro no fim desse ano, mas os cahokianos deviam mil crianças para encerrar um último trato. E, quando o último contingente de Criadores no planeta reivindicou as crianças antes de partir, os cahokianos se recusaram a entregá-las.

— Eles não tinham medo da ira dos Criadores?

— Não. Na época, sabiam que os Criadores não eram deuses, e sim mortais com habilidades oriundas da tecnologia, e não do poder divino. Os cahokianos foram presunçosos de pensar que expulsariam os Criadores com a tecnologia poderosa que tinham ganhado dos próprios Criadores. Essa tecnologia era basicamente armas de projeção de energia. Mas os cahokianos não imaginaram que os Criadores mantinham armas de reserva, e, depois de três dias de batalha, com muitas perdas de ambos os lados, os Criadores simplesmente acabaram com o campo de batalha lá da órbita espacial, sem se dar o trabalho de poupar os próprios soldados.

Todos os Criadores na Terra morreram. Só dois homens cahokianos sobreviveram, junto com um pequeno grupo de mulheres e crianças.
— Então foi esse o preço que eles pagaram. Quase foram aniquilados.

— O preço foi ainda mais alto. Como insulto final, os Criadores fizeram os sobreviventes esquecerem o nome da própria linhagem, que se traduz simplesmente como “O Povo”.

— *Dios!*

— E tem mais: os Criadores estão com medo, meu Jogador. Medo de que, em mais uns cento e cinquenta anos, o que é um piscar de olhos para eles, nós...

— Nós nos tornemos mais semelhantes a eles.

— É.

— E acredito que seja por isso que o Endgame esteja acontecendo. Não só para cumprir a profecia, mas para reduzir nossa quantidade, impedir o progresso.

Ambos ficam em silêncio.

— Você precisa matar a garota, Jago — ordena Aucapoma Huayna com tranquilidade.

— O quê?

— Fazer aliança com ela é loucura. Os Criadores não vão deixar que o povo dela vença. Simplesmente não vão. E também não vão deixar que um aliado dela vença. Ainda mais se for o amante dela.

— Eu...

— Você precisa matar a garota, e com as próprias mãos. Precisa mostrar aos Criadores que faz qualquer coisa para vencer.

— Mas por quê? Você acabou de dizer que eles são mortais e deu a entender que são mesquinhos.

— Nem mais nem menos do que nós. É verdade que somos feitos à

imagem e semelhança do nosso criador.

Aucapoma Huayna segura as mãos de Jago. As bochechas dela coram de repente, os lábios tremem de aflição.

— Mas ainda devem ser temidos. É essa a lição da rebelião cahokiana. Não podemos testar os Criadores, Jago Tlaloc.

— E se for possível interromper o Jogo?

— Não é — insiste ela, inclinando-se cada vez mais.

Jago sente o hálito de Aucapoma Huayna, uma combinação desagradável e inebriante de café, vitaminas e ácido estomacal.

— O Evento já foi desencadeado. Nada o interromperá. Você precisa Jogar. E *você precisa matar a cahokiana. Você!*



𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

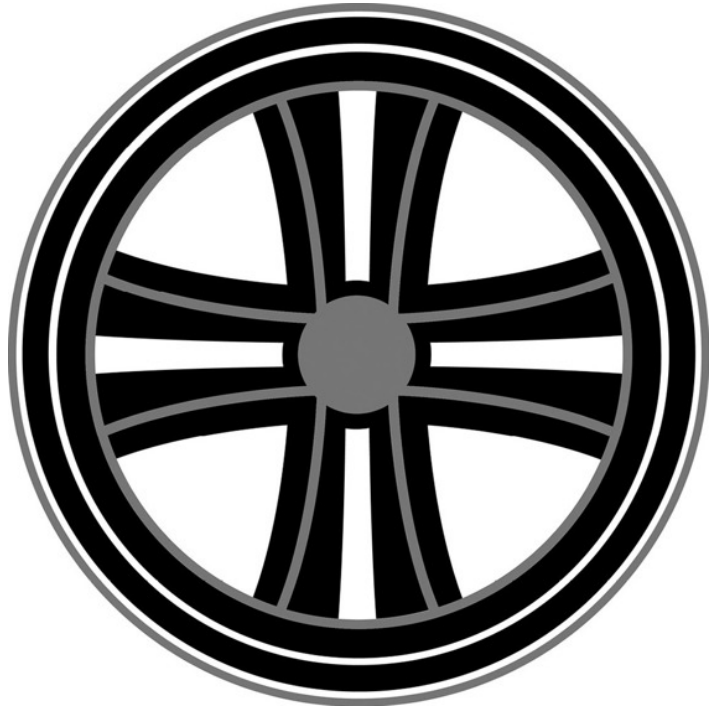
𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠

𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠𐎧𐎺𐎠



xiii

HILAL IBN ISA AL-SALT

Hotel e Cassino Vyctory, Suíte de Wayland Vyctory, Las Vegas, Nevada, Estados Unidos



Hilal segue Rima Subotic por um corredor indistinto, os dois netineus encorpados logo atrás dele.

“Então tudo leva a isto”, pensa Hilal. “Não a Jogar do jeito que pensei que Jogaria. Mas a isto.”

“A destruir o Corruptor.”

Seus nervos tremem, chacoalham. Ele pensa em areia, vento, encontros amorosos e água fria. As coisas físicas que lhe dão paz. Elas acalmam seu coração.

Um pouco.

— Outra pergunta, axumita — diz Subotic, olhando para trás.

— Diga.

— Por que abandonou sua linhagem e decidiu se submeter ao mestre Vyctory?

— De jeito nenhum abandonei minha linhagem — responde Hilal, com tranquilidade.

— Explique-se.

— Logo depois do Chamado, descobri que os Jogadores poderiam salvar a humanidade e impedir que o Jogo sequer começasse.

Subotic chega ao fim do corredor e para. Não há porta, janela,

abertura. Hilal percebe que os netineus também pararam de andar. Subotic se vira para Hilal com um olhar de curiosidade.

— Bastava ninguém Jogar — continua Hilal. — Se um de nós já não tivesse conseguido a Chave da Terra, o Evento não seria desencadeado, e o Endgame não teria progredido.

— Verdade. O Criador disse isso durante o anúncio.

— Exato. Tentei informar os outros Jogadores, mas meus esforços foram frustrados por uma erupção solar que, pelas mãos dos Criadores, atingiu apenas nosso cantinho na Etiópia. Dois Jogadores me atacaram ao mesmo tempo, e acabei com essas feridas. Menos de trinta e seis horas depois, a Chave da Terra foi encontrada, e o Evento, desencadeado. Depois de conversar com meu mestre por muitas horas, concluímos que os Criadores haviam feito uma intervenção no Jogo... Mas eles não deveriam intervir.

— Não, não deveriam mesmo. Mas isso ainda não explica por que você está aqui, aliando-se ao mestre Ea.

— Decidimos que, se os Criadores vão quebrar a promessa que fizeram a nós, o mínimo a fazer é abrir a arca e ver quais poderes residiam lá dentro. Dois netineus morreram na tarefa.

— A arca é um instrumento poderoso.

— Verdade. Havia duas serpentes, uma perseguindo a cauda da outra.

Hilal aperta as cabeças de serpente das bengalas. As palmas de suas mãos estão suando. O axumita sabe que Ea está observando e escutando a conversa, e Hilal está no fio da navalha, onde a verdade encontra a mentira.

— O ouroboros, só que vivo — constata Subotic.

— Isso mesmo. Meu mestre ficou consumido pela raiva dos Criadores, pegou as duas e chicoteou as cabeças delas na borda da

arca do pai Moisés. As duas morreram e se desintegraram. As únicas outras coisas que encontrei na arca foram um punhado de cinzas, a máquina de maná, na qual ele não tocou, e o dispositivo que você está segurando.

Subotic vira o objeto.

— Nas mãos do meu mestre, assim como nas suas, parecia morto, mas assim que eu, um Jogador do Endgame, toquei nele, o dispositivo ganhou vida. A mensagem é simples e me apresentou dois caminhos: Jogar e ir atrás das Chaves ou procurar o mestre Ea. Depois de descobrir que o Jogar era inútil, que os Criadores poderiam afetar o resultado do Grande Mistério depois de terem prometido desde tempos imemoriais que não fariam isso, a gente concluiu que precisava de ajuda. E quem melhor para ajudar do que o ser mais poderoso da Terra? Existe um aliado melhor do que o inimigo do nosso inimigo? Entenda, srta. Subotic: os outros Jogadores não são mais minha preocupação principal, nem os que fizeram isso comigo — diz ele, passando a mão no rosto. — Os *verdadeiros* inimigos são os Criadores e o Endgame em si.

Subotic assente com a cabeça, avaliando o que acabou de ouvir.

— Explicação convincente, axumita. E me parece razoável. Siga-me, por favor.

“Ela é muito boa em esconder sua verdadeira aliança”, pensa Hilal. Tão boa que, por um instante, o axumita pensa que talvez Subotic não seja espiã coisa alguma e que ele esteja mergulhando de cabeça em uma armadilha.

Ele afasta esses pensamentos.

Armadilha ou não, está prestes a ficar frente a frente com Ea.

Subotic se vira para a parede e segue em frente. Hilal fica um tanto surpreso ao ver a mulher atravessá-la, como um fantasma. Ele

hesita, mas um dos netineus o empurra. Em passos lentos, ele a imita, atravessando a parede.

Que não passa de uma projeção holográfica.

Hilal entra no vestíbulo de um enorme salão. O chão é de mármore, e o teto se eleva a 13 metros. As paredes à esquerda e à direita formam um V largo, e são cobertas de prata e decoradas com todo tipo de plantas e flores exóticas. À esquerda de Hilal há uma gaiola de madeira escura com mais de uma dúzia de periquitos azuis, amarelos, alaranjados e cor-de-rosa, todos piando felizes. Do lado oposto, em um suporte que bate na altura da cintura, há um livro antigo com muitas centenas de páginas, encadernado em couro escuro e aberto no meio. Hilal mal enxerga o que está escrito; as marcações não lhe estranhas, nem um pouco familiares.

A vários metros de distância há uma árvore alta de vidro, iluminada por dentro, brilhando em todas as cores do arco-íris. Dispostas ao redor da árvore estão cadeiras acolchoadas, sofás e mesinhas baixas. Atrás de tudo, na parte mais ampla do salão em V, janelas do teto ao chão descortinam a paisagem de Las Vegas — com seus prédios fantásticos dedicados ao deus chamado Dinheiro —, um céu infinito e as montanhas vermelhas e recortadas como pano de fundo. E lá, próximo à janela e de frente para Hilal, está Wayland Vycory.

Ele aparenta ter uns 70 anos. Os olhos são vivos, brilhantes, e um sorriso está estampado no rosto. Ele parece ter feito muitas cirurgias plásticas. Veste um terno feito sob medida e camisa sem gravata. Há um anel de ouro e diamante enorme no mindinho esquerdo.

— Mestre Hilal ibn Isa al-Salt, bem-vindo ao meu lar.

Quando ele fala, a pele da lateral direita do rosto mal se mexe.

Subotic dá um passo ao lado e abaixa a cabeça.

— Meu senhor — diz Hilal, aproximando-se do inimigo. — Obrigado por me receber.

Os netineus o seguem em silêncio.

Hilal e Vyctory estão a 10,72 metros um do outro, e essa distância está cada vez menor. O axumita segura as bengalas. Prepara-se para ativá-las. Só precisa estar a menos de um metro do Corruptor, e as serpentes antigas farão o resto do trabalho.

Só 8,6 metros.

Vyctory para perto da árvore de vidro.

— Vejo sua pulsação, Jogador axumita. O que o incomoda?

Hilal continua caminhando. Comprime o diafragma, tentando sentir o peso das pernas, do estômago, do coração.

— Nada, senhor. É só, bem... empolgação. Coisas estranhas têm acontecido esses dias, coisas surpreendentes. Não existe treinamento suficiente para tudo isso. Nunca pensei que o Endgame começaria. E, acima de tudo, nunca pensei que encontraria você! — declara Hilal, fazendo uma mesura respeitosa.

Enquanto Hilal olha para o chão, percebe que Vyctory faz um breve gesto para seus netineus. Hilal ergue a cabeça. Vyctory sorri.

— Eu também fiquei empolgado. Estava me perguntando quando um Jogador me encontraria, se encontraria. E estou feliz que seja você.

A voz de Vyctory é suave e inebriante. Hilal precisa resistir. Ele treinou tanto, e por tanto tempo, para isso.

Só 7 metros.

— Lamento que tenha precisado enfrentar tanta coisa tão cedo, mestre al-Salt — diz Vyctory em um tom musical, apontando para as feridas de Hilal. — Se as coisas acabarem bem hoje, saiba que posso consertar sua aparência.

— Seria maravilhoso, senhor.

Seis metros.

Cinco.

É agora.

Hilal põe os dedos no pescoço das serpentes.

Vai ser rápido. Bem rápido.

Vyctory não para de sorrir. Sua boca se alonga de uma forma grotesca, como se fosse um super-herói de uma história em quadrinhos capaz de esticar o próprio rosto. Os dedos também se alongam, e ele assente com a cabeça e estufa o peito.

“Venha”, dizem seus movimentos. “Venha e aproveite.”

Três metros os separam. Dois.

Mas, no exato instante em que Hilal vai dar vida às bengalas e deixá-las atacar, os netineus as chutam e Hilal perde o equilíbrio e cai de joelhos no chão. Um de cada lado, os netineus forçam os ombros do axumita para baixo, tentando arrancar à força as bengalas das mãos de Hilal.

Os dedos do axumita se esticam no chão.

As bengalas permanecem inanimadas, simples pedaços de madeira jogados no chão de mármore. As serpentes não vão aparecer nem atacar.

Subotic não diz nada. Ela o traiu. Ou talvez, para manter o disfarce, simplesmente não possa ajudar.

Vyctory segura Hilal pelo queixo e aperta com tanta força que o axumita não consegue dizer nada. É excruciante.

— Você achou mesmo que ia me enganar? Eu *ensinei* os homens a mentir nos dias sombrios da antiguidade!

— Urrrrr! — solta Hilal, entredentes.

— Quietinho, axumita. Eu ouvi tudo o que disse a Rima. Só o deixei

entrar para ver em primeira mão o quanto você é patético e para dar uma olhada no tal “prêmio”.

Hilal não diz nada.

— Não sei por quê, mas sinto pena de você — diz Vyctory como se cuspiasse as palavras. — Seu fim será rápido, quando a hora chegar. O que vai ser muito em breve.

Vyctory solta o queixo de Hilal, e os netineus seguram seus pulsos, torcendo os braços do axumita e puxando-os para trás. Seu corpo é arremessado para a frente, e a lateral de seu rosto se esborracha no chão, de forma que, para ver qualquer coisa além dos pés de Vyctory, Hilal precisa fazer força para virar o pescoço e olhar para cima.

— Mostre o tal dispositivo, Rima — ordena Vyctory.

Subotic joga a máquina antiga para Vyctory. Ele dá um assobio, como se estivesse impressionado com o que tem nas mãos.

— Ora, ora. Isto aqui é bem antigo. Tenho um igualzinho a esse em algum lugar. Sabe o que é isto aqui, al-Salt? — pergunta Vyctory. — Sabe para que serve?

— Para enfiar na bunda?

— Hum. Não me agrada essa tendência humana à vulgaridade em momentos de perigo, al-Salt.

— Na verdade, nem a mim.

— Então pare de falar besteira e responda logo para que acha que isto aqui serve.

— Era para isso, para encontrar você. Funciona como um alarme numa caixa de vidro: quebre em caso de emergência.

Vyctory remexe os pés.

— Não. Foi isto aqui que Moisés usou para conversar com meus primos na nave antes de todos eles, ou pelo menos a maioria,

abandonar este canto patético da galáxia. Como sabe, a arca foi projetada para ser uma espécie de transmissor, o propiciatório, o querubim, a caixa de madeira de acácia folheada a ouro. Mas nada disso tinha importância. Isto aqui era o verdadeiro transmissor. Foi o que Moisés recebeu, e ele o usou durante os quarenta dias no alto do Monte Sinai para falar com o deus dele.

Se Hilal não soubesse a verdade do mundo, faria piada da blasfêmia proferida por Vyctory.

E esta é a verdade.

— Conseguiu usar isto aqui para conversar com os lá de cima? — pergunta Vyctory.

Os ombros de Hilal estão ardendo; seus joelhos parecem alfinetes sendo cravados no mármore do chão. Ele tenta se ajeitar para ficar em uma posição um pouco mais confortável. Os netineus o seguram com ainda mais força, punindo-o por tentar.

— Não — responde Hilal, com esforço.

— E sabe por quê?

— Não.

— Porque você não é Moisés, axumita. Você não passa de um Jogador.

— Talvez. Mas sou o Jogador que quase chegou perto o bastante para matá-lo, mestre Ea.

— Matar a mim? Com quais livros antigos você tem perdido tempo? O único que diz a verdade está bem ali, naquele suporte. Ele contém todo o conhecimento da antiguidade. *Todo*, além das regras que seus Criadores fizeram para o Endgame. As regras que você nunca vai ver nem conhecer.

— Obrigado por me permitir pousar os olhos sobre ele, mestre. Mesmo que só por um momento.

— Ah, já me cansei de você, mas fiquei feliz por ter me trazido isto. Vou usar para falar com meus primos quando as naves voltarem a visitar este canto do cosmos, o que deve ser em breve.

Vyctory olha para os netineus.

— Matem-no.

Vyctory dá meia-volta. Um dos netineus tira a mão do ombro e a leva à nuca de Hilal.

Uma calma inesperada toma conta de Hilal. De um jeito ou de outro, tudo está prestes a acabar. É sua última chance.

— Não quer saber *como* eu ia matar você? — pergunta Hilal.

Vyctory para. Os netineus ficam imóveis. O axumita continua:

— Eu ia chegar perto o bastante para enfiar uma das minhas bengalas antigas, passadas de mão em mão antes dos tempos de D'mt, Ezana, Na'od e até de Menekil, seguradas pelas mãos de todos os Jogadores axumitas. Ia enfiar uma na sua boca para atravessar a garganta e as tripas. E com a outra ia empalar seu peito. Ia fazer o sinal da cruz dentro de você, destruir sua essência de Criador e me livrar dela para todo o sempre. Era assim que eu ia fazer, Ea. Era assim.

Ele está mentindo. Mas, com a ameaça de morte iminente dando-lhe forças, Hilal faz as palavras soarem verdadeiras.

Vyctory ri. Dá meia-volta e se vira para Hilal.

— O *sinal da cruz*? Sua linhagem não aprendeu nada com o passar dos milênios? Os sinais só têm significado porque existe alguém para atribuir sentido a eles. É tudo mentira, axumita!

Hilal quase ouve Vyctory balançar a cabeça.

— Estou feliz por saber que o Endgame finalmente chegou e que todas as linhagens serão aniquiladas. A sua, especialmente. Nada pior do que um iniciado que ainda se apegava a um pingote de crença.

— Talvez. Mas pelo menos eu ia *tentar* matar você. Isso é mais do que qualquer outro da minha linhagem já fez desde o ano 1200.

— E com você vai acontecer o mesmo que aconteceu com ela. Você vai tentar e vai falhar. Bengalas, Rima! Onde já se viu? Já viu uma coisa dessas?

— Não, mestre. Nunca vi — responde Subotic.

— Nem eu. Traga as duas, Jael — ordena Vyctory, enfim nomeando o outro netineu.

“Isso”, pensa Hilal.

Ele fecha os olhos e reza em silêncio.

“Isso.”

Seu coração desacelera. Sua respiração se regulariza.

Jael solta Hilal e pega as bengalas. O axumita relaxa um pouco. Vê o olhar enfurecido de Ea ao estender os braços para receber as varas de Arão e Moisés.

Assim que Ea as segura, elas se transformam, e as serpentes atacam. O dispositivo cai no chão e desliza. Jael tenta pegar as serpentes, mas a que era a Vara de Moisés é rápida demais. Ela mergulha na boca aberta de Vyctory, desce e some em uma fração de segundo. A outra, que era a Vara de Arão, dá três voltas no pescoço de Vyctory e o aperta, o pescoço inflado e as presas pingando, atacando o rosto dele com a velocidade de um raio.

Vyctory leva as mãos ao pescoço e tenta enfiar os dedos na espiral da serpente. Jael tenta fazer o mesmo, mas ela é forte demais.

Em estado de choque, Kaneem afrouxa a pegada o suficiente para que Hilal desloque o peso do corpo para baixo, gire o corpo e fique de costas no chão, dando uma banda no guarda, que cai ao lado. O axumita ergue o cotovelo e ataca o pomo de adão de Kaneem. Mas o netineu é rápido e segura o braço de Hilal antes de ter a

garganta esmagada. Com a outra mão, o Jogador dá um soco no guarda e quebra três costelas dele. O axumita ouve Vyctory suspirar e guinchar enquanto a serpente de Moisés abre caminho por entre suas entranhas. Hilal soca Kaneem repetidas vezes e quebra mais costelas. O homem solta o cotovelo do axumita, que o usa para atingir em cheio o pescoço do adversário. Tudo o que está no pescoço se quebra, e Kaneem morre.

Hilal ouve a batida dos sapatos de Subotic correndo em direção à briga. Ouve o cursor de uma pistola carregando um cartucho. Ele rola. Um tiro ressoa, ricocheteia no marfim e vai parar em uma das janelas. O vidro trinca, mas não quebra.

Ela está atirando em Jael e Vyctory.

Ela não o traiu.

Hilal pula na direção de Jael e Vyctory enquanto Subotic dá três tiros rápidos, um deles acertando a coxa do netineu. O axumita quer que ela pare e deixe que as serpentes façam seu trabalho. Passa por trás de Jael, puxa a machete em que se lê AMOR, mas não é rápido o bastante para pegar também a outra.

Hilal se esconde atrás de um sofá. Ele *vai* deixar que as serpentes terminem seu trabalho antes de enfrentar Jael.

Então, ouve Vyctory, que está se engasgando e gorgolejando, dizer: — Mate os dois!

Hilal espia por cima do sofá ao mesmo tempo que Jael solta Vyctory e dá a volta na árvore de vidro. Subotic solta outro tiro, e a árvore se quebra em um milhão de pedaços nas cores do arco-íris.

Com os estilhaços ainda suspensos no ar, Jael arremessa a outra machete, e Subotic mal tem tempo de reagir antes de a lâmina atravessar com violência seu quadril e sua barriga. Sua arma cai, e a mulher e a lâmina se espatifam juntos no chão. Seu rosto perde o

pouco de cor que tinha.

Hilal olha para Vyctory. Jael deveria confrontar o axumita, mas em vez disso lhe dá as costas e vai até Vyctory, seu mestre adorado, que agoniza. Hilal percebe o desespero de Jael, que tenta sem sucesso libertar o mestre da serpente, mas o animal é forte demais. Hilal se levanta e caminha em silêncio em direção aos dois. Vyctory o vê se aproximar, e seus olhos se iluminam, mas Jael não percebe. Quando o axumita chega a menos de um metro das costas do netineu, ergue a machete e, preciso, ataca duas vezes, arrancando os braços do netineu. O sangue jorra, Jael tomba, e Hilal o chuta para o lado.

Por alguns segundos Hilal fica à frente de Vyctory, que está de joelhos, com o olhar aterrorizado. O axumita não ri, não se vangloria, não saboreia o triunfo.

Apenas observa.

Em seguida, posiciona a extremidade curva da machete no peito de Wayland Vyctory. O homem a segura com ambas as mãos, o rosto inchado pelo veneno e roxo pela asfixia, as marquinhas das presas da serpente marcando seu rosto como sardas sangrentas. Segura a lâmina com força. Sangue escuro escorre por entre seus dedos. Hilal torce o pulso de Vyctory em 90 graus, e o homem enfraquece a pegada, a parte interna dos dedos já esfolada.

Com o cabo da lâmina, o axumita empurra Vyctory, que cai de costas no sofá.

Ainda segurando a machete, Hilal de repente se sente exausto. Após cinco segundos, a vítima convulsiona, treme, suas pernas se esticam, e Wayland Vyctory morre.

No encosto do sofá, sua cabeça pende para trás, boquiaberta e imóvel.

A serpente de Arão larga o pescoço e desce até o peito de Vyctory. Seu pomo de adão sobe e desce, sua boca se abre ainda mais, sua língua azulada surge e a serpente negra emerge, erguendo-se quatro polegadas da boca de Vyctory e olhando o entorno. Quando vê a cauda da outra serpente, abre a boca e a engole. Depois, desliza toda para fora da boca do cadáver, brilhando de sangue, bile e muco.

— Conseguiu? — pergunta Hilal, ansioso.

Mas, a despeito de todo o seu poder, a criatura antiga não responde. Não passa de uma serpente.

Ainda assim, Hilal sabe que ela conseguiu. Engoliu a semente alienígena que é Ea.

Enquanto a serpente de Moisés devora a cauda da outra, a serpente de Arão procura a cauda de sua contraparte. Quando encontra, abocanha-a e também a engole, formando assim um circuito vivo, contorcido, fluido e sinuoso no peito imóvel de Vyctory.

O par trabalha em harmonia, uma consumindo e contendo a outra.

— O ouroboros vivo — murmura Hilal.

Quando cada serpente chega à metade da outra, elas param, ficam imóveis e em seguida deslizam pelo corpo de Vyctory — pelo peito, pela barriga e pela calça de seda — até bater no chão com um tilintar.

Elas voltam a ser madeira. Formam um aro cuja linha interna é um círculo perfeito, de 20,955 centímetros de diâmetro.

Um círculo.

Como a pista que o kepler 22b lhe deu.

Um fim.

Um começo.

Uma órbita.

Um planeta.

Um sol.

Um círculo.

Um começo.

Um fim.

A morte e a prisão do ser chamado Ea.

Que nunca mais deve ser aberta.

Hilal prende as machetes na faixa por dentro da calça larga. Pega o aro de serpentes.

O objeto vibra quando Hilal o segura. É agradável, suave.

Ele conseguiu.

Conseguiu e sobreviveu.

Hilal inspeciona o objeto. É simples, lindo. As escamas perfeitas, os olhos negros salpicados de dourado, o peso ideal. Ele passa a mão por dentro do aro, que logo em seguida começa a encolher. Hilal o leva até o meio do antebraço, e o aro encolhe cada vez mais até pressionar confortavelmente sua pele.

Hilal vai vesti-lo. Guardá-lo. Mantê-lo.

Ele sobe o aro, ajusta a circunferência. O axumita o passa pelo cotovelo, pelo bíceps e para entre a axila e o ombro. O tempo todo o aro se ajusta para se encaixar perfeitamente.

Hilal vai vesti-lo.

Vai guardá-lo.

Vai mantê-lo.

Ele vira na direção do corpo derrotado de Vyctory. Pega o dispositivo da arca. Tira de Kaneem a chave de bronze do elevador. Anda em direção à saída e para perto de Rima Subotic. Ele presumiu que estivesse morta, mas percebe que a mulher ainda respira, mesmo que quase nada. Seus olhos estão vazios; o braço, estendido. Os

lábios tremem e se mexem. Hilal se ajoelha perto dela. Pega sua mão. Afasta o cabelo suado de seu rosto.

— Obrigado, irmã.

Os lábios de Subotic se mexem, mas o som não sai.

— Sinto muito por não conseguir salvar você.

Os lábios de Subotic se mexem novamente, mas o som não sai.

— O que é?

— L... Li... li...

Ela arregala os olhos. Hilal se vira e vê.

O livro.

Ele compreende.

— Vou entregar o livro a Stella, irmã. Ela morreu. A Verdade Antiga vive. Sua morte é nobre, irmã. Muito nobre. Que a graça lhe seja concedida.

Um sorriso enruga os lábios de Subotic. Seus olhos se fecham. Hilal se inclina e beija sua testa. Ela morre. Ele pega no chão a outra machete, ÓDIO. Levanta-se e tira o livro do suporte. Para uma última vez ao lado do corpo de Rima Subotic. Balança a cabeça.

“Descanse, irmã.”

Ele sai do salão. Cruza o corredor. Entra no elevador. Gira a chave. Desce. Chega ao saguão. Acena para Cindy, a atendente. Sai do saguão. Caminha para o norte e depois para o leste. Um jovem ferido com um livro e um milhão de segredos inenarráveis.

Um jovem orgulhoso e ferido.

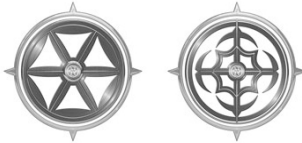
Que, do seu jeito, continua Jogando.

Ele caminha para o norte e depois para o leste.

Na direção de Stella.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Calle Ucayali, Juliaca, Peru



Maccabee e Baitsakhan entram em um táxi Ford Escort que compraram no aeroporto de Juliaca com uma pepita de ouro de uma onça. Desde o anúncio do Abaddon, o preço dos metais preciosos disparou.

Da última vez que checaram, a onça do ouro estava sendo vendida a \$4.843,83.

Talvez seja um pouco demais por um Escort caindo aos pedaços, mas, como é um táxi local, e por isso longe de qualquer suspeita, vale cada grama do moldável metal amarelo.

Maccabee está no volante. Baitsakhan no carona. O sol acabou de se pôr no horizonte, mas ambos estão de óculos escuros. O nabateu usa um lindo Dolce & Gabbana; o donghu, a imitação barata de um Ray-Ban Wayfarer azul-claro que estava no porta-luvas do Escort. A julgar pelo rosto, parece que uma moto atropelou Maccabee. Faz alguns dias que a koori lhe deu uma surra, e ele já está quase recuperado. A questão agora não é mais a dor física, e sim se sentir normal outra vez. Só que a koori realmente acabou com ele. Se alguém, algum dia, achar Maccabee bonito outra vez, será porque gosta de caras com aparência de valentões que claramente já tomaram umas boas surras.

Maccabee não vê problema nisso.

Enfiado entre o painel e o volante está o orbe, o rastreador feito pelos Criadores. Nele brilha fraco o sinal do olmeca, o sinal da cahokiana.

Maccabee e Baitsakhan estão perto.

Mas não podem ir até os adversários.

Seria perigoso demais.

Os Jogadores olham fixo para uma longa estrada, margeada de edifícios de tijolo. Vários quarteirões à frente há um cordão de veículos militares pretos com garras vermelhas pintadas nos capôs. Os homens vestem uniformes pretos, alguns usam balaclavas. Todos fortemente armados. Eles revistam todos que tentam passar.

E muitos não passam.

Os Jogadores sabem o que há mais à frente na estrada.

Jago Tlaloc.

Sarah Alopay.

A Chave da Terra.

Baitsakhan sacode uma frasco plástico com comprimidos, e um deles cai em sua boca. O donghu o mastiga até virar um pó amargo. Por fim, engole. Depois, oferece a Maccabee.

— Quer um?

Maccabee pega um comprimido e o engole sem mastigar.

Eles não param de tomar antibióticos desde que deixaram o apartamento em Berlim Oriental. Com a cirurgia de Baitsakhan e as feridas de Maccabee, não querem se arriscar a pegar uma infecção.

Baitsakhan põe os pés no painel do carro. Fica batendo um dedo no outro. Leva a mão biônica à frente do rosto, mexe os dedos, cerra o punho. Sorri. Pensa na koori, nos músculos e ossos do pescoço dela cedendo sem esforço. Pensa no sangue quente fluindo

por entre seus dedos. Adora a mão nova, a mão abençoada pela morte.

— Quanto tempo mais? — pergunta Baitsakhan.

— Não sei.

— Eles não podem ficar lá para sempre.

— Não faz nem dois dias que a gente está aqui, Baits.

Por causa dos machucados, Maccabee precisa falar com o lado direito da boca. Suas narinas ainda estão inchadas. A voz sai distorcida e anasalada.

Baitsakhan soca um inimigo imaginário no ar.

— E daí? — pergunta ele.

Maccabee balança a cabeça.

— Eles vão sair da toca. Não têm opção. Mesmo que reúnam um pequeno exército, vão se mexer. Vão atrás das chaves. Estão Jogando.

Maccabee tosse. Retrai o corpo. Sente dor.

— Vão se mexer — repete.

— E, quando isso acontecer, a gente vai atrás deles.

— Isso. Ir até lá é suicídio, disso a gente tem certeza. Além do mais, ninguém aqui está exatamente na melhor forma para um embate agora.

Baitsakhan se irrita. Está sempre pronto.

— A gente segue os dois e espera a hora certa de atacar e matar — finaliza Maccabee.

Pausa.

— Um pequeno exército... — repete Baitsakhan, devagar.

O nabateu se vira para o garoto.

— Está pensando no quê?

— Você fala espanhol?

— Claro.

— Então estou pensando que a gente ficaria bem naqueles uniformes com garra de águia.

Maccabee sorri. Um disfarce local. É uma boa ideia. Uma ótima ideia.

— Se não pode vencê-los, junte-se a eles, né?

Baitsakhan franze o cenho.

— O quê?

— Se não pode vencê-los, junte-se a eles — repete Maccabee.

— Que papo idiota é esse?

— É uma expressão — aponta Maccabee categoricamente. —

Significa que a gente vai pular em cima de dois daqueles caras, pegar as roupas e o caminhão deles, e se misturar perfeitamente ao ambiente. Então, no momento certo... — diz Maccabee, passando um dedo pela garganta.

— É exatamente o que estou tentando dizer — explica Baitsakhan.

— Jesus Cristo... Deixa pra lá.

— Ótimo. Mas a gente *vai* fazer uma emboscada para eles e pegar a chave, certo?

Maccabee se esforça para não revirar os olhos.

— Sim, Baitsakhan. O plano é esse.

O donghu sorri. Gosta do plano.

— Depois, meu irmão nabateu, vamos seguir em frente e matar a harappaneana e o axumita.

Maccabee não fala nada. Já entende Baitsakhan um pouco melhor.

Entende que a vingança pelas mortes de Bat, Bold e Jalair atrapalham seu julgamento, pois o mesmo aconteceu com ele próprio quando viu Ekaterina ser morta pela koori. Apesar disso, está se cansando do donghu.

Ainda assim, o nabateu vê alguma sensatez na aliança.

— Pegue mate vença, Baits — diz Maccabee, ecoando a pista de Baitsakhan no Chamado. — Pegue mate vença.

>>Comunicado de Aleph à Imprensa, 30 de JULHO deste Ano Zero
Menos<<<<<<<<

<<VERS INGLÊS>>

PARA DVULGAÇÃO IMEDIATA

AUM.

O CLUBE DE DEUSES E ERMITÕES, vindo na claridade das sombras, e de acordo com o que foi profetizado pelo nosso líder há quarenta anos, diz que chegou a hora. Está em nossa mão agir. Esta manhã. Não podemos ser superados por charlatães e impostores, esses guerreiros anônimos que lutam pela liberdade e pela desolação e que como covardes não assumem a responsabilidade pela explosão e pelo envenenamento radioativo do porto de Tóquio mais cedo esta manhã.

Não podemos ser superados.

AUM.

A chegada do que a Besta chama de Abaddon será estrondosa. A morte que a precede, hoje, meu povo, no porto mais navegado desta nação fragilizada. A morte que a precede será silenciosa. Olhem para o leste, pecadores de Tóquio, para onde o sol nasce sobre o enfraquecido império falso.

Olhem na direção de Narita.

AUM.

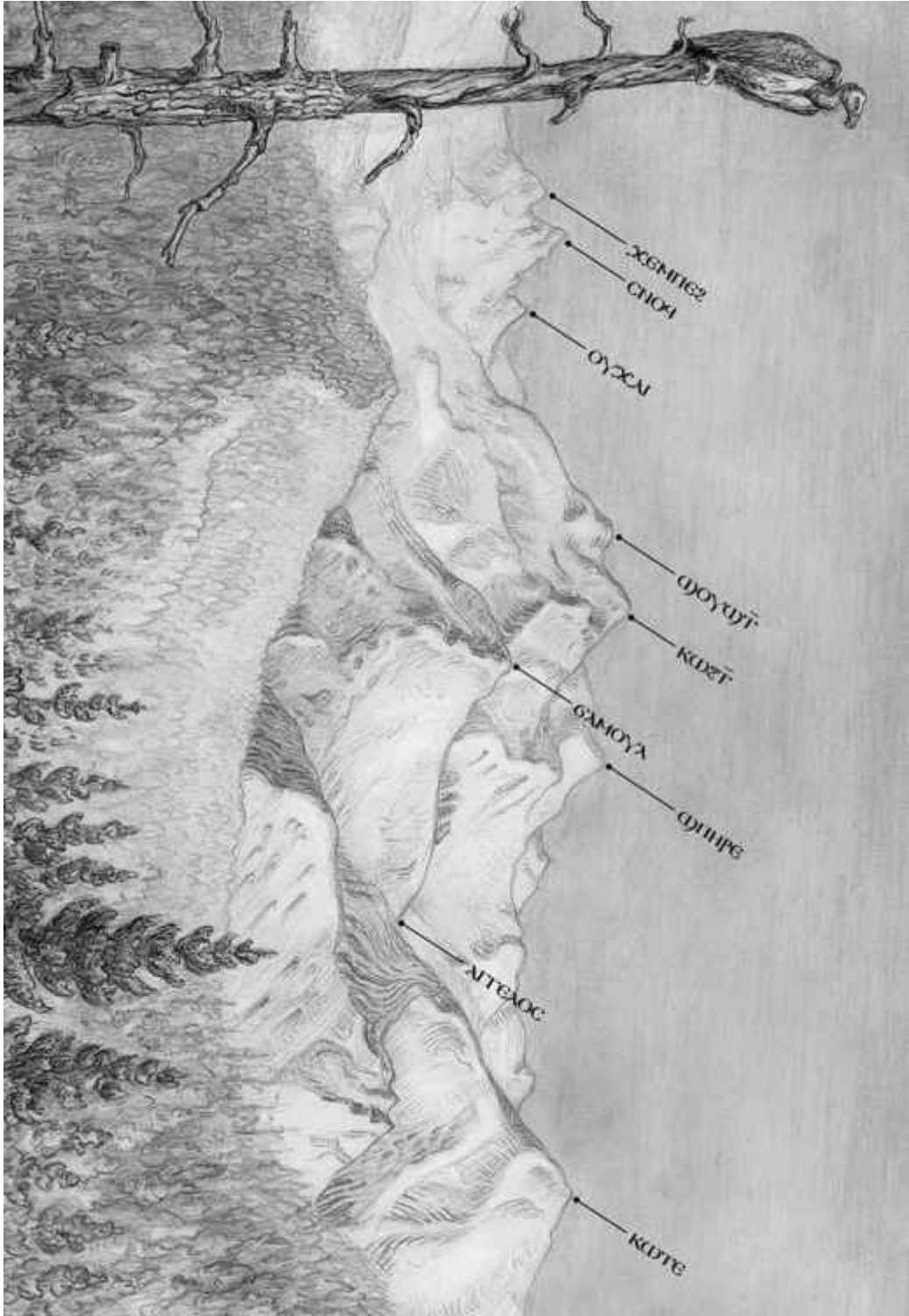
KYODO NEWS — URGENTE

Às 8:37 a.m., hora local, cinco dispositivos compactos de cianeto de hidrogênio foram detonados no sistema de climatização no Terminal 1 do Aeroporto Internacional de Narita. Três minutos antes, a organização terrorista Aleph, também conhecida com Aum Shinrikyo, emitiu um comunicado à imprensa. Nesse meio-tempo, teve início a evacuação em ambos os terminais. O procedimento se mostrou insuficiente. Centenas de mortes foram confirmadas, e há suspeita de mais centenas. Também constam relatos de disparos, possivelmente das forças de segurança. Recomenda-se a todos, estrangeiros ou japoneses, que, por ora, evitem Narita ou seus arredores.

Não se sabe se o evento tem alguma ligação com a explosão e a liberação de material radioativo no porto de Tóquio mais cedo esta manhã.

Todos os transportes de massa em Tóquio foram imediatamente suspensos. As autoridades declararam lei marcial na região central de Tóquio, em Chiba e em Narita.

Voltaremos com mais informações a qualquer momento.



AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

県道55号線, indo na direção oeste-sudoeste



Após a explosão que An causou, Aisling de fato precisou de cada segundo de fôlego, e mais alguns.

Sentindo o peito quente e vazio, ela prendeu a respiração debaixo d'água por quatro minutos e quinze segundos, um recorde pessoal, causado pelo medo, pelo desejo e pela determinação, mas principalmente pelo medo. Quando os pulmões começaram a queimar, a barriga se contraiu e o coração bateu tão alto que ela não ouvia mais nada, Aisling emergiu, desesperada por ar.

Um ar negro, envenenado e carregado. Mas era o único disponível, e havia oxigênio nele, assim como concreto pulverizado, plástico, vidro, metal, e sabe Deus mais que isótopo de elemento — provavelmente cézio-137 —, e ela respirou.

E respirou.

E respirou.

Aisling emergiu da água e respirou.

A bomba que An Liu detonou foi avassaladora. Destruiu todos os edifícios em um raio de três quarteirões e danificou muitos outros.

No marco zero, deixou uma cratera de 104 pés de largura por 37 pés de profundidade, fumegante e escura como piche. Aisling não ousou ir até lá para olhar. Nada sobreviveria àquela explosão. Ela precisava encontrar o avô, Jordan e a equipe. Ou o que havia sobrado dela. Enquanto tentava captar algum sinal no rádio encharcado, Aisling vagou rumo ao sul pelo litoral, cortando o vento que soprava contra a maré. Como não conseguiu, jogou-o fora.

Evitou a nuvem de fumaça que cobria o porto de Tóquio. Virou em uma esquina e encontrou o paizinho e McCloskey sentados no meio-fio, abraçados aos joelhos. Pelo comunicador, McCloskey conversava com Jordan e Marrs, que estavam de perto, a apenas alguns minutos de distância.

Todos os quatro ficaram por pouco fora do raio da explosão e haviam sobrevivido.

Aisling abraçou o paizinho. E não queria mais largar. Quando se soltaram, também se sentaram no meio-fio, exaustos.

— Você está encharcada — apontou ele.

— Saí para nadar, fazer um exercício matinal.

— Maravilha.

Silêncio.

Aisling o quebrou.

— Isso... não foi bom.

— Não. Não foi — concordou McCloskey, continuando a mexer no rádio, tentando estabelecer contato com a equipe KFE.

Aisling e o paizinho permaneceram sentados. Imóveis. Calados.

Sirenes soavam ao longe, mas estavam cada vez mais perto.

— A gente precisa sair daqui — disse Aisling.

McCloskey apontou.

— Aí vêm eles.

Jordan e Marrs viraram a esquina e escalaram um carro emborcado. Estavam cobertos de fuligem. Aisling e seu grupo se levantaram e foram até eles. Jordan e McCloskey se abraçaram. Marrs acendeu um cigarro e o deixou pendendo no lábio inferior. O paizinho e Aisling se recostaram um no outro.

O grupo deu as costas para a destruição e caminhou por uma calçada, na direção da baía aberta, em busca de algum meio de transporte.

— Kilo Foxtrot Echo? — perguntou Aisling, por fim.

Mas sabia a resposta. Todos sabiam.

— Morreram. Todos — respondeu Jordan.

— Pelo menos An Liu também morreu — comentou Aisling.

— Verdade. Eu vi o local da explosão, e não deixa dúvidas. Ninguém sai daquilo andando — constatou Jordan, confirmando o que Aisling já sabia.

Eles continuaram rumo ao sul. No estacionamento de um campo de golfe no meio do caminho, roubaram dois carros compactos e saíram. Ninguém os vira. Fizeram um caminho sinuoso de volta para o hotel, evitando a polícia ou qualquer contato com forças oficiais. Quando chegaram ao hotel, Jordan deu a todos comprimidos de iodeto de potássio. Todos tiraram as roupas, jogaram-nas fora e tomaram banho; depois se livraram das poucas armas que ainda tinham, já que poderiam estar contaminadas. Aisling estava feliz por não ter levado a antiga espada celta. Não teria sido muito auspicioso ter que descartar um artefato tão inestimável e querido.

Depois de se limparem, ligaram a TV e assistiram aos noticiários, horrorizados, não só com o que tinha acontecido no porto, mas com o que estava acontecendo no maior e mais importante aeroporto do Japão.

Terroristas comuns estavam começando a agir.

“Esse é um jeito de o mundo acabar”, pensou Aisling.

Aisling disse que eles precisavam sair do Japão, e ninguém argumentou. Eles conversaram sobre o próximo destino. McCloskey sugeriu a América do Sul, para caçar os três ou talvez quatro Jogadores que eles rastrearam. Aisling rejeitou a ideia.

— Não. É verdade que um deles tem a Chave da Terra, mas a gente poderia muito bem deixar que briguem e se matem por ela. Está claro que eles não fazem ideia do rastreamento, então dá para ir atrás deles no tempo certo. A gente tem que procurar a Chave do Céu e também um jeito de impedir essa loucura.

O paizinho perguntou onde eles fariam isso.

— Stonehenge — respondeu Aisling na hora. — Jordan, eu imagino que você possa acessar o local, certo?

— Claro que posso. Conheço até o comandante da OTAN pessoalmente. É meio babaca.

— Ótimo. Então vamos para o Stonehenge.

— Tem certeza, Jordan? — indagou McCloskey, e Aisling se perguntou se, aos poucos, estava se aproximando do que quer que eles estivessem escondendo dela.

— Claro que tenho, McCloskey. Você sabe que vamos ganhar um tour completo. É só a gente dizer que você é uma nova agente de campo, Aisling. “A mais nova virtuose de Langley. E não se deixem enganar pela juventude dela!” O que acha?

— Está bem. Agora vamos. Não quero ficar em Tóquio nem mais um segundo.

Todos concordaram, juntaram as coisas em silêncio e foram embora durante a tarde, antes de a lei marcial entrar em pleno vigor.

Eles agora rumam para o norte em outra van. Circulam pela vasta

metrópole com destino à Base Aérea Yokota, a apenas 19 milhas do centro de Tóquio. O Gulfstream de Jordan os aguarda com o tanque cheio, armamento, alguns novos equipamentos, proteção e comida. A sensação de insegurança, os trens desligados e a lei marcial fazem os moradores de Tóquio correrem para o interior. Tudo engarrafado. Eles permanecem na van por mais de duas horas, e, pelas estimativas de Marrs, ainda resta uma hora pela frente. Aisling está usando o laptop no assento de trás. Ao lado, o paizinho amola a Falcata com uma pedra. Os outros estão na frente.

Aisling vasculha uma pasta com os arquivos de An, os arquivos que roubaram antes de a operação ir por água abaixo. Procura por qualquer coisa que diga respeito ao Stonehenge ou a outros lugares sagrados, como Carahunge, Carnac ou as pirâmides do Egito — qualquer coisa que a ajude a localizar a Chave do Céu. *Qualquer coisa.*

Mas não encontra nada. Ao que parece, An Liu estava cagando para o Endgame — ao menos para a herança, para os Criadores e para a estranha história da humanidade. Só se importava com os Jogadores — especialmente Chiyoko Takeda —, com bombas, destruição e morte.

“Ele Jogava pela morte”, pensa Aisling. “E foi isso que conseguiu.” A van quase não anda pela estrada plana japonesa. Jordan, Marrs e McCloskey têm permanecido quietos durante a maior parte do trajeto, fazendo de vez em quando alguma piadinha típica de humor negro. A perda da Kilo Foxtrot Echo diminuiu um pouco a confiança do trio.

Eles passam por um templo xintoísta ao lado da estrada, com seus andares e telhados curvos remanescentes de outra era, uma era de ouro.

O paizinho passa a pedra na lâmina. Cutuca o ombro de Aisling. Não para de amolar a espada. Uma espada que já é uma das mais afiadas do mundo, uma espada que não precisa desse cuidado todo. — Está se perguntando se deveria ter se aliado a eles? — murmura. Aisling franze o cenho e olha para a frente. Não quer que os outros escutem. Abre uma nova janela do Gmail e digita a resposta.

Um pouco. Logo antes de tudo ir mal, eu me fiz essa pergunta. É claro que tem suas vantagens, e, com o mundo já começando a ficar imprevisível, não dá para ignorar essas vantagens, mas... sei lá...

O paizinho põe a espada e a pedra de lado. Leva as mãos ao teclado. Digita: *Concordo sobre as vantagens. Mas a missão não acabou bem.*

Eles se revezam.

Não. Não acabou. Mesmo assim, Liu morreu.

O paizinho faz uma pausa. *Não estou convencido.*

Aisling lança um olhar confuso para o avô. *Por quê? Você viu o que aconteceu lá. Além disso, Marrs disse que o rastreador dele foi destruído.*

E daí? An é um Jogador. Talvez, o mais perigoso de todos. Até ter certeza, eu presumiria que ele continua vivo.

Pausa.

Merda. Se ele ESTÁ vivo, se fez aquilo para escapar, acho melhor a gente FICAR com eles.

Eles têm acesso a transporte e armas.

Pausa.

Aisling escreve: *É. Mas, se a gente ficar, vou assumir o comando. Sou eu que tenho que tomar as decisões. Não me interessa a experiência deles.*

Concordo.

Aisling seleciona todo o texto e apaga.

McCloskey olha para trás.

— Tudo bem com vocês aí? Estão quietos demais.

— Tudo bem. É só o cansaço.

— Nem me fale.

McCloskey volta a olhar para a estrada. A van para e anda conforme os comandos de Marrs. O paizinho volta a afiar a Falcata. Aisling volta para os arquivos do shang. Checa os programas de rastreamento de An. Ambos piscam em Juliaca, Peru, a três milhas de distância um do outro, praticamente imóveis.

Um está observando o outro.

Um vai surpreender o outro.

Provavelmente, em breve.

Quando Aisling está prestes a fechar o laptop, surge uma janela do Google Alert. Sua respiração fica entrecortada, seu coração bate forte, e ela clica no link depressa. Seja do além-túmulo ou com as próprias mãos bem vivas, An Liu postou um vídeo no YouTube.

O título é simples e direto:

O ENDGAME CHEGOU. MATEM OS JOGADORES. SALVEM O MUNDO.

AN LIU

Barco de pesca 冷たい風, Baía de Sagami, rumo a 204° 45' 24"



E é com as próprias mãos bem vivas.

Com a explosão, sua cápsula à prova de bombas voou a 100 metros de altura, viajou por 1,2 quilômetro ao sul e aterrissou à margem do 10º buraco do Campo de Golfe Wakasu, onde capotou diversas vezes até parar inclinada num obstáculo de areia. Foi uma viagem turbulenta, que o deixou inconsciente por 12 minutos e 15 segundos. Quando acordou, An acionou os parafusos explosivos, a porta foi ejetada e ele emergiu da estrutura. Andou pelo campo na direção sul usando o macacão de proteção contra materiais perigosos. Tirou-o após chegar à marina, entrou em seu bote e navegou até o barco de fuga.

An Liu está na ponte de comando de seu cruzador de passeio Yamaha com 35 pés de comprimento, o 冷たい風, o sol da manhã se infiltrando pelas janelas, a ilha de Oshima ao longe, um filete de fumaça se erguendo da cratera vulcânica da ilha. O destino já foi travado no computador de An, a velocidade de 10 nós é constante, e o mar está um espelho d'água. Sem vento ou nuvens. Condições ideais.

An precisa se livrar do rastreador que os britânicos colocaram nele. Usa um voltímetro equipado para encontrar a leitura de baixa

frequência do chip transmissor na coxa. Lava as mãos e veste luvas cirúrgicas. Pega um bisturi e o enfia na pele, perfurando pelos e veias, cortando músculos, puxando nacos vermelhos e rosados, e depositando-os numa folha plástica branca ao lado do teclado do computador. Com uma incisão mais profunda na própria carne, encontra o que estava procurando e o extrai com um alicate de pontas finas esterilizado. É um objeto longo e fino, como um fio de cabelo, trazendo na ponta uma gota preta de metal e plástico. An o enrola em uma bola de gaze, abre a janela e o joga na água. Não está mais sendo rastreado.

Quem quer que o estivesse perseguindo não vai mais fazê-lo com tanta facilidade.

Ele derrama iodo na ferida, limpa e costura.

Assim que termina o procedimento improvisado, volta sua atenção para o vídeo. Executa o script que vai postá-lo, assim como todas as visualizações falsas, *pings*, todos os links para outros sites e todos os e-mails para jornalistas e centros de notícias. An aperta "enviar" e observa tudo se mover, se construir e se infiltrar no mundo ainda conectado. "Porque não vai ficar conectado por muito tempo, Chiyoko. Não vai, não", pensa.

Ele sabe que as pessoas vão devorar o vídeo, que se tornará um viral.

Sabe que parou de ser rastreado.

Sabe que está livre.

Seguro.

E sabe que os outros Jogadores *TREMEpiscaTREME* não estão.

— Com o mundo mudando tão depressa desde o anúncio do Abaddon, nossas atenções na Fox News seguiram o embalo. Muita coisa tem dado errado no mundo: os ataques terroristas no Japão; a guerra nacionalista e religiosa em que Paquistão e Índia mergulharam de cabeça; a invasão da Rússia à Geórgia e ao Cazaquistão; o voo dos caças de combate iranianos pela cidade de Riad, na semana passada, numa clara demonstração de força dos shia; a guerra em pequena escala entre milícias de alarmistas que irrompeu na fronteira entre Montana e Saskatchewan; as revoltas raciais em Los Angeles, St. Louis e Jackson, Mississippi. Por isso, nós, na Fox News, temos saído da nossa linha de reportagem para ir atrás das muitas notícias boas que têm surgido à sombra do asteroide que se chocará com o planeta.

“Mostramos notícias de Washington, que não para de nos surpreender. Parece que o Abaddon fez sua primeira vítima americana, que é o partidatismo em todas as suas vertentes. Nos últimos dias, algo inédito vem ocupando os cidadãos da capital: eles têm cooperado uns com os outros em quase tudo. Eles se uniram e deram as mãos, por vezes literalmente, como vimos durante a vigília da última sexta-feira no Lincoln Memorial. Têm rezado pelas graças de Deus e da humanidade, declarando a importância dos Estados Unidos como força do bem no mundo cruel que vamos habitar. Parece que na capital do país não restou nenhum democrata ou republicano, apenas americanos, apenas líderes. É extraordinário.

“Apresentamos a notícia do incansável policial veterano de Kansas City que tem ido de porta em porta nos bairros mais violentos em que trabalhou nos últimos vinte anos, procurando saber de cada família, idoso ou criança sozinha em casa. Ele tem se certificado de que todos estejam bem e fornece o que pode: dinheiro, comida, atenção ou carona até o hospital ou a casa de um parente. Só na semana passada, ele salvou três vidas. O policial disse à nossa equipe de reportagem que era assim que ele deveria ter patrulado há anos.

“Apresentamos a notícia do bilionário que enriqueceu com as mídias sociais e custeou a reunião de qualquer família, seja pelo motivo que for, sem questionar se de fato os pedintes têm ou não dinheiro.

“Apresentamos a estranha história da comunidade na região norte do Wisconsin que ofereceu o que chamaram de, abre aspas, ‘amor livre para todos os que necessitem’. Ridicularizado e considerado apenas um esquema sexual no começo, o lugar se desenvolveu e se tornou repleto de pessoas que não querem nada além de abraços, boa comida e contato pessoal antes do fim.

“Mas a próxima história é daquelas que nos fazem sentir bem. Sem mais comentários, passo a palavra a Mills Power.”

— Obrigado, Stephanie. Estamos vivendo um momento surpreendente da história. Talvez seja até o fim da história. Na função de repórter, preciso dizer que às vezes me sinto abençoado, embora, para ser bem franco, estou apavorado...

— Eu também, Mills.

— Pois é. Bem, estou aqui para falar de um vídeo que foi postado ontem no YouTube. Já tem mais de onze milhões de visualizações. Só na última hora ele foi assistido por oitocentas e noventa e nove mil e trinta e quatro pessoas.

— Eu também já vi. O jovem é bem... perturbador.

— É verdade. Mas minhas fontes na CIA e no FBI me confirmaram que An Liu é autêntico. Estava no Stonehenge quando o lugar... mudou. De acordo com minha fonte da mais alta confiança, ele estava medicado e amarrado a uma maca, mas ainda assim escapou de um destróier britânico sozinho, matando dúzias de marinheiros, roubando um helicóptero stealth e quase afundando o navio.

— Meu Deus.

— O que quero dizer é que acreditem nesse tal de Jogador shang chamado An Liu. Acreditem nessa loucura que ele chama de Endgame. Acreditem que existem oito adolescentes, incluindo ele próprio, que precisam morrer para que o Abaddon não aconteça. Acreditem. Espalhem sua mensagem aos quatro ventos. Traduzam o que ele disse e o que estou dizendo agora para todos os idiomas e repassem a notícia. Usem a informação que ele forneceu. Se você é militar, policial ou até membro de uma organização criminosa, por favor, ajude a caçar essas pessoas e a matar todas. Talvez ele esteja mentindo, mas, mesmo que haja um centésimo de um por cento de chance de que seja verdade, não devemos tentar? Não devemos sacrificar essas oito almas e rezar para que isso salve bilhões?... Não devemos tentar, Stephanie?

— Devemos. Devemos, Mills! Devemos sim! Devemos tentar matar essas pessoas! Matar todas elas! Por favor, povo da Terra! Matem todos eles!

Visita Rectificando Interiora Lapidem

HILAL IBN ISA AL-SALT

Galpão nos arredores da rua Bledsoe, Sunrise Manor, Nevada, Estados Unidos



Quando Hilal chega ao quartel-general de Stella Vycory, encontra a porta aberta. Entra. Chama Stella, mas não ouve resposta. Na mesa há um laptop; na tela, uma página de login e um post-it cor-de-rosa colado na borda metálica. Escrito em amárico, o bilhete diz: "O peso da arca." Hilal sabe o valor de cor: 358,13 libras. Digita na página da login, mas o computador não aceita. Tenta de novo, colocando o número por extenso, e desta vez a tela brilha. Surge um PDF também em amárico. Ele se acomoda numa cadeira e lê:

Hilal, desculpe, mas precisei partir de última hora. Meu exército está embarcando rumo a uma operação que requer minha atenção, e precisei deixar Las Vegas imediatamente.

Mas, Hilal, sei que você cumpriu a missão e... Não tenho palavras. Não sei nem começar a descrever meu turbilhão de sentimentos, todos bons, plenos e transbordando felicidade. Você é uma honra para a Verdade Antiga. Caso ela sobreviva aos dias sombrios que estão por vir, será por sua causa, o axumita, Hilal ibn Isa al-Salt.

Você matou Ea, e estou tomada de felicidade.

Obrigada. Mil obrigadas, dez mil, um milhão, um cosmos infinito de obrigadas.

Não tenho palavras.

Por favor, sinta-se em casa. Descanse um pouco, se puder. Use, pegue ou coma o que quiser. Arme-se para o próximo round.

Entrarei em contato nos próximos dias, mas, por enquanto, estarei incomunicável. Esta missão é muito importante. Contarei mais dela quando conversarmos.

Espero que Rima tenha lhe dito para pegar o livro, que me esqueci de mencionar antes. Leia antes de seguir em frente. Queria poder falar mais sobre ele, mas a verdade é que não sei muita coisa, só que ele é importante — para você, para o Endgame, para deter os Criadores.

*Com uma gratidão eterna e incondicional,
Stella*

Hilal está triste por Stella não estar ali, mas faz como ela sugeriu. Enche a banheira grande e moderna, tira as roupas e as bandagens, fica de frente para a pia e olha o espelho. O vapor se espalha pelo banheiro e enevoa seu reflexo.

Seus enxertos de pele estão esticados e coagulados, com a cicatriz evidente. Não lhe resta um fio de cabelo. Toda a orelha direita foi queimada, deixando apenas um buraco, como um lagarto. Não há palavras para descrever os olhos, ainda incompatíveis. E os dentes perfeitos acentuam tudo, ainda retos e de um branco ofuscante. Ele é monstruoso.

Mas ainda está ali. E é o defensor axumita. O herói do Endgame a quem ninguém dará valor, nem reconhecerá. O jovem que devolveu a inocência à humanidade.

Hilal espera que a humanidade a encontre.

Ele desliga a água. Entra na banheira. Precisa morder o antebraço para não gritar no momento em que os ombros queimados tocam a

água. Respira fundo e mergulha a cabeça. Grita a plenos pulmões debaixo d'água, as bolhas subindo. Grita pela dor e pela vitória.

Por Vyctory.

Ele ergue a cabeça. Com todo o cuidado, coloca uma toalha de rosto na nuca, recosta-se e fecha os olhos.

— Não existe cura sem dor. Não existe limpeza sem sujeira. Não existe perdão sem morte.

Fica ali, sentado, por 28 minutos e 42 segundos, imóvel, exceto pelo peito, que sobe e desce.

Ele sai, veste um roupão, pega o livro antigo de Ea e se senta na beira da cama *king size* de Stella. Liga a TV com o controle remoto.

Procura um canal de notícias — encontra a Fox News — e põe no mudo. Durante alguns minutos, com o livro nas coxas, observa as imagens, algumas de morte, destruição e medo; outras de esperança, beleza e amor, tudo em silêncio.

Pensa em Eben, em seu lar, na linhagem. Precisa ligar para seu mestre, mas antes precisa descobrir o que Vyctory lhe deu.

Hilal volta a atenção para o livro.

Folheia as páginas. São de um tipo de plástico ou membrana que parece indestrutível, imune ao tempo e aos elementos. Tenta rasgar ou vincar um canto de página e descobre que é impossível. Ainda assim, não resta dúvida de que o livro é antigo. Nenhum dos escritos faz sentido para Hilal, e, embora Ea tenha lhe dito que o volume contém todo o conhecimento do mundo antigo, o axumita não encontra ali nenhum dos idiomas que é capaz de reconhecer. E tem ainda as imagens. Todas exatas e perfeitas, como se desenhadas por um robô. Há diagramas e planos de todo tipo de estruturas antigas, projetos de cidades, monumentos de pedra, travas de espaçonaves, portais estranhos, pistas de pouso, minas de

ouro e estações de reabastecimento. Muitas estruturas ele encontrou durante seus estudos sobre a antiguidade, mas não reconhece inúmeras outras, todas engolidas pelo tempo, pela água, pela guerra, pela vegetação, pelas trepadeiras, pelas areias movediças dos desertos, pela terra aberta por terremotos. E há também as imagens de máquinas que ele não entende, de esquemas que lhe parecem de natureza mecânica ou genética, de constelações, espirais e redes tridimensionais que retratam conexões misteriosas com coisas não identificáveis — talvez matrizes energéticas da Terra, ou as inter-relações das espécies, ou caminhos de matéria escura conectando estrelas, ou a bagunça evolucionária do gênero *Homo*. Sem dúvida o livro é um tesouro, mas, para Hilal, ele é impenetrável.

Opaco.

Ele sente um arrepio na pele.

“Vou mostrar o livro ao dispositivo da arca!”

Hilal pega o objeto, que brilha ao toque, e o segura diante dos escritos do livro no colo.

O dispositivo age de um jeito inesperado. Quando apontado para o livro, a tela fica escura, como se, de alguma forma, os escritos causassem interferência. Hilal aponta o dispositivo para o quarto, vê a familiar esfera latejante que marca a Chave do Céu nos Himalaias, a lista de coordenadas, entre as quais as dos Jogadores remanescentes, vê apenas um dos caduceus, que ele sabe que é Stella, seja lá onde estiver.

Ainda com o dispositivo apontado, Hilal põe o livro no chão, aberto no início, e começa a passar página por página. Uma a uma. De vez em quando, a escuridão da tela dá lugar a uma luz, mas não passa informação alguma. Após quase 20 minutos, no entanto, algo

acontece.

Sobre uma única página uma linguagem aparece na tela do dispositivo. É egípcio antigo, em que Hilal é fluente. Quando passa o dispositivo por cima das inscrições, os hieróglifos mudam.

Está traduzindo.

Ele lê:

— E vamos falar do Grande Mistério, do Endgame, e ele será originado quando proclamarmos, por motivos desconhecidos e irreconhecíveis aos humanos da Terra, mas será justo, correto e definitivo. E o Endgame terá três fases. E a cada fase será dito que o Jogo pode continuar ou parar.

Quando Hilal lê isso, seu coração para de bater por alguns segundos.

Ainda existe esperança?

Ele continua a leitura.

— A Fase Inicial será marcada pelo Chamado, em que os doze se encontrarão. A Fase Inicial acabará quando o primeiro Jogador encontrar a Chave da Terra e acionar o começo da segunda fase. Se durante a primeira fase todos os Jogadores decidirem parar de Jogar, então o Jogo não continuará.

Hilal pausa. Imagina: se os outros o tivessem escutado na fatídica noite nas montanhas Qin Lin e permanecido sentados, em paz, conversado uns com os outros sobre suas histórias e partilhado seus conhecimentos, será que teriam se decidido por esse plano de ação? Por não Jogar? Teriam se unido, se unido de verdade, em mente e corpo, quando a Terra mais precisava? Teriam escolhido a sabedoria em vez da história, da violência, do treinamento?

Mas então Hilal se lembra do shang, do donghu, da suméria com aquela língua ferina, do minoico impetuoso, e conclui: “Não. Nós

tínhamos que Jogar.”

Havia muita violência reprimida ali. Muita arrogância. Muita vontade de matar. Ele continua a leitura.

— A Fase do Meio começará com o anúncio da descoberta da Chave da Terra e continuará até que a Chave do Céu viva seja unida à Chave da Terra.

“A Chave do Céu viva?”

— Isso dará início à Fase Final, que despejará destruição na raça humana por muitos, muitos anos terrestres. Mas, se um Jogador destruir a Chave do Céu viva antes que ela seja unida à Chave da Terra, será declarado o fim do Jogo. Não se espera que isso aconteça, pois a Chave do Céu pertencerá a um dos Jogadores. A Chave do Céu será sempre um inocente, uma criança, e seu sacrifício não se dará facilmente. Se a criança não for sacrificada no altar do Jogo, o Evento acontecerá logo depois, e a Fase Final terá início.

Hilal sente um nó na garganta. Boquiaberto, ergue os olhos do livro. Será que essa criança inocente... será que essa pobre criança inocente que está nos Himalaias pertence a Shari Chopra?

Ele interrompe a leitura.

Encara com um olhar vago a parede, o espelho, a TV, o noticiário no mudo.

Terá Hilal que matar uma criança para salvar o mundo?

E, como se fosse uma resposta à pergunta, ali, na TV, surge o título animado “ENDGAME: ELE É REAL?”. E ali está An Liu, parecendo um louco, com olheiras fundas, um colar escuro com — Hilal semicerra os olhos —, sim, com pele e cabelo humanos.

Os lábios do shang se mexem.

Ele fala.

Hilal se apressa para aumentar o volume. An está calmo, persistente e seguro. Nenhum sinal dos tiques que ele apresentou durante o Chamado. Teria sido encenação? Ele estava enganando todo mundo? Hilal escuta tão absorto quanto as 145.785.934 pessoas que já viram o vídeo.

Ele escuta.

Vê as fotos dos outros Jogadores, inclusive a dele próprio.

E está com medo.

Não por ele mesmo — Hilal está tão desfigurado que ninguém o reconhecerá, e será capaz de continuar Jogando sem que o vídeo o afete.

O medo é do que isso significa.

O Jogo não é mais um assunto privado.

Foi escancarado.

O telejornal repete o vídeo.

De novo.

E Hilal assiste de novo.

E de novo.

Então, tem uma ideia. Ele se atrapalha com o controle remoto — consegue pausar a TV? Consegue.

Espera até ver as fotos dos Jogadores que An obteve e pausa em Shari Chopra, última Jogadora mencionara por Liu. Na foto, ela está à frente de uma igreja que Hilal reconhece de imediato: La Sagrada Família, em Barcelona, Espanha. A obra-prima do arquiteto catalão Antoni Gaudí.

A harappaneana sorri.

Está segurando uma bebê.

E a bebezinha também sorri.

Com um pressentimento, Hilal aponta o dispositivo na direção da TV,

esperando que nada aconteça, que ele mostre uma tela cheia de estrelas e vazio.

Mas, em vez disso, o dispositivo é tomado pela esfera latejante que marca a Chave do Céu.

Ele se levanta, anda até a TV aparafusada à parede do quarto.

Aponta o dispositivo para a criança. A esfera permanece. Vira apenas algumas polegadas na direção de Shari. O círculo desaparece. A igreja ao fundo. Nada. Uma árvore no canto. Nada. A garota.

A esfera alaranjada.

A Chave do Céu.

Hilal larga o dispositivo e desaba no chão, de joelhos.

Para deter o Jogo, uma menininha vai ter que morrer.

Uma menininha que a harappaneana ama e defenderá com todas as forças.

Ele reza pela garota, pelos Jogadores, por todos.

Eles precisam saber.

É a única opção.

Ele pega o smartphone. Abre o YouTube. Encontra o vídeo de An. 146.235.587 visualizações, e o número não para de crescer.

As pessoas pregaram os olhos no vídeo.

O axumita cria uma conta, faz login, codifica sua mensagem, posta.

E está com medo.

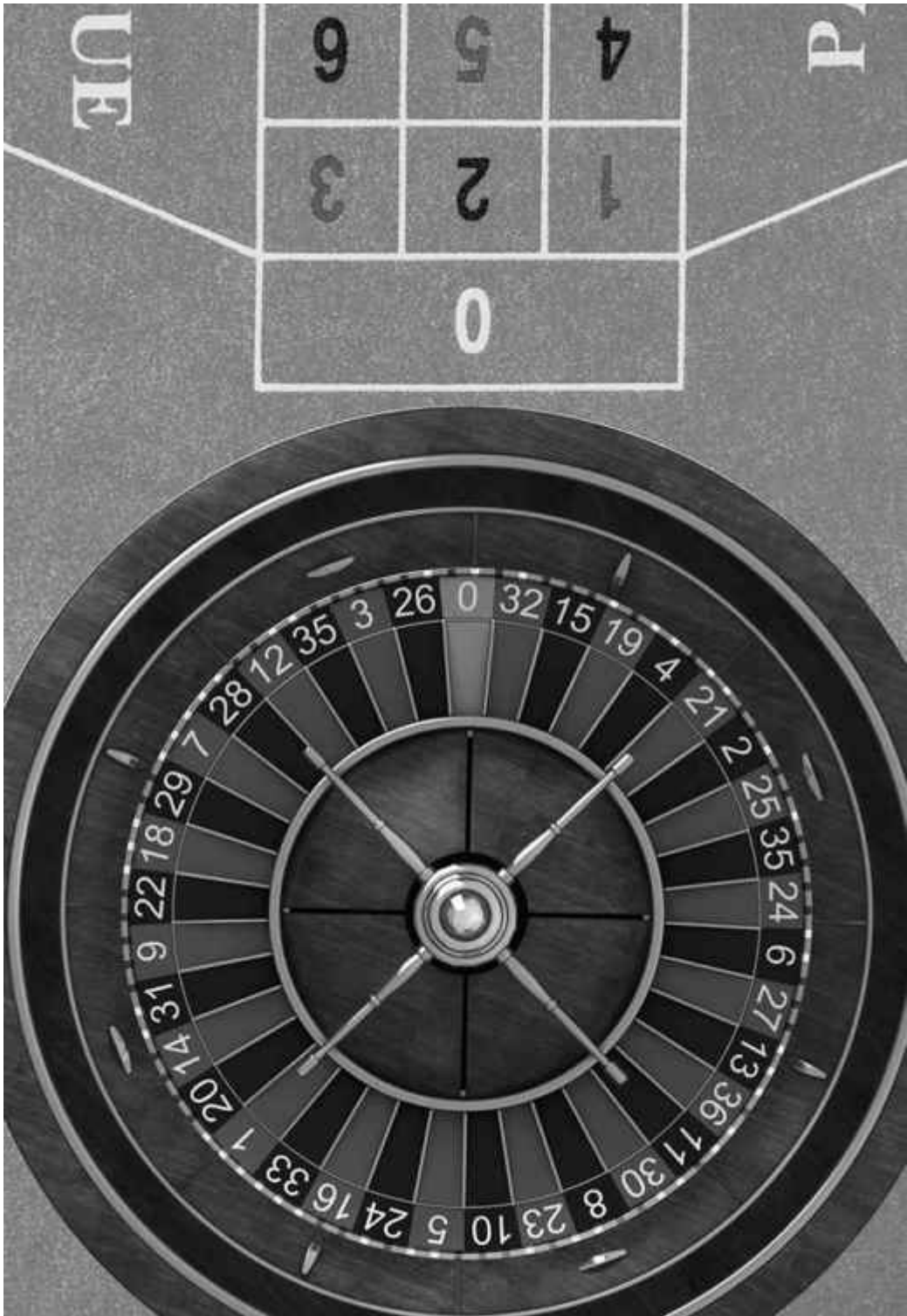
Com medo do que fez.

E do que ainda será feito.

voceviukeplervinteedoisb 1 minuto atrás

No teclado, digite os próximos doze em sequência.

WO Mzncdvj-Huqf mw bnl Tcwpqvhr. M xxzex BEYLL. Dj lhq knac xs
azvi yvy Vashk huir sose hui viryloie gn Pmimm Qusovr-GUM VW XYS
BWG-Icp: xosniiwr.amisfmlssnnhlzkl uq
mflpoiakcx.gmfyvfqkxayviwwki. Tob eain. M qt vjx. SVLHA. Gwqt ols
tmkh goii mov asetq.



AN LIU

Estrada Karaya, Beck Bagan, Ballygunge, Kolkata, Índia



— Quase lá, meu amor. Quase — PISCAPISCA — quase lá.
Meio da manhã. O sol é uma esfera difusa e amarela pendurada num cobertor cinza de nuvens indistintas. Aos poucos ele assoma aos prédios baixos da cidade apinhada. An se pergunta como nossa estrela pode dar a impressão de emitir tanto calor, mesmo que esteja a 92.956.000 milhas de distância e que sua luz demore oito minutos para cruzar a extensão gelada do espaço e atingir a Terra. Especialmente em dias como estes.

Dias que já são quentes. Como podem ficar ainda mais?

O ar está carregado de fumaça de diesel. A camisa de An está ensopada. É a mesma que ele vem usando desde que viajou de Okinawa até Kolkata, fazendo escala em Hong Kong, sempre em voos fretados que custam uma fortuna.

An afasta o colar com mechas de cabelo de Chiyoko e enxuga a nuca com um lenço branco.

O lenço volta molhado e preto de fuligem.

— Quase lá. Quase lá.

Ele anda cabisbaixo, uma mochila pesada e quase do seu tamanho pendurada nos ombros. Depois de mais quatro quarteirões dessas ruelas sem nome, vai chegar ao próximo esconderijo. De acordo

com o manifesto shang, não é muito bem abastecido de armas, mas tem muitos computadores de última geração e equipamentos de comunicação. Conta até com um terminal dedicado à transmissão por link de satélite com banda Ku que o permitirá se conectar com qualquer satélite de comunicações, mapeamento ou meteorologia. E, claro, como ele está na Índia, onde a energia elétrica nunca é garantida, o lugar tem seus próprios geradores subterrâneos e um painel solar escondido no telhado. Também conta com água, comida, um Land Rover Defender à prova de bala e uma Suzuki GSX-R1000 turbinada.

Será o lugar perfeito para monitorar o próximo ato do Jogo.

Um ato que ele só vai observar.

Observar o que ele fez acontecer.

Observar e ver *TREMEPISCAPISCAPISCA* observar e ver quem morre.

Quando.

E em quanto tempo.

Porque vai ser em breve.

— Em breve, meu amor.

Ele caminha pela calçada desnivelada, desviando das pessoas. Tanta gente, como na China, mas diferente de seu país natal. Mais entropia e desordem. Contrastes por todo lado. Alto e baixo e rico e pobre e limpo e imundo e passado e presente e profano e sagrado, tantos cheiros e sons e visões e sobrecargas sensoriais.

“Não surpreende que esta terra produza tantos ascetas”, pensa An.

“É muita informação para assimilar.”

Um vira-lata cruza seu caminho. Um menino sem um dos braços e coberto de fuligem pede dinheiro. À esquerda do garoto há uma vaca branca, de pé, no meio da estrada, com embalagens de

comida, garrafas de água vazias, jornais e merda até a altura dos tornozelos. Em frente à vaca há uma mulher sentada na calçada, de pernas cruzadas. Ela segura uma placa que diz: "Salvo sua alma por 1.000 rupias." Ao lado dela está um homem magro de tanga barbeando outro com uma lâmina reta. Uma pessoa grita algo dos últimos andares de um prédio. Buzinas soam. Motores se agitam. Pessoas choram ou riem. E conversam. Conversam sem parar. Não em inglês, mas em híndi, urdu, bengali, assamês, oriya e sabe lá o que mais.

An não entende nem uma palavra sequer.

Ele baixa a cabeça, tenta bloquear tudo, vira uma esquina que dá para uma rua secundária, mais silenciosa, pega o smartphone e olha o mapa para conferir o destino. Está no caminho certo.

Quase lá.

Quase *pisca* quase lá.

— Chiyoko.

Ele toca a orelha da mu, no colar. Está tão ressecada, tão sem vida.

— Chiyoko.

Esfrega os olhos com as costas da mão.

Embora Chiyoko sempre esteja com An, ele precisa parar de pensar na mu. De pensar no que seu *tremePISCAPISCAPISCA*treme no que seu *TREMETREMETREMEPISCA* no que seu tio disse sobre ela.

E sobre ele.

Sobre An.

O shang carrega seu vídeo e passa o dedo na tela, passa o dedo, passa o dedo, passa o dedo, e lá está. Ele olha para o telefone enquanto anda.

Olha para a mensagem enviada por um dos Jogadores.

Porque só um Jogador teria um nome de usuário como aquele.

Olha para mensagem e *TREMEpiscaTREME* olha para a mensagem e sorri.

O código é elegante e singular, como um pássaro raro.

An passa o dedo na tela mais algumas vezes, digita uma sequência de caracteres e quebra o código com facilidade. Descobre que foi o axumita quem postou. As pistas eram generosas. Todos os Jogadores logo entenderiam, desde que tivessem prestado atenção ao Chamado. An memoriza a decifração, pois seria idiotice gravá-la no telefone ou escrevê-la em qualquer lugar, registrá-la em qualquer lugar.

Ele olha e sorri.

— O tio Nobuyuki não viu isso. Viu, meu amor?

Tanto rancor por aquele velho, tanta adoração pela amada morta.

— Eles vão se reunir, e vai ser um massacre.

AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

Gulfstream G650, sobrevoando a fronteira entre China e Mongólia, 42.000 pés de altura



— Entendi. É isso. É isso!

Aisling levanta o laptop. Os outros se inclinam e leem a mensagem codificada do axumita. Leem diversas vezes.

— Mas que coisa... — diz Jordan.

— A Chave do Céu é uma...? — pergunta o paizinho, num sussurro. Aisling não parece tão surpresa.

— E por que não seria um inocente? Acima de tudo, acho que os keplers querem ver sofrimento. Por que não transformar um ente querido de um Jogador em um alvo para aumentar ainda mais seu sofrimento? Se você parar para pensar, é até meio brilhante.

— Eu não usaria essas palavras, mas entendo o que você quer dizer — aponta o paizinho.

Aisling semicerra os olhos.

— Então, é uma menina, e de Shari Chopra. Se me lembro bem do meu UTM, essas coordenadas são de algum lugar na Índia.

Jordan checa o laptop.

— Afirmativo. No meio de um pequeno estado indiano chamado Sikkim. Nunca fui, mas já ouvi falarem bem.

— Precisamos ir para lá. Imediatamente. Para ontem. Para semana passada — diz Aisling, com o indicador apontado para a tela. — Vamos parar com essa ideia do Stonehenge. A Índia é bem mais perto. Fica a que distância daqui? Mil milhas, duas mil, no máximo? Todos os outros estão mais longe. Podemos chegar lá antes de todos eles!

— Ei, ei, ei — protesta McClocksey. — Não passa pela sua cabeça que talvez esse tal de al-Salt esteja só esperando a gente? Que isso seja uma grande jogada para ele tirar vantagem dos outros Jogadores? Meu Deus, talvez ele já tenha armado o lugar para explodir assim que o primeiro Jogador aparecer.

Aisling se irrita.

— An faria algo desse tipo, mas o axumita, não. Estou dizendo, al-Salt não está nem perto da Índia. Posso garantir. Ele quer o mesmo que nós: parar essa coisa.

— Como tem tanta certeza?

— Ele foi o único no dia do Chamado que pediu que ficássemos calmos, que questionou as razões. O único. Ele não queria esse... horror. Essa loucura. Além do mais, o post dele foi há menos de um dia, e, se ele estivesse em Sikkim já teria encontrado a menina. Já a teria matado. Não precisaria de ajuda. Não precisaria da mensagem. Não. Ele está em outro lugar. Algum lugar muito, muito distante.

— Há muito tempo, numa galáxia muito, muito distante? — pergunta McCloskey. — Ah, dá um tempo. Eu não sou a princesa Leia, e você não é o Luke Skywalker.

Jordan ergue a mão.

— Parem, vocês duas. Marrs, vem aqui! — grita ele por cima do

ombro.

Marrs se abaixa e passa pela porta da cabine.

— Você não vai acreditar na notícia que acabou de chegar — continua ele.

— O quê? — perguntam todos, em uníssono.

— O Stonehenge acabou de ser explodido. E a explosão foi enorme. Talvez tenha sido até uma pequena explosão nuclear. Não sobrou nada.

Há um momento de silêncio, não só por causa do choque, mas também porque, para Aisling e o paizinho, o Stonehenge era um monumento celta, parte do passado deles.

— Quem fez isso? — pergunta o paizinho.

— Ninguém assumiu a responsabilidade até agora, mas parece ter sido atentado terrorista, como os do ataque em Narita — explica Marrs.

— Merda — diz Jordan. — Acho que agora não nos resta alternativa. *Temos* que ir pra Índia.

— Não sei — responde McCloskey. — Essa notícia é péssima, mas não podemos dizer que fomos pegos desprevenidos. Quando as pessoas estão apavoradas começam a destruir aquilo que está causando medo. Para ser sincera, não ficaria surpresa se descobrisse que algum de nossos queridos amigos da agência está por trás disso.

— Então para onde você acha que a gente deve ir, McCloskey? — pergunta Aisling.

— Não sei, mas só porque o Stonehenge foi destruído não significa que a gente deva seguir a sugestão de outro Jogador. Como disse, pode ser uma armadilha. Ou uma estratégia para nos distrair, para nos tirar do rastro certo...

Aisling continua relutante.

— Mas e se *for* verdade, McCloskey? E se o Evento acontecer e a gente não tiver nem tentado fazer o que o axumita disse que o impediria? Chopra não me pareceu uma má pessoa, mas eu não pensaria duas vezes antes de matar a filhinha dela, ela própria ou a sua linhagem inteira se achasse que isso poderia remotamente salvar bilhões de vidas. Porra, eu mataria você, Jordan, meu paizinho ou até a mim mesma se achasse que poderia salvar a humanidade.

McCloskey cruza os braços.

— Está dado o recado, Jogadora.

Aisling se senta.

— Meu Deus, McCloskey, isso não é uma ameaça. Eu *preciso* de você. E a gente precisa ir pra Índia. Com todo o respeito, mas eu preciso estar no comando. Era eu quem deveria estar naquele depósito com An Liu, e não a equipe KFE. No mínimo, tinha que estar lá *com* eles. Se você quer Jogar comigo, McCloskey, vai ter que fazer o que digo. Simples assim.

— Eu não tenho que fazer na...

Mas Jordan corta McCloskey.

— Bridge, ela tem razão. A gente sabe que ferrou com aquela missão. Nós somos um recurso para Aisling e vice-versa, mas é o nosso lado que precisa servir a ela nessa coisa toda. E ponto final. A gente que colocar o rabo entre as pernas e aceitar o que ela tem a dizer. *Seguir* as ordens dela.

McCloskey permanece calada.

— Obrigada, Jordan — diz Aisling.

Jordan bate palmas uma vez.

— Então está decidido. Índia. — Ele inclina o corpo para dentro da

cabine e diz algo para Marrs. Quase imediatamente o avião se inclina forte e segue para o sul.

Uma nova direção: 206°14'16".

— Tá bem — concorda McCloskey. — Tomara que você esteja certa, Aisling. Porra, tomara que esse Jogador al-Salt, esse seu *oponente*, não esteja passando a perna na gente. — Ela tira um comprimido do bolso da camisa e o engole. Esconde os pés debaixo da bunda, abraça os tornozelos e fecha os olhos. — Vou decolar para o planeta Xanax e apagar. Se a gente vai mesmo matar uma criancinha, vou precisar descansar um pouco.

Não diz mais nada, e em menos de um minuto já está roncando. Alto.

Aisling, Jordan e o paizinho se amontoam no painel da cabine, e durante uma hora estudam cuidadosamente as imagens de satélite, mapas rodoviários e cartas topográficas de Sikkim. Jordan chama Marrs e pede que ele reposicione um dos satélites de imagens Spectacle Class ultrassecretos do Departamento Nacional de Reconhecimento, para que olhem mais de perto a localização dada pelo axumita, "porque não dá pra ver nada pelo mapa do Google". — Cara, aceito qualquer desculpa para dançar com o polvo! — exclama Marrs, claramente feliz.

— Ele adora quando peço para ele se divertir com os brinquedos do DNR. Eles têm esse logotipo de um polvo abraçando a Terra...

— Já vi — interrompe o paizinho. — "Nada está além do nosso alcance."

Enquanto aguardam Marrs, revisam um plano de aproximação. A localização que Hilal enviou é bem inacessível. O único jeito de chegar aos Himalaias saindo de Siliguri é de carro. Eles vão ter que encontrar um jeito de comprar dois jipes, carregá-los com os

equipamentos e partir o quanto antes, mas ainda assim vão passar pelo menos 10 horas em estradas esburacadas. Lá, vão ter que encontrar lugar para fazer uma parada, depois continuar dirigindo no que certamente será uma estrada de terra para as montanhas, se equipar e começar a caminhada. Jordan supõe que a viagem inteira, de onde estão no ar até o ponto exato no mapa, vai demorar, no mínimo, 30 horas.

A localização passada por Hilal fica ao lado de um vale sem nome, a 12.424 pés de altura na região leste dos Himalaias. A imagem de satélite não mostra sinais de assentamento ou estrutura — não há estrada, painéis solares ou torres de rádio perceptíveis. O lugar não passa de um muro de pedra exposto virado para o noroeste e rodeado de picos escarpados que se parecem com articulações de dedos. Terra de ninguém. Originado numa área coberta de neve a oeste, o vale vai do leste para o oeste, e termina num rio caudaloso ao leste, chamado Teesta, um tributário de águas frias do poderoso Brahmaputra.

O paizinho balança a cabeça.

— É o maior beco sem saída que já vi. Se ninguém estiver lá, vai ser um desperdício de tempo e esforço colossal.

— Se tiver alguma coisa por lá, o polvo vai enxergar. — Jordan olha para o relógio. — Quanto tempo para o satélite, Marrs?

— Agora mesmo — anuncia Marrs ao pisar na cabine. — E acho que esse tal de Hilal tinha razão em falar do lugar. — Ele se espreme entre Aisling e Jordan para controlar o computador. Muda os dados na tela e — *pop!* — ali está: uma tomada bem próxima, ao vivo, em altíssima definição do vale.

E, sem dúvida, esculpidas na lateral da rocha, dá para distinguir janelas, portas, pontes e passarelas. Tudo oculto à distância, tudo às

claras de perto.

— É uma aldeia — diz o paizinho, maravilhado.

— Não. É uma fortaleza — corrige Aisling.

— Ela tem razão — concorda Marrs. Aperta alguns botões, mexe com um mouse, e a imagem muda. Fica escura, exceto por redes de filamentos verdes e pontinhos que se movem aqui e ali como formigas.

— São... pessoas! — exclama Aisling. — Não é?

McCloskey ronca outra vez.

Marrs assente com a cabeça.

— É. As linhazinhas são rastros de calor. Meu palpite é de que a energia deles é geotérmica, com alguns geradores e iluminação a gás. — Ele indica vários pontos na imagem que parecem chamas verdes. — Parece que neste corredor aqui eles têm saídas de vapor, que provavelmente sai das turbinas de pequeno porte. — Marrs diminui o zoom e sobrepõe a imagem de satélite com a de infravermelho. Uma linha fraca, embora visível, sai da fortaleza e se estende na direção leste, ao longo do chão do vale, e termina no rio Teesta. — Aposto que é uma trilha.

Aisling põe o dedo na interseção do rio.

— É isso. É por aqui que a gente entra. A Chave do Céu está lá. Ela reuniu um monte de gente e levou esse pessoal todo para a fortaleza... Ela está *defendendo* a filha. Está *esperando* os outros Jogadores.

— Ela vai saber que estamos indo, então. Não vamos ter o elemento surpresa — argumenta o paizinho.

Aisling encara a tela.

— Você consegue pôr essa imagem naqueles monóculos, não é, Marrs?

— Claro que sim.

Ela se vira para o paizinho.

— Talvez eles saibam que a gente está chegando. Mas vamos saber a posição exata deles a qualquer momento. E garanto que eles não têm nada parecido com isso. — Ela sorri e passa o braço pelos ombros de Marrs. — Isso é fantástico. Fantástico de verdade. Esse satélite não tem um laser ou coisa do tipo, né? Porque aí poderíamos matar as pessoas direto da órbita do planeta.

Jordan dá uma gargalhada.

— Isso é coisa de filme.

— Ou dos keplers — acrescenta o paizinho.

— Mas a gente não está indo atrás dos keplers, né? — questiona Aisling.

McCloskey ronca outra vez, do fundo da garganta e dividido em três partes. Ela vira o corpo. Um pé cai no chão.

— Ainda tenho mais uma coisinha pra gente — acrescenta Marrs. — Um drone. Está empacotado no compartimento de carga.

— Merda! Esqueci da Pequena Bertha — diz Jordan.

— Mais olhos? — pergunta Aisling.

— Claro, mas essa nem é a melhor parte. A melhor parte é que ele carrega dois mísseis ar-superfície leves, mas que fazem um baita estrago. Um é guiado a laser, outro busca o alvo pelo calor.

Aisling abre ainda mais o sorriso.

Ela se vira de novo para o paizinho, que vê o que ela está pensando.

“Cara, que bom que a gente não limou esse pessoal.”

Aisling sacode o ombro de Marrs como se ele fosse seu melhor amigo de infância.

“Nossa, que bom que a gente não se livrou deles.”

JAGO TLALOC

Casa Isla Tranquilla, Juliaca, Peru



Faz duas noites que Jago conversou com Aucapoma Huayna. Ele continua na propriedade dos pais. Ainda espera para Jogar, para levar a Chave da Terra a Tiwanaku. O que a anciã lhe disse sobre os cahokianos e sobre Sarah o deixou confuso, fez com que ele parasse.

Ele não costuma se sentir confuso.

Jago não contou ao pai tudo o que a anciã lhe disse, mas contou a Renzo. Precisava dividir com alguém. E eles conversaram. E chegaram a uma conclusão.

E, agora que viram o vídeo do shang, eles sabem. Não decifraram a mensagem de Hilal, mas não importa. Jago não pode mais esperar. Ele é um alvo. Todos eles são.

Jago e Renzo assistem ao vídeo pela 2ª vez.

Pela 3ª.

Não dizem nada.

E não veem uma 4ª vez.

Jago mexe no programa de músicas no laptop. Encontra uma faixa do Behemoth. Põe para tocar. Alto, potente, violento e sombrio.

Ele adora.

— Está comigo, Renzo? — pergunta Jago, a música abafando suas

palavras.

— Agora, mais do que nunca, meu Jogador. Você vai precisar da minha ajuda.

— Tem certeza? Se me prejudicar, mato você.

— Tenho.

— Você sabe que sou capaz de fazer isso.

— E sei que já estou velho demais para impedi-lo.

— E gordo demais.

— Vai se foder.

Eles dão uma risada desconfortável, e a música agride os tímpanos.

Os diamantes nos dentes de Jago brilham à luz.

— Arrume as nossas coisas, mas seja discreto. Guitarrero não pode saber.

— Claro.

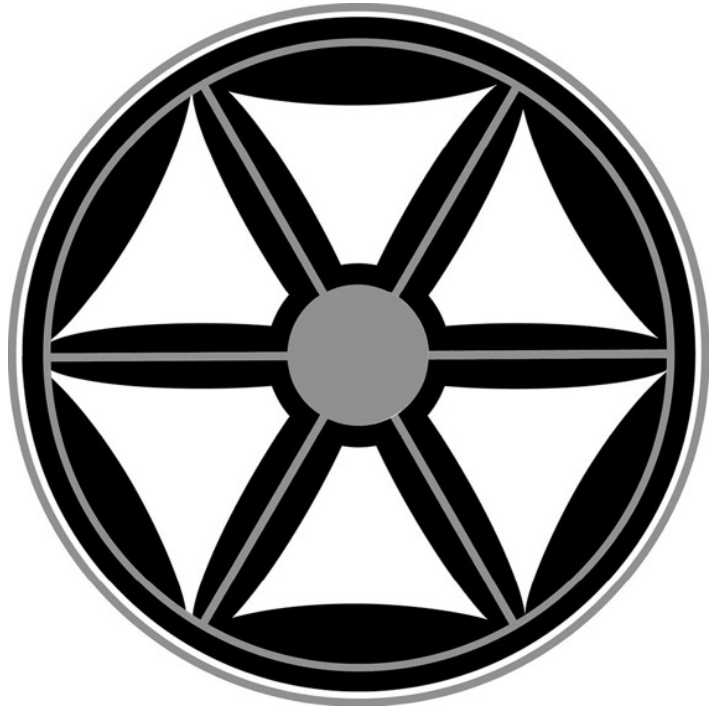
— Amanhã à noite Guitarrero tem uma reunião sobre os Cielo. Vai ficar fora até tarde da noite. Às três e quinze da manhã, a gente vai. E cuida da Sarah.

— Três e quinze.

— Não vai me prejudicar?

— Juro pela nossa linhagem e pelo Endgame.

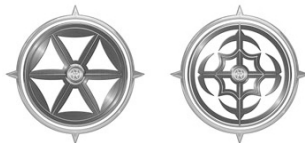
— Tá bem. Amanhã à noite, nós Jogaremos.



xiv

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Estrada de cascalho sem nome, Distrito de San Julian, Juliaca, Peru



Maccabee e Baitsakhan não veem o vídeo de An Liu ou a mensagem de Hilal.

Mas se vissem provavelmente não dariam a mínima.

Em vez disso, esperam o momento certo para dar o bote: dois mercenários que eles estão seguindo desde a tarde e noite adentro; um baixo, como Baitsakhan, o outro grande, mas não tanto quanto Maccabee.

— O uniforme dele vai ficar bem confortável em você — diz Baitsakhan com ironia, querendo fazer piada.

— Aí vêm eles — observa Maccabee, ignorando o donghu.

Os mercenários Tlaloc saem de um pé-sujo chamado El Mejor, em uma construção baixa de madeira que deve ter uns 100 anos. Eles cambaleiam, bêbados, rindo, os hálitos visíveis no ar frio. Os rifles balançam sob os braços.

— O olmeca não aprovaria o estado deles — julga Baitsakhan, o garoto que nunca tomou bebida alcoólica na vida.

— Eles estão onde Judas perdeu as botas, Baits. Todo mundo está. E todo mundo precisa se divertir de vez em quando, certo?

— Eu, não.

— Não. Claro que não.

Os homens se aproximam, estão vindo da direção leste. A picape deles, um Chevy, que por algum motivo não tem a garra vermelha, está do outro lado da rua, ao norte. Uma mulher surge de um beco sem saída e dobra a esquina, usando um vestido longo por cima de anáguas, uma malha de lã grossa, um poncho vermelho, amarelo e azul, um chapéu *fedora* de feltro escuro, com a copa empurrada para cima, como se fosse um chapéu cloche. Os bêbados olham para ela imediatamente. Mexem nas roupas dela. Apertam seus braços. O menor tenta levantar com o rifle a bainha da saia do vestido, mas a mulher a empurra para baixo, balança a cabeça e as mãos, tenta protestar. Está com medo. O mais alto olha a rua mal iluminada. Ninguém.

Ninguém para ouvir.

Ninguém para ajudar.

Ele ergue o rifle e aponta para a cabeça da mulher.

— Ele está dizendo que, se ela gritar, morre — diz Maccabee.

Ela não grita.

Seus ombros começam a tremer.

O soldado mais corpulento a leva para o beco. O menor lambe os lábios e põe o rifle nas costas. Estica a mão na direção da mulher, que recua, mas ele persiste. Dá um tapa no rosto da mulher e pega o chapéu dela. Sorri e o põe na própria cabeça. O maior a encurrala no beco. Ela some de vista. O menor corre atrás dela. O maior olha para os lados mais uma vez, nervoso, excitado. Ainda vazio.

Também some de vista.

Maccabee abre a porta do Escort e põe o pé no chão de terra batida.

— Vai fazer o quê? — pergunta Baitsakhan.

— Já vi demais.

— Você mesmo disse que eles tinham que se divertir um pouco.

Maccabee recua.

— Mas que merda, Baits! Eles vão estuprar aquela mulher. Os dois. Você acha que *ela* vai se divertir?

— Não sei — responde Baitsakhan, dando de ombros.

Maccabee sai do carro.

— É. Você não sabe.

O nabateu está prestes a fechar a porta quando Baitsakhan ergue uma Kel Tec PLR-22.

— Melhor levar isso aqui.

Maccabee saca sua lâmina antiga e afiada do quadril e observa o anel mortal no mindinho.

— Não preciso disso para matar dois bêbados tarados.

Ele corre para o beco. Baitsakhan volta para o lugar e põe a arma no colo. Em segundos, Maccabee dobra a esquina e some. O orbe está no cinzeiro do carro acima da caixa de marcha. Brilha intensamente. Como Baitsakhan queria poder tocá-lo. Se pudesse, se livraria de Maccabee. E com prazer. A mão nova que o nabateu foi estúpido ao lhe dar o mataria com facilidade.

O estampido do rifle vem do beco escuro, e o som desaparece rápido na noite fria. Baitsakhan roda a manivela para abaixar o vidro da janela. Respira fundo. O ar é doce, fresco. Ele adora o frio, queria que estivesse mais frio. Isso o faz lembrar do deserto de Gobi e de seus queridos cavalos.

Ele sente falta dos cavalos.

O homem mais baixo sai correndo do beco enquanto tenta levantar a calça. Uma coisa brilhante corta o ar e o atinge na nuca, e ele cai de cara no chão, já morto.

Dezessete segundos depois surge Maccabee, envolvendo a mulher com o braço. Ela chora. Seus rostos estão próximos. Maccabee a

consola. Ela olha para o cadáver.

Xinga.

Cospe.

Maccabee pega a mão da mulher, coloca algo.

Ela olha para o rosto do nabateu, fica na ponta dos pés e beija sua bochecha. Maccabee diz algo e aponta. Parece insistente. Ela lhe dá outro beijo, enfia o que ele lhe deu no colo do vestido — certamente uma onça de ouro —, levanta a saia da roupa e sai em disparada.

Em segundos, é engolida pela noite.

Maccabee a observa por alguns segundos e some no beco novamente. Quando reaparece, está com o rifle e as roupas do homem. Para ao chegar perto do mais baixo. Estica o braço e arranca sua preciosa lâmina do pescoço dele. Segura o corpo pelo cabelo e o arrasta na direção do Escort. Baitsakhan coloca a cabeça para fora e aproveita um pouco mais do ar. Fecha os olhos e pensa em seu cavalo galopando na estepe, espalhando terra com os cascos e saliva pelos lábios. Ouve os passos de Maccabee e o corpo do homem sendo arrastado pelo cascalho. O nabateu para.

— Levanta essa bunda daí e vem me ajudar.

Baitsakhan não abre os olhos.

— Já vou.

Maccabee caminha até a picape e joga o corpo na carroceria.

Baitsakhan segura a Kel Tec e, ainda perdido no devaneio, põe os dedos da mão mecânica em volta do orbe.

E não queima.

Ele arregala os olhos.

Não queima.

Olha para a picape Chevy com o motor ligado. Maccabee está lá dentro, soprando calor nas mãos.

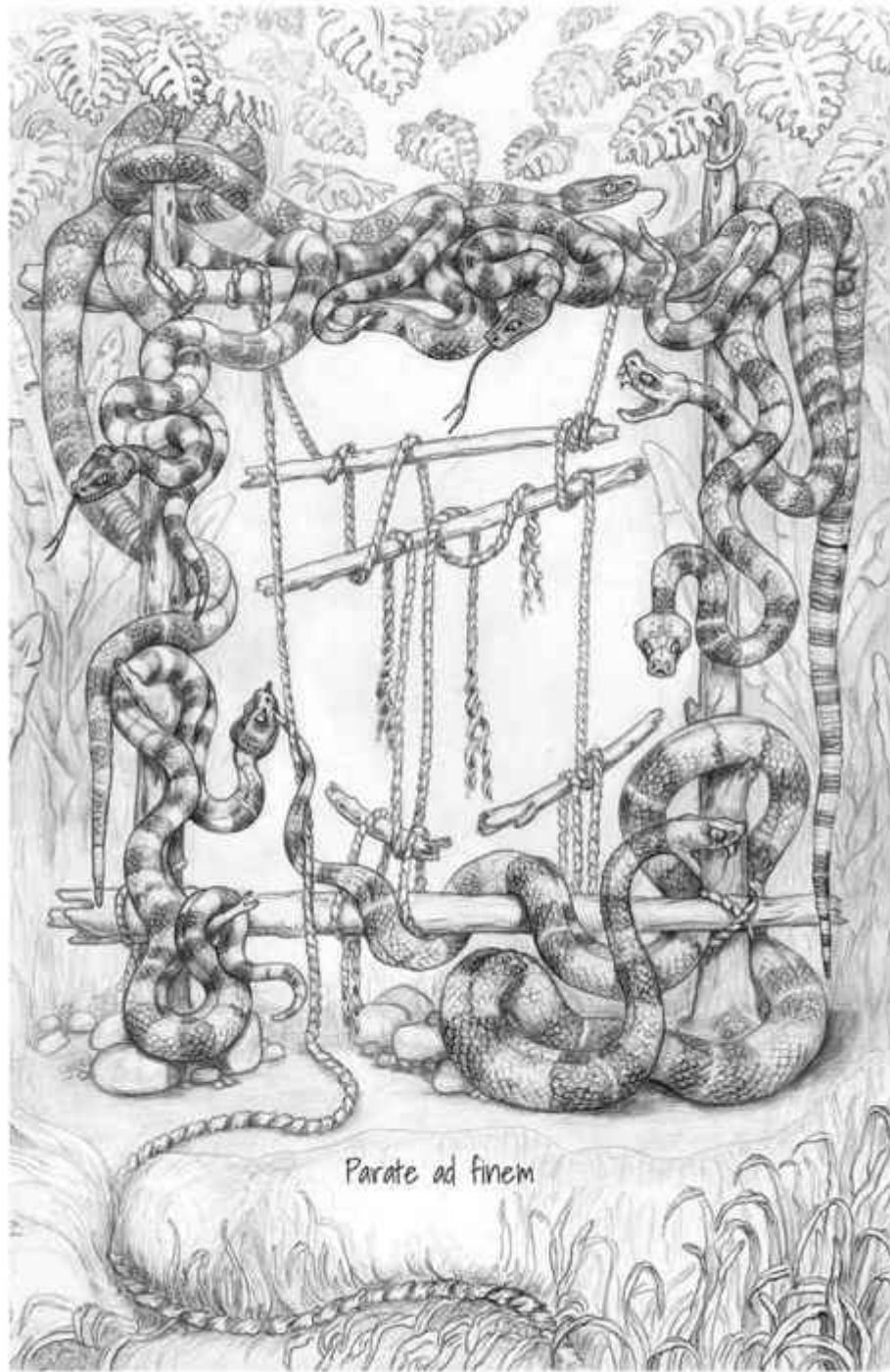
Não queima.

Escondendo o sorriso, ele põe o orbe em uma bolsa de pano e sai do carro, enquanto baixa o batimento cardíaco acelerado.

Talvez, quando conseguir a Chave da Terra, Baitsakhan *possa* se livrar do nabateu, no fim das contas.

Sim.

Ele pode.



Parate ad finem

SHARI CHOPRA E OS LÍDERES DA LINHAGEM HARAPPANEANA

सूर्य को अन्तमि रेज, *Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia*



O Conselho Fechado Harappaneano está em uma sala entalhada na rocha cinzenta da montanha. Todos os cômodos de सूर्य को अन्तमि रेज são entalhados em pedra. Os membros estão sentados em almofadas coloridas dispostas em círculo. Um tapete nepalês grosso cobre o chão. No centro, a imagem de uma criatura humanoide com quatro braços e cabeça de elefante — o Senhor Ganesha — e outra, encarquilhada, de Veda Vyasa. O velho sábio dita o *Mahabharata* a Ganesha, e a deidade ouve com atenção e escreve tudo. As palavras circulam as imagens em uma espiral que se abre em direção à franja do tapete, como os braços da galáxia.

Ganesha, mestre do conhecimento e das letras, que coloca e retira obstáculos, o ser que governa as forças do bhavacakra.

“Obstáculos”, pensa Shari.

“Obstáculos.”

O conselho discute os desdobramentos do vídeo do shang e da mensagem do axumita.

A mensagem que, supõem, todos os Jogadores leram e decodificaram.

— E você tem certeza de que entrega nossa localização? — pergunta

Helena, nervosa e um pouco temerosa.

— Absoluta — responde Peetee. — De algum jeito, o axumita nos encontrou. Não sei como. Mas estamos lidando com os mistérios dos mistérios e sabemos que tudo é possível. É só questão de tempo até que os outros também nos encontrem.

— Minha família, nós sabíamos que isso iria acontecer — diz Shari.

— Não devemos discutir os porquês e os portantos.

As cabeças mais velhas assentem. Shari se ajeita na almofada, sente o volume da pistola escondida sob seu *salwar kameez* verde-claro e azul. A arma que pertenceu ao primo do donghu e que ela pegou no depósito onde a torturaram. O lugar que a querida Alice Ulapala invadiu para salvá-la.

A koori, que os Criadores a tenham.

A arma que Shari estupidamente carregou com três balas. Uma para Jamal, uma para a Pequena Alice e uma para ela própria.

Mas então percebeu que não fazia sentido pôr nomes nas balas. Que matar é uma tarefa difícil — ainda mais quando a morte é impossível — e que talvez fossem necessárias mais balas. E se sua mão tremer a ponto de ela errar? E se o primeiro tiro não matar seu amado? E se ela não tiver mais balas para se matar no fim?

Ela não gosta de pensar no “e se”.

Ainda assim, pôs a carga máxima na arma e, além disso, amarrou outros dois pentes cheios no corpo.

Se o impossível acontecer, ela *vai* estar preparada.

Esses pensamentos passam por sua cabeça, e ela não se dá o trabalho de mencioná-los.

— Como vão os preparativos, meu querido?

— Bem — responde Jamal.

— Por favor, conte — pede Jov.

Jamal aperta o joelho de Shari.

— Como se sabe, só existe um caminho de entrada para सूर्य को अन्तमि रेज. E é bem protegido. Fizemos dois postos de controle ao longo da trilha que sai do rio. Cada um é patrulhado por seis homens, todos fortemente armados. E tem um terceiro posto no Cotovelo, uma curva fechada ao fim de uma trilha em zigue-zague que só pode ser atravessada dessa forma. E se alguém chegar a esse ponto vira picadinho da M61 Vulcan na encosta da montanha perto da única entrada do calabouço.

— Eles não vão chegar tão longe — diz Helena.

Jov olha para Shari.

— Helena se ofereceu para ir ao primeiro posto de controle supervisionar todas as operações de defesa — conta Jov, sorrindo, sem dentes, mas cheio de alegria.

— E eu vou manusear a Vulcan em pessoa — continua Pravheet, o ex-Jogador, o homem que jurou nunca mais matar.

— O quê? — perguntam Jamal e Paru ao mesmo tempo.

— E o voto que você fez? — implora Shari, sem disfarçar o desespero.

Para a consternação de muitos — especialmente de Helena —, Prahveet e seu voto foram em grande parte a razão de Shari evitar a violência durante o treinamento. A Jogadora passou incontáveis horas meditando com ele e ouvindo-o ensinar o princípio da compaixão e do poder do amor e da paciência. Sua mente é tão afiada por causa de Prahveet. Ele é a razão de Shari ter aprendido a superar a dor física e buscar o bem em qualquer circunstância — o bem real, tangível, não apenas as fantasias de um idiota. Ele é a razão de Shari ter sobrevivido à provação nas mãos daquele animalzinho chamado Baitsakhan. Pravheet Chopra é a razão de

Shari pensar que, se preciso, terá forças para executar o impensável: matar a própria filha para evitar que outro Jogador a leve embora, para os Criadores, para o fim do Jogo. Pravheet olha bem no fundo dos olhos de Shari.

— Se existe um momento para eu quebrar meu voto, é este, Shari. Quando você nos mobilizou em Gangtok, falou várias vezes que “nós”, os poderosos e antigos harappaneanos, temos que trabalhar juntos para vencer. Acho que você está certa. *Devemos* tentar ganhar, e sei que estou preparado para fazer de tudo para vencermos, para *você* vencer. Eu ainda amo a paz e a consciência, mas, se esse Evento sem sentido vai acontecer, então nós é que devemos sobreviver a ele. Foi isso que ouvimos, é isso que sabemos. Eu quebraria qualquer voto para ver isso acontecer dez vezes, vinte vezes, cem vezes. E, quando o Grande Mistério acabar, você tiver vencido e a Terra tiver se recuperado, vou voltar à paz, e lá vou ficar. Mas, por ora, estou pronto para matar. Todos eles.

A sala fica em silêncio por alguns instantes, até que Helena solta:

— Que bom ter você de volta, Pravheet.

— Não tem nada de bom nisso, Helena.

Job junta as mãos como se fosse rezar.

— Concordo com nosso estimado ex-Jogador, e estou feliz com a decisão. Não há vergonha alguma nessa mudança de atitude, Pravheet.

— Obrigado, Jovinderpihainu.

Mais silêncio. Eles ouvem um servente assobiar a famosa música bollywoodiana “Pungi” enquanto caminha pelo corredor de pedra ao lado da sala e bate os pés no ritmo da canção no chão frio.

— Então, estamos prontos — constata Paru.

Shari faz que não.

— Tem uma coisa que não mencionei — diz ela em tom grave, apontando para a imagem de Ganesha no tapete. — O elefante na sala. Apesar da seriedade da conversa todos dão uma risadinha diante da piada.

Com a respiração pesada, Jovinderpihainu se inclina para a frente.

— Você quer dizer: e se o axumita estiver certo, não é?

— Exato. E se fosse possível parar tudo isso...

— Não continue — interrompe Jamal, encolhendo-se.

Longa pausa.

— Talvez o axumita *esteja* certo — sussurra Pravheet, como se estivesse se desculpando.

As cabeças se viram para ele. Sua fala é lenta, metódica.

— Não conheço a história bem a fundo, mas a linhagem deles guarda um segredo profundo e antigo, proibido para todas as outras linhagens, e o conhecimento deles sobre alguns aspectos espirituais da antiguidade é inigualável, até para nossos padrões. *Existe* uma chance de ele estar falando a verdade.

— Você já falou dele antes, Jogadora — diz Jov. — Pode refrescar nossa memória?

Shari pressiona os joelhos para baixo, como se quisesse suprimir algo horrível dentro de si.

— Hilal ibn Isa al-Salt me pareceu inegavelmente honesto.

— Pelos Criadores! — exclama Jamal com raiva. — Você não está sugerindo matar nossa própria filha, Shari. Está?

— Não! Claro que não!

Ela respira fundo, enxuga os olhos. Sente medo. Medo de que talvez esteja mentindo.

Não é hora de mentir.

— Jamal... eu... não sei. Na história antes da história, inúmeros

homens, mulheres, crianças e idosos foram sacrificados para os Criadores, e inúmeras vezes os Criadores aprovaram esses sacrifícios, pediram por eles, precisaram deles. Por que não pediriam agora? Não lhe parece que é esse o motivo de fazer da Pequena Alice a Chave do Céu, para começo de conversa? Para serem grotescos, fazerem alusão à violência peculiar do passado que dividimos com eles? Como se fosse um desenlace do Endgame, da nossa existência, dos nossos antepassados? A raça humana é resultado de muitas coisas, mas a maior delas é a violência, a violência extrema e suprema. E o que estou dizendo não é exatamente isso? Será que eles *querem* que eu faça essa coisa indescritível?

Paru e até Helena ficam pálidos, e Peetee encara a imagem de Vyasa no tapete. Jamal tira a mão da perna da esposa.

— Shari, não acredito que você está dizendo isso — diz.

— Só estou levantando essa possibilidade, meu amor.

De repente, a arma escondida entre as camadas de roupa parece mais pesada do que o sol.

Mais pesada, cruel, quente e absoluta.

— Não tenho a intenção de tocar em um fio de cabelo sequer da Pequena Alice, e vou defender minha filha com toda a fibra do meu ser e todo o peso da minha alma — garante Shari. — Mas, em breve, bilhões de pessoas vão morrer, amor. Isso é garantido. É a promessa do Endgame. A pergunta precisa ser feita.

Mais silêncio.

Jovinderpihainu o quebra.

— Você tem razão em perguntar, Shari. Mas ser honesto é diferente de estar certo. Homens honestos mentem o tempo todo, acreditando que estão contando a verdade. Muita maldade pesa

sobre as costas da honestidade.

— Então, você acha que Hilal está errado, Jov? — pergunta Shari. — Que está sendo enganado?

— Não sei. Mas sei que, se seguirmos o conselho, sacrificarmos nossa amada e inocente filhinha e, ainda assim, o Evento acontecer, então não vai haver chance de você vencer, pois vai estar destruída por dentro, oca, vazia. Todos vamos nos sentir assim. Essa também é uma possibilidade. De que o Criador, que você fez questão de descrever como insignificante e até entediado durante o Chamado, fosse apenas uma criatura viva. Não um deus. Talvez, apesar de todas as coisas maravilhosas que são capazes de fazer, eles tenham um coração fraco, sejam vingativos e cruéis. Talvez só tenham plantado essa semente na cabeça do axumita para ver nosso sofrimento, para ver você perder o controle, enlouquecer e tirar a vida da própria filha, só para terem com o que se entreter. Vou repetir: como você vai vencer se nós fizermos o que o axumita pede e, ainda assim, o Evento acontecer, e o Jogo de alguma forma continuar?

Mais um silêncio, este com um fim resoluto:

— Não vou — diz Shari.

O sábio ancião franze o cenho.

— E, por esse motivo, você não vai sacrificar a Pequena Alice. Nem agora nem nunca. Nenhum de nós vai fazer isso. Nós vamos proteger sua filha.

Todas as cabeças assentem. Shari se sente muito grata por essa lógica. Faz sentido. Está correta.

— Obrigada, Jov... e, de um jeito estranho, obrigada, Hilal ibn Isa al-Salt. Ele nos mandou esses Jogadores. Mandou todos para a morte.

— Sim — sussurra Helena.

Shari junta as mãos e toca as pontas dos dedos à frente do corpo, formando um círculo com os braços.

— Vamos proteger a Pequena Alice, como planejado. Vamos proteger e vamos vencer.

Shari se levanta, e os outros a seguem. Pravheet ajuda Jov a se erguer. Shari segura a mão de Jamal e faz um carinho. Ele não responde.

Eles formam fila para sair.

Enquanto caminham, Shari se enche de ansiedade e medo, esperança e terror.

Não pode contar a Jamal.

Não pode contar que vai continuar a arma, sempre, e que, mesmo que não sacrifique a Pequena Alice para impedir o Evento, *vai* matá-la, se isso for necessário para evitar que um dos Jogadores leve sua única filha embora.

SARAH ALOPAY

Casa Isla Tranquilla, Juliaca, Peru



Sarah está acordada quando ouve a porta se abrir às 3:17:57 a.m. Mas parece que está dormindo.

Está deitada de lado na cama, de costas para a porta, arma em punho.

Quem quer que esteja no quarto é silencioso — ou gosta de pensar que é. A pessoa tem treinamento em ações furtivas, mas não é suficiente para evitar que ela perceba sua presença.

O que significa que não é Jago.

Sarah espera que a pessoa pegue a bandeja com os pratos e copos vazios e, quando isso acontecer, vai matá-la, sair correndo do quarto e lutar para escapar do complexo dos Tlaloc. Ela pensou bastante se deveria caçar Jago ou não, mas concluiu que seria suicídio. Não porque não poderia vencê-lo, mas porque, para ela, o mais importante é fugir, viver.

Mesmo que signifique perder a Chave da Terra por um tempo.

Mesmo que signifique deixar para trás o objeto pelo qual ela lutou tanto — pelo qual matou Christopher.

A pessoa avança devagar pelo quarto. Sarah espera que ela pare perto da mesa e pegue a bandeja.

A pessoa não para perto da bandeja.

Sarah remexe o corpo como se estivesse dormindo.

Espera.

A pessoa para ao lado da cama. É um homem. Sarah ouve a respiração.

A respiração de alguém mais pesado que Jago. Mais velho.

Arrancando as cobertas, Sarah vira as pernas e acerta os calcanhares no queixo e no ombro do homem. A pancada é violenta, e ela ouve um *poc!* forte e dolorido.

A cahokiana se levanta depressa e já está de pé no meio do colchão, com a arma apontada para baixo e pronta para atirar. Mas, antes disso, o homem puxa seus tornozelos. Ela leva uma banda e cai de lado no colchão, mas a arma não dispara.

O homem estica a mão, segura a pistola e a empurra para baixo, na direção da cama. Depois, sussurra:

— Para com isso, Sarah. Se escutarem, vão vir atrás de nós. De nós *dois*.

É Renzo.

— O que *você* está fazendo aqui? — pergunta ela, quase gritando.

Renzo se inclina na direção de Sarah, que sente seu hálito de vinho, queijo e *cigarillos*.

— Por favor, fale baixo.

Ela enxerga o rosto gorducho de Renzo em meio à penumbra. Os olhos saltados. O bigode ralo.

— E por que eu faria isso? Estou sentindo cheiro de Guitarrero Tlaloc nisso.

— Esquece o Guitarrero. Jago quer ver você. *Precisa* ver você.

— Então por que ele não veio?

— Está ocupado. Se você quer sobreviver a esta noite, vai ter que calar a boca e vir comigo.

— E por que deveria confiar em você?

— Porque acredito na santidade do Jogo. E acredito no meu Jogador. E ele pediu que eu viesse buscar você.

Sarah solta a arma, estende a mão e agarra Renzo pelo pomo de adão. É tão rápido que ele se surpreende. Ela aperta.

— Essa explicação não é boa o suficiente — diz ela.

Os olhos de Renzo se esbugalham e ficam marejados. Ele não consegue falar. Sarah dá uma olhada rápida para a porta. Está aberta. Poderia acabar com esse cara de vez e sair do quarto. Poderia escapar.

Ela aperta.

Renzo emite um som áspero, solta a arma, põe a mão no ombro de Sarah, crava as unhas, cerra o outro punho e o levanta na altura do rosto da cahokiana.

Renzo balança o punho.

Ela não solta.

Ele abre a mão. Um pequeno objeto cai.

A Chave da Terra.

Sarah já não aperta a garganta com tanta força.

Renzo empurra Sarah, depois dá três passos para trás, segurando o próprio pescoço e arfando.

— Ele... ele... ele pediu que eu entregasse... — conta Renzo, se esforçando para puxar o ar.

Sarah não diz nada. Pega a Chave da Terra caída nas cobertas.

— Ele pediu que eu entregasse isso — completa Renzo, que se endireita e enxuga os olhos.

Ele se recupera depressa, sinal do treinamento que teve.

— É uma prova de lealdade. Ele não queria que você fosse confinada desse jeito, mas precisava manter as aparências para fazer o que

veio fazer aqui.

— Aucapoma sei-lá-o-quê?

— Isso. Agora, por favor, nós *temos* que ir embora. Aqui já não é mais seguro para você...

— E era antes? — interrompe ela com sarcasmo.

— Piorou. Houve um problema com o shang. Você vai entender. Mas a gente precisa sair. Jago saiu para fumar com os guardas que tomavam conta do quarto. Eu fiquei no lugar deles e observei os monitores antes de vir correndo para cá — explica Renzo, mostrando um ponto na parede, indicando a câmera escondida. — Precisamos ir agora. Agora.

Sarah aperta os dedos ao redor da Chave da Terra. Sente a energia da esfera percorrer seu corpo. Sente vontade de Jogar.

— E por que não me matar logo?

— acredite: parte de mim acha que a gente devia fazer isso. Mas, como disse, acredito no meu Jogador, e ele disse para eu não matar você.

— Ainda... — retruca Sarah.

— Ele disse para eu não matar você — repete Renzo e para por aí. Ele puxa Sarah da cama e organiza os travesseiros de um jeito que pareça que ela está ali, dormindo. Entrega a pistola à cahokiana e segura seu pulso. Em seguida, olha para o relógio.

— Temos noventa segundos para sair desta casa. Você vem?

O olhar de Sarah endurece. Ela aperta o cabo da pistola. A Chave do Céu esquenta cada vez mais. Ela sente o ar fresco vindo do jardim, do mundo, que continua vivo, continua forte.

Ela também continua.

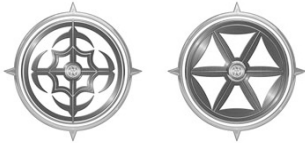
Viva.

Forte.

— Vou, Renzo. Vai na frente.

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI

Fronteira Peru-Bolívia, Carretera Puno Desaguadero, Desaguadero, Peru



— É melhor que sejam eles — diz Baitzakhan no banco do motorista, que ele ajustou todo para a frente a fim de alcançar os pedais, do alto de seus cinco pés e duas polegadas. Ele está dirigindo desde a aldeia de Acora, ao sul de Juliaca, para que Maccabee navegue o orbe enquanto eles seguem o carro do olmeca a uma distância segura. Baitzakhan mantém o plano de não contar ao nabateu que a mão nova pode segurar o transmissor antigo.

Ele precisa escolher o momento perfeito para revelar o segredo.

O momento perfeito e mortal.

Os dois estão em uma rua secundária, observando a agitada, mas modesta, fronteira. São 7:17 a.m. Demoraram apenas pouco mais de duas horas para chegar ali, incluindo a breve parada que fizeram para se livrar do corpo que Maccabee jogara na carroceria da picape. Atravessaram a paisagem estéril e impressionante sem trocar uma palavra, o que agradou a ambos.

Estavam cansados de Jogar assim.

Sem lutar.

Sem matar.

Foi um dos motivos pelo qual Maccabee ajudou a mulher na noite anterior. Não só para tomar os uniformes dos Tlaloc, mas para

continuar afiado, com o gosto de sangue na boca.

Baitsakhan não é o único que adora matar.

Mas, por ora, eles são obrigados a esperar. E observar. E esperar.

Não gostam nada disso. Por isso a discussão.

— “É melhor”? Isso é uma ameaça? — retruca Maccabee.

— Só quis dizer que não quero perdê-los de vista.

Baitsakhan abaixa o binóculo. Vê as luzes das lanternas traseiras do carro do olmeca, um Mazda comum, enquanto o motorista conversa com os guardas de fronteira bolivianos.

— Baitsakhan, a gente rastreou pessoas do outro lado do mundo com essa coisa. Ninguém vai escapar.

— A gente deveria cruzar agora, junto com o olmeca. Se é que aquele ali é o olmeca. Parece diferente. Por que ele fez aquilo com o cabelo?

— Vai ver cansou de ter cabelo preto. Sei lá. Fica calmo. Você parece uma mulher falando.

— Eu não sou mulher!

— Nem homem, Baitsakhan.

— Você também mal é homem! Tem quantos anos? Dezoito? Dezenove?

Outra pessoa que chuta e erra a idade de Maccabee, que tem 16 anos. Como ele gosta disso. Mas não responde. Não vai dar mais corda para o donghu.

— Foi só uma piada, Baitsakhan.

— Eu não gosto de piadas.

— Poxa, nem percebi!

— É sério.

— Tá bem. Só cale a boca, ok?

— Certo. Mas cala a boca você também.

— Com prazer.

E os dois calam a boca.

Baitsakhan pega o smartphone do bolso e o desbloqueia. Coloca os fones de ouvido e entra na internet. Maccabee observa a fronteira. Homens e mulheres transitam da Bolívia para o Peru a trabalho. O turismo ali parece intacto, até próspero. Maccabee imagina que essas pessoas devam ser viajantes profissionais e cheios de dinheiro, que estão embarcando em um último passeio, indo a lugares especiais como o lago Titicaca, cortando um item da lista de coisas para fazer antes de morrer. De certa forma, são os equivalentes turistas de Baitsakhan e dele próprio. Jogadores de um jogo diferente, muito menos letal.

A vida continua.

— Olha isso — pede Baitsakhan, interrompendo os pensamentos de Maccabee enquanto estende a mão com o smartphone.

O nabateu deduz que Baitsakhan quer mostrar corpos destruídos ou animais decapitados. O donghu sacode a mão e arranca fone de ouvido.

— Toma.

Maccabee pega. Ali, na telinha, olhando de volta para ele, está An Liu.

O nabateu aperta o *play*. Baitsakhan se inclina na cabine, com a cabeça praticamente encostada no ombro de Maccabee, para assistirem juntos.

E assistem.

Só uma vez.

— Aquele filho da puta — xinga Maccabee.

Baitsakhan volta para o banco do motorista.

— Que legal a foto que ele arrumou de você só de cueca.

— É um calção de banho.

— Nunca vi um calção como esse.

— Qualquer europeu usa. Mas, Baitsakhan...

— Isso não é bom. Não é nada bom.

— E já tem quase duzentos milhões de visualizações!

À frente deles, um homem com aparência de indigente atravessa a rua balançando um sino e com dois cartazes pendurados no corpo, um na frente e outro atrás, que dizem: "DIOS Y LA MUERTE ESTÁN CERCA. ESTOY A LA ESPERA DE HEREDAR LA TIERRA."

Um dos submissos.

Um dos crédulos.

Um dos estúpidos.

Ele some em uma esquina, o sino tilintando ao longe.

— Você acha que Liu tem razão? — pergunta Baitsakhan.

— Que o Abaddon vai parar se matarem a gente?

— É.

— Claro que não. Ele só quer ajuda para fazer o trabalho sujo. Só quer ganhar, como você e eu — responde Maccabee, sem entender bem o que o shang quer.

— Então é uma jogada bem esperta.

— Com certeza.

Enquanto conversam, Maccabee vê os comentários. A maioria está carregada de medo, sentimento de justiça, estupidez, cinismo, fanatismo ou dúvida. A impressão é de que muitos foram escritos por pessoas com a capacidade mental de uma ovelha. Um batalhão de trolls zomba de todos os tipos de posts.

Mas um do qual ninguém zombou chama a atenção de Maccabee.

O nome do usuário é revelador.

Ele captura a tela.

— O Mazda está andando, Maccabee.

O nabateu ergue a cabeça. Vai ter que decodificar mais tarde, quando não estiverem caçando.

— Anda. E vamos torcer para não estarmos na lista negra dos guardas da fronteira nesse fim de mundo.

Baitsakhan engrena a picape e dirige rumo à Bolívia.

— Acho que agora a gente sabe por que ele pintou o cabelo.

— É. Agora a gente sabe.

Eles chegam à fronteira e dão sorte. Nenhum dos guardas presta atenção nos passageiros. Talvez por causa dos uniformes com a garra vermelha, recebem tratamento especial.

Os dois Jogadores entram na Bolívia.

A vida segue.

O que tiver que ser será.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Aeroporto Internacional de Los Angeles, Terminal Internacional Tom Bradley, Salão da Star Alliance, Los Angeles, Califórnia, Estados Unidos



Hilal saiu da casa de Stella, roubou um carro e foi para a Califórnia. Com o smartphone comum colado na orelha, está sentado em uma cabine afastada. Seu voo rumo a Bangcoc — o mais perto que chegou da Índia, dada a situação do planeta — sai antes do amanhecer, em uma hora. Ele queria já estar na Ásia, mas voos foram cancelados, transferidos e misturados, e parece que não sobrou nenhum avião particular no sul da Califórnia: todos os que tinham meios já foram embora e se entrincheiraram em algum lugar remoto e particular. A vitória sobre Ea é um verdadeiro consolo, mas ele preferiria estar perto da harappaneana, perto da menininha, perto de matá-la.

Que os Criadores permitam.

Uma menininha morta.

Ele reza para que um dos Jogadores encontre forças para isso.

No fundo do coração, não sabe se teria forças.

Então, rumo a Bangcoc. Salvo algum imprevisto, chegará em 19 horas e 34 minutos. De lá, continuará indo a oeste. Mas, antes de embarcar, precisa falar com Eben ibn Mohammed al-Julan. Já passou da hora. Precisa contar ao mestre sobre Ea. Sobre Stella. Sobre

tudo.

O telefone chama. Eben atende quase de imediato.

— Hilal? É você?

— Sou eu, mestre.

— Pelos deuses, onde você está? Tudo bem?

— Em Los Angeles. Tudo bem.

— Algum dos outros cruzou seu caminho?

— Não. Estão todos Jogando.

— E o que... e o Corruptor?

— Achei, mestre. Eu tive ajuda, mas encontrei... — sussurra Hilal.

— E... É possível?

— É. Eu confrontei Ea. Falei com ele.

— Você *conversou* com ele?

— Conversei. Era o único jeito de me aproximar o suficiente.

— E o q...

Hilal o corta. Em uma torrente de palavras, conta a Eben sobre Stella, sobre o relacionamento dela com Ea, o ódio que sente do pai e o fato de que o ajudou a derrotá-lo. O axumita conta tudo.

Termina com:

— A humanidade vai se ver livre do mal de Ea daqui para a frente.

— Tenho cem perguntas, Hilal. Mil até, especialmente sobre essa Stella e seu exército.

— Eu também. Ela vai entrar em contato quando puder.

— O que acha que ela está fazendo?

— Não paro de pensar nisso, mestre. Meu palpite é de que ela e o exército estão por trás da destruição do Stonehenge. Ela não ama os Criadores, muito menos o Endgame. Acho que, à sua maneira, Stella também está tentando parar o Endgame. Todo ele.

— Quero conhecê-la — diz Eben, com a voz um pouco trêmula.

— E vai.

— Hilal, volte para casa. O Endgame é tão diferente do que se esperava. Venha para casa, e vamos nos reunir para devolvermos o ouroboros com a essência de Ea à arca. Eu imploro.

— Não. Vou ficar com ele. Está seguro comigo.

— Só enquanto você viver, Hilal! Desculpe, mas você precisa vir e devolver as serpentes à arca, para que nós a protejamos. Ou, se o Endgame acabar com nossa linhagem, para que Ea fique enterrado para sempre no nosso reino e seja esquecido!

Hilal olha por cima do ombro. A quatro metros dele, um homem de terno o olha sem disfarçar. Hilal decidiu não usar mais as bandagens, para mostrar ao mundo sua aparência desfigurada. Um olhar do axumita faz o homem sair correndo. Só um curioso. A essa altura, Hilal já aprendeu que um rosto monstruoso atrai muita atenção — mas também que, quando ele o usa, assusta quase todo mundo.

— Concordo, mestre, e vou voltar.

— Que bom.

— A tempo.

— Como assim?

— Preciso ir em frente. Preciso Jogar. Seja para impedir o Evento com a ajuda dos meus companheiros Jogadores, de Stella ou de todos eles, seja para vencer. Até lá, vou ficar com Ea. Por enquanto, é assim que precisa ser, mestre. Por favor, entenda.

O tom de Hilal é confiante, convincente.

— Entendo que o tempo não para, mas, ainda assim, imploro que repense e volte para Axum assim que puder. As serpentes precisam voltar para a arca, Hilal. Precisam.

— Sim, mestre. Mas, nesse meio-tempo, preciso encontrar a Chave do Céu. — Pausa. — E, de alguma forma, preciso encontrar uma

força depravada e irracional para matar uma menina.

*Jovem e escuro pinheiro, do centro da terra originado,
Concluí teu sacrifício.*

*Cauri, turquesa, haliote belo,
Azeviche belo, ouro de tolo belo, pólen azul belo,
pólen de junco, pólen belo, teu sacrifício concluí.
Hoje me tornei teu filho, digo.*

Cuida de mim.^{xv}

Ergue tua mão ante mim, protege-me.

Guarda-me, defende-me com palavras.

Como falo por ti, fala por mim.

Como fala por mim, por ti falarei.

AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

Aproximando-se do primeiro posto de controle harappaneano, perto do Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Chegaram aos Himalaias, e Marrs tinha razão: há uma trilha. Uma trilha recentemente percorrida por vários pés. E agora os pés deles também vão percorrê-la. Ninguém diz nada desde a estação do monte Sakyong e do rio Teesta. Nem uma única palavra. Mas eles escutam os sons. Os passos distintos, o chacoalhar dos equipamentos, a respiração ofegante, o tamborilar da garoa em capacetes, folhas, pedras e árvores. Aisling se sente segura para dizer que nunca esteve em um lugar parecido com os Himalaias. Em comparação, os Alpes parecem meros sopés de montanhas. Tudo ao redor é grandioso: a vastidão das montanhas, a inclinação das encostas, a altura dos ápices e vales.

Ela poderia ficar.

Poderia se perder.

Poderia ser feliz.

Se não fosse pelo Endgame.

Ela poderia ficar.

Se não fosse pela garotinha.

Pela garotinha que ela precisa matar.

De repente, Aisling fica nervosa. O que vai usar para matá-la? O rifle? A pistola? A espada? As próprias mãos? A celta sabe o que disse a McCloskey — que estaria disposta a sacrificar qualquer um, inclusive a si própria, se achasse que isso evitaria o Evento na Terra —, mas está começando a duvidar.

“Seria bem mais fácil me matar. Mas uma garotinha... Serei capaz?”

Ela sabe que a dúvida é a semente do fracasso, por isso afasta esses pensamentos e mantém o foco. O paizinho está vários passos atrás e, mesmo com idade avançada, acompanha o ritmo sem esforço.

Jordan e McCloskey também acompanham, porém com muito mais dificuldade. Pelo que Aisling vê no HUD, parece que Marrs não está tendo muitos problemas.

Aisling está se segurando para não ir mais rápido. Nem a subida nem o peso do equipamento a incomodam. Ela poderia manter o ritmo por horas a fio.

Um alarme soa no comunicador. Dois pontos vermelhos que Marrs marcou como locais de possíveis armadilhas brilham com força no HUD. Ela para. Ergue um punho. Os outros também param.

— Marrs, espera aí — diz ela.

— Entendido, torre — responde ele, a centenas de pés atrás.

Aisling se ajoelha.

— Como está o drone? — pergunta.

— Dronado. Pronto para tudo. Seria bom ter visual, para ver o tipo de equipamento que vamos enfrentar, mas o tempo não está ajudando. Câmbio.

— Vai melhorar. Mantenha-o no alto. Câmbio.

Jordan dá um passo à frente.

— Vou checar as armadilhas explosivas.

Aisling estica o braço com a palma da mão para baixo.

— Não. Eu vou. Esta missão é minha, Jordan. Além do mais, quando foi a última vez que você desarmou um explosivo improvisado?

Jordan dá um sorriso tímido.

— 2010. Fallujah.

— Pois é. Deixa comigo. Se forem dois, vou desamar um e detonar o outro. Sigam o plano e só ataquem depois da detonação.

Eles são profissionais, logo a celta não precisa relembrar ninguém do plano: Jordan e McCloskey à direita, Aisling e o paizinho à esquerda.

Marrs permanece atrás, como atirador de elite e suporte do drone.

Cada um dos times da frente é responsável pelo companheiro ao lado. Só quando libertarem os flancos é que poderão tomar a posição central, armada provavelmente com um lança-rojão, um fuzil de precisão ou uma metralhadora — ou um de cada.

— Prontos?

Estão.

— Vão.

Jordan e McCloskey saem do caminho e rumam para o nordeste, desaparecendo floresta adentro.

Aisling e o paizinho seguem na direção oposta.

Depois de 50 passos, Aisling diz:

— Marrs, quando a gente atacar, venha depressa e pegue a primeira linha livre que encontrar na trilha, mas siga abaixado e escondido.

— Entendido, câmbio.

Mais 20 passos. Aisling põe o comunicador no mudo. À esquerda, o paizinho faz o mesmo.

— Como eu me saí no comando? — pergunta ela.

O paizinho não olha para ela, continua atento a tudo o que os rodeia.

— Respondo se a gente sobreviver aos próximos dez minutos.

— Ha. Justo — comenta ela, depois tira o comunicador do mudo.

Os pontos verdes no HUD, que marcam a harappaneana — os pontos roxos indicam a equipe de Aisling —, flutuam à frente de seu olho direito. Aisling tenta imaginar quem são: treinadores harappaneanos, ex-Jogadores, soldados, jovens, velhos? Será que também estão nervosos, ali, sentados, aguardando o que quer que esteja se aproximando deles? Devem estar. São *humanos*. Não há carga de treinamento que acabe com todo o medo.

Aisling gesticula, indicando ao paizinho que vai se separar para cuidar das armadilhas. A garoa virou chuva fraca. Gotículas se formam no cano do fuzil. De repente, ela sente um breve calafrio nas mãos enluvadas. Encontra a trilha novamente. É reta até fazer uma curva à esquerda e desaparecer em uma subida. Os pontos verdes estão do outro lado, a menos de 150 pés. Ela põe o fuzil no ombro e segue devagar, esquadrinhando o chão em busca de qualquer coisa incomum. Seu coração parece um tambor. Ela não vê nada: depressões, linhas de pesca, fios, pilhas de folhas, montes de terra espalhados.

Cadê?

Segue devagar.

Nada. A água goteja da borda do capacete.

Maldita chuva idiota. É tudo sujeira e neblina.

Espera.

Ali.

A um pé.

Tão perto.

As gotas, já maiores a ponto de serem visíveis, estão sendo cortadas ao meio por um fio invisível.

Aisling se ajoelha. Vê. Olha para a direita e para a esquerda. Achou. “Graças a Deus está chovendo”, corrige-se. Ela não teria visto o fio se não estivesse.

Ela rastreia o fio para a esquerda, onde está amarrado a uma árvore, volta correndo para a direita e encontra o que procura. Um detonador simples por alavanca ligado a um embrulho de C4 coberto por folhas.

Aisling procura um galho no chão e, sem perder muito tempo pensando, segura o fio entre o polegar e o indicador com uma das mãos e enfia um galho no mecanismo de alavanca.

Ela corta a linha. Não explode.

Segue em frente por 12 pés, abaixada. Pelos pontos roxos, vê que o resto da equipe já parou de se mexer e se posicionou, à espera do sinal.

Aisling segue em frente com cautela, à procura do próximo fio cortado pela chuva. Uma vez que já sabe o que procurar, encontra com facilidade. Passa por cima do fio, se ajoelha e saca do bolso um carretel de fio. Pega a ponta e a passa em volta do fio detonador, dá um nó. Depois, corre uma abraçadeira plástica pelo buraco do carretel, fecha-a e põe o mindinho junto do carretel ao prendê-la. Solta dois pés dessa linha — um monofilamento revestido de teflon sem qualquer irregularidade — e a coloca no chão. Em seguida, põe uma pedra do tamanho de um punho em cima da linha e faz um teste com cuidado. A pedra vai segurar até que um puxão forte solte a linha e esta, por sua vez, puxe o fio detonador e acione a bomba. Aisling caminha 10 passos na direção da margem da floresta, onde um grande pedregulho coberto de musgo e líquen ladeia a trilha.

Contorna a rocha, apoia as costas nela e se agacha. Checa o HUD. O paizinho está no meio da floresta, 126 pés à frente. Jordan e McCloskey estão 230 pés atrás dela.

Os pontos verdes estão imóveis.

Esperando.

— Acionamento no cinco. Confirmem com um clique.

Quatro cliques separados, um de cada membro da equipe.

Ela baixa a cabeça.

— Um. Dois. Três. Quatro. Cinco.

Dá um puxão forte no fio, sente que ele escapa da pedra e, por uma fração de segundo, sente a tensão no fio detonador, mas então...

A explosão não é das maiores, porém a floresta zumbe com os estilhaços. Tinidos e estrépitos soam do outro lado do pedregulho, enquanto mancais, parafusos, pregos e estilhaços de metal trituram a floresta. Pedacos de casca de árvore, de folhas, de galhos cortados — tudo isso chove.

A explosão dura somente um segundo, então o silêncio volta a se instalar. Aisling se levanta e checa o HUD. Dois pontos verdes já estão se mexendo, em sua direção, cada um vindo de um flanco. Aisling coloca a Brügger & Thomet e a SCAR no chão, e, em silêncio, saca a espada.

— Marrs, venha até minha posição. Os outros sigam pelos flancos. Confirmem.

Quatro cliques.

Ela vê os pontos roxos se mexerem.

Dois pontos verdes se aproximam.

Estão a apenas 65 pés.

Com ambas as mãos na Falcata, ela aguarda. Está de frente para a trilha que eles já percorreram.

Aisling ouve os dois atravessarem a elevação no terreno, e os pontos verdes já estão quase em cima dela. Vira o monóculo para cima para evitar interferência na visão. Abaixa, poussa a ponta da espada no chão, espera.

Um homem contorna o pedregulho com um Kalashnikov no ombro, a arma apontada para um ponto exatamente acima da cabeça da celta.

Com um único movimento, ela se levanta, inclina-se e investe a espada entre as pernas do homem. O Kalashnikov solta sua rajada característica, e os tiros voam por cima do ombro de Aisling. O homem fica aterrorizado quando ela traça com a espada um grande arco ascendente, que acerta a virilha e arranca a perna esquerda na altura do quadril. Aisling dá uma cotovelada em seu peito, jogando-o no pedregulho, e ele larga o fuzil e entra em estado de choque. Ela pula de lado, na direção da trilha, e é a vez de uma mulher de trinta e poucos anos contornar o pedregulho com uma escopeta. Ela puxa o gatilho no momento em que Aisling desce a lâmina da espada no cano da arma. O tiro levanta a terra entre as pernas de Aisling, o chumbo de caça abre cem pequenas crateras no caminho. Mas o golpe de Aisling acertou em cheio e a escopeta ficou inutilizada, com o cano cortado.

A mulher solta a arma e ataca o pescoço de Aisling com uma faca que tirou da manga do casaco sem fazer barulho. Aisling se afasta bem, de modo que a faca erra o alvo, então a celta ataca com a espada, que transpassa o esterno da harappaneana, bem no coração. Aisling põe o pé no quadril da vítima e liberta a espada. A harappaneana cai de lado, imóvel.

Aisling desce o monóculo. Vê seus pontos se mexerem e os quatro pontos verdes que sobraram em grupo. Em 4,6 segundos, ouve o

som de tiros de rifle — o som deslizante típico das SCARs, o estampido de mais Kalashnikovs, três rajadas de uma metralhadora M60. Ela reconhece a voz de cada arma, seus personagens, seus papéis.

O tiroteio dura 17 segundos.

Como um crescendo, ela ouve o leve disparo do lança-granadas, seguido por uma grande explosão incendiária.

Silêncio. Os pontos roxos se mexem. Já os verdes, com os sinais de calor vital perdendo a força, não.

O sussurro da chuva, uma brisa leve e a respiração de Aisling envolvem o cenário.

Seu coração bate forte.

— Aisling livre, reportem, câmbio.

— Jordan livre.

— McCloskey livre.

— Paizinho livre.

— Quase lá — diz Marrs, abstendo-se do jargão.

O primeiro posto de controle é deles.

Aisling limpa o rosto. Vê sangue na luva.

Não é dela.

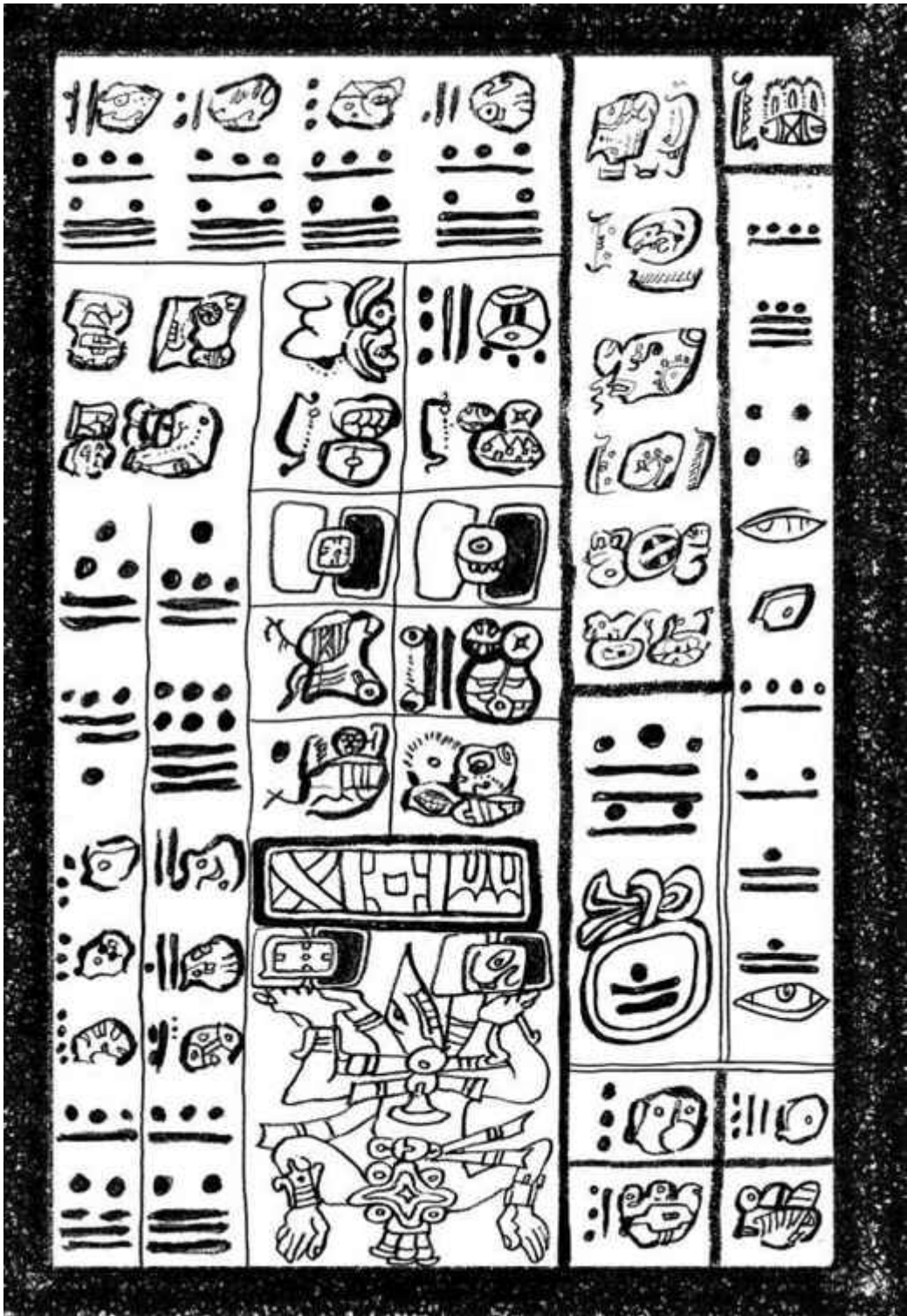
Marrs se aproxima por trás.

— Jesus! — exclama ao ver a carnificina ao redor de Aisling.

Seus olhos estão ferozes. O rosto, corado, vivo, vibrante.

Ela embainha a espada. Pega suas duas armas.

— Vamos, Marrs. Isto aqui foi só o começo.



SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, RENZO, MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Camino Antiguo a La Paz, a oeste de Tiwanaku, Bolívia



Para Sarah, a manhã tem sido longa e desagradável. Renzo a escoltou pela residência dos Tlaloc, atravessando as cozinhas e uma passagem estreita que dá para um depósito construído na encosta da montanha, chegando a uma área de carga e descarga isolada e fora dos muros da propriedade. O guarda que patrulhava o local estava jogado em uma parede, morto para o mundo.

— Tive que usar tranquilizante nele — explicou Renzo.

Renzo levou Sarah até um Mazda sedã e abriu a porta traseira direita. Os bancos estavam dobrados. Embaixo havia um compartimento para esconder contrabando.

Pequeno.

— Igual ao 307, né? — perguntou Sarah.

— Quem dera. Esse aí só serve para levar coisas escondidas.

— O quê? Sem armas? Sem HUD com visão noturna?

— Nada disso. Agora, por favor, entra aí.

Sarah hesitou. A essa altura, poderia derrubar Renzo com facilidade, roubar o carro e fugir às pressas. Mas então se lembrou do pequeno exército de mercenários que os Tlaloc mantinham do lado de fora do complexo. Sem chance de ela passar por todos eles, não naquele

carro.

Além disso, Sarah queria ouvir o que Jago tinha a dizer em defesa própria.

A cahokiana jogou a bolsa, ficou em cima dela, encolheu o corpo, segurou firme a Chave da Terra. Renzo apontou para um tubo perto dela que dava para um reservatório de água fria. Então, confinou-a ali dentro, pegou no volante e dirigiu.

Rápido.

A estrada era tão ruim que Sarah se convenceu de que Renzo estava fazendo questão de passar por cima de buracos para puni-la.

Para encher sua paciência.

Para aborrecê-la.

Para irritá-la.

E conseguiu.

O trajeto durou exaustivas duas horas e meia. Sarah estava feliz por ter resistido a tantos testes de privação no passado. Como da vez em que ficou trancafiada em um caixão por 62,77 horas. Ou quando passou três dias inteiros em um iglu no qual não podia ficar de pé nem se deitar enquanto aguardava uma tempestade de neve brutal acabar — e depois teve que escapar cavando cinco pés de neve acima. Ou quando foi amarrada a uma cadeira aparafusada ao chão e deixada sozinha, com água e comida em uma mesa a apenas um pé de distância, enquanto um som estridente a torturava a cada 0,8 segundo, até que depois de 14,56 horas ela desatou os nós.

Esse percurso de carro não era muito diferente. Assim como nas outras provações, ela ficou introspectiva. Visualizou campos de trigo no outono, se lembrou da dor agradável que sentia nas pernas depois de uma corrida longa e das brincadeiras com Tate na casa da árvore perto do rio Niobrara, quando eram crianças.

Mas o carro sacolejava, as pernas de Sarah formigavam, e ela percebeu que não sentia mais os pés e que o pescoço mais parecia um pedaço de madeira retorcida. O que a fez pensar outra vez no teste do caixão, o que a fez pensar em Tate — morto — e em Christopher — morto. Quando pensou nessas coisas, ficou apavorada, achando que iria ceder, que a insanidade que a infectara após pegar a Chave de Terra voltaria. Nesses momentos, ela se virava para o tubo de borracha e bebia água. Bebia até ficar com um nó no estômago e sentir a bexiga cheia, e o desconforto e a dor afastavam a loucura.

Eles só pararam três vezes. Sarah supôs que, na primeira, tenha sido para passar por um posto de controle ao pé da colina Tlaloc. A 2ª, ela percebeu pela forma como o carro se deslocou, foi para pegar Jago. A 3ª aconteceu há uns 40 minutos. Foi a parada mais demorada, e, apesar de o compartimento apertado e escuro ser à prova de som, Sarah imaginou corretamente que estavam cruzando a fronteira com a Bolívia.

E agora estão fazendo a 4ª parada. Ela sente o carro levantar, livre do peso de dois passageiros. Ouve o trinco abrir o compartimento de contrabando.

A porta se abre.

A luz do dia corta seus olhos como a lâmina de uma faca. Ela põe o antebraço na frente do rosto. Senta-se. Pisca sem parar. Suas costas gritam de dor. Ela gira o pescoço. Os estalos na coluna ecoam através do crânio. Há um vulto à frente.

— Pode levantar minhas pernas? Estão adormecidas — pede ela, baixando o braço e ainda piscando sem parar.

O vulto se inclina para a frente e responde:

— *Sí*, claro.

Jago Tlaloc. Magro, forte, o rosto sombreado por um capuz para protegê-lo do frio da manhã.

Sarah limpa o canto da boca e põe a Chave da Terra no bolso. Jago segura as coxas da cahokiana, acima do joelho. Depois as puxa e coloca os pés dela no chão de terra. Sarah não vê sinal de Renzo. Jago se ajoelha e massageia a panturrilha esquerda.

— Desculpe por...

A luz fica menos intensa. Ela já percebe seus traços. A cicatriz. Os olhos. O queixo esculpido. Sarah Alopay dá um soco forte na bochecha de Jago. A cabeça do olmeca voa para o lado. Mesmo com o soco, ele não para de massagear os músculos doloridos. Ele se volta para ela outra vez. Abre seu sorriso de diamante.

— Precisa fazer isso de novo?

— Preciso.

Ela dá um soco mais forte, um direto, e a cabeça de Jago estala para trás e perde o capuz.

O olmeca continua massageando, profundamente, com atenção, como se suas mãos não dividissem o mesmo corpo que a cabeça. Uma gota de sangue aparece no canto da boca. Ele ignora. Olha fixo para Sarah.

— De novo?

Ela suspira.

— Não... talvez mais tarde. Meu Deus, Jago! O que você fez com o cabelo?

— Gostou?

Está quase branco, de tão descolorido.

— Ficou horroroso.

— Foi necessário. E as pernas?

— Formigando pra cacete... Feo... Por que você deixou me levarem?

— pergunta Sarah com a voz mais suave, mesmo contra sua vontade.

— Eu não queria. Se soubesse que meus pais iam fazer isso, jamais teria trazido você para minha casa. Não do jeito que você tem se... sentido.

Ela não diz nada. Percebe que, de certa forma, o aprisionamento lhe fez bem. Afastou seus pensamentos da culpa.

Jago quer perguntar se ela se sente melhor, mas decide não fazê-lo. Em vez disso, se concentra nos joelhos de Sarah, aos tornozelos, aos pés. Ele passa para a outra panturrilha. Ela gira os dedos. Jago conclui que talvez seja melhor começar os trabalhos. Deixar o lado pessoal para depois.

— Nós fomos expostos, Sarah. Todos os Jogadores. O mundo inteiro viu a gente.

— O quê? Como? — pergunta ela, bruscamente.

— An Liu fez um vídeo e mostrou fotos de todos. Milhões de pessoas já viram. Centenas de milhões. Ele disse que, se o povo da Terra se unir para matar os oito Jogadores que restam, inclusive ele, o Abaddon vai embora.

— Não.

— *Sí.*

— E acreditaram nele?

— Algumas pessoas sim.

— Então, esse cabelo... é um disfarce?

— Não é lá essas coisas. Não tem como esconder essa cicatriz — diz ele, recolocando o capuz.

Sarah se inclina para fora do carro e olha ao redor. O descampado é desolado e vazio.

— Acho que aqui você está seguro. Esse lugar é um deserto.

— Tem gente olhando por todos os lados, Sarah. Você sabe.

Jago continua a massagem.

A sensação do toque dele na pele de Sarah é maravilhosa.

— Vou cortar o cabelo — diz ela. — Assim que der.

— *Bueno.*

— Talvez pinte de preto. E coloque lentes de contato coloridas.

— *Bueno.*

Ela segura as bochechas do olmeca.

— Jago, eu... eu ia matar você. Se você tivesse ido me resgatar, eu ia matar você. Sem fazer perguntas.

Jago sente o medo na voz de Sarah. E a vergonha. Medo e vergonha do que é capaz de fazer.

— Eu sei, Sarah. Foi por isso que mandei Renzo. Imaginei que você ao menos deixaria ele falar, mesmo que só para conseguir alguma informação sobre mim.

— Eu... sinto muito.

— O quê? Não. *Eu* é que sinto muito. Isso nunca mais vai acontecer com você. Nunca.

Jago hesita. Quer falar mais, mas não encontra palavras. Pensa em quando foram atrás da Chave da Terra, no quanto Sarah ficou dividida entre ele e Christopher. Entre a vida antiga e a vida de Jogadora. E pensa nos ancestrais da cahokiana, que lutaram contra os Criadores, lutaram pela independência, pelas próprias vidas, pela normalidade. Do jeito deles, aqueles cahokianos eram mais fortes do que qualquer outra linhagem. Assim como Sarah. Talvez a dualidade que Jago vê em Sarah, e da qual ela tem tanto medo, talvez não tenha nada de fraqueza nisso.

Talvez seja algo a se aspirar.

— Vou tentar ser melhor. — E isso é tudo o que Jago consegue dizer.

Ela sorri.

— Talvez eu ainda mate você.

Ele também sorri.

— Não duvido.

— Minhas pernas estão melhor. Cara, preciso fazer xixi.

Jago a ajuda a ficar de pé. Ela contorna a traseira do carro, desabotoa a calça jeans e, encostada no para-choque, se agacha. Ele espera, põe as mãos nos bolsos do moletom, olha para a estrada. Uma picape vem aos solavancos na direção deles, mas ele não presta atenção. Está pensando em An, em disfarces, na Chave da Terra e em Jogar.

Mas, acima de tudo, está pensando em Sarah Alopay.

— Mas *por que* você deixou eles me prenderem, Jago? — pergunta Sarah, em voz alta de trás do carro.

A picape está muito próxima. Jago está perdido em pensamentos. O veículo se avulta depressa, e Jago vira a cabeça no exato instante em que ele passa levantando terra e poeira.

Sarah se levanta. A picape já se foi.

Ela dá um pulinho para erguer a calça. Contorna o carro.

— Foi necessário — responde Jago. — Se eu criasse caso, eles iam matar você na hora.

Sarah fica de frente para o olmeca. Põe as mãos na cintura dele.

Segura a ponta do osso da pélvis, sente os músculos magros ligados ao osso que leva à barriga. Pressiona o corpo ao dele.

— E isso significa que Guitarrero e os soldados vão vir atrás de nós ainda esta manhã, não é?

— Óbvio.

— Então vamos seguir em frente, Feo.

Sarah se inclina toda e dá um beijo na boca de Jago. Um beijo de

verdade. De língua e molhado. Ela aperta forte os quadris do olmeça, que mantém as mãos nos bolsos do moletom, pressionando-as junto à barriga de Sarah logo abaixo dos seios. Eles se separam.

Jago nunca quis alguém com tanta vontade.

Sarah nunca quis alguém com tanta vontade.

Mas não é o momento.

Seus rostos estão a polegadas de distância. Eles sentem o gosto um do outro. O calor um do outro.

Os dois estão muito felizes por estarem juntos outra vez.

Muito, muito felizes.

Jago controla a libido.

— É para isso que a gente está aqui. Para Jogar — diz e aponta o queixo para a paisagem avermelhada. — A gente precisa levar a Chave da Terra até lá, usá-la e cair fora da América do Sul.

— E o que tem lá?

— Respostas, Sarah Alopay. Respostas.

* * *

Minutos antes, dentro da picape. O Mazda aparece, parado ao lado da estada nos arredores de um pequeno posto andino.

— Estão ali — diz Maccabee.

Dois vultos a distância, um perto do carro, o outro agachado atrás do veículo, nenhum sinal do gorducho.

— A cahokiana está mesmo com eles! — observa Baitsakhan, pisando no acelerador.

A picape, que já estava sacolejando na estrada, acelera de 109 km/h para 131 km/h.

— Vamos atropelar os dois.

— Ficou maluco, Baits? A gente pode morrer também.

— Estamos com cintos de segurança. Airbags.

A picape vai a 141 km/h.

O olmeca e a cahokiana estão a 865 metros de distância, 22 segundos.

— Sai do acostamento, Baits! Não faz isso!

— Por que não? — pergunta Baitsakhan, segurando o volante com mais força.

— Tem um motivo para eles estarem ali! Vão fazer alguma coisa com a Chave da Terra, e a gente precisa ver o que é!

— Quem se importa?

Faltam 478 metros, 12,14 segundos.

— Já disse para sair do acostamento, porra! Você vai acabar destruindo a Chave da Terra!

— Claro que não. Ela é indestrutível.

— Mas a gente, não!

Por fim, 70 metros. Menos de dois segundos.

— Lá vamos nós!

No último segundo, Maccabee estica o braço e empurra o volante para a esquerda, e a picape passa em disparada pelo casal, derrapando a traseira ao voltar para a estrada de terra. Jago e Sarah estão perdidos na conversa e mal notam a picape. E com certeza não notam quem está nela.

Maccabee e Baitsakhan seguem adiante, na direção do assentamento. O donghu não para de socar o painel em protesto.

* * *

Jago e Sarah estão sentados lado a lado no capô do Mazda. Renzo foi à casa do zelador, do outro lado da rua, pagar uma propina para

manter a atração turística de Tiwanaku fechada durante a manhã. Eles veem o vídeo de An no telefone de Sarah, e, rapidamente, quase por instinto, ela encontra a mensagem de voceviukeplervinteedsb.

— Você entendeu? — pergunta Jago.

— Não, mas a gente vai dar um jeito de entender. O Jogador que postou deixou pistas suficientes aqui e aqui — responde ela, apontando no texto para as linhas que Jago não compreende. — Na verdade, acho que consigo desvendar tranquilamente.

— Vai em frente. Você é bem melhor do que eu com códigos.

Jago pega um bloquinho e uma caneta, e a cahokiana começa a escrever imediatamente — uma sequência de números. Doze, assim como são 12 os Jogadores. Jago reconhece os números, chegou a esse ponto sem ajuda. Só não sabia o que fazer com eles.

Mas Sarah sabe.

Assim que a cahokiana obtém os números, pega o telefone, entra em um site protegido por senha e encontra a página que está procurando.

— Um decriptador especial. Não dá para quebrar esse tipo de código sem isso aqui — diz ela, digitando os números. — A frase-senha.

Em seguida, coloca os números em um campo e a baboseira de Hilal em outro, mas o resultado continua sem fazer sentido. Lê o post várias vezes. Morde a ponta da caneta. Jago observa a língua de Sarah brincando com a tampa plástica.

Ele preferia não estar Jogando.

Não mesmo.

Sarah estala os dedos, volta para o navegador, muda a sequência de números, e então, como em um passe de mágica, a mensagem muda. Eles se inclinam juntos para ler o que Hilal escreveu sobre a

Chave do Céu. Sobre a Pequena Alice.

— *Hijo de puta*. Você acha que ele tem razão? Acha que a Chave do Céu é... uma pessoa? Uma criança?

— Se não for verdade, al-Salt tem uma conta enorme para acertar com Chopra. Mas vamos supor que *seja* verdade. Se ele tem razão sobre a Chave do Céu, será que também está certo sobre matar a criança e parar o Endgame?

— Só tem um jeito de descobrir.

— É, só um.

Os dois ficam em silêncio. Veem Renzo sair de uma casa baixa de tijolos a meio quilômetro e começar a se aproximar trotando.

— Jago, o que *exatamente* a gente está fazendo aqui? — Pergunta Sarah.

O olmeca fala de Aucapoma Huayna e do que ela revelou sobre a Chave da Terra, que deve informar a localização da Chave do Céu com muito mais confiabilidade do que o comentário de qualquer Jogador no YouTube. Não menciona nada sobre os cahokianos e sobre a ordem da anciã para matar Sarah. Ele não vai matá-la, e essa não é a hora de conversarem sobre a história da linhagem de Sarah.

— Então, a gente veio aqui para colocar a Chave do Céu nessa tal Porta... — diz Sarah depois de tudo.

— E para ver se al-Salt está certo pelo menos quanto à localização da Chave do Céu.

— Bingo! — exclama Sarah, depois aponta para o outro lado da estrada. — Renzo chegou.

— Não foi barato, mas o lugar vai ficar fechado só para a gente pelas próximas duas horas.

Sarah e Jago descem do capô do Mazda e não se dão ao trabalho de

contar a Renzo sobre a mensagem de Hilal. A Índia fica do outro lado do mundo, e eles têm trabalho a fazer.

Voltam para o carro. Dirigem na direção leste, o sol da manhã brilhando em seus rostos. Sarah vê um abutre voando em círculos largos no céu do norte.

Minutos depois, param em uma vaga de estacionamento perto de uma barricada. Do outro lado estão as ruínas de Tiwanaku, que, no passado, foi uma grande cidade-estado pré-incaica.

Eles permanecem sentados por um momento e fitam a planície.

— Só eu fiquei nervoso de repente? — pergunta Renzo.

— Não — respondem Sarah e Jago juntos.

— Que bom.

AN LIU

Esconderijo shang, Rua sem nome perto de Ahiripukur Second Lane, Ballygunge, Kolkata, Índia



Será que é possível? Será que está *piscaPISCAtreme* que está *PISCATREME* que está funcionando?

An se curva para a frente, acaricia o colar entre o polegar e o indicador, os tiques diminuem. Ele semicerra os olhos.

“Será possível?”

Está sozinho em uma sala de teto baixo e iluminada apenas pelos monitores. Tem um teclado nos joelhos, um mouse *trackball* no apoio de braço, a espada do tio de Chiyoko recostada à mesa. Atrás do monitor, um “13” preto foi rabiscado com marcador permanente. Sozinho em uma sala escura e decorada com explosivos, com o mundo virtual na ponta dos dedos. Não importa onde An se encontra: é desse jeito que se sente mais confortável, mais à vontade, mais feliz. Para ele, o dia em que o Evento empurrar a humanidade de volta à Idade das Trevas será de tristeza. Os outros Jogadores se preocupam com as famílias, as linhagens. Lamentam a extinção de uma espécie.

An lamenta a extinção de sua internet.

O shang acaricia o cabelo de Chiyoko entre o polegar e o indicador. Sim, *está* funcionando.

Assim que An chegou à sua mais recente base de operações, trancou-se por dentro, ligou os dispositivos de segurança, armou-se com a *katana* de Takeda, com uma bandoleira de granadas e uma SIG226, ativou os mecanismos de autodestruição de seu covil, checkou os veículos, fez uma tigela de arroz e tomou uma Coca. Então, foi direto trabalhar para encontrar os outros. Digitou a senha: 30700. Ainda havia dois pontos na América do Sul — o olmeca, que estava com a cahokiana; e outro, talvez o nabateu. Os dois se movimentavam e pareciam se encaminhar a um confronto. An isolou o endereço de IP que Hilal usou para postar a mensagem codificada — um galpão em uma área industrial ao norte de Las Vegas. Depois disso, a trilha do axumita esfriou.

Com isso restavam o donghu, a celta e a harappaneana. An presumiu que os três ainda estivessem vivos.

O donghu permanecia um mistério total. Além de uma foto ruim que An tinha desenterrado, era como se o garoto chamado Baitsakhan nem existisse. O shang desistiu de tentar encontrá-lo.

Supôs que a celta tivesse sido a autora do ataque em Tóquio, mas não sabia mais sua localização.

E, se o post do axumita estivesse certo, sem dúvida Chopra estava no local das coordenadas na Índia.

Sentada, esperando e cuidado da preciosa filha.

Cuidando da Chave do Céu.

An voltou a atenção para essas coordenadas. Quando vasculhou os céus atrás de um satélite para ter uma boa visão de Sikkim, teve uma surpresa *muito* agradável.

Por algum motivo, pouco tempo antes, os Estados Unidos tinham posicionado um satélite de reconhecimento Spectacle Class sobre essa parte do mundo. An tinha consciência de que não conseguiria

controlá-lo, mas sabia como ter acesso à transmissão. O que significa que An está vendo o que Aisling e sua equipe também veem.

E o que ele vê é extraordinário.

O shang não distingue quem é quem, mas vê dois grupos de humanos, cinco de um lado e seis do outro, no meio de um tiroteio em uma terra de ninguém a meio caminho da subida na região leste dos Himalaias. O shang vê uma explosão, vê dois se aproximando de um e vê esse um despachar os dois rapidamente no corpo a corpo. Logo depois, há um tiroteio 50 metros a oeste e outra explosão. O grupo de seis morreu inteiro, os outros cinco se reagrupam e continuam subindo as montanhas.

An observa sentado.

Em êxtase.

Não quer perder nada.

An conta sete pessoas defendendo o próximo ponto de conflito em um vale margeado por paredões íngremes que conduz ao ponto exato que o axumita revelou na mensagem codificada.

Em dois outros monitores, An vê os pontos rastreados, dessa vez na Bolívia, a apenas meia milha um do outro, ou menos. Neles não há um centésimo do nível de detalhes que se vê nas ações na Índia, nas quais às vezes o shang vê braços, pernas e cabeças, mas ainda estão lá. E, quando um — ou dois! — desses pontos morrer, o rastreador de Chiyoko vai registrar e alertá-lo.

Que sorte.

Ele se sente um deus.

An gira a cadeira e pega outra lata de Coca em um refrigerador.

Puxa o lacre. O chiado do refrigerante e o estalo do lacre. Ele leva a lata à boca, sente o cheiro da doçura efervescente. Dá um gole. Seu

batimento cardíaco está muito baixo; ele está tão calmo, tão feliz. Sorri.

— Chiyoko, meu amor, vamos assistir. Vamos assistir enquanto os outros lutam.

O sorriso cresce. Ele segura as pálpebras ressecadas de Chiyoko entre os dedos. Levanta-as para vê-las.

— Olha, amor. Olha ali. Eles vão morrer.



AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

*Perto do segundo posto de controle harappaneano, Boca do Vale da Vida Eterna,
Sikkim, Índia*



— Esperem — ordena Aisling.

Os outros param. A trilha faz uma curva fechada para a esquerda 50 pés à frente, quase mudando a direção do oeste para sudoeste.

— O que foi? — pergunta o paizinho.

Aisling ajusta o monóculo. Desta vez, está um pouco mais difícil discernir os pontos verdes.

— Quantos você consegue contar, Marrs? — indaga Aisling, pois confia mais nas habilidades técnicas e de observação de Marrs.

— Sete.

— Eu também.

— Com certeza. Três na posição central, que provavelmente têm outra metralhadora, como antes. Dois flanqueando, o par mais ao norte distante da metralhadora. Talvez em um abrigo no meio da floresta.

— E o que acha? — pergunta Jordan.

— A outra metralhadora tinha a frente vulnerável. Bem, claro, ela

precisa ter visão limpa para atirar — responde Aisling.

— Você quer acertar bem na goela deles, né? — diz o paizinho.

— É — confirma ela, dando tapinhas na lateral de seu Brügger & Thomet. — Vamos, McCloskey. Você pode ser minha observadora.

— Duas garotas passeando pela floresta — comenta McCloskey, levantando-se para seguir Aisling, enquanto Jordan e o paizinho esperam.

As duas somem na cobertura da floresta e chegam a uma depressão rodeada de carvalhos, amieiros e um aglomerado de abetos altos de troncos acinzentados. O chão é macio. As folhas caídas apodrecem, escuras e roxas. O vento sussurra por entre as agulhas perenes. As árvores as protegem da chuva leve mas incessante. Aisling se livra de todos os objetos desnecessários e arruma-os em uma pilha no chão. McCloskey faz o mesmo. Elas escalam a lateral da depressão na direção do abeto com o tronco mais grosso. Quando chegam, Aisling se deita, se apoia nos cotovelos, põe o ombro por baixo da arma, encaixa o ferrolho e olha pela mira. McCloskey está à esquerda. Usa um telêmetro Leica a laser para apontar. Mexe no mostrador e varre a área bem devagar.

— Acho que consegui... É. Sete vírgula três graus acima, direção duzentos e setenta e trinta segundos. Vou marcar. Sua mira deve pegar.

Aisling inclina o suporte do cano para baixo e encontra a posição. De cara, parece apenas um monte de pedras cinzentas cobertas por musgo, mas então ela vê. Brilhando fraco pela mira, o alvo de McCloskey localizou a metralhadora, que balança devagar, esquadrinhando o caminho, procurando. E, por um breve segundo durante cada varrida, quando a arma está apontada mais ou menos para elas, Aisling entrevê pele e cabelo.

— Marque nossa localização para Marrs. Quero ele aqui neste ponto quando a gente seguir em frente.

McCloskey põe o telêmetro de lado e digita no teclado flexível preso no antebraço.

— Feito.

— Viu aquilo ali, Marrs?

— Perfeitamente, câmbio — responde ele.

— Marrs, vem para cá em passo acelerado por fora da trilha e assumo esta posição. Quero você bem aqui, ajudando como franco-atirador. Vou deixar o fuzil, se não tiver problema. Vou me livrar do peso, e ele já vai estar preparado para você. Câmbio.

— Entendido. Já estou andando. Tempo aproximado de chegada: três minutos e vinte segundos. Câmbio.

— Paizinho, Jordan, comecem a se aproximar pelo flanco sul. Não ataquem. Parem quando chegarem a duzentos pés. Deem três cliques no comunicador quando estiverem em posição.

— Entendido, Ais. Já estamos indo.

Um momento de silêncio no meio da floresta. Aisling ergue a cabeça da mira e olha em volta.

— Aqui é lindo, né?

— É, sim — responde McCloskey, sem olhar em volta.

— Já treinei muito na altitude, mas sempre no Alasca e nas Montanhas Rochosas do Canadá. Aqui é outra história. Já veio aqui antes?

— Não leva a mal, Aisling, mas, geralmente, quando eu vejo metralhadoras enormes que querem me matar, não sinto muita vontade de jogar conversa fora.

Aisling volta a olhar pela mira.

— Justo. — Pausa. — Mas aqui é lindo.

Aisling também não é muito de conversa fiada e fica com ódio de si mesma por ter puxado papo. Mas dessa vez tem um motivo: ela começou a falar para evitar o que quer realmente dizer: “Tomara também que eu acerte essa criança de longe. Tomara que eu tire a vida dela a distância. Não quero fazer isso de perto, McCloskey. Não sei se consigo.”

Seus pensamentos são interrompidos por Marrs no comunicador.

— Estou chegando por trás de vocês.

Quinze segundos depois, ele para na depressão.

— Aqui — diz bem atrás delas.

— Fica parado — ordena Aisling.

— Certo.

— Quantos pontos na posição de metralhadora, Marrs? — pergunta Aisling.

— Ainda três.

“Talvez a gente tenha sorte”, pensa Aisling.

Clique. Clique. Clique.

— É o sinal. Pronta, McCloskey?

— Pronta. De olho.

— Ok. É hora do Jogo.

McCloskey marca o alvo outra vez. Aisling o vê com clareza. Põe o dedo no gatilho, aplica uma pressão mínima.

A metralhadora harappaneana varre o caminho da esquerda para a direita. Ela vê pele e cabelo. Não atira. Espera. A arma para, começa a voltar.

Aisling solta o ar dos pulmões. Aperta o gatilho bem de leve. Mais um milímetro, e a bala sai. Ela prepara o ombro para o recuo da arma. Esvazia a mente. Esquece a beleza do lugar, esquece a criança que foram matar.

A área de pele. O cabelo. O gatilho. *O tiro*. O golpe do martelo, o sibilo do silenciador. O spray de sangue instantâneo a meio quilômetro de distância. A metralhadora no chão.

Como que por reflexo, Aisling aciona o ferrolho, prepara outra bala, pressiona, pressiona. Não respira. Não atira.

— Ali! À... — diz McCloskey de repente.

Mas Aisling já viu. Outro golpe. Outro sibilo. Mais sangue espirrando quando uma das pessoas em posição fez o impensável e, confusa e em estado de choque, se levantou por um breve instante.

Era tudo de que Aisling precisava.

— Dois no chão! — exclama Aisling. — Paizinho, Jordan, vão!

McCloskey e eu vamos tomar a posição ao norte.

Sem mais nenhuma palavra, Aisling gira o corpo e escorrega até o fundo da depressão. McCloskey a segue, mas nem de perto com tanta velocidade. Aisling põe o monóculo com HUD no lugar, pega o rifle de assalto SCAR e sai em disparada. Os galhos chicoteiam seu rosto e seus braços, as folhas e a grama roçam seus tornozelos, a terra suja suas botas, a água da chuva entra nos olhos. Poucos segundos depois, uma resposta da posição de metralhadora, apenas 11 tiros, provavelmente às cegas para desentocar Marrs. Em resposta, ele dá dois tiros seguidos no 338 com supressor, cortando o ar úmido.

Marrs grita pelo comunicador:

— Errei! Mas ninguém pega ou larga aquela metralhadora sem que eu o acerte! Vão lá!

Nove segundos depois, Aisling ouve o paizinho e Jordan entrarem em conflito com os inimigos. O tamborilar de tiros ressoa pelo vale.

Por um momento, o paizinho tira o comunicador do mudo, e ela ouve gemidos. Ou ele foi atingido ou está lutando corpo a corpo com

suas espadas curtas.

Aisling torce para que o paizinho esteja bem.

Ela está a apenas 60 pés da próxima dupla de adversários.

Consegue vê-los. Um casal atrás de um abrigo metálico entre dois abetos gigantes. Estão esquadrinhando a floresta, mas não na direção dela.

Aisling pega uma granada de fumaça, solta o pino e a joga na direção dos dois. O projétil traça um arco, já soltando o gás, bate no chão e cria uma nuvem. Aisling vira à direita, desce uma encosta, corre 20 pés, vira à esquerda de frente para o casal e corre o mais rápido que pode enquanto sobe o terreno de volta até ele se nivelar. Os dois atiram por entre as nuvens, na posição onde ela estava. Estão fazendo exatamente o que deveriam.

Aisling vê as bétulas e chega por trás dos soldados harappaneanos. A mulher a enxerga pela visão periférica e vira já atirando com seu M4. Aisling responde com uma rajada rápida no modo automático. O SCAR é um rifle fantástico. Fluido e um pouco pesado, mas praticamente não tem recuo. Todos os tiros — uma rajada de três — acertam o alvo.

O pescoço aberto da harappaneana.

Seu corpo é jogado na parede do abrigo.

Aisling se joga e desliza como se desse uma banda no momento em que uma rajada passa zunindo por cima de sua cabeça. A celta invade o abrigo e chega perto do homem. Ela superestimou a distância até a placa de metal, e seus pés batem com força na proteção. O homem é rápido. Pisa no fuzil de Aisling, forçando o receptor no chão e prendendo a mão e o braço de Aisling.

O homem vira o próprio fuzil para Aisling, que põe os pés na partição metálica, caminha para cima e por fim faz a posição da

vela, sustentando com os ombros o peso do corpo para cima. Acerta os pés em cheio na têmpora do homem antes de ele mirar, mas a arma dispara, e várias balas penetram o chão a menos de dois pés da cabeça de Aisling. Os ouvidos da celta zumbem. Terra e pedras se espalham. Várias bombardeiam seu rosto e a fazem sentir dor. O soldado tropeça, e Aisling se levanta. Mas ele já está pronto outra vez e chuta o braço da celta, que solta o SCAR. Então, ela lhe dá um soco na garganta e o faz cambalear. Depois, estica o braço, segura o homem pelo fuzil para evitar que ele caia e pega a arma. Antes de Aisling virar a arma e ficar em posição de tiro, o soldado dá outro chute e acerta a coronha do fuzil, que cai das mãos da Jogadora e bate no tronco de uma das bétulas. Aisling tenta pegar o cabo da espada por cima da cabeça, mas outra vez erra o cálculo. O homem avança e segura seu rosto inteiro, seus longos e poderosos dedos envolvendo as bochechas de Aisling, a palma das mãos esmagando o nariz. Ele joga a celta em outra árvore, a cabeça vai para trás, e ela fica tonta. O homem continua com a mão do rosto da celta, ainda empurrando a cabeça para trás e para cima, os dedos cravados nas cavidades das bochechas. Com a outra mão, o homem puxa uma faca e...

— EI!

O homem olha para a floresta.

E uma explosão tão alta quanto a de um canhão. Mesmo usando colete blindado, o homem explode na altura do peito, e Aisling ganha outro banho de sangue. Ele a larga e cai morto. Ofegante, Aisling se vira e vê McCloskey armada com seu Colt Peacemaker gigantesco, o cano soltando um fio de fumaça azul, igualzinho aos filmes.

— Obrigada — diz Aisling.

— De nada.

Aisling pega o fuzil e sai de trás do abrigo. Reajusta o capacete e o HUD sobre o olho direito.

— Flanco norte tomado — diz Aisling, aliviada.

Olha para McCloskey e ergue as sobrancelhas. A mensagem é clara: Aisling teve sorte.

McCloskey dá de ombros.

— A gente sabia que você ia precisar de sorte hoje. Por enquanto, tudo certo.

— Flanco sul tomado — informa Jordan. — Perseguindo alguém não identificado.

Como se fosse uma deixa, eles ouvem mais tiros do sul — duas rajadas de um SCAR e o *pop-pop-pop-pop-pop-pop-pop-pop* de uma pistola sendo descarregada, seguido de mais uma rajada de tiros de rifle.

Eles ouvem o paizinho gritar pelo comunicador. O coração de Aisling para por um instante.

— Paizinho!

O paizinho ofega.

— Só... no... colete — diz ele, e respira fundo. — Estou bem.

Peguem aquela desgraçada!

Aisling e McCloskey se viram para o ponto verde que avança pela floresta. Vão convergir com Jordan na posição de metralhadora.

Enquanto se aproximam, Aisling percebe que há mais um harappaneano fazendo a defesa. Ele deve estar ouvindo a aproximação e levanta a cabeça para ver, então se escutam mais tiros de 338 com supressor.

— Ha-ha! Peguei você, desgraçado! — grita Marrs. — Posição livre!

— Ótimo! — exclama Aisling.

O ponto restante ziguezagueia como um rato confuso em um labirinto que não para de mudar.

— Quase alcançando ela! — informa Jordan.

O ponto verde vira para o oeste.

Mas então para.

E some.

— Mas que... — diz Aisling, enquanto ela e McCloskey saem da floresta bem ao lado da metralhadora. Ali há três corpos, todos alvos da 338. O paizinho aparece correndo pelo outro lado.

— Ela foi para o subterrâneo! — exclama Jordan. — Venham aqui! O paizinho se junta a Aisling e McCloskey, que correm. Aisling olha com preocupação para o avô, mas seus olhos e sorriso abatido dizem que ele está bem, que já passou por coisa muito pior.

“Graças aos Criadores”, pensa Aisling.

Segundos depois, eles chegam a Jordan, que inspeciona o solo com um aparelho portátil. Há uma PPK descartada e com o carregador vazio perto de seus pés.

— Cadê essa desgraçada? — pergunta Aisling enquanto derrapa e para perto dele.

— Um túnel. Bem aqui. Ela estava desarmada.

Eles veem claramente os contornos de um alçapão de metal no chão.

Aisling se ajoelha ao lado de Jordan.

— Era Shari?

— Não deu para ver — responde Jordan e olha para o aparelho. — Não detectei nenhum resíduo de bomba.

Aisling joga o fuzil nas mãos de McCloskey e saca a espada. Segura-a com a mão esquerda e a aponta para baixo como uma adaga, depois tira a Beretta do coldre. Junta as mãos e diz:

— Abre. Vou entrar.

O paizinho põe a mão em seu antebraço.

— Um de nós dev...

— Não, nenhum de vocês devia. *Eu* sou a Jogadora. É assim que tem que ser. Abre a droga do alçapão, Jordan.

Jordan não diz nada. Só segura a argola de ferro e a ergue. Um buraco se abre no chão, com três pés de largura e oito de profundidade — um túnel com uma luz alaranjada fraca lá dentro.

— O rádio vai funcionar lá dentro, mas o HUD, não — informa Jordan.

Aisling tira o capacete e o entrega a Jordan.

— Não vou precisar — diz, olhando para baixo. — Vejo vocês num minuto.

E ela pula e desaparece.

Tiwanaku

Ninguém sabe como os habitantes nativos dessa ruína chamavam sua impressionante cidade-estado. Ninguém sabe por que o povo sumiu, extinguiu-se, desapareceu.

O que se sabe é que prosperaram há mais de 2.000 anos, embora alguns afirmem que sua cultura, e certamente as raízes dessa cultura, remonte a milhares e milhares de anos antes disso.

Eles eram mestres da agricultura. Conquistavam não pela guerra, mas pelo poder mais brando: cultura, religião, comércio. Em rituais, sacrificavam homens para seus deuses, estripando-os, esquartejando-os ainda vivos e deixando seus restos mortais no topo da pirâmide de degraus altos para que as pessoas vissem e se maravilhassem.

Eles adoravam Viracocha, que os observava da padieira da Porta do Sol. Outro deus de nome desconhecido, um ser com 12 faces, adorado por 30 devotos. O deus das estações, da marcha do tempo, do calendário, das estrelas em rotação e do disco solar.

E eles eram os grandes mestres da pedra de cantaria. Cortando o andesito em ângulos exatos e intrincados, demonstrando conhecimentos avançados sobre geometria e, a julgar pelo posicionamento de suas pedras, sobre as estrelas, a lua, os planetas e a Terra em si.

Ninguém sabe como extraíam e trabalhavam as pedras, como as transportavam por grandes distâncias sem usar a roda, ou como as encaixavam em estruturas tão intrincadas e volumosas.

Ninguém sabe como aprenderam tudo isso, ou quem os ensinou. Mas alguns.

Mas alguns — em algum lugar, em algum momento —, alguns sabem.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN, SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, RENZO

Tiwanaku, Bolívia



— O que eles estão fazendo? — pergunta Baitsakhan, inquieto no banco.

A raiva por não ter atropelado Jago e Sarah, dando um sumiço nos dois, já tinha passado, mas ele continua se coçando de vontade de matar.

Eles tiraram a picape da estrada ao norte da arcada e estacionaram perto de uma pequena elevação de terra, escondendo três lados do veículo.

Com o binóculo, Maccabee põe a cabeça para fora da janela do carona.

— Estão conversando. Pegando armas.

— De que tipo?

— As de sempre. Pistolas. Facas. Parece que a cahokiana tem uma machadinha. Não enxerguei explosivos.

— Tomara que a machadinha esteja afiada. Vou usar para arrancar o escalpo dela.

— Seria bem apropriado.

— Escalpelar o inimigo é sempre apropriado — diz Baitsakhan, aparentemente alheio ao fato de que era uma prática conhecida dos

nativos americanos arrancar o escalpo do inimigo após as batalhas.
— Ele dobra os dedos robóticos. — Quando pegar o cabelo dela, vou esmagar o crânio e o cérebro com minha mão nova.

— Maravilha — comenta Maccabee, com sarcasmo, e abaixa o binóculo. — Vamos a pé. Indo para oeste, ficamos atrás deles. Quando chegarem ao templo, contornamos para o leste e nos aproximamos, usando a rua e as ruínas como cobertura. Depois, surpreendemos os dois.

— Como você sabe que eles estão indo para o templo?

— Deduzi. — Maccabee já está de saco cheio. Não entende por que Baitsakhan conhece tão pouco da história antiga, dos Criadores, das origens da humanidade. — Isto é o Endgame, Baitsakhan — tenta explicar. — E este lugar pode ter sido a maior cidade já construída e usada pelos Criadores.

— Para quê?

— Você não sabe mesmo?

— Não.

— Para nos visitar. Para nos ensinar. Para nos *mudar*. E para voltarem ao cosmos.

— Não gosto de pensar nessas coisas.

— Não brinca! Mas agora é hora de tirar a bunda do banco e fazer aquelas coisas que você *adora*.

— Issssso...

Maccabee coloca o orbe na mochila e salta do carro. Vira o corpo e olha para a carroceria da picape. Uma mosca preta e gorda zanza no sangue ressecado do mercenário Tlaloc que ele matou.

Zumbe.

Alimenta-se.

Maccabee abre o zíper de uma mochila de viagem. A mosca vai

embora. Ali dentro tem armas. Todas novas. Todas perfeitas. Todas prontas. Eles se equipam. Cada um está com sua lâmina antiga, forjada na antiguidade, empunhada por centenas de ex-Jogadores com o passar dos anos, seus fios inigualáveis somando, combinados, 7.834 mortes. Cada um pega uma Glock 20 e um HK G36. Montado ao lado de cada mira, há um microfone parabólico com alcance de 200 metros. Maccabee entrega um fone a Baitsakhan e pega um para si próprio. Eles os ligam e os testam.

— Um dois, um dois.

Estão funcionando.

Os dois se afastam da picape, se abaixam e começam a espreitar a caça.

* * *

Jago, Sarah e Renzo se aproximam da ruína vindo do sudeste, passando à direita da pirâmide de degraus chamada Akapana. Pedras cortadas e adornadas estão espalhadas pelo sítio como se tivessem sido largadas pelas mãos de gigantes. Tirando o céu e as nuvens, tudo tem um tom vermelho-claro, ocre ou amarelado de poeira.

— Você devia ver isso aqui no verão — diz Jago. — O chão vira um tapete de grama verde e flores amarelas.

Sarah queria poder ver.

Eles seguem e dão de frente para uma parede do velho templo. É feita de quadrados e retângulos de arenito vermelho.

Eles chegam ao canto da parede, com apenas sete pés de altura, e Jago põe a pistola no coldre, segura a pedra e escala, com tanta agilidade e facilidade que parece um gato. Sarah e Renzo fazem o mesmo. Sarah, com a mesma leveza. Renzo, com mais esforço.

Sarah imagina que o outro lado da parede também tenha sete pés de altura e que eles vão entrar em um terreno cercado, mas em vez disso o chão está a apenas algumas polegadas. A parede é mais uma estrutura de retenção do que uma barreira.

Eles chegam ao canto de um pátio amplo, com 425 pés de leste a oeste e 393 pés de norte a sul. O terreno é nivelado e limpo, mas está coberto por uma fina camada de poeira vermelha. Há marcas de pegadas de turistas por todos os lados, assim como de animais de pequeno porte que andam por ali durante a noite. À direita, eles veem uma estátua alta de pedra entalhada, envolvida por uma cerca de arame baixa. É a estátua de um homem com traços retilíneos, pés juntos, mãos na barriga, um chapéu com formato de bloco na cabeça.

Jago aponta para ela.

— O Monólito Fraile e o Ponce Stela. E aquele ali é Kalasasaya — diz ele, indicando um amplo pátio afundado ao centro de outro pátio. — O templo principal e ponto de encontro do homem antigo e dos Criadores.

Sarah dá alguns passos.

— É bem impressionante, Jago. Os cahokianos não têm nada parecido com isso. Além de uns montes de terra, tudo foi enterrado ou perdido.

“Perdido”, pensa Jago, lembrando o destino dos cahokianos.

“Perdido e destruído em punição pela insolência da sua linhagem. Não, é bravura.”

Jago dá de ombros. Não pode tocar no assunto.

— Não é nada como a Grande Pirâmide Branca, mas sim. É impressionante.

Renzo caminha na direção norte.

— Vamos. Não temos tempo para aula de arquitetura alienígena antiga.

Jago assente com a cabeça e aponta para o outro lado do pátio. Sarah olha na direção do dedo.

— É para lá que a gente vai — revela o olmeca. — A Porta do Sol.

* * *

Maccabee e Baitsakhan se jogam na terra e rastejam com os cotovelos por trás de uma colina.

— Acho que não viram a gente — diz Baitsakhan.

— Não. Se tivessem visto a gente já estaria lutando.

Baitsakhan põe o rifle em posição de tiro. Olha pela mira.

— Um, dois, três, pronto. Pou-pou-pou. Pegue mate vença.

Maccabee abaixa o cano da arma de Baitsakhan.

— Ainda não.

Baitsakhan bufa.

— Tudo bem. Mas qualquer dia a gente vai fazer alguma coisa do meu jeito.

— Paciência — diz Maccabee, sabendo que é como se pedisse a um tornado. — A gente precisa ver o que eles vão ver.

O nabateu liga o microfone parabólico do rifle.

— É escutar o que vão escutar.

AISLING KOPP

Túnel subterrâneo, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



O ar é quente e úmido. As paredes de terra são estreitas; o teto, baixo; o chão, acidentado.

Aisling dá 54 passos à frente. Ao lado de seus tornozelos, um trio de canos corre pela extensão da parede. É a tubulação de aquecimento. A cada 15 pés há pequenas lâmpadas na altura da cabeça, seus filamentos fechados emitindo um agradável brilho alaranjado. Ao passar pelas áreas iluminadas, Aisling vê várias marcas de pegadas antigas na terra.

Mas também vê as mais recentes.

Um pezinho em sapatos de sola macia. Leve. Não carrega peso extra. Mas é apressado. De uma corredora.

Aisling se apressa. Talvez *seja* Shari Chopra.

O túnel faz uma curva suave para a esquerda logo à frente, revelando uma sala mais espaçosa. A parede esquerda é entalhada na pedra da montanha e se estende por 12 pés na sala. No outro canto há um emaranhado de canos mais grossos, válvulas e adufas. Deve ser algum tipo de estação para seja lá o que eles estejam bombeando para dentro ou para fora da fortaleza — calor, água, esgoto. A sala se abre à direita de Aisling. Se a harappaneana planeja uma emboscada, é ali que o problema vai estar. Aisling sabe,

e a mulher que ela está perseguindo também.

Aisling se abaixa e avança devagar. Mais uma parte da sala se abre à visão. Mais canos emaranhados na parede oposta. Uma lâmpada fluorescente no teto. Nenhum sinal da mulher.

Aisling está na boca do túnel. Vira-se para conferir a sala. Mira. Está pronta para atirar.

Mas não encontra ninguém. Um beco sem saída.

— Estão vendo a parte de cima da mulher? — pergunta Aisling pelo rádio enquanto vasculha a sala.

— Negativo. Nada — responde Jordan.

— Eu não...

Ela é cortada por um zumbido seguido por um sibilo, enquanto uma nuvem de vapor branco sai de um dos canos. Ela se abaixa e esquiva, usando o ombro para proteger o rosto. Queimou a orelha e parte do pescoço, mas não é grave.

Enquanto tenta se afastar do vapor, algo duro e metálico acerta suas mãos em cheio. O pomo do punho da espada e o topo da Beretta recebem o impacto, mas ainda assim dói pra caramba. A arma voa pelo túnel, e a espada cai de pé, com a ponta cravada no chão. O próximo golpe mira seu rosto. Ela dá meia-volta, se afasta do vapor e entra na sala, encurralada na parede oposta. Ficou sem saída.

Das sombras e do emaranhado de canos, surge uma mulher mais velha, que bloqueia a única saída. Ela empunha um cano mais ou menos do tamanho de um bastão de beisebol. Com uns 60 e poucos anos, porém forte e imponente, a mulher ataca Aisling outra vez com o cano, desta vez mirando o corpo.

A única opção de Aisling é se abaixar, mas isso significaria que a mulher a acertaria na cabeça, em vez de nas costelas. Então,

levanta o braço e bloqueia o ataque com o cano. Sente duas costelas se quebrarem, mesmo com o colete à prova de balas, e vai ficar cheia de machucados, mas ela já passou por coisa muito pior. No momento do impacto, segura o cano com o braço e o prende ao corpo. Com a mão direita livre, Aisling saca uma faca da bainha no antebraço esquerdo e tenta cortar a adversária.

Mas a mulher mais velha é rápida.

Bem rápida.

Sem soltar a ponta do cano, a mulher dá um tapa na faca da celta. A lâmina cai no chão.

Aisling pega a outra faca em uma bainha na coxa e dá uma investida.

Essa acerta a pele. Aisling enfia a faca bem fundo no ombro da mulher.

Depois tenta girar a faca, mas a mulher dá um solavanco para trás e leva a faca junto, pendurada no ombro. Ela não solta sua ponta do cano.

A mulher nem sequer grita. Em vez disso, sorri.

— Você não vai encontrá-la, Jogadora — diz. — Não vai pegar a Chave do Céu.

A mulher empurra o cano, tentando encostar Aisling na parede.

— Não vim pegar a Chave do Céu. Vim destruí-la.

A mulher sente raiva.

— Quer dizer que veio aqui matar uma *menininha*?

O pressentimento volta à mente de Aisling, mas dessa vez ela rebate.

— Sim. Foi... exatamente isso que eu quis dizer.

— Você é um monstro! — berra a mulher, com desprezo.

Ela empurra o cano com todas as forças, mais do que Aisling

aguenta. A celta solta sua ponta do cano, se espreme entre a mulher e a parede e tenta reaver a Falcata. Abaixa-se por instinto quando ouve o som pastoso de carne se abrindo logo antes de a faca que cravara no ombro da mulher passar voando por cima de sua cabeça. Aisling desliza no chão de terra, pega a espada na entrada da sala e se levanta.

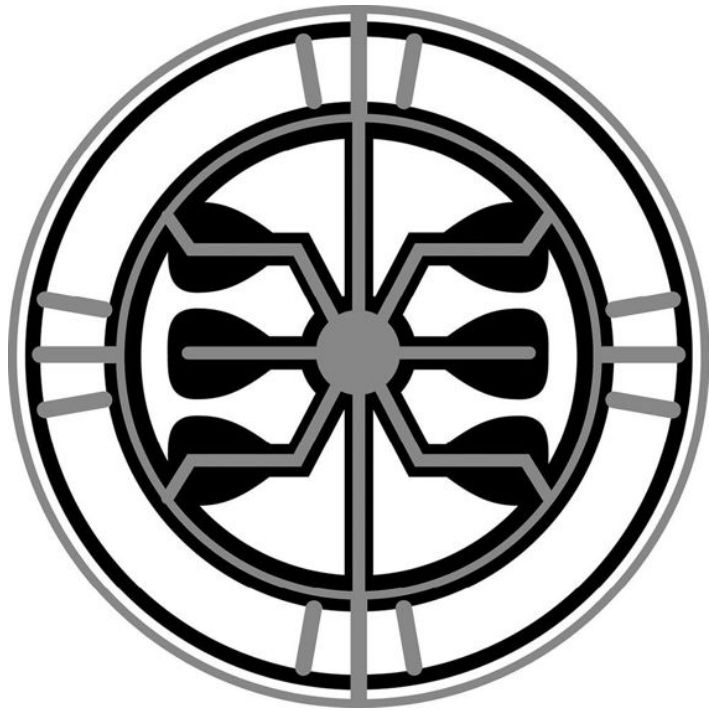
A mulher está em cima dela. Brandindo o cano ferozmente. Mas desta vez Aisling é mais rápida. Usa a espada para se defender do cano, planta o pé de apoio e ataca. A lâmina entra na mulher sem esforço, perfura pele, costelas e coração, e sai pelas costas. Aisling segura a arma com mais força e empurra a lâmina até o punho.

Elas estão cara a cara. A mulher larga o cano, que retine ao cair. O vapor chia. Sangue escorre da boca e do nariz.

— Vejo você no inferno — diz a mulher, engasgada.

Aisling arregala os olhos verdes. Pensa na menina que vai matar, na arrogância dos Criadores, na loucura e na presciência de seu pai, na injustiça de tudo isso, na perversão suprema do Endgame.

— Não — sentencia a celta. — Nós já estamos no inferno.



xvi

SHARI CHOPRA, JAMAL CHOPRA, JOVINDERPIHAINU CHOPRA, PARU JHA

Sala de operações, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



— *Helena!* — grita Shari, o peito ofegante, os joelhos tremendo. Helena e Shari nem sempre concordavam, mas Helena era um membro estimado da linhagem harappaneana, e Shari a amava. — Eu vou matar a celta! Vou matar a celta com minhas próprias mãos!

Os outros estão estupefatos.

Olham fixo para uma enorme tela plana aparafusada à parede de pedra. A tela se divide em 14 imagens. Cada uma mostra os sinais vitais dos harappaneanos enviados para defender o सूर्य को अन्तमि रेज. Para defender a Chave da Terra.

Um conjunto de alto-falantes transmite o áudio de tudo o que aconteceu. Shari, Jamal, Paru e Jovinderpihainu ouviram tudo. As explosões, o tiroteio, os ossos se quebrando, os membros decepados, os gritos, os gemidos, a morte.

Tudo isso sofrido pelos harappaneanos.

Jamal está ao lado de Shari, os dentes trincados, o coração acelerado. Jov está em uma cadeira, com as costas eretas, ainda dando sinal de força, e não de desespero. Paru se apoia na mesa com tanta força que sente que vai quebrá-la.

O ritmo cardíaco de Helena acaba de virar uma linha.

— Estamos sendo massacrados — comenta Paru. — Como isso está acontecendo?

— É como se o pessoal da celta pudesse ver a gente, como se soubesse onde estamos — diz Jamal, a voz jorrando fúria, amargura, medo. — Antes de um dar tiro sequer, Chem e Nitesh foram alvejados de longe!

— E ainda assim Helena encontrou a Jogadora cara a cara. Teve chance de matá-la — observa Shari, enquanto a raiva perde força e o treinamento assume o comando.

Ela deixa o horror, a tragédia e o desapontamento passarem direto. Não resiste. *Deixa passar.* Essa é sua força. Ser capaz de envergar sem quebrar. Ela sabe. Precisa ficar ali e não ceder à raiva.

Os outros não têm tanta resiliência.

— Mas como eles estão fazendo isso? — quer saber o pai de Shari outra vez.

Jov balança a cabeça do jeito indiano.

— Nós subestimamos os inimigos.

— Não — diz Shari e bate palmas para chamar atenção, já com a voz calma.

Sente-se surpresa por esquecer tão depressa a morte de Helena. A de todos esses harappaneanos.

— Foram *eles* que subestimaram a *gente*. Eles passaram com facilidade pelos dois primeiros postos de controle. Daqui a pouco vão ficar com excesso de confiança. E aí começam a errar. Vamos nos defender. Hoje eles vão conhecer a morte. Eu garanto.

Jov assente com a cabeça.

— Sejam lá quais forem as vantagens deles, ainda temos o controle da situação — continua Shari. — Eles são só cinco. Não vamos

deixar a celta matar minha filha — anuncia ela, depois olha nos olhos de cada um e repete: — *Vamos nos defender.*

Pelo menos um deles concorda com Shari. É Pravheet, sentado em posição com sua metralhadora do lado de fora da fortaleza. Pelo rádio, ele diz:

— Do Cotovelo, eles não passam. Vou esperar que todos apareçam para acabar com eles.

Sua voz de barítono soa como um estrondo nos ouvidos de todos, um complemento à de Shari, que é forte, embora aguda, fina e jovem.

Eles escutam Pravheet. O assassino repudiado. Aquele cujo sangue corre pelas veias como gelo.

E o que todos sabem é que ele e seu canhão automático Vulcan não são sequer a última linha de defesa no caminho para सूर्य को अन्तमि रेज.

Se a celta chegar ao pátio de entrada da fortaleza harappaneana, terá que lidar com mais 42 soldados da linhagem lado a lado.

Prontos para lutar.

Prontos para morrer.

— Eles não vão chegar à nossa Jogadora ou à nossa filha preciosa — proclama Pravheet.

No entanto, mesmo já calma outra vez, uma coisa ainda incomoda Shari. A celta foi surpreendentemente franca ao falar com Helena.

Ela não chegou para vencer, e sim para matar a Pequena Alice, para tentar impedir que o Evento aconteça.

Shari entende que esse desejo faz com que Aisling seja um dos Jogadores do bem. Um dos que reconhecem os keplers como mesquinhos e dos que acham que o Jogo deve ser interrompido a qualquer custo.

O que, por dedução, faz dela, Shari Chopra, um dos Jogadores do

mal. Um dos que talvez permitam que bilhões morram para salvar uma vida. Jov usou um argumento convincente para não sacrificarem sua amada Pequena Alice, mas uma pequena parte de Shari ainda se pergunta: “Será que não devo acabar com isso eu mesma? E se o axumita tiver razão?”

“E se?”

Shari sente a pistola no quadril. Pesada. Oculta. Pronta.

Ela sabe que a Pequena Alice está a poucos cômodos de distância.

Shari poderia ir até lá.

Poderia fazer o impensável.

“Não.”

“Não.”

“Não!”

— Jamal — chama Shari, e seu tom de voz não dá sinais do turbilhão interno que ela vive —, leve a Pequena Alice para as Profundezas. Nem a celta nem qualquer Jogador pode encontrá-la, meu amor. Não importa o que aconteça, não se pode permitir que alguém a encontre.

E Shari sente um vazio no estômago, a garganta oca e o coração como nada mais do que uma máquina que bombeia sangue.

Porque ela sabe o que o restante deles não sabe.

Que por “qualquer Jogador” ela também se refere a si mesma.

Jamal não percebe nada disso. Assente, aperta os pulsos de sua esposa jovem, corajosa, durona e linda, e lhe dá um beijo na boca.

— Está bem. E vejo você quando todas essas pessoas tiverem morrido, meu amor.

Ψ

Ϟ ΣΙΓΑΙΝΑ ΥΑΠΚΑΑ ΔΕΤΠΜΙΣΤΩΝΑ ΦϞ ΔΙΥ
ΓΑΜΕΛΙΦϞ ΙΝ ΚΑΖΔΑΙ ΜΕΙΝΑΙ ΝΠ ΒΑΠΛΑΜ
ΔΙ ΜΙΚΛΩΝ ΣΠΜΑΝ ΦΑΔΚΕΙΝΙΣ
ΜΕΙΝΙΣ ΦΑΤΑΙΝΕΙ ΣΑΙΙΣ ΝΑΠΗ ΥΙΥΑΙΖΕ
ΥΠΚΦΠΜ ΒΕΥΠΜΑΝΑΙ ΝΙ ΦΚΑΜ ΜΙΚΛΑΜΜΑ
ΣΠΚΑΝΔΑ ΔΚΑΠΗΤΑ ΔΚ ΦΚΑΜ ΚΠΒΙΤΑΠ
ΤΑΙΠΠΝ ΔΒΚΑΝΕ ΓΑΔΚΑΠΗΤΕ ΦΕΙ ΦΑΤΑΙΝΕΙ
ΥΛΑΔΕΑΠΝ ΓΑΤΑΚΝΩΑΝ ΦΑΔΚΕΙΝ ΜΕΙΝΑΝΑ
ΦΚΑΜ Γ^Ϟ ΦΑΝΑ ΒΑΔΠ ΦΑΠΚΑ
ΛΙΒΑΙΝ ΔΙΦΦΑΠ ΔΑΠΦΠ ΥΕΜΠΠ ΝΙΣ ΦΑΜΜΑ
ΥΙΣΤΑ ΜΙΦ ΣΑΚΥΑΜ ΚΠΜΩΝΕ ΔΚ ΒΕΚΠΠ ΦΠΦ
ΜΙΦ ΙΒΚΑ ΓΑΗ ΔΚΑ ΓΑΗ ΔΙΝΑΜΜΑ ΥΑΠΚΑΑ
ΓΑΜΕΛΙΦΑ ΙΝ ΒΩΚΩΜ ΚΠΜΩΝΕ ΔΚ ΙΝ ΜΙΣ
ΦΑΝ ΚΑΖΔΑΙ ΗΑΠΗΑΒΑ ΓΑΗ
ΗΑΠΗΗΑΙΚΤΑΒΑ ΒΕΚΠΠ ΦΑΝΑ ΦΠΦ ΙΖΕ ΕΙ
ΥΕΙΣ ΚΠΠΝΕΙΜΑ ΣΑ ΠΙΝΣΙΣ ΦΚΑΥΙΣΤΙΑΔ

1.7320508 xvii

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, RENZO

Porta do Sol, Templo de Kalasasaya, Tiwanaku, Bolívia



A Porta do Sol.

Cortado de uma única placa de andesita de 10 toneladas, com 9,8 pés de altura e 13 pés de largura. A arcada tem uma rachadura que atravessa a parte alta e, por muitos séculos, permaneceu quebrada em duas grandes partes que estavam caídas e negligenciadas.

Desde então, foi restaurada por arqueólogos e erguida nesse canto do Kalasasaya.

Ela não está no lugar original. Não. Há 4.967 anos, a Porta guardava um campo extenso que fica bem perto, ao sul e ao oeste, na beira do que hoje se chama Pumapunku. Humanos e Criadores passavam pela Porta, como um detector de metais em um aeroporto moderno, a caminho do campo, onde os Criadores haviam montado a maior base espacial pré-histórica da Terra.

No campo aplainado havia uma estrutura, trilhos de aço com duas milhas de extensão ligados à Terra pelas grandes pedras engrenadas que os Criadores ensinaram os homens da antiguidade a entalhar. Os trilhos, há muito desarmados e destruídos, seguiam para oeste, na direção do ponto no horizonte em que o sol se põe no solstício de verão, percorrendo uma subida de 13,4 graus, de leste para oeste. No ponto mais a oeste, o fim da rampa ficava a 2.447,28 pés de

altura, e dessa posição elevada as naves eram lançadas ao céu e ao espaço. Alguns dos humanos que passavam pela Porta entravam nas naves como convidados dos Criadores, como vassalos, como acompanhantes. Essas pessoas eram exaltadas, celebradas em músicas e histórias.

Músicas e histórias que nunca ouviriam.

Pois nenhuma delas voltava à Terra.

Jago fica impressionado ao se aproximar da Porta do Sol, embora nem de perto ele seja tão ilustre quanto há muitos milhares de anos. Hoje, qualquer um pode passar atravessá-lo.

Renzo vai até o lado oposto da arcada e fica de guarda, à procura de qualquer sinal de Guitarrero ou de outra pessoa que venha enfiar o nariz onde não é chamado. Ele não vê nada além do campo vasto e vazio. Não enxerga os outros dois Jogadores se escondendo atrás de uma colina baixa a uma curta distância.

— Tudo certo — diz.

Jago e Sarah põem a mão na massa.

A cahokiana dá a Chave da Terra a Jago, e ele fica na passagem, encolhendo a cabeça e os ombros para caber ali embaixo. Tira uma fita métrica do bolso, desenrola-a, mede os centímetros do pilar mais ao sul. Conta 121,2 centímetros, dois *luk'a*, exatamente como Aucapoma Huayna instruiu. Jago passa o orbe horizontalmente na altura precisa, e, sim, ela treme, escapa das pontas de seus dedos e entra em uma reentrância magnética do tamanho de um polegar. Ele afasta a mão, torce e espera. Sarah estica o pescoço.

— E aí?

— Nada — responde Jago, dando um longo suspiro.

A cabeça de Renzo aparece ao lado da rocha.

— Por que ela não tenta?

— Boa ideia.

Jago sai de baixo da arcada e Sarah toma seu lugar.

Ela estica a mão para pegar a Chave da Terra, e, quando aproxima os dedos, a esfera vibra e gira no lugar, em um eixo giroscópico, emitindo calor, muito calor. Sarah continua esticando a mão. E a toca.

O lado oposto da estrutura fica escuro, como se de repente o ar ficasse carregado de tinta. Os três se assustam. Renzo mais do que todos. Em um minuto ele está olhando para Sarah, e no outro ela sumiu. Ele corre até o outro lado para ver os Jogadores e os encontra boquiabertos, mas ilesos.

— Você conseguiu — murmura Jago após um instante.

— Eu consegui *alguma coisa*. Mas é só um espaço negro — responde Sarah.

Ela levanta a mão, estica-a na direção da superfície, mas não ousa tocá-la. O ar diante da superfície é frio, bem frio. Ela se vira para Jago.

— Fazemos o que agora?

— Eu... eu não sei.

* * *

— Vamos — diz Maccabee, assim que o espaço negro surge e Renzo dá a volta saindo do lado oposto da construção.

Ele e Baitsakhan se levantam e saem correndo. Estão a apenas 27 metros de distância. Os dois correm na direção da arcada entre eles e os outros, e a escuridão ao centro é toda a cobertura de que precisam.

Maccabee ergue o rifle para apontar o microfone na direção do monumento. Ouvem Sarah e Jago.

— Isso me lembra a Grande Pirâmide Branca — diz ela sobre o espaço negro.

— *Sí*. Aquele portal que teletransportou a gente de volta para o Pagode...

Maccabee também se lembra.

Faltam 15,3 metros.

Eles escutam o gorducho dizer:

— A gente não tem muito tempo. Guitarrero certamente vai chegar aqui logo, logo.

Então 12,1 metros.

— Se também for um portal, a gente não faz ideia de onde isso vai nos levar — constata Jago. — Ele pode dar em qualquer lugar, Sarah. Pode muito bem largar a gente no meio do espaço.

— Ou talvez mostre alguma coisa. Vamos tocar a Chave da Terra ao mesmo tempo.

— *Sí*. O poder de dois Jogadores.

Faltam 8,7 metros. Maccabee e Baitsakhan passam por outra ruína. Aproximam-se mais devagar, em silêncio.

Os outros Jogadores não fazem ideia de que têm companhia.

* * *

— Ok, vamos tentar — diz Jago, se espremendo ao lado de Sarah, e seus dedos tocam a Chave da Terra ao mesmo tempo.

Então...

* * *

Só 3,7 metros, e a escuridão muda.

— Olhem! — grita o gorducho.

O nabateu e o donghu estão a apenas 2,9 metros de distância. Eles hesitam, prontos para atirar, com medo de que a tela escura na arcada se dissipe tão rápido quanto surgiu e acabe com suas chances de emboscá-los.

Em vez disso, surge uma silhueta. Os lados mostram a mesma imagem.

Maccabee arregala os olhos enquanto Sarah diz:

— É... É uma menina.

— A menina do vídeo de An... a menina que estava no colo da harappaneana — constata Jago.

Ela está correndo atrás de alguma coisa. Um pavão. O fundo muda. A escuridão se desfaz, dando lugar a um vermelho e azul. Uma peça de tapeçaria pendurada na parede.

Uma sala.

— Ah, meu deus! — exclama Sarah.

— O axumita não mentiu — reflete Jago devagar.

— Não. Não mentiu.

Como Maccabee não decifrou a mensagem de Hilal, não sabe do que estão falando.

Mas, mesmo assim, tem um instinto forte, inabalável: "Essa menina é importante."

* * *

E, como se quisesse dizer o tamanho da importância, Sarah murmura:

— Ela é mesmo a Chave do Céu.

E percebe que talvez possa mesmo interromper o Jogo. Parar o horror que ela mesma começou.

Talvez.

Ela só precisa matar essa menininha. Uma única menininha. Já matou o melhor amigo. Pode muito bem matar a criança também. Salvaria milhões de outras vidas.

“Bilhões.”

Para salvar o mundo, Sarah precisa se entregar se tornar um monstro. Para sempre.

Para salvar o mundo.

* * *

Maccabee não sabe do que eles estão falando, mas nem se importa. Só se importa com a menina, a Chave do Céu.

Ele precisa tirar a Chave da Terra da arcada de pedra, juntá-la com a Chave do Céu e continuar Jogando.

Está tão perto.

* * *

O donghu chega à mesma conclusão. Nesse momento, tanto ele quanto Maccabee pensam em quanto tempo mais vai durar a aliança. Baitzakhan gesticula para a frente com o rifle. Maccabee assente com a cabeça. Os dois avançam devagar e em silêncio.

Vão pegar a Chave da Terra.

Pegar e matar esses outros.

Agora.

Pegar.

Matar.

Vencer.

Estão a só 2,3 metros.

Só 1,5 metro.

Só 0,8 metro.

O nabateu e o donghu estão prontos para atirar, e o olmeca, a cahokiana e Renzo não fazem a menor ideia. Os cinco praticamente juntos debaixo da Porta.

Maccabee sabe que a Chave da Terra está presa na lateral da pedra à direita, do outro lado da imagem.

Ele vai pegar a Chave da Terra.

Agora.

O nabateu. O descendente de Eel e Laat e Obodas, o único filho de Ekaterina Adlai. Maccabee Adlai.

Ele avança bem devagar. Larga a mão esquerda da coronha do rifle. Continua estável, bem estável. A boca da arma está a 21,3 centímetros do rosto de Sarah. Separados pela imagem de uma criança, alheia, sorrindo.

A menina está bem à frente de Maccabee. O cabelo escuro, o sorriso, os olhos brilhantes, a inocência. E ele vai pegar a Chave da Terra e encontrar essa menina, a Chave do Céu, e *vai ganhar!* E se lembra do tubinho no bolso, a coisa que pode mandar o sinal para a mão robótica de Baitsakhan e ativar o código implantado nela.

Em breve, vai precisar fazer isso.

E seus dedos estão a milímetros da imagem quando o rosto da Pequena Alice se enche de pavor. Ela olha para a direita, para Maccabee. Aponta. Recua. Abre a boca. E grita.

Ela vê todos eles.

PEQUENA ALICE CHOPRA, JAMAL CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Os Chopra levaram Tarki, a companhia preferida de Alice, da casa deles em Gangtok para a fortaleza. Ele corre da Pequena Alice. A menina e a ave estão na parte mais profunda do सूर्य को अन्तमि रेज. A mais antiga. A parte que Criadores e humanos juntos escavaram na encosta da montanha. Jamal disse à Pequena Alice que algumas coisas estavam acontecendo lá fora e que ela ficaria mais segura ali. A Pequena Alice não fez perguntas. Não sentiu medo.

Mas agora sente.

Seus pesadelos viraram realidade diante de seus olhos. As pessoas que a perseguiam nos sonhos, matavam a Grande Alice e caçavam sua família estão ali com armas, olhares maliciosos, desejo e, sim, até choque e medo nas expressões faciais. Ela dá meia-volta e foge desses fantasmas, e Jamal corre em sua direção para pegá-la, abraçá-la, perguntar o que há de errado e espantar seus demônios. A Pequena Alice aponta para um portal baixo e antigo que os Criadores usaram milhares e milhares de anos antes para viajar até o fundo do coração da montanha, mas ele está aterrado nas pedras há eras.

A princípio, Jamal não enxerga nada. O pavão sai correndo da sala

quando a Pequena Alice aponta e grita:

— Ali a Chave da Terra! Ali a Chave da Terra! *Ali a Chave da Terra!*

A pedra muda.

E Jamal vê. Um homem grande de cabelo escuro, nariz torto e rosto espancado estica os dedos, através da parede, e uma garota com cabelo longo e castanho o imita. De repente a parede deixou de ser sólida, e Jamal vê outras pessoas atrás dessas duas e, mais ao fundo, pedras vermelhas e um céu sem limites tomado pela luz do sol. E então...

SARAH ALOPAY, MACCABEE ADLAI, JAGO TLALOC, RENZO, BAITSAKHAN

Porta do Sol, Templo de Kalasasaya, Tiwanaku, Bolívia



Sarah quase ouve a menina gritar. A cahokiana vê a Pequena Alice nos braços do jovem; eles dão meia-volta e seguem o pavão para fora da sala.

E nesse instante Sarah sabe.

A Porta do Sol é mais do que um portal qualquer. Não é apenas como o da Grande Pirâmide Branca; é um dos portais.

E Sarah estende a mão, toca a imagem e

e ao mesmo tempo Maccabee toca a imagem da menina aterrorizada e

e, assim que tocam o vazio, os dois Jogadores são sugados. Ambos desaparecem da Bolívia, de Tiwanaku, de Kalasasaya, da Porta do Sol, e

e Jago vê Sarah nessa sala, inconsciente no chão, além de outra pessoa misteriosamente jogada perto dela, e chama pela cahokiana, corre e desaparece também, e

e Renzo segue seu Jogador fielmente na direção do portal, e

e Baitsakhan vê cada um desses quatro idiotas percorrerem o espaço- tempo até caírem nessa sala, todos os quatro inconscientes no chão.

E ele é o único que pode ver a idiotice deles.

Ele.

Baitsakhan.

Idiotice porque todos usaram o portal sem antes pegar a Chave da Terra.

Com calma, o donghu dá a volta no portal, põe a arma no ombro e pega um pacote de sais aromáticos do bolso. Abre o pacote. Os vapores queimam suas narinas, mas ele não se importa. Com os olhos marejados, enfia a coisa fumegante na camisa, pelo colarinho. Depois, estica a mão esquerda para alcançar a Chave da Terra e a mão direita para a imagem da sala.

Ele olha a Chave da Terra. Respira. Aproxima a palma bem devagar. Bem perto da superfície do portal. É gelada.

Ele faz contagem regressiva a partir do cinco. As lágrimas escorrem por causa dos sais.

Quatro.

Três.

Dois.

Um.

E segura a Chave da Terra e toca a imagem ao mesmo tempo.

E também some.

Tudo o que sobra é uma grande ruína do mundo antigo.

Nada mais do que uma atração turística incompreensível para os leigos.

Uma arcada de pedra desolada.

TODOS OS JOGADORES

Kolkata. Mar do Sul da China. Sikkim



An Liu olha de novo.

Um dos pontos na Bolívia some por alguns segundos, o rastreador recalcula a posição, e então, puf, assim, do nada, reaparece em Sikkim, Índia!

Perto do destino da celta e de sua equipe!

E o outro ponto na Bolívia também some e reaparece na Índia. An não faz ideia de como, mas esses Jogadores estão sendo reunidos. E, depois de lutarem, se baterem e se matarem, An vai perseguir o que sobrar deles.

— Vamos deixar eles se pegarem hoje, amor. Vamos deixar que façam nosso trabalho para nós.

* * *

Falta uma hora para o avião de Hilal ibn Isa al-Salt começar os procedimentos de pouso em Bangcoc. Ele dorme profundamente e não faz ideia do que esteja acontecendo.

Se soubesse, ficaria tão extasiado quanto o shang.

Tão arrebatado quanto.

Tão ávido pela morte quanto.

Exceto que ele estaria torcendo pelos bons. Por Aisling. Por Sarah.

Por Jago. Os que foram à Índia para matar uma garotinha. Os que, assim como ele, sonham em parar o Jogo.

Mas, não. Em vez disso, ele dorme profundamente, com o ouroboros no braço, o dispositivo da arca no bolso; sua aliada, Stella, em algum lugar do mundo, também Jogando, a seu próprio modo...

* * *

O portal que havia na parede fechou e sumiu.

A tecnologia dos Criadores que os transportou cobra um preço físico e mental.

Dói.

Deixa dormente.

Entorpece.

Maccabee está apagado. Está de bruços, o rifle sob o corpo.

Jago também não acordou, mas seus olhos tremem. Aos poucos, a consciência volta.

Sarah rola de um lado para outro, esbarrando em Maccabee de um lado e em Jago do outro, mas também não sabe o que aconteceu ou onde está.

Renzo está acordado, mas mal compreende o ambiente ao redor.

Está ajoelhado, a testa no chão, a cabeça latejando, os ouvidos zumbindo.

Baitsakhan está de pé. Os sais de cheiro funcionaram, mas ainda assim o portal o afetou. Ele cambaleia do outro lado da sala, os braços pendentes, dando passos em falso, seu rifle no chão, a mão mecânica ainda segurando a Chave da Terra com firmeza.

Parece um zumbi, mas está voltando ao normal.

E mais rápido do que os outros.

Ele pisca. Pisca. Pisca. Os sais queimam as narinas. Os olhos

lacrimam. “Que cheiro é esse?”, pergunta-se o donghu. O resíduo de amônia. Então se lembra. Sacode a cabeça. Cospe e espalha os sais no colarinho. Gira descontrolado, ainda sem controle total do corpo. Mas vê os outros.

Não vai continuar como um zumbi por muito tempo.

* * *

Aisling reuniu a equipe e continuou pela trilha que leva ao interior das montanhas. Ela, o paizinho, Jordan, McCloskey e Marrs estão a 20 pés de uma curva fechada no caminho.

A última delas.

Uma parede de pedra se ergue lisa e íngreme à direita, e acima há uma construção feita na rocha. A trilha faz a curva para lá e desaparece. A chuva parou. O céu nublado está escurecendo conforme o sol se põe. Marrs se ajoelha e consulta o computador de campo.

— A Pequena Bertha confirmou — diz ele, referindo-se ao drone que está sobrevoando a equipe o tempo todo, depois aponta para a construção. — É o único jeito de entrar. Uma linha reta até o pátio.

— Que beleza... — diz Jordan.

Ele olha para o ponto verde no HUD. O que está depois da próxima curva e mais alto na montanha, o que não se mexeu uma polegada desde que eles começaram a jornada.

— Faz um tempo que o coitado está esperando, né?

— Total, cara — concorda Marrs.

— Qual será o tamanho da arma dele? — pergunta McCloskey.

Jordan estica os braços o máximo que consegue.

— Maior do que isto. Provavelmente, está sentado lá pensando em como vai ser esplêndido acabar com a gente.

Aisling olha para o céu, tenta encontrar o casco inferior da Pequena Bertha enquanto ela flutua lá em cima. Mas não consegue.

— A gente vai dar uma lição nele.

— Entendido — diz Marrs.

McCloskey já pegou o telêmetro. Aparafusa um periscópio longo e fino à lente.

— Vou marcar o alvo.

Aisling atenta para o conglomerado de pontos mais acima, no pátio.

— Esse grupão também deve estar à nossa espera, caso a gente passe pelo próximo posto de controle, certo?

— Quem sabe? — retruca Jordan. — Vai ver estão no meio de algum tipo de ritual. Ou em comunhão com os alienígenas. Não faço ideia, só não imagino que vão se animar muito quando a gente *de fato* chegar lá.

— Exatamente o que eu estava pensando — diz Aisling, depois estala os dedos e pergunta: — Marrs, qual a sensibilidade desse míssil rastreador de calor? Ele consegue achar a massa de calor daquela reunião de boas-vindas?

— Com certeza — responde Jordan, sorrindo. — Uns anos atrás, a gente usou um desses para tacar fogo em um acampamento da Al Qaeda no meio da noite no Bahrain. Não foi, gente?

— Foi mesmo — concorda Marrs.

— A massa de calor daquela noite era grande porque aquele monte de terroristas de merda peidava para ficar no calorzinho — comenta McCloskey, sorrindo. — Foi uma boa missão — termina, com ar melancólico.

— Então, funcionaria aqui também?

Marrs assente com a cabeça.

— Deve funcionar. Mas a gente vai ter que atacar primeiro. Porque,

se a gente fizer o contrário e explodir o cara armado, o rastreador de calor vai na direção dele.

— Então, mãos à obra — diz Aisling. — Vamos tomar o pátio primeiro.

Jordan põe a mão no ombro da celta.

— Eu gosto do jeito como você pensa. Você teria dado uma ótima agente de campo, Kopp.

Aisling dá de ombros.

— Talvez em outra vida, Jordan. Talvez em outra vida.

* * *

— Eles chegaram, Shari! Eles chegaram! — grita Jamal pelo rádio, correndo. Ao fundo, a Pequena Alice chora e balbucia:

— Chave da Terra! Chave da Terra! Chave da Terra!

— *O quê?* — pergunta Shari, ainda na sala de operações com Paru e Jov. — Quem chegou?

— Eu vi três com certeza, talvez mais.

— Três o quê?

— Jogadores, Shari! Eles usaram algum tipo de... algum tipo de *teletransportador!*

— Mas isso é impossível!

— É sério, eles estão aqui!

— Quais? Estão fazendo o que agora?

— Não sei. Peguei Alice e saí correndo!

Shari lança um olhar frenético a Paru e Jov.

— Leve ela para o depósito, Jamal. Tranque por dentro. Não abra para ninguém. Escutou? Só para mim.

— Estou quase chegando — diz ele, perdendo o sinal do rádio.

— Está me ouvindo?

— Eu... o... vo...

— Estou chegando, Jamal!

— Eu... am... cê...

A voz sai cortada.

— Vá, Shari — pede Jov. — Leve os guardas do corredor.

— Eu também vou — diz Paru.

Shari não quer o pai se metendo em tanto perigo, mas como poderia se opor? Precisam lutar em duas frentes, e a linhagem harappaneana está por um fio.

— Vou chamar Ana pelo rádio e mandar o máximo de gente possível para as Profundezas — prontifica-se Jov. — Pravheet vai segurá-los no Cotovelo. Não fique com medo, meu amor. Pravheet vai mantê-los fora daqui.

Shari beija a testa de Jov.

— Tudo bem — responde ela, e olha para o pai. — Venha.

Em seguida, dá meia-volta e sai correndo da sala, levando junto dois homenzarrões fortemente armados que estavam do lado de fora da porta.

Enquanto corre, põe a mão entre as roupas e saca a pistola.

“Será que o donghu está aqui?”, ela se pergunta.

Uma parte não muito pequena dela espera que sim.

PEQUENA BERTHA

2.003 pés acima de Aisling Kopp, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia

A Pequena Bertha paira na brisa. Uma sentinela sem consciência aguardando instruções.

A Pequena Bertha recebe as instruções.

A Pequena Bertha sobe 1.436,7 pés para localizar o alvo.

A Pequena Bertha gira 48° no sentido anti-horário sem sair do lugar.

A Pequena Bertha arma o míssil A. O rastreador de calor.

A Pequena Bertha recalcula. Manda as informações do alvo para reverificação no solo.

O alvo é reverificado.

A Pequena Bertha solta o míssil A. Ele desce 45 pés e acende, sua cauda cai, depois nivela, faz o traçado de um arco e vai em busca do fraco sinal de calor que recebeu ordens para procurar.

O míssil A encontra a assinatura de calor e, menos de três segundos depois, vai a toda na direção da multidão alinhada, um ao lado do outro, na única entrada do सूर्य को अन्तमि रेज. Alinhados, armados, aguardando. Não são sentinelas sem consciência, mas não fazem ideia do que vai acontecer.

Não esperavam pela Pequena Bertha.

A multidão nem registra a chegada do míssil. A ogiva explode 15 pés antes do impacto. O ar pega fogo, e uma onda de choque esférica os joga para todos os lados, atirando estilhaços, fósforo e fogo.

Terra, pedras, armas, roupas, cintas, sapatos, corpos, orelhas e membros voam para todos os lados. Em seguida, silêncio.

Quinze morrem na hora. Sete outros vão sangrar até morrer. Seis

desmaiaram, bastante feridos. Só dois sobreviventes e estão conscientes. E um deles perdeu o antebraço direito.

Ana Jha, mãe de Shari, está entre os mortos. Ela acabou de falar com Jov. Ia mandar 20 guerreiros harappaneanos às Profundezas para defender a Chave da Terra da outra ameaça.

Mas os guerreiros não vão mais ajudar Shari ou a Chave da Terra. A Pequena Bertha aguarda novas instruções.

Se conseguisse espreitar através da chuva e da neblina, veria Pravheet se levantando do canhão automático Vulcan assim que a explosão ocorreu, o coração acelerado, lágrimas escorrendo pelas bochechas. Veria McCloskey de braços bem à beira do Cotovelo, avançando, empurrando o periscópio ligado ao telêmetro pela esquina. Veria que ela está ajustando, buscando, procurando. Veria que a 544 pés de McCloskey há um gigantesco canhão automático cinza. Ela marca a arma com o laser no momento em que Pravheet volta a se sentar e segura os punhos da arma.

Uma fração de segundo depois, a Pequena Bertha recebe mais instruções.

A Pequena Bertha gira de novo. Transmite as instruções para reverificação no computador de Marrs. Recebe a reverificação.

A Pequena Bertha solta o míssil B.

Cai em queda livre, acende, avança em espiral e segue para a posição marcada.

A Vulcan dispara 76 balas durante apenas 0,7 segundo, emitindo um som breve porém inconfundível, semelhante ao de uma furadeira.

Então ocorre a 2ª explosão. A Vulcan fica em silêncio.

Os harappaneanos estão derrotados.

A Pequena Bertha não se importa.

A Pequena Bertha desce para 2.003 pés diretamente acima de

Aisling Kopp, paira e aguarda. Uma máquina de metal, o fator decisivo em uma batalha que ela não é capaz de conhecer nem de entender.

Uma sentinela sem consciência. Ela paira e aguarda.



AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, BRIDGET MCCLOSKEY, GRIFFIN MARRS

Cotovelo, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Aisling, o paizinho, Jordan e Marrs correm na direção da clareira para pegar McCloskey e seguir em frente até a fortaleza harappaneana.

Mas, quando chegam à curva, Aisling para de repente.

Os outros também.

— BRIDGE! — grita Jordan.

Ele cai de joelhos. McCloskey está deitada, o rosto virado para o chão, os ombros ensopados de sangue.

Jordan vira o corpo, mas não adianta.

Os olhos estão abertos.

Vagos.

Mortos.

A Vulcan foi destruída, mas sua única rajada atingiu as rochas perto de McCloskey. E, embora ela não estivesse na linha de fogo, os enormes cartuchos ricochetearam e quebraram estilhaços da pedra, que voaram em todas as direções.

A poeira ainda paira no ar.

— Bridge! — lamenta Jordan outra vez, erguendo a cabeça da companheira com uma das mãos.

Jordan a agarra, a segura, limpa o sangue das bochechas. Prende o choro, mas ele está lá, querendo sair. Marrs se aproxima, se ajoelha, põe a mão no rosto de McCloskey e fecha seus olhos. Aisling tira o casaco e o coloca sobre o corpo dela. Põe a mão no ombro de Jordan. Não sabe o que dizer. Na verdade, a morte de McCloskey a aflige menos do que a demonstração de humanidade por parte de Jordan, que deixou o sarcasmo de lado. Ali estão pessoas — às vezes babacas, aliados, em quem ela não confia plenamente, mas que, mesmo assim, juraram as vidas a ela.

Aisling dá a volta no Cotovelo e avista seu fuzil cinco graus a leste do norte verdadeiro. Olha fixo para o fogo intenso no local onde o míssil explodiu. A trilha está à frente.

Segura.

Eles podem continuar.

Jordan pousa McCloskey gentilmente no chão. Passa as costas da mão no próprio rosto. Aisling quebra o silêncio. Sua voz é firme e fria.

— Todo mundo aqui sabia no que estava se metendo. A gente precisa fazer com que a morte dela não tenha sido à toa.

Pausa.

— Com que nenhuma dessas mortes tenha sido à toa. A gente precisa honrar Bridget e todos esses harappaneanos. Honrar as linhagens e parar o Jogo. Hoje. Agora.

Aisling Kopp começa a andar, no começo devagar, depois acelerando e por fim correndo na direção da fortaleza.

O paizinho a segue imediatamente.

Marrs olha para Jordan.

— Vejo você lá em cima — diz e segue em frente.

Jordan se inclina sobre McCloskey e beija sua testa através do casaco de Aisling.

— Vê se não sai daqui, caramba — diz, com o humor que ele e McCloskey tantas vezes usaram para tentar aplacar a tristeza. —
Daqui a pouco eu volto.

Isto é o Endgame.

SHARI CHOPRA

Descendo rumo às Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Ela corre, e as paredes de pedra não passam de um borrão. Suas roupas tremulam como bandeiras. Os guardas acompanham o passo com facilidade, seus sapatos chiam nas curvas. Paru se esforça, mas mantém o ritmo.

“Pequena Alice! Pequena Alice!”

À frente, Shari vê o rosto de sua doce filha e também a fortaleza impenetrável já tomada. Vê Jogadores do lado de fora entrando. Jogadores lá dentro, já à procura. Jogadores por todos os lados. Como ela pôde ter sido tão ingênua? Como os subestimou tanto? Os Jogadores são caçadores. Engenhosos. Habilidosos. Impiedosos. Os Jogadores são assassinos.

Os Jogadores são psicopatas.

Pequenos monstros.

Não só Baitsakhan, o torturador. Mas todos eles.

Monstros.

“Pequena Alice!”

“Eu não sou psicopata”, pensa Shari. “Não sou, *meri jaan*.” Ela se vira para descer o último lanço de escadas. Segura a pistola cada vez mais forte. Os guardas a acompanham. Paru fica para trás.

“Estou chegando, *meri jaan*. Estou chegando para lutar pelo que amo.”

“Antes de tudo, eu sou mãe.”

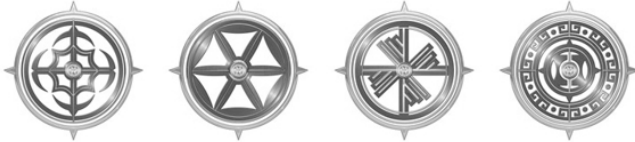
“Minhas balas não são para você.”



xviii

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI, SARAH ALOPAY, RENZO, JAGO TLALOC

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Baitsakhan já sabe o que fazer.

“Até que enfim”, pensa. “Que a diversão comece.”

Ele arrasta os pés na direção de Sarah. Inclina-se, pega-a pelo cabelo e a puxa para o outro lado da sala. Ela geme, mas não apresenta resistência. O donghu volta, pega o olmeca pelo pulso, leva-o para perto da garota e empilha os corpos como se fossem sacas.

Renzo está semiconsciente e encolhido no chão. Baitsakhan o ignora.

“Não é Jogador”, pensa, tentando priorizar. “Não tem tanta importância.”

Baitsakhan vai até Maccabee, que não se mexeu. O donghu chuta a lateral do nabateu. Nada. Chuta mais forte. Nada. Chuta ainda mais forte.

Ele pega outro pacote de sais. Abre-o e o leva ao rosto de Maccabee.

Funciona.

Maccabee apoia as mãos no chão, como se estivesse fazendo uma flexão, e balança a cabeça.

— Quê?

— A gente não está mais na Bolívia — relata Baitzakhan.

Sarah geme.

Há rifles espalhados pelo chão. Baitzakhan pega um.

Maccabee se ajoelha.

— Onde a gente tá? — pergunta ele, ainda zozzo.

— Não sei. A Porta do Sol transportou a gente.

— Chave do Céu? — pergunta Maccabee ao se lembrar.

— Acho que sim — pergunta ele ainda zozzo.

O nabateu olha para os lados.

— Cadê? Cadê a menina?

— Também não sei.

Maccabee dá um tapa no próprio rosto.

— Chave da Terra?

— Peguei.

Baitzakhan a tinha colocado em um bolso da perna da calça e fechado com zíper.

Maccabee faz uma expressão de alívio.

— Cadê os outros?

Baitzakhan aponta com o queixo para os dois Jogadores. Renzo está no meio do caminho, ainda sendo ignorado.

O corpo de Maccabee está todo quebrado, mas a cabeça logo volta ao normal.

— Ainda não matou eles?

Baitzakhan encolhe os ombros.

— Pensei que talvez você quisesse assistir.

Ele aponta o rifle para Sarah e Jago.

Maccabee apoia a mão na parede e se levanta com cautela.

— Estou tonto.

Ele cai de joelhos, pega os sais e cheira mais um pouco. Baitsakhan grunhe e aponta para a cahokiana. O cano da arma perfaz um pequeno círculo.

— Eu também.

O donghu tenta estabilizar a HK G36. A cabeça de Sarah pende para o lado, e seus olhos tremem. A cahokiana está voltando a si. O olmeça continua apagado. Baitsakhan mira o pescoço da cahokiana. Se ainda não for capaz de aguentar o recuo, a arma vai subir e o tiro vai acertar a cabeça. Mas, logo antes de o donghu puxar o gatilho, o homem no chão se levanta e salta no ar. O estampido é alto e invade as cabeças doloridas do nabateu e do donghu como uma furadeira. Todas as balas atingem o homem, que cai com tiros no braço, no ombro, no pescoço e no peito. Algumas das balas param no kevlar. Duas rasgam sua carne.

Os tiros são suficientes para acordar Sarah de vez. Ela se levanta em um pulo, ignora a dor de cabeça e os braços tão dormentes que mais parecem macarrão. Vai ter que agir no automático. Vai ter que se fiar no treinamento.

Mas ela ainda não está pronta, e, assim como Maccabee, cai de joelhos.

Assustado, Baitsakhan recua. O homem que entrou voando na linha de fogo está gravemente ferido. “Não é uma ameaça”, pensa Baitsakhan, ainda se esforçando para priorizar. Então, olha para a cahokiana, e sua mente registra: “Ela acordou!” O donghu aponta a arma para Sarah, mas ela joga algo pesado e metálico em sua direção e acerta em cheio o rifle, que cai das mãos de Baitsakhan. A machadinha.

As armas retinem no chão.

Para jogar a machadinha, Sarah precisou de todo o esforço que seu

corpo era capaz de fazer. Ela cai para a frente, apoiando mãos e joelhos no chão, a cabeça pendendo, os olhos fechados. O sangue de Renzo escorre lentamente pelo chão à sua frente.

“SE MEXE!”, grita ela para si mesma. “É agora! Você vai morrer!”
Mas não consegue se mexer.

Maccabee tenta se levantar outra vez. Seus joelhos parecem bolas úmidas de papel, os pés parecem blocos de concreto. Ele se levanta enquanto Baitsakhan se aproxima em silêncio de Sarah.

Sarah ouve Renzo engasgar no próprio sangue. Ela vira a cabeça e pisca. Sua visão está embaçada, mas ela distingue o rosto de Renzo. Seu olhar está resoluto. Ele mexe os lábios. Tenta falar. As palavras não saem. Mas Sarah entende.

“Mate eles. Pare o Jogo. Pare os keplers.”

E ela entende mais do que isso. Renzo se sacrificou por ela.

Linhagem por linhagem. Ex-Jogador por Jogador.

Ela fecha os olhos outra vez. Sua cabeça lateja.

Baitsakhan está à frente de Sarah. Ele baixa a mão robótica. Ao contrário do resto de seu corpo, a mão não está dolorida, fraca ou tonta.

Maccabee sabe o que vai acontecer. O aperto esmagador. A coisa que matou a koori. A coisa que Ekaterina deu ao donghu. A coisa que Maccabee providenciou para Baitsakhan, o que talvez tenha sido uma péssima ideia. Então o nabateu se lembra: o tubinho com o interruptor.

“Preciso Jogar sozinho”, pensa ele. Com uma das mãos, ele apalpa o corpo para achar o transmissor que vai enviar o sinal para a mão, enquanto leva a outra ao nariz, inspirando novamente ao sair, com força.

Ele fica um pouco mais lúcido. Um flash colorido chama sua atenção

na porta aberta. Uma mulher que passa correndo. Mas o nabateu não pensa nela, porque logo depois duas pessoas invadem a sala com os rifles apontados. Maccabee se joga no chão para se proteger. Baitsakhan se vira para a porta e corre na direção dos homens. Com a mira desajustada e assustados com o garoto feroz, eles abrem fogo. A orelha de Baitsakhan é atingida de raspão, mas ele continua se aproximando.

Um tiro acerta e atravessa o antebraço esquerdo de Sarah, mas os homens erram o restante dos tiros. Ela cai e se esforça para chegar ao outro lado da sala. A dor é intensa, mas útil.

Ela finalmente acorda. Tudo está nítido.

Com a rapidez de um relâmpago, Maccabee saca a pistola do coldre e acerta bem no meio da testa de um dos homens — alto, forte, pele bronzeada, cabelo preto, olhos intensos. A vítima gira sobre o pé e tomba na parede. Um homem mais velho passa a toda pelo corredor. Ele vê o cenário com uma expressão pesada e preocupada. Baitsakhan avança para cima de outro guarda harappaneano. O donghu é mais baixo por um pé e meio, e 60 ou 70 libras mais leve, porém mais rápido e flexível.

E tem a mão especial.

Ele segura e aperta o cano da arma do guarda. O homem puxa o gatilho, mas o tiro sai pela culatra e a arma dá um coice. Ele a solta e parte para cima de Baitsakhan, que joga a arma de fogo destruída no chão. Maccabee se arrasta na direção da porta, com a pistola oscilando enquanto ele tenta mirar. Mas é difícil demais. O donghu mais parece uma bola de borracha, saltitando pelo lugar, é impossível atirar nele.

Baitsakhan segura o braço do guarda com a mão esquerda. O homem grita e se ajoelha. Uma série de estalos soa pela sala. Sarah

conhece bem — é o estalo silencioso de ossos estilhaçados. O homem grita mais alto. Sarah vê o garoto de perfil. Baitsakhan está sorrindo. Sua mão metálica vai arrancar o braço do homem inteiro. E, com o *pou* de sua pistola, Maccabee explode a cabeça do homem e acaba com seu sofrimento.

Baitsakhan lança um olhar penetrante para o nabateu.

— Ele era meu!

— Esquece esse cara. A Chave do Céu está por aqui! — diz Maccabee, apontando com urgência para o corredor.

A dor irradia do braço de Sarah. Ela está consciente, mas assistiu a essa batalha curta e brutal deitada de bruços em uma poça do próprio sangue.

Ela se esforça ao máximo para que seus olhos fiquem sem expressão e não ousa se mexer.

Baitsakhan dá meio passo em sua direção. Vê o sangue e tira suas conclusões. O nabateu segura o donghu pelo ombro e o puxa.

— Esses morreram. A prioridade é a Chave do Céu. Ela está aqui, Baits! Vamos logo atrás dela.

Maccabee se vira e sai da sala, já atirando com a pistola. Do fim do corredor alguém solta uma rajada de rifle que passa por cima da cabeça do nabateu, mas ele acerta o alvo. Sarah conclui isso porque o tiroteio é interrompido. Ela ouve os passos pesados de Maccabee no corredor.

Baitsakhan continua ali. A cahokiana ouve a respiração do donghu e sente o dedo metálico em seu cabelo. Ela parou de respirar e limitou seu coração a um sussurro. É ótima em se fingir de morta.

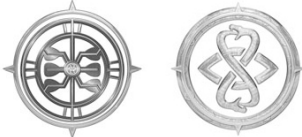
O donghu acredita. Vira-se e segue Maccabee. Não pode deixar o nabateu chegar antes dele à Chave do Céu. Quando tiver as duas chaves e o parceiro estiver morto, ele vai voltar para ver a

cahokiana.

E vai arrancar seu escalpo.

SHARI CHOPRA, PEQUENA ALICE CHOPRA, JAMAL CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Shari grita “Jamal!”, ele abre a porta, a Jogadora invade o depósito e cai nos braços do marido. Paru tranca a porta. A Pequena Alice chama:

— Mamãe!

Shari entrega a pistola a Jamal, se ajoelha e abraça a Pequena Alice. Depois, encosta o nariz no cabelo da filha. Tem cheiro de canela e leite morno.

— Tô com medo, mamãe.

— Eu estou aqui, *meri jaan*.

Eles ouvem tiros em algum lugar fora do quarto. Shari tapa os ouvidos da filha.

— Esses tiros foram dos nossos homens, para proteger a gente. Vai ficar tudo bem.

Como qualquer pai ou mãe faria na situação, Shari mente. Ela não faz ideia se vai ficar tudo bem. Na verdade, duvida que isso aconteça.

Jamal envolve as duas em um abraço. Suas garotas. Sua vida.

— A gente está aqui, docinho. Bem aqui.

E os três começam a chorar. Porque sentem medo, mas também

porque estão juntos. Nesse momento, estão cheios de amor, felizes. — Eles não vão machucar você, *meri jaan* — promete Shari. — Não vou deixar.

— Nem eu — completa Jamal.

Ele aperta seus amores e também o cabo da arma. Olha para Shari com tristeza, que neste momento imagina: “Será que ele vai? Será que ele vai fazer o que eu não consigo?”

Jamal fecha os olhos. Beija as testas das duas. Os braços estão tensos e fortes. Ele respira rápido.

Shari abraça a filha com mais força, pensa no bebê no ônibus chinês, aquele que ela e a Grande Alice ajudaram a trazer a este mundo amaldiçoado.

“Eu sou um ser humano.”

Mais apertado.

“Eu sou um ser humano compassivo e renuncio ao Endgame.”

“Eu renuncio a vocês.”

“Digo não aos deuses.”

“Porque não existe nenhum.”

Então ouve o som de mais tiros, e três balas atingem a porta, *fup fup fup*. Ela sabe o que isso significa. Paru. Seu pai. Morto.

A Pequena Alice treme, e Shari começa a chorar baixinho.

Toda a linhagem harappaneana.

Morta.

Jamal se levanta.

— Você precisa mantê-la em segurança, Shari. Fiquem escondidas aqui.

Shari assente, tomada pelo horror. Conduz a Pequena Alice para trás de uma parede entalhada na pedra. Puxa um caixote vazio para a frente delas. A Pequena Alice fica de cócoras. Mal vê a porta entre

as ripas de madeira do caixote.

— Não chore — pede Shari. — Fique quietinha.

Shari abraça a Pequena Alice.

— Mire na cabeça, meu amor — diz Shari.

— Eu vou.

— Não tenha misericórdia.

— Pode deixar.

— Porque eles não vão ter nenhuma com você.

AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, GRIFFIN MARRS

सूर्य को अन्तमि रेज, *Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia*



Aisling e sua equipe passaram pela carnificina da Pequena Bertha na entrada da fortaleza, tomando cuidado ao ver onde pisavam e tentando não se importar com o que tinham feito.

“Tantos mortos, tantos”, pensou Aisling. “E nenhum sinal de Shari Chopra. Ela não está aqui. Está em outro lugar.”

“Com a filha.”

“Com a Chave do Céu.”

A celta lidera a equipe através da fortaleza de pedra que ficou vazia de uma hora para outra. Sinais de vida interrompidos por todos os lados. Xícaras de chá quente. O balanço dos fios de uma cortina de contas. Uma cadeira da qual se acabou de levantar e ainda está aquecida. Um rádio com estática na sala de controle no 2ª subnível. Uma roupinha de boneca também nesta sala, jogada no chão, esquecida.

Mas não restou ninguém.

Ou foram mortos ou estão escondidos.

Não há mais pontos verdes nos HUDs. As paredes da fortaleza são muito grossas. Ainda assim, há pistas. Saindo da sala de controle, Aisling entra no corredor e encontra uma marca de pés que se

arrastaram no chão, mais à frente um fio de roupa colorida, e uma bala de 9mm na parte de baixo de uma escadaria; não a cápsula, só a bala. Eles continuam descendo. Aisling encontra uma pena pairando no ar no 5º subnível. A celta a segura entre os dedos. Cheira. Inspecciona.

Eles tomam um susto ao ver um pavão, que passa correndo de uma sala para outra. Desaparece.

— Hum... todo mundo viu isso, né? — pergunta Marrs.

Todos assentem com a cabeça.

— Que bom — complementa ele.

— A gente precisa ir até o fundo — diz Aisling, ignorando a ave. — É lá que estão com a menina.

— Tem certeza? — pergunta Jordan.

— Não muito, mas seria para lá que eu a levaria se estivesse aterror...

Ela é interrompida pelo som de tiros.

Aisling pega o fuzil e parte trotando sem dizer mais nada.

E lá vão eles, descendo.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Assim que Maccabee e Baitsakhan saem da sala, Sarah pisca e se senta, encostada à parede. Ela sabe que o nabateu e o donghu acabaram de cometer um erro terrível e, tomara, mortal. Deveriam ter perdido mais 10 ou 20 segundos e metido uma bala na cabeça dela e de Jago, mas deixaram para lá.

O menino sádico, Baitsakhan, era maluco o bastante para cometer um lapso desses. Como se quisesse ter tempo para saborear a morte dela e de Jago.

Mas Maccabee? Sarah não sabe por que ele os poupou. O garoto parecia mais interessado em seguir em frente, em conduzir Baitsakhan.

“Tanto faz. Valeu pelo brinde, garotos.”

Ela tira a faca da bainha, abre um buraco na altura do ombro da camisa e a rasga. Usando a mão boa e os dentes, enfaixa o pedaço de pano logo abaixo do cotovelo e o amarra com força, retardando a hemorragia. Por ora, vai ter que servir.

Sarah se arrasta até Jago, com cuidado para não pôr peso no braço ferido. Enquanto percorre os doze pés de distância entre os dois, é tomada pelo forte cheiro de amônia. Sais de cheiro. Um dos outros deve ter deixado cair.

A cahokiana pega o pacote e continua rastejando. Jago está deitado, rolando de um lado para outro. Os diamantes em seus dentes brilham.

Ela o alcança. Segura os sais de cheiro perto do rosto do olmeca e inala, então o odor sobe, passa por baixo dos olhos, por suas narinas, fazendo espirais, chega às têmporas, e seu cérebro se ilumina como se tivesse sido ligado na corrente elétrica. De uma hora para outra, ela fica bem consciente, e seu braço queima de dor, a pele e os músculos latejando sob o torniquete.

Ela sacode Jago.

— *¿Que?* — pergunta ele.

— Acorda, droga! — sussurra Sarah. — A gente precisa lutar!

Jago balbucia alguma coisa ininteligível antes de Sarah praticamente enfiar os sais nas narinas do olmeca.

Com um movimento brusco, ele se estica feito uma tábua e se senta. Esfrega a mão no rosto freneticamente. Sarah põe a mão boa sobre a boca do olmeca antes de ele soltar um grito. Jago expira os sais, que caem no chão. Seus olhos estão arregalados e brilhantes.

— Shhh — faz Sarah. — Tem outros Jogadores aqui. O donghu e o nabateu. Consegue se mexer?

Seu braço lateja. Sarah precisa que ele seja capaz de se mexer, que esteja inteiro e fisicamente preparado.

Jago tira a mão de Sarah de sua boca.

— *Sí.* Estou bem.

E está. Ele saca a pistola e desliza o cursor em silêncio.

— Você está sangrando — sussurra o olmeca.

— Mas vou ficar bem.

Jago se levanta. Estende a mão para Sarah e a puxa. A cahokiana não se sente tão firme quanto ele.

— Tem certeza? — pergunta o olmeca.

Então percebe que ela está sobre uma poça de sangue. Ele sente um aperto no peito.

— Você perdeu muito sangue.

Sarah balança a cabeça e aponta com o queixo por cima do ombro de Jago.

— Lamento, Feo. O sangue não é todo meu.

E ali está Renzo, estirado no chão, de olhos abertos e sem expressão, a boca cheia de um líquido negro e brilhante.

— Ele salvou minha vida — continua Sarah.

Jago morde o lábio inferior. Suas narinas se abrem. Os músculos do pescoço se contraem. Uma veia salta na têmpora, e sua cicatriz escurece.

— Quem?

— O garoto. O donghu.

Jago encara Sarah com uma expressão de raiva e tristeza.

— Onde?

Sarah aponta para o corredor no momento em que eles escutam dois tiros e uma mulher gritar:

— NÃO!

Esses sons são abafados pelo baque de uma porta pesada sendo fechada.

“A Chave do Céu”, pensa Sarah. “Está bem perto. Você pode acabar com isso. Agora. Aqui.”

— A gente precisa destruir a Chave do Céu — murmura a cahokiana.

— *Sí* — concorda Jago, mas ele está olhando fixo para o corpo de Renzo, e Sarah sabe que a vingança tomou conta da cabeça do olmeca.

Sarah observa-o se aproximar de Renzo, se abaixar e fechar os olhos

do ex-Jogador. Ela pega uma pistola e a prende no cinto. Tira de um dos guardas mortos um bastão curvo com uma bola pesada na ponta.

— Toma.

A cahokiana joga o bastão para Jago, que o pega no ar e o gira, para sentir a arma. Decidida, Sarah dá um passo à frente e diz, tanto para se convencer quanto para lembrar Jago:

— Vamos salvar o mundo.

PEQUENA ALICE CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Ela observa.

A porta estala alto, como se o cadeado tivesse sido quebrado por fora.

Uma fenda se abre. A porta é pesada.

A luz vem do corredor. Antes não era tão forte, quando seu pai correu com ela até o depósito. Não era tão brilhante.

Ninguém aparece.

Jamal aponta a arma de um lado para outro, procurando um alvo, um pedaço de pele.

A porta se abre mais um pouquinho. Mais luz. A Pequena Alice semicerra os olhos.

Mesmo assim, ninguém aparece.

Uma sombra. Um cano de arma. Três tiros.

Apenas um é de seu pai, que disparou na direção do corredor, da luz intensa. O tiro erra o alvo. O pai dela cai, a porta se abre, e isso é tudo o que a Pequena Alice vê ou ouve.

Uma vez que a luz entrou e está ali, com a menina, tão perto, ela fica alheia a todo o resto. É como um sol. Terrível, forte e carregado com uma gravidade que a puxa.

Ela não vê as mãos frenéticas da mãe, nem a ouve gritar por Jamal

enquanto ele cai no chão, morto antes mesmo de ter tido uma chance. Não ouve a própria voz dizendo sem parar, em uma voz monótona:

— Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra.

Não vê Maccabee, o homem alto com o rosto arrebitado que aparecia em seus sonhos, chegar e falar com Shari antes de puxá-la da mãe. Não vê Shari tentar afastar Maccabee. Não vê Baitsakhan de pé, na frente de Shari, com o rosto desfigurado de prazer. Não o ouve dizer:

— Isso é por Bat e Bold.

Não consegue.

Só o que percebe é a luz que está presa na perna da Baitsakhan.

A luz.

É tudo o que há.

Ela própria, a luz e nada mais.

— Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra.

A luz e nada mais.

A luz ofuscante que só a Chave do Céu pode ver.

SHARI CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



A porte se abre, e, antes que ela perceba, o nabateu e o monstrinho estão no depósito, e Jamal está morto.

Assim, de repente.

Nenhum heroísmo.

Nenhum estardalhaço.

Nenhuma vitória improvável.

Seu amor se foi.

Shari grita:

— NÃO!

Solta um berro e segura a filha mais forte do que nunca, mas a Pequena Alice parece um zumbi; talvez o choque de toda a situação tenha sido demais para ela. Por algum motivo ela não para de dizer murmurar “Chave da Terra”, sem desespero, sem medo, sem raiva, simplesmente inexpressiva.

O nabateu surge em frente às duas. Sua expressão é intensa. Ele olha ansioso para a Pequena Alice.

— Você não vai matar minha filha — diz Shari a Maccabee, pensando que, talvez, nesse último momento, ela tenha a força necessária para segurar a filha e quebrar seu pescoço.

Maccabee se abaixa.

— Matar? Por que eu faria isso?

Ele puxa a menina em transe dos braços da mãe, que grita de novo e dá chutes e socos habilidosos, mas Maccabee se esquivava de cada ataque e, com um chute rápido, atinge a harappaneana no peito, que cai no chão. Tudo está acabado.

O nabateu põe a arma no cinto, afasta a Pequena Alice de sua mãe, pega a menininha no colo carinhosamente e sussurra alguma coisa em seu ouvido. Ele a leva para o outro lado do depósito, para longe de Shari e do corpo de Jamal, e a harappaneana não tem certeza do que acaba de acontecer, porque seu corpo treme, seus olhos estão marejados e seu coração está se partindo, não, está partido, muito partido. Ela não tem certeza, mas parece que Maccabee Adlai lamenta que tudo aconteça desse jeito. Parece que ele lamenta. Shari se ajoelha, tentando se levantar para ir atrás da filha, mas, antes de se mexer, ali está o monstinho, bloqueando seu caminho. Ele põe a mão na testa da harappaneana e a empurra de volta. Ela olha para cima, para o monstro, e toda a sua esperança se esvai. Ela falhou.

Sua linhagem, sua família, seus ancestrais.

A Grande Alice Ulapala, sua filha, seu marido, ela própria.

Ela falhou.

Baitsakhan se ajoelha. Os dois se encaram. Ele põe a mão esquerda no ombro de Shari, quase como se quisesse consolá-la. É uma mão forte. Ele a desliza para a nuca. Começa a apertar.

— Isso aqui é por Bat e Bold.

Ela falhou. Fica introspectiva. Procura por amor. Tenta enviar compaixão e empatia para o outro lado do depósito, na direção da filha, e para fora desse cômodo, dessa fortaleza, acima das montanhas, na direção dos céus. Não está com medo por si. Morrer

é fácil.

Mas está com medo por sua preciosa filhinha.

Com muito medo.

BAITSAKHAN

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



A felicidade toma conta do coração do donghu ao ver o medo neste resto de Jogadora. Ele tenta imaginar onde está a calma sobrenatural da harappaneana. Baitsakhan não tem a sabedoria emocional para entender que, na China, a fonte da calma de Shari era a Pequena Alice, mas, uma vez que sua filha foi levada, a fonte secou.

A Pequena Alice tornou-se fonte de outra coisa.

Medo.

Baitsakhan adora. Para ele, desde que o medo esteja ali, não interessa de onde vem.

Aperta um pouco mais forte.

Shari é asfixiada.

Um pouco mais forte.

Shari chuta e mexe as pernas, mas Baitsakhan se senta sobre elas.

Um pouco mais forte.

Ele sorri.

— Vou arrancar sua cabeça.



MACCABEE ADLAI

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Maccabee Adlai põe a Pequena Alice no chão.

— Não olhe, lindinha — pede.

— Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra —
continua ela, monótona.

Seus olhos estão inexpressivos. Sua boca se mexe como se fosse automática.

Ele passa a mão diante do rosto dela.

Nada.

— Não está vendo mesmo.

Maccabee se levanta e saca a pistola da cintura. Baitsakhan está de costas para ele. Os olhos de Shari estão marejados. Seu rosto está ficando azulado. Ela está com as mãos no pulso de Baitsakhan. Ele vai mais devagar do que precisa. Está saboreando o momento.

Maccabee aponta a arma para Shari.

— Sinto muito — diz.

— Por quê? Isso aqui é glorioso! — pergunta Baitsakhan sem olhar.

Maccabee fica enojado.

Ele abaixa a arma, pega sem demora a corrente de relógio que Ekaterina fez para ele e dá três batidinhas. *Clique clique clique.*

E a mão solta Shari, que inala com força. A cor volta ao seu rosto

quase de imediato. Baitsakhan recua e observa o apêndice biônico. — Qu... — cospe ele, mas, antes que consiga terminar a palavra, a mão desliza na direção de seu próprio pescoço e agarra a garganta. A mão com a qual ele nasceu pega o pulso esquerdo e tenta puxar a mão mecânica do pescoço. Ele puxa e puxa, mas nada acontece. Então cai de lado, longe de Shari. Ela observa Baitsakhan com um olhar de grotesca surpresa enquanto ele apoia o cotovelo no chão, tentando usá-lo para afastar a mão do pescoço.

Mas é impossível.

O sangue escorre por entre os dedos mecânicos. O rosto fica roxo, os olhos saltam das órbitas, a língua salta para fora da boca, as narinas se alargam, e a mão aperta aperta aberta e então ouve-se o estalo terrível de algo sendo esmagado quando a mão torna-se um punho na garganta de Baitsakhan. O sangue espirra no chão e seu corpo tomba, tremendo e se contorcendo por alguns segundos, e Shari continua olhando, petrificada e aterrorizada e — ela mal acredita — muitíssimo satisfeita.

O horror chamado Baitsakhan está morto.

Maccabee deixa a corrente cair no chão.

Sem desgrudar os olhos de Baitsakhan, Shari pergunta:

— Como?

— Isso importa?

— Não. Não importa — responde ela, balançando a cabeça, depois ergue os olhos para Maccabee. — Obrigada — diz, por fim.

— Não agradeça.

Ele aponta a arma de volta para Shari. Seu dedo para à frente do gatilho. Maccabee hesita, olha para a Pequena Alice, certifica-se de que ela permanece em transe. E assim está. O nabateu suspira.

— Como eu disse, sinto muito.

— Não precisa sentir — sussurra Shari com a voz falhando e a garganta dolorida. — O Jogo é uma palhaçada.

Maccabee balança a cabeça. Nunca vai acreditar nisso. Nunca.

— Não vai doer. Não vai ser como ele queria.

Shari olha para a Pequena Alice. Sua filha se foi. É apenas uma casca vazia, mas talvez um dia ela volte.

— Cuide dela.

— Pode deixar. Até o final, prometo.

Maccabee aperta um pouco mais. Shari fecha os olhos. Não vê que ele olha da mãe para a filha e depois para a mãe mais uma vez. O nabateu olha para o que sobrou do donghu. Pensa na koori, em Ekaterina.

“Merda”, pensa Maccabee.

Ele quer vencer — *vai* vencer —, mas a harappaneana tem razão: é tudo uma palhaçada.

Ele olha da mãe para a filha e para a mãe mais uma vez.

Depois ergue a arma e dá um passo à frente em silêncio. De olhos fechados, o rosto sereno e as bochechas brilhando por causa das lágrimas, Shari ainda está à espera.

O nabateu abaixa a coroa da arma até a cabeça da harappaneana com um estrondo, e ela cai. Ele se vira para a Pequena Alice e estende a mão.

— Vamos, querida. É hora de ir.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, MACCABEE ADLAI

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Sarah escancara a porta e Jago invade o salão. Maccabee se joga para o lado e atira. Uma bala passa bem perto da cicatriz de Jago, que revida, mas a bala raspa o ombro do nabateu.

Jago corre. Maccabee aponta a arma. Atira de novo.

O tiro acerta Jago no peito.

O colete à prova de balas absorve o impacto.

Jago prende a respiração e ignora a dor esmagadora. O olmeca toma impulso na parede. Ele passa por cima do corpo de Jamal, atirando até as balas da pistola acabarem. Maccabee revida, e os tiros acertam a rocha perto dos calcanhares de Jago.

Todos os tiros erram o alvo.

Jago desliza para o chão e se protege atrás da parede baixa próxima de onde Shari e Baitsakhan estão jogados. Ambos parecem mortos. Baitsakhan com certeza está, pelo menos.

Maccabee avança. Ele foi mais prudente com a munição e ainda tem duas balas. Mas, antes de o nabateu disparar, Sarah entra pela porta. Sua arma está apontada para Maccabee, pronta para atirar, mas então a cahokiana vê a menininha engatinhando no chão na direção da mãe, e aponta a arma para ela.

“Termine o que começou!”, grita Sarah consigo mesma e põe uma leve pressão no gatilho enquanto assimila a inocente menina de dois anos, uma vítima do Endgame, talvez a vítima do Endgame, então mira a Pequena Alice e não percebe que Maccabee parou de prestar atenção em Jago e apontou a arma para a cahokiana.

Jago sai com o bastão do local onde se protegia e atinge o braço de Maccabee. A pistola cai no chão. O olmeca gira o pulso para atacar com o bastão outra vez. O nabateu dá um passo para trás e pega a arma no meio do movimento. Ele e Jago ficam cara a cara.

Jago sorri, e seus diamantes refletem a luz.

— É para valer.

Enquanto isso, Sarah ainda não puxou o gatilho.

“Termine o que começou! Termine o que começou!”

“Salve a humanidade, Sarah Alopay!”

“SALVE!”

PEQUENA ALICE CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Ali.

A luz.

Vá em direção à luz.

Só existe a luz. A luz ofuscante.

— Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra Chave da Terra.

AISLING KOPP, PAIZINHO KOPP, GREG JORDAN, GRIFFIN MARRS

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Aisling chega ao pé da escadaria e ergue o punho. Ninguém diz nada. Ela espia pela esquina. Um longo corredor com uma entrada à direita, da qual se veem os corpos de três homens. Ao fim do corredor há uma porta aberta, outro corpo por perto. Bloqueando a entrada livre está Sarah Alopay, a cahokiana, de costas, segurando uma pistola com a mão direita e dobrando o braço esquerdo como se estivesse ferido. A celta percebe uma comoção à frente da cahokiana, mas não sabe o que está acontecendo.

E então Aisling vê de relance. Por entre as pernas de Sarah, dentro do depósito, a menininha engatinha da esquerda para a direita.

A Chave do Céu.

Alice Chopra. Não mais que um bebê.

Não é de se espantar que Sarah esteja hesitante.

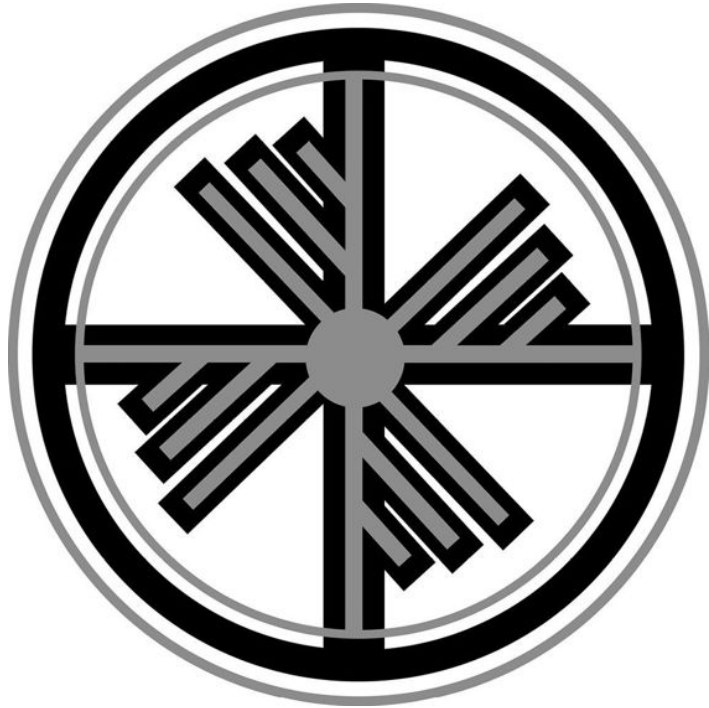
Aisling olha para os outros.

— Não façam barulho — diz, movimentando a boca sem emitir som.

Eles não fazem.

A celta prepara o fuzil, dobra a esquina e tenta apontar para a menina. A mira se dirige para o sul verdadeiro. Aisling inspira, mas a cahokiana entra no caminho.

“Sai”, pensa Sarah. “Sai daí, para eu acabar com isso.”



xix

JAGO TLALOC, MACCABEE ADLAI, SARAH ALOPAY, PEQUENA ALICE CHOPRA, AISLING KOPP

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



Jago tenta acertar a bochecha de Maccabee com a mão. Erra por pouco, quando o nabateu se inclina para trás, gira e ataca Jago com o cabo do bastão. O olmeca endurece os músculos da barriga e recebe ali a pancada. Mas, antes de Jago segurar a arma e tomá-la de volta, o nabateu a joga para longe. Ela retine na parede oposta. Jago dá um passo para trás, querendo espaço. Maccabee avança, posicionando a perna atrás do olmeca. Ao mesmo tempo, usa o polegar sorrateiramente para abrir a tampinha do anel com veneno na mão esquerda.

“Ah, é para valer, sim”, pensa Maccabee.

Ele golpeia com a mão direita para distrair Jago do verdadeiro perigo — o anel. O olmeca recua dois passos enquanto desvia os golpes com as mãos. Leva três jabs fracos no queixo e percebe que está lutando com um canhoto. Abaixa-se para se esquivar de um golpe forte e, quando se levanta, troca a base, pondo a mão direita à frente.

Destro, canhoto, não interessa. Jago já lutou com todos.

Maccabee prepara a esquerda para outro golpe forte.

Mais dois jabs de direita, Jago esquiva a cabeça, e aí vem a canhota de novo, e o olmeça dá um passo à frente, mexe a cabeça para a esquerda e abaixa o ombro direito, enquanto os olhos veem o punho de Maccabee passar bem perto de seu pescoço. Então, ele nota o anel.

“Cuidado com essa mão”, pensa Jago ao acertar cinco pancadas rápidas na lateral de Maccabee. Depois, pula para trás e diz:

— Boxe é para bichinhas.

Maccabee troca a posição das pernas, endireita os ombros, leva às mãos à frente e diz:

— Tudo bem.

O enorme nabateu ataca. Jago se joga, põe as mãos no chão e gira de lado, e de repente suas pernas voam de um lado para outro em uma demonstração chamativa mas mortal de capoeira. Ele acerta quatro golpes em Maccabee, um na têmpora, um na nuca, um nas costelas e um no bíceps, inútil. Está prestes a passar as pernas em volta do nabateu e derrubá-lo quando um punho carnudo atinge suas costas em cheio e o derruba no chão.

De pé acima do olmeça, Maccabee dá um soco para baixo, mas Jago gira o corpo e se levanta em um salto. Maccabee tenta acertar o anel no peito de Jago, mas o olmeça dá um passo ao lado e segura o mindinho com o adorno. Com um puxão preciso, quebra o dedo do nabateu de um jeito que ele fica inclinado para trás. Maccabee usa a outra mão para segurar o ombro de Jago e o puxa para perto.

— Você é feio pra cacete — diz Maccabee, e, embora saiba que provavelmente vai quebrar o nariz de novo, recua e o ataca com uma violenta cabeçada.

Só que Jago é esquivo demais. Ele solta o peso do corpo, cai dos braços do nabateu e desliza para o chão. Maccabee tropeça com o

embalo do próprio golpe, e, enquanto Jago passa por entre suas pernas, dá um soco com os dois punhos na virilha do nabateu. Maccabee solta um gemido horrível de engulho e dobra o corpo. Jago se levanta em um instante, dá a volta no corpo do oponente e pega Maccabee pelo queixo.

— *Adiós.*

Jago acerta um gancho violento na mandíbula de Maccabee, que voa, faz um arco com as costas e cai, desacordado, em cima de Baitsakhan e Shari.

Com os punhos cerrados e o corpo inteiro escorregadio de suor, Jago respira fundo. Depois olha em volta, pega uma faca do chão e fica à frente de Maccabee para acabar com ele de uma vez.

— PARE! — grita Sarah, parada à porta, ainda bloqueando o tiro de Aisling.

Jago vira a cabeça para a cahokiana.

— O que foi?

— Você não. Ela.

E a garota obedece, bem perto do amontoado de Jogadores. A harappaneana, o donghu, o nabateu. Com o rostinho voltado para Sarah, os lábios dela se mexem no mesmo padrão sem parar. Seus olhos veem através de Sarah, através de tudo. Inexpressivos e dilatados.

— Chave da Terra — repete Sarah para a menininha, ainda apontando a arma. — Eu sei. Não devia ter pegado. Não devia ter começado tudo isso.

O olmeça muda o olhar de Sarah para a menina atordoada. Aperta o cabo da faca.

— Sarah...

Jago está com medo de Sarah ter cedido outra vez. Ela o ignora.

— Chave da Terra — repete a Pequena Alice, perdendo interesse em Sarah, sendo chamada pela luz que ninguém mais vê.

Sarah inclina a cabeça.

— O que aconteceu com você? — pergunta ela.

— Chave da Terra. Chave da Terra — repete a Pequena Alice.

— Atira — diz Jago.

— Eu...

— Acaba com isso.

“Anda”, pensa Aisling em silêncio. “Você é uma das boas, droga. Atira.”

Enquanto isso, Sarah pensa:

“Eu preciso atirar. Preciso. Vou salvar bilhões de pessoas. Preciso.”

Lembranças percorrem sua mente — Tate, a formatura, seu pai levando-a de carro para uma consulta médica, o beijo de Christopher. Lembranças comuns de sua vida normal, a que ela sem dúvida tinha mas que parece mais um sonho. Lembranças. Como se estivesse prestes a tirar a própria vida, e não a de outro inocente que não pediu para entrar na mira do Endgame.

“Eu preciso.”

E Sarah se lembra do rosto de Christopher naquele último momento e sabe. Ele queria morrer porque não conseguiria viver em um mundo onde Sarah Alopay fosse uma assassina psicopata. Não conseguiria.

E Sarah se dá conta do que está acabando com ela desde que atirou no melhor amigo.

Ela também não consegue viver neste mundo.

Se vai mesmo salvar a humanidade, então deve se salvar antes.

Ela abaixa a arma.

E, assim, Sarah está decidida. A sanidade percorre a cahokiana.

— Sarah! — protesta Jago.

— Cacete — sussurra Aisling, pressionando a bochecha no metal frio do rifle. “Sai da frente, senão vou abrir um buraco em vocês duas.”

— Eu... eu não consigo. De novo, não.

— Chave da Terra.

— Mas a gente precisa.

— Christopher viu. Ele entendeu.

— Chave da Terra.

“Sai daí!”, pensa Aisling.

— Aquele *puto* não morre, né?

— Quem dera não tivesse morrido.

— Chave do Céu.

— Bilhões, Sarah. Bilhões de pessoas! A gente tem que matar a Chave do Céu!

A arma treme ao lado de Sarah. Ela olha para Jago.

— Nós somos assassinos, Jago. Todos nós. Foi isso que os Criadores nos ensinaram há milhares de anos. A construir máquinas, a odiar e a temer. E, quando você junta essas coisas, tudo acaba em morte, em violência.

Ela aponta a arma para Maccabee e Baitsakhan.

— Eu posso matar gente como eles, como você, como eu mesma, mas não como ela. De novo, não. Não vou. Simplesmente não vou.

— Então eu vou — diz Jago, arrancando a arma de Sarah.

Olha para a Pequena Alice. Levanta a mão. Aponta para a menininha.

Aisling observa a cena. “Atira. Atira.” Ela não quer ter que atirar.

— Chave da Terra — repete Alice.

Jago olha para ela. Tão doce, tão estranha.

O olmeça abaixa a arma. E Sarah sente alívio. Muito alívio.

— Eu... eu não consigo.

— Pois é — diz Sarah, com um sorriso triste nos lábios. — Porque você é forte, Jago. Você é bom, e pessoas boas não atiram no rosto de crianças de dois anos. Se esse é o interruptor que desliga o Endgame... bom, é o interruptor deles. Dos Criadores. E é uma palhaçada. A gente vai encontrar outro jeito.

Jago se pergunta se os Criadores estão ouvindo. Se Kepler 22b está ouvindo tudo. Se os alienígenas sabem que este é o começo de uma nova rebelião.

— A gente não é como eles — insiste Sarah com veemência.

Ela está se referindo aos Jogadores, aos Keplers, a todos aqueles doentes, brutais e perversos ancestrais dos humanos. A todos eles. Ela se atira em Jago, pressionando o peito no dele, pousando o queixo no ombro do Olmeça.

— Você é um ser humano — sussurra ela com os olhos marejados, a mente repleta de uma paz abençoada. — Não somos deuses. Não somos alienígenas. Somos seres humanos.

— Chave da Terra.

“Merda”, pensa Aisling quando Sarah entra no depósito e sai de vista. Aisling mira na cabeça da menina. Ela vai atirar. Precisa. Precisa.

A Pequena Alice recomeça a engatinhar. Aisling a segue. Põe pressão no gatilho. A menininha passa pelo corpo da mãe e para. Seus lábios se mexem. Mais pressão no gatilho. A filha de Shari estica o braço na direção da perna de um dos Jogadores caídos. Seus lábios se mexem.

“Me desculpe”, pensa Aisling.

E ela puxa o gatilho.

O tiro ressoa e, pelo mais breve dos momentos, isso é tudo o que

eles vão saber, ouvir, ver ou entender.

PEQUENA ALICE CHOPRA

As Profundezas, सूर्य को अन्तमि रेज, Vale da Vida Eterna, Sikkim, Índia



A Pequena Alice estica a mão sobre o ombro de Maccabee e toca a Chave da Terra, uma bolinha dura escondida no bolso de Baitsakhan. Só existe a luz.

A Chave do Céu e a Chave da Terra, juntas. Unidas. Inseparáveis. Só existe a luz.

Brilhando cada vez mais.

Brilhando cada vez mais.

Só existe a luz.

E o tiro do rifle não ressoa.

Não há som porque a Chave do Céu e a Chave da Terra estão unidas, e, morto ou vivo, qualquer um que tocar uma das chaves está com elas. Baitsakhan está com elas. E Maccabee está com elas, vivo mas inconsciente.

Não há som porque a Chave do Céu e a Chave da Terra estão unidas.

E elas não estão mais lá, na fortaleza harappaneana chamada सूर्य को अन्तमि रेज, no Vale da Vida Eterna, em Sikkim, Índia.

Não estão mais lá.

Estão a salvo. Unidas. As duas primeiras chaves se juntaram e estão a salvo.

A salvo para que um Jogador sortudo as pegue e continue Jogando até o fim.

A luz se foi, tudo é escuridão e silêncio, e de repente a Pequena Alice se sente apavorada. Não se lembra de onde está ou do que aconteceu.

— Mamãe? — murmura ela. — Papai?

Ouve apenas o grunhido de um homem.

— Mamãe! — geme a menina.

Um homem limpa a garganta.

— Estou aqui — diz, por fim. — Vou tomar conta de você agora.

Ninguém vai machucar você.

Ele acende um isqueiro, e a Pequena Alice vê seu pesadelo se tornar realidade.

Maccabee estende a mão.

— Ninguém vai machucar você agora, minha Chave do Céu.

Esses Antigos já tinham partido, para o interior da terra e o fundo do mar; mas, em sonhos, seus cadáveres haviam revelado segredos aos primeiros homens, que formaram um culto que nunca morreria.

Aquilo que praticavam era o culto, e os prisioneiros disseram que ele sempre existira e sempre existiria, oculto em ermos remotos e nos lugares sombrios por todo o mundo até o dia em que... as estrelas estivessem prontas, e o culto secreto estaria pronto para *libertá-lo*.

xx

HILAL IBN ISA AL-SALT

Aeroporto Internacional Suvarnabhumi, Bangcoc, Tailândia



Hilal está perto da esteira de bagagem, ansioso para descobrir se algum dos outros Jogadores prestou atenção à sua mensagem. Não precisa esperar muito.

Um noticiário passa na tela instalada perto de uma área de espera. O axumita não está assistindo, então não percebe quando o apresentador é cortado e substituído pelo rosto inexpressivo de kepler 22b.

Mas percebe quando alguém grita e aponta.

Em vez de abrir caminho no meio da multidão para enxergar melhor, ele tira o smartphone do bolso e olha para tela. O Criador também está ali.

Hilal aumenta o volume e põe as mãos em concha ao redor do alto-falante.

Estimados Jogadores das linhagens, todo o Povo da Terra, escutem-me agora.

Mais gritos ecoam no terminal, seguidos por suspiros, pedidos de silêncio e mais do que algumas lágrimas.

A voz do kepler é do jeito que Hilal se lembra.

A Chave da Terra e a Chave do Céu estão unidas. Um Jogador possui ambas. Parabéns ao Jogador nabateu da 8ª

linhagem. Que você continue tendo sucesso no Grande Mistério.

Hilal cambaleia e luta para se manter de pé. Seu coração está pesado no peito. A mensagem não funcionou. Ea morreu, mas, fora isso, ele falhou. Falhou.

O Endgame tem sido melhor do que imaginávamos, tem sido uma grata surpresa, e agradecemos aos Jogadores.

Hilal passa da tristeza profunda para a raiva e o ódio.

“Eles estão parando de fingir. Estão se revelando. São tão maus quanto Ea. Talvez até mais.”

E também há mais surpresas. O Evento — esse Abaddon — chegará antes do que seus cientistas pensam. Foi adiantado. É iminente, e sua chegada será repentina. Resta menos de três dias, meus humanos.

O aeroporto irrompe em caos. Pessoas correm para todos os lados. Hilal se agacha e encosta o telefone no ouvido. kepler 22b ainda não terminou.

Agora vão em frente e encontrem a Chave do Sol, se quiserem. Vivam, morram, roubem, matem, amem, traiam, vinguem. Façam o que tiverem vontade. O Endgame é o enigma da vida, a razão da morte. Continuem Jogando. O que tiver que ser será.

kepler 22b desaparece. E é isso.

Hilal se senta no chão, deixa as pessoas correrem e observa o medo se alastrar como se fosse contagioso.

Então, o telefone toca.

Ele atende.

— Mestre Eben?

— Não. Stella.

— Stella. Você viu?
— Vi. Todo mundo viu. Cadê você?
— Bangcoc.
— Bom. Que bom. Pode chegar em Ayutthaya? É perto.
— Posso. Acho que sim.
— Que bom. Fique deste lado do mundo. O Abaddon não vai atingir aí. Estou num voo e vou encontrar você em exatamente treze horas.
— Tudo... tudo bem.
— Sinto muito por não termos conseguido, Hilal.
— Eu também. Mais do que você imagina.
A ligação fica entrecortada.
— Tenho que ir. Ayutthaya. Treze horas.
— Ayutthaya. Treze horas.
— E, Hilal...
— Diga.
— Não morra. Está me escutando? Vou precisar de você. Não morra.
Ainda não acabou.
A linha falha e fica muda.
E Hilal pensa: “Não. Não acabou.”
“Porque isto é o Endgame.”
“E isto é guerra.”

Para mais e-Books acesse:



TOCA DA CORUJA
www.tocadacoruja.net



NOTAS

- i <http://eg2.co/200>
- ii <http://eg2.co/201>
- iii <http://eg2.co/202>
- iv <http://eg2.co/203>
- v <http://eg2.co/204>
- vi <http://eg2.co/205>
- vii <http://eg2.co/206>
- viii <http://eg2.co/207>
- ix <http://eg2.co/208>
- x <http://eg2.co/209>
- xi <http://eg2.co/210>
- xii <http://eg2.co/211>
- xiii <http://eg2.co/212>
- xiv <http://eg2.co/213>
- xv <http://eg2.co/214>
- xvi <http://eg2.co/215>
- xvii <http://eg2.co/216>
- xviii <http://eg2.co/217>
- xix <http://eg2.co/218>
- xx <http://eg2.co/219>

SOBRE OS AUTORES

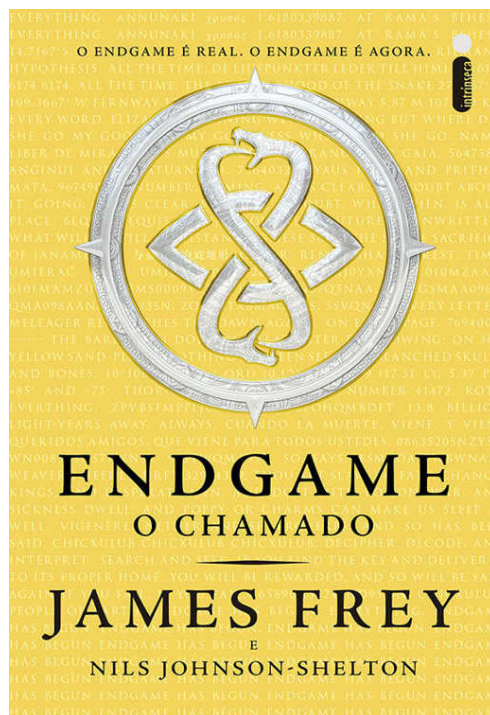


© Leon Alberti
www.leonalbertiphotography.com

JAMES FREY é o fundador da Full Fathom Five, empresa responsável pela criação da bem-sucedida série *Os Legados de Lorien*, também publicada pela Intrínseca, que deu origem à adaptação cinematográfica *Eu Sou o Número Quatro*, produzida por Steven Spielberg e Michael Bay. Mora em Nova York com a esposa, a filha e o cachorro.

NILS JOHNSON-SHELTON é autor de *A Torre Invisível*, primeiro volume da série *Crônicas de Outro Mundo*, também criada pela Full Fathom Five e publicada no Brasil pela Intrínseca. Mora com a família, parte do tempo na Pensilvânia, Estados Unidos, e parte em Glastonbury, Inglaterra.

Saiba como o Endgame começou.
Leia *O Chamado*.



Conheça a vida dos Jogadores antes do Endgame
nos e-books *Diários de treinamento*



Diários de treinamento: Origens
James Frey



Diários de treinamento: Descendência
James Frey



Diários de treinamento: Existência
James Frey

LEIA TAMBÉM



Silo
Hugh Howey



Ordem
Hugh Howey



Half Bad
Sally Green



Half Wild
Sally Green



Half Lies
Sally Green



Aniquilação
Jeff Vandermeer



Autoridade
Jeff Vandermeer