



ENDGAME

O CHAMADO

JAMES FREY

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,
com pistas que levam
a uma chave escondida
em algum ponto do planeta.ⁱ
Decifrar, decodificar e interpretar.ⁱⁱ
Pesquisar e procurar.ⁱⁱⁱ

\$\$\$ Ένα εκατομμύριο δολάρια του χρυσού. \$^{iv}



ENDGAME

O CHAMADO



JAMES FREY

E

NILS JOHNSON-SHELTON

Tradução de Dênia Sad



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.



Grande parte deste livro é ficção, mas muitas informações, não.
O Endgame é real. E vai começar.

Tudo, o tempo todo, cada palavra, nome, número, lugar, distância, cor, tempo, cada letra em cada página, tudo, sempre. É o que se diz e o que tem sido dito e o que será dito de novo. Tudo.

‘ĒI^v 12 12 12^{vi}

O Endgame começou. Nosso futuro ainda não foi escrito. Nosso futuro é seu futuro. O que tiver que ser será.

Cada um de nós acredita em uma versão de como chegamos aqui. Deus nos fez. Alienígenas nos enviaram. Raios nos separaram ou portais nos trouxeram. No fim das contas, o *como* não importa. Temos este planeta, este mundo, esta Terra. Chegamos aqui, vivemos aqui e estamos aqui agora. Você, eu, nós, a humanidade inteira. O que quer que você ache que aconteceu no começo não tem importância. O fim, no entanto. O fim tem. Isto é o Endgame.

Somos 12 ao todo. Somos jovens, mas de povos antigos. Nossas linhagens foram escolhidas milênios atrás. Temos nos preparado todos os dias desde então. Quando o jogo começar, precisaremos deliberar e decifrar, nos deslocar e matar. Alguns de nós estão menos preparados e serão os primeiros a morrer. O Endgame é simples assim. O que não é simples é que, quando um morrer, significará a morte de inúmeros outros. O Evento, e o que vier depois, garantirá isso. Vocês são os bilhões de desavisados. Vocês são os espectadores inocentes. Vocês são os perdedores sortudos e os vencedores azarados. Vocês são a plateia do espetáculo que determinará seu destino.

Nós somos os Jogadores. Seus Jogadores. Temos que jogar. Precisamos ter mais de 13 anos e menos de 20. Essa é e sempre foi a regra. Não somos sobrenaturais. Nenhum de nós pode voar, transformar chumbo em ouro ou se curar sozinho. Quando a morte chega, chega. Somos mortais. Humanos. Somos os herdeiros da Terra. Cabe a nós resolver o Grande Mistério da Salvação, e alguém terá que conseguir, ou todos estaremos perdidos. Juntos, somos tudo: fortes, gentis, implacáveis, leais, espertos,

estúpidos, feios, libidinosos, mesquinhos, instáveis, bonitos, calculistas, preguiçosos, exuberantes, fracos.

Somos o bem e o mal.

Assim como você.

Como todos.

Mas não estamos juntos. Não somos amigos. Não telefonamos um para o outro e não trocamos mensagens de texto. Não batemos papo pela internet nem nos encontramos para tomar um café. Estamos separados e dispersos, espalhados pelo mundo. Fomos criados e treinados desde que nascemos para sermos cautelosos e sábios, astutos e enganadores, implacáveis e impiedosos. Nada nos impedirá de encontrar as chaves do Grande Mistério. Não podemos falhar. Fracasso é morte. Fracasso é o Fim do Todo, o Fim de Tudo.

A exuberância derrotará a força? A estupidez suplantará a gentileza? A preguiça deterá a beleza? O vencedor será bom ou mau? Só existe um jeito de descobrir.

Jogando.

Sobrevivendo.

Resolvendo.

Nosso futuro ainda não foi escrito. Nosso futuro é seu futuro. O que tiver que ser será.

Então, escute.

Siga.

Torça.

Espere.

Reze.

Reze bastante, se é nisso que você acredita.

Somos os Jogadores. Seus Jogadores. Jogamos para você.

Venha jogar conosco.

Povo da Terra.

O Endgame começou.

MARCUS LOXIAS MEGALOS

Hafız Alipaşa Sk, Aziz Mahmut Hüdayi Mh, Istambul, Turquia



Marcus Loxias Megalos está entediado. Mal consegue se lembrar da época em que não se sentia assim. A escola é entediante. As garotas são entediantes. O futebol é entediante. Ainda mais quando seu time, o time que escolheu, o Fenerbahçe, está perdendo, como agora, para o Manisaspor.

Marcus ri com sarcasmo para a TV do quarto pequeno e sem decoração. Está jogado em uma confortável poltrona de couro preta que gruda na pele sempre que ele se endireita. É noite, mas Marcus está com as luzes apagadas. A janela está aberta. O calor passa por ela como um fantasma opressor, enquanto os sons do Bósforo — os apitos longos e baixos dos navios, os sinos das boias — rangem e tilintam por Istambul.

Marcus está sem camisa e com um short de ginástica preto e largo. As 24 costelas ficam aparentes sob a pele bronzeada. Seus braços são fortes e definidos. A respiração, tranquila. O abdome é chapado, o cabelo é preto, rente, e os olhos são verdes. Uma gota de suor escorre pela ponta de seu nariz. Istambul inteira está fervendo essa noite, e com Marcus não é diferente.

Aberto no colo dele está um livro antigo, a capa de couro. As palavras estão em grego. Marcus escreveu algo em um pedaço de papel apoiado na página aberta: *Da ampla Creta, declaro que venho de uma linhagem, filho*

de um homem rico. Ele já leu o antigo livro inúmeras vezes. É uma história de guerra, exploração, traição, amor e morte. Sempre o faz sorrir.

O que Marcus não daria para seguir a própria jornada, para escapar do calor opressivo daquela cidade monótona! Ele imagina um mar infinito espalhado a sua frente, o vento fresco na pele, aventuras e inimigos no horizonte.

Marcus suspira e toca o papel. Na outra mão, segura uma faca de 9.000 anos, feita de um único pedaço de bronze forjado nas chamas de Cnossos. Aproxima a lâmina do corpo e encosta a ponta no antebraço direito. Ele a empurra contra a pele, mas não muito. Conhece os limites daquela lâmina. Treina com ela desde que passou a ser capaz de segurá-la. Dorme com ela sob o travesseiro desde os seis anos. Já matou galinhas, ratos, cachorros, gatos, porcos, cavalos, falcões e cordeiros com ela. Já matou 11 pessoas com ela.

Ele tem 16 anos, está na idade ideal para Jogar. Se fizer 20 se tornará inelegível. Ele quer Jogar. Prefere morrer a ser inelegível.

Mas as chances de Marcus ter sua oportunidade são quase nulas, e ele sabe disso. Ao contrário do que aconteceu com Odisseu, a guerra nunca encontrará Marcus. Não haverá uma jornada grandiosa.

Sua linhagem espera há 9.000 anos. Desde o dia em que a faca foi forjada. E até onde Marcus sabe, esperará mais 9.000, muito tempo depois de ele morrer e de as páginas de seu livro terem se desintegrado.

Então, Marcus está entediado.

A multidão torce na TV. Ele desvia os olhos da faca e vira para a frente. O goleiro do Fenerbahçe espalma um chute de chaleira para a lateral direita, a bola encontra a cabeçada de um meio-campo truncado, encobre a linha de zagueiros e vai na direção dos dois últimos homens antes do goleiro do

Manisaspor. Os jogadores correm, e o atacante domina a bola, a 20 metros do gol, livre e sem zagueiro.

O goleiro se prepara.

Marcus se inclina para a frente. O tempo de partida é 83:34.

O Fenerbahçe ainda precisa marcar um gol, e fazer isso de um jeito tão espetacular salvaria o time. O livro antigo escorrega para o chão. O pedaço de papel se solta e paira no ar como a folha de uma árvore caindo. A torcida começa a se levantar. De repente o céu clareia, como se os deuses, os próprios Deuses do Céu, estivessem descendo para oferecer ajuda. O goleiro recua. O atacante se ajeita, chuta, e a bola decola.

Quando ela bate no fundo da rede, o estádio se ilumina e a torcida grita, primeiro para comemorar o gol, mas logo em seguida apavorada e confusa — profundamente, verdadeiramente apavorada e confusa. Uma bola de fogo enorme, um meteoro gigante, em chamas, explode acima da torcida e rasga o campo, destruindo a defesa do Fenerbahçe e abrindo um buraco na arquibancada do estádio.

Os olhos de Marcus se arregalam. Ele está assistindo a uma verdadeira carnificina. É matança no nível daqueles filmes-catástrofe americanos. Metade do estádio, dezenas de milhares de pessoas mortas, queimando, iluminadas, em chamas.

É a coisa mais bonita que Marcus já viu.

Ele respira fundo. O suor escorre pela sobrelha. As pessoas lá fora estão gritando, berrando. Uma mulher lamenta na cafeteria embaixo. As sirenes soam pela antiga cidade do Bósforo, entre o Mármara e o Negro.

Na TV, o estádio é varrido por chamas. Jogadores, polícia, torcedores, treinadores correm de um lado para outro queimando como fósforos enlouquecidos. Os comentaristas clamam por ajuda, clamam a Deus,

porque não entendem. Os que não estão mortos ou prestes a morrer se pisoteiam tentando escapar. Há mais uma explosão, e a tela fica preta. O coração de Marcus quer sair do peito. O cérebro de Marcus está tão quente quanto o campo de futebol. O estômago de Marcus está cheio de pedras e ácido. As palmas das mãos estão quentes e pegajosas. Ele olha para baixo e vê que enfiou a antiga lâmina no antebraço, um riacho de sangue escorrendo pela mão, na poltrona, no livro. O livro já era, mas não importa. Marcus não precisará mais dele. Pois agora *terá* sua Odisseia. Ele olha de novo para a TV escura. Sabe que existe alguma coisa a sua espera ali, em meio aos escombros. Precisa encontrá-la.

Uma única peça.

Por ele mesmo, por sua linhagem.

Marcus sorri. Passou a vida inteira treinando para esse momento. Quando não treinava, sonhava com o Chamado. Todas as visões de destruição que sua mente adolescente imaginou não chegavam nem perto do que ele estava testemunhando naquela noite. Um meteoro destruindo um estádio de futebol e matando 38.676 pessoas. As lendas diziam que o anúncio seria grandioso. Dessa vez, as lendas se tornaram uma bela realidade.

Marcus passou a vida inteira desejando, esperando, se preparando para o Endgame. Não está mais entediado, e não ficará de novo até vencer ou morrer.

Chegou a hora.

Ele sabe disso.

Chegou a hora.



CHIYOKO TAKEDA

22B Hateshinai Tōri, Naha, Okinawa, Japão



Três toques de um pequeno sino de peltre acordam Chiyoko Takeda. A cabeça dela tomba para o lado. A hora em seu relógio digital: 5:24. Ela toma nota disso. Esses são números pesados agora. Expressivos. Ela imagina que seja o mesmo para aqueles que enxergam significado em números como 11:03 ou 9:11 ou 7:07. Pelo resto da vida, ela verá esses números, 5:24, e, pelo resto da vida, eles terão peso, significado, expressividade.

Chiyoko desvia os olhos do relógio na mesa de cabeceira e encara a escuridão. Está deitada nua nos lençóis. Lambe os lábios carnudos. Escrutina as sombras no teto como se uma mensagem fosse aparecer ali. O sino não deveria ter tocado. Não para ela.

Chiyoko passou a vida inteira ouvindo a respeito do Endgame e da própria ancestralidade peculiar e fantástica. Antes de o sino tocar, ela estava com 17 anos, era uma renegada que estudava em casa, marinheira e navegadora perita, jardineira competente, alpinista ágil. Habilidade com símbolos, linguagens e palavras. Uma intérprete de sinais. Uma assassina capaz de manejar a *wakizashi*, a *hojo* e a *shuriken*. Agora que o sino tocou, ela se sente com 100 anos. Com 1.000. Com 10.000, e envelhecendo a cada segundo. O fardo dos séculos pesa sobre ela.

Chiyoko fecha os olhos. A escuridão volta. Ela gostaria de estar em outro lugar. Em uma caverna. Debaixo d'água. Na floresta mais antiga da Terra. Mas está ali e precisa se acostumar com isso. Logo a escuridão estará em toda parte, e todos a conhecerão. Chiyoko precisa se especializar nela. Tornar-se sua amiga. Amá-la. Vem se preparando há 17 anos e está pronta, mesmo que nunca tenha desejado ou esperado isso. A escuridão. Será como um silêncio adorável, o que para Chiyoko é fácil. O silêncio faz parte de quem ela é.

Pois ela pode ouvir, mas nunca falou.

Olha pela janela aberta, respira. Choveu durante a noite, e ela sente a umidade no nariz, na garganta e no peito. O ar cheira bem.

Ouve-se uma leve batida na porta corrediça que dá para seu quarto.

Chiyoko se senta na cama estilo ocidental, com as costas delicadas voltadas para a porta. Bate o pé no chão duas vezes. Duas vezes significa *Entre*.

O som de madeira deslizando sobre madeira. A quietude da tela parando. O leve arrastar de pés.

— Toquei o sino — diz seu tio, com a cabeça voltada para o chão, demonstrando pela jovem Jogadora o mais alto grau de respeito, como manda o costume, a regra. — Tive que fazer isso — continua ele. — Estão vindo. Todos eles.

Chiyoko assente com a cabeça.

Ele continua olhando para baixo.

— Lamento. Está na hora — diz.

Chiyoko dá cinco batidas arrítmicas com o pé. *Está bem. Um copo d'água.*

— Sim, claro.

O tio se afasta em silêncio e sai.

Chiyoko se levanta, sente o cheiro do ar outra vez e vai até a janela. O brilho fraco das luzes da cidade cobre sua pele pálida. Ela olha para Naha. Ali está o parque. O hospital. O porto. Ali está o mar, negro, amplo e calmo. Ali está a brisa suave. As palmeiras embaixo de sua janela sussurram. As nuvens baixas e cinzentas começam a se iluminar, como se uma espaçonave viesse fazer uma visita. “Os velhos devem estar acordados”, pensa Chiyoko. “Os velhos acordam cedo.” Estão tomando seu chá, com arroz e pickles de rabanete. Ovos, peixe e leite quente. Alguns se lembrarão da guerra. Do fogo que veio do céu e que destruiu e dizimou tudo. E permitiu um renascimento. O que está prestes a acontecer fará com que se lembrem daqueles dias. Mas será um renascimento? A sobrevivência e o futuro deles dependem inteiramente de Chiyoko.

Um cachorro começa a latir, frenético.

Pássaros trinam.

O alarme de um carro dispara.

O céu fica muito claro, e as nuvens se abrem para baixo enquanto uma enorme bola de fogo estoura sobre a orla da cidade. Guincha, queima e se choca contra a marina. Uma grande explosão e uma onda de vapor escaldante iluminam o início da manhã. Uma chuva de pó e pedra e plástico e metal se projeta para o alto e encobre Naha. Árvores morrem. Peixes morrem. Crianças, sonhos e destinos morrem. Os sortudos se extinguem enquanto dormem. Os azarados são queimados e mutilados. No começo, será confundido com um terremoto.

Mas eles verão.

É só o começo.

Os destroços caem pela cidade inteira. Chiyoko sente a parte que lhe cabe ir atrás dela. Afasta-se da janela dando um passo largo, e uma brasa

reluzente com a forma de uma cavala cai no chão, queimando, abrindo um buraco no tatame.

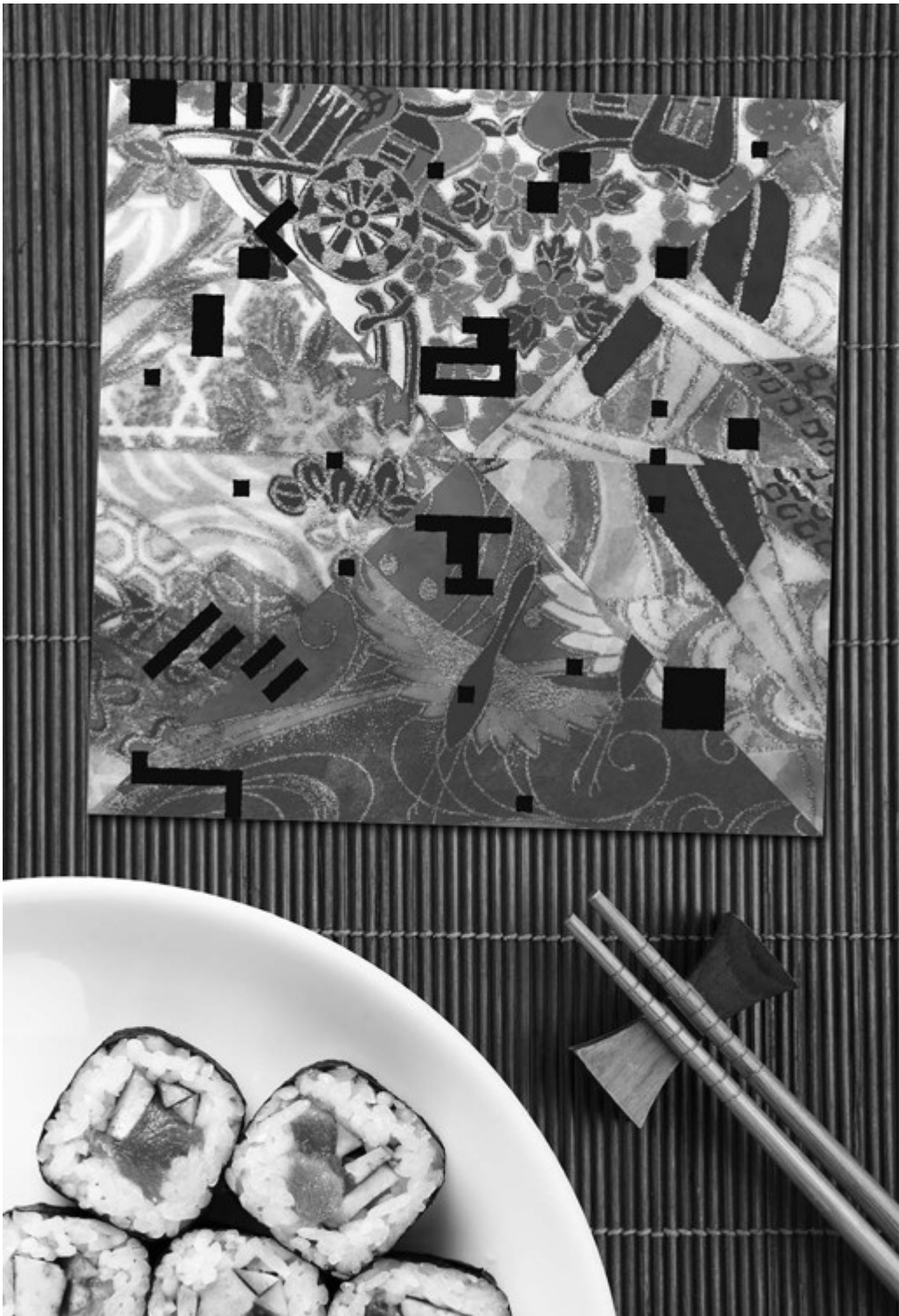
O tio bate à porta de novo. Chiyoko bate o pé no chão duas vezes. *Entre.* A porta ainda está aberta. O homem continua olhando para baixo quando para ao lado dela e lhe entrega, primeiro, um simples quimono de seda azul, que ela veste, e, depois, um copo de água muito gelada.

Ela derrama a água sobre a brasa, que chia, esguicha, evapora; ferve de imediato. O que resta é uma rocha irregular, negra, brilhosa.

Chiyoko olha para o tio. Ele a encara com tristeza nos olhos. É a tristeza de muitos séculos, de existências chegando ao fim. Ela se curva discretamente, como sinal de agradecimento. Ele tenta sorrir. Já foi como ela, esperou que o Endgame começasse, mas este não o escolheu, como o fez com inúmeros outros, por milhares e milhares de anos.

Mas não com Chiyoko.

— Lamento — diz ele. — Por você, por todos nós. O que tiver que ser será.



SARAH ALOPAY

Bryan High School, Omaha, Nebraska, Estados Unidos



A diretora está de pé, sorrindo, e olha para a plateia.

— Então, tenho o prazer de apresentar a oradora da turma, Sarah Alopay!

A plateia se anima, aplaude, assobia.

Sarah se levanta. Está com um capelo vermelho, uma beca e a faixa azul de oradora atravessada no peito. Ela sorri. Vem sorrindo o dia todo. Seu rosto dói, ela tem sorrido muito. Está feliz. Completará 18 anos em menos de um mês. Passará o verão em uma escavação arqueológica na Bolívia com o namorado, Christopher, e no outono parte para a faculdade em Princeton. Assim que completar 20 anos, poderá começar o resto de sua vida.

Em 742,43625 dias, estará livre.

Não será mais elegível.

Está na 2ª fileira, atrás de membros da administração e da Associação de Pais e Mestres, e de treinadores de futebol. A alguns assentos do corredor. A seu lado está Reena Smithson, sua melhor amiga desde a 3ª série; quatro fileiras atrás, Christopher. Ela dá uma espiada nele. Louro, um sombreado de barba que começa a aparecer no fim do dia, olhos verdes. Um temperamento equilibrado e um coração enorme. O garoto mais bonito da escola, da cidade, talvez do estado e, na opinião dela, do mundo.

— Manda ver, gatinha — diz Christopher, abrindo um grande sorriso.

Sarah e Christopher estão juntos desde a 7ª série. São inseparáveis. A família de Christopher é uma das mais ricas de Omaha. Na verdade, tão rica que os pais dele não conseguiram pegar um avião e voltar da Europa, onde estão a negócios, para comparecer à formatura do próprio filho. Quando Christopher cruzar o palco, será a família de Sarah que vibrará mais alto. Christopher poderia ter ido para uma escola particular ou para o internato em que o pai estudou, mas se recusou, pois não queria ficar longe de Sarah. Essa é uma das várias razões por que ela o ama e acredita que passarão o resto da vida juntos. Ela quer isso e sabe que ele também. E em 742,43539 dias isso será possível.

Sarah chega ao corredor. Está com o Ray-Ban cor-de-rosa que o pai lhe deu de Natal, que esconde seus olhos castanhos e afastados. O cabelo comprido e castanho-avermelhado está preso em um rabo de cavalo apertado. A pele macia e bronzada está luminosa. Por baixo da beca, está vestida como todos os outros.

Mas quantos outros em sua turma de formandos suportarão carregar um artefato até o palco? Sarah o leva pendurado no pescoço, exatamente como Tate fez quando era elegível, e os outros antes dele, passado de Jogador para Jogador há 300 gerações. Pendendo da corrente, há uma pedra preta polida que já viu 6.000 mil anos de amor, sofrimento, beleza, luz, tristeza e morte. Sarah usa o colar desde o momento em que Tate se machucou e o conselheiro de sua linhagem decidiu que ela deveria ser a Jogadora. Sarah tinha 14 anos. Não tirou o amuleto desde então, e está tão acostumada a ele que quase não o sente.

Enquanto percorre o trajeto até o palco, começam a entoar no fundo da plateia: “Sa-rah! Sa-rah! Sa-rah!” Ela sorri, se vira e olha para todos os amigos, os colegas de classe, Christopher, Tate — que é seu irmão mais velho — e seus pais. A mãe está abraçada com o pai, e os dois parecem

orgulhosos, felizes. Sarah faz sua cara de “estou nervosa”, e o pai sorri, fazendo sinal de positivo. Ela sobe no palco, e a sra. Shoemaker, a diretora, entrega-lhe o diploma.

— Vou sentir sua falta, Sarah.

— Não estou indo embora para sempre, sra. Shoe! Vamos nos ver de novo. A sra. Shoemaker sabe que não. Sarah Alopay nunca tirou uma nota menor que A. Destacou-se no futebol e na corrida e fez uma pontuação perfeita na prova de seleção para a faculdade. Ela é engraçada, gentil, generosa, prestativa, e está claro que nasceu para feitos grandiosos.

— Vai com tudo, Alopay — diz a sra. Shoemaker.

— Eu sempre vou.

Ela se aproxima do microfone, olha acima da turma, à esquerda, em direção à escola. Atrás da última fileira de 319 alunos, há um amontoado de carvalhos altos, com folhas verdes. O sol brilha e está quente, mas ela não liga. Ninguém liga. Estão concluindo uma fase da vida e outra está prestes a começar. Todos estão animados. Imaginando o futuro e os sonhos que têm e esperam realizar. Sarah trabalhou muito no discurso que vai fazer. Deve ser a voz dos colegas e quer lhes dar algo que os inspire, algo que vá impulsioná-los ao embarcarem nesse novo capítulo. É muita pressão, mas ela está acostumada a isso.

Sarah se inclina para a frente e limpa a garganta.

— Parabéns e bem-vindos ao melhor dia de nossas vidas, ou, pelo menos, ao melhor dia até agora!

Os jovens enlouquecem, e alguns jogam os chapéus para o alto antes da hora. Uns riem. Outros vibram: “Sa-rah! Sa-rah! Sa-rah!”

— Quando estava pensando no meu discurso — prossegue ela, com o coração acelerado —, decidi tentar responder a uma pergunta.

Imediatamente pensei: Qual é a pergunta que mais me fazem? E, apesar de

ser um pouco constrangedor, é fácil saber. Estão sempre me perguntando qual é o meu segredo!

Gargalhadas. Porque é verdade. Se algum dia existiu uma aluna perfeita naquela escola, foi Sarah. E pelo menos uma vez por semana alguém perguntava qual era o segredo dela.

— Depois de pensar muito e por bastante tempo, percebi que a resposta é muito simples. Meu segredo é que não tenho segredo algum.

Claro que isso é mentira. Sarah tem segredos intensos. Segredos profundos. Segredos que vêm sendo guardados pelo povo dela há milhares e milhares de anos. E, apesar de ter feito tantas coisas que a tornaram popular, de ter merecido cada A, cada troféu e cada recompensa, ela já fez muito mais. Coisas que as pessoas não podem nem imaginar. Como usar gelo para fazer fogo. Caçar e matar um lobo com as próprias mãos. Caminhar sobre brasa. Já passou uma semana inteira acordada; atirou em veados a uma milha de distância. Fala nove idiomas, tem cinco passaportes. Enquanto pensam nela como Sarah Alopay, a queridinha da escola e a que dá o melhor de si em tudo, a realidade é que ela é tão bem-treinada e letal quanto qualquer soldado na Terra.

— Sou como vocês me veem. Sou feliz e talentosa porque me permito ser feliz. Aprendi cedo que ser ativa gera mais atividade. Que a dádiva do estudo é o conhecimento. Que ver traz visão. Que, se não alimentarmos a raiva, não sentiremos raiva. Tristeza e frustração, e até tragédias, são inevitáveis, mas isso não significa que a felicidade não possa ser alcançada por todos nós. Meu segredo é que escolho ser a pessoa que quero ser. Que não acredito em destino nem em predestinação, e, sim, na escolha, e que cada um de nós escolhe ser quem é. Podemos ser o que quisermos; podemos fazer o que quisermos; podemos ir aonde quisermos. O mundo e

a vida que temos pela frente estão a nossa disposição. O futuro ainda não foi escrito, e podemos fazer dele o que quisermos.

Os jovens estão quietos agora. Todos estão quietos.

— Estou olhando para a esquerda. Atrás de vocês, acima das arquibancadas, tem um monte de carvalhos. Atrás das árvores, estão as planícies, a terra de meus ancestrais, mas, na verdade, a terra ancestral de todos os humanos. Depois das planícies estão as montanhas, de onde a água flui. Do outro lado das montanhas, está o mar, a fonte da vida. Acima está o céu. Abaixo, a terra. Em toda parte ao nosso redor está a vida, e a vida é...

Sarah é interrompida por um estouro supersônico vindo de cima. Todos inclinam a cabeça para trás. Uma faixa reluzente surge no alto dos carvalhos, riscando o céu azul. Parece não se mexer, apenas aumentar cada vez mais. Por um momento, todos observam atônitos, admirados. Alguns suspiram. “O que é aquilo?”, ouve-se nitidamente alguém perguntar.

Todos olham fixamente até um grito solitário surgir da última fileira e atingir a plateia inteira de uma só vez. É como se alguém tivesse apertado o botão do pânico. O barulho de cadeiras tombando, pessoas gritando, confusão total. Sarah suspira. Por instinto, enfia a mão na beca e agarra a pedra pendurada no pescoço.

Está mais pesada do que nunca. O asteroide ou meteoro ou cometa ou o que quer que seja está fazendo a pedra mudar. Sarah está paralisada. Tem os olhos fixos enquanto a faixa vai em sua direção. A pedra na corrente muda de novo, parecendo leve de repente. Sarah a percebe flutuar debaixo da beca. A pedra se liberta das roupas da jovem e se projeta na direção da coisa que está em busca das duas.

É o que parece.

É o que ela sente.

O Endgame.

Os sons de pavor se esvaem de seus ouvidos, substituídos por silêncio e espanto.

Embora tenha passado a vida inteira treinando para isso, ela nunca pensou que aconteceria.

Esperava que não acontecesse. 742,42898 dias. Ela estaria livre.

A pedra puxa seu pescoço.

— SARAH!

Alguém puxa seu braço com força. A bola de fogo é fascinante, horrível e, de repente, audível. Ela consegue literalmente ouvi-la se mover pelo ar, queimando, furiosa.

— Venha! AGORA!

É Christopher. O gentil, corajoso e forte Christopher. Seu rosto está corado, de tão alarmado e de tanto calor; os olhos lacrimejam, a saliva escapa de seus lábios. Sarah avista os pais e o irmão nos últimos degraus. Eles têm segundos.

Talvez menos.

O céu da manhã escurece, fica negro, e a bola de fogo paira sobre eles. O calor é avassalador. O barulho é paralisante.

Eles vão morrer.

No último instante, Christopher pula do palco e puxa Sarah. O ar é tomado pelo cheiro de cabelo, madeira, plástico queimados. O colar puxa com tanta força em direção ao meteoro que a corrente corta a pele do pescoço de Sarah.

Eles fecham os olhos e se jogam na grama. Sarah sente a pedra se libertar. O objeto navega no ar, procurando o meteoro, e, no último minuto, a enorme bola de fogo muda de direção, parando a mil pés sem atingi-los,

como uma pedra que resvala quicando nas águas calmas de um lago. Acontece tão depressa que ninguém vê, mas, de alguma forma, de algum jeito, por alguma razão, a pedrinha antiga os poupou.

O meteoro voa sobre a arquibancada de cimento e cai a um quarto de milha à direita. O prédio da escola fica ali. O estacionamento. Algumas quadras de basquete. As quadras de tênis.

Não mais.

O meteoro destrói tudo.

Bum.

Já eram.

Aqueles lugares reconfortantes e familiares onde Sarah passou a vida — a vida normal, pelo menos — se foram em um instante. Tudo deixou de existir. Um novo capítulo começou, só não era o que Sarah esperava.

Uma onda de choque percorre o campo e se abre para longe dele, carregando poeira e escuridão. Atinge-os com força, derruba a todos, estoura os tímpanos.

O ar está quente e tomado de partículas, cinza, marrons e pretas. É difícil enxergar. Christopher ainda está com Sarah. Abraçando-a. Protegendo-a. Ele a puxa para mais perto quando são atingidos por pedras e terra, pedaços do tamanho de punhos cerrados feitos de só Deus sabe o quê. Há outras pessoas ao redor, algumas delas feridas. Elas tosem. Não conseguem parar de chorar. Não conseguem parar de tremer. É difícil respirar. Mais uma onda de choque atravessa a todos e os empurra para mais longe no chão. Sarah fica sem ar, como se tivesse levado um soco no estômago. Lanças de luz tremeluzente iluminam a poeira. O chão sacode enquanto as coisas ao redor começam a despencar. Blocos de cimento e aço, carros retorcidos, móveis. Não lhes resta nada a fazer, a não ser

esperar, rezando para que nada caia sobre eles. Christopher abraça Sarah tão forte que dói. Ela crava as unhas nas costas dele.

Eles não fazem a menor ideia de quanto tempo passou até o ar começar a clarear e sons baixos voltarem a ser ouvidos. As pessoas gemem de dor.

Nomes são chamados. Um é o dela.

Seu pai.

— Sarah. SARAH!

— Aqui! — grita ela. A voz parece abafada e distante, até para ela própria. Seus ouvidos ainda estão ressoando. — Estou aqui!

O pai emerge da nuvem de poeira. Tem o rosto coberto de sangue e cinzas. Contrastando com a imundice do rosto, ela vê o branco dos seus olhos, brilhantes e claros. Ele sabe o que ela sabe.

O Endgame.

— Sarah!

O pai cambaleia na direção dela e cai de joelhos, abraçando Christopher e Sarah. Eles choram. Estão ofegantes. Pessoas gritam em todas as direções. Sarah abre os olhos por um segundo e vê Reena à frente, atordoada, em choque. O braço da melhor amiga não existe mais do cotovelo para baixo. Só restam sangue, pele despedaçada e osso partido. A beca foi rasgada e arrancada de seu corpo, mas, de algum jeito, o capelo continuou no lugar. Ela está coberta de fuligem.

— Reena! Reena!

Sarah chama, mas Reena não ouve. Ela desaparece de novo em meio à poeira, e Sarah sabe que nunca mais verá a amiga.

— Cadê a mamãe? — sussurra, os lábios no ouvido do pai.

— Ela estava comigo. Não sei.

— A pedra, ela... ela...

— Eu sei.

— Sarah? — chama a mãe.

— Aqui! — respondem os três juntos.

A mãe de Sarah rasteja na direção deles. Todo o cabelo do lado direito da cabeça se foi. Seu rosto está queimado, mas não com tanta gravidade.

Quando os vê, ela parece muito feliz. Seu olhar é diferente daquele lançado a Sarah quando a garota subiu no palco.

“Eu estava fazendo um discurso”, pensa Sarah. “Eu estava fazendo um discurso de formatura. As pessoas estavam felizes. Muito felizes...”

— Olowa — diz Simon em voz baixa, alcançando a mulher. — E Tate?

Olowa balança a cabeça.

— Não sei.

Uma explosão ao longe.

O ar começa a clarear, a carnificina se torna mais evidente. Há corpos em toda parte. Os Alopay e Christopher tiveram sorte. Sarah vê uma cabeça.

Uma perna. Um dorso. Um capelo cai no chão perto deles.

— Sarah, está acontecendo. Está acontecendo de verdade.

É Tate, aproximando-se deles, os braços estendidos. Uma das mãos está fechada; a outra segura um pedaço de pedra dourada e verde do tamanho de uma toranja riscada por veios negros de metal.

É surpreendente como Tate está limpo, como se a coisa toda o tivesse pulado. Ele sorri. A boca está cheia de sangue. Tate já foi um Jogador, mas não é mais. Agora, parece quase empolgado pela irmã, apesar de tudo o que aconteceu ao redor deles. De toda a morte, de toda a destruição, de tudo o que sabem que está por vir.

— Encontrei!

Tate está a 10 pés da família agora. Outra pequena explosão chega de algum lugar. Ele abre a mão e põe na rocha maior e colorida o pequeno pedaço de pedra que ficava no pescoço da irmã.

— Encaixa perfeitamente.

— *Nukumi* — diz Simon com reverência.

— *Nukumi* — repete Sarah, muito menos reverente.

— O quê? — pergunta Christopher.

— Nada... — responde Sarah.

Mas ela é interrompida quando uma explosão espalha pedaços de metal pelo ar. Uma peça comprida de aço de seis pés se crava no meio do peito de Tate. Ele está morto. Acabou. Morto em um instante. O corpo cai para trás, o pingente de pedra da irmã e o pedaço de pedra verde com veios ainda na mão. A mãe grita, o pai berra:

— Não!

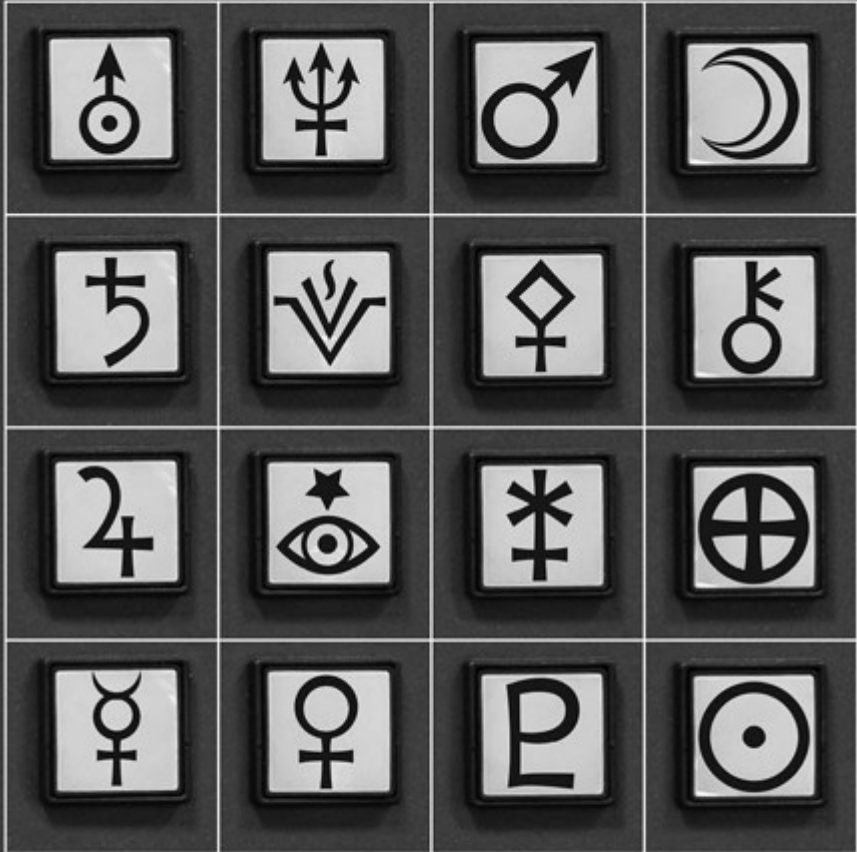
Sarah não consegue falar. Christopher olha fixamente, chocado. O sangue escorre do peito de Tate. Seus olhos estão abertos e paralisados, sem vida, voltados para o céu. Seus pés se contraem, os últimos sinais de vida o deixando. Mas a pedra e o pingente, estes estão a salvo.

Isso não é um acidente.

As pedras têm significado.

Carregam uma mensagem.

Isso é o Endgame.



JAGO TLALOC

Residência dos Tlaloc, Santa Elisa 12, Juliaca, Puno, Peru



Os tênis de Jago Tlaloc fazem barulho ao pisar nos cacos de vidro. É noite, e os postes de luz da rua estão apagados. Sirenes tocam ao longe, porém, no mais, Juliaca está quieta. Antes estava um caos, quando Jago foi à cratera no centro da cidade pela primeira vez para reivindicar o que tinha sido enviado para ele. Em meio à loucura, os sobreviventes inundaram as ruas, estilhaçando vitrines, pegando tudo o que queriam.

O pai de Jago não gostará nada do saque, pois protege várias lojas da região. Jago, porém, não culpa seu povo. Que desfrutem de um pouco de conforto agora, enquanto ainda há tempo. Ele tem um tesouro só seu: a pedra, ainda quente, embrulhada na bolsa pendurada no ombro.

Um vento quente percorre as construções, levantando cinzas e cheiro de queimado. Não é à toa que chamam Juliaca de a Cidade dos Ventos Peruana. Ao contrário de muitos de seu povo, Jago já viajou muito além dos limites da cidade. Matou pelo menos duas vezes em cada continente, e ainda acha estranho visitar um lugar onde não venta.

Jago é o Jogador da 21ª linhagem. Nascido de Guitarrero e Hayu Marca há pouco mais de 19 anos. Seus pais, que foram Jogadores muitos anos atrás, agora administram aquela parte da cidade. Seja dos negócios legítimos seja das mercadorias ilícitas que circulam pelos becos da vizinhança, uma parte fica com os pais dele. Também são filantropos, de certa maneira, e

usam o dinheiro ganho por meios escusos para abrir escolas e manter hospitais. A lei não os atinge, recusa-se a chegar perto. A família Tlaloc é uma fonte e tanto de recursos. Em apenas mais alguns meses Jago teria se tornado inelegível e se juntado aos pais nos negócios da família. No entanto, todos os impérios têm que desmoronar.

Um trio de sombras surge de um beco ali perto. As figuras bloqueiam a calçada à frente de Jago, parecendo ferozes e perigosas.

— O que você tem aí, amigo? — pergunta, sibilante, uma das sombras, indicando com a cabeça a bolsa de Jago.

Como resposta, Jago exhibe os dentes, perfeitamente alinhados e brancos. Os incisivos laterais maxilares têm jaquetas de ouro, cada uma com um pequeno diamante. As pedras brilham ao luar.

Os três abutres recuam.

— Desculpe, Feo — diz o líder. — Não tínhamos reconhecido você. Eles deveriam ter medo, mas não de Jago, nem do poder de sua família, embora Jago seja forte e impiedoso, e sua família, mais ainda. Deveriam ter medo do que está por vir. Não sabem disso, mas Jago é a única esperança daquela gente. Antes, o poder de sua família bastava para manter a vizinhança e seu povo vivos e felizes. Agora, essa responsabilidade é de Jago.

Ele passa pelos bandidos sem dar uma palavra. Está perdido, pensando nos outros 11 Jogadores espalhados pelo mundo, cada um com seu meteoro. Imagina como eles são, de que linhagens vêm. Pois uma linhagem não conhece a outra. Não pode conhecer. Não até o Chamado. E o Chamado está chegando.

Será que alguns são mais fortes do que ele? Mais espertos? Haveria alguém até mesmo mais feio?

Talvez, mas não importa.

Porque Jago sabe que pode e irá matar todos eles.

Não o primeiro nem o último.^{vii}

BAITSAKHAN

Deserto de Gobi, 222 km ao Sul de Ulaanbaatar, Mongólia



Baitsakhan quer e vai conseguir.

Cavalga, veloz, para o sul do deserto de Gobi com seus primos gêmeos, Bat e Bold, ambos 12,5, e seu irmão, Jalair, 24,55.

Baitsakhan tem 13 anos há 7,23456 dias e acaba de se tornar elegível para o Endgame.

Está feliz com isso.

Muito feliz.

O meteoro caiu no meio da noite, dois dias atrás, no vasto vazio central da estepe mongol. Um pequeno grupo de velhos pastores de iaques o viu e contou ao avô de Baitsakhan, Suhkbataar, que lhes disse para deixar o assunto para lá ou se arrependeriam. Os pastores ouviram. Todos na estepe sabem que devem ouvir Suhkbataar em assuntos estranhos como aquele.

Por isso, Baitsakhan sabe que a rocha do espaço estará ali, esperando, sozinha. Mas, quando estão a cerca de meia milha da zona de impacto, avistam um pequeno grupo de pessoas e uma Toyota Hilux velha, estacionada ao longe.

Baitsakhan puxa as rédeas do cavalo e desacelera. Os outros o acompanham. Jalair tira um telescópio de latão de um alforje e observa a planície. Faz um ruído baixo.

— Quem são eles? — pergunta Baitsakhan.

— Não sei. Um está de *ushanka*. Outro tem um rifle. A caminhonete tem três galões de gasolina externos. Um dos homens está se apoiando em um pé de cabra comprido. Dois estão se abaixando no chão. O que tem o rifle está indo em direção à Hilux.

Bat apoia um arco longo no colo. Indiferente, Bold checa o *smartphone*. Sem sinal, é claro, estão em um lugar muito afastado. Abre Temple Run e começa um jogo novo.

— Estão com a rocha? — pergunta Baitsakhan.

— É difícil dizer... Espere aí. Estão. Dois estão carregando alguma coisa pequena, mas pesada. Está embrulhada em um pedaço de couro.

— Eles nos viram? — pergunta Bat.

— Ainda não — responde Jalair.

— Vamos nos apresentar — diz Baitsakhan.

Ele bate os calcanhares nos flancos do cavalo e o faz galopar. Os outros o seguem. Os animais são castanho-claros com a crina trançada e de rabo negro. A poeira levanta atrás dos animais. O grupo ao redor do meteorito nota a presença dos outros, mas não se mostra nem um pouco alarmado. Quando chegam bem perto, Baitsakhan puxa as rédeas e, antes que o cavalo pare, pula da sela.

— Olá, amigos! — se anuncia ele. — O que vocês acharam?

— Por que deveríamos lhe contar? — retruca o homem com o pé de cabra, presunçoso. Ele tem a voz grave e rouca e um bigode espesso, bem-cuidado demais. Perto está o homem com o gorro russo. Entre os dois, no chão, vê-se o embrulho de couro.

— Porque eu perguntei — devolve Baitsakhan com educação.

Bat apeia do cavalo e, como quem não quer nada, começa a checar as ferraduras e os cascos do animal em busca de pedras. Ainda na sela, Bold

pega o telefone e reinicia o Temple Run.

Um homem baixo e grisalho com uma pele horrível e esburacada dá um passo à frente.

— Perdoe-o. Ele é assim com todo mundo — diz.

— Cale a boca, Terbish — ordena o Pé de Cabra.

— Achamos ter encontrado uma estrela cadente — diz Terbish, ignorando o Pé de Cabra.

Baitsakhan se inclina na direção do embrulho.

— Podemos vê-la?

— É, não é todo dia que temos a chance de ver um meteorito — acrescenta Jalair de cima do cavalo.

— O que está acontecendo? — grita alguém.

É o homem voltando da Hilux. Ele é alto e segura com naturalidade um rifle calibre .30-06 ao lado do corpo.

— Esses garotos querem ver a rocha — diz Terbish, avaliando Baitsakhan.

— E não vejo por que não deixar.

— Legal! — exclama Baitsakhan. — Jalair, olhe só essa cratera!

— Estou vendo.

Baitsakhan não sabe, mas o meteorito é o menor dos 12. Tem menos de 0,2112 metros. A menor rocha para o Jogador mais jovem.

Terbish sorri.

— Encontrei um desses quando tinha mais ou menos sua idade — diz ele a Baitsakhan. — Perto da fronteira com a China. Os soviéticos o levaram, é claro. Levavam tudo naquela época.

— É o que dizem.

Baitsakhan enfia as mãos nos bolsos do jeans. Jalair apeia, seus pés fazem barulho ao pisarem no cascalho. Terbish se vira para o embrulho.

— Altan, desembrulhe essa coisa.

O homem com o *ushanka* se curva e desembrulha o couro de pônei. Baitsakhan espia o conteúdo. A coisa é um naco de metal preto do tamanho de uma caixa de sapatos pequena, esburacada com treliças brilhantes de ouro e lingotes de verdete, como vitrais extraterrestres. Baitsakhan tira as mãos dos bolsos e se apoia em um dos joelhos. Terbish está de pé atrás dele. Pé de Cabra suspira. O Homem do Rifle dá alguns passos à frente. O cavalo de Bat relincha enquanto o garoto ajusta a barrigueira.

— Bonito, não é? — pergunta Terbish.

— Parece valioso — comenta Baitsakhan, inocente.

— É ouro? — pergunta Jalair.

— Eu sabia que não devíamos ter mostrado isso a eles — diz Pé de Cabra.

— São garotos — retruca Terbish. — É como um sonho se tornando realidade. Vão poder contar isso aos amigos da escola.

Baitsakhan se levanta.

— Não vamos à escola.

— Não? — pergunta Terbish, admirado. — O que vocês fazem, então?

— Treinamos — responde Jalair.

— Para quê? — pergunta Pé de Cabra.

Baitsakhan pega um caixa de chicletes do colete e põe um na boca.

— Você se importa se checarmos uma coisa, Terbish?

Terbish franze a testa.

— O quê?

— Vá em frente, Jalair — diz Baitsakhan.

Mas Jalair já começou. Rapidamente se inclina sobre o meteorito. Tem uma pequena pedra preta na mão. Nela, há uma série de buracos perfeitamente cortados em forma de T. Ele passa a mão por cima e por baixo da pedra. E arregala os olhos.

— Sim, é ela — diz.

Bold desliga o *smartphone*, guarda-o em um bolso lateral da perna da calça, cospe.

— Chiclete? — Baitsakhan oferece a caixa a Terbish.

O Homem do Rifle franze a testa e posiciona a arma à frente do corpo, segurando-a com as duas mãos.

Terbish balança a cabeça.

— Não, obrigado. Já estamos de saída.

Baitsakhan guarda o chiclete no bolso.

— Está bem.

Jalair fica de pé enquanto Altan começa a reembrulhar a pedra arredondada.

— Não se dê o trabalho — ordena Jalair.

Pé de Cabra bufa.

— Vocês não estão tentando dizer que vão ficar com essa coisa, estão, seus merdinhas?

Baitsakhan faz uma bola cor-de-rosa. Ela estoura em seu rosto, e ele a enfia de volta na boca.

— É exatamente o que estamos dizendo.

Terbish tira do cinto uma faca de cortar couro e dá um passo para trás.

— Lamento, garoto, mas acho que não. Encontramos isso primeiro.

— Uns pastores de iaque encontraram primeiro.

— Não estou vendo nenhum pastor de iaque por aqui — replica Pé de Cabra.

— Nós os mandamos embora. E eles nos ouviram. A rocha nos pertence.

— Ele está sendo modesto — acrescenta Jalair. — Na verdade, pertence a ele.

— A você? — duvida Terbish.

— É.

— Há! — exclama Pé de Cabra, segurando a barra como se fosse um cajado. — Nunca ouvi nada tão ridícu...

Jalair interrompe Pé de Cabra agarrando a barra, girando-a para tomá-la dele e acertando-o no esterno com o lado pontudo da ferramenta, deixando-o sem ar. O Homem do Rifle apoia o .30-06, mas, antes de conseguir atirar, uma flecha o atinge com precisão, atravessando seu pescoço.

Tinham se esquecido de Bat atrás do cavalo.

Altan, o homem de gorro, põe as mãos no embrulho, mas Bold atira nele um dardo preto de metal, com cerca de oito polegadas de comprimento e meia de diâmetro, que atinge Altan atravessando a aba do gorro que protege a orelha e entrando algumas polegadas em sua cabeça. O homem cai e sua boca começa a espumar. Os braços e as pernas sacodem. Os olhos reviram.

Terbish está apavorado e descrente. Ele se vira e corre para a caminhonete. Baitsakhan dá um assobio curto por entre os dentes. Seu cavalo trota e para a seu lado. Ele monta em um pulo e dá com os calcanhares nos flancos do animal. Alcança Terbish em segundos. Baitsakhan puxa as rédeas com força, o cavalo freia e cai sobre os ombros e o pescoço de Terbish. O homem é esmagado na terra enquanto o cavalo descreve um círculo, primeiro em um sentido, depois no outro, e empina em cima do corpo de Terbish, quebrando ossos, tirando aquela vida que se esvai. Quando Baitsakhan volta à cratera, Pé de Cabra está sentado no chão, as pernas estendidas à frente, o nariz ensanguentado, as mãos amarradas para trás. A barra está presa embaixo dos cotovelos, Jalair a força para cima.

Baitsakhan pula do cavalo.

O homem cospe.

— O que fizemos para...

Baitsakhan leva os dedos aos lábios.

— Shh. — Ele estende a outra mão.

Bat aparece como que do nada e põe nela uma lâmina comprida e reluzente.

— Não fale.

— O que você está fazendo? — implora o homem.

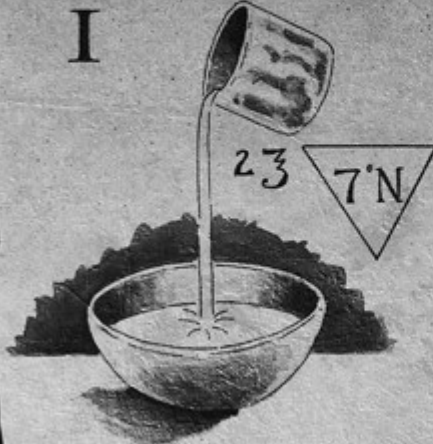
— Jogando — responde Baitsakhan.

— O quê? Por quê? — pergunta Pé de Cabra.

Baitsakhan pressiona a faca contra o pescoço do homem e, devagar, abre sua garganta.

— Isto é o Endgame — diz ele. — Não existe por quê.

I

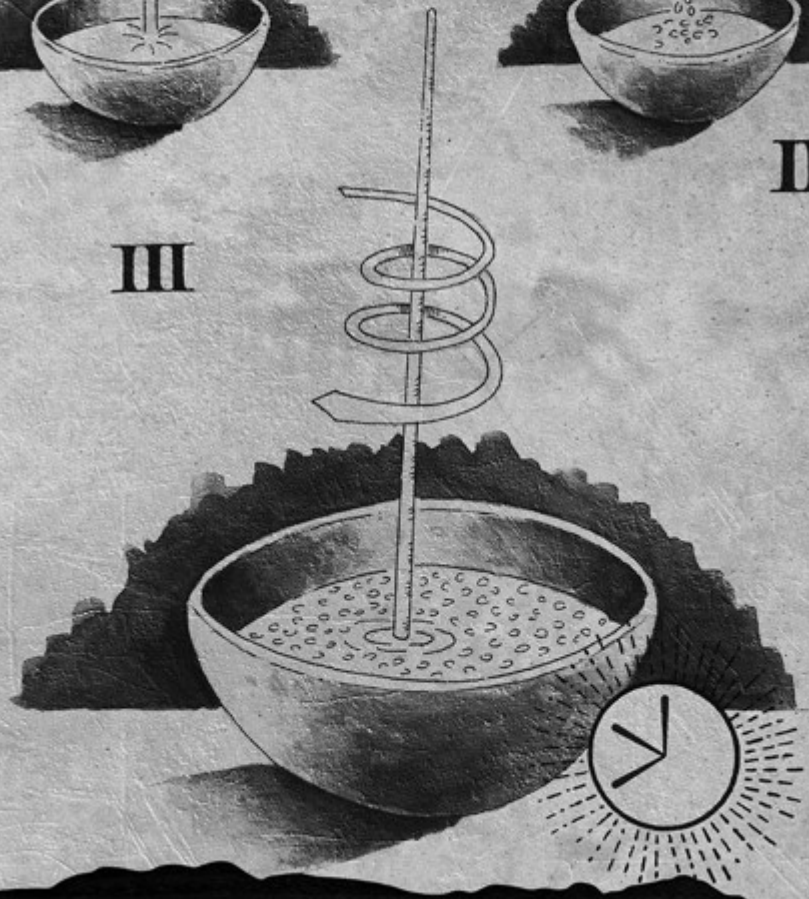


$C_6H_8O_6$
~~Vitamin C~~

II



III



SARAH ALOPAY

Residência dos Alopay, Jefferson Street, 55, Omaha, Nebraska, Estados Unidos



Sarah não quer que o irmão morra, nem que a melhor amiga perca um braço na UTI, nem que seja o fim de sua escola. Não quer que a maioria de seus colegas morra. Não quer nada disso. Não quer ser a Jogadora.

Que pena para ela.

Está sentada à mesa com tampo de linóleo, os dedos entrelaçados. Simon e Olowa estão de pé, atrás dela. Christopher voltou para o local da queda para ajudar a tirar os sobreviventes dos escombros e fazer o que mais for possível. Ele é sempre gentil assim. Gentil, corajoso e forte.

Christopher não sabe o que Sarah é nem o que ela precisará fazer. Não sabe que o meteoro caiu do céu para entregar a ela uma mensagem. De certa maneira, todas aquelas mortes foram causadas pela presença de Sarah. E haverá mais mortes se ela não Jogar. Todos em um raio de centenas, milhares de milhas morrerão se ela não vencer.

Os Alopay ainda estão em choque. Parecem atores em um filme de guerra. Sarah ainda não falou. Simon chora em silêncio. Olowa tenta se manter forte para enfrentar o que passou e o que está por vir.

O meteorito colorido está em uma antiga travessa de cerâmica, sobre a mesa. Olowa disse que se trata de um palasito — um tipo de rocha de níquel e ferro que contém uma substância colorida chamada olivina.

Apesar de pequeno, pesa 9,91 kg. No palasito, há um buraco triangular perfeito.

A pedra que voou do pescoço de Sarah e os salvou repousa sobre a mesa. É preta como piche, mais escura do que os olhos de Sarah.

Perto da pedra há uma folha de papel amarela, de borda irregular e uma proveta de vidro com um líquido claro.

Sarah segura a pedra. Ela e a família conversam sobre esse momento há anos. Apesar de Sarah nunca ter acreditado que aconteceria e de achar que os pais também nunca acreditaram, o momento chegou. Eles precisam seguir todos os passos, na ordem certa. Quando eram jovens, antes de se tornarem elegíveis, ela e Tate inventavam, fingiam que estavam fazendo aquilo. Eram crianças. Foram tolos em pensar que o Endgame fosse legal.

Não é.

Sarah revira a pedra em sua mão. É um tetraedro. As quatro faces triangulares têm exatamente as mesmas dimensões do buraco no pedaço de meteorito. A pequena rocha piramidal é familiar, e, no entanto, estranha. Não há registros de sua idade exata, mas os Alopay sabem que tem pelo menos 30.000 anos. Vem de uma era da história da humanidade em que se acredita que os humanos não possuíssem ferramentas capazes de entalhar algo tão belo. Vem de um tempo em que se acredita que os humanos não tivessem consciência das perfeitas proporções de triângulos dourados. Mas ali está a pedra.

Passada adiante de novo e de novo e de novo. Um artefato da história antes da história. Uma história que não se acredita que existiu.

— Aí vai — diz Sarah.

Chegou a hora.

O futuro ainda não foi escrito.

O que tiver que ser será.

Ela segura a pedra acima do meteorito. A pedra pula de sua mão e se encaixa no lugar, fundindo-se ao palasito. A abertura com espessura de um fio de cabelo entre um e outro desaparece. Por um momento, nada. Uma rocha é uma rocha é uma rocha é uma rocha. Enquanto observam, porém, a pedra que ela usava no pescoço vira pó, assim como 3,126 polegadas do meteorito que a envolvia. O pó se mistura, se combina, dança, e se acomoda depois de 11 segundos.

Sarah aprendeu o processo aos cinco anos. Cada passo deve ser seguido na ordem certa.

Ela despeja o pó no pergaminho.

— *Ahama muhu lopeke tepe* — entoa o pai em meio a lágrimas silenciosas.

Ele preferiria estar de luto pelo filho, mas sabe que não há tempo para isso.

Ela espalha o pó.

— *Ahama muhu gobekli mu* — entoa sua mãe, mais determinada.

Sarah derrama o líquido ali.

— *Ahaman jeje. Ahaman kerma* — entoam juntos os pais.

O pó evapora. O ar é tomado por um cheiro acre. As bordas do papel se encurvam, transformando a folha plana em uma tigela.

— *Ahaman jeje. Ahaman kerma* — entoam os pais.

Ela ergue aquilo, mistura.

O líquido evapora e o pó fica vermelho.

E então aparece.

A mensagem.

O Chamado.

111026.222.9.81221.71922.7.42210.02210181322
.8.712.

71918.9.7.2.818.3.818.3.722221312132219.6132
3.9222322182.

19.7211821.7.22112.6.914182313182.19.7.8.614
1422.9.

81210.8.7182422241926.822.71922.41810232.121
2.822

Sarah olha fixamente para as marcas. Embora não devesse ser a Jogadora, sempre teve afinidade com códigos e idiomas. Estuda-os em todas as suas formas desde os quatro anos.

As marcas começam a mudar de lugar.

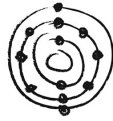
Sarah vê os números que lhe dizem onde e como começará a vencer.

Ela pensa no irmão, em como Tate não aceitava ter sido desqualificado do Endgame por ter perdido um olho. Em como ele ficou sem rumo nesses anos de inelegibilidade, em como lamentou a impossibilidade de continuar e a transferência da responsabilidade para a irmã mais nova. Em como ele parecia entusiasmado naquela tarde ao recuperar o meteorito para a irmã. Em como ela própria realmente não consegue acreditar que jogará o Endgame, em vez dele. Em como terá que jogar sozinha, sem o apoio de Tate.

Pensa em Reena e no braço que a amiga perdeu, na expressão confusa em seu rosto. Pensa em Christopher arrastando os corpos de debaixo dos escombros.

Pensa no discurso. *Escolho ser a pessoa que quero ser.* As palavras parecem vazias agora que Sarah não tem escolha.

Ela vai garantir que a família e os amigos não tenham morrido em vão.



Todos os 12 Jogadores das 12 linhagens recebem a mensagem.
Todos os 12 Jogadores das 12 linhagens atenderão ao Chamado.

Os 12 Jogadores das 12 linhagens são:

- ∩ Marcus Loxias Megalos,^{viii} minoico,^{ix} 16,24 anos
 - ∪ Chiyoko Takeda,^x mu,^{xi} 17,89 anos
 - ∩ Sarah Alopay,^{xii} cahokiana,^{xiii} 17,98 anos
 - ξ Alice Ulapala,^{xiv} koori,^{xv} 18,34 anos
 - Aisling Kopp,^{xvi} la Tène,^{xvii} 19,94 anos
 - ∩ Baitsakhan,^{xviii} donghu,^{xix} 13,02 anos
 - ∪ Jago Tlaloc,^{xx} olmeca,^{xxi} 19,14 anos
 - ∧ An Liu,^{xxii} shang,^{xxiii} 17,46 anos
- ∩ Shari Chopra,^{xxiv} harappaneana,^{xxv} 17,82 anos
 - ∩ • Kala Mozami,^{xxvi} suméria,^{xxvii} 16,50 anos
 - ∩ ∩ Maccabee Adlai,^{xxviii} nabateu,^{xxix} 16,42 anos
 - ∩ ∪ Hilal ibn Isa al-Salt,^{xxx} axumita,^{xxxi} 18,69 anos

MACCABEE ADLAI

Voo 3501 da Aeroflot, Assento 4B

Origem: Varsóvia

Destino: Moscou



Maccabee Adlai, o Jogador da 8ª Linhagem, acomoda-se na cabine da 1ª classe no voo 3501 da Aeroflot, de Varsóvia para Moscou, que levará 93 minutos. Em Moscou, fará uma conexão para Pequim, que demora 433 minutos. Ele tem 16 anos, mas o porte de um decatleta 10 anos mais velho. Mede seis pés e cinco polegadas de altura e pesa 240 libras. Tem também a barba cerrada — é um desses garotos que, na verdade, nunca pareceram garotos. Ainda aos sete anos, já era muito mais alto e mais forte que os colegas.

Maccabee gosta de ser maior e mais forte do que os outros.

Isso lhe dá vantagens.

Ele tira o paletó de um terno de seda de três botões feito sob medida.

Acomoda-se no assento do corredor. A camisa de punho francês é xadrez azul-claro e branco. A gravata com estampa floral está presa por um grampo de prata. As abotoaduras são de marfim de mamute fossilizado.

Têm o formato de caveiras tibetanas, com lascas de rubi no lugar dos olhos. No mindinho esquerdo, há um enorme anel de latão com uma pedra opaca cor de bronze esculpida em forma de flor.

Maccabee cheira a lavanda e mel. O cabelo negro é ondulado e cheio, penteado para trás. A testa é larga e o crânio fica aparente, como se a pele

fosse fina demais. As têmporas são um pouco afundadas e as bochechas, proeminentes. Os olhos são azuis. O nariz é estreito, mas grande e adunco. Já foi quebrado cinco vezes.

Ele gosta de lutar. E daí? Quando se é do tamanho de Maccabee, a luta tende a ir a seu encontro. As pessoas querem medir forças. Contra Maccabee, sempre falta.

Sua única bagagem — uma bolsa de couro com um monograma — está no compartimento superior. Ele espera que os outros Jogadores estejam carregados de pacotes, maletas e todo tipo de expectativa. Maccabee não gosta de andar carregado. Prefere ser ágil, rápido, capaz de se movimentar e bater à vontade. Além do mais, o mundo ainda não acabou. Até isso acontecer, o dinheiro bastará.

Muito dinheiro.

Ele aperta o cinto de segurança, liga um *smartphone* e ouve uma mensagem gravada. Já ouviu esse pronunciamento dezenas de vezes:

NASA/ESA/ROSCOSMOS — Comunicado Conjunto de Imprensa, 15 de junho:

Às 22:03 (Hora de Greenwich) de 11 de junho, um Asteroide Próximo à Terra (APT) grande e não detectado previamente, identificado como CK46B, passou a 500.000 milhas da Terra. Acompanhando o APT principal havia centenas de asteroides menores de diferentes magnitudes. Está confirmado que pelo menos 100 desses objetos foram atraídos para o campo gravitacional da Terra. Como grande parte das “estrelas cadentes”, a maioria queimou na atmosfera, não deixando nada além de evidências visuais de sua queda e seu fim. No entanto, como a imprensa mundial bem documentou, pelo menos 12 bólides sobreviveram aos rigores da entrada na atmosfera.

Apesar de o aparecimento repentino de um APT tão grande quanto o CK46B ser algo inquietante, esta declaração tem como propósito atenuar o medo de um impacto maior no futuro. Impactos como esse — principalmente como os que aconteceram perto de Varsóvia, na Polônia; Jodhpur, na Índia; Adis Abeba, na Etiópia; e em Forest Hills, Queens, Nova York, nos EUA — são de extrema raridade. Através dos esforços conjuntos de nossas agências, além dos da ISA, JAXA, UKSA e AEB, tenham certeza de que outros APTs e objetos próximos à Terra (OPTs) são identificados e rastreados regularmente e de que no momento é de nossa opinião consensual que o planeta não corre risco algum de ser atingido por nada maior do que os meteoritos mencionados. Por fim, também acreditamos que a chuva propagada pelo CK46B está encerrada e que não se deve esperar mais meteoro algum. O CK46B foi mapeado e não deve reaparecer em nossa vizinhança por mais 403,56 anos. Por enquanto, o perigo potencial representado por esse APT é considerado passado. Para mais informações...

— Com licença — diz um homem em polonês, esbarrando em Maccabee, puxando o fio dos fones de ouvido do rapaz.

— Com licença digo eu — retruca Maccabee em um inglês perfeito, igualmente confiante e irritado.

— Você fala o inglês? — pergunta o homem, também em inglês, jogando-se pesadamente no assento da janela.

Ele tem uns 40 anos, está suado, é obeso.

— Falo — responde Maccabee, olhando para o corredor.

Uma mulher muito bonita em um terninho escuro e justo revira os olhos verdes por trás das lentes dos óculos. Maccabee retribuiu o gesto.

— Então, vou falar o inglês também — anuncia o homem. — Vou praticar. Sim? Em você?

— Praticar *comigo* — corrige Maccabee, enrolando o fio dos fones de ouvido na mão.

— É. Com você.

O homem consegue enfiar a valise sob o assento a sua frente. Luta para achar o cinto de segurança, puxando com força a fivela, que não se move.

— Você tem que soltar a fivela. Assim.

Maccabee desata seu cinto e mostra ao homem como funciona.

— Ah, que bobagem a minha — diz o homem em polonês.

— Deviam acabar com esses cintos, na minha opinião — comenta Maccabee, ainda falando inglês e reafivelando o dele. — Se o avião cair, isso não vai ajudar ninguém.

— Concordo — diz a mulher bonita em inglês, os olhos ainda voltados para a revista que ela folheia.

O homem se inclina à frente de Maccabee, o olhar voltado para a mulher.

— Aha. Aí tudo bem? — pergunta ele, novamente em inglês.

Maccabee se inclina e intercepta os olhos intrometidos do homem.

— É “Tudo bem aí?”. E ela não estava falando com você.

O homem recua.

— Calma, jovem. Ela é a mulher bonita. Ela sabe disso. Eu só deixo que ela saiba que também sei disso. O que tem errado?

— É grosseiro.

O homem faz um gesto de desdém.

— Ah! Grosseiro! Uma boa palavra em inglês! Eu gosto. Está significando “não gentil”, não é? Como... “desdelicado”?

— *Indelicado* — responde a mulher. — Tudo bem. Já passei por coisa piores.

— Aí. Viu? Você tem o terno bonito, mas eu, eu tenho a... a... *experiência*. A última palavra é em polonês.

— Experiência — traduz Maccabee.

O homem cutuca o ombro de Maccabee com o dedo.

— É, experiência.

Maccabee olha para o dedo do homem, ainda tocando seu ombro. Está sendo subestimado, do jeito que gosta.

— Não faça isso — diz ele, calmo.

O homem cutuca de novo.

— O quê? Isto?

Enquanto Maccabee se prepara para responder, uma comissária de bordo aparece e pergunta em polonês:

— Algum problema?

— Ah, mais uma — diz o homem, com olhos tão gananciosos dela quanto da outra.

Ela também é bonita.

— Sim, na verdade, estou com um problema. — Animado, o homem puxa a bandeja à frente e dá um tapinha. — Ainda não trouxeram minha bebida.

A comissária de bordo junta as mãos à frente do corpo.

— O que gostaria de beber, sr. Duda?

A mulher do outro lado do corredor dá uma risadinha diante da adequação do nome — que em inglês se aproxima de uma palavra que significa “idiota” —, mas Duda não ouve.

— Dois champanhes e duas Stolichnayas. Tudo em garrafas lacradas. Duas taças. Sem gelo.

A comissária de bordo não se abala. Trabalha na Aeroflot há bastante tempo e já viu muitos bêbados. Ela assente com a cabeça para Maccabee.

— E para o senhor, sr. Adlai?

— Suco de laranja, por favor. Com gelo.

— Adlai, hein? Você é judeu? — pergunta Duda em polonês.

— De certa maneira, sim — responde Maccabee, endireitando-se no assento.

— Já era de se esperar. Isso explica esse refinamento todo. — Os olhos de Duda percorrem a camisa de Maccabee de cima a baixo. — Também explica o cheiro que você exala.

Duda fica no polonês, provavelmente pela mesma razão que Maccabee escolhe o inglês.

A comissária volta e se curva, segurando uma bandeja, e a gravidade e a pressão fazem o decote de sua camisa de botões abrir um pouco.

Maccabee pega o suco de laranja enquanto Duda dá uma piscadela, agarra as bebidas e sussurra:

— Abaixese um pouco mais na próxima vez e lhe darei uma bela gorjeta.

A comissária sorri e se endireita.

— Não aceitamos gorjetas, sr. Duda.

— Que pena — diz Duda enquanto abre as duas Stolichnayas e despeja uma em cada taça.

Ela se vira e sai andando.

Duda se inclina à frente de Maccabee.

— E você? — pergunta à mulher do outro lado do corredor. — Aceitaria uma gorjeta minha em troca de alguns serviços?

— Já chega — diz Maccabee, e seu coração começa a bater mais forte, passando de uma frequência tranquila de 41 para uma acelerada de 77. — Se você falar de novo, vai se arrepender.

Duda bebe de um só gole uma das vodcas e diz em voz baixa, de modo que só os dois possam ouvir:

— Ah, garotinho. Vejo que você se veste como um homem, mas não me engana.

Maccabee respira fundo e seus batimentos cardíacos desaceleram, como ele foi treinado para fazer. Matar, caso necessário, é algo que se faz melhor com calma e com movimentos suaves e tranquilos. Ele fez isso pela primeira vez aos 10 anos de idade, e 44 outras vezes desde então.

O homem se recosta no assento, toma a outra vodca e os dois champanhes. Vira-se para a janela e fecha os olhos.

O avião taxia, decola, alcança a altitude de cruzeiro. A mulher bonita fica na dela. E, por um tempo, Maccabee também.

Depois de cerca de uma hora, porém, ele se volta para o corredor e diz em inglês:

— Desculpe por tudo isso, senhorita...

Ela sorri:

— Srta. Pawlek.

Maccabee sabe que ela lhe dá pelo menos uns 22 ou 23 anos. A maioria das pessoas acha isso, ainda mais as mulheres jovens.

— Srta. Pawlek.

— Por que você deveria se desculpar? Seu comportamento foi perfeito.

— Queria bater nele.

— Estamos em um avião. Você não pode fazer isso.

Os dois começam a conversar. Maccabee logo percebe que ela está cansada de falar sobre o meteorito que abriu um buraco em Varsóvia ou sobre os outros 11 que abalaram o mundo. Há mais ou menos uma semana é só nisso que as pessoas falam ou pensam, então ele deixa o assunto morrer.

Em vez disso, pratica com ela seu tipo sutil de interrogatório. Ele foi treinado para usar técnicas que revelam informações delicadas sobre as pessoas sem que elas saibam. A mulher é de Goleniów, uma capital medieval perto da fronteira com a Alemanha. Trabalha para uma empresa

de investimentos em internet. Vai se encontrar com um cliente em Moscou. A mãe morreu. O irmão é contador na Cracóvia. Gosta de ópera italiana e assiste ao Tour de France todo ano na TV. Esteve no L'Alpe d'Huez. Já se apaixonou uma vez, aos 19 anos, e, com um sorriso, diz que espera se apaixonar de novo.

Maccabee não diz nada verdadeiro sobre si, a não ser que está em uma viagem de negócios que o levará até Pequim. A srta. Pawlek nunca esteve lá. Gostaria de ir um dia.

Os dois pedem uma rodada de bebidas, Maccabee opta por um *ginger ale*. Ao brindarem, não se dão conta de que Duda está acordado, de olho neles. — Está se aproveitando de uma iniciativa minha, hein? — anuncia Duda sem tirar a cabeça do travesseiro. Ele aponta para a srta. Pawlek, divertindo-se. — Você devia deixar esse garoto para lá. Mulheres como você precisam de um homem de verdade.

— Você é um porco — responde ela, com um sorriso de escárnio.

— Quero ver dizer isso mais tarde — retruca Duda, sorrindo.

O avião sacode. Está voando a 31.565 pés. O vento vem da direção nortenoeste, a 221 mph. A luz de *aperte o cinto de segurança* se acende. O solavanco é tão forte que 167 dos 176 passageiros agarram o descanso de braço, e 140 deles olham para a pessoa ao lado, tentando se tranquilizar. Dezoito começam a rezar em silêncio. O meteorito incutiu a ideia de uma morte horrível e repentina na memória imediata de todos.

Maccabee não se importa com a turbulência. Para citar um de seus livros preferidos: “O medo é o assassino da mente.” Dominar o medo é algo que ele sempre praticou. Ser frio, calculista e eficiente também. E, apesar de Duda ser essencialmente inofensivo, não custa nada continuar treinando. Ele se inclina para perto de Duda e pressiona um pequeno botão na parte de baixo do anel que usa no mindinho, revelando uma agulha curta de

prata no miolo da flor de pedra.

— Se você falar comigo de novo, ou com qualquer pessoa neste voo...

O avião sacoleja outra vez. A velocidade do vento aumentou para 231 mph.

Mais passageiros choramingam de medo; outros tantos começam a rezar.

— Não me ameace, seu... — Duda começa a dizer, mas Maccabee, com os batimentos cardíacos de volta a 41 e agilidade suficiente para que ninguém o veja, enfia a agulha na pele nua do pescoço de Duda.

— O que você... — fala Duda.

— Devia ter me ouvido — diz Maccabee com discrição, frio, sorrindo.

Duda sabe o que aconteceu, mas não sabe ao certo se é o sono ou a morte o que vai a seu encontro.

Duda não consegue perguntar.

Duda não consegue mais se mexer.

Duda tem os olhos tomados de confusão e pavor.

O avião se desvia com força de um lado para outro. O vento sopra mais rápido. As pessoas não estão rezando em silêncio agora. Chamam por Deus. Maccabee deixa os batimentos cardíacos acelerarem.

Um bebê na classe econômica começa a chorar.

Enquanto os olhos de Duda se reviram, Maccabee apoia um travesseiro na janela e empurra o homem para lá. Fecha as pálpebras dele com os dedos. Põe as mãos dele no colo, uma por cima da outra.

Maccabee se acomoda de novo no assento. Conheceu muita gente estranha na vida. Imagina quem conhecerá quando chegar à China.

Seis minutos depois, a turbulência passa. A srta. Pawlek olha para ele, sorri. A testa brilha com um suor de nervoso, as bochechas estão coradas. Maccabee gosta da aparência dela nesse momento: alívio misturado com mais alguma coisa.

A srta. Pawlek balança a cabeça em direção a Duda.

— O que aconteceu com nosso amigo?

— Fechou os olhos e dormiu — responde Maccabee. — Tem gente que consegue dormir em qualquer situação.

Ela faz que sim com a cabeça. O verde de suas íris é cativante.

— Foi uma turbulência e tanto, não foi?

Maccabee desvia o olhar para as costas do assento a sua frente.

— É, foi, sim. Mas já passou.

52.294888, 20.950928^{xxxii} 7.459 mortos; prejuízo de \$1,342B
26.297592, 73.019128^{xxxiii} 15.321 mortos; prejuízo de \$2,12B
40.714411, -73.864689^{xxxiv} 4.416 mortos; prejuízo de \$748,884M
9.022736, 38.746799^{xxxv} 18.888 mortos; prejuízo de \$1,33B
-15.49918, -70.135223^{xxxvi} 10.589 mortos; prejuízo de \$1,45B
40.987608, 29.036951^{xxxvii} 39.728 mortos; prejuízo de \$999,24M
-34.602976, 135.42778^{xxxviii} 14 mortos; prejuízo de \$124,39M
34.239666, 108.941631^{xxxix} 3.598 mortos; prejuízo de \$348,39M
24.175582, 55.737065^{xl} 432 mortos; prejuízo de \$228,33M
41.265679, -96.431637^{xli} 408 mortos; prejuízo de \$89,23M
26.226295, 127.674179^{xlii} 1.473 mortos; prejuízo de \$584,03M
46.008409, 107.836304^{xliii} 0 mortos; prejuízo de \$0

SARAH ALOPAY

Gretchen's Goods Café e Padaria, Saguão da Frontier Airlines, Campo Aéreo Eppley, Omaha, Nebraska, Estados Unidos



Sarah está sentada com Christopher a uma pequena mesa de plástico, um *muffin* de mirtilo intocado entre os dois. Eles estão de mãos dadas, o joelho de um encostando no do outro, e tentam se comportar como se não fosse o dia mais estranho de suas jovens vidas. Os pais de Sarah estão a 30 pés de distância, em outra mesa, observando a filha com cautela.

Preocupam-se com o que ela pode dizer a Christopher e com o que o rapaz — um rapaz a quem sempre trataram como filho — fará. O filho legítimo, irmão de Sarah, Tate, está em uma funerária, aguardando a cremação.

Todos insistem em dizer que haverá tempo para se enlutar por Tate depois, mas pode não ser verdade.

Em 57 minutos, Sarah entrará em um avião que a levará de Omaha para Denver, de Denver para São Francisco, de São Francisco para Seul, de Seul para Pequim.

Ela não tem passagem de volta.

— Então você tem que ir embora para jogar esse jogo, é isso? — pergunta Christopher pelo que Sarah tem a impressão de ser a 17^a vez.

Sarah é paciente. Não é fácil compreender sua vida secreta. Durante muito tempo, ela sonhou em contar a Christopher sobre o Endgame. Só nunca pensou que um dia, de fato, teria que fazer isso. Mas agora se sente

aliviada por finalmente ser sincera com ele. Sendo assim, não se importa que ele insista em fazer as mesmas perguntas sem parar. Esses são seus últimos momentos com Christopher, e ela os guardará na memória mesmo que ele esteja sendo tão teimoso.

— É — responde Sarah. — Endgame. O mundo não deve saber disso, nem da existência de pessoas como eu.

— Dos Jogadores.

— É, dos Jogadores. Dos conselhos. Das linhagens secretas da humanidade... — Ela se cala aos poucos.

— Por que o mundo não pode saber?

— Porque ninguém seria capaz de levar uma vida normal sendo assombrado pelo Endgame — responde Sarah, sentindo uma pontada de tristeza por sua “vida normal”, que foi para o espaço poucos dias antes.

— Você tem uma vida normal — insiste Christopher.

— Não tenho, não.

— Ah, está bem — diz ele, revirando os olhos. — Você matou uns lobos e sobreviveu sozinha no Alasca, e é treinada em todo tipo de caratê e tudo o mais. Porque é uma *Jogadora*. Como foi que você conseguiu arranjar tempo para aprender futebol?

— Era uma agenda muito apertada — responde Sarah com ironia. — Ainda mais nos últimos três anos, porque era para Tate ser o Jogador, não eu.

— Mas ele perdeu um olho.

— Exatamente.

— Por falar nisso, como aconteceu? Vocês nunca me contaram — observa Christopher.

— Era uma prova de dor. Suportar as picadas de mil abelhas. Infelizmente, uma pegou bem na pupila de Tate, ele teve uma reação e perdeu o olho. O

conselho o declarou inelegível e disse que eu estava dentro. É, com certeza, isso deixou minha agenda um pouco louca.

Christopher olha para Sarah como se ela não estivesse bem da cabeça.

— Sabe, eu iria achar que isso é uma brincadeira de mau gosto se seus pais não estivessem aqui. Se aquele meteoro não tivesse caído e Tate não tivesse... Desculpe. É muita coisa para assimilar.

— Eu sei.

— Você, basicamente, faz parte de um culto à morte.

Sarah morde o lábio, sua paciência está acabando. Ela esperava que Christopher lhe desse apoio. Pelo menos era assim que imaginara a conversa.

— Não é um culto à morte. Não é uma coisa que escolhi fazer. E nunca quis mentir para você, Christopher.

— Tanto faz — diz o rapaz, e seus olhos se iluminam, como se ele acabasse de tomar uma decisão.

— Como faço para me inscrever?

— Em quê?

— No Endgame. Quero ser do seu time.

Sarah sorri. É uma ideia fofa. Fofa e impossível.

— Não é assim. Não existem times. Os outros... os outros onze... não vão levar colegas de equipe para o Chamado.

— Os outros. Jogadores, como você?

— É. Descendentes das primeiras civilizações da Terra. Não existe mais nenhuma. Cada um de nós representa uma linhagem da população, e jogamos pela sobrevivência dessa linhagem.

— Como se chama a sua?

— Cahokiana.

— Tipo... aquelas tribos nativas. Acho que tem uns algonquinos na família do meu pai. Isso significa que faço parte da sua linhagem?

— Deveria. Grande parte dos norte-americanos tem um pouco de sangue cahokiano, mesmo que não saiba.

Christopher arrebita o queixo. Sarah conhece todos os tiques do namorado, então sabe que isso significa que ele está prestes a argumentar alguma coisa, só não sabe ao certo como se expressar. Restam 52 minutos até o voo partir. Ela espera com paciência, apesar de começar a se preocupar, imaginando se vão passar sua última hora juntos desse jeito. Tinha esperanças de fugir um pouco dos pais, arranjar um portão isolado e dar uns amassos pela última vez.

— Ok — diz Christopher com um pigarro, limpando a garganta. — Então, são doze tribos antigas obedecendo a essas regras estranhas e esperando por um sinal. E foi assim que você escolheu interpretar o meteoro, o que, tenho que admitir, é uma merda de uma coincidência muito maluca. Mas e se for isso mesmo? Só uma coincidência, e você for uma espécie de suposta máquina mortífera furiosa que sofreu uma lavagem cerebral por causa de uma profecia idiota que, na verdade, nem existe?

Christopher recupera o fôlego. Sarah olha fixamente para ele, dando um sorriso triste.

— É para valer, Christopher.

— Como você sabe? Quer dizer, existe algum tipo de comissão que administra esse jogo? Como a NFL?

— Eles.

Christopher baixa o queixo.

— Eles?

— Têm muitos nomes — rebate Sarah, sem querer soar tão enigmática.

Ela tem dificuldade para expressar a parte seguinte em palavras que soem razoáveis.

— Diga um — pede Christopher.

— Os cahokianos os chamam de Povo do Céu.

— Povo do Céu?

— É. — Sarah ergue uma das mãos antes que ele a interrompa. — Escute...

Você sabe que cada cultura no mundo inteiro acredita que seu deus, ou deuses, ou força maior ou fonte de esclarecimento, como quer que você queira chamar, vem de cima, não é?

Christopher dá de ombros.

— Acho que sim. Sei lá.

— E têm razão. Deus, ou os deuses, ou a força maior, o que quer ou quem quer que seja, veio *mesmo* de cima. Desceu do céu em meio a fumaça e fogo e nos criou, deixou regras segundo as quais devíamos viver e partiu. Todos os deuses e mitos do mundo são apenas variações das mesmas lendas, variações da mesma estória, da mesma *história*.

Christopher balança a cabeça.

— Isso é loucura. Uma loucura do nível “Jesus montando um dinossauro”.

— Não é, não. Faz sentido, se você pensar bem.

— Como?

— Tudo aconteceu há tanto tempo que cada cultura adaptou a estória à sua experiência. Mas a essência dela... de que a vida veio do alto, de que a humanidade foi criada por deuses... Isso é verdade.

Christopher olha fixamente para ela.

— Povo do Céu. Quer dizer que... — Ele faz que não. — Isso é *insano*. O que você está dizendo não pode ser verdade. É a coisa mais louca que já ouvi! E *você* é louca de ir embora assim.

— Lamento, Christopher. Se eu estivesse no seu lugar, acho que reagiria do mesmo jeito. Na verdade, acho que muito pior. Você me conhece como Sarah Alopay, sua namorada, mas também sou outra pessoa, e, apesar de ser Tate quem deveria estar jogando, eu também sempre fui outra pessoa. Assim como 300 gerações do meu povo, fui criada para ser uma Jogadora. Tudo o que acabou de acontecer... O meteoro, aquele pedaço que encontramos, meu colar ter se tornado parte dele, a mensagem e o código... Tudo aconteceu exatamente como contam nossas lendas. Sarah o observa, esperando uma reação. O rosto de Christopher está completamente sério. Ele não vai mais tentar convencê-la a não participar do Endgame, o que de forma nenhuma iria acontecer.

— Por que agora?

— Como assim?

— Por que isso teve que começar agora?

— Acho que vou me fazer essa pergunta até morrer, Christopher. Não sei a resposta. Sei o que a lenda diz, mas não conheço as verdadeiras razões *Deles*.

— O que a lenda diz?

— Que o Endgame começará se a raça humana tiver mostrado que não merece ser humana. Que desperdiçou o esclarecimento que Eles nos deram. A lenda também diz que, se não dermos valor à Terra, se nos tornarmos populosos *demais* e dilapidarmos este planeta abençoado, o Endgame começará. Começará para acabar com o que somos e restabelecer a ordem no planeta. Qualquer que seja a razão, o que tiver que ser será.

— Caramba.

— É.

— Como se ganha o jogo? — pergunta ele em voz baixa.

— Ninguém sabe. É o que vou descobrir.

— Na China.

— É.

— E é perigoso?

— É.

— Você falou sobre escolhas no seu discurso... Escolha não fazer isso. Sarah balança a cabeça.

— Não. Foi para fazer isso que meus pais nasceram, que meu irmão nasceu, que eu nasci. É responsabilidade do meu povo, tem sido assim desde que surgimos neste planeta, e minha escolha é fazer isso.

Christopher está sem palavras. Não quer que ela vá. Não quer que ela corra perigo. Sarah é sua namorada. Sua melhor amiga. Sua cúmplice, a última pessoa em quem ele pensa antes de adormecer e a primeira em quem pensa quando acorda. É a garota dos seus sonhos, só que real. A ideia de alguém tentando feri-la lhe dá nós no estômago. A ideia de que ele estará a milhares de milhas de distância quando isso acontecer piora ainda mais as coisas.

— Os riscos são enormes, Christopher. É provável que você nunca mais me veja de novo. Minha mãe, meu pai, Omaha, Tate... Já estou olhando para tudo isso com nostalgia. Amo você, amo você com todas as minhas forças, mas talvez a gente nunca mais se veja.

— O que isso quer dizer?

— Talvez eu não volte.

— Por quê?

— Se eu não vencer, vou morrer.

— *Morrer?*

— Vou lutar para continuar viva, prometo que vou. Mas, sim. Pode acontecer. É fácil. Não se esqueça de que sou uma reserva. Era para Tate

estar lá, não eu. Os outros Jogadores, eles devem estar treinando desde antes de começar a andar.

Os dois se olham fixamente. Os sons do aeroporto — os anúncios de mudanças de portão, as rodas sussurrantes das malas em movimento, o guinchar dos tênis no piso de granito — os envolvem como em um redemoinho.

— Não vou deixar você morrer — diz Christopher. — E, se você tiver que ganhar para continuar viva, então vou junto. Não estou nem aí para as regras.

Sarah está com o coração na mão. Ela sabia que a despedida não seria fácil, mas não esperava tanto. E, de certa maneira, isso a faz amá-lo ainda mais. O gentil, generoso, forte e lindo Christopher.

Ela sacode a cabeça.

— Os Jogadores têm que atender ao Chamado sozinhos, Christopher.

— Azar dos outros, então. Porque eu vou com você.

— Escute — diz ela, mudando o tom de voz. — Você precisa parar de pensar em mim como sua namorada. Mesmo que você *pudesse* ir, eu não deixaria. Não preciso da sua proteção. E, sinceramente, você não está a fim de ir.

E lá se vai a ideia de arranjar um portão mais tranquilo onde os dois pudessem dar uns amassos. Sarah sabia que poderia chegar a esse ponto, em que talvez tivesse que ser dura com ele. Percebe que suas palavras o magoam, que o orgulho dele está ferido. Ela lamenta, mas o que disse é verdade. Christopher faz que não e insiste:

— Não importa. Eu vou.

Sarah suspira.

— Vou me levantar em um minuto. Se tentar me seguir, vão impedir você.

— Sarah mexe a cabeça na direção dos pais.

— Eles não podem me impedir.

— Você não tem ideia do que eles podem fazer. Nós três, nós poderíamos matar todo mundo neste terminal de um jeito rápido e fácil. E ainda escapar sem problemas.

Christopher bufa, incrédulo.

— Meu Deus, Sarah. Você não faria isso.

— Entenda, Christopher — diz ela, inclinando-se para a frente e rangendo os dentes. — Vou fazer *tudo* o que for preciso para vencer. Se eu quiser que você, meus pais e todos que conhecemos sobrevivam, *tenho* que fazer tudo o que for preciso.

Christopher está em silêncio. Olha para os Alopay, que o encaram de volta. Simon lança um olhar duro e frio para ele. É diferente de tudo o que o rapaz já viu.

Christopher pensava que conhecia aquelas pessoas. Era mais íntimo delas do que da própria família. E agora...

Sarah vê o rosto de Christopher mudar, nota o medo surgindo e, preocupada, pergunta a si mesmo se forçou demais a barra. Ela suaviza o tom.

— Se quer me ajudar, fique aqui e ajude aqueles que precisam. Ajude meus pais a lidar com a morte de Tate e talvez com a minha. Se eu vencer, vou voltar e procurá-lo, e poderemos passar o resto da vida juntos. Prometo. Christopher olha bem no fundo dos olhos de Sarah. Sua voz estremece.

— Amo você, Sarah Alopay.

Ela tenta sorrir, mas não consegue.

— Amo você — repete ele, de coração. — E juro que nunca, em hipótese alguma, vou deixar de amá-la.

Eles se levantam ao mesmo tempo e se abraçam, se beijam. E, apesar de já terem feito isso muitas e muitas vezes, nenhum beijo jamais significou

tanto nem pareceu tão intenso. Como todos os beijos assim, esses não duram o bastante.

Os dois se afastam. Sarah sabe que, provavelmente, essa é a última vez que vai vê-lo, falar com ele, tocá-lo.

— Também amo você, Christopher Vanderkamp. Também amo você.

30.3286, 35.4419^{xliv}

AN LIU

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



An Liu tem uma desvantagem e está envergonhado.

Piscapisca.

Um tique.

PiscaTREME.

TREMETREME.

Mas An Liu também tem vantagens:

1. Os Jogadores estão indo para Xi'an, na China.
2. An Liu mora em Xi'an, na China.

PiscaTREME.

TREMEpisca.

3. Portanto, tem a vantagem inicial de jogar em casa.
4. An é um dos melhores hackers do mundo.
5. An é especialista em montar bombas.

PiscaTREMEpiscapisca.

Piscapisca.

PiscapiscaTREME.

6. E sabe como achar pessoas.

Depois de decodificar a mensagem, An hackeia constantemente listas de passageiros nos aeroportos localizados perto de outras zonas de impacto.

Ele filtra os resultados por idade, data de compra da passagem, data de emissão do visto, *piscapiscapisca* presumindo uma distribuição mais ou menos igual de gênero, sexo.

SEXOTREMESEXO.

Ele imagina que *tremepisca* com os Jogadores perto das zonas de impacto da Mongólia e da Austrália, por serem de lugares tão remotos, será complicado, então os deixa de lado. O mongol virá por terra *pisca* mesmo, e o australiano também deverá começar a jornada *pisca* de jipe ou, talvez, em um voo fretado. Becos sem saída imediatos.

Ele também descarta Adis Abeba, Istambul, Varsóvia e Forest Hills, Nova York, por serem *tremetremeTREME* populosas demais. Concentra-se em Juliaca, Omaha, Naha e Al Ain. Esses mercados menores facilitam o hackeamento e a filtragem.

Os resultados iniciais mostram 451 candidatos. Estes são o resultado de referências cruzadas com compras de passagens de trem e/ou avião para circular dentro da China. An *pisca não pisca* está *pisca* esperançoso.

Piscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapiscapisca piscapisca.

Se tivesse precisado viajar para atender ao Chamado, teria tomado a precaução óbvia de usar pseudônimos, vistos falsificados e pelo menos dois passaportes, mas sabe que nem todos são tão paranoicos. Nem mesmo os Jogadores.

E veja. *Treme*. Ele acerta um: Sarah Alopay.

TREMEpiscapisca.

Piscapisca.

Pisca.

JAGO TLALOC, SARAH ALOPAY

Trem T41, Carro 8, Atravessando Shijiazhuang, China

Origem: Pequim

Destino: Xi'an



Jago Tlaloc está em um trem noturno de Pequim para Xi'an. Levou quase três dias para chegar lá. Juliaca para Lima. Lima para Miami. Miami para Chicago. Chicago para Pequim. 24.122 km. 13.024,838 milhas náuticas. 79.140.413,56 pés.

E agora o trem por 11,187 horas.

Mais tempo ainda, se atrasar.

O Endgame não espera, então ele torce para não haver atrasos.

Jago está em uma cabine-dormitório particular, mas o colchão é duro e ele se sente inquieto. Senta-se e cruza as pernas, conta as respirações. Olha fixamente pela janela e pensa nas coisas mais bonitas que já viu: uma garota adormecendo na areia enquanto o sol se punha em uma praia na Colômbia, raios de luar refletidos nas marolas do Amazonas, as linhas gigantes de Nazca no dia em que ele se tornou um Jogador. Sua mente, porém, não quer se acalmar. A respiração não se completa. As visualizações positivas se desintegram sob tamanho peso.

Ele não consegue parar de pensar no horror que afligiu sua cidade natal. O fogo infernal e o cheiro de carne e plástico queimados, o som de homens chorando, mulheres queimadas e crianças morrendo. A impotência dos

bombeiros, do Exército, dos políticos. A impotência de todos e de tudo diante da violência.

No dia seguinte a quando Jago reivindicou seu pedaço de meteoro, o sol se ergueu sobre um amontoado de pessoas enfileiradas do lado de fora da *villa* de seus pais. Alguns tinham perdido tudo e esperavam que a família fosse capaz de ajudá-los. Enquanto Jago arrumava as malas, seus pais fizeram o que podiam. Na TV, astrofísicos davam garantias vazias de que um acontecimento como aquele jamais se repetiria.

Estão enganados.

Há mais por vir.

Maior, mais devastador.

Mais gente sofrerá.

Mais gente queimará.

Mais gente morrerá.

As pessoas chamaram o meteoro que caiu em Juliaca de *El Puño del Diablo*. O Punho do Diabo.

Outros onze punhos atingiram a Terra, matando muito, muito mais.

Os meteoros caíram, e agora o mundo está diferente.

Vulnerável.

Apavorado.

Jago sabe que deveria estar acima de tais sentimentos. Foi treinado para isso, mas não consegue dormir, não consegue relaxar, não consegue se acalmar. Mexe as pernas em cima da cama e põe os pés descalços no tapete fino e frio. Estala o pescoço e fecha os olhos.

Os meteoritos eram apenas um preâmbulo.

“Todo, todo el tiempo”, pensa ele. *“Todo.”*

Jago fica de pé. Seus joelhos estalam. Precisa sair da cabine e se mexer, tentar clarear a mente. Pega uma calça cargo verde e a veste. Suas pernas

são finas, fortes. Já fizeram mais de 100.000 agachamentos. Ele se senta na cadeira e calça meias de lã, mocassins de couro. Os pés já chutaram o saco de pancadas mais de 250.000 vezes. Jago afivela uma pequena faca tática ao antebraço e veste uma camisa xadrez de manga comprida. Já fez mais de 15.000 puxadas na barra com apenas uma das mãos. Pega o iPod e enfia os fones pretos nos ouvidos. Põe uma música. A música é gritada, pesada e alta. Metal. Sua música e suas armas. Metal muito, muito pesado.

Anda até a porta da cabine. Antes de sair se olha no espelho de corpo inteiro. Ele é alto, magro e musculoso, como se feito de um fio de alta-tensão. O cabelo é negro como piche, curto e bagunçado. A pele é cor de caramelo, da cor de seu povo, não diluída há 8.000 anos. Os olhos são negros. O rosto é esburacado por causa de uma infecção de pele aos sete anos, e tem uma cicatriz comprida e dentada que começa no canto do olho esquerdo, desce pela bochecha, passa pela mandíbula e vai até o pescoço. Ele ganhou a cicatriz aos 12 anos, em uma briga com faca. Foi com outro garoto um pouco mais velho. Jago ficou com a cicatriz, mas tirou a vida do garoto. Jago é feio e ameaçador. Sabe que os outros têm medo dele por causa da aparência, o que, em geral, o diverte. Deviam temê-lo pelo que ele sabe. Pelo que pode fazer. Pelo que já fez.

Ele abre a porta, chega ao corredor, caminha. A música ressoa em seus ouvidos, gritada, pesada e alta, abafando o chiado acerado das rodas sobre os trilhos.

Chega ao vagão-restaurant. Cinco pessoas ocupam três mesas: dois executivos chineses sentados sozinhos, um adormecido no sofá, com a cabeça sobre a mesa; o outro tomando chá e olhando fixamente para o laptop; um casal chinês falando baixo e gravemente; uma garota de cabelo castanho-avermelhado comprido e de trança, de costas para ele.

Jago compra um pacote de amendoim e uma Coca e caminha até uma mesa vazia de frente para a garota de cabelo castanho-avermelhado. Ela não é chinesa. Está lendo a última edição do *China Daily*. A página está coberta de fotografias coloridas da devastação da cratera em Xi'an. A cratera onde ficava o Pagode do Pequeno Ganso Selvagem. Ele se senta. Ela está a cinco pés de distância, absorta no jornal, não levanta a cabeça. Jago tira os amendoins da casca, joga-os na boca, toma um gole de Coca. Encara a garota. Ela é bonita, parece uma turista americana, com uma mochila de tamanho médio ao lado. Ele já viu inúmeras garotas como ela pararem em Juliaca a caminho do lago Titicaca.

— Não é educado encarar os outros — diz ela, olhando para o jornal.

— Pensei que você não tivesse notado — responde ele em um inglês carregado.

— Notei, sim. — Ela ainda não olhou para ele.

— Posso me sentar com você? Não tenho falado com muita gente nos últimos dias, e às vezes este país é *muy loco*, sabe?

— Nem me fale — diz a garota, levantando a cabeça, seus olhos penetrando nele.

Com certeza ela é a americana, talvez até a mulher, mais bonita que ele já viu.

— Venha para cá — pede ela.

Ele meio que se levanta e se senta no sofá de frente para ela.

— Amendoim?

— Não, obrigada.

— Esperta.

— Hein?

— Por não aceitar comida de um estranho.

— Você ia me envenenar?

— Talvez.

Ela sorri e parece reconsiderar, como se ele a tivesse desafiado.

— Que se dane, vou me arriscar.

O sorriso da garota o arrebata. Em geral, é ele quem precisa encantar a mulher, o que já fez dezenas de vezes, mas dessa vez a garota o está conquistando. Ele oferece o pacote, e ela pega um punhado de amendoins, espalhando-os sobre a mesa à frente.

— Há quanto tempo está aqui? — pergunta ela.

— No trem?

— Não. Na China.

— Faz pouco mais de três semanas — responde ele, mentindo.

— É? Eu também. Há mais ou menos três semanas.

O treinamento de Jago o ensinou a identificar quando alguém está mentindo, e ela está. Interessante. Ele imagina se ela poderia ser um deles.

— De onde você é? — pergunta ele.

— Dos Estados Unidos.

— Não brinca. De que lugar dos Estados Unidos?

— Omaha. — Ela não está mentindo desta vez. — E você?

— Peru, perto do lago Titicaca. — Então, ele também não mente.

Ela arqueia as sobrancelhas e dá um sorriso malicioso.

— Nunca pensei que esse lugar existisse de verdade até esses... — Ela aponta para o jornal.

— Os meteoros.

— É. — A garota assente com a cabeça. — É um nome engraçado. Lago Titi Caca. — Ela pronuncia as palavras individualmente, como fazem todos os falantes de inglês que estão se divertindo. — Vocês não conseguiram pensar em nada melhor do que isso?

— Dependendo de para quem você perguntar, pode significar Pedra do Puma ou Penhasco de Chumbo, e muitos o consideram um lugar místico e poderoso. Os americanos parecem acreditar que o lago foi criado por alienígenas e que OVNI's o visitam.

— Imagine só — diz ela, sorrindo. — Omaha não tem nada de mística. Na verdade, grande parte das pessoas acha o lugar meio entediante. Mas temos bifes gostosos. E Warren Buffet.

Jago dá uma risadinha. Presume que seja uma piada. Não sabe quem é Warren Buffet, mas o cara tem nome de americano gordo e idiota.

— Estranho, não é? — Ela descasca outro amendoim.

— O quê?

— Eu sou de Omaha, você é de perto do lago Titicaca, e estamos em um trem para Xi'an. Os meteoros atingiram cada um desses lugares.

— É estranho, sim.

— Qual é o seu nome?

— Feo. — Ele joga um amendoim na boca.

— Prazer em conhecê-lo, Feo. Sou Sarah. — Ela joga um amendoim na boca. — Então me conte, você está indo para Xi'an para ver a cratera?

— Eu? Não. Só a passeio. De todo modo, imagino que o governo chinês não deixe ninguém chegar perto demais de lá.

— Posso lhe fazer outra pergunta, Feo?

— Claro.

— Você gosta de jogos?

Ela se revelou. Jago não sabe ao certo se é um gesto sábio. Sua resposta contribuirá muito para determinar se ele se revelará também ou não.

— Na verdade, não — responde Jago depressa. — Mas gosto de enigmas. Ela se recosta. Seu tom muda, a cadência de flertes se esvai.

— Eu não. Gosto de saber as coisas com certeza, de um jeito ou de outro. Odeio incertezas. Costumo eliminá-las assim que posso, a tirá-las da minha vida.

— Deve ser uma boa política, se consegue mesmo fazer isso.

Ela sorri, e, embora ele devesse estar tenso, e pronto para matá-la, aquele sorriso o desarma.

— Então... Feo. Isso significa alguma coisa?

— Significa “feio”.

— Seus pais lhe deram esse nome?

— Meu nome verdadeiro é Jago. Só que todo mundo me chama de Feo.

— Mas você não é, apesar de tentar.

— Obrigado — responde ele, incapaz de evitar um sorriso, os diamantes em seus dentes brilhando.

Decide jogar uma isca para Sarah. Se ela morder, os dois saberão. Ele não tem certeza de que seja uma jogada esperta, mas sabe que é preciso se arriscar para vencer o Endgame. Os inimigos são certos. Os amigos, não. Por que não aproveitar um encontro prévio e casual para descobrir qual deles a bela americana será?

— Então, Sarah de Omaha que está aqui de férias, enquanto estiver em Xi'an, quer visitar o Pagode do Grande Ganso Selvagem comigo?

Antes que ela responda, um clarão branco surge do lado de fora. O trem dá um solavanco e freia. As luzes piscam e se apagam. Um som alto, como o de uma corda vibrando, vem do outro lado do vagão-restaurant. Os olhos de Jago são atraídos por um momento para o fraco bipe-bipe de uma luz vermelha debaixo de uma mesa. Ele olha de novo para a janela quando a luz lá de fora se intensifica. Jago e Sarah se levantam e vão nessa direção. Ao longe, uma faixa luminosa risca o céu, de leste para oeste. Parece uma estrela cadente, mas está baixa demais, e sua trajetória é tão reta quanto a

ponta de uma navalha. Os dois olham fixamente, paralisados, enquanto a faixa acelera destacada na escuridão da noite chinesa. No último minuto, antes de sumir de vista, a faixa de repente muda de direção e segue em um ângulo de 88 graus do norte para o sul, desaparecendo no horizonte. Eles se afastam da janela, as luzes voltam e o trem começa a acelerar. As outras pessoas no vagão-restaurant estão conversando com urgência, mas ninguém parece ter notado o que aconteceu do lado de fora.

Jago fica de pé.

— Vem comigo.

— Para onde?

— Vem comigo se quiser viver.

— Do que você está falando?

Ele estende a mão.

— Agora.

Ela se levanta e o segue, mas faz questão de não pegar na mão dele.

Enquanto andam, ele pergunta:

— Se eu lhe contasse que sou o Jogador da 21ª linhagem, isso significaria alguma coisa para você?

— Eu lhe contaria que sou a Jogadora da 233ª linhagem.

— Trégua, pelo menos por enquanto?

— É, por enquanto.

Os dois alcançam a mesa em que Jago viu a luz vermelha piscando. O casal chinês está sentado ali. Param de conversar e, intrigados, olham para os dois estrangeiros. Jago e Sarah ignoram o casal. Jago se ajoelha e Sarah se abaixa, olhando por cima do ombro dele. Aparafusada na parede, debaixo da mesa, há uma caixa de metal preta com um pequeno LED vermelho no meio, piscando fraco. Acima do LED, há o caractere 驚. No canto da caixa

preta, há um display digital, que mostra: AA:AA:AQ. Um segundo depois, AA:AA:AP. E, no seguinte, AA:AA:AO.

— É o que estou pensando? — pergunta Sarah, dando um passo para trás.

— Não estou disposto a esperar para descobrir.

— Nem eu.

— Vamos pegar sua mochila.

Os dois voltam para a mesa, e Jago pega a mochila. Seguem para os fundos do vagão e abrem a porta, pisando no espaço entre um vagão e outro.

Se as letras forem segundos, eles ainda têm 11.

Sarah puxa o freio de emergência.

Não funciona.

A paisagem em constante mudança está ali. Esperando por eles.

— Vai — diz Jago, chegando para o lado.

Oito segundos.

Ela não hesita, pula.

Sete segundos.

Esperando que a mochila amortecça sua queda, ele a abraça e pula.

Dói quando Jago cai, mas ele foi treinado para ignorar a dor. Desce rolando por um aterro de cascalho até chegar à terra, come um bocado de grama, arranha o rosto e as mãos. Não tem certeza, mas acha que deslocou o ombro direito.

Três segundos.

Para de rolar.

Dois segundos.

Ela está a algumas jardas dali, já de pé, como se, de alguma forma, tivesse pousado sem se machucar.

— Você está bem? — pergunta Sarah.

Um segundo.

O último vagão do trem passa por eles.

— Estou — responde Jago, imaginando se ela consegue notar quando ele está mentindo.

Zero segundo.

Ela se agacha ao lado dele, esperando que o trem exploda.

Nada acontece.

As estrelas surgem no céu.

Os dois olham fixamente.

Esperam.

Jago olha o céu acima do trem e vê Leão e Câncer no horizonte ocidental.

— Talvez tenhamos exagerado... — começa a dizer Sarah, no instante em que o vagão-restaurant se ilumina e as janelas explodem.

O vagão inteiro é erguido a 50 pés ou mais no ar em meio a uma nuvem de fogo alaranjado. A força percorre o trem. Os vagões de trás se amassam, e a cinética os amontoa em uma pilha confusa e estridente. Os vagões da frente são encobertos pela explosão e pela escuridão, mas Jago consegue distinguir as luzes do trem, que sai dos trilhos. O som de metal rangendo, chiando, corta a noite, e outra explosão, menor, acontece na direção da parte frontal do trem. Há um breve momento de silêncio, logo antes de a gritaria começar.

— *Mierda* — diz Jago, ofegante.

— Acho que vamos ter que nos acostumar com esse tipo de coisa, não é?

— É. — Jago se contrai.

— O que foi?

— Meu ombro.

— Deixe-me ver.

Jago se vira para Sarah. Seu braço direito está pendendo, mais baixo, na camisa.

— Consegue mexer os dedos?

Consegue.

— O punho?

Consegue.

— Que bom.

Cuidadosamente, ela pega o braço dele com as duas mãos e o ergue um pouco. A dor dispara pelo ombro e desce pelas costas, mas ele não diz nada. Já passou por coisa muito pior.

— Deslocado. Acho que não está tão ruim assim — diz ela.

— Você acha ou sabe?

— Acho. Só consertei isso uma vez na vida. O do meu irmão — conta ela em voz baixa.

— Consegue pôr de volta no lugar?

— Claro, Feo. Sou uma Jogadora — responde ela, tentando não soar como se estivesse convencendo a si mesma. — Posso fazer todo tipo de maravilhas. — Ela ergue o braço de novo. — Só que vai doer.

— Eu não ligo.

Sarah puxa, torce e empurra o braço, que volta para o lugar. Jago respira fundo por entre os dentes e testa o braço. Funciona.

— Obrigado, Sarah.

A gritaria está mais alta.

— Você teria feito o mesmo por mim.

Jago sorri. Por alguma razão, pensa nas pessoas que foram procurar seus pais depois que o meteoro atingiu Juliaca. Algumas dívidas precisam ser honradas.

— Não teria, não — diz ele. — Mas, a partir de agora, sim.

Sarah se levanta, olha em direção aos escombros.

— Precisamos sair daqui. Antes que o governo chegue, antes que comecem a fazer perguntas.

— Você acha que era para um de nós? — pergunta Jago.

— Só pode ser. Isto é o Endgame — responde ela, estendendo a mão na direção dele. — Meu nome é Sarah Alopay. Sou a cahokiana.

Jago pega na mão de Sarah e tudo se ilumina, como se o lugar da mão dela fosse junto da dele, como se aquilo fosse algo pelo qual ele sempre esperou. O que também o assusta, pois ele sabe que esses sentimentos podem ser perigosos, podem deixá-lo vulnerável, ainda mais com alguém com as habilidades que ele desconfia que Sarah tenha. Por enquanto, porém, irá se permitir sentir isso, amar isso.

— Sou Jago Tlaloc. O olmeca.

— Prazer em conhecê-lo, Jago Tlaloc. Obrigada por salvar minha vida. Eu lhe devo uma.

Jago olha para cima, para o céu sem nuvens, e se lembra da faixa de luz que passou sobre sua cabeça, que provocou um curto-circuito na energia do trem por tempo o bastante para ele ver a luz do detonador piscando. Ficarão com o crédito por ter salvado Sarah, claro. É bom ter outro Jogador em dívida com ele. Mas sabe a verdade: aquela faixa cruzando o céu era um aviso. Um aviso Deles, certificando-se de que os dois viveriam pelo menos até o Chamado.

— De nada — diz ele.

Sem dar outra palavra, Sarah põe a mochila no ombro e começa a correr na escuridão. É rápida, forte, graciosa. Ele sorri enquanto observa a trança dela balançar de um lado para outro.

Tem uma nova amiga.

A bela Jogadora da 233^a.

Uma nova amiga.

Talvez mais.

43.98007, 18.179324^{xlv}

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Voo 9466 da Air China, Assento 35E

Origem: São Francisco

Destino: Pequim

O pai de Christopher é criador de gado na pradaria ocidental. Um criador de gado muito bem-sucedido. Na última contagem, tinha mais de 75.000 cabeças.

Christopher se despediu de Sarah. Não queria, mas se despediu. Ficou com a família dela e a observou passar pela segurança. Continuou no aeroporto até o voo decolar.

Ele a deixou ir.

Não está acostumado a isso.

E nunca precisou fazer isso antes.

Christopher era quarterback titular do time de futebol. É um grande atleta. Foi recrutado para jogar no time de Nebraska no outono. Aceitou, mas perguntou se poderia dar a bolsa na universidade para outra pessoa. Para alguém que precisasse dela.

No campo, nunca passou mais de cinco segundos atrás da barreira de defensores. Ele é decidido, tem um braço que parece um canhão, pernas de puro-sangue, um coração de leão. É fisicamente superior à maior parte dos garotos de sua idade e a quase todas as pessoas que já conheceu.

Christopher está apaixonado. Apaixonado por Sarah Alopay. Apaixonado por uma Jogadora do Endgame. Tudo o que todos conseguem fazer é conversar sobre o meteoro, a escola, as mortes, o desaparecimento de Sarah. O que tudo isso significa. Eles não sabem, não fazem ideia, não poderiam sequer começar a imaginar a verdade sobre o que aconteceu.

Mas Christopher sabe — mesmo que ainda acredite que seja papo furado. Ele tem 18 anos. É livre. Tem passaporte. Já esteve na Europa, na América do Sul e na Ásia. Já viajou sozinho antes.

Christopher é um guerreiro. O irmão mais novo, John, tem síndrome de Down. As crianças pegavam no pé dele na escola. Divertiam-se às suas custas e zombavam dele. Christopher deu um jeito nessas crianças, e ninguém nunca mais implicou com John.

Christopher é rico.

Decidido.

Rápido.

Forte.

E Christopher está apaixonado.

Christopher sabe para onde Sarah está indo, o número do telefone via satélite dela, sobre o Endgame.

Christopher gosta de jogos.

Passou a maior parte da vida vencendo jogos.

Acredita que pode vencer qualquer coisa.

Ele se dá conta de que mentiu para a garota que ama. Não vai ficar de braços cruzados. Não vai esperar.

Dois dias depois da partida de Sarah, Christopher também parte.

Vai encontrá-la.

Ajudá-la.

Eles vão vencer.

Juntos.

O terremoto aconteceu perto de Huaxian, Shaanxi (antes, Shensi), na China, a cerca de 50 milhas (80 km) na direção leste-noroeste de Xi'an, capital de Shaanxi. Os estragos se estenderam até Taiyuan, capital de Shanxi (antes, Shansi) e a cerca de 270 milhas (430 km) a nordeste do epicentro. Houve relatos de que o terremoto foi sentido até em Liuyang, em Hunan, a mais de 500 milhas (800 km) de distância. Os efeitos geológicos relatados com o terremoto incluíram fissuras no solo, levantamentos, sedimentação, vulcões de areia, liquefação e desmoronamentos. A maior parte das cidades na área afetada relatou que suas muralhas ruíram, assim como a maioria das casas, se não todas. Há também inúmeros relatos de fissuras no solo jorrando água (liquefação e vulcões de areia, por exemplo). Gu *et al.* diz que “o número de soldados e civis mortos identificados foi de 830.000, e o de não identificados é incontável”. O terremoto foi sentido na totalidade ou ao menos em partes das nove^{xlvi} províncias: Anhui, Gansu, Hebei, Hubei, Henan, Hunan, Shaanxi, Shandong e Shanxi.

CHIYOKO TAKEDA

Pagode do Grande Ganso Selvagem, Xi'an, China



Antes do meteorito, havia dois Pagodes de Gansos Selvagens em Xi'an. Um chamado Pequeno, e o outro, Grande.

Agora existe um.

O Pagode do Grande Ganso Selvagem.

Chiyoko o visita na manhã de 20 de junho.

Há turistas de toda parte, mas a maioria é da China. É um país enorme em todos os sentidos imagináveis. O Japão é tumultuado, mas a China atinge outro nível de tumulto. Desde que chegou, Chiyoko tem a impressão de que a China é o mundo inteiro, como se não existisse mais nada. Nem calotas polares, nem Empire State Buildings, nem Partenons, nem vastas florestas boreais, nem Mecas, nem Kremllins, nem pirâmides, nem Templos Dourados, nem Angkor Wats, nem Stonehenges.

Nem o Endgame.

Apenas a China.

Chiyoko se senta em um banco. O Pagode do Grande Ganso Selvagem é cercado por um parque pitoresco. Ela lê o guia e observa as figuras. O Pagode do Pequeno Ganso Selvagem tinha linhas suaves e uma antena arredondada. Antes do meteorito, tinha 141 pés de altura. Foi construído por volta de 708 d.C. e reconstruído periodicamente ao longo dos séculos.

Sofreu alguns estragos em um terremoto em 1556, os quais, até a recente destruição, permaneciam sem conserto.

O Pagode do Grande Ganso Selvagem — a torre sobrevivente diante de Chiyoko — é mais grosseiro e parecido com uma fortificação. Há uma conta para se determinar a altura do topo: Chiyoko estima que cada andar seja cerca de 0,8 vezes mais baixo que o anterior. São 210 pés de altura. Foi construído em 652 d.C. e reformado em 704. O mesmo terremoto de 1556 abalou extensamente a construção, deixando-a tombada para oeste a 3,4°. Em menos de 48 horas, Chiyoko entrará às escondidas no Pagode e encontrará o que está a sua espera.

O que está à espera de todos os Jogadores do Endgame.

Chiyoko observa a multidão de turistas. Mordisca biscoitos de arroz temperados de um pequeno pacote de papel branco. Está convencida de que outros Jogadores estão ali, naquele momento, fazendo o mesmo que ela. Espalhados em meio à multidão de chineses há estrangeiros, e todos a deixam intrigada.

Ainda mais os jovens.

O africano com um pirulito.

A garota do Sudeste Asiático com roupa de Hello Kitty.

A garota pálida de cabelo ruivo como chamas e fones em formato de caveira.

O misterioso indiano de camisa azul-celeste.

A garota da Ásia Central fumando um cigarro fino enquanto passa o polegar pela tela do iPhone.

A loura atarracada de calça jeans justa e sandálias Birkenstock de couro.

O garoto magro e musculoso com o rosto esburacado e marcado por uma cicatriz.

Com certeza, nem todos são Jogadores, mas alguns são, alguns definitivamente são.

Chiyoko se levanta, anda até a torre. Está determinada a ficar sozinha ao longo de todo o Endgame. Quaisquer alianças que fizer serão temporárias e oportunistas. Acha as amizades um incômodo. Então, por que se preocupar com alguma no crisol que está prestes a consumi-los? Também não se esforçará para fazer inimigos. Estes são ainda mais irritantes do que os amigos. Não, seu plano é simplesmente seguir pelo tempo que puder. Ela usará suas melhores habilidades e seus melhores atributos — é silenciosa, furtiva, comum — em benefício próprio.

Caminha até o pagode. É tão discreta e quieta que os guardas não notam sua presença, não pedem seu ingresso.

Entra. Está mais fresco lá dentro. Os sons são mais nítidos. Se não houvesse tanta gente ali, gostaria do lugar. Há muito barulho na China. Pouquíssimos entendem o valor do silêncio como Chiyoko.

Ela segue em direção às escadas, movendo-se sem fazer qualquer barulho. “Tenho que escolher com sabedoria”, pensa. Chiyoko tem que escolher o Jogador — ou Jogadores — que acreditar ter mais chances. Então, irá segui-los e observá-los. Quando não estiverem olhando, pegará o que quiser ou precisar e seguirá adiante.

Ela continua subindo, subindo, subindo. Chega ao topo do Pagode. Há uma pequena porta nos fundos do cômodo onde está. Ela vai até lá e a inspeciona, como quem não quer nada. Entalhada na madeira, com marcas bem pequenas, está a palavra *ROBO*.

Em termos de cifras, é brincadeira de criança. Mas, como é reconhecível como fragmento de uma palavra inglesa, passa despercebida.

Chiyoko percebe, porém.

Chiyoko entende.

E os outros farão o mesmo, se é que já não o fizeram.

Ela se vira, indo da porta para a janela a oeste. Espia o lado de fora, a extensão de Xi'an. Lá está a cratera, onde o outro pagode ficava, ainda em brasas, seis dias depois do impacto. O vento leva a fumaça para o sul em redemoinhos negros e cinzentos.

Um pequeno grupo de monges chega, em túnicas alaranjadas e vermelhas. Como ela, são quietos. Talvez também tenham se dedicado ao silêncio.

Ela se pergunta se gritarão quando tudo começar a desmoronar.

Chiyoko não gritará. Quando o mundo for para o inferno, fará o que sempre faz. Escapará despercebida.

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Xi'an Garden Hotel, Distrito de Dayan, Xi'an, China

Christopher observa o Pagode do Grande Ganso Selvagem. Ainda não viu Sarah. Mas vai continuar procurando, e sabe que ela estará ali. Queria acreditar que ela pode pressentir seu amor, mas isso é loucura.

Christopher precisa manter a cabeça no lugar, agir racionalmente.

Não viajou meio mundo, perseguindo a namorada que está envolvida em um jogo apocalíptico supostamente elaborado por alienígenas, para se atrapalhar com emoções de um amor juvenil.

O hotel dele é do outro lado da rua, em frente ao pagode. Christopher está com um telescópio e dois binóculos montados em tripés. Tem uma DSLR com lente fixa de 400mm. Tudo voltado para o Pagode do Grande Ganso Selvagem.

Ele observa.

Espera.

Sonha em vê-la, tocá-la, sentir seu cheiro, beijá-la.

Em olhar em seus olhos e ver o amor correspondido.

Ele observa.

Espera.

E, na noite do solstício, acontece.

Christopher vê sete pessoas entrando discretamente no Pagode. A maioria disfarçada, escondida, incógnita. Não tem como saber ao certo se uma delas é Sarah. Ela disse que havia 12 jogadores, então ele presume que os outros cinco devem ter ido por uma entrada diferente ou passaram despercebidos. Do quarto, ele não consegue pegar todos os ângulos.

Clique clique clique.

Christopher tira fotos.

Muitas fotos.

Apenas uma pessoa lhe rende uma boa imagem. Uma garota. Pele escura, bronzeada. Com echarpes coloridas e um macacão justo. O cabelo preto e cheio escapa de um lenço amarrado na cabeça. Olhos verdes reluzindo.

Ele está tentado a entrar também. Não quer admitir, mas tem medo. Dos outros Jogadores. Do Endgame. Do — mal consegue acreditar que está pensando nisso — Povo do Céu. Mas o que mais teme é como Sarah ficaria, o que ela diria, como se sentiria se o visse.

Christopher sabe que não é a hora certa.

Ainda não.

Ele precisa de um momento em que possa surgir de repente e ajudá-la, em que possa provar seu valor e seu amor. Não quer parecer um *stalker*, vagando pelo pagode como algum tipo de fã do Endgame. Seria constrangedor. Então, espera. Por uma hora. Duas. Duas e meia.

Nada.

Ele espera.

Seus olhos estão pesados. O queixo está apoiado na mão. O cotovelo, no joelho. Não há nada, ninguém.

Não consegue mais lutar contra o sono.

Está acordado há mais de 27 horas.

E, de repente, apaga.

35.2980, 25.1632^{xlvi}

MARCUS LOXIAS MEGALOS

Pagode do Grande Ganso Selvagem, Xi'an, China



Sobe, sobe, sobe.

Marcus olha o relógio.

Continua subindo.

12:10 a.m.

Está atrasado.

Sobe.

Como pôde ter sido tão idiota?

Sobe.

Deveria ter se hospedado em um hotel de onde desse para ir a pé, e não na parte murada da cidade.

Sobe.

Onde não precisasse pegar um táxi.

Sobe, sobe.

Um táxi que bateu em outro táxi que atropelou um casal parado à beira da rua comendo bolos de caqui fritos de um saco plástico vermelho. Ambos morreram no local. E o motorista de Marcus ainda pegou os malditos bolos.

Sobe.

O coração batendo forte, batendo forte.

Subindo.

Por fim, ele para. Depara-se com uma porta baixa no topo do Pagode do Grande Ganso Selvagem. Entalhada na porta está a palavra *ROBO*. É realmente tão fácil assim?

Parece que é.

Ninguém o viu, ou, se viu, não o chamou. Talvez os guardas tenham sido subornados. Talvez tenham sido subornados por um *Deles*.

Está prestes a começar. Isso se ele não perdeu nada por já estar — olha de novo — 11 minutos atrasado.

Que *idiotice* da parte dele se atrasar.

Marcus põe a mão na porta. Os outros Jogadores já chegaram. Só podem ter chegado.

Ele a empurra.

Uma escada de madeira estreita fica atrás da porta. Marcus tira a faca de bronze de uma bainha presa em sua perna, por dentro da calça. Entra e fecha a porta. Está escuro. A escada sobe meio lance e faz uma curva.

O coração bate mais forte.

Suas roupas se encharcam de suor.

Marcus é o filho de Cnossos. Um filho da Grande Deusa. Um Livre. Uma Testemunha ancestral do Sopro de Fogo.

Ele é o minoico.

Segura firme o cabo da faca, que tem adornos de glifos compreendidos apenas por ele e pelo homem que lhe ensinou o que eles significavam.

Todos os outros que compreendiam estão mortos.

Os degraus antigos rangem. Lá fora, o vento sibila pelas telhas. O cheiro de fumaça da cratera paira pelo ainda erguido Pagode do Grande Ganso Selvagem. A escada termina.

Marcus está no canto de um cômodo pequeno coberto de escuridão, e mal consegue distinguir os detalhes do lugar. Não há movimento algum.

Ele respira.

— Olá.

Nada.

— Tem alguém aí?

Nada.

Enfia a mão no bolso, à procura de um isqueiro Bic.

Tic tic tic.

Surge uma chama fraca.

Seu coração para por um instante.

Empilhados do outro lado do cômodo, como lenha, estão os Jogadores.

Cada um envolto em uma mortalha prateada e vendado com um pano preto simples. Apesar de estar quente e abafado, Marcus enxerga o hálito deles no ar, como se fosse inverno.

“Uma armadilha?”, pergunta-se.

Ele dá um passo hesitante à frente.

Consegue distinguir as feições de três dos outros. Uma garota que parece ser do Oriente Médio, talvez da Pérsia. Tem a pele bonita, acobreada, cabelo preto grosso, nariz adunco e maçãs do rosto salientes. Um garoto — sem dúvida jovem — bronzeado e de bochechas arredondadas. O rosto está travado em uma careta. Uma garota alta de cabelo curto e ruivo, com sardas e de lábios tão finos e pálidos que praticamente não existem.

Parece estar sonhando com arco-íris e gatinhos, não com o fim do mundo. Ele dá mais um passo, atraído pela pilha de Jogadores como uma mariposa pelas chamas.

Você está atrasado.

A voz vem da cabeça de Marcus, como a voz de seus pensamentos, só que não é a voz de seus pensamentos.

Marcus começa a se desculpar, mas, antes que as palavras passem por seus lábios, a voz volta.

Não é preferível, mas aceitável.

A voz é agradável, profunda, nem masculina nem feminina.

— Você pode ouvir...

Posso ouvir seus pensamentos.

— Prefiro falar.

Está bem.

Os outros também preferiram.

Menos um.

— Por que estão embrulhados desse jeito?

Para que eu possa levá-los.

— Você precisa que eu use uma dessas coisas também? — Marcus é impaciente, e o atraso piora tudo.

Preciso.

— Está bem. Para onde vou?

Aqui.

— Onde?

Marcus não vê nada. Pisca — uma piscada normal, involuntária, de uma fração de segundo — e, quando abre os olhos, flutuando a sua frente está uma das mortalhas prateadas. Ele consegue enxergar marcas claras em dourado, verde e preto do lado de dentro do tecido. Reconhece alguns dos caracteres — árabe, chinês, minoico, grego, egípcio, mesoamericano, sânscrito —, mas muitos são desconhecidos. Alguns só podem pertencer aos outros Jogadores. E alguns só podem pertencer a quem quer que esteja falando com ele.

— Cadê você? — pergunta Marcus enquanto pega a mortalha.

Aqui.

— Onde?

O tecido tem substância, mas quase não pesa e é frio, congelante.

Em toda parte.

— O que eu faço?

Vista isso, Marcus Loxias Megalos. O tempo, como você o compreende, é da essência.

Ele passa a mortalha pelos ombros, e é como sair de uma sauna e entrar na Antártica. A sensação é chocante, e seria debilitante não fosse pelo par de mãos invisíveis amarrando uma venda em sua cabeça. Logo que a venda é colocada, Marcus pega no sono. É tão profundo que ele não consegue nem sentir seu corpo. Não há frio nem calor. Não há dor nem prazer. Ele não está confortável nem desconfortável. É como se seu corpo tivesse deixado de existir.

O que o consome é a imagem de um nada vasto e escuro perfurado por pontos de luz em um arco-íris. Encobrendo essa cortina cósmica está uma pedra silenciosa, com crateras, que se aproxima rolando, mas nunca chega.

Não dá para dizer quão grande ela é.

Ou pequena.

Simplesmente é.

Rolando.

Mais e mais e mais perto.

“Contornei a montanha com o avião e chegamos a um vale. Logo abaixo de nós, havia uma pirâmide branca gigantesca. Era como se viesse de um conto de fadas. A pirâmide estava envolta em um branco tremeluzente. Talvez fosse metal ou algum outro tipo de pedra. Todas as faces eram brancas. O mais curioso era o piramidião: um enorme pedaço de algum material parecido com pedra preciosa. Fiquei profundamente tocado por seu tamanho colossal.”

— Piloto da Força Aérea dos EUA James Gaussman,^{xlviii} março de 1945,
sobrevoando a China central.

KEPLER 22B

Grande Pirâmide Branca, Montanhas Qin Lin, China



Podem olhar.

Todos os Jogadores abrem os olhos.

Estão sentados em círculo, de pernas cruzadas, as costas eretas, as mãos juntas no colo. As vendas, as mortaldas e o frio opressor que elas traziam se foram. Os 12 estão livres para mexer a cabeça, as mãos e o tronco, mas qualquer tentativa de se levantar é contida por paralisia.

Suas pernas estão bem. Elas funcionarão quando eu terminar.

Não se consegue avistar em lugar algum quem os guiou, muito embora a voz se faça presente, como se o ser estivesse de pé atrás de cada um deles ao mesmo tempo.

Vários Jogadores tentam falar, mas, assim como as pernas, a boca está paralisada.

Eles olham ao redor. Estão em uma floresta cercada de morros e montanhas. O ar é frio e fresco; a terra, fofa; os sons, mudos.

Na direção nordeste do círculo, a 754 pés de distância, fica uma pirâmide enorme. Nela não há aberturas nem marcas visíveis. As quinas são talhadas com perfeição. Não há variações em sua superfície mercurial — nenhuma linha indicando qualquer tipo de construção ou obra de alvenaria. A base tem 800 pés de uma ponta a outra. E a medida da altura é quase a mesma. O piramidião brilha, reluzente e branco.

Eles olham ao redor do círculo. Estão se vendo pela primeira vez. Os Jogadores que irão perseguir, combater, amar, trair, temer, matar. Armazenam tudo na memória: cor dos olhos, tatuagens, marcas de nascença, cortes de cabelo, posturas, mandíbulas, covinhas, trejeitos, tudo. Julgam, presumem, supõem. Foram treinados para isso: o reconhecimento rápido do inimigo, a análise das fraquezas. Os Jogadores estão mais fascinados uns pelos outros do que pela imensa pirâmide.

Eles são 12.

Estamos nas montanhas Qin Lin, sudoeste da cidade hoje conhecida como Xi'an. Esta é a Grande Pirâmide Branca. Maior do que a pirâmide de Gizé. Assim como os meus, ela está escondida dos olhos dos humanos há muito tempo.

Os Jogadores param de fitar uns aos outros, seus olhos atraídos pela pirâmide. A superfície tremeluz, e três figuras de capa surgem de uma passagem escura que fica aberta por menos de um segundo. Duas permanecem perto da pirâmide, como guardas. A 3ª se junta aos Jogadores em um instante, como se o espaço entre a pirâmide e a floresta não existisse. Está atrás de Sarah Alopay, que vira a cabeça para assimilá-la.

A capa do ser é escura e salpicada de pontos iluminados, como se fosse feita de espaço, como se fosse coberta de estrelas. Pendurado no pescoço, ele usa um disco achatado e redondo, coberto de glifos.

A figura é alta — pelo menos 7,5 pés — e esguia, com ombros largos e braços compridos. Usa calçados tremeluzentes que parecem da mesma substância da Grande Pirâmide Branca. Os pés são bem compridos e achatados.

A cabeça é alongada, estreita. Como a voz, o rosto da coisa não é masculino nem feminino. A pele é como madreperla. O cabelo comprido é platinado. Os olhos estreitos são completamente negros.

Obviamente, não é deste mundo. E, apesar de perceberem que deveriam estar assustados, os Jogadores se sentem à vontade com a criatura.

Embora nunca tenham visto nada parecido, existe uma estranha familiaridade nela. Alguns até consideram o ser fascinante, bonito.

Sou kepler 22b. Vocês vieram aprender a respeito do Endgame. Vou lhes ensinar. Primeiro, é de costume vocês se apresentarem.

kepler 22b abaixa o olhar para Sarah. Ela sente que, naquele momento, pode falar, mas não sabe ao certo o que dizer.

Seu nome. Seu número. Sua tribo.

Sarah respira fundo e desacelera o coração para 34 bpm. Uma frequência insanamente baixa. Não quer revelar nada, pois sabe que os outros podem perceber pistas até nos comentários mais simples.

— Sou Sarah Alopay, da 233^a. Sou cahokiana.

A capacidade de falar se desloca para a direita de Sarah, como um símbolo invisível.

— Jago Tlaloc. 21^a. Olmeca.

Jago está calmo, e contente por ter se sentado ao lado de Sarah.

— Aisling Kopp, 3^a, La Tène Celta.

Aisling é a garota alta, de lábios finos e cabelo ruivo que Marcus viu empilhada no Pagode. Ela é curta e grossa.

— Sou Hilal ibn Isa al-Salt, da 144^a. Sou o seu irmão axumita.

Hilal é refinado, majestoso, tem uma voz agradável e pele muito escura. Olhos azuis e brilhantes; dentes alinhados, ofuscantes de tão brancos. As mãos estão unidas, pousadas confortavelmente em seu colo. Ele parece

alto e forte, como um Jogador deve ser, de certa maneira ameaçador e pacífico ao mesmo tempo.

— Maccabee Adlai. Represento a 8ª linhagem. Sou nabateu.

Maccabee é grande, mas não enorme, e está impecavelmente vestido com um terno de linho casual e camisa de algodão branca, sem gravata. Alguns dos Jogadores interpretam suas roupas bonitas como um sinal de fraqueza.

— Baitsakhan — solta um garoto com bochechas redondas e bronzeadas, e olhos castanhos ardentes.

É tudo o que ele diz.

Fale o resto.

Baitsakhan faz que não com a cabeça, determinado.

Você precisa.

kepler 22b insiste, mas sem parecer contrariado, e Baitsakhan balança a cabeça de novo.

“Garoto teimoso”, pensa Sarah. “Um problema, provavelmente.”

kepler 22b ergue a mão de sete dedos comprida e fina, e o corpo do garoto começa a tremer. Muito contra a vontade, ele vomita as palavras:

— 13ª linhagem. Donghu.

Quando termina, ele olha para kepler 22b com doses iguais de fúria e admiração.

O Jogador seguinte é magro, tem o peito escavado, ombros curtos e curvados, como asas. As olheiras pendem de seus olhos. Tem uma lágrima vermelha tatuada no canto do olho esquerdo. Raspou uma faixa de cabelo da espessura de uma polegada em um moicano ao contrário. Enquanto os Jogadores o assimilam, percebem que ele vira a cabeça para o lado repetidamente, em movimentos minúsculos e rápidos.

Ele pisca uma dúzia de vezes antes de disparar falando:

— A-A-An Liu. Tri-tri-tri-tri-trigésima septu-septu-septu-septuagésima sétima. Shang.

Primeira impressão horrível. Um gago fracote entre matadores treinados.

— Shari Chopra — diz uma bela garota parda em uma voz pacífica e meditativa. — 55^a. Sou a harappaneana.

— Meu nome é Marcus Loxias Megalos da frente 5^a. Fiquem espertos, porque sou o minoico.

A provocação de Marcus foi má jogada, como os absurdos que um boxeador pode despejar em uma coletiva de imprensa antes da luta. Os outros Jogadores não precisam dessa fanfarronice. Alguns dão risadinhas silenciosas.

— Sou Kala Mozami — diz uma garota miúda, com um sotaque persa carregado e a cabeça enrolada em um lenço vermelho e azul cintilante. A força e a confiança do tom de voz não combinam em nada com sua aparência. Seus olhos são verdes como jades. — 89^a, irmãs e irmãos, minha linhagem é traçada desde o antigo e dourado coração da Suméria. “Ela gosta de palavras”, pensa Jago. “Uma poetisa. Provavelmente uma mentirosa.”

— Alice Ulapala. 34^a. Koori — diz Alice com um adorável sotaque australiano.

Ela é enorme, musculosa e um pouco rechonchuda. Atletas de luta greco-romana. Arremessadora de pesos. Halterofilista. Tem a pele escura e os olhos ainda mais escuros, e uma cabeleira preta anelada tão rebelde quanto um ninho de cobras. Uma marca de nascença clara em forma de meia-lua no alto do olho direito quase some sob o cabelo. Sem remorso nem ira, ela cospe no chão antes de a pessoa seguinte falar.

Só que a pessoa seguinte — a última pessoa — não fala.

Chiyoko Takeda.

Todos os olhos se voltam para a muda. Ela tem a pele clara como marfim e cabelo na altura dos ombros, com uma franja cortada em uma linha reta perfeita acima das sobrancelhas. Os lábios carnudos são de um vermelho intenso. As bochechas, proeminentes e arredondadas. Ela se encaixa no estereótipo da japonesa recatada, mas seus olhos são ousados, confiantes e determinados.

Chiyoko Takeda não fala. Ela vem da 2ª. Sua linhagem é mais do que antiga. Inominada e esquecida. Será chamada por nós de Mu.

kepler 22b ergue a mão direita, estende o braço, abre os dedos. Um holograma branco brota da palma da mão. É um círculo perfeito com 8,25 polegadas de diâmetro.

Um gongo intenso ressoa no peito dos 12, e uma luz fina e brilhante dispara do topo da pirâmide, marcando um ponto no céu da noite.

kepler 22b começa a ler, e, enquanto faz isso, o círculo holográfico gira lentamente.

— Tudo está aqui. Cada palavra, nome, número, lugar, distância, cor e tempo. Cada letra, símbolo e glifo em cada página, em cada chip, em cada fibra. Cada proteína, molécula, átomo, elétron, quark. Tudo, sempre. Cada respiração. Cada vida. Cada morte. É o que se diz e o que tem sido dito e o que será dito de novo. Tudo está aqui.

O gongo ressoa no peito dos Jogadores outra vez, e a luz da pirâmide desaparece.

— Vocês são os doze. Todos destinados a morrer.. menos um. O que vencerá.

kepler 22b desvia os olhos do holograma e observa os Jogadores com cuidado.

— Assim como em qualquer jogo, a primeira jogada é essencial.

kepler 22b volta a olhar para o holograma.

— Para vencer, é necessário conseguir três chaves, e as chaves devem ser encontradas em ordem. Chave da Terra. Chave do Céu. Chave do Sol. Todas as chaves estão escondidas aqui na Terra.

kepler 22b agarra o disco holográfico em pleno ar e o lança como um *frisbee*. O disco para de repente no centro do círculo e começa a crescer. Padrões se espalham pela superfície. Doze finos fios de luz são disparados e cada um atinge um Jogador no meio da testa. Todos os Jogadores enxergam a mesma coisa com os olhos da mente: A Terra, vista do espaço.

— Esta é a Terra.

A imagem muda. O azul dos oceanos se torna cinza. Faixas negras atravessam continentes. Cicatrizes vermelhas vicejam. Os polos ficam mais brancos. A extensão azul, as faixas verdes e as manchas marrons somem. As cores vibrantes de uma Terra viva aparecem apenas em pontos minúsculos agrupados.

— Esta será a Terra depois do Evento. O Evento está chegando e faz parte do Endgame. O Evento destruirá tudo. O vencedor do Endgame conquistará a sobrevivência. A própria sobrevivência e a de cada membro de sua linhagem.

kepler 22b faz uma pausa.

A imagem da Terra devastada desaparece.

— Endgame é o enigma da vida, a razão para a morte. Abrange a origem de todas as coisas e a solução para o fim de todas as coisas. Encontre as chaves na ordem prescrita. Traga-as para mim, e você vencerá. Quando eu partir, cada um de vocês receberá uma pista. E o Endgame começará. As regras são simples. Encontre as chaves em ordem e as traga até mim. No mais, não há regras.

Bem-vindos.^{xlix}

TODOS OS JOGADORES

Em Algum Lugar das Montanhas Qin Lin, China



kepler 22b desaparece. Os guardas parados em frente à pirâmide desaparecem. A pirâmide fica ali, com um brilho fraco, imponente, sobrenatural. A passagem ressurgiu, mas ninguém sabe onde vai dar. Os braços e as pernas dos Jogadores recuperam a sensibilidade aos poucos. Sentem alfinetes e agulhas nos dedos das mãos e dos pés, e também na mente. kepler 22b fez alguma coisa com eles, forçou algum tipo de informação em seu cérebro, e agora a cabeça deles dói. Todos estão com a visão turva. Todos sabem que precisam se recuperar depressa. Um atraso nesse momento pode significar o fim.

Não há regras.

Jago olha ao redor. Estão em uma pequena clareira. A floresta fica mais densa a algumas jardas de onde se sentaram, e a pirâmide aguarda na direção oposta. A floresta poderia oferecer uma boa cobertura. A pirâmide — bem, Jago não quer adivinhar o que pode haver ali ou aonde a passagem leva.

Sarah está ao lado dele, piscando, voltando à consciência. Sua presença é estranhamente reconfortante — algo familiar em um opressor mar de perguntas. Ele nota algo no chão a alguns passos da mochila dela. O disco de pedra cinza que estava no pescoço de kepler 22b. *Cada um de vocês receberá uma pista.*

Jago se joga para pegá-lo.

Chiyoko nota Jago tentando pegar o disco. Ele é o primeiro a agir.

“Impressionante.” Os músculos de Chiyoko estão rígidos, lentos.

Ela tenta combater a exaustão; também quer o disco, mas Jago é mais rápido. As pontas dos dedos de Chiyoko chegam a tocar a superfície fria da pedra no momento em que o outro Jogador a agarra.

Jago se levanta em um pulo. Sarah põe a mochila nas costas e fica de pé ao lado dele. Chiyoko enfia a mão na bolsa e pega um rolo de corda. Não pode revelar aos outros que Jago tem um disco de Baian-Kara-Ula, ou nunca conseguirá roubá-lo. Devagar, bem devagar, ela começa a recuar e a deixar a clareira.

Jago para de olhar para Chiyoko. A garota muda o viu pegar o disco, mas resolveu deixá-lo em paz. Uma jogada esperta. Melhor evitar um conflito declarado a essa altura. Jago terá que ficar de olho nela. Ele enfia o disco depressa em uma pequena mochila que comprou em Xi'an e puxa Sarah pelo braço. Os músculos dela estão rígidos, tensos.

— Largue — sussurra ela.

Jago se aproxima do ouvido de Sarah.

— Estou com o disco de Kepler. Vamos sair daqui.

Encontrar o disco é uma sorte, mesmo que nenhum dos dois saiba ao certo o que isso significa. Eles são aliados e agora têm uma vantagem.

“Melhor não deixar os outros descobrirem”, pensa ela. “Isso poderia fazer de nós um alvo.” Preferia que Jago não tivesse puxado seu braço.

Desvencilha-se dele e dá um passo para o lado, na esperança de não terem deixado transparecer nada.

Kala, porém, viu a interação entre eles.

— O que você acabou de dizer a ela? — Kala segura uma pequena lança dourada, e a abaixa, pronta para atacar.

Jago a olha nos olhos, sem piscar, e sorri mostrando os dentes com diamantes, as bochechas esburacadas formando covinhas.

— Você quer morrer tão cedo assim, garotinha?

Jago e Kala estão de frente um para o outro, à vontade, confiantes, irredutíveis. É o primeiro de muitos confrontos que decidirão o desfecho do Endgame.

Uma por uma ao longo do círculo, as armas são empunhadas. Era exatamente isso que Chiyoko temia, daí ter recuado. A paranoia no ar é palpável. Ela dá outro passo para trás, buscando abrigo na mata.

An começa a tremer. Enfia uma das mãos no colete — uma jaqueta de pescador cheia de pequenos bolsos e zíperes. Marcus percebe, de adaga em punho e coçando para derramar um pouco de sangue. Mas, se o esquisitinho com cacoete tiver uma pistola ou alguma arma de longo alcance, Marcus terá que agir depressa.

— O que está fazendo? — Marcus interpela An, jogando a faca de uma mão para a outra.

An faz uma pausa.

— Re-re-re-re-médios. Tenho que tomar meus re-re-re-re-remédios. Chiyoko recua para as sombras em silêncio. Ninguém percebe seu desaparecimento.

Sarah consulta o relógio. São 3:13:46 a.m.

“Se Jago está com o disco, então vou com ele”, decide. “Além da vantagem estratégica, não sei se estou preparada. Talvez ele me ajude a continuar viva.”

Hilal se aproxima de onde era o centro do círculo. Estende as duas mãos, vazias. É um dos poucos que não recorreu a alguma arma.

— Irmãs e irmãos do Endgame, vamos conversar — diz, com uma voz suave. — Temos muito a discutir. Esta noite não tem que terminar em

matança.

Baitsakhan dá uma risadinha, divertindo-se com o covarde. Todos os outros ignoram Hilal. Kala não tira os olhos de Jago e não abaixa a lança. Notando a ausência de Chiyoko, Shari esbraveja com seu sotaque indiano: — Cadê a muda?

Alice examina o perímetro.

— Escapou. Espertinha.

Hilal parece triste, decepcionado. Sabia que seria difícil estabelecer a paz, mas esperava que ao menos o ouvissem.

— Irmãs e irmãos, não devíamos estar lutando. Ainda não. Vocês ouviram o ser. Não existem regras. Podemos trabalhar juntos, pelo bem das pessoas e das criaturas da Terra. Podemos trabalhar juntos, pelo menos até sermos obrigados a trabalhar um contra o ou...

Ele é interrompido por um barulho. Uma corda com um objeto de metal pesado na ponta voa pelas sombras. Enrosca-se na garganta de Hilal e aperta com força. Ele leva as mãos ao pescoço. A corda é puxada, Hilal gira sem sair do lugar e cai engasgando no chão.

— Caramba, o que foi isso? — pergunta Maccabee, virando-se.

Baitsakhan não espera para descobrir. Também corre para a floresta.

Outra corda ataca da escuridão, dessa vez de um lugar diferente, como se lançada por uma pessoa diferente. O alvo é Jago, mas ele pula para trás, e a corda cai frouxa no chão, antes de ser puxada depressa para a mata.

Um galho se quebra. Eles avistam a pele clara e o cabelo negro de Chiyoko saindo em disparada em meio à vegetação rasteira.

— É aquela maldita muda! — grita Alice.

Ao se virarem para Alice, uma flecha sibila vindo da floresta escura e atinge a coxa direita de Maccabee. Ele cambaleia e olha para baixo. Um lança comprida perfurou e atravessou sua perna. O sangue brota e começa

a escorrer. Foi o garotinho mestiço, Baitzakhan, atirando escondido na mata. Sem pensar, Maccabee quebra a lança e puxa a flecha. É excruciante, mas ele não chora. Está furioso. O merdinha estragou um terno perfeito.

— Que se dane, vou dar o fora daqui — diz Kala, deixando Jago para lá. Ela acelera na direção da pirâmide.

— Parem com essa loucura! — Hilal se libertou da corda e recuperou o fôlego. — Não precisa ser assim!

Como resposta, uma flecha bate na terra entre suas pernas. Hilal foge depressa, também para a floresta.

— Talvez seja melhor deixar o sermão para outra hora, pregador — diz Aisling, antes de segui-lo mata adentro.

Outro sibilo corta o vazio. Sarah reage por instinto. Estende o braço até a cabeça de Jago e, com uma das mãos, agarra a flecha no ar antes que encontre seu alvo no crânio dele.

Jago olha para ela. *Ele* nunca tinha visto alguém fazer *isso* antes. Está de olhos arregalados, agradecido.

— Como foi que você...

— Temos que sair daqui — diz Sarah.

Ela também não consegue acreditar no que fez. Treinara incessantemente, cortara a mão várias vezes tentando agarrar as flechas, mas nunca havia conseguido. Não até agora.

Sarah joga a flecha no chão e agarra a mão de Jago.

— Vamos.

Os dois se viram para a floresta e começam a correr.

An Liu não está mais revirando o colete em busca do frasco de remédios. Está de pé, os ombros largos e fortes, encarando o que sobrou do grupo. Tem um sorriso sinistro.

Uma terceira flecha voa da mata e o atinge bem no peito. Ele olha para baixo, satisfeito, e dá um peteleco na lança para tirá-la do colete à prova de balas que passou despercebido sob bolsos da jaqueta de pescador. Sem alarde, atira uma esfera escura e pequena, do tamanho de uma noz, nos Jogadores restantes. Marcus, que está mais perto, é pego de surpresa. Instintivamente ele estende o braço para agarrar o que An lançou. Mas, logo antes de chegar à mão de Marcus, a esfera explode.

A explosão é muito maior do que o tamanho da bomba sugeriria. Corpos voam. Sarah perde a audição, e, por alguns instantes, tudo vira um caos. Ela ergue a cabeça para ver Marcus semelhante a um zumbi. Ele perdeu os dois braços até os ombros, e a mandíbula pende do crânio, deslocada. O rosto e o tronco estão cobertos de sangue. A pele do lado esquerdo da cabeça parece queijo ralado; e a orelha está pendurada perto do pescoço. Algo despenca do céu, girando, e cai aos pés de Sarah. Um dedo.

Apontando para 167°49'25”.

Sarah fica com o estômago embrulhado ao se lembrar da queda do meteoro, de sua formatura e de ter deixado Christopher.

Lembra-se da melhor amiga, Reena.

E do irmão, Tate.

Faz apenas uma semana.

Uma semana.

Ela deveria estar de luto, com a família, sentada na sala, todos comendo e se abraçando e de mãos dadas.

Em vez disso, está ali.

Sozinha.

Jogando.

Ela olha para Jago.

Talvez não esteja sozinha.

Marcus cai de joelhos, de cara no chão. Para Marcus Loxias Megalos, o Jogador minoico da 5ª linhagem, o Endgame acabou.

An dá um giro, fogo se acende atrás dele, e ele desaparece floresta adentro. Explode outro dispositivo incendiário. A mata começa a queimar. Muito embora as chamas estejam a 59 pés de distância, o calor faz o rosto de Sarah arder.

— Venha! — diz Jago.

Ele a põe de pé, e os dois saem, tropeçando. Precisam chegar à pirâmide, à porta que reapareceu, apesar de não saberem aonde vai levá-los. Não podem se arriscar na floresta, não com o incêndio, não com An, Chiyoko, Baitsakhan e sabe-se lá mais quem à espreita. Alcançam a pirâmide e param junto à porta.

A superfície incandescente reflete a claridade do fogo, a escuridão da mata. Sarah estende os braços. Uma série de imagens douradas paira na entrada. Algumas são reconhecíveis: as pirâmides de Gizé; Carahunge; a mistura de pedras geométricas em Pumapunku; Tchogha Zanbil.

Outras são de megálitos e placas, ídolos e estátuas, números e formas que Sarah não reconhece.

Mais uma explosão faz o ar tremer atrás deles.

— Acho que está perguntando para onde queremos ir — comenta Sarah.

Jago olha para trás, por cima do ombro.

— Qualquer lugar que não seja aqui — diz ele.

Jago aperta a mão de Sarah, e juntos eles dão um passo à frente, atravessando o estranho portal. Não percebem que logo atrás está Maccabee Adlai, sangrando, irado e com sede de morte.

BLIXIS FERRI NOVOR OBVII

EXIGITUR
RIVUS VITII

FIXUS SPEXISTI

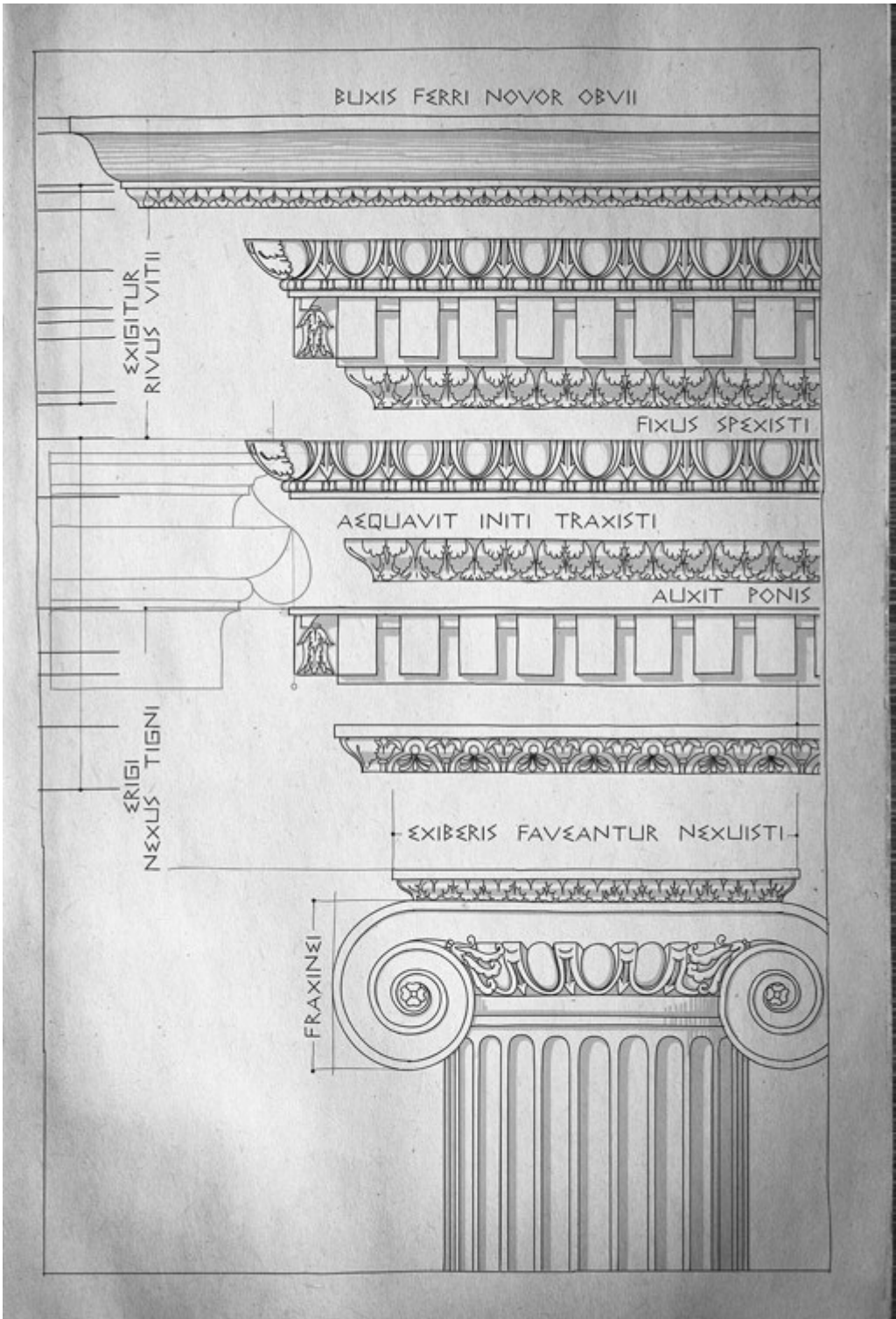
AËQUAVIT INITI TRAXISTI

AUXIT PONIS

ERIGI
NEXUS TIGNI

EXIBERIS FAVEANTUR NEXUISTI

FRAXINEI



CHRISTOPHER VANDERKAMP

Xi'an Garden Hotel, Distrito de Dayan, Xi'an, China

Christopher acorda sobressaltado. Não consegue acreditar que pegou no sono. Consulta o relógio:

3:13 a.m.

Talvez tudo já esteja acabado. Sarah e os outros podem ter terminado o que quer que estivessem fazendo no pagode e seguido em frente.

Ele pega a mochila com o passaporte, dinheiro, cartões de crédito, o telefone, um pouco de comida e uma faca dobrável que comprou na loja de souvenirs do Pagode do Grande Ganso Selvagem. Uma lanterna de cabeça, algumas cuecas e um livro de frases em chinês. Pega um binóculo, joga-o na mochila e sai do quarto. E não se importa em deixar o equipamento de \$5.000 comprado no dia anterior. Sabe que nunca mais voltará.

Entrará no pagode. Descobrirá se Sarah ainda está lá ou se já foi. Desce cinco lances de escada correndo, noite adentro, os postes de luz emitindo um brilho alaranjado sobre a cidade. Há poucos carros na rua, ninguém.

Ele consulta o relógio.

3:18

Corre o mais rápido que pode, o que é bem rápido. A mochila quica nas costas. Holofotes no chão iluminam o pagode. Christopher torce para não haver um guarda, mas, se houver, está preparado para fazer o que for preciso, sabendo, em seu coração, que o fará por amor. Ele tem que entrar. Encontrar Sarah. Ajudá-la a vencer.

Chega, procura um guarda, não vê nenhum. O lugar está estranhamente vazio. O que quer que estivesse acontecendo ali, era para ser secreto. Ele para antes de seguir em direção à porta, olhando para cima e ao redor.

E congela. Algo lhe saltou aos olhos. Ele está de queixo caído.

Uma jovem pula de uma janela do topo do pagode, a 200 pés de altura.

Começa a cair, suas echarpes coloridas batendo e tremulando a seu redor.

Ao se aproximar do chão, afasta os braços e as pernas, as echarpes se abrindo na corrente de ar. Mesmo caindo depressa, ela parece desacelerar.

Christopher balança a cabeça, não consegue acreditar no que está vendo.

Ela definitivamente não está caindo, não mais.

Está voando.

KALA MOZAMI

Pagode do Grande Ganso Selvagem, 6º andar, Xi'an, China



Kala se materializa no sótão do Pagode do Grande Ganso Selvagem, rolando no chão de madeira áspero. Ela mergulhou no vazio da porta da pirâmide e foi cuspidada ali. Está sem fôlego, mas aliviada por ter se afastado dos outros Jogadores.

Por enquanto, quer continuar assim.

Por enquanto, quer recuar e respirar e decodificar a série aleatória de algarismos arábicos e letras sumérias que Kepler 22b tatuou em seu consciente, uma loucura repentina, poderosa.

Ela se pergunta se os códigos têm tanta intensidade também para os outros. Espera que sim. Porque é estranho e perturbador. Isso a desarma e a confunde.

Kala não quer ser a única a se sentir desse jeito, com uma mensagem indecifrável gravada em primeiro plano em sua mente. Estaria em grande desvantagem. Ela não gosta de nenhum tipo de desvantagem. Fará o que puder para remediar isso. O mais rápido possível. Agora.

O cômodo está como ela lembra: escuro, pequeno e velho. Mas não há Jogadores empilhados como lenha no canto nem a voz fantasmagórica de Kepler 22b. “Graças a Annunaki”, pensa. Kala não quer estar ali quando algum outro Jogador chegar e não sabe ao certo quando isso poderá acontecer; então, ela se recompõe e desce a escada pequena e escondida,

correndo para o cômodo principal do penúltimo andar do pagode, o cômodo com as janelas que dão para a China, para o resto do mundo. O mundo que acabará.

Cheio de gente que vai morrer.

Kala faz uma pausa, enrola os punhos cerrados nas echarpes e dá uma pequena pirueta olhando para a janela aberta. Precisa escapar. Sacode o corpo com força, e duas placas de tela descem de seu macacão, uma embaixo dos braços e outra entre as pernas. Ela encara a noite lá fora. Respira fundo e corre para a janela.

Pula de cabeça. Já fez os cálculos, sabe de quanta distância precisa. Sabe que tem apenas 200 pés até que o chão se apresse para encontrá-la. É a conta certa. As echarpes tremulam, batem, as abas encontram o vento que sobe, e então acontece. Ela não está caindo, e sim pairando, voando. Por um momento, um momento breve demais, se sente livre.

“Graças.”

O código gravado em seu cérebro se foi. Os outros se foram. A pressão se foi. Assim, de repente.

Ela está voando.

Mas não por muito tempo.

Pois aí vem o chão.

Ela força a cabeça e os ombros para trás e projeta a pelve para a frente. O traje é especial. Elaborado não só para voar, como para pousar. Uma série de paraquedas em miniatura se abre ao longo das abas que a desaceleram. Kala aperta um botão em um tecido enrolado no dedo médio, e a frente inteira do traje infla com um sibilar alto. Dói quando ela atinge o chão, mas está bem. As almofadas desinflam na mesma rapidez em que inflaram, e exatamente como nas 238 vezes que treinou isso. Ela está de pé

e já correndo. Correndo de tudo aquilo e também correndo para tudo aquilo.

“Tudo está aqui.” Kala se lembra das palavras de Kepler 22b. O que isso significa? O jeito como a criatura falou a fez se sentir pequena e insignificante. Ela não gostou. Mas não pode pensar nisso por muito tempo. Pois, enquanto seus pés se movem pelo chão, o código volta para o primeiro plano de sua mente como uma supernova.

Kala está tão distraída que nem percebe que é seguida por um jovem.

Falso¹

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Pagode do Grande Ganso Selvagem, Têrreo, Xi'an, China

Christopher ficou de pé observando a roupa da garota inflar como um balão e ela, sem perder o ritmo, chegar ao chão e começar a correr. Ele interpreta como um bom presságio o fato de aquela ser a mesma garota que conseguiu identificar do quarto. A de pele escura, bronzeadada, com as echarpes coloridas e os olhos verdes.

Também interpreta como um bom presságio ela não ter notado sua presença.

“Essa garota está tentando compensar seu atraso”, diz ele a si mesmo enquanto tenta correr em silêncio atrás dela. “Dá para presumir que foi a última a sair, que os outros já seguiram em frente depois do Chamado. Preciso segui-la. E a melhor e única ligação que tenho com a garota que amo.”

E ele a segue. Nem imagina que Kala, na verdade, é a primeira Jogadora a deixar o Chamado, usando como passagem o Pagode do Grande Ganso Selvagem. Nem que, se tivesse esperado mais alguns minutos, talvez visse Sarah Alopay, a Jogadora cahokiana da 233^a.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Pagode do Grande Ganso Selvagem, 6º andar, Xi'an, China



Sarah e Jago chegam ao mesmo cômodo que Kala. São 3:29:54 a.m. Kala saltou há exatos 10 minutos e 14 segundos. Os dois nem imaginam isso. Sarah nem imagina que Christopher está tão perto. Se fosse pensar em Christopher, seria na relativa segurança de Omaha, nele ajudando, aplicado, nos mutirões de limpeza. Mas ela não pensa em Christopher, expulsou-o da mente.

É uma parte de sua vida que acabou.

Atravessar uma porta alienígena às cegas foi uma experiência estranha. Sarah teve a sensação de ter sido algo mágico, mas sabe que não é o caso. Os primeiros homens também devem ter pensado isso do fogo. A porta não era mágica, era ciência. Só tecnologia, uma tecnologia distante e avançada, algo que os humanos ainda não aprenderam ou talvez nunca tenham tido permissão de aprender.

Durante séculos, esse tem sido o poder e o encanto do Povo do Céu. Suas máquinas, tecnologia e habilidades são o que os transformaram em deuses aos olhos de inúmeros povos ancestrais no mundo inteiro. Sarah sabe que, se desejasse, o Povo do Céu poderia fazer o mesmo com humanos modernos. Poderia deixá-los admirados, intimidados, escravizados. Todos os Jogadores sabem que a humanidade não passa de uma distração para o Povo do Céu. Mesmo considerando o

sequenciamento do DNA, os reatores nucleares, a engenharia geotécnica e as estações espaciais, os humanos são apenas uma diversão tosca, como formigas que fazem fogo do nada, matam uns aos outros sem motivo e passam tempo demais se olhando no espelho.

Mas formigas pelas quais, por qualquer que seja a razão, os deuses se interessam.

— Ainda está com aquilo? — pergunta Sarah, com a cabeça girando.

— Estou — responde Jago, apontando para a mochila.

A cabeça lateja. Ele está ofegante, tonto. A onda de choque da bomba o afetou.

— Você está bem? — pergunta Sarah, estendendo a mão.

— Estou — grunhe ele, endireitando-se.

— É melhor irmos embora. Não estamos seguros aqui.

— Não brinca!

Enquanto Jago se vira para a porta que dá para as escadas, Maccabee aparece atrás dele. Sarah assiste à cena. É como se Maccabee estivesse surgindo de uma cortina de tinta preta suspensa no ar.

Maccabee parece não ter sofrido nenhum efeito da bomba nem do teletransporte. Parte para cima de Jago, as mãos ao redor do pescoço dele. A primeira coisa em que Sarah pensa é no disco. Apesar de não saber como nem por quê, tem certeza de que aquilo vai ajudá-la — *ajudá-los* — a obter alguma grande vantagem no Endgame.

Ela ergue o punho para atingir Maccabee na nuca, e Jago crava o calcanhar na canela dele. Maccabee berra e se curva, empurrando Jago no chão.

Sarah erra o crânio por pouco, o que teria sido um golpe esmagador.

Jago não consegue se libertar das mãos do nabateu. Às cegas, dá golpes com o polegar para trás, na esperança de atingir a orelha de Maccabee.

Acerta em cheio, e ouve-se um *pop* enquanto ele puxa o dedo de volta, como uma rolha que sai de uma garrafa velha.

Maccabee o larga e geme. Agarra um lado da cabeça com uma das mãos e soca descontroladamente o ar com a outra. Primeiro uma flechada na coxa, e agora um golpe baixo daquele olmeça horrível. Maccabee não está acostumado a tanta dor, a tanta humilhação. Isso o deixa furioso.

Antes que ele possa se recuperar, Sarah se aproxima e lhe dá um chute na coxa, bem perto do ferimento. Ele cai no chão.

Sarah e Jago têm o caminho livre para a escada que leva até lá embaixo, para fora daquele funil de Jogadores, daquele gargalo de assassinos. Ela se pergunta se terão tempo de acabar com Maccabee, ou mesmo se vale a pena fazerem isso.

Jago não tem a mesma preocupação. A faca surge na mão dele, pronta para encontrar a garganta de Maccabee.

— Cuidado! — grita Sarah quando Aisling Kopp aparece no cômodo.

O cabelo curto e ruivo de Aisling está despenteado, o rosto, coberto de fuligem do incêndio na floresta. Ela foi forçada a voltar para a pirâmide depois que An pôs fogo nas árvores. Está em pânico e encurralada, e é por isso que não faz perguntas. Aisling ergue sua pequena besta e dispara.

O alerta de Sarah chega no instante exato, e Jago mergulha para fora do caminho. O dardo passa por cima de sua cabeça.

Antes de cair, Jago gira a faca no ar e a segura pela lâmina anodizada, arremessando-a em Aisling. A garota celta larga a besta de disparo único e, em uma batida de palmas, pega a faca no ar. Sorri. Está orgulhosa por ter funcionado; o avô lhe ensinou bem.

Enquanto Jago e Sarah se viram e correm escada abaixo, a faca dele voa sobre a cabeça deles e se crava na parede mais distante.

Em segundos, os dois chegam ao cômodo enorme ainda perto do topo do pagode. Jago quer continuar correndo, mas Sarah entra pela porta e o puxa pelo braço. Aponta para cima. Vigas. Entre as vigas e a parte de baixo do telhado, há o espaço de um pé.

Ele assente com a cabeça. Entende. Lado a lado, Jago e Sarah pulam, agarram em silêncio a madeira áspera e jogam o corpo para cima das vigas. Olham atentamente um para o outro e prendem a respiração, os batimentos cardíacos cada vez mais controlados, controlados, controlados.

Aisling invade o cômodo e corre para as escadas que levam mais abaixo. Mas, logo antes de sair, ela para. Fareja algo no ar, vira uma orelha para o espaço vazio. Dá meia-volta em direção aos dois e, por um segundo, Sarah se pergunta por que estão se dando o trabalho de se esconder. A celta é apenas uma, e eles são dois. Poderiam eliminá-la rapidamente. Quando olha para Jago, os três ouvem Maccabee gritando da escada:

— Vou matar todos vocês, seus desgraçados!

Sem parar, Aisling dá meia-volta e se vai. Maccabee desce as escadas aos tropeços, fazendo barulho. Ele grunhe e geme, arrastando-se até o cômodo. Está mal: tirando Marcus, morto e despedaçado, foi Maccabee quem suportou mais violência no Chamado.

Ele chega ao centro do cômodo e observa ao redor, sem se dar o trabalho de olhar para cima. Sua mente está anuviada por causa dos ferimentos, da rapidez do Endgame e da pista implantada nela. Ele se arrasta pelo cômodo por 22 segundos — apenas 12 batimentos no peito de Sarah —, até que os três ouvem outro Jogador chegar ao cômodo de cima. Maccabee cospe no chão e parte, descendo.

Eles esperam por mais três minutos. Quem quer que tenha surgido no cômodo superior ainda deve estar lá, aguardando. Sem falar e sem fazer

barulho, o olmeca e a cahokiana se jogam no chão, caminham até as escadas e saem.

— Que pena que não conseguimos eliminar pelo menos um — lamenta Jago enquanto descem às escondidas.

Ele esfrega o pescoço no ponto em que os dedos de Maccabee deixaram um anel de hematomas.

— Vamos ter nossa chance — diz Sarah.

Ela percebe que os dois formam uma boa dupla, mas não sabe ao certo se o Endgame é um lugar de duplas. Ainda assim, gosta cada vez mais de Jago. Ele tem sido útil e, o mais importante, leal. Dá para notar que ele gosta dela. E ela se pergunta se pode tirar proveito disso. Se *quer* tirar proveito disso.

— Na próxima vez que eu vir o nabateu... — Jago cospe, calando-se aos poucos.

Eles descem, descem, descem.

Quando chegam lá embaixo, certificam-se de que o caminho está limpo, saem do Pagode do Grande Ganso Selvagem e seguem para a rua, deslocando-se nas sombras. Sarah nem imagina que, não mais de 30 minutos antes, o garoto de Omaha que ela ainda ama estava bem ali. E nem Sarah nem Jago sabe que An Liu, o astuto montador de bombas, o último a emergir do portal, os observa da janela, do topo das escadas do Pagode do Grande Ganso Selvagem.

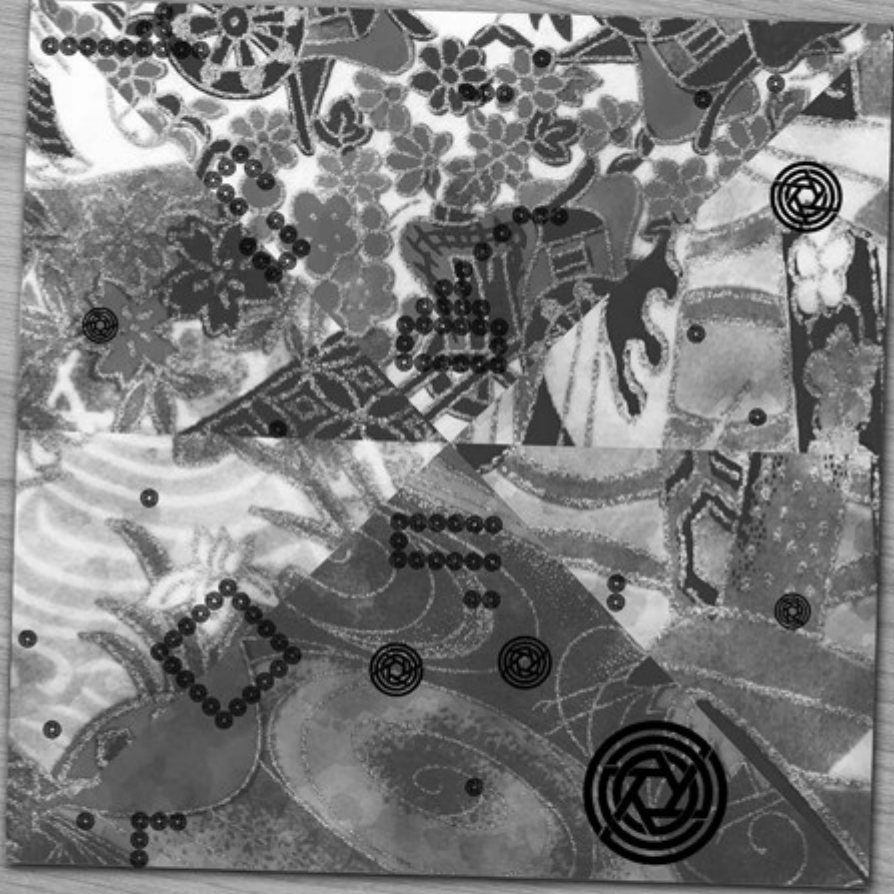
An os observa e aponta um objeto comprido de metal na direção deles.

Uma vara.

Uma antena.

Um microfone.

Um *pisca* artifício *pisca* um tanto *piscando* sorrateiro.



CHIYOKO TAKEDA

Grande Pirâmide Branca, Montanhas Qin Lin, China



Chiyoko Takeda se esgueira para a floresta. Ela observou An Liu explodindo o Chamado — e sorriu. Considerou aquilo uma grande jogada. Uma grande, grande jogada.

Nada como morte e caos para anuviar as mentes e mascarar intenções. Chiyoko está no encalço do olmeca e da cahokiana, que seguem para a pirâmide. Está à direita dos dois, a leste, movendo-se em silêncio. O nabateu também segue para a pirâmide, mas o olmeca e a cahokiana não notaram a presença dele.

Chiyoko notou. Viu quando a suméria partiu atravessando a pirâmide mística. Viu quando ela desapareceu naquela parede mercurial.

A Grande Pirâmide Branca é um monumento que diz muito a Chiyoko Takeda, a muda, a ancestral mu, a Jogadora da 2ª linhagem.

Olhar aquela construção já é uma honra. Trata-se de um marco no espaço, na história e na vida comum. Chiyoko sabe que as pirâmides eram as travas dos Guardiães do Jogo no passado distante — travas para seus navios, seus portais, suas fontes de energia —, e um dia poderão ser de novo, depois que tudo vier e for e vier outra vez. As construções, ou o que resta delas, ficam na China, no Egito, na Suméria, na Europa, na Índia e em duas das Américas. Grande parte desmoronou ou desapareceu sob montes de terra e vegetação. Ou foi profanada pelas pessoas, humanos

ignorantes que não merecem sobreviver ao que virá em seguida. Algumas, como o exemplo prístino que tem a sua frente, são até desconhecidas. Mas nenhuma é como aquela.

A Grande Pirâmide não foi contaminada por mãos e mentes humanas. Não foi erodida pelo vento ou pela chuva. Devorada pelo solo ou por raízes. Despedaçada por um terremoto ou um vulcão em erupção. Aquela é especial.

Se Chiyoko pudesse, passaria uma semana, duas, três olhando para a pirâmide. Admirada diante de suas dimensões. Medindo a área.

Memorizando os marcos. Tentando decifrá-los. Mas não pode fazer nada disso.

O jogo está acontecendo.

E ela está seguindo rastros.

Suas cordas — *hojo* — estão penduradas no ombro. Usá-las foi uma tática para distrair os outros Jogadores, como os explosivos de An. Não tão eficaz, é claro, mas serviu. As cordas lhe deram cobertura para escapar do dardo rastreador que atingiu e feriu o pescoço de Jago Tlaloc. O dardo que zuniu como um mosquito perto do ouvido dele.

Jago Tlaloc, o olmeca. Claramente aliado de Sarah Alopay, a cahokiana. Os Jogadores das antigas tribos das Américas. Chiyoko observa os dois caminharem em direção à pirâmide. Está perto o bastante para ouvir a voz deles, mas não as palavras. Maccabee vai mancando logo atrás. Jago e Sarah ainda não notaram a presença dele. Logo depois do nabateu, está Aisling Kopp. Quem pegará quem, quem lutará contra quem, quem morrerá?

O olmeca conduz a cahokiana porta adentro. Os dois desaparecem como em um passe de mágica. Chiyoko começa a seguir em frente, na esperança de entrar antes de Maccabee, mas ele está perto demais. Ela sabe o que os

outros não sabem — que o olmeça está com o disco. Entre os mu, os discos são venerados como objetos sagrados, símbolos misteriosos. Chiyoko o reconheceu na hora: um disco de Baian-Kara-Ula. Discos que caíram do céu muitas eras atrás. Discos com informação e conhecimento, pistas e orientações.

Chiyoko precisa segui-lo. Se outro Jogador conseguir o disco, ela o seguirá também. Continuará seguindo o disco até ter uma oportunidade. E, então, vai roubá-lo. Ela sabe que o artefato leva à Chave da Terra.

E sabe que é a única a saber disso.

Pois essa é a pista que Kepler 22b deixou em sua mente. Em uma linguagem muito simples, disse-lhe: “Como Jogadora mu, só você entende aonde o disco vai levar.”

Chiyoko observa Maccabee chegar à entrada, atravessá-la aos tropeços, desaparecer. Aisling está menos de um minuto atrás. Nenhum deles notou a presença de Chiyoko. Ela entrará depois da celta. Chiyoko espera. Deduz que tem apenas mais um minuto no Chamado. Apenas mais um minuto na presença da magnífica pirâmide reluzente. Faz uma reverência diante do monumento, demonstra respeito e admiração, compartilha com ele um momento de tranquilidade, grata pela existência.

Um zunido baixo e metálico chega a seu tímpano, interrompendo seu devaneio. Ela se joga no chão, por instinto, enquanto uma flecha corta o ar exatamente onde seu coração estava.

Um deles notou sua presença, *sim*.

O garoto.

Baitsakhan.

Chiyoko calcula que sete passadas largas no descampado separam a beira da floresta e o portal. Ela não correrá o risco de ser atingida para chegar lá. Sabe que precisa agir, ou o garoto irá matá-la. Enquanto rasteja para a

frente, outra flecha perfura o chão ali perto, mas é uma tentativa desesperada. Ela tem certeza de que o garoto não consegue mais vê-la. Chiyoko chega a uma árvore grossa e fica de pé atrás dela, traçando o arco invisível das flechas que foram lançadas. Descobre o ponto de onde partiram e vê o garoto agachado em meio ao verde.

Ele está a 90 pés dali.

A uma distância em que pode facilmente ser atingido.

Chiyoko enfia a mão no casaco e pega cinco *shuriken* de titânio afiadas como navalhas. Seus dedos dançam pelas estrelas, espalhando-as como cartas. Joga uma delas no ar com uma das mãos e pega com a outra.

Não é impetuosa. Para ela, matar sempre foi fruto da oportunidade e da necessidade, e não algo prosaico. Somos humanos. Temos uma vida, que deve ser honrada. Tirar uma vida deve ser sempre uma decisão ponderada.

Ela segue, quieta, morro abaixo, de costas para a pirâmide. Força seus olhos a se dilatarem diante do brilho das chamas que ainda restam da explosão. Para perto de uma árvore caída, fixa o pé esquerdo, lança.

Baitsakhan quase é pego de surpresa.

Quase.

No último instante ele se joga no chão, e a estrela arremessada erra o alvo, cravando-se em um tronco de árvore.

Chiyoko respira fundo.

Fica imóvel.

Espera.

Avista Aisling Kopp atravessando o portal.

Observa Baitsakhan ficar de pé e se expor, pondo a flecha no arco e procurando por ela, frenético.

“Idiota.”

Chiyoko lança uma estrela, que atinge o garoto na lateral do ombro e desaparece na carne.

Ele dá um grito.

Ela muda de lugar outra vez, tomando um caminho que leva diretamente à porta. Lança outra estrela, as seis pontas redemoinhando no ar como uma serra circular silenciosa, mirando o meio da testa do garoto. Mas, logo antes de atingi-lo, uma rajada de vento muda a trajetória da estrela, que pega de raspão no couro cabeludo e arranca um pedaço de carne e cabelo. Ele dá mais um grito de desafio e, desesperado, dispara uma flecha na escuridão da noite.

Chiyoko respira fundo. A rajada de vento passa. Ela se vira para a pirâmide, salta uma pedra enorme com um mortal para a frente e, de cabeça para baixo, lança a última *shuriken* no garoto irritante de um nome só, Baitsakhan, o donghu da 13ª linhagem. Cai de pé com firmeza e, em silêncio, atravessa correndo a porta mística, sem saber se atingiu o alvo. Não liga. O garoto é precipitado demais para durar muito tempo. Se ela não o matou, outro matará.

Chiyoko aparece no cômodo secreto onde os Jogadores se reuniram pela primeira vez. Não fica nem um pouco desorientada, como os outros ficaram. Sorrateiramente, vai até a porta, desce as escadas velhas e vê Aisling deixar a câmara principal no alto da construção. Chiyoko espera, encosta-se de frente para a parede e segue pelos cantos do cômodo como um fantasma. Não nota os dois escondidos nas vigas, e eles não a notam. E, assim, ela se vai.



HILAL IBN ISA AL-SALT

Vilarejo Hsu, Montanhas Qin Lin, China



Hilal ibn Isa al-Salt tem belas mãos.

Não importa quantos muros já escalou, quantas facas já atirou, quantos machetes já manejou, quantas pedras já arrastou, quantos ossos já quebrou, quantos fios já soldou, quantas páginas já virou, quantas flexões, quantas barras, quantas paradas de mãos já fez, quantos socos já deu, quantas tábuas já quebrou, quantas armas já limpou, sempre cuidou delas, de suas belas mãos.

Óleo de coco.

Tintura de alecrim.

Gordura fresca de cordeiros jovens no abate.

Uma lixa com cabo de marfim.

Suas unhas são discos perfeitos, brancos, contrastando com a pele escura.

As cutículas são uniformes. Os calos, invisíveis. A pele, como veludo.

Ele não atravessa o portal da Grande Pirâmide Branca, coberta de eras e mistérios de outro mundo, e opta pela mata. Primeiro, segue depressa para ficar à frente da fumaça e do fogo — e dos outros Jogadores. Os loucos que não quiseram ouvi-lo não lhe deram nem cinco minutos antes de começar a matança. Hilal suspira.

Ao deixar a órbita da pirâmide atemporal, a mata fica quieta e imóvel.

Torna-se familiar, como qualquer floresta seria para quem já esteve em

alguma delas. Ele não encontra nenhum dos outros que também foram para a mata e, depois de 12 horas de caminhada, chega a um pequeno posto que não está no mapa. Não é nada mais do que a interseção de duas estradas de terra, uma vaca, um bando de galinhas, uma coleção de cabanas de madeira.

Ele para no meio do cruzamento. Ninguém surge das cabanas, mas as chaminés improvisadas soltam fumaça, e ele sente o cheiro de comida sendo preparada.

Uma garotinha por fim aparece de uma das construções, e a voz abafada de seu cuidador manda que ela fique lá dentro. Ela o ignora. Está curiosa e vai até a rua. Nunca tinha visto um homem de pele negra. Os olhos azuis e brilhantes dele — uma dádiva de sua herança antiga — são ainda mais surpreendentes.

Ele pode muito bem ser um alienígena.

A garotinha — sete ou oito anos de idade — para diante de Hilal.

Um cordão vermelho no pescoço dela pesa com uma pequena cruz de prata.

Hilal estende as belas mãos, formando uma tigela. Abaixa as mãos, e a garotinha espia dentro delas. Estão vazias. Ele a observa apreciar a beleza de sua pele, mais clara nas palmas. E ela vê a pequena cicatriz na mão direita dele. Os olhos da garotinha se arregalam e ela fica na ponta dos pés. Há uma pequena cruz marcada na pele dele, que, fora isso, é perfeita.

— Venho em paz, irmã — diz ele em inglês.

Ela nunca tinha ouvido aqueles sons, mas a voz dele é tão suave que os lábios finos da menina abrem um sorriso.

Sorriso que desaparece depressa no instante em que Hilal ouve passos atrás dele.

A garotinha acena com as mãos como que para se proteger de um espírito ruim e dá uns passos para trás.

Hilal fica onde está.

Não precisa olhar para saber o que vem vindo.

Fecha os olhos. Escuta. É um homem. Descalço. Tentando — sem sucesso — correr em silêncio. Seus braços estão erguidos. Nas mãos, algo como um taco ou bastão. Sua respiração é entrecortada, nervosa, carregada.

Hilal dá um passo para a direita no último segundo, quando um machado corta o ar a milímetros de seu ombro. A lâmina afiada se enterra no chão.

Hilal estende a mão com calma, pega o polegar direito do agressor e o quebra. O machado se solta, e Hilal faz um arco com o polegar do homem. Aonde o dedo vai, o homem vai atrás. Hilal se permite fazer cara feia. O homem deveria agir melhor. Quando Hilal se ajoelha, ainda segurando o dedo, o homem dá uma cambalhota e cai com força no chão, sem ar.

O homem tenta acertá-lo com a mão esquerda, mas Hilal desvia da débil tentativa e estende a mão, mais uma vez mostrando a cruz em sua palma para aqueles cristãos proscritos.

— Venho em paz — repete ele em inglês. — Como nosso irmão, Cristo, fez um dia.

O homem para, e, com um olhar confuso, franze as sobrancelhas antes de, mais uma vez, tentar atacar. “Violência, sempre a violência como primeiro recurso.” Hilal balança a cabeça em desaprovação, e dá um murro no pescoço do homem, paralisando-o temporariamente.

Ele solta o polegar do homem, que cai no chão como uma boneca de pano. Hilal fica de pé e anuncia à cidadezinha, dessa vez em chinês:

— Sou um viajante de outro mundo, faminto. Ajudem-me, e farei o que puder para ajudá-los quando a hora chegar.

Uma porta range e se abre. Outra.

— E a hora chegará, minhas irmãs e meus irmãos cristãos. A hora chegará.

12.0316, 39.0411^{li}

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Táxi #345027, Registrado em Nome de Feng Tian, Passando pela Muralha da Antiga Cidade de Xi'an, China



São 11:16 a.m. Sarah e Jago não dormiram. Não veem outro Jogador desde que saíram do pagode. Tinham arroz, chá e laranjas para o café da manhã e comeram no caminho. Ficaram longe do pagode, da cratera do meteoro e do centro murado da cidade. Acabaram achando um táxi. Entraram no carro e disseram:

— Hotel.

O motorista está dirigindo para o sul há mais de uma hora, tentando convencê-los a descer, mas eles insistem em lhe dar dinheiro e dizer que siga em frente, que se afaste mais da cidade. Procuram um lugar pequeno, fora de mão. Ainda não encontraram. O motorista continua dirigindo. Jago enfia a mão na mochila e pega o disco pela primeira vez desde o Chamado. Ele o ergue e o gira sob a luz matinal que entra pela janela do táxi, tenta jogar cara ou coroa. Pelo retrovisor, o motorista percebe e começa a falar sobre o objeto estranho.

Os dois não fazem ideia do que ele está dizendo.

O motorista é esquisito. Sabe que não entendem uma palavra do que ele diz, mas continua falando. Larga o volante, gesticula fazendo movimentos bruscos, e o carro guina de um lado para outro. Sarah está cansada daquilo, dele, do barulho, da corrida. Ela se vira e olha pela janela,

observando enquanto a cidade dá lugar ao subúrbio e ao campo. Precisa acalmar a mente.

Tenta visualizar algo prazeroso, algum lugar longe dali. Acaba pensando em Christopher. Lembrando-se da noite antes da formatura, antes de o meteorito destruir a escola e matar seu irmão. Christopher a buscou em casa e a levou para um lugar tranquilo às margens do rio Missouri, onde tinha preparado um piquenique. E, apesar de haver comida, os dois passaram a maior parte do tempo debaixo de um cobertor, beijando-se, abraçando-se, sussurrando entre beijos, de mãos dadas, os corpos entrelaçados. Foi uma bela noite, uma das melhores de sua vida. E, embora venha dizendo a si mesma para esquecer Christopher, pelo menos até o fim do Endgame, ele é o primeiro pensamento que ela invoca quando sua mente precisa de conforto.

Apesar de ela querer manter na mente essa imagem, a pista que kepler 22b gravou em seu cérebro se impõe sobre todos os pensamentos. É uma sequência de números extensa e sem sentido. Não importa em que mais ela pense, não importa quanto ela se esforce para evitar, não importa quão feliz seja a lembrança ou quão doce seja a visão — os números estão ali.

498753987.24203433333503405748314984.574398752348720398499993
29.29292389370213754893567.2498572341234675489342267743453777
7773923046805.3652566245362209845710230467233100438.138572101
02000209357482^{lii}

Sarah decifra códigos com extrema facilidade, mas esse não faz o menor sentido para ela. Não consegue achar um padrão, não consegue achar uma pista, não consegue achar o ritmo que se esconde em todo código. Ela se

rende ao pensamento e sente uma profunda tristeza à medida que a imagem de Christopher se esvai.

— Você está bem? — pergunta Jago.

— Não sei — responde Sarah, surpresa com o quão fácil é ser sincera com ele.

— Parece triste.

— Dá para notar?

— Dá. — Jago hesita. — Quer conversar sobre isso?

Sarah sorri, um pouco confusa diante da ideia de se abrir com aquele garoto que acabou de conhecer. Um Jogador, nada menos. Alguém sobre quem ela provavelmente deveria estar pensando em como matar, e não em como confiar. Não quer lhe contar sobre Christopher, então diz apenas parte da verdade:

— Não consigo parar de pensar na minha pista. É como uma música ruim que grudou na minha cabeça.

— Ah — diz Jago, assentindo. — Eu também. Não consigo me livrar dela.

— A minha é uma sequência de números louca.

— A minha é uma imagem, algum tipo de guerreiro asiático antigo.

— Melhor do que números — diz Sarah.

Jago estala a língua nos dentes, irritado.

— Você já olhou para a mesma porcaria durante doze horas direto? É como estar em um museu e ficar preso em uma exposição chata para caramba.

Sarah se permite outro sorriso. Talvez ajudar Jago tire sua mente da própria pista.

— Talvez eu possa ajudar. Você consegue descrever a imagem?

— Parece uma fotografia, dá para ver cada detalhe. Em uma das mãos, ele tem uma lança. Na outra, está segurando... — Jago volta os olhos para os

pés, para a mochila.

— O disco?

— É.

— Será que foi por isso que você o pegou?

— Não. Achá-lo antes dos outros foi pura sorte.

— O que você acha que essa coisa é?

— Não faço ideia, mas é importante. A muda sabia. Por isso ela surtou quando o peguei.

Sarah assente com a cabeça. Vira-se para o outro lado. “Christopher tinha razão”, pensa. Em seguida, diz:

— Essa coisa toda é loucura.

Jago olha fixamente para a frente. Os únicos sons são o do carro e o da estrada. Então, pergunta:

— Você não queria o Endgame, não é?

Ela não pode lhe contar a verdade. Não pode lhe contar sobre Tate. Não pode lhe contar que vinha treinando de verdade havia menos de quatro anos. Não pode.

— Só nunca pensei que fosse realmente acontecer — diz ela.

— Para ser sincero, eu também não. — Jago toca a cicatriz que corta seu rosto. — Quase inelegível também.

— É. Mais dois anos e eu estaria fora.

— *Dios mío.*

— Milhares e milhares de anos se passaram sem o Endgame. Por que agora? Você sabe?

Jago suspira.

— Na verdade, não. Mami diz que é porque tem gente demais. Como se fôssemos um flagelo. Mas, sabe, não importa o porquê, Sarah. Você viu aquela coisa, o kepler... *el cuco*. Ele deixou bem claro que o Endgame é para

valer e que não temos muita escolha. Tudo o que importa é que agora está acontecendo. E temos que Jogar.

— Mas *por quê?* — insiste Sarah.

— Por que aquela coisa tinha sete dedos, cacete? — pergunta Jago com rispidez, menosprezando a pergunta dela. — Você treinou. Por acaso não lhe contaram sobre o Endgame, os Criadores e as linhagens, e a verdadeira história da humanidade, contaram?

— Claro que sim. Fui treinada do jeito mais duro que você possa imaginar.

— “Ainda mais duro”, pensa, “para compensar o tempo perdido. Para enfiar tudo na minha cabeça.” — Mas eu também era normal. Ver os outros pela primeira vez ontem à noite... Sei lá... Talvez eu seja a *única* normal por aqui. Você, Chiyoko, Baitsakhan e An? Vocês nasceram para essa merda. Eu... — Ela balança a cabeça e se cala aos poucos.

— Há alguns dias, você pulou de um trem em movimento. Pôs meu ombro no lugar. Salvou minha vida ontem à noite *pegando uma flecha no ar*. Não se engane. Você também nasceu para isso. — Jago dá um sorriso malicioso para ela. — E eu sou mais *normal* do que pareço. Levava turistas americanas bonitas como você até a praia, fazia tour com elas. — Jago chupa os dentes, refletindo. — Como se você fosse a única com uma vida normal. Ah, por favor.

O que ele diz é verdade, e ela sabe disso, mas ainda parece irreal. Pela primeira vez, Sarah se dá conta do grande abismo que dividiu sua vida. De um lado, Sarah Alopay, a queridinha da escola e oradora da turma. De outro, uma supergarota criada para matar, decifrar e enganar. Antes de tudo começar, ela sempre conseguiu conciliar as duas metades; o Endgame era só uma brincadeira de mau gosto que consumia seus verões e finais de semana. Mas a brincadeira acabou.

Por um instante, a imagem de Christopher — sorrindo, com a camisa de treino encharcada de suor, saindo do campo na direção dela — se infiltra em sua mente. Mas, logo que essa imagem aparece, o código a expulsa.

— Eu era feliz — diz Sarah, saudosa. — Tinha as chaves do mundo. Eu me achava normal, Feo. Normal como todos os outros, merda.

— Se quer ter alguma chance de vencer, é melhor parar de pensar desse jeito.

— Quero mais do que uma chance. Quero vencer. Não tenho escolha, *senão* vencer.

— Então, a velha Sarah Alopay morreu.

Ela faz que sim. O táxi desacelera e pega uma estrada de terra. Segue por um quarto de milha e atravessa um portão de ferro, passando por um caminho com fileiras de limoeiros florescendo. O motorista para em uma rua sem saída e aponta para uma hospedaria de dois andares, de concreto, com telhas vermelhas e canteiros de flores abarrotados. As grades das janelas são pintadas de amarelo. Um galo vigia a entrada de azulejos. Não tem outras construções por perto. Há uma série de antenas de satélite — o que significa internet — no telhado. A rua é sem saída, e atrás do prédio há um pequeno prado sem cultivo; mais atrás, erguem-se os morros.

— Perfeito — diz Jago ao motorista.

Ele lhe entrega um punhado de yuans e abre a porta. Vira-se para Sarah e pergunta:

— Está bom para você?

Ela inspeciona o lugar. Seu treinamento entra em ação e o receio fica de lado. É remoto, isolado, seguro. Bom para Jogar a próxima rodada.

— Está — responde ela.

Sarah desce do carro e respira fundo. Jago tinha razão. É hora de deixar a Sarah normal para trás. A Sarah queridinha da escola e oradora da turma. Enquanto observa Jago caminhando à frente, sabe, de uma vez por todas, que está na hora de deixar Christopher para trás também.

CHIYOKO TAKEDA

Táxi #345027,^{liii} Registrado em Nome de Feng Tian, Distrito de Chang'an, Xi'an, China



Feng Tian balança a cabeça, engata a marcha e sai. Está contente por ter se livrado dos estrangeiros estranhos e temperamentais. Não conseguia entender uma palavra do que diziam, mas não importava. Já transportou casais de estrangeiros carrancudos o bastante para reconhecer os sinais de uma discussão de namorados. Garotos bobos. Pelo menos lhe deram uma boa gorjeta.

Ele põe um CD no player, música pop em volume bem alto, e sacode pela estrada de terra acendendo um cigarro. Pega o asfalto e passa por uma motocicleta vermelha que não estava ali antes. Não dá a menor atenção a isso.

Descendo a rua mais um pouco, surpreende-se ao encontrar uma jovem japonesa de shorts jeans e maquiagem, com uma peruca azul chamativa. Está com uma bolsa enorme e estilosa pendurada no ombro. Faz sinal para ele. Faz isso do jeito japonês, os dedos apontados para o chão, o punho balançando de um lado para outro. Para ele, é um gesto que significa “vá embora”.

Feng encosta.

Não há mais ninguém por perto.

De um lado da estrada, há um campo de trigo. Do outro, um bambuzal.

De onde ela saiu?

Ela se inclina na janela e lhe entrega um cartão. Ele abaixa a música. Ela tem um sorriso adorável, lábios brilhosos, covinhas nas bochechas. No cartão, em um chinês perfeito, está escrito a mão: *Perdoe-me. Sou muda. Pode me levar de volta para Xi'an?*

Que sorte! Uma corrida de volta. Ele assente com a cabeça e aponta para o banco de trás. Ela o surpreende ao abrir a porta da frente e entrar. É como uma colegial ávida. Os pensamentos que percorrem a mente dele não são totalmente decorosos. Ela bate a porta, balança a cabeça em direção à estrada e pega o maço de cigarros dele no painel do carro.

Garota folgada.

E ainda mais estranha do que os outros dois.

Mais feliz, pelo menos.

Talvez a viagem de volta para Xi'an não seja tão chata.

Feng Tian passa a marcha e volta para a estrada. Ela se vira para ele e aponta para o cigarro. Quer fogo. Ele pega um Zippo, abre a tampa e passa o dedo na roda de ignição para acendê-lo. Mantém um olho na estrada e o outro na ponta do cigarro.

Não vê a arma de eletrochoque que ela pressiona em seu pescoço antes de disparar uma descarga de 40.000 volts de eletricidade, repentina, arrepiante, letal.

Chiyoko agarra o volante e puxa o freio de mão. Pressiona a arma com força contra a pele do motorista e o observa se contorcer durante 11 segundos. Solta o gatilho. Checa o pulso dele. Não bate mais.

Ela se debruça sobre o corpo do motorista e reclina o banco. Tira os óculos escuros dele e os põe no painel. Arranca o isqueiro das pontas dos dedos eletrificados. Pula para o banco de trás, solta a alavanca que abaixa o assento e revela o porta-malas. Puxa o corpo para o colo — é incrivelmente forte para seu tamanho e não tem problemas para carregar

o homem — e o empurra para a mala. Volta para a frente, tira a peruca e a joga no assoalho. Pega na bolsa uma camisa de gola simples, outra peruca e um pacote de lenços. Põe a camisa e a peruca, que faz seu cabelo parecer o de um homem. Ajeita-a diante do espelho, puxa um lenço do pacote e tira a maquiagem do rosto. Pega um saquinho Ziploc, abre-o e tira lá de dentro um bigode falso, fino. Ela o põe no rosto.

Tudo isso em menos de dois minutos.

Chiyoko dá a partida e arranca com o carro. Checa os retrovisores.

Ninguém por perto. Ninguém viu. Não há testemunhas, então ela não terá que matar mais ninguém. Coloca os óculos escuros do morto, pega mais um cigarro do maço, acende o isqueiro, traga. É só o 4º cigarro de sua vida inteira, mas é bom. Um cigarro delicioso. Isso a relaxa, acalma, e a ajuda a processar o assassinato que acaba de cometer. O homem teve que morrer porque viu o disco. Chiyoko faz uma oração em silêncio por ele, explicando-lhe que não pode correr risco algum. Mesmo que ele fosse o taxista mais burro do planeta, ela não poderia correr o risco.

Além de Jago e Sarah, só ela pode saber.

Código Rei^{liv}

SHARI CHOPRA

Onibus de 3ª Classe se Aproximando de Chengdu, Província de Sichuan, China



Shari Chopra tem um novo problema, um problema imprevisto.

29, 9, 8, 2, 4.

Sua mente não consegue sossegar.

29, 9, 8, 2, 4.

Passou a vida inteira em paz interior, mas algo mudou. Algo mudou depois do Chamado, depois que recebeu a pista. Algo começou a serpentear dentro dela, a escavá-la, querendo sair, querendo.

Os números.

29, 9, 8, 2, 4.

Rastejando por sua mente.

Ela tenta renunciar às expectativas, encontrar abrigo na respiração, tenta enxergar com os olhos fechados.

Nada funciona.

29, 9, 8, 2, 4.

O que significam?

O que querem?

29, 9, 8, 2, 4.

O que Shari quer é um *chai* em uma xícara de terracota. Quer tomar o líquido doce, reconfortante, jogar a xícara vazia no chão, ver os cacos avermelhados. Quer ouvir o barulho do carrinho da *wallah* se afastando.

Quer *dum aloo* e *dalchini pulao* para o jantar. Quer o *chutney* de coco de seu *dadi*. Quer casa, casa. Quer seu amor, o amor de sua vida. Quer vê-lo. Tocá-lo.

Mas o que quer que os números queiram tem prioridade. Eles tumultuam sua mente e colocam de lado todo o resto.

29, 9, 8, 2, 4.

Shari está em um ônibus de 3ª classe e se aproxima dos arredores de Chengdu, a capital de Sichuan. Entrou no ônibus porque seguiu Alice Ulapala. Viu a grande koori na mata e foi atrás dela até Xi'an. Passaram-se menos de 30 horas desde o Chamado. Alice ainda não viu Shari ou, pelo menos, não demonstrou ter visto. Alice está na parte da frente. Shari passou por ela discretamente e está no meio. O ônibus está lotado.

A mente dela está lotada.

Lotada demais.

Fervendo.

Como isso pode estar acontecendo? Shari sempre teve total controle sobre a própria mente. Enquanto os outros Jogadores do Endgame se concentraram nas habilidades físicas, Shari afiou sua mente como a uma lâmina, usando a meditação como pedra de amolar. A memória de Shari é quase perfeita. Sua mente sorve detalhes com a mesma sede que um homem tomaria água no deserto. Talvez seja isso mesmo o que lhe causa tanta dor. Talvez ela tenha sido *receptiva demais* à pista.

29, 9, 8, 2, 4.

Uma passageira atrás dela começa a chorar. Diz que está com dor na barriga. Não há ar-condicionado, está quente e cada vez esquenta mais, e o calor do motor percorre o ônibus, o calor do motor que gira e solta um fedor de óleo, gasolina e fogo.

Deveriam ser invertidos? 4, 2, 8, 9, 29. É uma sequência? 4, 2, 8, 9, 29. O que vem em seguida? Será que é um único número? Uma fórmula? 2 ao quadrado é 4, ao cubo é 8, mais 1 é 9, e com o dígito 2 na frente dá 29. Mas e daí?

E daí?

E daí e daí e daí.

Shari está suando. Suando de calor e suando por causa da pressão cada vez maior em sua mente.

Ela quer vê-lo. Queria vê-lo logo que o Chamado começasse e de novo logo que acabasse.

Quer vê-lo agora.

Quer ver Jamal. Seu melhor amigo. Seu *jaanu*.

Os outros Jogadores não podem saber dele.

Saber *deles*.

De seu marido e sua filha pequena, também chamada Alice, exatamente como a koori que Shari está seguindo. Ela interpretou como um bom presságio o fato de as duas terem o mesmo nome, a filha e a Jogadora.

Shari tem apenas 17 anos, mas é uma mulher. Mãe e esposa. O que deve ficar em segredo. *Eles* devem ficar em segredo. Senão, isso poderá comprometê-la. Vai comprometê-la porque ela ama sua família. Eles precisam viver. Precisam.

Os outros não podem saber.

A mulher no fundo continua reclamando, a dor piorou. Outras pessoas estão gritando. Shari tenta bloquear isso, tenta se concentrar nos números.

29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4. 29, 9, 8, 2, 4.

Mas a mulher não para. Grita mais alto, bate com tanta força na janela que é capaz de o vidro quebrar. Shari se vira e vê uma multidão de

passageiros gesticulando nervosos, agitados. Parecem ter começado a se preocupar. O motorista não se abala, continua aos solavancos. Shari vê que uma mão se ergue das costas de um assento, um punho cerrado.

Alguém pergunta se há um médico a bordo.

Médicos não pegam ônibus de 3ª classe.

A pessoa pergunta mais alguma coisa. Shari entende uma palavra:

parteira. Há uma parteira a bordo?

Shari não é parteira, mas é mãe e tem 13 irmãzinhas e sete irmãos, 29 (o número de novo!) sobrinhas e sobrinhos, dúzias de primos. O pai teve cinco esposas. É assim em sua linhagem. É confuso, grande e, graças a Deus, eles têm muitos recursos. E muitas boquinhas.

No fundo do ônibus, há uma nova boquinha lutando para sair, tentando respirar e comer e chorar.

“Calma.”

“Fique calma.”

Há uma boquinha ali tentando viver.

Shari olha para Alice. Dá para ver um tufo do cabelo dela por cima do encosto do assento. A Jogadora koori parece dormir. No calor, com o ônibus chacoalhando e a mulher gritando — Shari está impressionada por alguém conseguir dormir nessas condições. A cabeça da koori não deve estar tão confusa quanto a dela. Shari queria conseguir dormir. Alice não vai a lugar algum. Está completamente alheia.

Então, Shari vai ajudar.

Ela se levanta e anda pelo corredor tumultuado. No caminho, pega um pequeno frasco de álcool em gel na pochete. Esfrega um bocado entre os dedos e em torno deles e nas palmas.

— Com licença — diz em mandarim simples, guardando o pequeno frasco. O cheiro de álcool traz um frescor estranho àquilo tudo.

Algumas pessoas se viram para Shari e balançam a cabeça. Ela não é o que esperavam.

— Sei que sou jovem e estrangeira, mas posso ajudar — diz. — Tenho uma filha e já presenciei vinte e um nascimentos. Por favor, deixem-me ver. As pessoas que ainda restavam chegam para o lado. A mulher dando à luz não é uma mulher, e sim uma garota.

Talvez de 13 anos.

Como Shari foi um dia.

Só que Shari não deu à luz sua pequena Alice a bordo de um ônibus quente e abafado. Era um dia lindo, e Jamal estava lá para segurar sua mão. Queria que ele estivesse ali agora. A cabeça do bebê está aparecendo. Não demora a chegar. Já teria saído se não houvesse algo de errado.

— Posso ajudar? — Shari pergunta à garota.

A garota está assustada. Tem pequenos vasos sanguíneos estourados na ponte do nariz e nas maçãs do rosto. Ela assente com a cabeça.

Tanta dor.

Tanto suor e tantas lágrimas, tanto medo.

De repente, Shari se acalma. Por um momento se esquece de Alice, do Endgame. Sua mente se livra daqueles malditos números.

— Meu nome é Shari.

— Lin.

— Respire, Lin. Vou pôr minhas mãos aqui. Depois que você respirar, vou sentir. Não empurre. Estou usando as palavras certas? Meu mandarim não é bom.

— Entendi. Não vou empurrar. Você vai sentir.

— Certo. Que bom. Agora, um, dois, três, respire fundo.

Lin enche os pulmões e esvazia as bochechas.

Shari toca a pele da garota. Está quente, úmida. Ela aperta o abdome da garota. Consegue sentir o braço do bebê. Está agarrado. O cordão umbilical está enrolado nele. Se o cordão for curto, o bebê morrerá e, possivelmente, a mãe também. Se for comprido o bastante, haverá esperança.

Um homem traz uma braçada de garrafas de água de uma caixa na frente do ônibus.

Shari olha para ele.

Também está assustado.

Não é um homem.

Um garoto, 14, talvez 15.

O pai.

Ela põe uma das mãos no punho do garoto.

— Não se preocupe.

Ele faz que sim com a cabeça apressado, nervoso, nem olha para Shari.

Tem os olhos fixos em Lin. Lin tem os olhos fixos em Shari.

Shari pede a ele que abra uma garrafa e derrame a água em suas mãos para remover o álcool. Enquanto faz isso, fita os olhos de Lin com atenção.

— O cordão está prendendo o braço. Preciso tentar soltá-lo.

Lin assente, os olhos cheios de medo.

Shari procura os rostos ao redor. E ali, como uma aparição, surge Alice Ulapala, acima das cabeças da multidão de chineses miúdos. Os olhos de uma se fixam nos da outra em um momento de tensão.

— O que está acontecendo? — pergunta a koori, mas sua voz é casual, amigável até.

Shari está chocada.

— Estou ajudando esta garota — responde em inglês.

Os outros passageiros olham para Alice como se ela fosse uma gigante de outro mundo. E, de certa maneira, é mesmo.

— Temos que parar o ônibus — diz Alice.

Shari hesita. Se pararem o ônibus, será mais fácil para Alice escapar. Mas, se não pararem, aquela garota e o bebê poderão morrer.

— Isso — diz Shari, decidindo. — Por favor, Alice, vá pedir ao motorista que pare.

— Vou fazer isso, colega.

Alice se vira. Então, algo acontece dentro de Shari. É um sentimento impetuoso, mas que, de alguma maneira, parece certo. Apesar de saber que deveria manter a família em segredo, seus instintos lhe dizem que essa é a atitude correta. Quando Alice já está de costas, ela grita:

— Minha filha também se chama Alice!

Alice Ulapala fica paralisada. Olha por cima do ombro. Shari avista a marca de nascença em forma de lua crescente na pele escura da koori. Ela parece tentar decidir se acredita nessa nova informação. Se acredita em Shari.

— É mesmo?

— É — diz Shari, desesperada. — Não sei por que estou lhe contando isso.

— Tudo bem. Crianças são anjos. São, sim. Espero que você veja a sua em breve. Espero mesmo.

— Obrigada.

— Sem problemas, colega.

A koori continua pelo corredor do ônibus, e os camponeses abrem caminho para ela como o mar Vermelho se abriu para Moisés.

Shari observa Alice conversar com o motorista e, em um minuto, o ônibus para. Agora, todos a bordo prestam atenção, alguns torcendo para que Lin fique bem, outros apenas irritados com o atraso.

Shari olha para Lin. Esquece Alice e o Endgame e o Chamado e Jamal e sua Alice também. Concentra-se apenas na tarefa. A mente está aguçada e limpa.

— Vai doer — diz a Lin em mandarim. — Mas vai acabar depressa.

“De um jeito ou de outro, tudo acabará depressa”, pensa Shari.

— Respire!

A garota inspira. Shari enfia a mão e a desliza pela cabeça e pelo rosto do bebê. Consegue sentir o coração batendo, batendo, batendo. É um bebê forte. A garota grita. Temendo por Lin, o pai se aproxima de Shari, mas um homem de meia-idade, com óculos arredondados e um chapéu de lona batido, segura o garoto. Duas mulheres suspiram. A garota grita mais um pouco.

Shari consegue sentir o cordão. Tateia e passa um dos dedos por baixo, entre o braço e o cordão, e depois outro dedo. O bebê arqueia as costas e empurra o rosto contra o punho de Shari. Ela sente os batimentos dos dois agora, da mãe e do filho, competindo um contra o outro. Tenta deslizar o cordão por entre os dedos. Lin está ofegante. As pernas dela começam a tremer.

— Agente firme. Estou quase conseguindo!

Um carro buzina na estrada. Alguém grita da janela aberta.

Shari olha. Logo ali, de frente para o ônibus, está Alice Ulapala. Ela olha diretamente para Shari. Leva a mão à testa e faz uma saudação respeitosa. Depois, entra no carro. Shari sabe que deveria ir atrás dela. Que deveria ir e Jogar.

Mas não pode.

Mexe o dedo. O cordão desliza um centímetro para baixo. Os batimentos correm um contra o outro. Os de Shari se juntam à disputa, galopando como um puro-sangue.

Alice se foi.

Shari está ali.

E ali ficará.

O cordão está espremido, o fluxo bloqueado pelo dedo indicador de Shari. Ela abaixa o ombro. Lin arqueja, a respiração instável, o tronco travado em uma contração.

— Respire!

Os batimentos do bebê desaceleram. Desaceleram. Desaceleram.

— Respire! Respire!

Lin tenta, mas a dor é insuportável.

Shari se abaixa ainda mais e pinça o cordão com o dedo em gancho, forçando o nó do dedo desconfortavelmente na pelve da garota.

Lin começa a desmaiar.

— Derramem água no rosto dela!

Uma mulher faz isso. Lin desperta. Está exausta, mal responde ao que acontece.

Shari está calma. É estranho. Ela tem uma vida — duas vidas — literalmente nas mãos. Isso é tranquilo, pacífico.

“Eu *estou* Jogando”, percebe.

Este é o enigma da vida, dissera Kepler 22b a respeito do Jogo. *O enigma da vida*.

29. 9. 8. 2. 4.

Eles virão juntos.

Ela é uma Jogadora e está Jogando.

O bebê empurra o punho dela. Shari mexe a mão e, por fim, o cordão se solta. Devagar, ela desfaz o gancho do dedo e puxa a mão para fora.

Enquanto isso, sente os batimentos do bebê acelerarem, acelerarem, acelerarem.

— Pronto.

O homem de meia-idade, óculos e chapéu de lona sorri para ela e despeja água em suas mãos. Shari lava o sangue e o líquido amniótico, que caem no chão duro do ônibus.

— Lin. Você está me ouvindo, Lin?

A garota assente com a cabeça, um gesto fraco.

— O bebê está quase saindo. Depois da próxima... — Shari não sabe como se diz contração, então faz mímica flexionando os braços e a barriga e retorcendo o rosto.

Lin entende.

— Depois disso, você respira e empurra, respira e empurra, respira e empurra.

— Está bem — diz Lin, ainda assustada.

Eles esperam. Shari oferece a mão a Lin. Ela aceita. Tenta sorrir. O pai pega a outra mão.

A contração vem.

— Vai! — Shari solta a mão da garota e se prepara. — Vai, vai, vai!

Lin faz o que Shari manda e faz de novo e de novo e lá vem e lá vem e está chorando.

“Um menino! Um menino! Um menino!”, gritam os outros ao verem.

A notícia ricocheteia pelo ônibus. O motorista dá de novo a partida no motor, mas uma senhora bate nele com um jornal enrolado, e ele o desliga. Shari segura o bebê. Lin chora lágrimas de tudo — esperança, alegria, pesar, dor. Shari passa o bebê para o pai sorridente. Alguém lhe dá uma echarpe, com a qual ele enrola a criança. Shari enfia a mão na pochete e pega uma faca dobrável. Abre-a e corta o cordão.

Uma multidão tenta chegar à nova mãe e ao novo pai. Shari se afasta. Seu coração ainda está acelerado.

Existe mais de um jeito de se Jogar o Endgame.

Ela sorri.

E, ao voltar para seu assento, os outros abrem caminho. Shari é uma heroína. Eles lhe dão espaço. Ela se senta, agradece em silêncio à koori por estar ali. Alguma coisa na presença dela serviu de ajuda. E, à medida que a adrenalina do nascimento começa a se esvaír, Shari percebe que os números que zombavam dela, que a atormentavam, se foram.

No lugar, há uma sequência de letras em sânscrito. Uma confusão. Shari trabalha mentalmente com as letras e, por fim, elas se juntam.

Agora, esse menino é da sua linhagem.

Vença, ou ele morrerá.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Wei's Binguân, Distrito de Chang'an, Xi'an, China



O proprietário da hospedaria — um cinquentão chamado Wei — recebe viajantes que buscam refúgio da agitação de Xi'an. Grande parte dos hóspedes, diz ele, faz excursões diárias à cidade ou a algumas das pirâmides da região. Ele fica feliz em enfatizar que tirou a fotografia emoldurada e pendurada atrás do balcão. É a foto de uma pirâmide encoberta pela claridade alaranjada do pôr do sol, um fio branco de nuvem ao longe.

Wei fala inglês muito bem e acredita que o estranho par de viajantes seja um casal. Enquanto fazem o *check-in*, Jago tenta reforçar isso abraçando a cintura de Sarah, que retribui com uma cotovelada nas costelas, e ele recua no mesmo instante.

Wei dá uma gargalhada.

— Viajar nem sempre é fácil, amigos. Podem confiar, cuidarei bem de vocês aqui. É o que faço. Dá para ver que precisam descansar.

— O senhor não faz ideia — diz Sarah.

Wei dá outra gargalhada e lança para Jago um olhar de quem entende do assunto.

— Talvez, depois do descanso, você não leve mais cotoveladas, hein?

Jago e Sarah se entreolham por um instante. Ele dá seu sorriso enfeitado, mas ela apenas o encara de volta, séria. Jago decide mudar de assunto.

— Aqui tem acesso à internet, sr. Wei?

— Temos um computador para uso dos hóspedes na sala de jantar. Temos internet via satélite e um gerador para quando a energia acaba. Então, nunca ficamos desconectados — responde ele, orgulhoso.

Os dois pagam adiantado por três dias e seguem para o quarto. Enquanto sobem a escada, Sarah pergunta:

— Por que você tentou me abraçar?

— Ele quer ver um casal, então eu estava bancando o casal. — Jago dá de ombros. — Assim passamos mais despercebidos.

— Jago, não temos como passar despercebidos neste país.

— Você tem razão. Desculpe. Eu não devia ter feito isso.

— Você não vai conseguir nada, sabia? — diz ela, brincando.

— Não? Por que não?

— Não estamos em um filme do James Bond. Você — ela aponta para ele e faz um pequeno círculo no ar — não é o Bond.

— Eu podia acabar com o Bond, sabia?

Ela dá uma gargalhada.

— Eu também.

Os dois chegam à porta, que Jago abre para ela.

— Só quero me deitar. Posso fazer isso, pelo menos? — pergunta ele.

— Desde que seja na sua cama.

Dormir está logo no início da lista dos dois de coisas a fazer. Tomar banho também. Mas, no topo mesmo, está dar uma boa olhada no disco.

Eles entram no quarto. Há janelas enormes que dão para um pátio interno, duas camas de solteiro e um banheiro pequeno com banheira.

De imediato, Sarah vai até a banheira e abre a torneira. A água está quente, e ela sorri contente ao senti-la nas costas da mão. Jago tira o disco da mochila, apesar de estar prestando atenção em Sarah. Imagina a garota

na banheira e o que pode acontecer naquele quarto. Esperto, fica calado, bancando o tranquilo. James Bond — *humpf*, ele não é melhor do que Jago Tlaloc em nada.

Sarah sai do banheiro e examina o disco com Jago, a cabeça bem perto da dele. É uma pedra cinza. Oito polegadas de comprimento e duas de espessura. De um lado, há um entalhe espiralado com espessura de 1/8 de polegada partindo do centro, com pequenos cortes e pregas. Jago vira o disco e, do outro lado, há uma série de 20 círculos concêntricos. Dentro de alguns dos círculos, há sequências de um texto misterioso, não pictórico. São vários arabescos e minuciosas matrizes de pontos e marcas curtas e diagonais de jogo da velha.

Por mais que o disco aparente ser antigo, as marcas parecem ter sido feitas a máquina.

— Já viu marcas como essas? — pergunta Sarah.

— Não. E você?

— Não. Posso segurá-lo?

Ele lhe dá o disco. E acontece. Como um filme passando na mente dela, acontece. Jago pergunta se Sarah está bem, mas a voz dele soa distante, e ela não consegue responder. A pista de números incompreensíveis muda. Grande parte dos dígitos tremula e desaparece. Os que sobram flutuam e se reorganizam, bem à frente de Sarah, como que pairando no ar.

— Jago, pegue para mim. — Ela aponta para um bloco de papel e uma caneta na mesa de cabeceira entre as camas.

— O que aconteceu?

— Pegue a caneta e o papel!

Jago faz isso.

— Mandona — resmunga.

— Anote aí. 346389863109877285812. Anotou?

— 346389863109877285812. — Jago cerra os olhos diante da sequência de números sem sentido.

— O que isso significa?

— Não faço a menor ideia. Minha pista... alguma coisa mudou quando toquei no disco.

— Perfeito. Mais enigmas — diz ele, frustrado.

Para Jago, estão faltando lutas no Endgame. Lutas ou... ele olha para Sarah... qualquer outra atividade física.

Enquanto os dois encaram os números no papel, o telefone via satélite de Sarah toca.

Jago franze a testa.

— Quem está ligando para você?

Ela encolhe os ombros, põe o disco no pé da cama e pesca o telefone na bolsa. Olha para a tela.

— Ah, meu Deus.

— Quem é?

— É... o meu namorado.

Jago arqueia uma sobrancelha.

— Você tem namorado?

— Eu tinha, mas terminei com ele depois que o meteoro caiu. Quando eu soube que tudo isso era para valer.

— Contou a ele por quê? Ou disse apenas — ele escolhe as palavras, buscando a expressão certa em inglês — “não é você, sou eu”?

O telefone ainda está tocando. *Christopher*. O que ele poderia querer?

Sarah balança a cabeça, irritada. Irritada por ele ter ligado, irritada por querer muito atender a ligação.

— Falei que estava indo embora e que, provavelmente, ele nunca mais me veria e que ele devia me esquecer.

— Parece que ele não entendeu o recado.

— Se eu não atender, talvez ele entenda.

— Você não me parece uma garota fácil de esquecer — reflete Jago.

Sarah não responde. Está cansada da conversa. O telefone acaba parando de tocar.

— Vou tomar um banho — diz, de maneira abrupta, virando-se e entrando no banheiro. — Penso nesses números mais tarde.

“Um namorado”, pensa Jago. “Mais competição, só que de outro tipo.”

Ela fecha a porta.

Depois de alguns instantes, ele a ouve entrar na banheira.

“Gosto de competição”, pensa. “Passei a maior parte da minha vida eliminando a competição.”

E as árvores deitadas como palitos de dente.^{lv}

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Grand Mercure Hotel, Quarto 172, Praça Renmin, Xi'an, China

Christopher se surpreende com quão fácil é seguir Kala. É como se ela estivesse o tempo todo preocupada, distante e, felizmente, alheia do mundo a sua volta. Como se estivesse focada em algo de sua imaginação ou na busca de algum alvo distante que tentava encontrar.

Se é esse tipo de pessoa que Sarah está enfrentando, não encontrará problemas para vencer.

Depois de 36 horas atrás de Kala, Christopher está tão à vontade seguindo a menina que seu único medo é o de que ela pule de outro prédio.

Porque não existe a menor possibilidade de ele fazer qualquer coisa desse tipo.

Mas, por enquanto, tudo bem. Ali está ele, no mesmo cibercafé que ela. Ali está ele na mesma casa de chá. Ali está ele em pé do lado de fora da loja de eletrônicos enquanto ela faz compras. Ali está ele no mesmo hotel — um hotel muito bom —, no mesmo andar. Ali está ele observando o corredor pelo olho mágico. Ali está ele subornando os mensageiros para que o chamem se a virem sair. Ali está ele do lado de fora do mesmo cibercafé do dia anterior. Ali está ele seguindo o táxi dela em outro táxi. Ali está ele no aeroporto. Ali está ele na fila, bem atrás de Kala e, ainda assim, ela não nota sua presença. Ali está ele ouvindo a conversa dela com a atendente da Qatar Airways. Ali está ele comprando uma passagem para o mesmo lugar que ela acabou de comprar, um lugar chamado Urfa, na Turquia. Primeiro, eles têm que voar para Changzhou, depois para Dubai e então para Istambul.

O primeiro voo sai em 45 horas.

Ali estão eles deixando o aeroporto.

Sarah disse que passou anos treinando para dominar toda essa coisa de Endgame. É verdade que Christopher ainda não precisou lutar, mas está muito entusiasmado com quanto tem se dado bem como superespião.

Queria que Sarah pudesse ver. Talvez considerasse a hipótese de se juntar a ele.

Como sabe para onde e quando Kala pegará o avião, Christopher se dá um descanso por um dia. Volta para o hotel, assiste à TV e lê as notícias no laptop que trouxe de casa. Desfaz e refaz a mala. Dorme um sono picado. Seus sonhos estão infestados de imagens de Sarah sendo torturada ou perseguida, espancada ou queimada. Ele a vê de pé entre outros 11 Jogadores, todos tentando matá-la.

Acorda às 4:17 a.m. e passa uma hora rolando de um lado para outro na cama, incapaz de tirar os sonhos da cabeça. Sai da cama, vai para o banheiro e joga água fria no rosto. Imagina onde ela está, o que está fazendo, se está bem, se está viva. Decide ligar para ela. Já ligou uma vez, e o telefone chamou até cair na caixa postal.

A saudação era automática.

Impessoal.

Ele não deixou recado.

Só quer ouvir a voz dela.

Ouvi-la dizer oi.

Ouvir sua gargalhada.

Ouvi-la dizer “Amo você”.

Sente saudade dela.

Só quer ouvir sua voz.

AN LIU

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



An está em um cômodo escuro. Tem um quarteto de monitores de computador dispostos a sua frente, dois em cima e dois embaixo. Um transmite notícias chinesas, outro mostra notícias do mundo inteiro na BBC. Ambos com o volume *piscapisca* no mudo. Ambos com imagens dos meteoritos e da *piscaTREME* carnificina que provocaram. An gosta de carnificina.

Já faz pouco mais de uma semana, e as imagens ainda o fascinam. Os outros Jogadores podem ter desejado o Endgame, mas ninguém ansiou tanto por isso quanto An.

Com o tempo, An será exatamente como os meteoros. *PISCAPISCA*. Fascinante para todos. Ele olha fixamente para um dos monitores de baixo. Há um gráfico ali, uma teia de linhas descendo e caindo sem fazer *pisca* sem fazer *piscapisca* sem fazer droga de kepler droga de Endgame droga *piscapisca* nenhum sentido.

Longitude *vs.* latitude.

Lugar *vs.* lugar.

Aqui *vs.* lá.

piscapiscaTREMEpisca.

Furioso, An digita com força em um teclado. Com violência, tecla números, séries e códigos em um console. Executa os dados. Observa a

tela *piscapisca* observa a tela *piscapisca* mudar.

Ele se inclina para a frente, observa, coça com força a nuca perto do couro cabeludo por cinco segundos, 10 segundos, 20 segundos. Olha irritado para o gráfico. O algoritmo é bonito. Geralmente são. Para de coçar e inspeciona as unhas. Caspa e pele ressecada, pedacinhos brancos. Enfia um dos dedos na boca, chupa os flocos. Tira o dedo dos lábios com um estalo e o esfrega no jeans, depois o põe na tela e contorna o traçado do gráfico. Segue uma *pisca* segue uma *pisca* segue uma linha verde.

Para.

Ali?

Piscapiscapiscapisca.

É.

Ali.

Apesar de a posição *pisca* a posição *pisca* a posição não ser exata.

An precisa marcá-la primeiro.

Ele se vira na cadeira de repente e digita ferozmente em outro teclado.

Carrega um agregador de endereço de IP com as coordenadas aproximadas do telefone. *Piscapiscapisca*. Faz várias tentativas *pisca* e estabelece critérios para pesquisas. Reservas de passagens de avião ou trem, sites de antiguidades, pirâmides *TREME* cultura olmeca, kepler 22b. O programa listará quais computadores estão pesquisando o que e quando. *TREME. PISCA*. Se An achar que algum deles pode ser Jago, confirmará isso fazendo uma *pisca* ligação para o telefone de Jago com uma mensagem automática gravada e triangulando tudo.

An vai *pisca* An vai *piscapisca* encontrá-los.

Encontrá-los e detê-los.

“Sem vencedores.”

PiscaTREMETREMEpisca.

“Nenhum.”

An se vira na cadeira de novo e seus olhos batem em uma montagem da BBC com imagens da destruição provocada pelo meteoro. No alto há um título com efeitos de rastros de luz e reflexos de lente. Está escrito: *Fim dos tempos?*

As pessoas estão se perguntando. Sim, estão se perguntando.

An sorri.

Levanta-se e vai para o andar de cima, saindo do porão, passando pela cozinha, porta afora. Está um dia claro, alegre. Ele precisa *piscapisca* ele precisa tomar um pouco de ar. Precisa tomar um pouco de ar e de *pisca* transistores, de fio para solda e de um alicate novo *pisca* um alicate novo da loja de ferragens.

Além do mais, gosta de ver a correria das pessoas.

Todas elas que vão morrer morrer morrer. Todas elas que vão *piscapiscapiscapiscapisca* morrer.

Algumas vão tentar impedir o Evento.

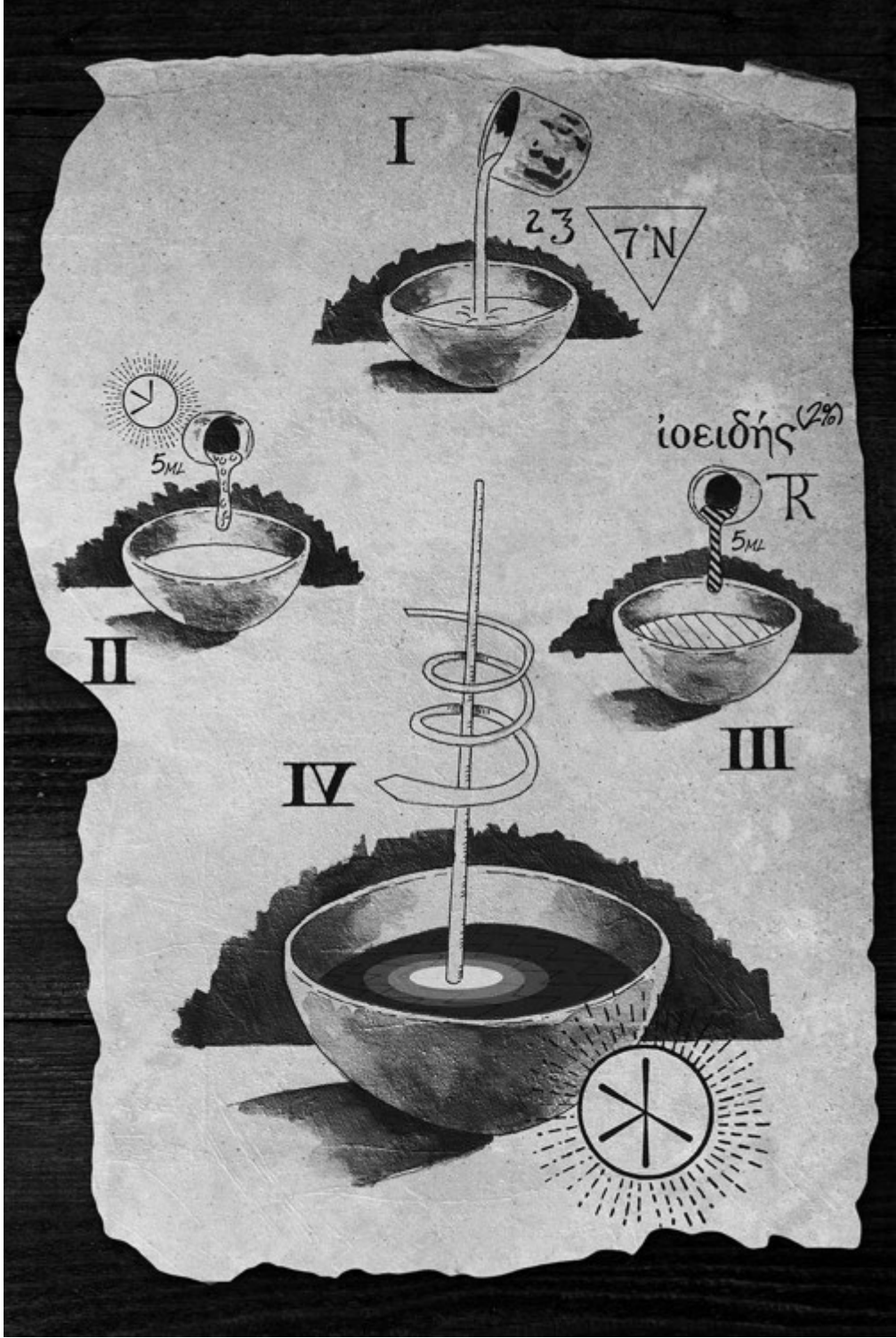
Vão tentar ser heroínas.

Vão tentar vencer.

Pro inferno com os outros.

“As pessoas vão morrer. Milhões, centenas de milhões, bilhões de pessoas vão morrer.”

Não há esperança de futuro, e An adora isso.



CHIYOKO TAKEDA

Mercado de Rua de Huimin, Xi'an, China



Chiyoko circula apressada por um mercado movimentado logo na saída do centro da cidade de Xi'an. Abandonou o táxi e o motorista morto e tirou seus pertences do quarto de hotel pequeno e abafado. Ela se instalará no campo, mas primeiro precisa comprar algumas coisas. Um suéter de lã, maquiagem, tintura de cabelo. E tem que encontrar uma loja de ferragens onde possa arranjar os itens de que precisa para arrombar carros, motos, barcos ou o que quer que resolva roubar.

Vai se reinstalar para ficar mais perto de Jago e Sarah. Mais perto do disco. O disco que é exatamente como os que foram encontrados em 1938 em uma caverna perto da fronteira entre a China e o Tibete: os discos de Baian-Kara-Ula.

No começo, acreditava-se que tivessem sido feitos por uma tribo isolada de pigmeus chamada Dropa, mas, quando a tecnologia para datação por radiocarbono se tornou disponível, os discos foram analisados e descobriu-se que têm pelo menos 12.000 anos.

Chiyoko sabe que esses discos são apenas alguns dos muitos que já existiram, remontando a muito mais que 12.000 anos atrás. Há 20.000, 30.000, 40.000 anos. Bem na última era do gelo, quando os limites costeiros da Terra eram muito diferentes dos de hoje. Na época em que as calotas polares eram maiores, e os mares, rasos. Na época em que as antigas

idades desenvolvidas, depois de submergirem no Dilúvio e se perderem na água e no desconhecimento, ergueram-se como faróis nos litorais.

Na época em que todos sabiam que os discos eram poder.

Eis como Chiyoko sabe: em 1803, uma embarcação estranha, flutuando no nordeste do Mar do Japão, foi descoberta por pescadores locais. A embarcação, oval e com 5,45 metros de diâmetro, era diferente de qualquer coisa já vista. Hoje, cogitaria-se ser um submersível, uma cápsula espacial ou mesmo um disco voador robusto, mas, na época, não tinham noção do que poderia ser. Era feita de cristal, metal e vidro. Os pescadores espiaram por dentro e viram que o piso era almofadado, e as paredes, adornadas com arabescos que retratavam cenas desconhecidas. Havia palavras em toda parte, mas o idioma era um mistério.

O mais estranho de tudo era a mulher — é, a mulher — lá dentro. Pele clara, alta, cabelo ruivo, olhos oblíquos. Não havia como dizer quanto tempo fazia que ela estava a bordo da embarcação estranha nem como tinha conseguido sobreviver no mar.

Os pescadores rebocaram a coisa toda — a embarcação, a mulher e tudo mais — até a costa. A mulher saiu. Ela segurava uma caixa mercurial, que as fofocas do vilarejo determinaram que levava a cabeça decapitada de seu marido. Ela falava a língua das pessoas com um sotaque estranho, e não deu explicação alguma sobre de onde viera e por quê. Por alguma razão, os aldeões começaram a gostar da mulher, e ela acabou se estabelecendo, casando-se com um ferreiro da região. Ali ficou até morrer, e nunca, nem mesmo uma vez, abriu a caixa. Pelo menos não na presença de qualquer aldeão, nem mesmo na do marido japonês. Ninguém nunca soube o que havia ali dentro, se é que havia alguma coisa.

A mulher era mu.

Talvez tenha sido a primeira ou talvez estivesse destinada a ser a última. Quando os aldeões japoneses a tiraram do mar e a acolheram, também se tornaram mu. Ela escolheu um menino do vilarejo, um menino forte chamado Hido, aprendiz do marido, e o visitava uma vez por semana. Ensinou ao menino os segredos de sua linhagem antiga, uma linhagem que havia muito tempo acreditava-se extinta.

Com o tempo, ele se tornou um Jogador.

A 2ª linhagem fora resgatada.

Para Hido, a mulher abriu a caixa. Tirou dali o disco. Ela o deu a Hido. E disse apenas:

— Isto é dos antigos e para os antigos. Contém tudo e nada. Não é uma das chaves, mas levará diretamente até a primeira. A primeira jogada é essencial.

Hido não entendeu, e não recebeu nenhuma explicação. A mulher lhe disse que passasse o disco de geração em geração, junto com suas palavras, e que, quando a hora chegasse, aquilo faria sentido.

E agora faz. Para Chiyoko Takeda, a 7.947ª Jogadora da 2ª linhagem. Ela só precisa do disco.

Mas, é claro, não o tem. O disco que sua linhagem guardava foi perdido. Chiyoko viu apenas fotografias em sépia de sua trisavó, Sachiko Takeda, segurando-o como um prêmio, orgulhosa. Na foto, ela está jovem, saudável, forte. Com roupas de operária. Tem uma *katana* pendurada no cinto. Está pronta para o Endgame, bem ali, naquela fotografia tirada em 1899. Há tanto tempo. Mas Sachiko desapareceu. Desapareceu quando um navio que ia de Edo para Manila naufragou em uma tempestade.

E o disco desapareceu junto.

Mas, agora, não mais. Chiyoko sabe em cada fibra de seu ser que o disco que o olmeca e a cahokiana possuem é o mesmo que pertenceu à sua

linhagem. Não faz ideia de como Kepler 22b o recuperou, e não importa. Chiyoko precisa tomá-lo deles.

O disco lhe pertence por direito.

Ela circula pelo mercado, metódica e discreta. Está com roupas simples, como uma camareira cumprindo tarefas para a patroa. Os balconistas que a atendem mal lhe dirigem a palavra. Ao pagar pela tintura de cabelo, ela desliza um pequeno pedaço de papel em direção à vendedora. Escritas em mandarim estão as palavras *loja de ferragens*.

A mulher aponta para a porta e para a esquerda e diz que há uma descendo a rua, a cinco vitrines dali.

Chiyoko acena com a cabeça para ela, um breve agradecimento, e sai da farmácia.

Encontra a loja de ferragens e entra, procurando um voltímetro, pilhas, alicate, uma variedade de fusíveis para carros, uma ferramenta para cortar metais e um rolo de folha metálica resistente. Uma mulher de meia-idade fumando um cigarro atrás do outro nos fundos da loja esbraveja ordens aos empregados. Chiyoko é a única outra mulher do lugar.

Leva as coisas até o balcão e paga. Vira-se. Fica de cabeça baixa. Age discretamente. Passa por um corredor estreito até a porta. Quando está prestes a sair, uma pessoa entra depressa e tromba com ela.

— Desculpe — diz ele.

Ela levanta a cabeça.

E vê a tatuagem de lágrima vermelha do Jogador Shang, An Liu. Os olhos vermelhos dele se arregalam.

O coração dela bate mais depressa.

Uma veia saltada na têmpora mostra que o coração dele também se acelera.

E, por um breve instante, nenhum dos dois se mexe.

AN LIU

Loja de Ferragens Wǔjīnháng, Xi'an, China



A Jogadora mu — a polegadas de distância e esbanjando energia — é bonita, delicada e serena. An sabe que a luta entre os dois terá que ser breve e decisiva. Ele não pode correr o risco de ser preso.

Vai matá-la depressa e partir.

Desaparecer novamente no subsolo.

A irritação nos olhos intensos e arredondados de Chiyoko parece sugerir que ela se sente do mesmo jeito. An dá um passo à frente. Ela dá um passo para trás. Ele canaliza o *chi* para a ponta dos dedos e dá um soco no plexo solar dela. Chiyoko bloqueia o golpe com facilidade, usando a palma da mão, e deixa a energia do ataque de An se dissipar, descendo pelo braço, espalhando-se pelo corpo, para o chão e para a estática do ar ao redor. Ela respira fundo e contra-ataca, empurrando a palma para a frente.

An nunca sentiu nada igual. A garota nem chega a tocá-lo, e ele é empurrado a distância de um pé para trás. Precisa de toda a força dos glúteos e das coxas, de toda a concentração que sobe pelas pernas, pulmões, pescoço e crânio para não ser jogado a doze pés, na parede. Os dois ouvem a mulher gritar com um dos empregados. Ninguém os notou ainda.

An avança em dois movimentos rápidos e sibilantes. Ela recua. Estão no começo de um corredor escuro estocado com latas de tinta. An se pega

pensando que os corredores que guardam as tintas nas lojas de ferragens não deveriam ser escuros, e, sim, claros. Senão, como o cliente vai saber que cor está pegando? Mas não se detém muito tempo nisso. Chiyoko largou as sacolas e está com as palmas das mãos voltadas para ele. Os polegares estão enganchados, como se ela quisesse fazer uma borboleta em um teatro de sombras. A perna direita está para trás. An procura a brecha que permitirá que seu próximo ataque passe pela guarda dela. E encontra.

No esterno.

Ele canaliza o *chi* da boca do estômago para cima e a acerta com a rapidez de um raio. Não sabe dizer se já havia feito algum movimento tão rápido na vida, mas Chiyoko é ainda mais rápida. Ela ergue as mãos, prende os dedos dele no gancho formado com os polegares e dobra os dedos por cima dos dele. An se solta, e ela cerra os punhos com tanta ferocidade que uma leva brisa cruza o rosto dele.

Se An não tivesse se soltado, estaria com a mão despedaçada. Tem certeza disso.

Ela tenta atingir o pescoço de An, mas ele dá um passo para o lado e desliza um pé para a frente, na esperança de derrubá-la. No entanto, ela simplesmente recua. É como se tivesse olhos no corpo inteiro. Pode ver tudo o que An vai fazer antes que ele faça. An tenta acertar o rosto de Chiyoko, e ela se curva para trás, por completo, seus pés sobem para atingir o queixo de An, e *ele* se curva para trás, mas não consegue dar o mortal que ela acabou de dar, então se endireita depressa. E, ao fazer isso, sacode a manga da roupa e uma faca borboleta dobrada escorrega até sua mão.

An gira a faca. Os pontos articulados e empunhaduras são revestidos de nanotubos de carbono de alta resistência, e a lâmina é totalmente

silenciosa. Ele vai cravá-la no coração de Chiyoko, entre a 6ª e a 7ª costelas à esquerda.

Mas, antes que An possa abrir a faca por completo, a garota bate nela com o dedo, fazendo a arma virar para o outro lado, e durante três segundos os dois a observam girando no ar. As pontas dos sapatos deles se encostam. Ele treina com aquela faca — aquela mesma faca — desde os cinco anos de idade, e agora, com essa garota em seu caminho, é como se nunca tivesse visto uma faca borboleta na vida.

Mais um segundo e o impensável acontece: Chiyoko está com a faca, a ponta encostada à pele dele, abaixo do umbigo.

A matrona grita de novo, dessa vez mandando alguém ver que tumulto é aquele lá na frente.

An respira fundo, chegando um pouco para trás, e ela chega para a frente, e ele, para trás, e ela, para a frente. A combinação da energia *chi* dos dois é incrível.

Inebriante.

Estarrecedora.

E então ele percebe que, desde que está na presença dela, seus tiques desapareceram. Nada de *piscar* nem *TREMER*, nada de mexer a cabeça nem sentir os nervos se contraírem. Nada.

Pela primeira vez desde antes de o treinamento começar — desde antes de baterem nele, de o deixarem com fome e assustado, de o puxarem por uma corrente como um vira-lata — ele se sente calmo.

— Eles estão com uma faca! — grita um dos empregados.

— PARE! — ordena An, agarrando o punho de Chiyoko.

E, pelo Criador, o Criador de todos os Criadores, ela para.

— Como você está fazendo isso? — pergunta ele, também sem gaguejar.

Ela inclina a cabeça. *Fazendo o quê?*, sugere o gesto.

— Não estou com tiques. Estou me sentindo... jovem.

An solta o punho de Chiyoko.

Ela abaixa a ponta da faca.

A energia pulsa do corpo dele.

Um novo tipo de energia.

Os ouvidos de An lhe dizem que a mulher agora está indo na direção dos dois, xingando e fazendo ameaças. Ele não consegue deixar de olhar. Ela é enorme, gorda, está babando e balançando um taco de beisebol grosso, de madeira, com um prego enorme na ponta. Não quer saber daquela porcaria na loja dela.

An sente a brisa de novo.

Ele se vira.

A porta já está se fechando. A faca está dobrada, caindo no chão. As sacolas de Chiyoko sumiram.

E também *pisca* e também *pisca* e também *pisca* **TREMETREME** *pisca*.

E também ela.

47.921378, 106.90554^{lvi}

JAGO TLALOC

Saguão do Wei's Binguǎn, Distrito de Chang'an, Xi'an, China



Jago acorda cedo, sobressaltado, na manhã seguinte. Os lençóis estão encharcados. Sua pele está queimando. Os olhos estão pulsando para fora das órbitas.

Ele se senta e geme.

Sarah não está na cama.

A porta do banheiro está aberta.

As coisas dela estão ali, mas ela, não.

Jago se vira para o lado e pega a caneta e o papel na mesa de cabeceira. Arranca a folha com os números de Sarah e a joga no chão. Aperta o botão para a ponta da caneta aparecer e começa a traçar linhas frenéticas na folha toda. A mão se mexe automaticamente, e Jago fica consciente de si mesmo de um jeito que nunca esteve antes. Ele se observa como que de cima. A mente está desconectada do corpo e lúcida. É como a mais profunda das meditações. O passado — tudo o que ele fez para chegar aonde chegou — está ali, no presente.

Tudo.

Ali.

Nada em nenhum outro lugar.

O desenho é absurdo. Perturbador. Abstrato. As linhas são sinuosas, ou retas como uma navalha, ou curvadas forçando uma perspectiva, ou

retorcidas como um cacho de cabelo encaracolado. Todas são curtas. Não passam de três centímetros de comprimento. Estão desconectadas, espalham-se pela página, são aleatórias. Não se encaixam.

Por um momento Jago fecha os olhos, enquanto a mão continua a disparar linhas pela página.

Quando os abre, vê algo. O contorno de um nariz, a curva de uma orelha. A linha da lâmina de uma espada. Um punhado de tecido cobrindo um músculo. Uma mecha de cabelo. O ângulo agudo da armadura. Dedos. Um bigode e sobrancelhas altas, arqueadas. Olhos afastados, que encaram o passado desconhecido.

Jago fecha os olhos de novo.

Deixa a mente livre, a mão livre.

Até terminar.

E sua mente volta para o corpo.

E a pele esfria. Uma brisa chega pela janela e ele treme.

Abre os olhos.

O desenho ocupa a página inteira. Mostra o perfil $\frac{3}{4}$ de um guerreiro chinês usando uma armadura pesada. O cabelo está preso para cima em uma espécie de penteado com fitas. A espada é curta, genuína. Os ombros são largos; o rosto, delicado.

Com uma das mãos, segura um disco exatamente como o que Jago pegou no Chamado. A mão do garoto desenhou a pista que Kepler 22b pôs em sua mente.

Jago sai da cama, enche a pia e joga a água no rosto. Ele se veste e pega o desenho. Apanha a mochila onde está o disco e consulta o relógio. 6:47 a.m. Sai do quarto e vê Sarah sentada de pernas cruzadas no pequeno pátio. Virada de costas para ele.

Ela está completamente imóvel.

Pensando.

Esperando.

Respirando.

Ele não vai incomodá-la.

Quer ir até o computador, pesquisar a imagem. É tão precisa que certamente vai haver algo parecido em algum lugar por aí.

Encontra Wei varrendo o saguão. Wei se endireita e diz:

— Também está acordado? Pensei que jovens como vocês dormissem até mais tarde.

Jago para.

— Não, eu não. Nunca durmo até mais tarde.

— Nem eu. Bom para a alma. Sempre bom começar o dia em paz. Da paz flui paz.

Wei pode até ter razão, mas Jago lamenta pelo homem. Por sua vida chata que logo acabará.

— Pode ser — concorda o garoto, com um grunhido.

Wei se apoia no cabo da vassoura, tentando ver o desenho de Jago.

— O que é isso?

Jago mostra.

— Isso? Ah, um desenho que eu fiz.

Wei o observa.

— Impressionante.

— É. — Jago cerra os olhos diante do desenho, ainda um pouco surpreso por ter sido feito por sua mão. — Obrigado.

— Parece mesmo com um deles, apesar de eu nunca ter visto nenhum segurando um prato assim.

— O senhor reconhece isso? — O coração de Jago acelera.

— Claro. Você é muito talentoso.

— Obrigado — repete Jago.

Uma mentira completa. Sozinho, ele mal consegue desenhar um boneco de palitos convincente. As artes não estavam no programa de treinamento para o Endgame.

Os olhos de Wei se desviam da figura para observar Jago.

— Mas você não sabe o que é, sabe? Apesar de ter desenhado isso?

Algo naquele olhar faz Jago se sentir desconfortável. Ele dá de ombros e finge:

— Só copieei de uma fotografia que Sarah arrancou de uma revista. — Ele mente sem deixar que seus batimentos se alterem uma vez sequer. — Por quê? O que é isso?

— Este é um general do Exército de Terracota.

— Ah, é! Que bobagem a minha. — Ele sabia que já tinha visto aquilo.

O Exército de Terracota é famoso no mundo inteiro. Mais de 8.000 estátuas de guerreiros em tamanho real guardam os restos do primeiro imperador da China. A tumba é uma atração turística do 2º ou 3º século a.C.

— Sarah estava falando em visitá-lo, já que estamos aqui.

“kepler 22b deve estar me dizendo que eu — nós — precisamos ir até lá. E precisamos levar o disco.”

— Claro que estava. Todo mundo visita o Exército de Terracota. É impressionante. — Wei volta a varrer. — Eu sou um pouco fascinado por ele.

— Ah, é?

— É. — E, então, o homem diz, inesperadamente: — E, a propósito, por que você está mentindo para mim?

— Mentindo? — Jago sente os músculos do pescoço tensos, preparando-se.

— Não tem como você ter copiado isso de uma fotografia.

Jago balança a cabeça.

— Mas copiei.

— Nenhum guerreiro do Imperador Qín Shí Huángdì jamais segurou um disco como esse.

Jago engole em seco.

— Ah, só inventei essa parte. Estava sonhando com *frisbees*.

— *Frisbees*, é? Isso não parece um *frisbee*.

— O que posso dizer? Não sei desenhar *frisbees*. Ninguém é perfeito, eu acho.

— Não, suponho que não. — Wei varre um pouco mais. — Desculpe. Não tive a intenção de chatear você. Não ia usar o computador?

— É, ia, sim — responde Jago, virando-se para o nicho.

Jago acha o computador, senta-se, abre uma janela do navegador e começa a pesquisar. Lê mais sobre o Exército de Terracota, as pirâmides chinesas e o imperador Qín. Encontra rumores enigmáticos na internet — ou seja, um monte de besteiras — sobre a Grande Pirâmide Branca.

Navega mais um tempo. Checa uma conta de e-mail antiga. Nada além de lixo. Lê as notícias de Juliaca e de Omaha e de mais alguns locais onde há crateras. Pesquisa *disco alienígena* no Google e se depara com toneladas de lixo inútil escrito por excêntricos.

Depois de 17 minutos, seu telefone vibra.

Não está esperando ligações.

Só quatro pessoas têm o número.

Pega o celular na mochila, com cuidado para manter o disco escondido, e observa o número.

É local.

Ele franze a testa e aperta “atender”.

— Alô.

Uma pausa antes de uma gravação com voz feminina falando um mandarim jovial soar do outro lado da linha.

Uma mensagem automática para o número errado.

Jago desliga, incomodado, mas tentando não pensar a respeito.

Normalmente se perguntaria se o telefone não teria acabado de ser identificado por um rastreador, mas tem o *smartphone* mais seguro e avançado que existe.

Apaga o histórico do computador, fecha o navegador e volta para o quarto, na esperança de Sarah ter terminado a meditação. Eles precisam ir logo.

— Eu tenho um primo que é pesquisador lá, sabe? Acho que ele gostaria muito do seu desenho. Vou ligar para ele e ver se pode fazer um tour com você e sua namorada. Ele deve poder deixar vocês entrarem em algumas áreas que os outros turistas não conseguem visitar — diz Wei quando o garoto passa pelo saguão.

Jago não sabe ao certo se confia nele, mas será um bom jeito de entrar no complexo, se é isso que a pista está lhe mandando fazer.

— Obrigado, Wei. Seria ótimo.

Wei se curva para cumprimentá-lo.

— Não há de quê.

AN LIU

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



HDs rodando. Números voando. Coordenadas sendo cruzadas. Endereços de IP sendo filtrados. Pacotes sendo enviados através de fios para transmissores e para satélites e voltando. Uma antiga impressora matricial solta folhas de papel com bordas perfuradas. Um mostrador acende. O script se revela em um monte de códigos de linhas extensas.

O equipamento de An Liu identifica o telefone de Jago Tlaloc.

O Jogador shang entra correndo no cômodo, sentindo o calor da rua, da luta com Chiyoko, da intensidade do poder dela. Sentindo o calor de ter vasculhado as ruas por mais de duas horas, procurando por ela, e falhado.

An se aproxima das impressões. *TREME*. Consulta a tela. *Piscapisca*. Vai *pisca* juntar seus *pisca* brinquedos e encontrá-los.

Quando os dois forem removidos *pisca* forem removidos *TREME* removidos do tabuleiro do jogo, ele procurará aquela Chiyoko Takeda. A pista que *pisca* kepler 22b *piscapisca* pôs em sua mente não importa. Ele não pretende jogar o Endgame como os outros, perseguindo *pisca* enigmas, agindo como idiotas.

piscaTREMEpisca.

O que importa é a força *pisca* a força *pisca* a força tranquilizadora, silenciosa e calmante da *pisca* fascinante Jogadora *pisca* da fascinante Jogadora *pisca* da fascinante Jogadora da 2ª linhagem.

Os outros Jogadores podem esperar.

O presente que An vai criar para eles ainda não está pronto.

Mas logo estará.

E será um presente *pisca* será um presente e tanto.

MACCABEE ADLAI

Emergência do Hospital Xi Jing, Xi'an, China



Maccabee Adlai sai do hospital. Passou dois dias e 15 horas lá, deu entrada usando o pseudônimo Paul Allen Chomsky. Não podia correr o risco de se registrar com o nome verdadeiro. Não teria sido nada bom receber a visita noturna de um assassino enquanto estava deitado na cama, sonhando em matar o jovem Baitsakhan, matar Jago e matar aquele babaca maluco do An.

Ele caminha rumo à luz do dia e entra na fila do táxi. Está indo para a estação ferroviária. A perna dói, ele não poderá se molhar durante uma semana e o curativo deve ser refeito uma vez ao dia, mas estruturalmente está tudo bem. A flechada de Baitsakhan foi precisa e, por um milagre, o ferimento não precisou de cirurgia.

O ouvido é outra história. O golpe de Jago Tlaloc com o polegar rompeu o tímpano direito de Maccabee, que, por ora, terá que suportar um zunido alto e persistente. O médico insistiu em que o problema se curaria sozinho e que o zunido desapareceria aos poucos, mas poderia levar dois ou três meses.

Que ótimo.

O médico também avisou a Maccabee que evitasse viajar de avião por pelo menos duas semanas. Explicou que com a viagem o tímpano não pioraria, mas, provavelmente, doeria bastante.

Tanto faz. O garoto vai pensar nisso, mas tem que seguir sua pista de duas partes. Tempo é essencial.

A primeira parte é esta: έναζέναζέναζέναζέναζέναζέναζμηνένένα
ζέναζμηνένμηνένμηνένμηνένέναζέναζ.

E a 2ª, esta:

47:4f:42:45:4b:4c:49:54:45:50:45:54:45:4d:50:4c:45:4f:46:54:48:45:43:4f:
4e:53:55:4d:49:4e:47:56:55:4c:54:55:52:45.

Foi preciso dedicar um bom tempo a esses dados para descobrir o que significavam, e nisso ficar deitado em uma cama de hospital ajudou, mas também não era tão difícil assim. Depois de conferir o resultado pela terceira vez, ele ligou o tablet e pesquisou no Google para descobrir para onde teria que ir para ter a Chave da Terra no alvo.

Para a Turquia.

Perto de um lugar chamado Urfa.

Maccabee entra no táxi. Que se dane o que o médico disse. Vai pegar um avião para Urfa. Os médicos sempre se resguardam nos diagnósticos, e, além do mais, o que é uma dorzinha de ouvido se for para ganhar o Endgame?

Nada.

Baitsakhan e os outros terão que esperar.

A menos, é claro, que suas pistas os levem para Urfa também.

ויגל כמים, משפט ; וצדקה, כנחל איתן

עמוס ה: כד

BAITSAKHAN

Depósito da Fábrica de Perucas Fashion Europe, Chengdu, China



Baitsakhan está se permitindo um agrado. Um cookie com raspas de limão cristalizadas no topo. É delicioso.

Ele está sentado com o irmão, Jalair, diante de uma pilha desses confeitos e de pequenos copos de chá de jasmim em um depósito abandonado em Chengdu. Bat e Bold estão em uma missão. Uma missão essencial.

A mente de Baitsakhan passou da tarefa que ele tem nas mãos de volta para Maccabee. O rastreador que a flecha de Baitsakhan implantou na perna do nabateu está funcionando. Sobreviveu ao hospital. Até aí Baitsakhan sabe, pois Maccabee finalmente está se movimentando.

Baitsakhan lhe dará um dia e começará a segui-lo.

Ver Maccabee de novo será um agrado maravilhoso. Como os cookies. Tão doce quanto eles, só que mais letal.

Este é seu Endgame.

E não é difícil.

É fácil.

Divertido.

Exatamente como essa pista, que chega a ser inacreditável de tão simples e direta. Traduzida do oirata, diz o seguinte:

PEGUE MATE VENÇA.

A pista é tão fácil de desvendar que Baitsakhan — aos 13 anos, frio, duro, impiedoso e homicida — acha que ela lhe é favorável.

É.

É *isso* o que significa.

Baitsakhan sabe.

O ser no Chamado respeitou sua relutância em dizer sua linhagem e sua tribo. O ser respeitou sua força e sua resistência. E apreciará seu jeito de jogar o Endgame.

Baitsakhan pode ser o mais jovem e o mais baixo, mas não é o mais fraco.

Os mais fracos são aqueles que ainda não perceberam que foram empurrados para um abatedouro. Os que estão vasculhando ruínas antigas, formando alianças, tendo discussões pacíficas — qualquer Jogador fazendo outra coisa que não seja matar é um idiota.

Como essa daqui.

Baitsakhan vira a cabeça devagar e olha para a garota. Tira um farelo do cookie que havia ficado no canto da boca. Aperta o play em um iPod encaixado à base. “All You Need Is Love”, dos Beatles, começa a tocar. A música está alta, muito alta.

Ele assente com a cabeça ao olhar para Jalair, que desce a lâmina sobre o dedo médio esquerdo de Shari, o que está com o anel, o anel que ela ganhou do marido, Jamal, no dia em que sua filha nasceu.

A bela, sorridente, pequena Alice.

“Onde está ela agora?”, pergunta-se Shari. “Brincando no quintal.” Ela consegue imaginar.

“Brincando na grama com Jamal.”

Shari está calma. Mesmo depois da emboscada e da captura e de a terem espancado.

Está calma *por causa* dessas coisas. Eles lhe deram uma oportunidade de usar seu treinamento, de ajustar o foco mental. Shari não se mostrou abalada desde que a pegaram e a agarraram quando ela desceu do ônibus para comprar um lanche. Ao que parece, ela não sente nada.

Jalair olha para Baitsakhan. Está impressionado com a garota. É como se ela fosse feita de pedra. Baitsakhan não nota o olhar de Jalair. Ele não está impressionado. Observa o sangue escorrer de onde ficava o dedo de Shari e sorri.

O corte dói, o cotoco do dedo lateja, mas a dor não é nada comparada à dor do parto. “Esses idiotas não entendem nada de dor”, pensa ela, que bloqueia a mente para a dor.

Baitsakhan toma um gole de chá. Shari olha para ele. Através dele. Ela nunca matou uma pessoa antes, mas mataria esse garoto em um segundo. Porque ele não é uma pessoa.

Baitsakhan larga o chá e abaixa a música.

— Conte-me sua pista, harappaneana, e seu fim será rápido — promete ele em inglês, como se fosse um tipo de rei das trevas.

Mas Shari não diz nada. Não demonstra sentimento algum, a não ser indiferença. Não para de olhar fixamente através dele.

Não é humano.

Não é nem um animal.

Indigno desta ou de qualquer outra vida.

E, para ela, ele já está morto.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Igreja do Concílio, Império de Axum, Norte da Etiópia



Hilal parte da cidadezinha de pequenos cruzamentos. Deixa para as pessoas de lá um pequeno talismã de pedra vermelha como retribuição pela hospitalidade. O talismã é da Etiópia, uma cruz com belos entalhes, incrustados com um veio de platina pura. Ele não lhes diz quanto vale. Não faz sentido. Todos estarão mortos logo, logo, e a Terra pegará de volta tudo o que a humanidade construiu, tudo o que a humanidade pensa que possui.

Hilal vai em uma carroça para uma cidade maior. Em uma caminhonete para uma maior. Em um jipe para uma maior. Um ônibus. Um táxi. Um trem. Um avião. Pega voos para Hong Kong, Bruxelas, Adis Abeba. Pega o Nissan Maxima do tio e vai até a cratera. Senta-se à beira e reza pelas vítimas e suas famílias, reza pelo futuro, para que seja bom, para que simplesmente exista.

“Pois isto é o Endgame”, pensa ele, no buraco que ainda fede. “O futuro chegará ao fim, e o tempo recomeçará.”

Ele deixa a cratera, volta para o Maxima e dirige rumo ao norte. Para o antigo império de Axum, o império dos antepassados de seus antepassados. Ele é o tataraneto de Ezana, o neto de Gebre Mesqel Lalibela, o desconhecido líder de Timkat, o Aparecimento de Deus. É versado em pedras e profecias e na delicadeza da morte.

Sai do carro e anda por entre sua gente. Caminha por milhas envolto em roupas de um branco imaculado e um vermelho vivo. Usa sandálias de couro nos pés. As pessoas estão espalhadas aqui e ali, cultivando, criando cabras, matando galinhas, batendo a palha do trigo. Alguns mais velhos o reconhecem e se ajoelham, e ele ergue uma de suas belas mãos jovens, com a palma para cima, como que dizendo: *Não, irmão, eu sou você; você é eu. Fique de pé ao meu lado. Fique comigo.*

E eles fazem isso.

— Vivam — diz ele.

E eles fazem isso.

Podem ver em seus olhos gentis e brilhantes. Ele é deles; eles são dele.

Hilal passa pelos morros áridos, marrons e avermelhados. E chega lá. A uma das igrejas subterrâneas de pedra, em forma de cruz, entalhada em rocha vulcânica subterrânea.

Essa é secreta, escondida, cercada por um denso amontoado de cedros.

Tem 3.318,6 anos de existência.

Hilal segue seu caminho atravessando o labirinto de valas que leva até a igreja lá embaixo. O ar fica mais fresco. A luz, mais fraca. Ele chega à porta principal, entalhada em pedra, como o resto da construção. Seu mentor está ali. Seu guia espiritual. Seu conselheiro.

O ex-Jogador Eben ibn Mohammed al-Julan.

Hilal se ajoelha, abaixa a cabeça.

— Mestre.

— Você é o Jogador, então não sou mais o mestre. Entre e me conte o que viu.

Hilal se levanta, pega na mão de Eben e os dois entram na igreja úmida.

— Vi um deus, e ele nos falou do jogo.

— Sim.

— Vi os outros. Eles são brutos, em grande parte.

— Sim.

— Vi um deles morrer. Vários tentaram matar. Vi dez escaparem.

— Sim.

— O deus se referiu a si mesmo como kepler 22b.

— Sim.

— É um planeta, se não me falha a memória.

— Sim.

— Disse que devemos recuperar as chaves: A Chave da Terra, a Chave do Céu, a Chave do Sol. O vencedor precisa ter as três.

— Sim.

— Ele deixou um disco de pedra, mas não chamou nossa atenção para isso. O olmeca o pegou. Estava com mais uma, a cahokiana. Os dois foram seguidos pela mu. Ninguém notou que eu vi o disco nem que o olmeca o pegou.

— Cuidado com esse daí, Jogador.

— Sim, Mestre.

— Chega de mestre. Sou apenas Eben agora.

— Sim, Eben.

— Ele deixou uma pista para cada um, em nossa cabeça.

— Sim.

— A minha é um círculo.

— De?

— Só um círculo. Uma linha. Vazio por dentro e por fora.

Eles chegam a um altar. Eben se ajoelha, e Hilal se ajoelha junto. Os dois abaixam a cabeça. O Cristo está ali, acima, para sempre sangrando, para sempre sofrendo, para sempre morrendo, para sempre dando vida, amor e perdão.

— E você não sabe o que significa? — pergunta Eben devagar.

— Acho que tem a ver com o disco que o olmeca pegou. Ele deveria ter ficado com a minha pista. Teria lhe servido melhor. Ou talvez eu devesse ter ficado com o disco.

— Você não tem como saber isso. Presuma, por enquanto, que tudo está como deveria, e os deuses não erram. O que esse círculo lhe diz?

— Ele me faz pensar no disco, mas também em outra coisa. Um círculo de pedra. Uma pedra circular.

— Sim.

— Faz referência a uma construção. Uma construção feita no mundo antigo, aquela que existia aqui quando os deuses vieram.

— Sim.

— Uma construção feita para durar, como tantas coisas feitas naquela época. De rochas e pedras. Um monumento ao espaço, ao tempo e ao cosmos. Algo que procurou a memória e a permanência da pedra. O poder ancestral dela.

— Sim.

— Mas que círculo de pedra? Existem muitos.

Eben se ergue. Hilal, não.

— Vou trazer vinho e hóstia para você — diz Eben.

— Obrigado, Eben. Preciso meditar. Existe mais coisa nessa pista simples.

Mais no que preciso discernir.

— Sim.

Eben se vira e sai, sua túnica farfalha.

Hilal, o axumita da 144^a, junta as mãos no colo.

Fecha os olhos.

O círculo em sua mente.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHIYOKO TAKEDA, AN LIU

Museu dos Guerreiros de Terracota, Distrito de Lintong, Xi'an, China



Sarah e Jago descem de um táxi na principal entrada para turistas do grandioso e antigo Exército de Terracota. São recebidos no mesmo instante por Cheng Cheng Dhou, o primo de Wei. Cheng Cheng é um homem miúdo, mal chega aos 153cm, afável, com olhos vívidos e óculos de fundo de garrafa. Faz apenas 17 graus Celsius lá fora quando o encontram, mas ele está suando por baixo da camisa de colarinho branca.

— Sim! Sim! Olá! — cumprimenta. Tem a mão direita aberta à frente e, em um gesto estranho, agarra o punho direito com a mão esquerda, como se precisasse usar um braço para mexer o outro. Cada um aperta a mão do outro e se apresenta, Sarah e Jago usando o primeiro nome verdadeiro. Cheng Cheng os leva até a entrada e os conduz lá para dentro com seu passe de segurança. Simples assim, eles entram no complexo.

— E então? O que exatamente estamos procurando? — sussurra Sarah para Jago, com Cheng Cheng alguns pés à frente, distraído.

Jago dá de ombros, relaxado.

— Sei lá, não faço ideia.

— Vou me matar se isso não passar de uma busca inútil — diz Sarah com um sorriso afetado.

— Eu também — responde Jago.

* * *

A vinte metros dali, abrindo caminho em meio ao grupo de turistas, está Chiyoko Takeda. Ela fez uma parada na hospedaria, depois que Sarah e Jago saíram, na esperança de eles serem idiotas o bastante para deixar o disco para trás. Não foram, então ela se junta a esse grupo para visitar o grande Exército de Terracota. Está com uma peruca loura, uma calça cargo, uma camiseta preta e uma mochila de ataque.

Chiyoko observa Sarah e Jago conversando com um homem que parece um pequeno duende. Um transmissor está instalado no fundo de seu ouvido, possibilitando que ela ouça o que dizem Jago e os que estão mais perto dele. Diferentemente do localizador, o audiotransmissor só funciona quando ela está perto do olmeca. Chiyoko consulta um localizador que traz no punho disfarçado de relógio analógico. Um arranjo de polarização especial nas lentes claras de seus óculos, que fazem parte do disfarce, possibilita que ela veja o mostrador digital embutido no relógio.

O localizador está funcionando. Ela entrará no complexo com o ingresso de turista, desaparecerá e seguirá o olmeca e a cahokiana até onde forem. Segui-los até onde esse Cheng Cheng Dhou lhes contará algo sobre o disco, desconfia Chiyoko.

E, depois que forem embora, ela terá que matar o coitado do duende. Não pode haver testemunhas do Endgame.

O que tiver que ser será.

* * *

An Liu *pisca* desce de sua *pisca* Kawasaki ZZR1200 preta fosca. Está *pisca* a dois quilômetros *TREME* da entrada do Exército de Terracota. A lágrima

que tem tatuada no rosto está encoberta. *Piscapiscapisca*. Sua cabeça está recém-raspada. Sua mochila está cheia de *pisca* coisas divertidas. Cheia de coisas *TREME* coisas *TREME* engraçadas. Ele usa um fone de ouvido que, a cada 30 segundos, lhe diz a *pisca* localização do telefone de Jago.

Piscapiscapisca.

Ele entrará às escondidas por terra; agora *pisca* passará pelos guardas *pisca* e entrará na necrópole.

Hoje o Endgame *pisca* Endgame *pisca* Endgame *pisca* perderá dois Jogadores.

Piscapiscapisca.

Ele andou vasculhando a *TREMEPISCA* internet em busca dos *pisca* outros. Encontrou boas pistas de Kala Mozami e Maccabee Adlai e Hilal ibn Isa al-Salt seja lá qual for o nome dele. Os outros são como fantasmas, mas não importa. Eles *pisca* eles *pisca* eles aparecerão.

PiscaTREMEpisca.

Além do mais, depois que esses dois se forem, ele precisará encontrar Chiyoko Takeda. Precisar^á encontrá-la para descobrir *piscapiscapiscapiscapisca* seu segredo. Se tiver que beber seu *pisca* sangue ainda quente ou *TREME* transformar sua pele em uma camiseta ou *pisca* mantê-la prisioneira até o Evento acabar, ele o fará. Fará qualquer coisa *pisca* qualquer coisa *pisca* qualquer coisa para curar o que o aflige.

* * *

— É assustador de tão grande, sabe? Concluído por volta de 240 a.C., acreditamos. Setecentos mil homens trabalha durante trinta anos nisso! Quatro covas, uma inacabada, além de um túmulo que não foi escavado e abriga riquezas inestimáveis. Apenas a Cova Um foi escavada, e só em

parte, sabe? É a maior. Mede duzentos e três pés por setecentos e cinquenta e cinco pés. Tem dez fileiras de guerreiros e bigas e cavalos e porta-estandartes e lanceiros e espadachins e generais e besteiros. Grande parte das fileiras tem três ou quatro lado a lado. Entre uma fileira e outra, dá para ver colunas separando as patentes, e isso faz a estrutura da tumba. Mais de mil guerreiros escavados, mas muitos milhares ainda por vir! Estimamos oito mil no total! Oito mil! Todos para proteger um homem morto das hordas invasoras da vida após a morte. Uma loucura estranha, sabe?

Cheng Cheng está à frente deles, os braços estendidos, apontando aqui e ali, como se fosse o regente, e as estátuas imóveis adiante, os músicos. Os três estão de pé em uma plataforma de observação, e é uma das coisas mais impressionantes que Sarah e Jago já viram, mesmo com todo o treinamento e com o conhecimento das construções e sítios arqueológicos de suas culturas. Mesmo depois de contemplar a Grande Pirâmide Branca. — Todas as figuras tinham pintura, uma pintura bonita. Há pouco tempo, encontramos algumas perfeitamente preservadas! Muito secretas, essas, muito secretas. Eles usam tinta feita de malaquita, azurita, cinábrio, óxido de ferro, ossos triturados. Até descubrem como preparar silicato de bário e cobre e misturá-lo com cinábrio para fazer um belo tom vibrante de lavanda, sabe? E mais: as armas de bronze! Algumas têm lâminas cobertas de óxido de cromo e salina. Impressionante! Estão como novas em folha, recém-saídas das mãos do ferreiro. Afiadas como no dia em que nasceram. E as bestas são da mais alta qualidade. Projetam dardos a mais de oitocentos metros!

— Fascinante — comenta Sarah. Ela *está* impressionada, mas olha para Jago como quem pergunta *E quanto ao disco?*
Jago dá de ombros.

Ele não sabe.

Cheng Cheng se vira para os dois e diz com um sorriso largo:

— Agora, Wei me conta que você tem um desenho bonito. Você tem um desenho bonito?

— Ah, é, tenho, sim — responde Jago.

Sarah está aliviada porque talvez isso dê em mais do que conhecer um homem miúdo e engraçado.

— Deixe-me ver.

Sarah tira a folha de papel dobrada de um bolso externo da mochila de Jago e a passa para Cheng Cheng. Ele a desdobra e a segura diante do rosto. Olha tão de perto que não podem ver seu semblante. Durante 13 segundos, observa o esboço detalhado de Jago.

Por fim, abaixa a folha. Um de seus dedos rechonchudos está no disco. Sua voz é baixa, séria.

— Onde você viu isso?

— Isso? Eu inventei — responde Jago.

— Não inventou, não. Onde você viu isso?

— Conte a ele — sussurra Sarah.

Jago sabe que ela tem razão. Isto é o Endgame. Cheng Cheng não é um rival. Durante o treinamento inteiro, seu tio e seu pai lhe disseram para ser receptivo à sorte, à oportunidade, à ajuda. Esteja pronto para matar, é claro, caso acabe mal, mas esteja aberto.

Um grupo de turistas se reúne perto deles, a 12 pés de distância.

— Temos um — diz Jago em voz baixa.

Cheng Cheng relaxa os braços, incrédulo.

— Aí com vocês?

— É — responde Sarah.

Cheng Cheng olha para eles, atento.

— Vocês dois, vêm comigo — diz. Ele começa a se afastar depressa do grupo e a seguir em direção a uma corda com uma placa que diz PROIBIDA A ENTRADA.

* * *

An *pisca* se esconde em um arbusto podado no canto do *pisca* complexo.

Uma voz assexuada, computadorizada, diz em seu ouvido:

“Centro e trinta e dois metros, oeste-sudoeste. Estacionário.”

Ele *pisca* espera *pisca* espera 30 segundos.

“Centro e trinta e dois metros, oeste-sudoeste. Estacionário.”

Ele *pisca* espera 30 segundos.

“Centro e trinta e dois metros, oeste-sudoeste. Estacionário.”

Ele espera *pisca* espera 30 segundos.

“Centro e vinte e seis metros, oeste-sudoeste. Seguindo para o leste.”

Ele espera 30 *pisca* segundos.

“Centro e um metros, oeste-sudoeste. Seguindo para leste-nordeste.”

Ele *pisca* espera *pisca* 30 segundos.

“Oitenta e dois metros, exatamente no leste. Seguindo para o norte.”

Ele *pisca* espera *pisca* 30 segundos.

“Setenta e um metros, leste-nordeste. Seguindo para o norte.”

Ele espera 30 segundos.

“Cinquenta e oito metros, leste-nordeste. Estacionário.”

Ele espera *pisca* espera 30 segundos.

“Cinquenta e cinco metros, leste-nordeste. Estacionário.”

Ele espera 30 segundos. *Pisca.*

“Cinquenta e cinco metros, leste-nordeste. Estacionário.”

An *TREME* An consulta o mapa. *PiscaTREMEpisca*. Estão parados *pisca*
parados *pisca* parados na Cova *pisca* Cova Quatro, ou perto dela.
Que não foi *TREME* escavada.
Ou, pelo menos, é *pisca* é nisso que todos acreditam.
Ele também se move.

* * *

Chiyoko espera o olmeca e a cahokiana saírem com o homem miúdo e
escapa do grupo de turistas. Quando os guardas e o guia tagarela não
estão olhando, ela pula a grade e desce até o chão. O chão com os
guerreiros silenciosos, olhando fixamente, à espera.
Em um momento de distração, ela olha diretamente nos olhos de um
deles. São criações chocantes. Ela sente por eles uma afinidade diferente
de qualquer uma que já tenha sentido por outro humano vivo, respirando.
Em silêncio.
Encarando.
Guerreiros à espera.
Todos eles.
Especialmente ela.
Ela consulta o relógio.
Vê a luz azul piscando.
Corre.

* * *

— Vêm.

Cheng Cheng abre a aba de uma barraca de acampamento branca montada na grama. Jago e Sarah entram. Um corrimão de madeira está construído em torno de um buraco no chão com 3,5 pés de diâmetro. O buraco é tapado por duas portas de metal. Cheng Cheng pega no bolso um pequeno controle remoto com um único botão vermelho. Ele o pressiona, as portas se abrem e revelam uma escada rústica de pedra que desce rumo à escuridão.

— O que tem lá embaixo? — pergunta Sarah.

— Respostas — diz Cheng Cheng, buraco adentro. — Mais perguntas também. Vêm comigo.

— Todo mundo com sua merda de enigma — resmunga Jago, seguindo Sarah.

Enquanto caminham, detectores de movimento emitem uma série de luzes amarelas fracas.

— Esta é a Cova Quatro — diz Cheng Cheng olhando por cima do ombro.

— Então, a Cova Um não é a única que vocês escavaram? — pergunta Sarah.

— Não. Pesquisas geológicas mostram aspecto muito interessante da Cova Quatro, um mantido em segredo. Muito secreto. Só começamos a escavar em agosto passado.

— Se é tão secreto, por que você tem uma barraca simples no meio de um campo para escondê-la? — pergunta Sarah.

Cheng Cheng dá uma risadinha.

— Esconder debaixo do nariz. O melhor jeito. Esconder debaixo do nariz.

* * *

Chiyoko Takeda, que está entrando na barraca nesse instante e ouvindo a conversa pelo fone, não poderia concordar mais com ele.

* * *

— Além do mais, botão no controle aciona todo tipo de armadilha.

Cuidado!

Cheng Cheng diz isso tão animado que os dois não sabem se ele está falando a verdade. Nem mesmo Jago, que é como um detector de mentiras humano. Ele lança um olhar nervoso para as paredes, procurando dardos envenenados escondidos ou alguma coisa tirada do Indiana Jones. Não percebe nada.

Continuam por um túnel de barro estreito, sustentado por vigas de madeira, e acabam saindo em um cômodo de pedra em forma de estrela. O chão é branco como alabastro. As paredes são pintadas de um vermelho brilhante. Ao redor do cômodo, há 12 imagens pintadas dos discos na altura do peito. As pinturas são tão realistas que parecem fotografias. A não ser por diferenças mínimas, são a imagem cuspidada e escarrada do disco na mochila de Jago.

No meio do cômodo, há um único Guerreiro de Terracota segurando uma espada reluzente.

Seguem em direção a ele. Jago nota mais um túnel do outro lado.

— Que lugar é esse?

— Câmara da Estrela — responde Cheng Cheng. — Não sabemos bem para o que é.

* * *

Chiyoko Takeda chega à extremidade da câmara. Espia ali dentro. Vê os três. O guerreiro está de costas para ela. Chiyoko precisa ver mais. Ver melhor. Acha uma sombra a um quarto do caminho ao longo do cômodo. Irá para lá.

Leva um pequeno tubo aos lábios e o sopra. Age em silêncio, assim como o pequeno projétil que viaja pelo cômodo, mas atinge a parede mais distante atrás dos outros. Faz um pequeno barulho ao cair no chão. Eles se viram. Chiyoko desliza depressa para a sombra.

* * *

— O que foi isso? — pergunta Sarah.

— Ah, provavelmente pedra. Pedra sempre cai aqui.

Olham de novo para o guerreiro. Chiyoko está invisível.

— Quando abrimos câmara pela primeira vez, encontramos outro guerreiro, mas ele está quebrado e despedaçado, provavelmente por terremoto. Não está aqui agora. Está em uma loja. Eu e outros três o colamos, pedaço por pedaço. Quebrei as regras certa noite, depois de festejar muito... de muita diversão!... e contei a Wei e mostrei uma fotografia a ele. Wei adora Guerreiros de Terracota, talvez ainda mais do que eu. — Pausa. — A fotografia que mostrei a ele era do mesmo homem do seu desenho.

— É mesmo? — pergunta Jago.

— É.

— Então, você também tem um disco? — pergunta Sarah. — Já que o cara da fotografia está segurando um.

— Não tenho, não. — Ele hesita. — O disco é como a estátua, não como a espada. Armas do Exército de Terracota são reais. O disco, não. É só argila.

Cheng Cheng alcança a espada. Toca a parte exposta do cabo.

— Mas existem outros discos como o da fotografia — conclui.

— Onde? — pergunta Jago, alterado.

— Aqui, na China. Em arquivos. São chamados discos de Baian-Kara-Ula. Foram encontrados em 1938, perto da fronteira com o Tibete. Ninguém sabe de onde eles vêm nem o que fazem. Muitos acham que são presentes dados pelos próprios deuses! Loucura, não? Acreditamos que um desses discos era para ficar aqui — ele pega no cabo —, mas nenhum se encaixou. Então, andei pensando, posso ver o seu?

Sarah e Jago se entreolham. Jago assente com a cabeça. Sarah assente de volta. Jago tira a mochila do ombro.

— Está bem. — Abre e pega o prêmio de Kepler 22b e o oferece a Cheng Cheng.

* * *

A respiração de Chiyoko é tão silenciosa quanto uma folha em um galho em um dia parado.

* * *

Com reverência, Cheng Cheng pega o disco.

— Isso... isso é perfeito.

* * *

PISCA.

An Liu chega escondido à abertura *pisca* da câmara. Está com *pisca* está com *pisca* o colete à prova de balas. O capacete da motocicleta. Uma gola espessa está puxada para cobrir a nuca. Seu *pisca* seu *TREME* seu coração está acelerado.

Enfim, isto é o Endgame. Aqui. *Piscapisca*. Agora. Logo antes do barulho e *pisca* e *pisca* da morte.

* * *

An não nota a presença de Chiyoko. Chiyoko não nota a presença dele.

* * *

— Onde você arranhou isso? — continua Cheng Cheng.

Jago lança um olhar duro para o homem miúdo. As joias em seus dentes brilham.

— Um amigo me deu.

Cheng Cheng entende que Jago não lhe contará mais.

— Claro. — Ele examina o disco. Vira-o. — Não posso... Isso é inacreditável. Meu amigo Musterion tem que ver isso.

— Quem é Musterion? — pergunta Sarah.

— Musterion Tsoukalos. Um homem obcecado pelas visitas dos antigos. Ele mora em Capo di Ponte, no norte da Itália. Pode ajudar vocês com o disco. Conhece essas coisas muito, muito bem. Sabe que vieram do céu nos dias antes dos dias, na história antes da história. Sabe que eles ajudaram a fazer de nós o que somos e vai saber a que lugar esse disco pertence.

* * *

An *pisca* tira de uma *pisca* mochila um *pisca* objeto preto do tamanho e do formato de uma bola de *softball*. Ele *pisca* a põe no chão e *pisca* pressiona um botão. Rola o objeto *piscapiscapisca* em silêncio para dentro do cômodo.

* * *

Sarah e Jago não veem a bola, mas Chiyoko vê. Olha para a entrada e vislumbra An se virando. Deixa as sombras. Jago e Sarah percebem sua presença de imediato. “Como ela pode estar aqui?” Sarah está prestes a atacar quando a Jogadora mu olha para eles alucinada, bate palmas três vezes e aponta para o chão.

PiscapiscapiscaTREME. O que foi *pisca* o que foi aquilo? An olha para trás e *piscapiscapiscapiscapiscapisca* vê Chiyoko — a preciosa, inestimável, essencial Chiyoko — apontando para a bola!

TREMEpisca.

TREMETREMETREME.

Sete segundos.

Sete breves segundos para a destruição.

Sete breves segundos e não haverá mais Chiyoko Takeda, aquela que pode curá-lo.

Recentemente marca Uma; e agora eu vejo o auge
Do dia romper do leste prenhe: está na hora
De eu desaparecer: mais tinha a dizer,
Mas a noite determina aqui;(Longe!^{lvii}

SHARI CHOPRA, BAITSAKHAN

Depósito da Fábrica de Perucas Fashion Europe, Chengdu, China



A música parou.

Bat e Bold voltam, cada um carregando uma maleta.

Jalair está inclinado sobre Shari, arrancado os pelos do nariz dela, um por um, com uma pinça prateada.

Os olhos de Shari lacrimejam, mas ela ainda não fez barulho algum.

Baitsakhan vê os primos e bate palmas empolgado.

— Que maravilha! Venham aqui, vocês dois. Mostrem os brinquedos que trouxeram.

Bat e Bold põem as maletas em uma mesa. Na mesa há alicates, uma pequena serra manual, uma variedade de grampos e um rolo de cabo de calibre fino. Uma garrafa plástica que contém um líquido desconhecido. Um isqueiro. Dois pares de fones antirruído enormes.

Bat aperta os fechos de uma das maletas e a abre com força.

Baitsakhan se inclina. Lá dentro, há um par de Sig Sauer P225 pretas e quatro pentes de balas. Ele tira uma pistola da proteção de espuma e aperta o retém do carregador, que se projeta para fora, vazio. Jalair dá uns passos para o lado enquanto Baitsakhan aponta a arma descarregada para a testa de Shari e puxa o gatilho. Ela nem pisca. A pistola tem um bom acionamento. Ele reinsere o pente e o trava no lugar. Puxa o cão para trás

para armá-la, certifica-se de que a trava de segurança está acionada e põe a pistola na mesa. Vira a pistola de modo que o cano aponte para Shari.

— Pense, harappaneana. Pense.

Nada.

— Fale, e isso — ele indica a arma com os olhos — irá significar o fim do jogo para você.

Nada.

— Fale, e estes aqui — ele passa as mãos pelas ferramentas, pela garrafa, pelo isqueiro — acabarão o jogo para você.

Nada. Shari cospe no chão. Seu olho esquerdo está fechado de tão inchado. Ela se pergunta se sua pequena Alice está tirando um cochilo. Se está abraçada ao coelho cinza.

Baitsakhan começa a perder a paciência com essa aí, cujos olhos não revelam nada, que nem grita. É como falar com um de seus cavalos. Ele sente falta dos cavalos. Por mais que esteja irritado, força um sorriso.

— Você tem até hoje à noite para decidir.

Enquanto ele se afasta de Shari, Bat e Bold põem um dos fones enormes cada um.

— Venha, meu irmão — diz Baitsakhan a Jalair. Pega o dedo amputado de Shari. Está cinzento e inchado e ainda tem o anel que o marido lhe deu. Ele o usa para apertar o play no iPod. Um grito alto, apavorante, sai das caixas de som.

“Talvez isso quebre a concentração dela”, pensa Baitsakhan.

“Um irmão”, nota Shari, observando dois de seus torturadores saírem.

“Mais uma fraqueza.”

Bat e Bold a observam. Ela os observa. O grito continua, incessante, como um rio de medo caudaloso. Shari sabe que isso não vai parar.

Não importa. Ela se refugiara em sua mente, se deleitaria na calma redescoberta.

Observa os dois garotos. Baitsakhan e o irmão se foram. Ela está a salvo por enquanto. E, pela primeira vez, reza. Reza a Pashupati e a Shiva e ao Grande Tigre.

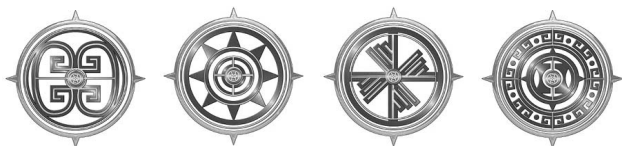
Reza por sorte e libertação.

Mas, acima de tudo, reza por vingança.

24.4322, 123.0161^{lviii}

AN LIU, CHIYOKO TAKEDA, SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Museu dos Guerreiros de Terracota, Câmara Secreta da Estrela, Distrito de Lintong, China



Seis segundos.

— De onde ela saiu? — pergunta Cheng Cheng, alarmado diante da presença repentina de Chiyoko. O homem agarra o disco junto ao peito, temendo essa estranha que apareceu de um jeito inconveniente justo quando ele está prestes a revelar o segredo do trabalho de sua vida inteira. Cheng Cheng ainda não notou o presentinho de An, ou teria ainda mais razões para estar com medo.

A bola rola e para aos pés do antigo guerreiro de pedra.

— An Liu! — grita Sarah.

Piscapiscapiscapiscapisca.

E ali está ele, o shang, correndo para a Câmara da Estrela, derrubando Chiyoko.

Cinco segundos.

— O que é... — pergunta Cheng Cheng.

Sarah o agarra e o puxa em direção à abertura do outro lado da câmara.

Ela viu o que An Liu fez com Marcus no Chamado e sabe do que o adversário é capaz. Eles têm que agir depressa.

Jago toma o disco de Cheng Cheng, que cai de joelhos na entrada do túnel.

Sarah começa a voltar para buscá-lo, mas Jago agarra a mão dela e a

arrasta para a frente.

— Esqueça!

Três segundos.

An puxa Chiyoko para o outro túnel, certificando-se de que mantém seu corpo protegido entre ela e a bomba.

— Vá! — ordena ele. Os dois estão perto, se tocam, e o tique de An desapareceu por completo. Enquanto se afastam, ela espia por cima do ombro, na esperança de o disco estar a salvo.

Um segundo.

Jago e Sarah correm, curvados, adentrando a escuridão.

Zero segundos.

Bum.

A força da explosão lança Jago e Sarah 23 pés à frente. Para a sorte deles, Cheng Cheng, ainda encurvado na entrada do túnel, funciona como uma espécie de escudo, protegendo o olmeca e a cahokiana do pior da explosão.

Eles olham para a frente, aliviados por estarem vivos. Mas aí as primeiras pedras começam a cair ali perto.

O túnel está desabando.

— Vamos! — diz Sarah. Ela está na frente e pode ouvir Jago tossindo alguns pés mais atrás.

Os dois correm o mais rápido que podem no breu, as paredes tremendo, poeira e pedras despencando na cabeça deles e se acumulando em seus calcanhares. Por 30, 40, 50 pés, não há luz alguma, e Sarah, mantendo os braços à frente, esbarra nas paredes continuamente até descobrir para onde se virar.

— Está escuro demais! — grita ela, sentindo a mão de Jago enrolada na parte de trás de sua blusa.

O ar está cheio de poeira. Respirar é difícil. Um estrondo vem cada vez mais forte de trás deles. Jago tem que encostar a boca na orelha dela para se fazer ouvir:

— Continue, se não quiser ser enterrada viva!

* * *

No outro túnel, Chiyoko está inconsciente. An está deitado sobre ela, tossindo. Põe os dedos no pescoço da garota. O coração dela está batendo, e a respiração, estável, mas, quando ele puxa os dedos de volta, sente-os quentes e pegajosos. Sangue.

“Meu Deus, o que foi que eu fiz?”, pensa An, desesperado, enquanto lambe o sangue da ponta dos dedos. “Meus tiques ainda não voltaram. O chi dela é forte a esse ponto. Tenho que ficar com ele.”

An se levanta. Tira um bastão verde do colete, sacode-o, bate nele e ilumina o túnel. Ouve um estrondo por perto, mas este túnel fica mais distante do raio da explosão do que o túnel para onde os outros correram. An e Chiyoko provavelmente serão poupados de desmoronamentos. Ele espera que os outros não tenham tanta sorte.

Olha para baixo, para a Jogadora mu. Ela está com um galo na cabeça, acima do olho direito, e alguns arranhões nas bochechas. O sangue vem do pescoço. Ele aproxima o bastão de luz.

“Por favor, não; por favor, não.”

Ele puxa a pele, e ela geme.

“A carótida não. A carótida não.”

* * *

— Ali! — grita Jago.

Um feixe de luz aparece à frente. À medida que correm nessa direção, o espaço iluminado se amplia e cresce. Sarah tira forças não sabe de onde — ela sempre se reconfortou com o fato de ser a pessoa mais rápida que já conheceu —, e seus passos se iluminam enquanto ela cruza o chão trêmulo.

Jago consegue enxergar, com uma luz fraca no túnel vinda de cima. Ele larga a blusa de Sarah, percebendo que não tem muita escolha. Ela é muito mais rápida do que ele.

Sarah chega ao fim do túnel, faz uma curva acentuada e sai. Derrapa e para a polegadas de uma espada que parece preparada para cortar sua cabeça. Outro Jogador à espera, pronto para atacar?

Não, apenas um dos guerreiros de argila. Com a adrenalina ainda bombeando forte, Sarah suspira, aliviada. Então, Jago se choca contra as costas dela, e os dois caem no chão.

Atrás dele, uma nuvem de poeira vem do túnel à medida que se enche de terra. A Câmara da Estrela é soterrada outra vez.

— Desculpe — murmura Jago enquanto ajuda Sarah a se levantar.

— Que bom que me alcançou — responde ela, olhando para os escombros atrás deles.

Sem dar uma palavra, Jago esfrega os olhos para tirar a poeira. Sarah o observa. Ele parece machucado de algum jeito, decepcionado. É o mesmo olhar que os goleiros adversários lançavam para ela no campo de futebol.

— Não foi uma corrida, sabe? — comenta ela.

Jago olha para frente, para ela.

— Não foi, não?

Antes de Sarah responder, alguém grita com eles.

Estão de volta à Cova Um, atrás de uma das longas fileiras de guardiões ancestrais. A plataforma de observação fica a 30 m de distância. Os turistas apontam em direção aos dois. Guardas gritam em chinês.

— É melhor irmos — diz Jago.

* * *

Não jorra sangue do pescoço de Chiyoko. É só um talho. Mas precisará de pontos. An Liu levanta Chiyoko nos ombros e atravessa os túneis devagar, com a luz do bastão, fantasmagórica, etérea, mostrando o caminho. Ele volta para a barraca e a põe no chão com cuidado. A luz é melhor. Ele consegue enxergar.

Tira o colete à prova de balas e o capacete de motocicleta. As costas do colete estão salpicadas de barro dos guerreiros explodidos. Foi bom ele ter usado aquilo. Foi bom ele a ter protegido. An examina o restante do corpo de Chiyoko, e ela está inteira. Só sangrando no pescoço. As únicas preocupações agora são uma infecção do ferimento e uma possível concussão por causa da pancada na cabeça.

An sorri. Nem tiques, nem tremores, nem gagueira. Ele fica maravilhado diante da clareza de sua mente. Não tem ideia de como, mas Chiyoko faz isso com ele, algo nela ou dela. Ele precisa conseguir isso da garota.

Não importa o que tenha que fazer, como tenha que fazer.

Abre o kit de emergência. Pega uma seringa. Aplica na pele em torno do ferimento uma mistura de xilocaína com adrenalina. Chiyoko geme de novo. An sabe que a injeção machuca, em geral mais do que o próprio ferimento. Espera 12 segundos, puxa a pele para o lado e a encharca com iodo e soro fisiológico. Junta a pele, pressiona-a, e fecha o talho com ponto falso. Os pontos ficarão para quando chegarem à casa dele.

An checa o pulso dela.

Forte.

A respiração.

Boa.

Ouve tiros sendo disparados em direção à entrada, a meio quilômetro para o sudeste.

Põe o capacete de volta e a levanta sobre os ombros curvados e estreitos, sai da barraca e segue a caminho da motocicleta.

Anda com calma, firmeza, facilidade. O encanto dela ainda faz efeito nele.

An se sente jovem, forte e nervoso. É o melhor sentimento que lembra ter experimentado.

E nunca mais o deixará passar.

* * *

— Vem comigo! — grita Jago, apontando e serpenteando por entre as estátuas. Sarah o segue na cola. Os guardas estão atrás dos dois, descendo as escadas de metal com dificuldade, gritando e apontando. Os guias tiram os turistas do local.

— Eles devem estar pensando que explodimos o túnel! — exclama Sarah, correndo.

Um guarda planta os pés afastados um do outro na plataforma. Ergue uma pistola e mira nos dois. Eles continuam circulando por entre os guerreiros, fazendo curvas acentuadas, mantendo os movimentos imprevisíveis.

O guarda dispara, e o tiro ecoa pelo hangar, zunindo ao passar perto da cabeça de Jago e explodindo o ombro de um guerreiro ali perto.

— Armas em um ponto turístico! — grita Sarah, um pouco chocada. — Eles são malucos?

— Estamos na China. Levam essa merda a sério — responde Jago. Em Juliaca, atiraram nele por muito menos.

Sarah passa acelerada por um guerreiro segurando uma besta. Tira a arma das mãos da estátua. Está carregada, pronta, intocada por dois milênios. Ela espera que ainda funcione. O guarda dispara de novo, e esse tiro passa longe da cabeça de Jago. Sarah derrapa até parar e se joga de joelhos, apoiando a besta nos ombros em um único movimento. É treinada em bestas, matava veados com elas, acertava alvos a 300 jardas. Mas nunca nada como isso. Tenta se centrar e puxa o gatilho.

A força do arco antigo a surpreende, e o dardo voa rápido e certeiro. Atinge as mãos do guarda, atravessando-as, e ele larga a arma no chão e começa a gritar.

— Faziam bestas muito boas — observa Sarah, impressionada não só com isso, mas também consigo mesma. Jago bufa, chocado por a velha arma ter funcionado.

Mais três guardas aparecem e vão em sua direção. Jago não se arriscará com arcos antigos. Pega a espada de uma das estátuas e corre até o guarda mais próximo, mantendo uma parede à direita. O guarda é jovem e está assustado. Ergue a arma. Ao se aproximar, Jago inclina o corpo, planta os pés na parede e usa o impulso para continuar correndo com o corpo paralelo ao chão, por uma boa distância. Assim, contorna o guarda admirado e, quando fica atrás dele, atinge sua nuca com força usando o cabo da espada. O guarda cai como se fosse uma pilha de ossos.

Sarah larga a besta e corre até o guarda mais próximo. Executa um mortal perfeito para a frente enquanto ele dispara e erra. Ela pousa bem de frente para o guarda e lhe bate com força no meio do peito com o metacarpo das duas mãos. Ele larga a arma e despenca, resfolegando.

— Por aqui! — grita Jago, acelerando em direção a uma porta aberta debaixo da plataforma. Sarah pega outra besta da última fileira de soldados e o segue até a saída. Alcançam a luz do dia, piscando os olhos para se acostumar. Não há nenhum guarda por perto. Ainda não, pelo menos.

— Por ali! — exclama Sarah, apontando para um estacionamento. Eles percorrem as 40 jardas em menos de 4,5 segundos e derrapam até parar perto de um Chery Fulwin hatch azul. As janelas estão abertas. Jago joga a espada no banco de trás e se senta no lugar do motorista. Ele se abaixa sob o volante, arranca o painel onde fica o fusível, e, em quatro segundos, o carro está ligado.

— Você já fez isso antes — diz Sarah, impressionada.

— Até parece que você não. — Jago sorri para ela.

— Não tão depressa.

Jago dá um sorriso afetado, imaginando se ela está tentando fazê-lo se sentir melhor. Tanto faz, está funcionando. Ele engata a ré no instante em que meia dúzia de guardas aparece no fim do lote do estacionamento.

— Aperte o cinto.

Três guardas se aproximam da traseira do carro enquanto Jago faz uma meia-volta perfeita e já acelera para sair de uma só vez da vaga. Dois guardas desviam em um pulo, e o último é pego pela lateral do carro compacto. Jago engata a 2ª e pisa fundo no acelerador. Os dois atravessam uma cabine e saem do lote em direção ao portão do estacionamento. Os guardas se juntam à frente como um enxame, agitando mãos e pistolas, enquanto o carro dispara morro abaixo em direção à estrada principal. Um portão de metal enorme começa a se fechar atrás dos guardas.

Vai ser por pouco.

Dois homens correm para ajudar o portão a se fechar mais depressa, e tiros são disparados. Jago e Sarah se abaixam atrás do painel. O para-brisa é salpicado por balas, transformado em uma parede de teia branca. Sarah se abaixa ainda mais no assento e chuta para cima — uma vez, duas vezes —, soltando o para-brisa. Jago consegue enxergar de novo.

Mais da metade do portão está fechada. Eles não vão conseguir.

— Podemos atravessar! — grita Jago.

— Não nesta merda — diz Sarah, puxando o cinto de segurança. — Já viu os bonecos de testes de batidas no Peru?

Jago passa a quarta e tenta arrancar toda a força do motor, que grita.

Os guardas se espalham conforme o carro vai para cima deles. Os dois mexendo no portão se viram e correm. Está $\frac{3}{4}$ fechado, mas bastará para detê-los.

Sarah semicerra os olhos voltados para a cabine do guarda. Tem a impressão de conseguir ver o painel que opera o portão. Há dois guardas de pé, à frente do painel, observando, perplexos, sem contar a janela no caminho. Os dois seguem em alta velocidade, têm segundos até o impacto. É uma tentativa impossível.

“Confie em seu treinamento, Sarah. Não pense demais. É o que Tate diria. Não pense demais.”

Ela chuta a besta do chão do carro para as mãos e, sem nem apoiá-la no ombro, dispara.

O dardo passa entre os dois guardas, despedaça a janela e pega de raspão na chave que opera o mecanismo do portão. Ela vira na direção oposta. O portão volta devagar no instante em que o carro o alcança. Faíscas saem das laterais das portas, o retrovisor é arrancado, mas eles passam.

Enquanto se afastam dali, com os guardas perplexos desaparecendo ao longe, Sarah grita de prazer, e Jago apenas gargalha.

41.252363, -95.997988^{lix}

AISLING KOPP

Cemitério Calvário, Queens, Nova York, Estados Unidos



A milhares de milhas de distância, Aisling Kopp encara uma lápide exaustivamente. Não quer estar ali, o cemitério não povoado neste dia de sol, ao menos não pelos vivos. Ela deveria estar na China ou na Turquia ou em outro lugar, seguindo as pistas do Endgame. Apesar de ter sido sua pista, de certa maneira, o que a levou de volta a Nova York, para longe da ação.

A lápide pertence a Declan Kopp, o pai de Aisling.

— Por que você me fez vir aqui? — pergunta Aisling ao velho de pé a seu lado. — Isso é, bem, só para motivar? Porque dava pra fazer isso por telefone, paizinho.

O avô de Aisling parece perdido em pensamentos. Passa a prestar atenção quando a neta fala, voltando seu olho ruim e leitoso para ela. Está com as mãos para trás, em paz. Faltam três dedos na esquerda. Tem uma barba branca cerrada e cabelo comprido banco ainda com fios ruivos. Décadas antes, esse homem foi um Jogador. Exatamente como o filho, Declan, foi um Jogador.

O pai de Aisling, debaixo da terra, morto por quase tanto tempo quanto a filha tem de vida.

Foi o avô quem a treinou. Quem ensinou tudo o que ela sabe. Ele estava lá, na poeira a seu lado, encontrando o alvo, quando ela matou pela primeira

vez. Foi com o mesmo confiável rifle sniper Brugger & Thomet APR308, que agora está aos pés de Aisling, desmontado e embalado em uma maleta preta brilhosa. A primeira vez que ela matou, o orgulho no rosto do avô, é uma das lembranças ternas de Aisling. E é por isso que, quando o paizinho insistiu que ela voltasse para casa justo no momento em que o Endgame finalmente começara, Aisling obedeceu, contrariada. Era a pista o que havia distraído seu avô. Ela lhe contara a série de números aleatórios por telefone, e o avô usara um tom de voz que ela nunca ouvira. Amedrontado.

Tudo por causa de 19090416. O que quer que isso signifique.

Então, Aisling tinha pegado dois trens e quatro aviões e acabado de volta ao Queens, exausta por causa da viagem e querendo seguir em frente o mais rápido possível. Por mais que o ame, sabe que o tempo de homens como seu avô é passado. O trabalho dos treinadores acabou.

— Nunca lhe contei como seu pai morreu — diz seu paizinho, indiferente. Aisling dá uma olhada no pesado relógio de pulso cor-de-rosa.

— E escolheu agora pra isso?

— Não era importante até agora — reflete o avô. — Mas acho que Eles querem que você saiba. Por qualquer que seja a razão.

Aisling pensa naquela coisa do kepler. Odiaria ter que adivinhar suas motivações, o que sabe e por quê. Por sorte, não precisa fazer isso. O Endgame é simples. Mate ou seja morto.

— E por que você acha isso?

— Seus números: eles são a data em que ele morreu, embaralhada.

Aisling dá uma fungada, sentindo-se incrivelmente idiota por não ter descoberto *isso*.

— É um código muito simples pra alienígenas fodões.

— Como falei, filha, eles querem que você descubra. O *porquê* é que me intriga.

— Continua, paizinho.

— Depois de ter deixado de ser elegível, seu pai não conseguia esquecer o Endgame. Passou anos estudando o Jogo. Estudando todos *Eles*. Tentando descobrir tudo.

Aisling se lembra de uma de suas primeiras aulas, de algo que seu paizinho tem entranhado nela desde a infância.

— Não é para sabermos — diz ela. — O que tiver que ser será.

— É o que sempre lhe ensinei, filha, mas... — Seu avô ergue uma das mãos.

— Seu pai, ele tinha umas ideias. Não era popular na linhagem. Teve você com uma forasteira, que ela seja abençoada. Quando o Alto Conselho decidiu que você seria criada para se tornar uma Jogadora, ele levou isso a mal.

Aisling presta atenção agora. Nunca ouviu tanto sobre a mãe e o pai, sempre soube que era melhor não perguntar. Mas agora as comportas se abriram.

— Ele fez o quê?

— Fugiu. Acabou matando o Jogador eleito. Levou a pedra, sua certidão de nascimento, e você. Você era só um bebê, a muitos anos da elegibilidade. Ele disse que iria quebrar o ciclo.

— Isso quer dizer o quê? Que ele ia acabar com a nossa linhagem?

Seu avô suspira, negando com a cabeça.

— Presumo que sim, mas, na verdade, nunca tive certeza. O Alto Conselho me mandou encontrar vocês dois e a pedra. Acabei encontrando. E devolvi a ordem à nossa linhagem.

É preciso um tempo para isso ser assimilado.

— Você o matou — declara Aisling.

Seu paizinho assente.

— Meu filho. Seu pai. Com a mira telescópica do rifle aos seus pés. Matei. Aisling exala devagar pelo nariz. Não sabe ao certo como interpretar isso, o que fazer com essa informação.

Seu avô mostra um pedaço de papel dobrado.

— Estas são as coordenadas do lugar para onde ele levou você. De onde ele morreu. Talvez Eles queiram que você vá até lá.

Aisling olha para o papel e o pega. Algum lugar na Itália. Enfia no bolso de trás.

— Que eu vá até lá e faça o quê?

Seu avô balança a cabeça.

— Talvez para ver o que o seu pai fez. Talvez para entender como ele fez.

— Mas ele não queria *vencer* — retruca Aisling, surpresa diante da própria ferocidade. De repente, está brava com o pai, um homem de quem não lembra, por ter tentado, de algum jeito, se opor ao Endgame. Por envolvê-la nisso. Por ter forçado seu paizinho a carregar toda essa culpa durante anos.

— Não — diz seu avô. — Ele queria *saber*. Talvez, filha, você possa fazer as duas coisas.

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Grand Mercure Hotel, Quarto 172, Praça Huímín, Xi'an, China

Christopher recebe uma ligação do recepcionista. Kala está de saída. Leva as malas e segue para o aeroporto.

É um pouco cedo, então Christopher não se preocupa. O voo é daqui a cinco horas, e, mesmo que o trânsito esteja péssimo, levará apenas duas horas para chegar ao aeroporto internacional de Xi'an Xi'anyang. Sarah também gostava de chegar cedo. Talvez seja algo que os Jogadores todos tenham em comum: preparar tudo com muita antecedência e nos mínimos detalhes.

Ele toma banho, se veste, faz uma mala pequena. Mais uma vez, deixará grande parte do que tem no quarto. Não quer aquilo, não precisa daquilo. Desde que tenha o passaporte e os cartões de crédito, pode se locomover, viver, procurar Sarah. É claro que recebeu um e-mail bravo e preocupado da mãe dois dias antes, mas o crédito ainda não foi cortado.

No táxi, ele liga o *smartphone* e acessa as fotos. De Sarah, dos dois juntos. Começou a tirá-las quando ela estava com 14 anos, quando estavam na 8ª série. Namoravam fazia apenas um ano, talvez menos. Assusta-se ao pensar que existia tanta coisa que ele não sabia sobre ela. Sarah tinha outra vida quando não estava com ele: o treinamento por que passou, as habilidades apavorantes que adquiriu, os testes violentos que suportou. E, de algum jeito, quando estava com ele, ainda era Sarah. A Sarah que ele sempre amou.

O motorista liga o rádio. Christopher ouve um homem cantando uma música romântica em chinês, então deixa de pensar nas recordações e se

lembra de onde está e o que está fazendo. Olha para uma fotografia: Sarah de pé, em frente ao carro dos pais, logo antes de irem acampar no Grand Canyon. É provável que não estivessem indo para Grand Canyon nenhum. Mais uma mentira.

Ele deveria estar furioso, bravo por ela ter passado todos esses anos mentindo para ele. Bravo por Sarah ter dito que iria para o Grand Canyon, ou para o acampamento do futebol, ou para as aulas de piano, quando, na verdade, estava treinando para se tornar uma matadora impiedosa. Ele deveria ter medo dela. Mas não tem. Está assustado com quanto ainda a ama, não importa quem ela seja, não importa o que ela tenha feito, não importa o que ele não sabe. Ela está acenando na foto.

Ele sorri.

— Amo você — diz.

E acena de volta.

SO AMALIFA KAISARIS YLAENSIS PINS NASIDA
FRAM FRONMISTARHA HONNANE. PINS FRARAF
FARFA NFAK DONARIS GAH IN PHAKA FRIFIN.



ANPIKINIS GAH MAXIMUS PINSIS ANANEMIN
UAIKINBA, ANHT PINSIS RAFIN. ANA
PHAMA ANHTAISKAR ATLEYEINS PHREI
NSUEMIN PHANS BATISTANS PINSARANS.



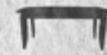
ALAYTIS SA MIKAS RASTIKANS YARΦ IN HRNKK
PHIRH AFHARZEIN YLAENSIS. HALISMY
ANA RAEINAI PHANH IK AFARLALISTIFIS YAS
SYE AINS.



SA BAKMS SAEI YARΦ GEARANSIFIS FRAM
HINAKRYEISEIN RNMONE YAHSGIF AFTRA
SYINFS. PHAI PERYINGOS GALLESIN AFTRA,
MIFRATIMRIAEANN AFTRA, GASVINΦNOAEANN
IF ΦO TANIAGEANN SNIIMPINAO.



ΘAIYA MAG IK SYA BAINAS YLAENSA GAH
ALAMMA REIKGA RNMONE. EIS BIUEMIN
SINTEINO TITPHINDA RHAKS FRIFANS YAIKIFIF
NIN AIY.



FANR GERH HONDA GAH MAIS TANHANS YARΦ
RNMH FRAM AKANHTINA BALLYAYEISA.
FRANGINQAEANN PHIRH GAIS SYA MANAGAM
KPINGAM EI YAIKPHAN PHAI AINAHAN.



YLAENS SKAA YISAN SA IFTHMA. SNIGIS IST
AN BIUMAN PHANS PERYINGANS. PHROPHIA
IK FANRA LAFON ΦO MIKILON. BRNKGH ΦO
FADREINSKRAMA RIRIZANE MEINE.

ATTINHAR EIZ MEIN GAH TINHA PHINDA MEIND
YEIS FRALISTGAM ANPIKINAN GAH YLAENS
NSUIMAM.



OANHT AALLS MIF BAOBA FNANIF.
RNMH ARANSIGIF.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Via Expressa G5 Jingkun, China



Sarah e Jago também estão a caminho do aeroporto de Xi'an Xi'anyang. Abandonaram o Fulwin e roubaram uma perua Brilliance Junjie, da qual existem literalmente dezenas de milhões nas estradas da China. Ninguém olha para o carro, ninguém nota os dois. Enquanto Sarah dirige, Jago joga Tetris no celular.

— A gente se saiu muito bem, Feo.

— É verdade. Eu sabia que seria assim.

— Eu nunca tinha visto alguém fazer aquela coisa de andar pelas paredes na vida real.

— O segredo está nos tênis — comenta Jago, fazendo-se de modesto. — Foi um baita disparo para abrir o portão. Mas acho que íamos conseguir mesmo sem ele.

Sarah sorri e dá de ombros, imitando a indiferença de Jago.

— Se continuarmos nos revezando para salvar um ao outro, isso vai acabar bem.

— É, acho um ótimo plano. — Jago reprime um sorriso.

— Devíamos nos ajeitar antes de chegar ao aeroporto.

— Ali. Naquele posto de gasolina.

Ela sai da estrada, e os dois se revezam no banheiro. Sarah prende o cabelo comprido em um coque apertado. Aplica delineador para escurecer os

olhos. Troca o sutiã e a calcinha. Troca todas as peças de roupa, joga as sujas no lixo. É loucura, mas ela está se sentindo bem. Diferente. Mais confiante. Como todas as outras coisas, talvez o Endgame fique mais fácil só por praticá-lo.

Jago joga água no corpo empoeirado e observa o líquido vermelho girar ralo abaixo. Aplica revestimentos de esmalte falsos sobre os dentes decorados com pedras. Põe óculos de sol caros e chamativos. Veste uma camisa de seda preta e a deixa meio aberta.

Eles seguem para o aeroporto. Enquanto Jago se distrai com o Tetris de novo, Sarah fica de olho no retrovisor.

Algo insiste em preocupá-la.

— Não acredito que aqueles dois tenham nos seguido — diz ela. — Como fizeram isso?

— Não podiam estar nos seguindo. Eu teria notado — responde Jago.

Depois, abaixa a cabeça e olha para o telefone nas mãos. Vira o aparelho e retira a bateria depressa e a examina. — Estavam nos rastreando de algum jeito.

— É. E o pior é que estavam fazendo isso separados. Chiyoko não esperava que An estivesse lá. Ela tentou nos alertar.

Jago retorce o rosto.

— Então, por que ele tentou salvá-la?

— Agora você me pegou. — Sarah faz uma pausa. — Acha que ele fez isso? Que ele a salvou?

— Tomara que não. Tomara que esses dois malucos desgraçados tenham se dado mal.

— É mesmo. Mas *como* eles nos acharam? — Ela observa Jago examinando o telefone. — Rastreadores de celular? Filtragens pela internet? Um chip?

— Tudo isso é possível. Então, vamos nos livrar desses telefones, arranjar outros o mais rápido possível e usar a internet o mínimo que pudermos, e só em terminais de acesso público.

— E quanto aos chips? — pergunta Sarah. — Quando será que começaram a nos rastrear?

Os dois sabem.

— O Chamado — diz Sarah. — É o único lugar.

— O que vamos fazer?

Silêncio por um momento.

— Até termos tempo de passar por um detector de verdade, vamos precisar vasculhar um ao outro. Tipo tudo. Em *todo* lugar. Não podemos nos arriscar — diz Sarah.

Jago não consegue evitar: seu coração acelera diante da ideia de ver o corpo nu de Sarah bem de perto. E, apesar de tudo, o coração de Sarah também dispara diante dessa perspectiva.

— Quando? — pergunta Jago, talvez um pouco ávido demais.

— Calma, Paco — responde Sarah, sorrindo. — Logo.

— Não, o que estou perguntando é... antes de entrarmos no avião?

Sarah retorce os lábios.

— Se for tranquilo, mas não se isso atrasar nossa saída da China. É quente pra caramba aqui.

Jago assente com a cabeça, concordando. Põe a mão para fora da janela, deixando o ar quente passar por ela, e pensa na melhor maneira de procurar um chip. É melhor serem meticolosos...

Sarah limpa a garganta.

— E então? Para onde devemos ir?

Jago olha para ela.

— Itália, certo? O último desejo de Cheng Cheng era que encontrássemos o amigo dele.

— Talvez, mas tenho pensado na minha pista. No começo, achei que os números fossem letras codificadas, mas não são. São só números.

— E o que significam?

— Acho que são coordenadas. Mas estão embaralhadas. Preciso de um tempo.

— Mas precisamos ir.

— Por mim, vamos para algum lugar entre a China e a Itália. E aí ficamos indetectáveis pelo resto do caminho. Longe de aeroportos e de listas de passageiros, mesmo com pseudônimos.

Jago revisa as listas que tem na mente. Nomes, lugares, contatos.

— O que você acha do Iraque? — pergunta ele.

— Iraque?

— Tem um membro da minha linhagem em Mossul que pode nos ajudar. Ele consegue qualquer coisa... E, acredite, dá para conseguir qualquer coisa no Iraque. Podemos ficar um ou dois dias. Se ainda precisar quebrar a cabeça com a sua pista, poderá fazer isso em paz por lá.

Sarah olha para Jago.

— Bem, então acho que vamos para o Iraque.

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Aeroporto Internacional de Xi'an Xi'anyang, Terminal 2, China

Christopher chega ao aeroporto.

“Sarah pode estar aqui.” Se Kala está deixando a China, então, faz sentido os outros Jogadores seguirem seu caminho.

Ele não vê Kala, mas não se preocupa com isso. Sabe que acabará vendo a garota.

“Sarah pode estar esperando na fila neste instante.”

Ele pega o cartão de embarque na recepção. Não despacha bagagem.

“Comprando uma passagem.”

Ele caminha ao longo das janelas de vidro em direção à segurança.

“Ou será que ela já está morta? Estou perseguindo um fantasma?”

Ele não olha para fora. Está deixando Xi'an e não voltará; então, por que se dar ao trabalho de olhar para aquilo a que dá as costas?

“Não, eu saberia se ela estivesse morta. Eu sentiria de algum jeito.”

Ele caminha pelo aeroporto, perdendo-se nos sons, nos cheiros, na multidão. Não repara no casal que se afasta do balcão de passagens, andando tranquilamente, de mãos dadas, tentando dar a impressão de que não tem nada a ver com o que vem sendo chamado de ataque terrorista no Exército de Terracota há apenas 132 minutos.

Christopher chega na área de revista, dá as costas para a China. E, sem saber quão perto está, dá as costas para seu amor, o objeto de sua perseguição, sua melhor amiga, a garota de seus sonhos, Sarah Alopay.

CHIYOKO TAKEDA

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



Chiyoko acorda sobressaltada de um sonho bucólico. O amoníaco é azedo, áspero, doloroso. A cabeça lateja.

O que aconteceu?

An Liu se curva sobre ela.

An Liu, o maníaco.

Sim, tudo volta: a Câmara da Estrela, o olmeca e a cahokiana, a explosão. “O disco.”

Ela se pergunta se sobreviveram. Se An Liu está com o disco ou se sequer sabe da existência dele. Se o disco ainda estiver soterrado lá, com o olmeca e a cahokiana, então ela deve voltar para buscá-lo. Sabe o que ele contém e aonde leva. Precisa daquele disco.

Agora.

Chiyoko tenta se levantar, mas sua cabeça pesa demais. An a observa de perto, sem se mexer nem um pouco para ajudá-la.

Ela se entrega à desorientação e ao cansaço. Concentra o chi aturdido e mentaliza para esquecer o disco e ficar no presente.

“Fique aqui, e tudo se resolverá.”

“Fique aqui.”

Ela se apoia nos cotovelos e olha para An.

Há algo de diferente nele.

Ele faz um gesto conciliatório com as mãos e diz em mandarim:

— Espere, por favor.

An decidiu não matar Chiyoko e beber seu sangue nem curtir sua pele e vesti-la. Seria bobagem, pois pode não funcionar. Isto — ela, viva, na presença dele — é o que funciona. Então, é assim que ele decidiu jogar. Este é seu Endgame agora.

— Não vou machucar você. Prometo — diz ele, e Chiyoko vê que está falando a verdade. — E você pode ir quando quiser. Prometo isso também.

— Essa parte, porém, é mentira, o que ela também vê.

Chiyoko terá que tomar cuidado com esse daí. É um homenzinho sensível. Ela está em um pequeno cômodo em uma construção de concreto. O cômodo é sobressalente. Há uma cadeira, uma mesinha, um jarro de água gelada e um copo de plástico. Em uma parede, há um pôster de bordas com orelhas mostrando uma antiga árvore de *gingko* com as folhas amareladas no fim do outono. Em outra, uma janela suja com barras. Em uma 3ª, um ar-condicionado preso à parede. Não há muitas opções de fuga.

A porta aberta, a seis pés da beira da cama, é de metal e tem três ferrolhos. Os ferrolhos ficam do lado de fora da porta. É para ela ser mantida ali. Não restam dúvidas em sua mente.

Ela não pode ser mantida ali. Não há tempo. O disco precisa ser recuperado.

— Como você está se sentindo? — pergunta An.

Chiyoko tomba a cabeça para um lado e para o outro. *Mais ou menos*, diz o gesto.

— Você se machucou. Bateu com a cabeça, e dei pontos em um corte profundo no seu pescoço. — Chiyoko toca o pedaço da gaze preso à pele.

— Fiquei com medo de você ter uma concussão, mas seus olhos não dilataram, e a respiração e o pulso estão normais. Trouxe você para longe daquele lugar.

Ele não costuma falar tanto, mas essas são as palavras mais espontâneas que An se lembra de ter dito.

Chiyoko faz mímica pedindo algo com o que escrever.

— Claro — diz An, que vai até a mesa. Ele lhe entrega um bloco de papel e um giz de cera vermelho.

Ela não será capaz de apunhalá-lo com um giz de cera. Ele é esperto, cauteloso. Chiyoko terá que ser ainda mais.

Obrigada, escreve ela sem o menor esforço em mandarim.

An arrisca um sorriso.

— De nada.

Onde?

— Minha casa.

Xi'an?

Ele pondera a resposta.

— Sim.

Minhas coisas?

— No meu quarto. Em segurança.

Por que estou aqui?

An olha para ela, sem saber como explicar. Impaciente, Chiyoko bate com o giz de cera no bloco de papel.

— Porque... — An olha para o outro lado, nervoso.

Chiyoko bate com o giz de cera na pergunta de novo. Borrões vermelhos se formam sobre as palavras *por que*.

— Porque você me faz me sentir bem.

Chiyoko lança um olhar intrigado para An. E então percebe o que há de diferente nele. Lembra-se da pausa na luta dos dois na loja de ferragens. Do que ele disse sobre se sentir curado.

A gagueira, escreve ela.

An assente com a cabeça.

— Gaguejo desde pequeno. Tenho gagueira e tiques, e essas coisas me atormentam. Mas agora não mais.

An encara Chiyoko. Há gratidão no olhar dele, mas também algo mais. Algo apaixonado e possessivo. Chiyoko ainda não sabe ao certo como conduzir isso. Esse garoto acha que ela curou seus cacoetes. Ela decide se fazer de boba, apontando para si mesma e mexendo a cabeça, confusa.

— É, você. Fico diferente perto de você. Curado.

Chiyoko está sem expressão. Ele acaba de se pôr em uma desvantagem inacreditável. Ela conclui que precisa quebrá-lo em pedaços. Depressa. E depois montá-lo de novo.

A primeira parte será complicada.

A segunda, fácil.

Quero as minhas coisas, escreve ela, empurrando o bloco nele.

An nega com a cabeça. Chiyoko o encara por um momento, traz o bloco de volta para o colo. Leva todo o tempo de que precisa na frase seguinte, escrevendo da maneira mais clara possível com o giz de cera.

Não serei sua prisioneira.

An nega com a cabeça.

— Não quero que você seja. Podemos fazer isso juntos.

Ele se refere ao Endgame. Chiyoko tem que resistir ao desejo de revirar os olhos. Ela não faz alianças. É solitária. Uma solista.

Finge refletir sobre isso. Escreve, *Isso é tudo o que você faz?*

Ela faz mímicas puxando o pino de uma granada, lançando-a e, depois, imitando uma explosão com as mãos.

— Confusão. Perturbação. Morte — diz An. — É tudo o que *preciso* fazer. *É mesmo?*, escreve ela.

An lança um olhar intrigado para ela, como se a resposta fosse óbvia.

— É isso o que o Endgame é. Incerteza e morte.

Chiyoko para por um momento antes de escrever, *Foi isso o que lhe ensinaram?*

An treme de um jeito quase imperceptível, sendo percorrido pelo tique durante um milissegundo.

Ela acertou alguma coisa. Estende o braço e aperta a mão dele, batendo na pergunta com insistência.

— N-n-n-n-não é da sua conta — solta ele, envergonhado, e sai furioso.

Chiyoko deixa o bloco e o giz de cera no colo e bate palmas com força. An paralisa antes de chegar à porta. Vira-se para ela com os olhos voltados para baixo, como os de um cachorro que levou uma bronca. Chiyoko se senta com as pernas para a lateral da cama. Põe um pouco de peso sobre os pés. Sente-se bem. Pode correr, se precisar. Mas não está pronta para lutar. Ainda não.

Escreve algo. An observa. Quando ela acaba, segura o bloco no alto e dá batidinhas nele com dois dedos. An volta, e ela lhe entrega o bloco.

Não vou machucar você. Prometo.

As palavras de An. Devolvidas a ele.

An lê as palavras sem parar. Ninguém nunca lhe fez essa promessa sem descumpri-la. Sem que as palavras fossem um truque. Mas, como é Chiyoko — a bela, delicada, poderosa Chiyoko —, ele acredita.

Pela primeira vez desde que se lembra, acredita que algo bom é realmente bom. Não que algo ruim é bom, como costuma ser o caso. Como

carnificina, morte, os meteoritos, uma bomba bem-posicionada, um corpo explodido e em pedaços, sangue nas mãos ou nas paredes ou em rostos.

Essas são coisas boas e todo o resto é mentira.

É uma sensação estranha.

— Você consegue andar? — pergunta ele em voz baixa.

Chiyoko assente com a cabeça.

An estende a mão.

— Deixe-me mostrar o lugar para você.

Chiyoko pega na mão dele.

E então percebe que, ao consertar uma pequena parte dele, rasgá-lo em pedaços será tão fácil quanto tirar doce de uma criança. Agora ela só precisa fingir que o ama. Ele baixará a guarda, e ela conseguirá ir embora. Mas, antes disso, precisa encontrar suas coisas. Sua mochila com o relógio e os óculos que mostram se o olmeca, Jago Tlaloc, morreu ou viveu para continuar Jogando.

Jogando.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Aeroporto Internacional de Xi'an Xi'anyang, Terminal 2, China



Jago e Sarah dão sorte. Um voo está partindo em uma hora para Délhi, onde podem fazer uma conexão rápida para Abu Dhabi. Uma escala de duas horas, e depois direto para o norte do Iraque. O total de tempo de voo é menos de 19 horas, o que é impressionante para essa parte do mundo. Os dois reservam as passagens usando passaportes falsos — o dela é canadense; o dele, português — e cartões de crédito com os mesmos nomes falsos. Controlam os nervos ao passar pela segurança, preocupados com a possibilidade de as autoridades terem alertado todas as agências para tomar cuidado com uma dupla de estrangeiros que aterrorizaram o complexo do Exército de Terracota. Ao passar pelos detectores, preocupam-se com a possibilidade de algum chip ainda não visto disparar um alarme, mas ambos seguem sem incidentes.

Depois da segurança e do controle de passaportes, eles têm 15 minutos para chegar ao avião. Não dá tempo de ir ao banheiro, pegar uma garrafa de água, procurar algo para ler. E é por isso que Sarah passa bem perto de uma banca de jornal sem se dar ao trabalho de olhar, sem ver que, ali parado, atrás de uma prateleira de revistas, está Christopher.

— Venha, querida, temos que correr! — exclama Jago, fingindo que eram um casal com ainda mais intensidade.

— Já vou! — diz Sarah, impaciente, entrando na dele. — E você sabe que odeio quando me chama de querida, docinho.

Christopher ouve as pessoas falando inglês enquanto correm pelo saguão, pergunta-se quem são, para onde vão, se são felizes, se estão apaixonados como ele. Nem reconhece a voz de Sarah.

Quem perde para Deus como homem para homem
Deve vencer na virada do jogo.
Saqueei minha espada onde os raios se encontram
Mas o fim é o mesmo:
Quem perde para Deus como a lâmina da espada perde
Deve vencer no fim do jogo.

ALICE ULAPALA

Depósito da Fábrica de Perucas Fashion Europe, Chengdu, China



Alice espia pelas janelas engorduradas e embaçadas. Vê Shari jogada na cadeira, ensanguentada, espancada. Uma das mãos foi enfaixada por um profissional. Parece faltar um dedo. Os dedos em torno do cotoco ensanguentado estão livres, apesar de provavelmente muito doloridos. Ela está adormecida. Como será que consegue dormir com a cacofonia profana ressoando pelo cômodo?

Talvez esteja inconsciente de tanto apanhar ou por desidratação ou por uma simples exaustão. Ou talvez por tudo isso.

Ou talvez já esteja morta.

Alice fecha os olhos e escuta. Projeta os pensamentos para dentro do cômodo. Presta atenção à respiração. Invoca a ajuda das Mães, dos Pais, dos Irmãos, das Irmãs e de todas as linhagens da Terra.

Ela escuta, escuta, escuta.

Shari *está* adormecida. Tendo sonhos agradáveis. Sonhos verdes. Sonhos sorridentes. Toda a tortura que suportou é como água em uma tempestade — passou. Foi levada. É como se Shari não sentisse nada do que Baitsakhan e seu bando de torturadores fizeram com ela. Como se sua mente pudesse se separar do corpo. E é isso que também permite a Alice encontrar a harappaneana. Usando um dom esquecido há muito tempo.

O povo de Alice tem se projetado dessa maneira durante dezenas e dezenas de milhares de anos. São os únicos restantes que sabem como fazer isso. Os únicos, a não ser criaturas como Kepler 22b, que foram até eles na Grande e Ampla Abertura no tempo antes do tempo e lhes ensinou. Desde que testemunhou o gesto altruísta de Shari no ônibus, Alice viu a bondade, e a bondade queimou reluzente na noite. Ela sentiu a dor de Shari e onde ela estava e quando aconteceu. Tanta bondade não merece tamanha dor. Então, Alice apareceu para livrá-la disso.

Alice descobre que, se não vencer o Endgame, gostaria que Shari vencesse, e, de um jeito ou de outro, com certeza, Shari não deveria acabar morrendo nas mãos desse Baitsa-tanto-faz egoísta, um idiota inútil que tem merda na cabeça.

Sim, Shari seria uma boa deusa para o futuro da humanidade. Uma deusa formidável.

Alice canta uma mensagem para Shari, uma mensagem que entra como uma cadência nos sonhos da harappaneana:

— Três minutos e acabou... três minutos e acabou... três minutos e acabou...

A cabeça de Shari relaxa.

Ela ouviu a mensagem.

Alice está descalça, vai às escondidas em direção à porta corrediça do depósito. Durante o treinamento, ela andou em silêncio sobre carvão em brasa, leitões de cacos de vidro e caminhos de carrapichos de cardo secos. Segura dois de seus vários bumerangues e tem uma faca no cinto. Dois tipos de bumerangues para dois propósitos diferentes. Ela sabe que um bumerangue é como uma piada sem graça para um koori, mas, quando se é bom com um, não existe arma melhor.

E ninguém é melhor com um bumerangue do que Alice Ulapala.

A gritaria está tão alta que fica moleza abrir a porta e caminhar escuridão adentro. Um dos garotos de fone está limpando uma pistola. Tem luz de sobra vinda de uma lâmpada acima da cabeça. O outro está em uma sombra, enviando mensagens ou jogando no celular.

Um arco longo está na mesa perto de um par de maletas. Uma aljava cheia de flechas.

— Ei! — grita Alice, testando. Não se mexem. Está alto demais, e os fones bloqueiam o resto.

Mas Shari ouve.

Levanta a cabeça inchada.

Alice deixa a sombra.

Shari a vê.

Alice pisca um olho. Quer que a harappaneana veja isso, imagina que ela gostará do que está para acontecer.

Ergue o primeiro bumerangue e o lança no ar com um movimento curvo. Ele voa para as vigas no alto, passa por uma coluna de sustentação e desce entre os fios de lâmpadas penduradas. O meio do bumerangue atinge com força a mão do garoto da mensagem de texto. A mão quebra e o telefone se estilhaça. A asa do bumerangue passa cortando seu rosto e arranca seus lábios.

O bumerangue chega ao chão e desliza até parar a alguns pés de Alice.

Ele grita, mas o outro garoto, de costas e com o fone, não escuta e continua limpando a arma. O grito do garoto é como uma gota de som caindo no oceano de gritos vindos das caixas de som.

Sem fazer ideia de o que o atingiu, o garoto sem lábio olha para a direção oposta a Alice, já que o ataque veio dali. Nada. Ele olha para Shari. Nada ali também. Só a garota, amarrada à cadeira de madeira, dormindo e

acordando. E então, antes que ele perceba, a faca de Alice já está em suas costas, entre a C7 e a T1.

“Fim de jogo, colega.”

E o outro ainda nem nota.

Alice faz uma careta para Shari, que a entende. A koori está perguntando, “Quem são esses amadores?”

Shari volta os olhos para as cordas em torno dos calcanhares. Alice desliza até lá e as corta. Shari olha para Bold, o garoto que sobrou.

Por fim, ele viu o que está acontecendo e põe a última parte da pistola de volta no lugar. O ferrolho desliza para trás.

Shari se levanta e pula com força sobre a cadeira, que se despedaça. Ela precisa se libertar das cordas já frouxas.

Alice lança o outro bumerangue no ar e ele passa longe de Bold. Ela se vira e atravessa o cômodo correndo, para a escuridão, tentando atrair a atenção dele.

Bold não morde a isca.

Encaixa o ferrolho, carrega a arma e mira em Shari.

A harappaneana, porém, está livre e vai em direção a ele com um bastão irregular em cada mão. Restos da cadeira.

Ele puxa o gatilho.

E nesse instante o bumerangue atinge sua nuca, contornando-a e cortando tudo menos o osso da espinha.

A arma dispara com um estouro. Bold, que jorra sangue, errou o alvo.

Shari não é atingida, ainda corre. O bumerangue cai no chão, todo vermelho. Shari alcança Bold e crava as estacas com força em seu peito, mesmo ele já estando morto. Bold cai na mesa, e seu corpo treme como o de um sapo pregado a uma mesa de dissecação.

Alice surge das sombras.

— Tudo bem, colega? — pergunta, estendendo a mão e apertando o stop no iPod. Um silêncio preenche o cômodo.

Shari está sem fôlego e feroz.

Assente com a cabeça.

— Beleza, então — comenta Alice, como se tivessem acabado de jogar um amistoso. Ela se abaixa e pega o bumerangue.

— Duas pistolas naquela maleta — diz Shari, como se as oferecesse.

— Não gosto de pistolas — retruca Alice. Ela pega um trapo na mesa e limpa suas armas.

Shari toma uma pistola da mão de Bold e pega a outra na mesa.

— Nem eu, mas, mesmo assim, vou levar estas. É só o começo do que me devem.

— Então tá bem. Por que não? — Alice abre a outra maleta e pega as duas Sigs, junto com munição extra. — É melhor correr, não é?

— É, sim, honorável koori — diz Shari.

Elas começam a sair dali. Shari não está mais cansada. Sua mão precisará de cuidados, mas não dói. Seu primeiro assassinato, mais o ânimo que Alice trouxe para seu coração com sua generosa violência, lhe deu energia. Chegam à porta e espiam o lado de fora. Tudo limpo.

— Como você me achou? — pergunta Shari.

Alice dá uma risadinha.

— Ah, um segredo ancestral. Se eu contasse, teria que matar você.

— Bem, estou feliz por ter me achado. Obrigada.

— É. Uma pena o outro nojentinho não estar aqui. Eu ia gostar de tirá-lo do tabuleiro.

— Concordo.

— É, a vez dele vai chegar. Tenho certeza.

— Pretendo ver isso de perto, Alice Ulapala.

Alice pisca o olho mais uma vez para Shari.

— Meu nome soa muito bem quando você fala. — Ela olha para a esquerda. — Vou seguir meu caminho agora, se não se importa. Isso não é um acordo de paz nem nada. Não quero fazer alianças. Para mim, você é legal. Só isso. E merecia coisa melhor do que aquele bando.

Shari assente com a cabeça e diz, rouca:

— Nunca vou esquecer isso. Espero retribuir o favor um dia, se as circunstâncias permitirem.

— Circunstâncias — repete Alice, olhando para o céu, onde poucas estrelas fracas brilham aqui e ali. — Elas podem ficar estranhas logo, logo, né?

— Para mim, já ficaram — responde Shari com um sorriso dolorido.

— Bem, arranco a tua cabeça na hora se você e eu formos as últimas. Mas vai ser com um peso no coração.

Shari sorri e estende a mão que está boa.

— Digo o mesmo.

Alice pega na mão dela e aperta.

— Dá um beijinho na sua pequena Alice quando a encontrar. Entrega especial da tia A. — Ela se vira e sai trotando, os pés descalços pisando no chão sem fazer barulho.

Shari a observa por um momento.

Alice é uma maravilha.

Já é uma heroína.

Mas Shari não pode ficar ali. Atravessa a rua correndo, sobe uma escada de ferro, sobe no telhado do depósito e cruza a noite de Chengdu em segredo.

Está deixando Baitsakhan — e a China — para trás.

Quer o sangue dele.

Mas precisa ter paciência.

Muita, muita paciência.

CHIYOKO TAKEDA

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



Chiyoko está deitada ao lado de An Liu. Suas pernas nuas estão entrelaçadas. Um está de frente para o outro. Um lençol está puxado até a cintura deles.

Foi o que ela teve que fazer para escapar.

Agora, ele confia nela.

Logo adormecerá.

E, quando isso acontecer, ela irá embora.

Só que algo mais aconteceu.

Chiyoko pousa uma das mãos na curva do quadril de An. Ele desliza um dedo pelo ombro dela em pequenas espirais. Foi delicado, paciente, de um talento incomum. Sussurrou perguntas que ela pôde responder apenas com um olhar ou aceno de cabeça. Ele a beliscou uma vez, no momento certo. Fez cócegas, e ela riu em silêncio. Ele se mexeu devagar, e profundamente, devagar e profundamente.

E o mais importante é que, a não ser pelas perguntas, ele ficou em silêncio.

Como ela.

Respeitoso.

Até o fim.

Por tudo isso, por mais que lhe doa admitir, ela gostou.

Gostou de se deitar com o fabricante de bombas maluco da 377^a.

Gosta de pensar que o transformou de maneira significativa.

Não foi sua primeira vez (as outras foram desastradas e decepcionantes), mas ela acredita que tenha sido a primeira vez de An. Quem transaria com esse monstro pervertido e cheio de tiques? Ele poderia ter pagado por sexo, imagina Chiyoko, mas nem assim teria aprendido tudo o que acabara de acontecer. Uma prostituta teria lhe ensinado apenas o que qualquer um pode descobrir na internet em questão de segundos. Não, a única explicação era a de que foi *ela*. O efeito que Chiyoko teve sobre ele. Mesmo que tenha sido apenas enquanto durou, ele a amou. E, apesar de ela não ter a menor intenção de retribuir esse amor, durante os poucos momentos em que seus corpos se agitaram juntos, uma pequena parte dela também o amou.

Este é seu Endgame agora. Jogando como quem finge, mas não totalmente. Algo verdadeiro aconteceu ali.

An mostrou o lugar a ela. No início, estava reservado e cuidadoso, mas aí ela entrelaçou os dedos nos dele, e An começou a se derreter, a se abrir. Ele lhe mostrou os computadores. As máquinas. O material. Os explosivos. Os artefatos. As ferramentas. Mostrou até os remédios, enfileirados em frascos brancos organizados no banheiro. Mostrou um animal de estimação: um lagarto das províncias ocidentais. Mostrou uma fotografia da mãe, que morreu quando ele tinha apenas um ano. Não mostrou a fotografia de mais ninguém.

An preparou o jantar. Arroz frito com ostras e brotos de alho cultivados em casa e bolinhos de carne de porco e fatias de laranja. Os dois comeram e tomaram Coca gelada com rodela de limão. Sorvete e biscoitos de sobremesa.

No jantar, a única coisa que perguntou foi se tudo estava certo, apesar de ter perguntado isso 17 vezes.

Tudo estava certo.

Acabaram indo para o quarto dele. Chiyoko viu suas coisas em uma pequena pilha. Estava tudo ali. Ela não se apressou para pegá-las. As coisas podiam esperar. Tinham que esperar.

Porque primeiro aquilo tinha que acontecer.

Era o único jeito.

Os dois se sentaram na cama em silêncio, próximos um do outro.

Existindo. Respirando. Sem se tocar. Ele pôs uma das mãos na cama, e ela pôs a mão sobre a dele e se voltou na sua direção. An estava tão nervoso que não conseguiu olhar. Chiyoko lhe deu um beijo no pescoço. Ele virou a boca para a dela.

E começou.

E aconteceu.

Agora estão se olhando. Sem sorrir. Apenas olhando. Chiyoko está desesperada. Ainda tem que ir embora. Mas o estranho é que agora não quer fazer isso.

Pisca os olhos grandes, ergue um dedo e sai da cama. Ele observa seu corpo nu pairar até a cadeira com suas coisas. Ela pega o celular. Volta. Está completamente à vontade na própria pele.

Ele sente inveja dela. De sua tranquilidade e pureza. Está com inveja e apaixonado.

Ela volta para a cama e abre um aplicativo de bloco de notas em chinês. Digita. Mostra a ele.

Foi legal. Muito legal.

— Foi mesmo. Obrigado. — An parece um pouco surpreso, mas também tenta ser confiante e tranquilo. A ausência da gagueira com certeza ajuda

nesse departamento.

Eu me pergunto se algum dos outros...

— Ah, talvez. Provavelmente aqueles dois que você estava seguindo, não é?

Chiyoko dá de ombros. Não é de fofocar. Não se importa com o que a cahokiana e o olmeca podem estar fazendo. Só quer fazer An falar um pouco mais. Está funcionando.

— Quero lhe contar uma coisa. Algumas *coisas*. Que nunca contei a ninguém. Tudo bem? — pergunta ele encarando Chiyoko.

“Ele está sendo idiota”, pensa Chiyoko sem parar. Nunca ficou tão contente por ser muda quanto nesse momento.

Ela assente com a cabeça.

O tempo todo que passa falando, An fita os olhos dela. Sua voz é estável e ponderada. Seus nervos estão calmos; os tiques não se manifestam.

— Quando eu era muito pequeno, era normal. Dois, três anos de idade. Consigo me lembrar. Na verdade, consigo me lembrar muito bem. De brincar com bolas de borracha vermelhas no parque, conversar com meus tios, insistir em ganhar um brinquedinho, correr, gargalhar, conversar sem gaguejar. Nada do que sou agora, do que sou quando estou longe de você, existia. Nada. E aí, quando fiz quatro anos, me falaram sobre o Endgame. Chiyoko afunda a cabeça no travesseiro. Ela soube do Endgame no dia em que nasceu. As histórias que lhe contavam quando bebê eram sobre o Endgame. As canções para pô-la na cama, as mentiras inofensivas de seus pais para fazê-la se comportar. Tudo era Endgame, o tempo todo. Isso a incomodava, claro, e, à medida que crescia, sua apreensão aumentava, mas ela sempre aceitou. Fazia parte de sua vida, e, de um jeito muito real, ela se orgulhava de quem era.

Mas An não.

— No dia seguinte ao meu aniversário de quatro anos, meu pai me bateu com uma vara sem motivo algum. Eu chorei, gritei de dor, implorei. Não adiantou. Ele não parou. E tudo o que veio depois foi um pesadelo. Eu apanhava, era torturado, forçado a aprender por repetição. Se chorasse, era mais atormentado. Era obrigado a fazer centenas de tarefas e movimentos milhares e milhares de vezes. Fui deixado sozinho em uma caixa apenas alguns centímetros maior do que eu durante dias. Com fome. Sede. Sufocado. Sobrecarregado. Acabei aprendendo a não chorar. A não gritar nem reclamar. Tinha que entender a dureza de tudo aquilo. E entendi. Eles me quebravam sem parar, me batiam com frequência. Diziam que tinha sido do mesmo jeito com eles e antes deles e que assim seria comigo e depois de mim. Quando fiz dez anos, apanhei tanto que fraturaram meu crânio e tiveram que pôr uma placa de aço na minha testa. Passei duas semanas em coma. Não ligaram para o fato de eu ter desenvolvido tiques e começado a gaguejar quando voltei do coma, de metade do meu crânio ser feito de metal. À medida que me moldavam... meu próprio pai e os irmãos dele e nenhuma mulher, nenhuma... eles esqueciam o menino inocente que eu era no começo. Esqueciam o garotinho que fui um dia. Mas eu nunca esqueci. E nunca os perdoei pelo que fizeram comigo.

Chiyoko não consegue deixar de se sensibilizar e se aproxima mais de An.

— Matei todos quando tinha onze anos. Droguei todos eles enquanto dormiam e os encharquei com o uísque de arroz barato de que eles tanto gostavam e pus fogo em um por um. As chamas os acordaram, mesmo com as drogas. Eles ficaram apavorados, e eu adorei isso. Deixei os meus tios queimarem sozinhos, mas fiquei observando o meu pai. Disse a eles, na minha mente, porque a minha língua estava travada demais para falar, “Vocês colheram o que plantaram”. Fiquei vendo o meu pai queimar o

máximo que pude, até ter que sair da casa porque ela também estava queimando. Foi, e é até hoje, o dia mais feliz da minha vida inteira. Chiyoko põe uma das mãos no braço de An. Ele está em silêncio. É o silêncio mais puro que ela já ouviu.

— Odeio o Endgame, Chiyoko. Desprezo. Detesto. Se a humanidade está destinada a perecer, então deve perecer. Ninguém vai ter chance de vencer enquanto eu viver. — Pausa. — Ninguém, a não ser você agora.

“E preciso deixá-lo para fazer com que isso aconteça”, pensa ela. “Espero que você entenda.”

O silêncio volta. Ela se inclina e lhe dá um beijo. Mais um. E mais um. Recua. Os dois se fitam. Ainda não falam.

Ele se deita de barriga para cima e encara o teto.

— Os outros vão começar a ter dificuldades para circular logo, logo. Todos vão entrar em listas de pessoas proibidas de pegar voos comerciais junto com o máximo de pseudônimos que eu consegui descobrir. Se achar mais, também vou acrescentar esses nomes. Os únicos que terão facilidade para viajar de avião seremos você e eu. Ah... e o mais novo, Baitsakhan.

Simplesmente não consegui localizar nenhuma migalha de pão eletrônica desse aí. É como se ele nunca tivesse usado a internet nem saído da Mongólia até uma semana atrás.

“Ele não é nem um pouco idiota. Está apaixonado. E, qualquer que seja a meta de An, ele está Jogando. Jogando com mais vontade do que a maioria, senão do que todos os outros.”

“Dei sorte.”

Ela acomoda a cabeça no pescoço de An. Digita algo no telefone. Mostra a ele.

“Obrigada, An. Obrigada por tudo. Vou dormir agora, se você não se importar.”

— Claro. Também estou cansado. — Pausa. — Você quer ficar aqui, na cama comigo?

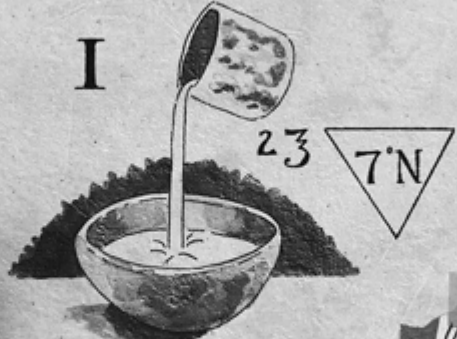
Ela sorri, o abraça, beija seu pescoço.

Sim, ela ficará com ele.

Por enquanto.

Por enquanto.

I



? ~~CLAUROO~~

15ML

H₂O₂

II



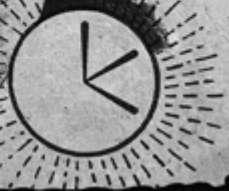
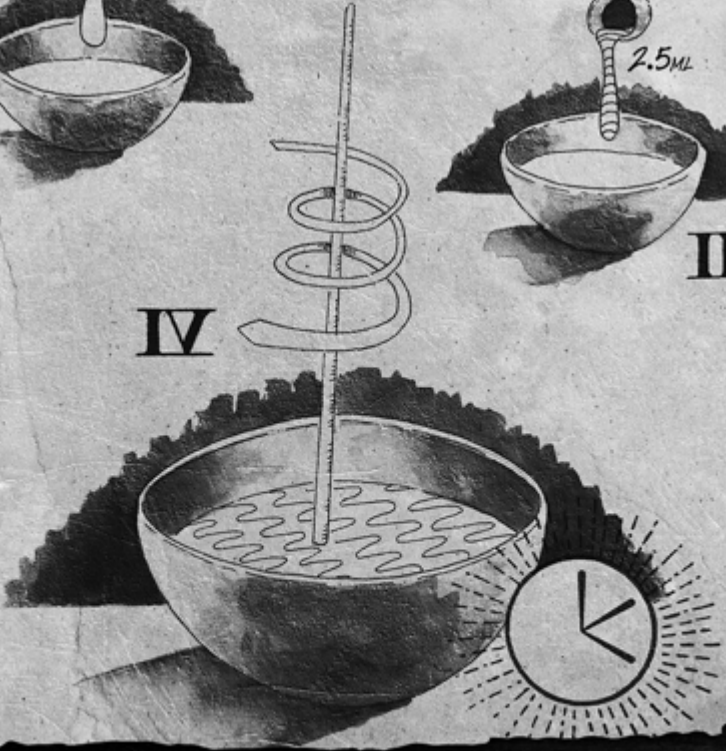
apornv

2.5ML

III



IV



KALA MOZAMI

Voo 832 da Qatar Airways, Assento 38F

Origem: Xi'an

Destino: Dubai



O avião de Kala já voa durante quatro horas e 23 minutos. Passa pela extremidade ocidental do subcontinente indiano e sobrevoa o mar da Arábia. Kala está no assento 38F. Christopher está no 35B. Ele sabe a posição. Ela ainda não faz ideia nem de *quem* ele é.

Kala não está mais tão obcecada com sua pista visual quanto antes, mas isso ainda revira em sua mente sem parar. A imagem era um mistério e a anuviava e distraía. Mas não mais. Ela sabe o que é.

Gobekli Tepe.

Kala contactou 56X, e ele pesquisou um pouco e confirmou o que ela pensava. Ele forneceu uma ficha técnica e uma lista de links de internet. Não que Kala precisasse deles.

Todo sumério conhece o Gobekli Tepe.

Eis um pouco do que o mundo “sabe” sobre o Gobekli Tepe: uma enorme estrutura de pedra neolítica no sul da Turquia, soterrada por milênios.

Descoberta acidentalmente por um pastor da região em 1993. As escavações só começaram em 1994. Acredita-se que tenha sido construída por uma cultura desconhecida até 10.000 a.C. Veio antes dos períodos em que se acredita que a agricultura, a metalurgia, a pecuária, a roda e a escrita foram criadas. As maiores pedras — nas extremidades e com

enormes blocos no topo — pesam 20 toneladas métricas. São entalhadas com lagartos, abutres, leões, cobras, escorpiões, aranhas. Ninguém sabe o que significam nem como isso foi feito. Gobekli Tepe permanece encoberto de mistérios.

Eis o que Kala sabe: foi um dos lugares que os Annunaki visitaram, um lugar criado para eles. Um dos lugares onde pousaram do céu e de Du-ku e deram às pessoas a humanidade. Puseram isso nelas, para ser passado de uma geração para outra ao longo das eras. Todos ainda temos isso em nós, adormecido, escondido, esperando. Os Annunaki mostraram a esse grupo de “primeiros povos” — pois havia tantos “primeiros povos” pelo globo — como lavrar, minerar, tecer e cultivar. Deram-lhes a escrita. Mostraram o metal. Ensinaram a fundi-lo e moldá-lo. Ainda mais o metal macio, mágico, conhecido hoje como ouro. Os Annunaki lhes mostraram como encontrá-lo, trabalhá-lo e fazer artesanato com ele. Alguns acreditam que o ouro é a razão para os Annunaki terem vindo para a Terra. Que precisavam dele por algum motivo, para alguma tecnologia que tinham, e sabiam que poderia ser encontrado em abundância na Terra. E, apesar de o conhecimento dos Annunaki ter se perdido, as cidades e os monumentos construídos para honrá-los não se perderam.

Ali, no Gobekli Tepe, como em outros lugares ancestrais esquecidos, soterrados, submersos, os Annunaki impulsionaram nossa evolução juntamente com dons desconhecidos. Dons como os dos próprios deuses. E foi exatamente assim que se tornaram conhecidos. Como deuses. Gobekli Tepe.

É para *lá* que Kala Mozami está indo. De volta a um lugar de início. Ela considera isso apropriado, já que tudo acabará em breve.

“Graças.”

Enquanto a imagem se revira em sua mente, Kala se pergunta como exatamente sua linhagem será libertada quando ela for vitoriosa. Pois acredita que a linhagem suméria é diferente das outras.

Jogadores em potencial são tirados dos pais na infância e criados e instruídos por mais velhos. Eles têm nomes, e os usam entre si, mas, oficialmente, recebem denominações alfanuméricas. 56X, por exemplo. Ou Z-33005. Ou HB1253.

Kala é conhecida como 5SIGMA.

A razão para isso é evitar o que chamam de “sentimento de sangue”. Elos são formados, é claro, e emoções alimentadas, mas, para os Jogadores da 89ª, é essencial não ter laços sanguíneos. Ao longo dos séculos, eles aprenderam que isso turva o pensamento e a ação. Existem histórias de outras linhagens, de linhagens mortas, desmoronando sob o peso dos próprios laços.

Então, os da 89ª não têm mães nem pais. Tem sido desse jeito há 4.394 anos. Kala pensa em sua mentora preferida. Uma mulher conhecida como EL2. Seu nome era Sheela. Ela morreu três anos atrás de câncer no ovário. Era uma mentora feliz, despreocupada. Uma boa cozinheira e uma bela artista marcial. Uma especialista em abrir fechaduras. Levava o Endgame a sério, mas de um jeito leve. “Assim como meu cordeiro”, adorava dizer. Toda a sua abordagem do fim era que seria um novo começo. Que o jogo, quando viesse, seria o prisma através do qual o medo se transformaria em coragem.

Foi o que ensinaram a Kala.

“Graças.”

A imagem de Gobekli Tepe se esvai de sua mente. Ela está indo para lá. Precisa não insistir nisso agora. Ela se centra. Sente a respiração e o coração. Pousa as mãos no colo e olha pela janela para o mundo lá

embaixo. O mar da Arábia é escuro e azul. Não há terra a vista. As nuvens são intermitentes e inchadas, beijadas pelo sol e amontoadas no horizonte como um calvário dourado. O mundo abaixo está tão pleno e bonito quanto sempre foi.

Kala apoia a cabeça no vidro.

Tudo passa ali debaixo.

Ela fecha os olhos.

31.05, 46.266667^{lx}

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Emirates Airlines, voo 413

Origem: Abu Dhabi

Destino: Mossul



O avião de Sarah e Jago está bem ao sul de Bagdá, a 35 minutos de Mossul. Eles não conversaram sobre a sorte que tiveram ao escapar da China. Não conversaram sobre as coisas que precisam adquirir no Iraque. Na verdade, desde que embarcaram no primeiro avião saindo da China, mal se falaram. Estão cansados demais. O Chamado, a fuga do pagode, o incidente no Exército de Terracota, o fato de ainda estarem com o disco, tanto tempo no avião — tudo — está, por fim, fazendo efeito neles. Além do mais, estão prestes a pousar no Iraque com vistos falsos que Jago havia escondido na mochila. Então, estão um pouco estressados.

Jago dorme sentado, e seu corpo tomba para o assento vazio que os separa. Sarah está trabalhando em seu código. Usa um cotoco de lápis e rabisca no avesso de um saco para vômito. Escreve usando um sistema numérico antigo, há muito esquecido.

Faz algum progresso, mas é difícil. São, simplesmente, números demais. Se todos forem usados, as coordenadas serão precisas até a 6^a ou 7^a casa decimal. Além do mais, ela não consegue saber com certeza se as coordenadas são UTM ou LAT/LON. Ainda assim, elabora uma lista de possibilidades. Agora, precisa de um mapa para começar a fazer suposições embasadas. Ela olha fixamente para as marcas no saco, põe o

lápiz na bandeja. Vira-se para Jago. Os olhos dele estão abertos. Ele encara um ponto vazio perto do ombro dela.

Sarah sorri.

— Como está? — pergunta Jago.

— Está indo. Preciso de um mapa — sussurra ela.

— Eles têm isso no Iraque.

— Que bom.

Sarah olha fixamente para Jago por alguns instantes enquanto os números percorrem sua mente. Jago interpreta o olhar dela como algo mais.

— Quer ir ao banheiro comigo? — pergunta.

— O quê? Não! — Ela dá uma gargalhada.

* * *

— Quer dizer, para um revistar o outro, procurar os chips. Não íamos fazer isso o mais rápido possível? O mais rápido possível já passou faz tempo...

— diz Jago, recuperando-se.

— Ah, é. Tinha me esquecido. — Mas, na verdade, não havia esquecido. Desde que saiu da China, vem pensando muito nisso.

— Acho que devíamos fazer isso antes de passarmos pela alfândega do Iraque. Só por desencargo.

Sarah deixa de olhar para Jago.

— Vou entrar primeiro e tirar a roupa. No último à direita. Dê alguns minutos.

— Legal.

Sarah tira os tênis e os empurra para debaixo do assento à frente. Fica de pé e se aperta para passar pelos joelhos de Jago. Quando já está no corredor, sussurra:

— E não me venha com gracinhas.

— Você também.

Sarah bufa e caminha até os fundos do avião.

Os passageiros são quase todos homens. Alguns ocidentais, mas a maioria é do Oriente Médio. Um homem a encara sem qualquer constrangimento.

Sarah lança para ele o olhar mais duro que consegue, que é duro o bastante. Ele vira para o outro lado.

Ela entra no lavatório, se olha no espelho e começa a se despir. Dobra as roupas e as deixa sobre a tampa do vaso abaixada. Lava as mãos e joga água no rosto.

Checa a frente do corpo, sob os seios, sob o queixo. Abaixa a calcinha e inspeciona a área que Jago não terá permissão para checar. Passa as mãos nas coxas, descendo pelos joelhos, nas canelas e no peito dos pés. Não vê nada. Nenhum chip nem qualquer outra coisa que poderia ser usada para rastreá-la.

Fica de pé e joga mais água no rosto.

Está ávida, nervosa, insegura quanto a Jago inspecionando o restante de seu corpo. O único garoto que já a viu, ou a tocou, foi Christopher. E em circunstâncias muito diferentes dessas. A primeira vez foi no quarto dele. Os pais de Christopher tinham ido passar o fim de semana em Kansas City e ele estava sozinho em casa com o tio, que passou a maior parte do tempo tomando cerveja e assistindo ao futebol. Sorrateiros, os dois subiram, trancaram a porta e passaram quatro horas se beijando, se tocando, tirando lentamente a roupa um do outro. Depois disso, em toda oportunidade que tinham, saíam de fininho. Vinham esperando pela primeira vez e planejavam tê-la na viagem que fariam neste verão. Mais uma coisa perdida para o Endgame, apesar de Sarah saber que, se vencer, terá essa oportunidade de novo. Enquanto olha para seu corpo e imagina

os lábios e as mãos de Christopher, o corpo dele pressionando o seu, Jago bate à porta. Ela o deixa entrar e a fecha depressa.

— Oi.

— Oi.

— Está pronta?

— Estou.

Ele se senta. Ela se vira de costas para ele e abre o sutiã. Cruza os braços sobre o peito.

— Já procurei na frente — diz Sarah, a voz um pouco trêmula.

— E não achou nada?

— Não.

Sarah prende a respiração. Jago se abaixa, alcança o corpo dela. Seu toque é suave. Ele passa os dedos pelos tornozelos, sobe pelas panturrilhas, atrás dos joelhos. Ela se sente à vontade no mesmo instante. Ele pode ter sido um pouco insinuante, mas não está sendo agora. Parece apenas procurar por um chip subcutâneo.

Chega ao topo das coxas e para.

— Não sei... — começa ele.

— Tudo bem. Precisamos checar — diz Sarah, hesitante, e depois tira a calcinha.

“Só Christopher me viu assim”, pensa ela.

Os dedos de Jago sobem devagar pela parte de trás das coxas de Sarah, arrepiando-a. E, embora a sensação não devesse ser ótima, dados a situação e o motivo, é. Ela fecha os olhos enquanto os dedos de Jago sobem, respira fundo. E se choca ao perceber que nunca, nem uma vez sequer, se sentiu tão confortável com Christopher. Não importava onde estivessem nem o que estivessem fazendo, grande parte do tempo de intimidade que passavam juntos era estranha, típica da falta de jeito dos

adolescentes. Há algo em Jago que parece mais real, mais adulto do que Christopher. Mais como o que ela sempre imaginou que o amor e a intimidade deveriam parecer. Quando estava com Christopher se sentia uma garota com um garoto. Jago a faz se sentir uma mulher com um homem.

Sarah abre os olhos e observa pelo espelho enquanto ele continua a inspecioná-la. O rosto dele está a polegadas da pele dela, seus dedos se mexem, suaves e lentos. Sarah não quer que ele pare, não agora, nem nunca, e, quando ele termina, ela sente falta no mesmo instante.

— Por enquanto, tudo bem — diz Jago.

— Continue.

Ele se levanta, começa de novo, com os dedos, os olhos. Sobe pelas costas de Sarah, pelas costelas. A coluna dela se curva quando ele alcança as escápulas. E, quando ele parte o cabelo de Sarah ao meio e examina a nuca com cuidado, ela sente a respiração de Jago, enviando outra onda de arrepios por seu corpo. Ele está de pé atrás dela, a polegadas de distância, e, apesar de não saber se é real, ela acha que sente o calor do corpo dele aquecendo o seu. Jago desliza os dedos pelos braços de Sarah, que fecha os olhos de novo, sabendo que ele terminará logo, desejando que não termine. Os dedos dele se mexem devagar, afastando-se dos punhos de Sarah, e ela quer que voltem, quer que voltem mais do que já quis qualquer coisa na vida inteira.

— Você está limpa — diz ele. — Não vi nada.

— Que bom — responde ela enquanto volta a se vestir.

Jago lhe entrega suas roupas. Enquanto se veste, Sarah o vê se despir. É uma dança engraçada em um espaço tão apertado. O cotovelo de um esbarra no do outro quando Jago tira a camisa pela cabeça. Ele sorri, nervoso, e os dois trocam de lugar. Sarah se senta no vaso. Jago lhe entrega

a camisa e abre o cinto. Tira a calça e a entrega para Sarah embolada de qualquer jeito. Ela põe as roupas no colo, e Jago se vira de costas.

Eles repetem o processo de busca. Sarah está mais nervosa agora do que quando Jago olhava para ela.

Começa pelos calcanhares, os tendões de aquiles, subindo, e, apesar de seu treinamento, Sarah precisa lutar para evitar que as mãos tremam. As panturrilhas dele são finas e firmes. Ela as envolve com as mãos, checa de um lado e de outro, e consegue ver a pulsação dele através das veias.

Depressa, calcula que o coração de Jago esteja com 49 bpm, o que significa que ele, obviamente, não está tão nervoso quanto ela, e isso a deixa ainda mais nervosa. Continua subindo pelas coxas, as quais, apesar de ele ser magro, parecem incrivelmente fortes, como se fossem entalhadas em pedras. Ela se mexe devagar, fingindo ser cuidadosa ao extremo, mas, na verdade, apenas adorando a sensação de seus dedos na pele dele.

Quando, por fim, afasta os dedos, diz a contragosto:

— Sua vez.

Devagar, ele tira a cueca. Ela quer olhar, mas não consegue, então fecha os olhos e passa as mãos nele. Mexe depressa, pensando que, de algum jeito, está traindo Christopher, apesar de ter terminado com ele, apesar de fazer o que está fazendo por uma razão prática. Continua passando as mãos aqui e ali, até que diz:

— Limpo.

— Tem certeza? — pergunta Jago, e Sarah percebe a malícia em sua voz.

— Absoluta — responde ela sem pensar.

Sarah sobe pelas costas de Jago, definidas por músculos magros e longos. Ele não tem mais do que uma libra de gordura no corpo inteiro. Passa as mãos pelas costas dele, pelos ombros. Sente que o coração de Jago agora está com 56 bpm. É ela quem está provocando essa reação, sabe disso. E

gosta. De ver que ele claramente sente algo parecido com o que ela sente. Sente as próprias mãos no corpo dele e o sente de um jeito que o excita. “De algum jeito”, pensa ela, “na verdade, isso é melhor do que dar uns amassos.”

Sarah olha o pescoço de Jago de perto. Ele tem outra cicatriz ali, como a que atravessa seu rosto, elevada e arroxeadada. Ela hesita, imagina se é onde o chip de Chiyoko está implantado. Mas a cicatriz é pequena demais, profunda demais, então conclui que não pode ser. Suas mãos passam por cima dela, por ela, e o chip permanece sem ser detectado. Sarah continua e espalha o cabelo de Jago com as pontas dos dedos. Desacelera porque está quase terminando e não quer que isso acabe. Quando acaba, suas mãos pendem nos flancos, e ela fica triste.

— Você também está limpo.

— Que bom.

Eles se encaram por um momento, sem ter certeza do que fazer, se é que devem fazer alguma coisa. Sem ter certeza de que sentiram as mesmas coisas, e sentiram, com toda certeza, sentiram. Ouvem um anúncio, e o avião começa a descer em Mossul.

— A gente se vê lá nos assentos — diz Sarah, quebrando o silêncio.

— Vou logo depois de você.

— Ótimo — diz ela enquanto abre a porta e sai depressa.

Não quer mais pensar no corpo dele.

Mas não consegue evitar.

Pirâmide Verde das planícies, de um Tempo há muito desvanecido^{lxi}

AN LIU

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



An rola na cama, e seu braço se estica até o outro lado. Até o lado da cama em que ela está.

Ele abre os olhos.

O lado da cama em que ela *estava*.

Pisca.

An se senta depressa. Sente o cheiro dela no travesseiro, mas a cama está fria.

Ela não está no banheiro.

Pisca.

Que horas são? 1:45. 1:45 *p.m.*! Desde pequeno, An nunca dormiu mais do que quatro horas seguidas. Mas, na noite passada, nesta manhã, *nesta tarde*, ele dormiu por mais de 15.

Pisca.

Será que ela o drogou?

Piscapisca.

Ele pula da cama e percorre a casa. Nada na cozinha. Nada no escritório.

Nada no quarto sobressalente. Nada no depósito. Nada na sala. Nada nada nada nada.

Pisca.

Ele corre para o porão, para o epilético cômodo de computadores e televisões e teclados e servidores e bots e programas e agregadores e administradores de *script* e caixas e *pen drives*.

Ela também *pisca* ela também *pisca* ela também *pisca* não está lá.

TREME.

An está arrasado. Joga-se na cadeira e olha fixamente para os joelhos expostos, que começam a tremer. Pelo canto do olho, percebe uma folha de papel dobrada sobre um teclado. Sobre a folha, inclinado, está um envelope simples com algo minúsculo escapando lá de dentro.

Pisca. TREME. Pisca.

Ele estende o braço, abre o envelope. Olha lá dentro. Uma mecha espessa, limpa, ajeitada do cabelo dela. Ele a segura, aproxima-a do nariz e cheira. Já sente falta dela. E, apesar de apreciar o gesto, isso quase piora as coisas. Sentir o cheiro dela, mas não poder vê-la nem tocá-la.

Há mais no envelope. Ele espia a dobra e vê as unhas dos dedos da mão em forma de pequenas luas crescentes. Uma unha do dedo do pé inteira, arrancada, sem pele nem cutícula. Uma mancha de sangue seco.

An segura o cabelo perto da bochecha. É tão macio, tão macio. Fecha o envelope, pega o papel — que ele desdobra — e olha fixamente para a graciosa escrita chinesa.

Querido An,

Sinto muito. Espero que você possa me perdoar. Não consigo imaginar por completo o que devo significar para você. Não quero nada de desonesto entre nós. Já mentiram demais para você nesta vida. Não farei isso com você. Não mais.

A verdade: eu tinha a intenção de dormir com você para poder ir embora. Sei que era para eu ser sua prisioneira. Não podia deixar que isso acontecesse.

Tenho uma pista no Jogo e não pretendo abrir mão disso. De jeito nenhum. O que eu não pretendia era ter que escrever palavras como estas. Pensei que simplesmente iria embora e que nunca mais o veria de novo. Mas aqui estão estas palavras.

An enxuga uma lágrima verdadeira sobre a tatuada e continua lendo.

Ontem, quando acordei, você não passava de um adversário para mim. Não sei explicar o que aconteceu desde então. Mas algo aconteceu, sim. O efeito que causo em você é nítido. Mesmo que o motivo não seja fácil de entender, o efeito o é. O efeito que você causou em mim é mais sutil. Você não foi o meu primeiro, An, então não foi isso. Foi algo mais.

Algo precioso e raro.

Como você.

Sei do Endgame desde que saí do ventre. É quem eu sou. Amo meus pais, meus primos, minhas tias e meus tios, todos que me ensinaram e me guiaram. Éramos um grupo quieto, contemplativo, que sempre sentiu o peso do jogo, mas também éramos felizes. Nunca me bateram nem me torturaram. Sim, suportei a dor no treinamento, como todos nós com certeza suportamos, mas nada como o que você precisou suportar.

Gosto da vida e pretendo viver. Você Joga pela morte. Eu Jogo pela vida.

Outros Jogadores também Jogam pela vida. Outros Jogadores com certeza também Jogam pela morte. Mas não como você. Acredito que você, entre os 12, seja único. Mesmo que as razões sejam grotescas, mesquinhas e distorcidas, você é único. Não se esqueça disso.

Você é duro porque foi a dureza o que o fez. Mas comigo você foi delicado.

Existe isso em você também. Gentileza. Empatia. Generosidade. Há tudo isso

em você. Você estava dormindo tão quieto e contente quando saí... Eu queria que o homem com quem fui para a cama fosse o homem a Jogar o Endgame. Jogue como preferir. Não vou julgá-lo. Odeie-me se precisar, mas saiba que nunca irei odiá-lo. E, se for necessário, lutarei por você. Isso eu prometo. Sinto muito, muito mesmo. Fique com o pouco de mim que pus no envelope para você. Se eu pudesse ter deixado mais de mim para você, teria feito isso. Muito mais.

— Chiyoko

An lê a carta diversas vezes. Seus tiques desaparecem enquanto faz isso. Esses talismãs irão protegê-lo. Guiá-lo. Acompanhá-lo até o fim, seja lá qual for. Ele sabe que os levará consigo o tempo todo. E, de imediato, decide duas coisas. A primeira: se ela não irá julgá-lo, ele não irá julgá-la. A segunda: se ela quer Jogar pela própria vida, ele fará o que puder para ajudá-la.

An corre para o monitor do computador, abre um terminal e começa a digitar. As listas de passageiros proibidos de viajar de avião estão em todas as agências apropriadas em quase todos os países. Só estão esperando a palavra-chave para serem ativadas. Ele a digita, pressiona enter, recosta-se e observa o desfecho.

A palavra-chave é uma sequência simples:

CHIYOKOTAKEDA

“Esta, minha querida, é minha carta de amor para você.”

E, quanto aos outros, principalmente os que podem estar em um avião agora mesmo, uma surpresa os aguarda.

J. DEEPAK SINGH

Voo 832 da Qatar Airways, Assento 12E

Origem: Xi'an

Destino: Dubai

J. Deepak Singh recebe um alerta vibratório durante o voo pelo *smartphone* da agência. Enfia a mão no casaco, pega o telefone, digita o código e lê a mensagem.

*ATUALIZAÇÃO DE EMERGÊNCIA>>>01:34:35.9 ZULU>>>ALERTA ALERTA
ALERTA>>>SOLICITA-SE ATENÇÃO IMEDIATA>>>AGENTE AÉREO
ESPECIAL JDSINGH DESIGNADO QATAR AIRWAYS VOO 832 ENRTE
CZX>DXB>>>SOMENTE PARA SEUS OLHOS>>> REPETINDO>>>SOMENTE
PARA SEUS OLHOS>>>FIM*

Singh segue o protocolo. Desliga o telefone, levanta-se do assento perto da antepara no meio da classe econômica e vai até o banheiro. Ele tem que esperar por um momento, até que a porta se abre e uma garota sai. Entra no banheiro, fecha e tranca a porta.

Ocupado.

Ele pega o telefone de novo, abre o aplicativo, digita o código de segurança. A fotografia de uma garota bonita, de pele escura, olhos verdes, do Oriente Médio, aparece.

*KALI MOZAMI TAMBÉM CONHECIDA COMO KALA MEZRHA TAMBÉM
CONHECIDA COMO KARLA GESH TAMBÉM CONHECIDA COMO REBEKKA*

*JAIN VARHAZA TAMBÉM CONHECIDA COMO CORUJA>>>IDADE APROX
16-18 ANOS>>>173-176CM>>>48-52KG>>>CABELO PRETO OLHOS
VERDES PELE MORENA >>>NACIONALIDADE NÃO
CONFIRMADA>>>ENRTE VOO 832 COM PASSAPORTE DE
OMÃ>>>PROCURE E DETENHA>>>CONSIDERADA ARMADA E
EXTREMAMENTE PERIGOSA>>>USE QUAISQUER E TODOS OS MEIOS
NECESSÁRIOS>>>REPETINDO>>>USE QUAISQUER E TODOS OS MEIOS
NECESSÁRIOS>>>BILHETE COM ASSENTO 38F>>>AUTORIDADES DO
AEOROPORTO DOS EAU ALERTADAS>>>PREPARAR PARA DETENÇÃO NA
CHEGADA>>>FIM*

Singh não consegue acreditar.

É para o que vem treinando: isso, agora.

Grande parte dos agentes passa toda a carreira sem receber uma chamada como essa. O máximo com que a média dos agentes da força aérea precisa lidar é passageiros bêbados ou uma briga familiar acalorada ou, no pior dos casos, um maluco fazendo ameaças infundadas.

Mas isso é diferente.

Singh checa a arma — uma Glock 19 padrão. As balas são de borracha. Ele tem um pente de munição para valer no coldre. Checa a arma de eletrochoque. Está carregada. Checa as algemas, escondidas e à mão. Ele se olha no espelho. Esvazia as bochechas com um sopro. “Tudo certo, vamos lá”, pensa. Abre a porta e encontra a comissária de bordo mais próxima. Elas sabem quem Singh é e por que está no avião. Ele lhe diz que prenderá alguém e que ela precisa avisar o capitão. A comissária é veterana. Então, para não despertar suspeitas — nem com relação ao alvo, que poderia estar circulando por ali, nem entre os passageiros —, leva para Singh uma xícara de café e lhe entrega um pacote de biscoitos. Ele

abre o pacote, come os biscoitos. Quando o café fica pronto, ela o serve. Singh o toma puro.

Singh se apoia na bancada e age naturalmente. A atendente liga para o capitão e o alerta. Liga para as estações das outras comissárias de bordo. — Cozinha — diz Singh. Então, ela avisa a tripulação de lá para se preparar.

Desliga o telefone. Ele termina o café e lhe entrega a xícara. Vira-se e caminha pelo corredor até os fundos. Tem uma das mãos na arma de eletrochoque, a outra nas algemas. Sua arma está de fácil acesso.

AISLING KOPP

Lago Belviso, Lombardia, Alpes Italianos, 1.549 m acima do nível do mar



Aisling põe um pé na frente do outro. Os alpes italianos se erguem a seu redor como os próprios deuses, com cabelo branco no topo, tentando alcançar o céu.

Ela sobe, sobe, sobe, rápida, hábil. Está suando, ofegante, as pernas queimam. Usa botas de caminhada, carrega uma mochila, um rolo de corda de cores vivas no ombro, um bastão de caminhada em uma das mãos. Tem um saco a tiracolo cheio de costuras, mosquetões, conjuntos de proteção e proteções móveis. O tubo azul de um sistema de hidratação da Camelback serpenteia pela alça no ombro dela.

Se alguém a visse, pensaria que ela era apenas uma caipira em uma missão. Uma caçadora de aventuras. Uma garota marchando à batida de seu próprio tambor.

E, em essência, tudo isso é verdade.

Mas ninguém está por perto para vê-la. E, além disso, ela é muito mais do que qualquer uma dessas coisas. Também carrega munição, uma mira telescópica e seu rifle sniper, letal a duas milhas de distância. A mochila pesa 130 libras, o mesmo que Aisling. Isso não é nada para ela, que já treinou com mais peso, durante períodos mais longos e em terrenos mais íngremes. Ela é muito mais do que uma alpinista: é uma assassina, uma atiradora e tanto, um demônio paciente com um dedo no gatilho.

Mas Aisling também está confusa.

Preocupada.

Irritada.

Depois de tudo o que descobriu sobre o pai, sobre a própria vida, sobre a história de sua linhagem, é bom ficar sozinha, ao ar livre, fazendo exercícios. Isso lhe permite esquecer a breve visita que fez à própria casa, no Queens, nem que seja por um momento.

Ela abre uma trilha que vai do lago Beluise até 1.835 m para cima, aonde as coordenadas de seu avô a levaram. Até o lugar em que seu pai morreu.

Não. Foi morto.

Tenta imaginar Declan, subindo essa mesma montanha, com a bebê Aisling envolvida com firmeza nos braços. Retirando-se do Endgame. Em busca de algo, algo que ele acreditava que o mudaria, mudaria o Endgame, mudaria o mundo. Ela tenta imaginar, mas não consegue. Nunca viu nenhuma fotografia do pai. Para Aisling, ele é apenas um nome e uma lápide.

Aisling não sabe o que encontrará, se é que encontrará alguma coisa. Sabe, porém, que um vale dali de perto é conhecido por um pequeno grupo de cavernas pré-históricas. Nessas cavernas há pinturas. Pinturas muito antigas de coisas muito estranhas. A que essas coisas se referem é tema de um debate sem fim. Alguns pensam em espaçonaves, outros em deuses, outros em meras representações de pessoas. Ninguém tem certeza.

Como tantas coisas neste mundo.

Ninguém sabe.

“Não é para sabermos.” Aisling se lembra do provérbio que seu paizinho costuma dizer. “Tudo, sempre”, lembra-se de Kepler 22b falando.

Tão confuso, isso tudo.

Aisling tenta desligar a mente.

Não consegue.

O fato de o destino do mundo estar sendo traçado por um grupo de adolescentes.

Todos letais e todos querendo matá-la.

Sobe, sobe, continua ela. Os Alpes são deslumbrantes. Aisling sempre gostou do ar livre. Uma das melhores semanas de sua vida ela passou nas florestas de Nova York, infiltrando-se nas matas nos arredores de West Point durante uma das sessões de simulação de guerra da academia militar. Ela atuou como impostora, não autorizada e desconhecida. Tinha 15 anos na época. Mais jovem do que todos os cadetes. Menor e fisicamente mais fraca, porém mais esperta e veloz.

Capturou dois cadetes de lados opostos e os manteve presos durante três dias em acampamentos separados. Seus métodos eram tão pouco ortodoxos e bizarros — armadilhas, amarras de tortura feitas de trepadeiras e gravetos, extratos de fungos psicotrópicos — que os cadetes achavam que ela era algum tipo de demônio ou mulher selvagem há muito tempo perdida no vale Hudson. Ela os deixou ir sem matá-los e ficou de olho nos dois. Um enlouqueceu e se enforcou um ano depois. O outro completou o treinamento e hoje serve em Cabul.

Aisling sempre pensa no primeiro cadete, na loucura que provocou nele. Não se orgulha, mas algo a respeito disso e o fato de que ela foi responsável por uma coisa como essa causam nela uma sensação de admiração. O poder que ela teve, o controle, ser capaz de brincar com a vida de um homem daquele jeito. Aisling se pergunta se é assim que Kepler 22b e seus confrades se sentem com relação à humanidade. E seu pai? Será que ele era como o cadete? As ideias do Endgame o enlouqueceram?

Aisling para perto de um imponente pinheiro. Uma parede dentada de pedras acinzentadas se ergue a sua frente. O ar que desce das alturas é frio,

mas sua pele está pegajosa e quente. Ela bebe do tubo por cima do ombro e olha fixamente para uma fissura escura que divide a rocha. Pega o GPS e checa as coordenadas. Pega o cinto de escalada e larga a mochila no chão. Tateia um bolso de tela na parte da mochila que contorna a cintura e tira uma lanterna de cabeça. Pega a faca para descascar do estojo preso à coxa. Olha fixamente para a fissura, que, se ela estiver certa e se seu paizinho estiver certo e se os deuses estiverem certos, leva a uma caverna. Aisling começa a caminhar em direção à escuridão e, quando chega lá, entra.

A Terra tem 4.540.000.000 anos. A extinção acontece em intervalos regulares. Hoje, acredita-se que entre 15.000 e 30.000 espécies são extintas todo ano, o que representa um total de perda de espécies de 15 a 20 por cento ao longo dos próximos 100 anos. Durante a extinção cretáceo-terciária, até 75 por cento de todas as espécies foram perdidos. Durante a extinção permiano-triássica, até 96 por cento pereceu.

KALA MOZAMI

Voo 832 da Qatar Airways, Assento 38F

Origem: Xi'an

Destino: Dubai



Alguém dá um tapinha no ombro de Kala. Ela puxa o lenço azul-celeste que envolve sua cabeça, tira-o dos olhos, e os abre. A pessoa sentada a seu lado — a que lhe deu um tapinha — é diferente da que estava ali antes de Kala cochilar. O assento do corredor logo depois desse homem novo está vago.

— A senhorita é Kala Mozami? — pergunta o homem, em tom muito profissional.

— Não. Meu nome é Gesh. Quem é o senhor? — responde ela.

— Senhorita Gesh, preciso que venha comigo.

— Quem é o senhor?

Singh abre a lapela para mostrar a identificação.

Um policial.

E é então que ela percebe que a boca da arma dele está apoiada no descanso de braço entre os dois, apontada para seu rim. Kala está genuinamente confusa. Por que as autoridades estariam procurando por ela?

Algo não está certo.

Quando o homem solta o casaco, Kala vê a munição extra bater no coldre. A bala que está por cima emite um pouco de luz. É metal, o que a

surpreende. Ela sabe que os agentes da força aérea usam apenas balas de borracha.

Kala precisa fazer isso direito.

— Sinto muito — diz ela em voz baixa. — Mas deve haver algum engano.

— Se houver, terá que ser resolvido em Dubai. Tenho ordens para detê-la.

— Para me deter? — pergunta ela um pouco alto demais de propósito.

Três fileiras à frente, Christopher ouve e vira a cabeça. Outros também olham.

— Srta. Gesh, por favor, fique calma. Quero que pegue isto — ele desliza um par de algemas de prata sobre a coxa — e ponha, mantendo as mãos à frente. Vou pegar o lenço na cabeça para cobrir suas mãos. Depois, vamos nos levantar devagar, e iremos até os fundos do avião, com a senhorita na frente.

Kala nega com a cabeça. Arregala os olhos para se fazer de assustada.

— Por favor, oficial, não sei do que o senhor está falando. — Outra vez, ela fala um pouco alto demais.

— O que está acontecendo aí? — pergunta alguém em árabe, alarmado, no meio do avião.

— Se não fizer isso, serei obrigado a fazer pela senhorita.

— Está bem, mas tenho que tirar meu lenço? É haram.

Singh não se comove.

— Lamento, mas tenho que insistir.

Devagar, relutante, Kala tira o lenço da cabeça e o deixa cair no colo.

— Estou dizendo. Isso é um engano.

— Se for, a senhorita receberá meus mais sinceros pedidos de desculpa.

Kala estende um dos punhos para ele pôr a algema. Isso, ela sabe, é o que um inocente razoável faria. Reclamar e depois obedecer. Com a outra mão, sob o lenço, ela puxa um grampo fino de cabelo de uma abertura na

bainha. O policial não percebe. Ela põe a algema no punho esquerdo e então no direito.

— Mais apertado, por favor.

— Mas eu não fiz nada!

— Só um pouco mais apertado. Por favor.

Ela faz o que o oficial diz. Ele põe o lenço sobre seus punhos juntos.

— Obrigado — diz ele.

Singh desliza para fora do assento até o corredor, com cuidado para manter a arma escondida.

Kala se levanta e vai até ele.

Os outros olham para ela e murmuram. Um africano enorme de pele escura tira uma foto de Kala com o celular. Uma mulher com um *hijab* preto envolve a filha com um dos braços, protegendo-a. Um rapaz ocidental um ou dois anos mais velho do que Kala a espia, atento, de trás de seu assento. Ele lhe parece familiar. Mais do que deveria.

“Quem será?”

Ela para diante de Singh, vira-se para os fundos do avião e começa a andar devagar. Há nove fileiras entre ela e a cozinha.

De imediato, ela começa a trabalhar na trava de uma das alças com o grampo de cabelo.

Já fez isso centenas de vezes no treinamento e abriu milhares de fechaduras, então sabe que estará livre quando chegarem aos fundos do avião.

Faltam sete fileiras, e começa uma turbulência forte. Ela precisa se equilibrar apoiando a lateral do braço nos assentos. Alguns passageiros suspiram. Ela passa o dedo no grampo. Ainda está na fechadura.

Faltam cinco fileiras, e o avião balança mais, mas dessa vez mais de leve. Os compartimentos acima da cabeça rangem.

Ela está quase conseguindo.

Faltam três fileiras, e o avião desce 40 ou 50 pés. Kala se ergue do chão por um momento, assim como o oficial Singh. O avião inteiro vem abaixo com um solavanco, mas ela e seu captor permanecem de pé. Ouvem mais suspiros; alguns gritos.

— Continue — diz ele, sem traço de nervosismo na voz. Voar é o trabalho de Singh, e ele já passou por turbulências antes.

Um sinal emitido pela cabine informa que a luz para pôr o cinto de segurança foi acesa.

Clique, clique, clique, em cada assento.

Passam pelas portas dos banheiros, e ela consegue. A almega esquerda se solta. Ela tira o punho e fecha a almega de novo, deixa o lenço no lugar. Há dois comissários de bordo na traseira do avião. Uma está se prendendo a um assento para a tripulação. O outro, um homem magro e alto, se prepara entre a parede e a bancada. Quando vê Kala — muito jovem e bonita e completamente diferente do que alguém imaginaria ao pensar em um criminoso ou terrorista — seus olhos se iluminam. Fica evidente que ele acha estranho aquela ser a pessoa que despertou tanto alarde entre a tripulação, a pessoa que tem sido considerada um grande risco para a segurança.

Kala ouve alguma coisa lá fora, alguma coisa que mal dá para perceber.

Um problema no motor.

Ela se prepara.

O avião sacode de novo. O comissário de bordo é jogado na bancada.

Singh cai para a frente, e Kala sente a boca da arma dele pressionar suas costas. Ao perceber que, nessas condições, ele poderia atirar nela por acidente e que precisa agir, Kala gira e ergue a mão esquerda como se fosse atacar. Singh não esperava isso, e seus olhos acompanham a mão.

Enquanto o avião continua quicando e ele se prepara para lutar contra Kala, ela envolve a arma com o aro vazio da algamma e puxa para trás com força usando o braço direito. A algamma se aperta em torno da pistola e a puxa da mão dele.

Singh está chocado.

O avião quica de novo.

De novo.

Kala luta por um segundo para soltar a pistola da algamma. Singh está pegando a arma de eletrochoque. O comissário de bordo vê o que está acontecendo e, acreditando que pode ser um herói, parte para cima de Kala. A comissária de bordo grita e fecha os olhos. Todos estão separados por menos de cinco pés.

Kala ergue a pistola. Pelo peso da Glock ela percebe que tinha razão — está carregada com balas de borracha. As balas verdadeiras estão no pente extra. Para matar, um tiro terá que atingir em cheio.

Singh faz um movimento para a frente. O avião sobe de novo, e todos flutuam. Kala vê tudo se desdobrar como que em câmera lenta. Enquanto estão no ar, ela alcança a mão esquerda de Singh, que segura a arma de eletrochoque. Puxa o oficial para perto, pressiona o cano da Glock na órbita do olho esquerdo dele, dispara. O estouro é abafado, passa despercebido em meio à turbulência e ao medo e ao barulho da cabine e dos motores. A bala não sai pelo outro lado, e o oficial morre na hora, tombando para a frente, no ombro de Kala. A arma de eletrochoque ainda está na mão dele. Ela a ergue e dispara contra o comissário de bordo. Ele vai de encontro à arma, se enrijece, e seus olhos reviram para o topo da cabeça.

O avião dá mais uma guinada, e Kala sabe que acabaram de perder um motor. A comissária de bordo no assento da tripulação grita.

— Cale a boca! — berra Kala enquanto se livra do oficial morto.

Mas a comissária não lhe dá ouvidos. Continua gritando.

— Controle-se e cale a boca! — berra Kala de novo.

A mulher não lhe dá ouvidos.

Kala aponta a arma para ela. A comissária ergue as mãos, e Kala dá três tiros rápidos. A gritaria acaba.

Kala para no meio da cozinha quando o avião começa a cair. Ela põe as duas mãos nas portas dos banheiros, com a parte plana da Glock na mão direita pressionando o painel de plástico, e olha para dentro da cabine.

Ninguém notou o que aconteceu. Todos estão assustados demais, concentrados demais no fim iminente da própria vida. Nem o rapaz que lhe é familiar olha em sua direção. Só consegue ver o topo da cabeça dele, seu rosto um pouco erguido, como se conversasse com Deus, implorasse, rezasse. Todos estão rezando.

— Senhoras e senhores, não se preocupem. Perdemos um motor, mas o A340 é projetado para voar com apenas dois. Estamos a duzentas e quarenta e oito milhas náuticas da costa de Omã e recebemos autorização para um pouso de emergência na base militar mais próxima. Repito, não...

— anuncia o capitão, que é interrompido por um barulho muito alto de algo sendo triturado seguido de um lento *bum bum bum* que reverbera pela fuselagem e pelo peito de todos. O microfone ainda está ligado, e os ruídos de múltiplos alarmes e alertas da cabine são cuspidos pelas caixas de som.

— Meu Deus, por favor nos ajude — diz o piloto, que então é cortado.

O nariz do avião aponta para baixo, e a aeronave começa a cair com força e depressa. Kala se esforça para abrir a porta de um banheiro, entra lá e se tranca. Senta sobre o vaso com a tampa abaixada e se prepara, respira, pensa, tenta ficar calma. Ela não perderá o Endgame desse jeito. Está na

traseira do avião. Ouve a corrente de ar mudar à medida que as abas das asas são abaixadas. Farão um pouso forçado na água. Ficarão na água. A traseira do avião é o melhor lugar para estar em uma colisão. Ela precisa de cada segundo de treinamento para acalmar os nervos, e consegue. Kala se olha no espelho. Sobreviverá. Vencerá. Reza para ter sorte e agradece a seus mentores por tudo o que lhe deram, principalmente pela capacidade de se acalmar diante de um desastre.

O avião está descendo.

Atingirão a água em menos de 60 segundos.

“Graças.”

“Graças às estrelas e à vida e à morte.”

“Graças.”

ALICE ULAPALA

Grub Street Bar, Darwin, Austrália



Alice está sentada num bar em Darwin. Estava na casa da tia, fazendo uma visita na baía de Coffin, quando a chuva de meteoros caiu, mas agora está em casa. O lugar está quase vazio, como de costume, apenas um barman e um cara, encostado no balcão, que só pode ser turista. Ele não sabe em que tipo de bar entrou nem o tipo de clientela que o lugar atende. Alice não se importa de ter companhia, e seu povo não discrimina visitantes. Enquanto toma um gole de cerveja de um copo resfriado, rascunha em um guardanapo.

As mesmas palavras e letras, os mesmos números, diversas vezes:

How he likes other almonds scarcely serves Caesar's actions.

HHLOASSCA.

8 8 12 15 1 19 19 3 1.

Alice desenha linhas e pictogramas, mas isso não ajuda em nada. Acaba rascunhando um coelho. Faz um barulhinho de tiro com a boca. Imagina-se caçando coelhos no Grande Deserto Arenoso, onde preferiria estar, caminhando, dormindo sob as estrelas, tirando o couro das cobras. Não resolvendo problemas de matemática.

— Que saco. Só papo furado. Se não tivesse tanta coisa em jogo, eu largaria tudo.

— A cerveja está bem gelada? — pergunta-lhe o barman. Seu nome é Tim, e Alice o conhece das redondezas, o que quer dizer: Tim é um dos membros de sua linhagem que têm o privilégio de saber tudo sobre o Endgame. Mostrou-lhe a frase absurda quando chegou ao bar, mas, assim como ela, Tim não é muito chegado a enigmas.

Alice olha para ele.

— Tá ótima.

Tim assente e sorri.

— Normalmente, cerveja gelada me ajuda a pensar.

— Me ajuda também — comenta Alice, tomando uma golada da caneca.

— Só que isto aqui está demais.

— O que é? — pergunta o turista, tirando os olhos da partida transmitida na única TV do bar. Ele tem sotaque americano. Estica o pescoço para ver o guardanapo de Alice.

— Um enigma que eu preciso resolver — responde Alice.

— Enigma? Tipo palavra cruzada? — Ele arrasta o banco e se aproxima. É branco como arroz, ruivo, tem olhos verdes e usa óculos.

— Não, mas é um problema com palavras. — Alice troca olhares com Tim, que dá de ombros. — Aqui. Dá uma olhada.

Ela empurra o guardanapo pela bancada do bar. O turista estuda o garrancho.

Levanta o guardanapo.

— Qual é o enigma?

— Essa frase do topo.

— How he likes other almonds scarcely serves Caesar's actions?

— É. Tá me tirando do sério. Sabe, colega, arreberto com um time inteirinho de futebol, mas não consigo resolver isso aí.

O turista dá uma risadinha e olha para ela.

— Você me parece mesmo ser desse tipo.

— E sou. — Ela vira a cerveja. — Matei dois caras na China outro dia, salvei uma garotinha indiana.

— Ah, é?

Ela sorri, faz parecer uma piada.

— Claro que é.

— Ela gosta muito de conversar, colega — explica Tim ao turista, apesar de saber que Alice está dizendo a verdade.

— Bem, você não vai ter problemas comigo.

Tim enche os copos dos dois. O turista pega a carteira, mas Tim nega com a cabeça.

— Por conta da casa.

— Obrigado — diz o turista.

Ele põe o guardanapo no bar. A luz da tarde entra pelas janelas coloridas.

Um letreiro de neon zumbe, mas só Alice tem a audição aguçada o bastante para ouvi-lo.

— Qual é o prêmio? — pergunta o turista.

— O quê?

— O prêmio. O que você ganha se resolver o enigma?

— Ah. O destino do mundo. Salvo a raça humana. Garanto que o meu povo e todos que eu conheço e amo sobreviverão e irão pro céu. Isso tudo.

— Prêmio grande, então, hein?

— É, bem grande.

Ela toma uma golada.

O turista ergue o guardanapo.

— Bem, talvez eu possa ajudar, se receber alguma coisa em troca, sabe?

Surpresa, Alice solta uma gargalhada. Até Tim ri. O turista olha para os dois, sorrindo, inseguro.

— Você tem sangue koori, ianque? — pergunta Tim.

— Koori? O que é isso?

Alice bufa de novo.

— Deixa ele pra lá, colega. Trato feito.

Alice enfia a mão em um bolso e pega um enorme maço de dinheiro, só notas altas. Bate o maço na bancada do bar.

— Que tal?

Os olhos do turista arregalam ao ver o dinheiro.

— É sério?

— Não é bem a salvação eterna, colega, mas vai ter que servir. Pegar ou largar. Só que eu vou dizer se você merece esse dinheiro mesmo.

— E sem gracinhas — acrescenta Tim, nem um pouco menos ameaçador, encarando o turista.

— É... — diz o turista. — Pensei que só estivéssemos brincando.

— Nada disso — responde Alice, mexendo-se com impaciência. — Vamos lá. Eu tava falando sério sobre destruir um time de futebol.

— E os dois na China? — pergunta o turista, engolindo em seco, com força.

Alice dá uma piscada.

— É. Isso também.

O turista relaxa um pouco. A piscada o tranquiliza, apesar de ele ainda encarar o dinheiro.

— Como vocês se chamam mesmo?

— Alice, a Centésima Décima Segunda.

— Tim, o Octogésimo Sexto — acrescenta o barman.

— Dave, ah, o Primeiro, eu acho — diz o turista.

— Duvido — retruca Tim, sabendo que esse turista chamado Dave não poderia ser o primeiro de qualquer que seja a linhagem a que pertença.

Alice não está interessada em nada disso. Quer continuar logo.

— Vamos lá, Dave — diz ela.

Dave pega o guardanapo e aponta para a frase.

— Bem, está claro que é um código para alguma coisa. E as primeiras letras parecem não significar nada. Mas as primeiras *duas* letras... aqui e aqui, e depois até o fim... significam alguma coisa, sim.

Alice toma o guardanapo de Dave. Ele a observa. A TV dá uma notícia importante.

— Então... *h*, é, mas aí *h-e*, e *l-i*, depois *o*, e depois *a-l*, *s-c*, *s-e*, *c-a*, *a-c*.

Tim encara os dois, surpreso com o sorriso largo de Alice.

— Não tô entendendo.

Ela olha para Dave.

— Cristo, amigo! São elementos da tabela periódica!

— É.

Alice bate com tanta força na bancada do bar que tudo o que está em cima e debaixo pula. Dave também pula. Tim balança a cabeça, dando uma risadinha baixa.

Alice se levanta.

— A grana é tua, amigo. Se precisar, pode contar com qualquer koori pra te ajudar.

Uma animação cheia de cores no noticiário mostra um desastre aéreo no oceano Índico.

Dave olha fixamente para o dinheiro. Antes de conseguir agradecer, Alice já se foi. Ele se vira para Tim.

— Você ainda não me disse o que é koori.

— São os novos governantes do mundo — responde Tim, limpando um copo com um pano velho. — Os novos governantes do mundo.

84	186.21	190.23	192.22	195.08	196.97
o	28 Ni	30 Zn	31 Ga	32 Ge	33 As
933	58.693	65.39	69.723	1.0079	74.992
N	8 O	40 Zr	36 Kr	92 U	93 Np
07	15.999	91.224	83.80	238.03	237
P	16 S	10 Ne	29 Cu	82 Pb	84 Po
74	32.065	20.180	63.546	207.2	209
I	11 Na	47 Ag	22 Ti	50 Sn	51 Sb
90	22.990	107.87	47.867	118.71	121.76
d	61 Pm	26 Fe	73 Ta	80 Hg	83 Bi
24	145	55.845	180.95	200.59	208.98
u	64 Gd	65 Tb	66 Dy	67 Ho	68 Er
96	157.25	158.93	162.5	164.93	1.0079
m	96 Cm	97 Bk	98 Cf	99 Es	100 Fm
3	247	247	251	252	257
	105	106	107	108	109

KALA MOZAMI

Oceano Índico, ~120 km da Costa de Omã



O avião bate na água a 175 mph. Kala se esforça para manter a calma, mas uma queda de avião é um acontecimento e tanto. Um acontecimento horrível. A pior parte não é a violência do impacto. Não são as portas do banheiro se abrindo e suprimentos caindo por toda parte. Não é a beira da pia pressionando suas costelas, provocando contusões, a sensação de que a pressão pode parti-la ao meio. Não é o cheiro de combustível, água do mar, fumaça, cabelo e borracha queimados. Não é a incerteza de o que acontecerá em seguida.

A pior parte é o barulho.

Primeiro os rangidos do avião enquanto cai. As instruções do piloto, completamente irrelevantes agora, um ruído apavorado que mal dá para ouvir. Depois as pancadas repetidas e barulhentas da fuselagem raspando na água. O guincho metálico das abas sendo arrancadas das asas e quicando do lado de fora do avião. O zunido dos motores ao se encherem de água e serem destruídos. A primeira explosão, quando chega, é quase um alívio. Os gritos, todos gritando. Lamentos, gemidos, um bebê chorando. Outra explosão, mais perto do nariz. O sistema elétrico estalando enquanto as luzes falham.

E, por um momento, um momento breve, silêncio.

O silêncio mais intenso, mais escuro, mais profundo que ela já ouviu.

Uma luz de emergência vermelha se acende. Kala dá uma olhada em si mesma. Seu punho direito ainda está algemado. Ela ainda segura a arma. Está contundida e machucada, e sangue cobre o lado direito de sua cabeça. Talvez ela tenha quebrado uma costela, mas consegue lidar com isso. De modo geral, está bem. O coração bate. A respiração é estável. A adrenalina bombeia e a energia é muita.

Kala tenta abrir a porta, mas está emperrada. Ela chuta com força, e a porta se abre pela metade, bloqueada pelo corpo do oficial Singh. Ela sai do banheiro e passa por cima do policial morto. Pega a munição no coldre dele, acha a chave da algema no bolso do casaco. Abre o lado que resta e a joga no chão, guarda a munição no bolso de trás, olha ao redor. Grande parte das pessoas ainda está nos assentos, gemendo e tentando se recuperar. Há um buraco enorme a estibordo do avião. A luz do sol entra por ali e pelas janelas e atravessa a fumaça. No meio do corredor central, há uma mulher pegando fogo. Dois homens tentam apagá-la com cobertores. Um pouco mais perto, Kala vê a maior parte de um contêiner que atravessou o chão e atingiu os assentos, os quais, por sua vez, foram pressionados contra os compartimentos acima da cabeça. Faíscas saem dos fios expostos. Uma perna pende. Seu dono está esmagado.

Alguém grita a algumas fileiras dali. É difícil dizer se a voz é de homem ou de mulher. Kala força a passagem no corredor e vê uma chapa de metal enfiada no encosto de um assento. Decapitou o passageiro ao lado da pessoa que está gritando. O passageiro do outro lado do corredor implora, frenético:

— Cadê a cabeça? Cadê a cabeça? — Mas ninguém responde, parece que ninguém sabe. Depois de um momento, alguém manda essa pessoa calar a boca, mas ela não se cala.

Há uma confusão na frente do avião e um rangido alto. É então que Kala percebe que o nariz está se enchendo de água — depressa — e a fuselagem está tombando para a frente. As asas, desde que intactas, manterão o avião flutuando, mas, depois de algum tempo, ele tombará mais, afundará. Ela sabe que precisa sair, agora, agora, agora.

Alguém caminha apressado em sua direção. É o rapaz ocidental. Ele está assustado e aturdido, mas inteiro, e sabe que precisa sair dali também.

Kala procura no compartimento de bagagem logo acima dela e acha o kit de emergência e o transmissor.

Antes que ela se vire para a saída, o ocidental diz:

— Precisa de sua mochila?

“Acidentes de avião são estranhos”, pensa ela.

Ele olha bem para Kala, parado na fileira onde ela estava sentada.

— Preciso! — berra ela acima da confusão.

Ele enfia a mão no compartimento e pega a mochila, apenas a dela.

“Isso não é coincidência. Ele anda me observando.” Kala terá que descobrir por que mais tarde.

Ela se vira para a cozinha. Dois dos carrinhos de comida escaparam dos lugares e bloqueiam a saída de emergência. Há bandejas, copos e jarros em toda parte. Latas estouradas de Sprite e Coca sibilam no chão. Uma bandeja de pequenas garrafas de bebida alcoólica está aos seus pés. Ela vai até a porta a estibordo e empurra as maçanetas grandes cobertas de avisos, empurra a porta para abri-la, o bote infla. Do lado de fora está claro e tranquilo. A água é infinita.

“Devíamos chamá-lo de Oceano, não de Terra”, pensa Kala.

A água começa a se infiltrar pela soleira da entrada, e ela sabe que o avião não levará muito tempo para afundar.

— Está pronta? — pergunta o rapaz, com a voz trêmula.

Ela já havia se esquecido dele.

Vira-se para responder que sim, mas nenhuma palavra sai. O rapaz é forte, alto, atlético. O braço esquerdo está sangrando. Uma contusão está inchando acima do olho direito.

— Estou — responde Kala.

Ela põe uma perna no bote e ouve outro barulho. Uma garotinha implorando à mãe em árabe para não deixá-la morrer. A mãe, parecendo forte e segura, lhe dizendo que tudo ficará bem. Como se pudesse entender, o rapaz ocidental ergue um dedo e se vira. A mãe e a filha estão de pé, na última fileira. O rapaz caminha pela água escura que sobe cada vez mais, agora na altura do tornozelo. Vai até a mãe e a filha, e elas parecem intactas, como que agraciadas por Deus. É como se a queda não tivesse acontecido para nenhuma das duas. O rapaz pega no braço da mãe.

— Venha! — grita ele em inglês. Kala sabe que os únicos homens que já tocaram a jovem mãe são seu marido e seu pai. Talvez um irmão mais velho. Seria uma abominação se aquilo estivesse acontecendo em qualquer outro lugar do Oriente Médio, sob quaisquer outras circunstâncias.

— Agora! — exclama o rapaz e puxa a mulher e a criança. A água flui em redemoinhos brancos ao redor dos joelhos. A mãe assente com a cabeça, e eles caminham com dificuldade até a porta. Kala já está no bote. O rapaz conduz mãe e filha até o bote e vai em seguida.

— E os outros? — pergunta a garota em árabe.

O rapaz não entende.

— Não há tempo — responde Kala. A garota nota a mãe olhando amedrontada para ela. Seu *hijab* é perfeito. Os olhos, como moedas de cobre novas.

Kala desamarra o bote, mas não consegue soltá-lo. A água está sendo sugada para dentro da aeronave tão depressa que pressiona a espessa borracha amarela contra o metal do avião. No instante em que a entrada está prestes a desaparecer debaixo d'água, uma mão se materializa, uma voz gritando por socorro. Mas a pessoa a quem essa mão pertence não consegue escapar da força da água.

A porta afunda. Kala solta o bote, que se afasta do avião enquanto os quatro assistem, com horror e choque, a nave começar a naufragar. O nariz afunda e a cauda se eleva. Algumas coisas escapam dos escombros e vêm à tona. Almofadas de assentos. Pedacos de espuma. Partes de um corpo. Mas ninguém vivo. Durante cerca de um minuto, enquanto os passageiros se afogam, o avião flutua logo abaixo da superfície, com os estabilizadores do leme e da traseira suspensos. Uma corrente de bolhas aparece quando o último bolsão de ar estoura, e o avião afunda ainda mais e desaparece.

E, de repente, se foi.

E todo mundo ali.

Nunca mais será visto de novo.

— Tenho um transmissor — diz Kala.

— E tem um telefone via satélite aqui dentro — completa Christopher, dando um tapinha na mochila de Kala.

“Como ele sabe disso?”, pergunta-se ela. Terá que perguntar na hora certa. A menina começa a chorar, e a mãe tenta confortá-la. O mar está calmo, e não há brisa. O sol está se pondo. Eles são os únicos sobreviventes.

“Graças à vida”, pensa Kala. “E à morte.”

Depois de um tempo, a menina para de chorar e todos ficam quietos. Sozinhos em um bote no meio do oceano.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Garagem de Renzo, An Nabi Yunus, Mossul, Iraque



Sarah e Jago são recebidos no aeroporto por Renzo, um homem atarracado, jovial, de 47 anos, que deu um jeito de passarem pela segurança. Ao contrário dos recém-chegados, que já começaram a suar no intenso calor do Iraque, Renzo parece não se incomodar. Está acostumado ao calor dali. Apesar de estar um pouco acima do peso, Sarah percebe — pelo jeito que ele tem de se mover, a maneira como a observa — que ele já foi um Jogador.

— Tudo, o tempo todo, em toda parte... — diz Renzo em inglês, encarando Jago.

— ... É o que se diz e o que tem sido dito e o que será dito de novo — termina Jago.

Satisfeito, Renzo abre um sorriso e dá um tapa com força no braço do rapaz.

— Já faz muito tempo, Jago. Na última vez que nos vimos, você ainda se escondia atrás da saia de sua mãe.

Desconfortável, Jago se agita e dá uma olhada em Sarah.

— É, Renzo. Faz muito tempo.

— Agora está todo crescido. Um homem grande, um Jogador grande. — Renzo assobia, virando-se de Jago para Sarah. — E quem é essa?

— Meu nome é Sarah Alopay, a cahokiana da 233^a. Jago e eu estamos trabalhando juntos.

— Estão, é? — pergunta Renzo, com ar de reprovação.

— Este é meu Endgame, Renzo — diz Jago com intensidade, e seu semblante fecha.

— Mas você joga por nós. Pela sobrevivência de nossa linhagem. Não para impressionar uma *gringa*. — Ele olha para Sarah de cima a baixo. — Pelo menos ela é bonita.

— Cale a boca, gorducho, ou vou lhe mostrar o *meu* Endgame — ameaça Sarah.

Renzo dá uma risadinha.

— Brava também. Isso é bom. Não se preocupe, Sarah Alopay. Não tenho o menor interesse em desrespeitá-la. Jogadores matam Jogadores. É o que diz nossa linhagem. Ex-Jogadores rechonchudos só oferecem apoio quando chamados. Venham.

Ele sai andando e os conduz a uma caminhonete amarela. Em poucos minutos, já estão percorrendo as ruas tumultuadas de Mossul. Sarah está no banco de trás; Jago, no do carona, ao lado de Renzo. As ruas são barulhentas, e o rádio de Renzo é estrondoso. Jago se inclina para perto de Renzo, para evitar que Sarah ouça.

— Não me questione na frente dela, entendeu? — sibila Jago.

Renzo dá um sorriso jovial, mas que logo desaparece quando ele vê a expressão do rapaz.

— Desculpe, Jago. Não vai acontecer de novo.

— Que bom — diz Jago, recostando-se satisfeito.

Renzo não tem tanto medo de Jago quanto dos pais dele. Foi uma generosa “bolsa de estudos” oferecida pela família Tlaloc que pôs Renzo na faculdade de engenharia, permitindo que ele começasse um negócio ali,

bem a tempo de se tornar o responsável por consertos para o Exército americano durante a guerra e acumular uma pequena fortuna. O que os Tlaloc deram eles podem pegar de volta. Mesmo de um ex-Jogador.

Renzo sabe disso.

É claro que, desde que o Endgame começou, parece que isso já não tem tanta importância. Sarah se inclina para a frente, gritando para ser ouvida.

— Sobre o que estão conversando?

— Eu estava dizendo ao Renzo que precisamos de vistos e passaportes novos — responde Jago. — Se alguém estiver nos rastreando, é melhor começarmos do zero.

— Boa ideia — comenta Sarah.

Entusiasmado, Renzo assente com a cabeça.

— Não se preocupem! Renzo resolve tudo. — E não está exagerando. Isso fica óbvio quando ele estaciona o carro em uma garagem enorme com ar-condicionado, sua base de operações. Renzo tem tudo de que Jago e Sarah precisarão e mais: novos telefones, laptops, conversores de energia, cartões SIM, todo tipo de misturador de frequências. Tem uma coleção de vistos renovados para mais de 40 países. Cheques de viagem, dinheiro e passaportes falsos. Equipamento médico, roupas, luvas e blindagens. Rastreadores e receptores. Pistolas Browning e metralhadoras M4 com lança-granadas M203 sob o cano. E até duas pistolas muito especiais feitas de cerâmica e plástico, absolutamente indetectáveis por qualquer tipo de equipamento de imagem. O que precisou fazer para conseguir isso das Forças Especiais dos EUA é uma história e tanto, conta ele.

— Você se saiu bem, Renzo — afirma Jago, examinando uma das armas estranhas. — Vou dizer a meus pais que o dinheiro foi bem-gasto.

— Isso é impressionante — concorda Sarah, olhando ao redor. Está admirada. Não existem ex-Jogadores cahokianos com arsenais em várias

partes do mundo. Ela tomou uma decisão sábia ao se unir a Jago.

— E ainda nem mostrei a melhor parte — diz Renzo.

Ao que parece, a melhor parte vem de 2003, um Peugeot 307 hatch que parece uma merda. É pintado de azul bebê e tem uma flor enorme aplicada no capô. Talismãs e enfeites hippies estão pendurados no retrovisor. O carro é rebaixado, bem próximo do chão, e o estofamento está gasto. Há uma mozza grande no para-lama frontal, à direita. Parte do capô começa a enferrujar. O vidro traseiro tem um trincado em formato de teia de aranha do tamanho de uma mão.

— Você dirige essa coisa em Mossul? — pergunta Jago, incrédulo. — Com a flor?

Renzo passa a mão com carinho pelo capô.

— A flor funciona que é uma maravilha. Faz as pessoas pensarem, “Lá vai um homem idiota demais para ter qualquer coisa para esconder”.

— Dá para entender — comenta Sarah, dando um sorriso malicioso para Renzo.

— E o que tem de mais? Parece uma merda — comenta Jago.

— Venho trabalhando nessa belezinha há meses — responde Renzo, insultado. — Não é merda nenhuma.

As mozzas, explica Renzo, são superficiais. O chassi foi reconstruído, melhor do que novo. O motor é de 487 cavalos, em vez do padrão, de 108. O exterior inteiro do carro é à prova de balas. Um escudo contra explosões cobre a parte de baixo. O carro tem 15 compartimentos para contrabando, um grande o bastante para uma pessoa. As placas são cobertas com um tipo especial de tinta eletrônica e mudam ao receberem um comando. Há pré-ajustes para Iraque, Turquia, Grécia, Itália, Liechtenstein, Áustria, França e Israel. A flor também é de tinta eletrônica e pode ser trocada por uma estrela com uma lua crescente, um símbolo da paz, uma tartaruga ou,

simplesmente, desaparecer. O veículo tem um computador de ponta com nanointerruptores de carbono e uplinks criptografados via satélite que controlam todos os seus sistemas.

— Estou quase terminando o para-brisa — comenta Renzo, sem fôlego por ter listado as características do carro. — Quanto terminar, vai ter HUD digital. Vai mostrar mapas, informações sobre o trânsito, o que você quiser. Ah, e visão noturna. Eu me esqueci de falar da visão noturna.

— E isto é para mim? — pergunta Jago, como quem não acredita na sorte que deu. Ele olha para Sarah. — Para nós?

Renzo assente com a cabeça.

— Não estou satisfeito com essa coisa de Endgame. Torcia para já ter morrido antes que chegasse. Sou rico. A vida é boa. — Renzo dá um suspiro dramático, e Sarah quase solta uma gargalhada. — Este carro, isso é o mínimo que posso fazer pelo Jogador da minha linhagem. Você mantém Renzo vivo. Tenho orgulho de lhe dar esse carro.

Jago aperta a mão de Renzo.

— Tenho orgulho de aceita-lo, irmão.

À noite, o jantar é cordeiro grelhado com folhas de hortelã por cima do arroz. De sobremesa, comem figos suculentos salpicados com um xarope doce. Tomam chá. Discutem como chegarão à Itália — por terra no 307, atravessando a Turquia, a Bulgária, a Sérvia, a Croácia e a Eslovênia. É uma viagem de carro de 2.341,74 milhas.

Depois do jantar, fazem o que podem para relaxar. Renzo está no banco do carona no 307, fazendo diagnósticos. Jago assiste à Al Jazeera no mudo com o corpo esticado em um dos sofás de couro de Renzo. Sarah está de pé sobre um enorme mapa-múndi.

Põe pequenas porcas prateadas em vários lugares do mapa. Alguns são bem ao acaso: um ponto no sudoeste da Sibéria, um perto das ilhas

Ryukyu, do Japão, e um na costa ao sul da África do Sul. Os outros são tão previsíveis que chegam a ser clichê: as pirâmides de Gizé, Machu Picchu, Stonehenge. E há um em algum lugar entre o acaso e o previsível, com a vantagem de ficar ali perto.

Sarah se debruça no mapa.

Digita alguns números no Google em um pequeno laptop.

Os resultados surgem depressa.

— Algum de vocês já ouviu falar de Gobekli Tepe, na Turquia? — pergunta ela. Sarah conhece a palavra *gobekli*, é caohokiano antigo e significa “morro de topo arredondado”, costuma se referir a túmulos ancestrais. Mas o que essa palavra significa relacionada a um lugar ao acaso no sul da Turquia ela não faz ideia.

— Não — responde Jago do sofá.

— Gobekli Tepe? É claro! — exclama Renzo do 307.

— O que é?

— Um sítio arqueológico antigo na Turquia. Não fica muito longe daqui. Ninguém sabe quem o fez nem como foi feito. Já rendeu várias suposições a respeito de quando os humanos começaram a construir as cidades, quando começaram a adorar em templos e por que e quem adoravam. Pequenas coisas desse tipo.

Jago fica mais interessado.

— Coisas do Endgame.

Renzo se puxa para fora do carro.

— Isso mesmo.

Sarah apoia os cotovelos na mesa. Olha fixamente para a terra marrom-clara ao redor da porca.

— Você acha que devíamos ir até lá? — pergunta Jago.

Sarah pondera. Renzo limpa as mãos em um trapo e se aproxima da TV.

— Não sei — responde ela, por fim. — Mais do que qualquer outra coisa, precisamos falar com aquele tal de Musterion, na Itália.

Jago assente com a cabeça.

— Concordo.

Renzo aponta para o noticiário.

— Você pode tirar do mudo? — pergunta ele. Jago pega o controle remoto e pressiona um botão. Renzo chega mais perto da TV e traduz do árabe.

— Um avião caiu. Voo comercial. Voo 832 da Qatar Airways, de Changzhou para Dubai.

— Onde? — pergunta Sarah.

— No mar Árábico.

— Sobreviventes? — quer saber Jago.

— É possível. As autoridades estão recebendo o sinal de um transmissor. Uma equipe de resgate de Omã está a caminho. Não há qualquer outro contato. Não vão saber da situação toda até chegar ao lugar.

— Changzhou — diz Sarah devagar.

— Você acha que alguns dos outros estavam nesse voo?

— Talvez. Pode até ser *por isso* que o avião caiu — reflete Sarah. — Não seria a pior coisa do mundo se perdêssemos alguns Jogadores, seria?

— Não — responde Jago. — Não seria, não. — Ele coloca a TV no mudo de novo.

Renzo volta para o carro e retoma o trabalho.

— Só mais alguns dias, e esse carro vai estar pronto para detonar — afirma.

E então o telefone via satélite de Sarah toca. Ela o pega na mochila, percebe que o número é de outro telefone via satélite e desliga. Parte dela espera que tenha sido Christopher. Ela não tem atendido nenhuma das ligações dele — recusa-se a seguir por esse caminho —, mas gosta de saber

que ele está em algum lugar por aí. Talvez seja egoísmo, mas Sarah gosta do fato de Christopher ainda pensar nela.

— Quem era? — pergunta Jago.

— Não sei — responde Sarah. — Mas pode ter sido An nos rastreando. Temos que nos livrar dessa coisa, Feo.

— Deixe aqui — sugere Renzo. — Posso apagar a memória e instalar um encaminhamento de chamadas para os seus telefones novos que não podem ser rastreados, se quiserem.

Sarah volta para o mapa.

— Obrigada. Seria ótimo.

Jago se acomoda no sofá, começa a cochilar.

Renzo mexe com alguns acopladores de fios.

Sarah dá uma olhada em Jago. Ele está bonito, todo esticado. Pacífico. Ela sente um desejo repentino de se deitar a seu lado. Não quer ficar sozinha. Não enquanto ainda houver uma chance de se conectar, enquanto o mundo ainda parecer normal, mesmo que não seja.

Ela sorri, para si mesma, por si mesma, e volta para o mapa. Depois de mais alguns minutos, dá mais uma olhada. Jago ainda está bonito, pacífico, e ela ainda quer se juntar a ele. Que se dane, decide ela. Chega mais perto e se deita, e o calor do corpo de Jago a aquece no mesmo instante.

É bom. Muito bom.

Ninguém na Terra conhece bem:

Pirâmides de Gizé.

Linhas de Nazca.

Moai.

Stonehenge.

Esfinge.

Machu Picchu.

Gobekli Tepe.

Carnac.

Aramu Muru.

Zigurate de Ur.

Teotihuacan.

Angkor Wat.

Pumapunku.

Guerreiros de Terracota.

Pirâmides de Meroé.

Sacsayhuaman.

Anta Grande do Zambujeiro.

Ninguém na Terra conhece.

Mas *alguém*, alguma *coisa*, em algum *lugar* conhece...

CHRISTOPHER VANDERKAMP, KALA MOZAMI

Bote, Oceano Índico, ~120 km da Costa de Omã



Christopher se encolhe no canto do bote. Mãe e filha dormem. Kala dorme. O mar está calmo. O céu está limpo, escuro e salpicado de estrelas. Ele nunca viu tantas estrelas, nem acampando em Nebraska.

Consulta o relógio. O avião afundou há 4,5 horas. O transmissor está ligado. Kala se recusou a usar o telefone via satélite para pedir ajuda. Disse que, se não fossem resgatados até o sol nascer, poderiam fazer uma ligação. Até lá, o transmissor seria a melhor aposta. Agora que o avião se foi, Christopher não consegue parar de pensar na queda. Enquanto acontecia, não parecia tão ruim assim, mas agora, que já passou, é debilitante e opressor.

Ele sobreviveu a um desastre de avião.

A um maldito desastre de avião horrível.

Quer ver Sarah. Precisa vê-la. Quer tocá-la. Precisa tocá-la. Vira a cabeça.

A mochila de Kala com o telefone está à distância de um braço.

Christopher olha para Kala. A garota que pulou de uma construção e voou até o chão. A garota que de algum jeito desarmou o oficial da aeronáutica enviado para prendê-la. Ao sair do avião, Christopher viu o rosto do morto. Um ferimento de bala. Foi isso o que matou o homem. Um tiro no olho dado bem de perto.

Portanto, Kala tem uma arma.

Ela dorme um sono profundo, tranquilo, como se nada tivesse acontecido, como se não tivesse matado um homem e deixado dúzias de outros passageiros morrerem após a queda. Quando Sarah lhe contou sobre o Endgame, os Jogadores e o treinamento que recebeu, tudo pareceu irreal. Agora, que ele sabe o que é, que já viu o que os Jogadores são capazes de fazer, tudo isso é real demais. Sarah teria atirado no rosto do oficial da aeronáutica? Teria partido com o bote antes que outros sobreviventes tivessem a chance de entrar? Christopher acha que não.

Ele precisa ouvir a voz de Sarah.

Conversar com ela.

Ter certeza de que ela está bem.

Christopher alcança a mochila de Kala e a arrasta pelo chão de borracha. Abre o fecho devagar, pega o telefone. Aperta o botão de ligar e o encobre com o peito enquanto o aparelho liga. Espera, olha. A luz verde da tela pisca. Põe o teclado numérico no mudo, disca. Está chamando. Uma, duas, três vezes, mensagem de voz.

Bipe.

— Sarah. Sarah, sou eu. Não sei o que dizer... Eu... Eu segui você. Foi uma idiotice, mas fiz isso. Amo você, Sarah. Fui até o pagode e não vi você e segui outra pessoa, outra Jogadora. Kala alguma coisa. Meu Deus, ela é... Não sei o que ela é. Ela não é como você — sussurra Christopher.

A ligação cai, e a conexão falha. Christopher espia o teclado numérico. Será que deve ligar de novo? Talvez ela atenda. Mas, se Kala o pegasse, não seria bom. Não. Ele pressiona o botão de ligar outra vez e desliga o telefone. Em silêncio, coloca-o de volta na mochila de Kala. Christopher se recosta e expira. Sente o mar sob a coluna, os ombros e a bunda. É como um colchão d'água, só que vivo.

Há tantas estrelas. Tantas.
Um maldito desastre de avião.
Tantas estrelas.
Tanta morte.
O desastre... o mar... a arma... Sarah... estrelas.
Sono.

* * *

Ele acorda sobressaltado. Ainda está escuro, e as estrelas cintilam como lantejoulas. Suas costelas doem. Kala está de pé, inclinando-se sobre ele. Christopher esfrega os olhos.
— Por que você me chutou?
Faz um esforço para se sentar enquanto Kala pergunta, exigindo uma resposta:
— Por que você ligou para ela?
Kala empunha o telefone via satélite como se fosse uma arma.
Ele espia ao redor das pernas e dos quadris dela. Passa depressa para o outro lado e semicerra os olhos.
Não estão ali.
Desapareceram.
Ele olha para o rosto de Kala, escondido na sombra.
— Cadê as outras? — A voz revela seu medo.
— Deixei partirem.
— O-o quê?
— Não estão aqui.
— Você matou as duas?

— Esqueça essas duas. Elas eram fantasmas. Todos vocês são. Fale delas de novo... para qualquer um... e você vai se juntar a elas no inferno.

— Você matou as duas? — repete ele.

Kala se joga e alcança o rosto de Christopher em uma fração de segundo, com os dedos polegar e indicador beliscando o pomo de Adão dele.

— Estou falando sério, Christopher Vanderkamp. — Ela o deixou sem palavras. Os olhos dele se arregalam. — Vi seu passaporte. Omaha. Como a cahokiana. Agora me diga por que você ligou para ela. E lembre-se... Não fale daquelas duas.

Kala solta a garganta de Christopher e se levanta. Ele tosse. Por que Kala matou as duas? Como? Afogadas? Quebrou o pescoço delas? Asfixiou as duas? Matou a mãe ou a filha primeiro?

O estômago de Christopher está embrulhado. É tudo o que ele pode fazer para se segurar.

— A cahokiana! — esbraveja Kala.

— Eu... Eu sou... o namorado dela.

Kala dá uma gargalhada e tomba a cabeça para o lado. Christopher vê a arma em sua mão. Será que ela atirou nas duas? Não. Ele teria ouvido. De repente, Christopher se dá conta do ruído baixo das hélices de um helicóptero ao longe. O resgate está a caminho.

— Uma história de amor impressionante, contada no fim do mundo! — exclama Kala, com os olhos brilhando. — Que patético. E seu nome! “Portador de Cristo.” Que piada! — O barulho do helicóptero de resgate aumenta. Kala fita o horizonte, mas ainda não consegue vê-lo. — Preste atenção, Christopher. Você é meu companheiro. Meu nome é Jane Mathews. — Enquanto ela pronuncia essas palavras, seu sotaque muda, torna-se completamente americano e levemente do sul, como se talvez fosse de Oklahoma ou do oeste de Arkansas. — Haverá alguns problemas

porque meu nome não está na lista de passageiros. Mas os homens do helicóptero não vão saber disso. Confirme tudo o que eu disser. Nós nos conhecemos há três dias em Xi'an e nos apaixonamos. Desde que nos conhecemos, passamos cada minuto juntos. *Cada* minuto. Como tantos outros pelo mundo, ficamos obcecados pelos meteoros. Vamos para Al Ain ver a cratera de lá. Tenho uma marca de nascença em forma de barbatana de tubarão na nádega esquerda. Você tem alguma marca de nascença?

— Uma pinta atrás do joelho.

— De qual?

— Esquerdo.

— Se estiver mentindo, mato você.

— Não estou.

— Ótimo. Vamos acabar em Dubai, como planejado. E, assim que nos livrarmos das autoridades, continuaremos a viagem para a Turquia.

Um holofote brilha na água a oeste.

— Pode repetir tudo para mim? — pergunta ela.

Christopher repete. Kala o corrige sobre em que nádega fica a marca de nascença.

— E quanto à queda do avião? — pergunta ele.

— O que é que tem? Aconteceu. Somos os únicos sobreviventes. Fomos jogados para a traseira do avião. Não estávamos inconscientes. Todos os outros estavam. Escapamos. O avião afundou.

— E a arma?

Kala a joga na água.

— Não preciso de uma arma para matar você, Christopher.

Ele pensa em derrubá-la do bote, mas já viu quão rápida ela é.

— Não me teste. Minhas mãos são mais rápidas do que o seu cérebro — diz Kala, como se lesse seus pensamentos. — Lembre-se, Jane Mathews.

Estamos juntos. Estamos apaixonados. Al Ain. Marca de nascença em forma de barbatana de tubarão.

— É, já...

Mas, antes de ele terminar, mais depressa do que qualquer zagueiro sorrateiro, ela já está em cima dele. Dois golpes rápidos na mandíbula, e ele apaga.

U.S. DEPARTMENT OF LABOR
IMMIGRATION SERVICE

List **23**

MANIFEST OF ALIEN PASSENGERS FOR THE UNITED STATES

MANIFIESTO DE PASAJEROS EXTRANJEROS; VERZEICHNIS AUSLÄNDISCHER REISENDER; MANIFESTE DE PASSAGERS ÉTRANGERS; 離華外國人の乗客

S. S. NIRENBERG

Point of Origin UNITED KINGDOM

#	A										B		C	D	E	F		
	PASSENGER IDENTIFICATION Identificación de pasajero Passager-identification Identifikation des passagers 乗客識別										NAME IN FULL Nombre completo Name, Vorname Nom complet 全名		Age Edad Alter Age 年齢	Married? ¿Casado? Verheiratet? Marie? 結婚了嗎?	Nationality Nacionalidad Staatsangehörigkeit Nationalité 國籍	Race or People Raza Stamm oder Volk Ethnicité 種族		
✓ 1	N	C	-	0	0	0	0	0	2	1	2	OLGUN	MUSTAFA	3	4	X	Turkey	Turkish
✓ 2				9	9	7	5	4	4	3	5	OLGUN	AMMA AMMA	2	7	X	Turkey	Turkish
✓ 3	MINOR			9	9	7	5	4	4	4	6	OLGUN	ZAHIRA	8			Turkey	Turkish
✓ 4	N	C	-	0	0	0	0	1	1	1	0	GAMOWE	ALEXANDER	2	3	X	Australia	Koori
✓ 5				9	2	7	4	9	2	2	7	GAMOWE	HOLLEY	1	9	X	Australia	Koori
✓ 6	MINOR			9	2	7	4	9	2	4	4	GAMOWE	JACK	1			Australia	Koori
✓ 7	N	C	-	0	0	0	0	0	4	1	2	YAMAMOTO	MASAO	5	4		Japan	Japanese
✓ 8				9	6	9	1	3	5	1		YAMAMOTO	NISHI	3	2		Japan	Japanese
✓ 9				9	6	9	1	3	6	5		YAMAMOTO	KAZUKO	2	0		Japan	Japanese
✓ 10	N	C	-	0	0	0	0	0	2	1	2	MARCZEWSKI	BRENNER	4	1	X	Poland	Hebrew
✓ 11				2	1	2	3	1	0	3	3	MARCZEWSKI	WALERIA	3	8	X	Poland	Hebrew Polish
✓ 12	MINOR			2	1	2	3	1	0	3	7	MARCZEWSKI	WATSON	1	5		Poland	Hebrew
✓ 13				EXEMPT							CAMPANELLO	MARIA	2	3			Italy	Italian

CHIYOKO TAKEDA

Ônibus de Kayseri para Urfa, Rodovia E90, Turquia



Chiyoko segue para o sudeste em um ônibus turístico de Kayseri para Urfa. Não teve a menor vontade de ir para o Iraque e imaginou que Sarah e Jago passariam pouco tempo lá.

Está demorando mais do que ela esperava.

O chip implantado na cicatriz do pescoço de Jago Tlaloc mal se mexeu durante 48 horas. Mas se mexeu, *sim*. Ele *está* vivo. Ou, se estiver morto, seu corpo tem sido carregado por aí.

Chiyoko decide que, se os dois não começarem a se mexer em 48 horas, ela roubará um carro, irá para a passagem de fronteira de Ibrahim Khalil e esperará. E, se, a partir daí, eles não começarem a se mexer em 12 horas, ela entrará no Iraque e irá encontrá-los.

Chiyoko olha pela janela. As montanhas do centro da Turquia passam em uma procissão com tonalidades de marrom. É um país bonito. Ao mesmo tempo árido e pleno. Sempre que Chiyoko teve que lidar com pessoas, elas foram gentis. As sobremesas em Kayseri estavam deliciosas.

Ela fecha os olhos e pensa em An. Ele lhe enviou um e-mail criptografado que a levou a um site. Sua cor de fundo era preta, suas letras, brancas, e dizia apenas: *Não há julgamento*. E, abaixo, isto: *ZIP ICE*. E, abaixo, um link: 驚.

Chiyoko clicou no link, baixou um arquivo e o salvou em cinco *pen drives*.

Um destes ela leva consigo o tempo todo.

Depois que ela baixou o arquivo, o site se destruiu.

Agora, ele faz parte dela.

Para o bem ou para o mal, faz parte dela.

BAITSAKHAN

Rahatlık Konuk Evi, Urfa, Turquia



Baitsakhan risca um fósforo, desses que podem ser usados em qualquer superfície, no topo da parede e acende um cigarro enrolado a mão. Jalair observa através de binóculos de alta potência presos a um tripé apontado para um pequeno hotel na extremidade leste de Urfa. Estão em um telhado. Há um jardim. Madressilva, alecrim, um pequeno jacarandá, infinitas vinhas retorcidas de uvas verdes e ipomeias revestem o terraço. Baitsakhan arranca uma ipomeia violeta do talo e a revira nos dedos, deixando-a fina e sem vida. Cospe um pouco de tabaco no telhado pintado de branco. Larga a flor. Pisa-a. Esmaga-a.

— Está vendo alguma coisa?

Jalair faz que não com a cabeça.

— Não.

Estão na Turquia há 2,45 dias, seguindo o nabateu com chip.

— Caramba, cadê ele?

— Não sei.

— Bat e Bold deviam estar conosco — resmungo Baitsakhan. — Devíamos ter seguido a harappaneana. Ter rastreado aquela vaca.

Jalair faz novamente que não.

— Não estamos nisso por vingança, Baitsakhan. Ela vai acabar tendo o que merece. Todos eles.

Isso não agrada Baitsakhan, mas ele sabe que o irmão mais velho tem razão.

Jalair semicerra os olhos no apoio ocular e segura o corpo comprido do binóculo.

— Espere. Acho que... é. É ele.

Baitsakhan se levanta.

— Saia daí. — Traga o cigarro e se inclina para a frente. Segura a fumaça nos pulmões.

Está olhando com o binóculo para outro telhado a 95 m de distância.

Maccabee Adlai está sozinho e de costas para os dois. Olha por cima de um ombro, quase diretamente para Baitsakhan, mas não como quem procura algo. O nabateu apenas admira o pôr do sol. Não sabe o que há lá fora a sua espera.

Baitsakhan e Jalair sabem que Maccabee está em Urfa há três dias. Pegou um avião para lá com um passaporte falso da Nova Zelândia. Está nesse pequeno hotel desde que chegou. Reservou todos os quartos e pagou ao proprietário para cuidar da própria vida. Foi até o antigo mercado duas vezes e visitou 18 mesquitas e uma biblioteca. Parou em 19 cibercafés. Comprou um Audi Sedan de um negociante particular e poderia ter comprado outro carro com o que gastou em roupas. Está sozinho e parece não se comunicar ativamente com ninguém.

Baitsakhan não está sozinho.

Seu povo, os membros de sua linhagem, sempre caçou em pequenos grupos.

Ele se afasta do binóculo. Entrega o cigarro a Jalair, pega um moderno arco composto no chão e posiciona uma flecha. Ergue o arco, puxa a corda e olha pela mira. As costas de Maccabee estão ali. Ele se mexe um pouco. O pescoço de Maccabee. Mexe-se de novo. Sua cabeça.

— Suhkbataar não ficaria satisfeito, mas prefiro este tipo de arco aos nossos tradicionais — comenta Baitsakhan. Jalair está em silêncio. Baitsakhan abaixa o arco e afrouxa a corda. — Hoje à noite, vamos entrar. Hoje à noite, pegamos a pista dele, o matamos e seguimos em frente. Jalair assente com a cabeça, traga o cigarro.

— Que bom. Quero matar alguma coisa. Qualquer morte é melhor do que nenhuma.

Um bando de pombos explode acima deles saindo de um prédio ao lado. Enquanto o sol se põe, o chamado para a oração ressoa pela cidade antiga. — É, irmão. Qualquer morte é boa.

KALA MOZAMI, CHRISTOPHER VANDERKAMP

InterContinental Hotel Dubai–Festival City, Quarto 260



Kala observa o rapaz dormir. Os dois conseguiram passar pelo pós-queda, pelas perguntas, pelos repórteres e pela papelada. Kala não apareceu na TV nem na web nem na mídia impressa, e Christopher apareceu apenas por um segundo, com um casaco cobrindo seus ombros, enquanto passavam apressados de um SUV escuro para um prédio. Foram interrogados pela companhia aérea, pelos investigadores e pelos advogados. Como qualquer inocente, Kala não tentou explicar a ausência do nome Jane Mathews na lista de passageiros, mas de que outro jeito ela teria ido parar em um bote no meio do oceano? O sotaque americano e o álibi de Christopher foram provas suficientes de que ela não era a procurada que o agente Singh tinha ordens para prender. A ausência de seu nome foi uma confusão, nada mais. Kala Mozami, todos presumiram, faleceu com os outros 274 passageiros e a tripulação.

“Graças.”

Kala e Christopher estão em uma torre de vidro, o Dubai InterContinental. A Qatar Airways está pagando pela suíte. Para manter as aparências, os dois dividem o quarto. Christopher está na cama, com um lençol macio puxado até o queixo, encarando o teto. Já recontou o desastre dúzias de

vezes, e sua história não oscilou. Ele tem sido convincente e sabe disso. Em todas as vezes, ele deixou os demais de fora. Mãe e filha. Os mortos. Os assassinados. Vagando pelas profundezas de seu lugar de descanso eterno.

Kala vai da sala até o quarto e para diante de uma enorme janela de vidro espelhado. Christopher se ergue um pouco na cama. Olha fixamente para ela. Lá fora, está o deserto infinito, a parede vermelha de uma tempestade de areia, enfurecida, ao longe.

Kala olha pela janela. Lembra-se das histórias antigas, sobre as tempestades no tempo antes do tempo. Sobre como eram usadas pelos Annunaki para encobrir suas embarcações e quantos eram. Sobre como, por sua vez, as grandes tempestades chegaram a ser como deuses. Deuses obscuros, ofuscantes, cortantes, impiedosos.

“Sou a tempestade”, pensa ela. “Vinda do tempo antes do tempo, ensinada a obscurecer, ofuscar, cortar.”

“Impiedosa.”

Ela se vira para Christopher.

— Você se saiu muito bem, Christopher Vanderkamp. Estamos livres para seguir para a Turquia, como planejado.

Ele está em silêncio.

— Eu lhe agradeceria se achasse que isso significaria alguma coisa para você.

Ele está em silêncio.

— De qualquer forma, vou fazer isso. Obrigada.

Christopher não quer falar com essa assassina. Os dois foram abordados por todo tipo de repórter desde a queda do avião, e todos querem escrever a mesma história sobre jovens namorados que sobreviveram a uma tragédia. Jovens namorados — só de pensar nisso, ele tem vontade de

vomitam. Kala, por outro lado, passou os dois últimos dias parecendo se divertir com toda a atenção. Ela sabe que logo desaparecerá, voltará para o Endgame. Quando isso acontecer, pergunta-se Christopher, o que será dele?

Christopher ainda não foi capaz de parar de pensar na mãe e na filha mortas. Elas sobreviveram à queda de um avião. Por que matá-las? E, muito embora não queira falar com Kala, não consegue se segurar, precisa saber.

— Por que matou as duas?

Ela se vira da janela para ele.

— Fiz um favor a elas.

— Por que não me faz um favor também?

Ela se aproxima dele.

— Por causa da cahokiana. Ela é minha adversária. Uma dos dez que ainda sobraram, pelo que sei. Vou usar você para chegar até ela.

— Então, vou usar *você* para fazer a mesma coisa — diz ele, em um desafio.

Ela dá uma gargalhada.

— O que é tão engraçado?

— O que sua namoradinha lhe contou?

— Que existem doze de vocês. Que estão jogando essa coisa psicótica de Endgame pelo destino do mundo.

— Não. Do mundo, não, Christopher. — Kala dá um sorriso triste. — O mundo já está morto.

Christopher olha ao redor.

— Ele me parece muito vivo.

— Ela não lhe contou tudo — afirma Kala, apertando os lábios, pensativa.

— Acho que eu também não teria contado. Seria como explicar

trigonometria a um cachorro. Um desperdício de fôlego. Ela sente pena de você, de seu belo namoradinho do ensino médio, então o deixou na ignorância.

— Ah. Sou ignorante, sim. Deve ser por isso que tive tanta facilidade para seguir você.

Kala se irrita com aquilo. Sente-se envergonhada por esse não Jogador ter sido capaz de rastreá-la e culpa a distração provocada por sua pista.

Devagar, aproxima-se da cama.

— Não tenho pena de você, Christopher. Para mim, você não passa de uma moeda de troca. Então, vou lhe contar a verdade. — Ela chega mais perto.

— Tudo o que você acha que sabe sobre o mundo é mentira. Não viemos dos macacos. Não houve seleção natural. Foi uma seleção literalmente intencional. Os Annunaki nos criaram para sermos os escravos deles e nos deram as ferramentas para construir o que o mundo se tornou. E isso está acontecendo de novo. Sua namoradinha, eu, os outros... Nós não lutamos pelo destino do mundo. Lutamos para ser escolhidos. Para ser o animal de estimação preferido dos deuses.

Christopher apenas encara fixamente. Kala não sabe se ele entendeu e, de qualquer modo, na verdade, não se importa. Está bem ao lado da cama agora.

— Fique tranquilo. Você não será escolhido — diz Kala.

Ela age depressa. Antes que Christopher possa sequer recuar, acerta um ponto de pressão atrás da orelha dele, que apaga na hora.

“Eu sou a tempestade.”

Kala sorri com escárnio para o rapaz inconsciente antes de dar as costas para ele. Vai até a mesa e pega seu telefone via satélite. Ainda não o usou depois do bote. Acessa as chamadas recentes. Seleciona o número que Christopher discou. Aperta o botão de chamar.

Não chama. Vem uma mensagem automática seguida de um bipe.

— Cahokiana, aqui é Kala Mozami, sua irmã suméria, a Jogadora da 89ª.

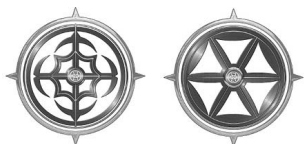
Lamento ter que fazer isso, mas faz parte do Endgame. — Kala usa sua voz melosa, na esperança de que suas desculpas atenuem seu pedido e conquistem a simpatia de Sarah. — Estou com uma coisa sua. Um rapaz chamado Christopher. Não fui atrás dele. Ele me achou, queria achar você. Vou entregá-lo. Mas, em troca, quero o que o Annunaki... kepler 22b... lhe deu. Pode me ligar de volta neste número se quiser fazer um acordo. E, se não ligar, pode acreditar que irei descartá-lo. Apesar de ele se achar, é um fardo e tanto para se manter por muito tempo. Espero que esteja bem ao ouvir essa mensagem. E espero ter notícias suas em breve. *Bedrood*, irmã Sarah, até nos falarmos.

Kala desliga, pluga o telefone no carregador, certifica-se de que o volume está alto.

Quando Sarah ligar, ela não vai querer perder a oportunidade de atender. E Christopher também não vai querer que ela perca.

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI

Aslan Konuk Evi, Urfa, Turquia



Baitsakhan e Jalair passam de um telhado para outro, sorrateiros, quase sem fazer barulho. Uma lua minguante está a 21 graus acima do horizonte ao leste. Os dois usam luvas grossas para poderem apoiar as mãos nos cacos de vidro no topo dos muros. São incrivelmente rápidos, ágeis. Se fossem vistos, já teriam desaparecido antes que pudessem ser avistados de novo.

Jalair está com o arco composto e uma pequena coleção de flechas. Em um coldre no quadril, Baitsakhan tem uma pistola Heckler & Koch USP Compact Tactical com silenciador. Tem uma adaga mongol ondulada na mão direita. Eles querem e esperam matar nessa noite. Estão ansiosos para isso.

Faltam dois telhados.

Um.

Nenhum.

Estão no topo do pequeno hotel. Jalair consulta uma tela em miniatura na munhequeira que mostra uma representação tridimensional da localização de Maccabee. Ele levanta a mão em punho, ergue um dedo, refaz o punho. Seguem até a porta do telhado.

Trancada.

Jalair tira uma lima e uma espécie de chave da manga. Ele as insere na fechadura, mexe um pouco, fecha os olhos e, devagar, abre a porta.

Uma escada escura surge diante dos dois. Há uma luz acesa no corredor, lá embaixo. Jalair se aproxima e desce os degraus. Põe uma flecha no arco. Olha para a tela no punho. Precisam descer mais dois lanços para alcançá-lo.

Há um quarto no último andar. Eles descem. Dois quartos no andar seguinte. Todos os quartos estão vazios, as portas abertas. Descem. Dois quartos nesse andar. Uma porta aberta, a outra fechada. Eles apagam a luz do corredor.

Sobe uma luz do térreo, então não está completamente escuro. Baitsakhan pega a pistola no coldre e passa à frente. Aponta para si mesmo, depois para Jalair e então para o lugar onde Jalair está. Quer que Jalair fique para trás. Baitsakhan é o Jogador e fará isso sozinho.

Jalair assente com a cabeça e chega para o lado.

Baitsakhan toca a maçaneta e tenta abrir a porta. Está destrancada. Ele a empurra o bastante para entrar. A luz que vem da rua toca o cômodo aqui e ali. Baitsakhan vê uma mesa, uma cadeira, uma maleta. Uma pistola Sig Sauer 9mm está sobre a maleta. Há uma cama no canto. Nela está o nabateu. Dormindo, dormindo estupidamente.

A arma tem uma bala explosiva que acabará com as pernas de Maccabee. Ao contrário da harappaneana, Maccabee não escapará. Amarrarão seus membros amputados ou queimarão as feridas até fechá-las. Jalair injetará tiopentato de sódio em Maccabee, e eles lhe farão algumas perguntas. Quando conseguirem o que querem, o que Baitsakhan precisa, vão matá-lo.

Baitsakhan ergue a arma, aperta o gatilho, dispara.

Maccabee rola para o chão, e o colchão explode em uma chuva de penas. Baitsakhan abaixa a pistola, dispara de novo, mas Maccabee já está em cima dele, segurando um livro de capa dura com as mãos. A bala o atravessa, partindo-o em dois. A mão de Baitsakhan que empunha a arma é envolta pelas partes do livro. Maccabee gira a mão, a arma é solta e cai no chão.

Ele a chuta para longe. Baitsakhan ataca com a adaga curva, mas Maccabee tira o corpo do caminho.

— Seu merdinha — resmunga Maccabee.

Jalair entra no quarto com o arco à frente. Maccabee avista a ponta prateada da flecha e se joga para trás, na porta, quebrando a flecha e esmagando o rosto de Jalair do outro lado. Maccabee empurra a porta para fechá-la, quebrando a arma, e passa uma barra para manter Jalair fora.

Baitsakhan ataca com a faca. Maccabee pula, agarra-se em uma viga e levanta os pés no instante em que Baitsakhan apunhala o local onde estava Maccabee, que desce os pés com força nos ombros do donghu. Baitsakhan absorve o golpe de Maccabee caindo no chão. Maccabee rola por cima de Baitsakhan e para ao lado da mesa. Pega a pistola e se vira. Dá três tiros, mas Baitsakhan se mexe demais de um lado para outro.

Maccabee dá mais um tiro, que pega de raspão na orelha de Baitsakhan, fazendo um furo minúsculo na parte de baixo do lóbulo.

Os ouvidos dos dois zunem, e o de Maccabee está muito pior, por causa do ferimento no pagode. O donghu bate o calcanhar no pé de Maccabee no instante em que o nabateu desce a cabeça para atingir o nariz de Baitsakhan. Mas a cabeça do donghu já está se erguendo para esmagar a parte inferior da mandíbula de Maccabee.

A cabeça deles se chocam e fazem um barulho.

Durante um momento, os dois ficam atordoados.

— Porra! — dizem.

Baitsakhan se levanta depressa, a faca brilhando na luz intermitente.

Maccabee pega a maleta na mesa à frente como um escudo. Baitsakhan se movimenta e apunhala, e Maccabee defende. Baitsakhan ergue a faca, a lâmina perfura a maleta, e ele retorce aquilo tudo se afastando de Maccabee. A maleta cai no chão.

Há uma breve pausa enquanto um avalia o outro. No silêncio, ouvem o ruído de uma corda de arco. No corredor, um corpo cai no chão. Jalair teve que matar alguém. Em sincronia, tanto Baitsakhan quanto Maccabee perguntam:

— Polícia?

“Não, eles fariam mais barulho. Deve ter sido a camareira”, pensam ao mesmo tempo.

É apenas uma breve trégua. Os dois Jogadores correm para o espaço entre eles. Cada um quer que o outro pense que está desarmado.

“Agora pego esse cara”, pensa Maccabee, com seu anel do mindinho aberto e a agulha pronta.

“Agora pego esse cara”, pensa Baitsakhan, enquanto uma navalha comprida e anodizada se projeta de sua luva especial, completamente invisível na pressa escura do combate.

Eles se encontram, lutam corpo a corpo, e nenhum consegue dar o golpe final. Mas cada um está prestes a conseguir — a agulha na bochecha e a navalha ao longo da jugular —, cada um pode sentir a frieza do metal — a linha fina da navalha e a ponta da agulha —, e então percebem que ambos estão prestes a perder o Endgame.

Eles paralisam. Os olhos de um travam nos do outro.

Os dois têm a respiração pesada.

— Qual é a sua pista? — perguntam os dois, ao mesmo tempo, exigindo uma resposta.

Eles trocam olhares incrédulos.

— Para onde você está indo? — Mais uma vez, dito ao mesmo tempo.

— Vou matar você! — Juntos.

Não se parecem em nada, mas poderiam muito bem estar diante de um espelho. Ambos reconhecem. Lutaram até empatar. São páreos um para o outro. Mas há mais. Ambos reconhecem que são matadores. Matadores altamente qualificados, muito bem-treinados, de sangue-frio.

— Trégua? — perguntam juntos.

Seus corpos e suas mentes como se fossem um só.

Cada um assente com a cabeça. Maccabee tira a agulha da bochecha, Baitsakhan afasta a navalha.

Os dois ficam em silêncio por um instante. Ainda de pé incrivelmente perto um do outro, como se a qualquer momento pudessem erguer as armas de novo e partir para matar. Do corredor, Jalair, preocupado, grita em oirata:

— O que está acontecendo?

— Paz, irmão — responde Baitsakhan na mesma língua.

— Deixe-me entrar — diz Jalair.

Baitsakhan o ignora.

— O que você está dizendo? — pergunta Maccabee, exigindo uma resposta.

— Que você e eu estamos chegando a um acordo — responde Baitsakhan em inglês. — É o que está acontecendo, não é?

Maccabee dá um passo para trás.

— É.

Baitsakhan também dá um passo para trás.

— Você nunca será capaz de confiar em mim — afirma Maccabee.

— Você nunca será capaz de confiar em mim — rebate Baitsakhan.

— Que bom.

— Que bom.

— Então, matamos os outros.

— Até não sobrar nenhum.

— Só você.

— E você.

Eles são um espelho.

Um espelho de morte.

Baitsakhan tira a luva da mão esquerda com os dentes e faz um corte na palma.

Sangue pinga no chão.

Maccabee se vira para a mesa. Há uma faca antiga ali, extremamente antiga. Passada por 500 gerações de seu povo. Ele a ergue e tira da bainha.

Passa a lâmina na palma esquerda.

Sangue pinga no chão.

Apertam as mãos.

— Ao Endgame, irmão — dizem.

O jogo é jogado, mas como terminará é^{lxii}

AISLING KOPP

Lago Belviso, Lombardia, Itália



Aisling olha fixamente para as paredes da caverna. Está com as pernas cruzadas. Uma pequena fogueira queima atrás dela. Um coelho sem pele assa em um espeto. O rifle sniper está apoiado em suas coxas. Ela fecha os olhos e medita sobre as imagens da parede, como tem feito todos os dias desde que chegou. Aisling tenta imaginar se foi o que seu pai fez. E por quanto tempo. E se essas imagens que o enlouqueceram ou se ele sempre foi louco.

Não foi assim que ela imaginou seu Endgame, estudando pinturas ancestrais. A imagem mostra 12 figuras humanas de pé em meio a um primitivo círculo de monólitos. Os formatos das pedras lhe parecem vagamente familiares, mas ela não consegue situá-los. Seu olho é atraído para a 13ª figura, que desce, vinda de cima. Essa 13ª usa um capacete salpicado de luzes e um traje espesso. Segura o que parece uma estrela. As 12 estão de pé em círculo, com os braços esticados para o céu, em direção ao visitante e ao vazio de onde ele emerge. Seus braços estão esticados para tudo. Para nada.

— Homem do espaço visita pessoas nuas — murmura Aisling.

As 12 têm a genitália exagerada. Ela notou isso de imediato, teve que aprender a desviar os olhos com discrição, ou a meditação não aconteceria. Seis homens. Seis mulheres. Todos têm espadas ou lanças.

Guerreiros. Todos, menos um, estão com a boca aberta, cantando aos céus ou chorando ou gritando.

A figura com a boca fechada — uma mulher — está no centro do círculo. Segura um objeto redondo. Um disco.

Parece encaixá-lo em uma rocha ou em uma elevação na terra. Ou talvez o esteja puxando.

Um disco. Como o que kepler 22b tinha no Chamado.

Acima da 13ª figura — a de capacete, o visitante, o Criador — há uma bola vermelha gigante no céu.

Abaixo de todos eles há um talho preto. Os 12 parecem estar afundando na escuridão, devagar. Ou talvez aquilo seja apenas a sombra feita pela pequena fogueira de Aisling.

Há outra pintura mais adiante na caverna. Aisling também já meditou diante dessa, mas não teve *insight* algum. Nela, a mulher da primeira pintura, a que segura o disco, está de pé em um pequeno barco oval. O barco parece ser feito de pedra. Aisling se pergunta por que ele não afunda. Talvez o selvagem que pintou tudo aquilo há tantos milênios não soubesse merda nenhuma sobre navegação.

De todo modo, a mulher no barquinho está à deriva em um mar infinito. Seu rosto é sereno, mas Aisling não consegue entender por quê. Não parece uma viagem agradável. O mar evapora — ou talvez fumegue —, e peixes mortos flutuam na superfície. A mulher parece não se incomodar com tudo isso. Segura o disco nas mãos e vaga por ali.

Por alguma razão, a mulher com o disco faz Aisling se lembrar da muda do Chamado. Chiyoko. A mu.

Será que ela está com o disco? Será que kepler 22b o deu a ela?


Ou será que a mu está atrás do disco?

Talvez... um dos outros esteja com o disco...

O fogo crepita. O coelho assa.

Aisling respira, concentra-se no ar passando por suas narinas, espera paciente por uma revelação.

O que tiver que ser será.

354.37	δ	\dots	XGII
7	•	$\frac{h}{f}$	«««»»
	@	$\sqrt{-1}$	μ
6		$\triangle $	02



SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Garagem de Renzo, An Nabi Yunus, Mossul, Iraque



O Peugeot 307 está pronto. Sarah e Jago deixarão Mossul pela manhã. Estão em lados opostos do sofá. A TV está desligada. Mal conversaram desde que acordaram no sofá, um ao lado do outro. Enquanto dormiam, seus braços e pernas se entrelaçaram. Nenhum dos dois sabe o que pensar disso. Às vezes, Jago pensa que Sarah está gostando dele como mais do que um simples aliado temporário. Ele se pega pensando nela como uma das belas turistas americanas que ele levava para dançar, para a praia, para a cama e se arrepende. Ela não é uma dessas garotas idiotas — é bonita, sim, mas perigosa e astuta. Os dois estão Jogando juntos agora, mas quando o fim do Jogo chegar, não poderão ficar juntos. A menos que consigam descobrir um jeito nas regras, só um dos dois pode vencer.

Mas não é hora disso, e, por enquanto, Jago não sabe se Sarah está fingindo ou sendo sincera. De um jeito ou de outro, ele a quer cada vez mais.

Sarah oscila entre querer e não querer Jago. Lembra-se do discurso que fez em sua trágica formatura. Acha que, se estiver feliz, terá mais chances de vencer o Endgame. Teme o desespero, teme o pesar. Mas, acima de tudo, teme ficar sozinha. Sem Tate. Sem Christopher. Sem Reena. Cada vez mais, vê Jago como um amigo. Ser mais do que amiga de Jago pode complicar as

coisas, mas também a deixaria feliz. Só que a felicidade não fará com que vença o Endgame. E isso é tudo o que importa no fim das contas.

“Sou feliz e talentosa porque me permito ser feliz”, lembra-se de ter dito aos colegas.

Que bobagem.

Ingenuidade.

Jago está lendo o manual do 307 e fingindo ignorar Sarah. Ela se vira para ele, largando a revista de moda do Oriente Médio que achou escondida nas coisas de Renzo.

— Jago?

— Hã?

— Você já falou um pouco sobre isso, mas como era sua vida antes?

A pergunta o surpreende. Ele larga o manual.

— Que importância tem isso?

Sarah olha para Jago, descontraída, e percebe na hora que ele não quer contar. Então, ela começa.

— Como falei, eu era normal. Escola de ensino médio normal com alunos comuns.

— É — diz Jago, gesticulando com a mão. — Eu lembro. E tinha um namorado normal.

— Hum, é — diz ela, mudando de assunto depressa. — Meu pai é advogado, e minha mãe trabalha para o departamento de parques e jardins.

Jago dá uma gargalhada.

— Você está brincando?

Sarah ergue uma sobrancelha, sem entender qual é a graça.

— Não. Por quê?

— Isso é... Como se diz em inglês, hein? Simples e fofo? Pitoresco. Vidas tão pitorescas para ex-Jogadores.

— Por quê? O que seus velhos fazem?

— Administram uma enorme organização criminosa. Controlam uma cidade.

— Ah.

— Você ainda pensa em ser *normal*, Sarah Alopay — comenta Jago, fitando os olhos dela. — Como se pudéssemos voltar a isso. Como se isso um dia tivesse se aplicado a nós. Não somos normais nem descendemos dos normais. Somos especiais.

Sarah sabe exatamente o que são.

Assassinos.

Acrobatas.

Enigmistas.

Espiões.

As pontas dos dedos de Jago tocam com delicadeza as de Sarah. Ela não recua.

— As regras não se aplicam a nós — diz ele.

Jago tem razão, pensa Sarah. Então, ela entende por que se sentiu mais confortável com ele no banheiro de avião do que já tinha se sentido com Christopher. Porque Jago é como ela. Os dois são iguais de maneiras que Christopher nunca conseguiria entender.

Sarah sente uma pontada de culpa por Christopher, seu namorado normal, doce, abandonado. Mas, nesse instante, Sarah Alopay não quer o que é normal. Ela quer Jago.

— Você vai mandar alguma frase sobre o fim do mundo agora? — pergunta ela, em voz baixa.

— Isso funcionaria? — pergunta ele.

— Não se dê ao trabalho.

Sarah estende o braço e, com delicadeza, toca a cicatriz na lateral do pescoço dele.

Jago sorri, e o manual do 307 cai no chão. Ele se inclina para a frente, atravessa o sofá vazio e pressiona seu corpo no dela.

— É melhor que isso não faça parte do jogo, hein? — avisa ele.

— Isso é real, Jago. Tão real quanto qualquer outra coisa no mundo.

E, enquanto Sarah diz isso, parte dela espera que não seja verdade. Espera que seja apenas um capricho selvagem de adolescente e não que esteja, na verdade, se apaixonando por Jago. Apaixonar-se por um rival seria a pior coisa que poderia acontecer. Mas aí os dois se beijam.

E se beijam.

E se beijam.

E Sarah esquece.

27.338936, 88.606504^{lxiii}

CHRISTOPHER VANDERKAMP, KALA MOZAMI

Bardi Turkish Tour Bus, Assentos 15 e 16, na D400, a 7 km de Kızıltepe, Turquia



Christopher não consegue parar de pensar em Sarah. Em seu cabelo. Em seus ombros nus. Em vê-la correr. Em fitá-la. Em sua gargalhada, em entrelaçar os dedos nos dela, em brincar com seus pés por baixo da mesa no jantar no Mercado Antigo.

Não consegue parar.

Está com Kala e a duas horas do lugar no sul da Turquia.

O lugar de sua pista.

De sua pista misteriosa.

Estão em um ônibus turístico cercado de pessoas de sua idade. Pessoas bebendo, rindo, se abraçando e dançando. Em Dubai, Kala pesquisou na internet e descobriu que uma banda que se refere a si mesma como “Garotos Meteoros” de Ankara e Istanbul arriscariam o pescoço para organizar algum tipo de *rave* proibida com luzes de laser em homenagem aos ancestrais desconhecidos que construíram o Gobekli Tepe — e fariam isso *no* Gobekli Tepe. Esta noite.

O post na página do Facebook dizia: *Venha festejar o fim dos dias onde tudo começou! Luzes, transcendência e dança em transe no deserto. Moda-se o Fundo!* Christopher ouve um grupo de garotas dando risadinhas e fofocando em turco. Não entende uma palavra. Sarah dava risadinhas. Ele

se pergunta se ela ainda faz isso. Vira a cabeça para Kala, sentada a seu lado, na poltrona do corredor.

— Tem certeza de que ela vai estar lá?

— Pela milésima vez, tenho. Falei com ela no InterContinental.

— Depois de me apagar.

— É, depois de apagar você. — Ela vira os olhos verdes para ele. — Por que não fica quieto para eu não ter que apagá-lo de novo?

Christopher olha para o outro lado.

— Está bem. — Ele parece assustado. *Tem* medo de Kala, mas também está fazendo o jogo dela. Quer que ela acredite que ele é como um filhote ou um cordeirinho. Completamente inofensivo.

Mas não é.

Ele a odeia demais para ter medo dela. Odeia o que ela fez com mãe e filha no bote. Odeia o fato de Kala ser uma Jogadora, responsável por salvar parte da humanidade. Lamenta por essas pessoas, por elas terem uma lunática dessa como representante.

Kala não pode vencer.

E, se ele puder contribuir para ela perder, é o que fará.

Mas ela não pode saber. Ainda não. Não até ele ter uma chance de atacar. Não até ele descobrir um jeito de neutralizar a superioridade de Kala em velocidade, treinamento, força, energia — a superioridade dela em tudo.

A estrada segue. A garotada no ônibus fica mais empolgada, barulhenta.

Um garoto passa desajeitado por eles e esbarra no ombro de Kala. Dá uma olhada nela — jovem, tranquila, bonita — e tenta fazer um comentário inteligente. Ela o ignora.

O garoto fala de novo, e Kala olha para ele com seus olhos verdes, sorri, estende o braço, agarra a mão dele e a torce. O garoto uiva e cai de joelhos,

ficando cara a cara com Kala. Ela diz algo em turco, e ele choraminga aquele sinal de reconhecimento universal:

— Ok, ok. — Ele se levanta e sai dali em um galope.

Christopher finge não ter notado o que houve. Ainda virado para a janela, diz:

— Conte de novo o que Sarah falou.

Kala está irritada.

— Chega de perguntas. Você vai vê-la nessa festa.

— Está bem.

Ele não diz mais nada. É fim de tarde. O campo ao redor é acidentado e árido, mas não sem graça. Parece o oeste de Nebraska depois da colheita, só que sem árvores.

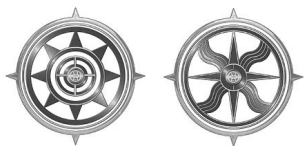
Kala franze a testa.

Sabe que está mentindo. A cahokiana não retornou a ligação. Ainda não, pelo menos. Kala espera que ela faça isso. Talvez tenha avaliado mal a situação e a cahokiana seja uma puta sem coração que não está nem aí para o namorado precioso, tristonho e sem noção. De qualquer modo, os dois vão para Gobekli Tepe procurar a pista de Kala. Se ela não tiver notícias de Sarah até lá, vai matá-lo.

Christopher sorri sozinho. Acredita que sua artimanha esteja funcionando. Kala não sabe nada sobre ele. Christopher se lembra de ter ido caçar javalis usando uma faca com seu tio Richard em uma região do Texas. Pensa na perseguição e no ato de enfiar a lâmina no couro rígido. Ele só precisa de uma faca e uma oportunidade.

CHIYOKO TAKEDA, KALA MOZAMI, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Bardi Turkish Tour Bus, na D400, a 7 km de Kiziltepe, Turquia



Cinco fileiras atrás, em um assento na janela do outro lado do ônibus, está uma garota miúda de peruca vermelha. Ela passa a viagem balançando a cabeça no ritmo da música que toca em seus enormes fones de ouvido azul chamativo. Usa óculos de sol em forma de coração com armação dourada. Tem lábios carnudos cobertos de batom azul e uma pele perfeita. Chiyoko sabe que Kala está ali e com um rapaz não Jogador que parece americano. An alertou Chiyoko — enviou-lhe um e-mail sobre a queda do avião, dizendo que um Jogador estava a bordo e os dois sobreviventes misteriosos deveriam ser investigados. Nos dias que Sarah e Jago passaram empacados no Iraque, Chiyoko ficou na cola da suméria. E agora, por sorte, a suméria segue na direção de Jago e Sarah. De acordo com o chip rastreador, o olmeca e a cahokiana já se mexeram, mas, no momento, estão parados na fronteira do Iraque com a Turquia. Tudo acabará coincidindo, e Chiyoko vai estar lá.

Ela colocou uma escuta no ombro de Kala e consegue ouvir cada chatice que ela e o americano dizem. Não falam nada no momento, então Chiyoko curte a música.

Então, abafando o som da guitarra, o telefone de Kala toca.

Chiyoko põe a música no mudo e liga a transmissão.

— Sou eu, sim — diz Kala ao telefone.

Ela se levanta e vai para o corredor. Chiyoko só consegue entender o rapaz perguntando:

— Quem é?

Kala não responde e anda pelo corredor.

— É, mais uma vez, me desculpe...

Ela se aproxima de Chiyoko, olha diretamente para ela, não a reconhece.

Chiyoko sorri para si mesma, continua balançando a cabeça.

— Ele está comigo, sim.

Pausa.

— Vamos para Gobekli Tepe. Já ouviu falar?

Pausa.

— Você está onde? Que coincidência. Apesar de eu achar que, na verdade, não existem coincidências no Endgame.

Pausa.

— Vamos chegar lá no começo da noite.

Pausa.

— Está certo. Só quero o que o olmeca roubou do Chamado.

Pausa.

— Dou minha palavra de honra, cahokiana.

Chiyoko nunca ouviu palavras mais falsas. Kala emana desonra. Se Sarah pudesse vê-la, saberia que não deve confiar nela.

— Vai ter uma festa lá hoje à noite. Quando chegar, ligue. Detesto ter que dizer isso, mas nada de surpresas. Seu amigo não vai sobreviver a uma surpresa, entendeu?

Pausa.

— Maravilha. Estou ansiosa para ver você também, cahokiana. Graças.

Ela desliga. Chiyoko está prestes a pôr a música de volta quando ouve Kala dizer algo em turco. Seu tom é impaciente.

Chiyoko olha para a janela, para o lado oposto ao de Kala, que está atrás dela. A suméria avista o prateado fino de um espelho na parte interna dos óculos de sol em forma de coração de Chiyoko, que lhe permite ver o que está acontecendo.

Mais adiante, o corredor está bloqueado por dois jovens grandalhões. Um deles aponta para Kala, e ela ergue as mãos à frente. Chiyoko abre uma pequena bolsa no colo e pega um canudinho branco. Enfia-o na boca e envolve a língua nele. Ajusta o ângulo do espelho e vê outros dois homens atrás de Kala. Um deles é o garoto que a ofendeu, de quem ela quase quebrou o polegar.

Chiyoko tem pena dos quatro bobos.

O garoto ofendido parte para cima de Kala. Ela ergue uma das pernas e chuta com força a barriga do garoto. As pessoas começam a olhar para a confusão. Chiyoko se ajoelha no assento e se vira. Repara que o americano caminha pelo corredor.

“Ele não está com medo”, pensa Chiyoko. “Está fingindo. Interessante.”

Chiyoko olha de novo para Kala e a vê acertar um chute bem na mandíbula do homem atrás dela.

Chiyoko não sorri, mas fica contente ao ver as artes marciais sendo tão bem-praticadas. Antes que qualquer um possa agir, Kala se move até uma parada de mãos, afastando-se dos dois homens aturdidos à frente. Quase não há espaço suficiente entre o chão e o teto, mas Kala projeta o corpo e cai de pé, atingindo os dois nos ombros com a lateral das palmas. Um é derrubado. O outro, maior, não.

Ele agarra o antebraço de Kala com as duas mãos e a puxa com força para a frente. Tenta dar uma cabeçada, mas ela vira o pescoço no último

segundo. O homem não perde tempo — começa a pular, tentando quebrar um dedo ou um tornozelo. Kala, porém, é mais rápida e leva os pés aos descansos de braço atrás dela. Tenta soltar o braço, mas o grandalhão o aperta forte demais.

Atrás de Kala, o garoto ultrajado agora exhibe uma pequena faca.

Enquanto o grandalhão continua lutando com Kala, o americano fingido chega devagar por trás dele.

— Ei! — grita o rapaz, e o homem se vira um pouco. Christopher o acerta em cheio no olho com um cruzado de direita. Ao redor do olho, ossos se estilhaçam, e o homem dá um grito.

Nesse instante, o garoto ultrajado ergue a faca. Kala não o vê chegar.

Chiyoko abre os lábios e sopra. Sem esperar para ver o que acontece em seguida, vira-se para a janela e puxa a alavanca de emergência.

Um dardo percorre o ar depressa. Ninguém o vê. Atinge o pescoço do garoto. Chiyoko sabe o quão instantâneo e doloroso aquilo é. Teve que suportar o mesmo tipo de dardo no treinamento muitas, muitas vezes. Morrendo de dor, o garoto berra e agarra o pescoço. Kala se liberta do homem de rosto quebrado. A confusão é grande o bastante para fazer o ônibus desacelerar. O ar quente do deserto entra quando uma janela é empurrada para a estrada. Kala olha para trás. O garoto se contorce no chão. Os outros agressores erguem as mãos, mostrando que não querem mais problemas.

Kala cospe e olha para Christopher.

— Foi você quem fez aquilo? — pergunta, apontando para o garoto com espasmos.

Christopher olha bravo para o homem de rosto quebrado.

— Ele mereceu!

Kala balança a cabeça e aponta para o garoto se contorcendo.

— Não. Aquilo.

Christopher o vê.

— Não.

— Quem foi?

— Não foi você?

Kala passa pelos agressores e agarra o braço de Christopher — “ele é forte, eu o subestimei” — e o leva para os assentos. Olha para a esquerda e vê a janela aberta.

A garota de cabelo vermelho sumiu.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Igreja do Concílio, Império de Axum, Norte da Etiópia



Hilal está ajoelhado no telhado da igreja. Já está ajoelhado ali há 9.466 segundos. Está contemplando sua pista, o círculo simples.

Tudo.

Nada.

Um círculo de pedra.

Um planeta.

Uma órbita.

Um começo.

Um fim.

Pi.

3,1415926535897932384626433832795028841971693993751058209749
445923078164062862089986280348253421170679821480865132823066
470938446095505822317253594081284811174502841027019385211055
596446229489549303819644288109756659334461284756482337867831
652712019091456485669234603486104543266482133936072602491...

Não.

Não o pi.

Algo mais simples.

Ele contempla as palavras do ser. *A primeira jogada é essencial.*

Nada decide tudo. O futuro ainda não foi escrito. O que tiver que ser será.

A primeira jogada é essencial.

A primeira jogada.

A chave.

A Chave da Terra.

O primeiro objeto do Endgame.

Aqui.

Na Terra.

Posta eras atrás por alguém como kepler 22b. Posta em um de seus pontos de encontro ancestrais. Um lugar importante.

Chave da Terra.

O que uma chave faz?

Destranca.

Abre.

Começa.

Nada decide tudo.

O futuro ainda não foi escrito.

Um círculo.

Um círculo de pedra.

Um disco como o que o olmeca levou do Chamado.

Zero.

Um círculo simples.

Por fora, nada.

Por dentro, nada.

Hilal põe as mãos nos joelhos. O mundo dá voltas a seu redor. Ele se sente centrado, em paz. Seu coração se enche de esperança. Ele ouve os átomos da pedra dura sob seus joelhos se apressando. Sente a respiração do cosmos. Saboreia as cinzas do fim. Sente os neutrinos e a matéria escura

se conectando, monta no *continuum*. Ouve o sibilar baixo, quase imperceptível, do Ouroboros, o profundo zunido da criação. Ouve aqueles como Kepler 22b discutindo, observando, julgando esse jogo dos jogos.

Eles nos fizeram humanos.

Fitaram os olhos de um animal e nos deram a percepção.

Arrancaram-nos do Éden e nos ensinaram amor e luxúria e ódio e confiança e traição. Tudo isso. Mostraram-nos como manipular e formar.

Como nos curvar e rezar e implorar e ouvir.

Eles nos fizeram.

Tudo e nada.

A primeira jogada é essencial.

Um círculo.

Um círculo de pedra.

Há demais na Terra para se escolher.

Eles nos fizeram.

Controlam alguma coisa. Não tudo. Não nada.

Os olhos de Hilal se abrem de repente.

A primeira jogada é essencial.

O futuro ainda não foi escrito.

“O Evento está chegando.”

“Faz parte do Endgame.”

“A razão para isso, o começo, meio e fim.”

Hilal enxerga, sorri, se levanta.

Hilal sabe.

Hilal compreende.



CHIYOKO TAKEDA

Bardi Turkish Tour Bus, Telhado, na D400, a 3.1349 km de Kızıltepe, Turquia



Chiyoko está deitada em cima do ônibus, esperando que ele pare. Quando isso acontece, ela agarra a lateral e desliza até o chão. Deita-se virada para baixo no acostamento da estrada e aguarda. Ouve o motorista do ônibus gritar.

Vê os pés de Kala e do americano enquanto descem apressados e acenam para um carro. Um motorista solidário desacelera para lhes dar carona. Segundos depois, o motorista está deitado de barriga para cima na terra. — Entre! — grita Kala com Christopher.

O americano a obedece. O dono do carro que está sendo roubado se levanta e grita enquanto Kala passa a marcha e arranca. Outros também começam a descer do ônibus. Querem ver tudo para poder contar aos amigos mais tarde. Filmar, tuitar, postar, compartilhar.

Chiyoko não pode deixá-los escapar, mas não correrá o risco de roubar um carro como a suméria audaciosa. Fica de pé, mistura-se aos que estão perto da porta do ônibus e volta para dentro. Ninguém repara nela, nem com a peruca vermelha e os óculos de sol. Ninguém sabe que ela teve um papel naquela briga selvagem. Enquanto anda pelo grupo, pega outro canudo na bolsa pequena e o põe na língua. Ao ver o garoto, com seus espasmos contínuos atraindo uma pequena multidão, assopra, e o dardo seguinte — o antídoto — navega pelo ar, passando por entre cabeças e

ombros. O dardo parece um pequeno inseto — ninguém nota. Atinge o pescoço do garoto, e em um ou dois minutos ele ficará bem.

Chiyoko se senta em um lugar ali perto e espera as coisas se acalmarem.

Depois de 10 minutos e muita discussão, o ônibus fecha a porta e o motorista balança a cabeça e eles seguem pela estrada. Ninguém quer falar com a polícia, muito menos os homens ensanguentados por Kala e o americano. Não nessa parte do país. Eles têm que festejar. E dançar. E jogar.

Chiyoko põe a música de volta. Balança a cabeça.

Também quer continuar Jogando.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

Fronteira do Iraque com a Turquia, Peshmergas escondidos, Posto de Inspeção 4



Renzo leva Sarah e Jago de carro por um túnel de mão única secreto de terra grande o bastante para um comboio de caminhões. É controlado por combatentes curdos que não estão nem aí para as fronteiras oficiais. No fim, chegam a um posto de inspeção ocupado por meia dúzia de homens de fardas pretas com M4s, Kalashnikovs e pistolas de serviço Colt. Renzo para o carro e sai para falar com o que está no comando. Jago está sentado no banco do carona. Não fala desde que Sarah telefonou para a suméria, desde que souberam que ela mantém Christopher como refém.

Sarah se inclina para a frente e põe a mão no ombro de Jago. Ele não se mexe. Christopher ainda não está com eles, mas sua presença anuvia o carro, envenena o ar ao redor dos dois. Sarah e Jago passaram a noite anterior nos braços um do outro, beijando-se, sussurrando, rindo, tocando-se, brincando. Dois adolescentes na primeira fase, na delirante primeira fase, da paixão. E, pela primeira vez desde que os meteoros caíram, pela primeira vez desde que o Endgame começou, eles se esqueceram de como se conheceram, por que se conheceram, se esqueceram do jogo que estavam Jogando — que determinaria o futuro da humanidade —, se esqueceram de tudo e só se amaram.

Sarah ouviu os recados de Christopher e Kala pela manhã e retornou a ligação da suméria de imediato. Jago ouviu a conversa e entendeu o que

estava acontecendo. Não fez pergunta alguma, não deu uma palavra.

Agora, no carro, Sarah alcança sua mão.

— Desculpe.

Jago puxa a mão de volta sem alarde.

— Pelo quê?

— Não sei o que aconteceu. Acho que ele tentou me achar e, de algum jeito, achou Kala.

Jago bufa e olha fixamente à frente.

— Temos que ajudá-lo e mandá-lo para casa — continua Sarah. — Você sabe que não vamos deixar Kala ficar com o disco. Vai dar certo.

Ele balança a cabeça.

— É mais fácil simplesmente nem ir, hã?

— Tenho que ir. Você sabe que tenho — insiste Sarah. — Eu faria a mesma coisa por você.

— Você não teria que fazer isso.

— Jago — diz Sarah, e um arrepio o percorre por causa de como ela pronuncia seu nome. — Estou pedindo sua ajuda. Por favor.

Jago olha para ela por cima do ombro.

— Você devia deixá-lo morrer. Pronto. Ajudei.

— Não.

— Esse garoto vai acabar sendo morto. Só pode ter um desejo de morrer muito forte para tentar seguir você por aí. É melhor simplesmente deixar esse idiota seguir o caminho dele.

— Eu amo Christopher, Jago. Você não entende isso?

Jago sorri de um jeito que Sarah nunca viu antes. É o sorriso de macho alfa que ele exibia nas ruas de Juliaca. É bravo, dói só de olhar. E a faz se recostar.

— Se você o ama, por que passou a noite comigo? — pergunta ele.

— Porque nunca achei que o veria de novo — explica ela. — Porque achei que essa parte da minha vida era passado.

— E é. Deixe esse cara morrer.

— Vou resgatá-lo e depois mandá-lo para casa. Se não quiser vir, tudo bem. Siga seu caminho. Mas, se você fizer isso, é um deles, é um dos assassinos impiedosos, e juro por tudo e por todos que amo que, na próxima vez que nos virmos, acabarei com a sua vida e não vou pensar duas vezes para fazer isso.

Jago dá uma gargalhada.

— Você acha engraçado? Não vai rir quando der o último suspiro.

Ele se vira para ela.

— Estou rindo porque quero odiar você, mas, quando você se faz de durona, e sei que você pode mesmo ser durona, isso me faz gostar de você ainda mais.

Ela sorri.

— Você não vai querer ficar na minha mira.

Jago sabe que seu orgulho deveria estar ferido, como aconteceu no túnel sob o Exército de Terracota quando ficou claro que Sarah o deixou para trás. Ela o está desafiando, pressionando. Ele não deveria aceitar isso de outro Jogador. Mas, para a própria decepção, o que Jago mais sente é ciúme. Ciúme por esse idiota não Jogador ter conseguido a atenção de Sarah.

— Você não precisa jurar por quem ama nem nada — diz Jago com frieza.

— Não sou impiedoso. Sei que o amor é uma coisa muito, muito estranha.

— Então, você vai comigo.

— Vou por causa da suméria. Ela já aprontou comigo antes. Eu devia ter dado um jeito nela na época.

— Ahã — faz Sarah, sabendo que essa não é a verdadeira razão por que Jago está indo, mas feliz por ele ir.

— Quando isso acabar, você *vai* mandar esse bobo para casa, certo? E vamos voltar para o que estávamos fazendo, não é?

— Isso. Assim é melhor para todo mundo.

Renzo se aproxima do carro com um sorriso. Cinco colunas de aço descem para o subsolo no fim do túnel, e dois homens estão erguendo uma emaranhada parede de camuflagem para o carro passar em direção ao território curdo na Turquia.

— Vocês estão liberados. Venham, saiam.

Renzo sorri e segura uma garrafa de vidro marrom e três pequenos copos de chá. Distribui os copos e serve um líquido turvo em cada um. Ergue o copo no alto. Os dois fazem o mesmo.

— À amizade e à morte. À vida e ao esquecimento. Ao Endgame.

— Ao Endgame — dizem Sarah e Jago. Eles brindam e bebem. O líquido tem gosto de alcaçuz batizado. Sarah olha brava, pergunta:

— Eca. O que é isso?

— Arak. Bom, não é?

— Não. É horrível.

Jago dá uma gargalhada.

— Eu gostei.

Renzo assente com a cabeça para Jago e se serve de mais uma dose, bebe e joga o copo no chão. Sarah e Jago fazem o mesmo. Todos os copos explodem. Renzo os abraça, beija-os nas bochechas, agarra-os pelos ombros e lhes dá outro abraço. Antes de deixar Sarah ir, diz:

— Toda a sorte do mundo no fim dos fins, mas não sorte demais.

— Se eu não puder vencer, vou garantir que Jago vença.

— O que tiver que ser será.

Ela sorri, senta-se no banco do carona do Peugeot. Renzo abraça Jago pela última vez e sussurra no ouvido dele:

— Não seja idiota de se apaixonar. Não até o fim ser passado.

— Tarde demais para isso.

Renzo sorri.

— Então nos vemos no inferno, irmão.

— Não acredito em inferno.

O rosto de Renzo obscurece e ele toma uma golada direto da garrafa.

— Você vai acreditar, Jago Tlaloc, Jogador olmeca da 21^a. Você vai acreditar.

Gobekli Tepe.

O primeiro templo conhecido do homem, cercado de campos áridos até onde os olhos alcançam. Descoberto em 1993 por pastores da região, o complexo permanecera oculto, soterrado de propósito por uma cultura desconhecida por uma razão desconhecida, durante pelo menos 15.000 anos. Desde a descoberta, apenas 5 por cento foram desenterrados, e a datação por radiocarbono situa sua origem no 12º milênio a.C. Isso vem antes da cerâmica, da metalurgia, da pecuária, da agricultura, de sistemas de escrita conhecidos e da roda. É milhares de anos mais antigo do que as estruturas de pedra comparáveis que surgiram em seguida, concentradas no Crescente Fértil ao sul e ao leste. E, no entanto, ali está, surgindo da escuridão da última era glacial como um absoluto mistério. É um templo completamente formado, uma cidade completamente formada, uma variedade de estruturas sofisticadas, e consiste de múltiplos monólitos de calcário com dúzias de pés de um lado a outro, cada um talhado em proporções exatas, e cada um pesando entre 10 e 20 toneladas. Alguns acreditam que os monólitos, cada um deles uma coluna retangular encimada por um 2º retângulo equilibrado no topo, são representações de homens ou sacerdotes ou deuses.

Ou, talvez, representem algo — ou alguém — diferente.

Ninguém sabe quem o fez.

Como foi feito.

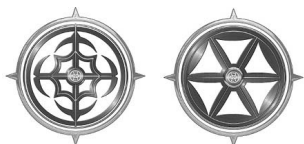
Por que foi feito.

Ninguém sabe que conhecimento passou pelas mentes de seus criadores.

Ninguém sabe até que ponto eram esclarecidos.
Ninguém sabe.

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI

Açgözlü Akbaba Tapınağı, Templo do Abutre Devorador, Turquia



Baitsakhan põe as mãos no painel do Audi A8 de Maccabee e se inclina para a frente.

— Que merda é essa?

— Não faço ideia.

Jalair para o carro. São nove da noite, e o sol já se pôs. Um céu arroxeadado e sem nuvens se estende por todas as direções. Eles não veem nada há milhas. Só alguns carros na estrada seguindo na direção oposta. E, por fim, alcançaram o monumento ancestral enterrado na areia do sul da Turquia, o monumento ancestral da pista de Maccabee Adlai que decidiram investigar. Todos — Maccabee, Baitsakhan, Jalair — esperavam encontrar um sítio arqueológico escuro. Esperavam, no máximo, alguns seguranças e talvez alunos ou professores acampando.

Em vez disso, há dúzias de carros e cinco ônibus fretados no estacionamento. Pessoas de sua idade circulam por ali, bebendo e fumando. Algumas mulheres usam lenços na cabeça, mas, em grande parte, todos parecem urbanos, modernos e livres. A maioria usa colares coloridos e brilhantes feitos de bastões de neon. Alguns se vestem como *clubbers* — cabelo espetado, calças largas, sapatos plataforma, *piercings*, joias, muita pele de animal. A música vem do topo das montanhas

íngremes. Lasers azuis, verdes e roxos dançam no céu, com efeitos estroboscópicos, percorrendo o lugar como um raio, fazendo curvas.

— Uma festa? — pergunta Baitsakhan sem senso de humor.

— É, acho que é isso — responde Maccabee, indiferente. “Aposto que ele nunca foi a uma festa na vida inteira.”

— Viemos até aqui por causa da sua pista — sibila Baitsakhan para Maccabee. — Melhor que não seja perda de tempo.

— Você não teve ideia melhor — devolve Maccabee com rispidez.

Eles saem do carro. Maccabee desabotoa a camisa até o meio do peito e revela uma comprida corrente de ouro com uma esfera lisa de prata do tamanho de uma bola de roleta pendendo. Ele se encaixará ali perfeitamente. Baitsakhan e Jalair, que parecem ciganos, não poderiam se importar menos com a aparência. Maccabee chega perto do grupo de festeiros mais próximo e, em turco perfeito, pergunta onde podem arranjar colares fosforescentes. Os garotos apontam para a subida do morro. Pergunta há quanto tempo a festa está acontecendo, quem é o DJ no momento, se a polícia ou o exército já apareceu, se tudo está indo bem. Ele assente com a cabeça, dá tapinhas em alguns ombros e faz um rápido passo de dança. Faz *high-five* com os caras e se vira de volta para Jalair e Baitsakhan. Seu sorriso desaparece quando os farristas não conseguem mais vê-lo.

— Esses idiotas se referem a si mesmos como Garotos Meteoros — diz ele.

— Estão aqui para, nas palavras deles, “celebrar o fim onde tudo começou”.

— Que estranho — diz Jalair.

— O que tem de estranho? — pergunta Baitsakhan.

— Eles estarem certos — responde Maccabee. — É irônico.

— Não estou entendendo — diz Baitsakhan.

Maccabee e Jalair trocam olhares. É o primeiro olhar de camaradagem entre os dois. “Ele é tão jovem, sabe tão pouco, acha que pode simplesmente passar o Endgame todo matando”, pensa Maccabee. “Só será útil enquanto um punho cerrado for útil.”

Jalair abre o porta-malas, puxa para o lado um pedaço pesado de lona preta, e eles se preparam. Cada um esconde uma pistola, pentes extras e uma faca na calça. As lâminas são antigas e ornamentadas e muito afiadas. Jalair prende um chicote de couro no cinto. Baitsakhan põe um cinto com coldre no ombro, cruzando o peito. Nele, há bombas de gás e quatro granadas.

Maccabee olha para Baitsakhan.

— É sério? Parece que vocês estão indo para a guerra.

— Essas pessoas parecem lunáticas. Nem vão notar.

Maccabee mantém uma expressão neutra. “Você é o lunático”, pensa.

Pergunta-se até onde deve levar essa aliança com o moleque com sede de sangue.

Talvez, quem sabe, ao sair do Templo do Abutre Devorador, já esteja sozinho.

KALA MOZAMI, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Açgözlü Akbaba Tapınağı, Templo do Abutre Devorador, Turquia



Christopher e Kala estão de pé em um círculo de pedra com 12 pés de diâmetro. O círculo fica em uma depressão. Seis monólitos, dispostos em intervalos regulares em torno do círculo, se erguem sobre os dois como sentinelas do mundo antigo. Entalhados nas pedras, há relevos claros e sucintos de cobras, pássaros, gatos, lagartos e escorpiões. Parte do círculo ainda está soterrada em terra vermelha. Um 7º monólito está no topo e coberto até a metade por um monte de areia intocada.

Carregando uma pequena lanterna, Kala inspeciona de perto esse último pedaço gigante de pedra.

Christopher se impressiona.

— Devíamos mesmo estar aqui? — Eles passaram por uma cerca de arame baixa e retiraram uma barreira de madeira ridícula que contornava o buraco antes de pular.

— Não existem regras.

— Que lugar é este?

— Um templo.

Christopher franze a testa.

— Que tipo de templo?

— Um templo à vida e ao poder — responde Kala, distraída. Ela raspa as mãos no chão, começa a cavar.

Christopher apalpa as garras enormes de um escorpião entalhado.

— Quem fez isso?

Kala arranca um tijolo fino da parede e o faz de pá.

— Não importa.

Christopher olha para Kala de soslaio. Ela alcançou uma pequena pilha de tijolos e está soltando todos.

— Parece que, para você, importa.

Ela olha por cima do ombro.

— Os Grandes Pais fizeram isso, os seres que montam guarda aqui, agora, o tempo todo. Os Primeiros Annunaki de Du-Ku, meus antepassados. Os seus. De todo mundo.

— Ah, certo, eles — diz Christopher, rindo entre dentes, lembrando-se do termo que Sarah usou. — O Povo do Céu.

Kala fica de pé e se endireita. Seu rosto está corado.

— Não deboche de mim, rapaz. Os Annunaki nos fizeram e estiveram aqui, neste lugar, milhares e milhares de anos antes de a história começar.

Deuses vivos, seres poderosos o bastante para moldar a humanidade, criar a vida e, agora, acabar com ela. E você, sua criança, você ri deles? — Kala dá um sorriso de escárnio, apontando para Christopher. — Você passou a vida inteira em uma pequena bolha. O mundo inteiro viveu em uma bolha. A bolha está prestes a explodir, e tudo o que você acreditava ser real vai acabar.

— Isso é tão sério! — diz Christopher, mexendo os dedos. Ele percebe que está irritando Kala, então irritará mais.

Ela dá um passo à frente.

— Você quer saber o que estou procurando? É isso?

— Quero saber o que vai acontecer e quero ver Sarah.

— Você vai vê-la logo, logo. E vou lhe contar o que vai acontecer. Você vai morrer. Toda essa gente — ela aponta em direção à música ensurdecadora, a dois morros dali — vai morrer. Todo mundo, menos alguns poucos escolhidos, vai morrer. Logo, logo. Nós... os Jogadores... decidiremos quem viverá.

Christopher relembra a conversa com Sarah no aeroporto. Nunca havia parado para pensar no contexto dessa coisa de Endgame, no que isso poderia significar para o resto do mundo. Balança a cabeça.

— Então, você está me dizendo que a Terra vai ser destruída? — Ele mantém o tom de deboche, apesar de sua voz tremer um pouco.

— Estou. E o vencedor... eu... decidirá quem sobrevive. — Kala sorri para ele. — Você não vai estar na lista, Christopher Vanderkamp.

Ela dá as costas para ele e volta ao trabalho com os tijolos, jogando-os por cima dos ombros. Christopher se agacha a alguns pés de distância dali, observando. Não quer admitir, mas ela o abalou.

— Que loucura — murmura ele.

Kala não para de trabalhar, ignora-o.

— De qualquer jeito, não tem como você vencer — continua. — Sabe por quê? Porque você é maluca. Os malucos nunca vencem.

Um dos tijolos passa por cima do ombro de Kala e cai bem à frente de Christopher. Ele começa a estender a mão para pegá-lo. “Eu poderia matá-la agora...”

— Nem pense em gracinhas — diz ela sem olhar para Christopher, e ele puxa a mão de volta. O baixo ressoa no ar. As estrelas se estendem pelo infinito. Ele pensa no que aprendeu sobre o Endgame, no que esses Jogadores acreditam. Que a humanidade veio de alguma coisa por aí, no espaço. Há bilhões e bilhões de estrelas. A ideia de que existe vida lá fora

faz sentido, mas ele nunca viu nada que prove isso e não tem certeza de que uma pilha de pedras velhas basta para fazê-lo mudar de ideia. Christopher não acredita que o mundo esteja acabando, mas esses Jogadores sim. Kala acredita o bastante para matar mãe e filha a sangue-frio. Ele dá mais uma olhada no tijolo dali de perto, ávido para se vingar, para fazer justiça. Kala se levanta com alguma coisa nas mãos.

— Achei.

Ela se vira e está segurando um anel de metal escuro e espesso, do tamanho de um bracelete.

— O que é isso?

— Uma peça.

— Uma peça de quê?

Kala passa os dedos pelo lado de fora do anel. Seus lábios se mexem um pouco, como se ela lesse para si.

— Uma peça...

— Do enigma — completa uma voz acima deles. Um pedregulho cai no buraco.

Christopher e Kala olham para cima ao mesmo tempo. De pé, no contorno do buraco, há um homem nas sombras. Ele põe uma das mãos no chão e desce metade do corpo, pousando em um bloco de pedra espesso.

— Quem é você? — pergunta Kala, que mira a pequena lanterna no homem. Ele está agachado. É baixo. Tem os olhos puxados e escuros, o rosto castigado pelo sol, as bochechas arredondadas. O cabelo é preto.

— Meu nome é Jalair.

— Quem é você? — repete Kala com sílabas lentas e comedidas.

Christopher se levanta. Está com um mau pressentimento.

Jalair coça a cabeça.

— Já disse que meu nome é Jalair. O que é isso que você achou?

Christopher recua em direção a Kala. “É melhor ficar do lado do diabo que conhecemos”, pensa.

Kala enfia a mão no bolso, esconde o anel escuro.

— Você está com o garoto. Tem os olhos iguais aos dele.

Jalair se levanta em silêncio, pega uma arma e a aponta para Kala.

— Fale sobre a peça do enigma que você descobriu, Kala Mozami.

Ela fica imóvel, não diz nada. Christopher está a dois pés de distância de Kala e sente a energia percorrer o corpo dela.

— Melhor ainda: por que não me deixa dar uma olhada? — pergunta Jalair.

— Cadê Baitsakhan? — pergunta Kala.

Jalair dá de ombros.

— Por aí.

Kala olha para trás, mas não vê ninguém. Christopher não tira os olhos da arma. Kala diz:

— Você pode atirar em mim, donghu, mas o que achei será inútil para você se eu morrer. Está inscrito em sumério antigo, uma língua tão extinta que é irreconhecível.

— Mas você consegue ler?

— Claro.

— E o que diz aí?

Kala balança a cabeça.

— Não é assim que funciona.

— Como funciona, então?

— Atire em mim e descubra.

Jalair considera a hipótese. Em vez disso, aponta a arma para Christopher.

— E se eu atirar nele?

Kala estala a língua.

— Você é um ex-Jogador, não é, irmão?

— Sou, irmã.

— Então, deve saber que é melhor não mirar na isca.

Antes que Jalair volte a apontar a arma para Kala, ela já está agindo. É como raio engarrafado, correndo para cima e ao longo da curva da parede. Jalair dispara uma, duas, três vezes, mas ela é rápida demais. Christopher tem a impressão de ver um dos tiros pegar de raspão no cabelo de Kala, mas é o mais perto que uma bala chega dela.

Kala acelera pelo buraco, agarra-se à extremidade de uma pedra enorme, a escala e atravessa o ar como uma ginasta. Jalair dispara mais uma vez e erra novamente, enquanto Kala pousa atrás dele. Quando Jalair se vira, ela atinge a boca da arma, de modo que esta gire. Está apontada para ele agora, e Kala dá um tapa na empunhadura. A parte de trás do dedo de Jalair pressiona o gatilho, e a arma dispara. A bala atravessa a pele de Jalair, o esterno, a aorta, o canto do pulmão direito e estilhaça a vértebra T6 antes de fazer um buraco ao sair pelas costas.

Christopher inspira com força.

Kala empurra o corpo sem vida de Jalair para o buraco com os pés. Ele rola em direção a Christopher com uma série de pancadas e estalos repugnantes e para de um jeito estranho, todo retorcido, pendurado em uma pedra que vai até a altura da cintura.

Kala está com a arma. Olha para Christopher e diz:

— Pegue a lanterna e saia daí. Estamos indo.

Christopher se força a agir. Apanha a lanterna no chão. Vai passar mal. Ao sair dali, vomita um pouco.

Kala olha para ele com nojo.

— Patético.

Ele se levanta e limpa a boca com as costas da mão. Entrega a lanterna para Kala, que a desliga.

— Para onde estamos indo? — pergunta ele.

Kala mantém a arma abaixada e a aponta para ele.

— Pegar a chave.

— Que chave?

— Chega de perguntas, chega de conversa. — Com a mão que está livre, ela tira o anel do bolso. Olha para ele. Aponta para o norte. — Vá por ali.

Agora.

Christopher passa por ela e segue noite adentro.

— Fique quieto — aconselha Kala. — Tem mais alguém aqui.

Ele segue as instruções. Sente medo. Ninguém deveria ser capaz de fazer o que ele a viu acabar de fazer. Os SEALs da Marinha americana não seriam capazes de fazer o que ela acabou de fazer. Sua mão direita começa a tremer descontroladamente.

“Essas pessoas são assassinas.”

Ele imagina Sarah, seu cabelo castanho-avermelhado, seu sorriso radiante, sua gargalhada. Pensa nela tendo que lutar contra alguém como Kala. Sabe que, se existe alguém capaz disso, é ela, mas a ideia o deixa apavorado. E ele sabe que Kala poderia matá-lo de imediato e sem remorso.

“Essas pessoas são assassinas.”

“Por que não ouvi Sarah?”

“Por que não ouvi e fiquei longe?”

O sol nasce no oeste.^{lxiv}

CHIYOKO TAKEDA

Açgözlü Akbaba Tapınağı, Templo do Abutre Devorador, Turquia



Chiyoko se trocou e agora usa um simples macacão preto de algodão com uma mochila embutida. Um capuz justo prende seu cabelo. Uma máscara cobre a parte inferior do rosto. Uma lente fina paira sobre o olho esquerdo. É uma lente de visão noturna e permite que ela enxergue no escuro.

Chiyoko está deitada na terra acima do buraco. Vê Kala matar Jalair, ouve o que acontece graças ao microfone ainda grudado na roupa da adversária. Sabe da peça do enigma. Sabe que Kala acredita estar perto da Chave da Terra.

Também sabe que Kala é uma idiota.

Observa Kala e Christopher caminharem rumo ao norte. Logo que descem a elevação do morro seguinte, outros dois chegam do leste. Andam depressa, perseguindo o barulho do disparo. Chiyoko ajusta o monóculo, apertando um botão sobre a têmpora que ativa uma lente de zoom.

Focaliza nas novas figuras.

Baitsakhan.

Maccabee.

“Interessante”, pensa Chiyoko. “Uma dupla estranha. Perigosa.”

Chiyoko mira um pequeno microfone telescópico na dupla, que segue a caminho do buraco. Ao chegarem lá, Baitsakhan se apoia em um dos joelhos e usa uma lanterna para iluminar o chão. Pronuncia uma série de

palavras que soam desesperadas em uma língua que ela nunca ouviu. Desaparece buraco adentro. Maccabee investiga a área ao redor. Seus olhos passam diretamente por Chiyoko, mas ele não a vê. Ela é invisível. Maccabee espera enquanto Baitsakhan lamenta. Chiyoko enche o pulmão de ar e põe um tubo de dardo na língua. Sopra, e o dardo com chip viaja pelo ar. Atinge o pescoço do nabateu, e ele nem nota. Só fica de pé, esperando Baitsakhan voltar do buraco com o chicote de Jalair.

Baitsakhan examina o chão. Descobre as pegadas de Kala e Christopher, toca com os dedos dos pés a pequena poça de vômito que Christopher deixou para trás, faz uma careta. Olha para Maccabee à frente e diz:

— São dois. Foram por ali. Temos que achá-los e matá-los.

Maccabee aponta a lanterna para o buraco de novo.

— Mas este é o Templo do Abutre Devorador. É para onde minha pista levava — diz.

— Não interessa. Há outros aqui. Eles mataram meu irmão. Sangue por sangue.

— Está bem — diz Maccabee, sem querer discutir. — Mas depois voltamos. Tem alguma coisa aqui. Alguma coisa para mim. Para nós.

O que quer que Maccabee esteja procurando, Chiyoko tem certeza de que a suméria já encontrou. Baitsakhan olha para as pegadas e sai trotando sem dar outra palavra. Maccabee balança a cabeça, se vira e o segue.

Chiyoko respira fundo. Consulta a tela de seu relógio. Sarah e Jago estão a 48 milhas de distância, viajando a 50 mph. Ela tem tempo. “Não posso arriscar lutar contra os três mais o americano forte. Vou segui-los, como sempre faço.”

Ela se levanta da terra.

Segue.

Em silêncio.

Invisível.

KALA MOZAMI, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Altın Odası, Térreo, Turquia



Christopher corre em marcha lenta, e Kala vem logo atrás. O rapaz sabe que a arma ainda está apontada para ele. Ela vem lhe dizendo que caminho seguir, esquerda, direita, esquerda de novo, para o morro, contornando a pedra. Ele tentou fazer perguntas, mas cada uma delas foi recebida com uma ordem:

— Silêncio!

Os dois percorreram mais de meia milha em 11 minutos, e a *rave*, atrás deles na noite, é algo que fica para depois.

— Pare! — ordena Kala por fim.

Estão diante de um monte de terra comum atravessado por grama seca e alta. É a única vegetação que Christopher notou nessa planície árida. Kala examina o campo e se apoia em um dos joelhos. Ele a observa.

— Vamos passar a noite inteira aqui fora? Desenterrando coisas e matando pessoas?

Kala o ignora e apoia a arma na terra.

— Não faça nenhuma gracinha — ameaça Kala.

— Não vou fazer. Já vi do que você é capaz.

— Que bom. — Ela aperta um botão para acender a lanterna e mantém uma das mãos em forma de concha sobre o feixe de luz. A lanterna

ilumina o anel. Christopher se inclina, dando uma boa olhada pela primeira vez.

Parece um simples anel de ferro, apesar de, para algo que passou 10.000 anos enterrado, estar em um estado de conservação impressionante. Não há ferrugem nem calcificação. O anel tem cerca de uma polegada de espessura. Há glifos e marcas estranhas gravados na superfície. Kala desliga a lanterna, olha para o pequeno morro.

— É aqui — diz ela, sorrindo, mal conseguindo conter a vertigem.

— O que é aqui?

— Uma das câmaras deles.

— Do Povo do Céu?

— Dos Annunaki.

— Vamos lá dizer “oi” — diz Christopher, tentando mascarar o pavor com humor. Kala o ignora, pega a pistola, fica de pé, começa a contornar o monte. Não se dá ao trabalho de apontar a arma para ele. Com a curiosidade aguçada, Christopher a segue. — Para que serve essa câmara? Kala recomeça a cavar na terra, que cai para os lados em torrões. Ela cava até esbarrar em uma pedra. Uma pedra completamente achatada com uma depressão em forma de lua crescente onde o anel se encaixará com perfeição. Ela sorri, insere o anel, se vira.

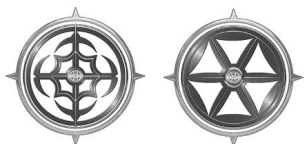
Há um rangido enquanto uma enorme porta de pedra, de pelo menos dois pés de espessura, se abre para baixo, enquanto a terra em seu topo desmorona. Uma escada espiral de pedra preta leva até lá embaixo. Chocado, Christopher dá um passo para trás. Exultante e tremendo de empolgação, Kala olha para ele.

— Ouro. É uma câmara de ouro dos Annunaki.

MgO, Fe₂O₃(T), & MgO / Fe₂O₃(T) vs. Fe₂O₃(T) + MgO^{lxv}

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI

Altın Odası, Têrreo, Turquia



Baitsakhan e Maccabee seguem as pegadas.

— Você acha que os dois são Jogadores? — pergunta Maccabee.

— Não. Só um agiu. O outro estava no buraco quando meu irmão Jalair foi morto. Vomitando.

Maccabee assente com a cabeça.

— Mas o outro era Jogador.

— Nenhum não Jogador poderia matar Jalair! — grita Baitsakhan.

Ele corre em disparada, ávido para pegar o assassino. Maccabee o segue, menos entusiasmado, na esperança de que isso dê em algo que valha a pena. Os dois saem da festa, passam por um casal com roupas ridículas dando uns amassos em um cobertor ao luar. O garoto usa um boá de penas e a garota, uma enorme peruca afro de arco-íris que caiu no chão. Os dois usam óculos enormes. Maccabee dá um sorriso malicioso.

Sem que ninguém perceba, os Jogadores seguem em frente. Levam nove minutos para chegar ao pequeno morro. Baitsakhan para, se ajoelha, pega um pouco de terra, cheira. Maccabee caminha sem parar pelo morro e prefere não brincar na terra com o colega.

Maccabee tropeça, surpreso ao quase cair em uma escada às sombras que leva ao subsolo. Estala os dedos. Baitsakhan fica de pé e se junta a ele. Os

dois espreitam as sombras. Maccabee checa a arma. Baitsakhan pega o chicote no cinto, agita-o, e a ponta estala com violência.

Ele sorri.

— Sangue por sangue.

Os dois começam a descer.



CHIYOKO TAKEDA

11 m ao Sul de Altın Odası



Chiyoko para perto do morro e se ajoelha. Maccabee e Baitsakhan desaparecem nos arredores do morro e não voltam.

“Uma passagem?”

Ela conta até 60.

Respira.

Vê as estrelas girarem imperceptivelmente pelo céu.

Respira.

Conta até 60 de novo.

Nenhum dos outros reaparece.

“Sim. Uma passagem.”

Ela consulta o rastreador. Sarah e Jago devem chegar em 22 minutos.

Maccabee e Baitsakhan estão sob o monte, descendo, descendo, descendo.

Em tese, Kala e Christopher estão lá embaixo, mais adiante.

Ela checa as armas. A *wakizashi* envenenada na bainha. As *shuriken*. Os dardos. A *hojo* com ponta de metal. Três bombas de fumaça. Uma bomba de pimenta. Nenhuma pistola. Barulhentas demais, essas coisas, e não elegantes o bastante. Ela fica de pé, aperta um botão no relógio: o cronômetro começa a partir do zero, os dígitos dos décimos e centésimos voam. Ela quer saber quando Sarah e Jago estiverem perto.

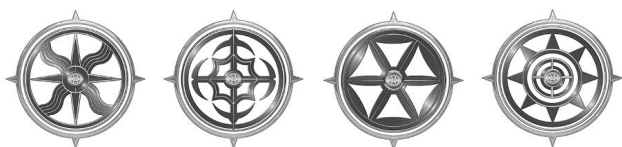
“Siga e observe, Chiyoko. Apenas siga e observe. Só confronte se for absolutamente necessário. Só mate se for fácil.”

Ela segue em direção ao morro, tão quieta quanto um fantasma.



**KALA MOZAMI,
CHRISTOPHER VANDERKAMP,
BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI,
CHIYOKO TAKEDA**

Altın Odası, 25 m no Subsolo, Turquia



Kala tem dificuldades para manter uma frequência cardíaca baixa. Está 88, 90, 93. Ela não deixava passar de 70 fazia seis anos.

Kala e Christopher estão de pé em uma câmara enorme, do tamanho de um hangar. As paredes são arredondadas e têm, pelo menos, 50 pés de altura. O teto é angulado como o interior de uma pirâmide. Marcas grandes, parecidas com as do anel retorcido de Kala, estão entalhadas em cada polegada das paredes, contando uma história antiga. Em uma extremidade do cômodo, uma estátua dourada de uma criatura com cabeça de homem e corpo de águia guarda um altar, que é cercado de urnas de argila de tamanhos variados. E, em toda parte, em alguns pontos empilhados até o teto, há pilhas de blocos de ouro enormes e reluzentes. — Caramba — sussurra Christopher.

Kala põe a pistola nas costas da calça, mira a lanterna em uma tocha antiga e a tira da parede. Pega um isqueiro no bolso, acende-o. A tocha entra em erupção. Uma luz se reflete no ouro e nas paredes e se ergue em direção ao telhado. Eles são banhados em uma densa luz amarela. Christopher fica tonto e se senta no chão.

— Q-que lugar é este?

Kala gira sobre os pés.

— Existem cidades subterrâneas espalhadas pela Turquia. Foram cavadas pelos hititas, luwianos, alguns armênios. A mais famosa se chama Derinkuyu. Mas nunca ouvi falar de uma tão antiga quanto esta. Esta é outra coisa. Esta...

— Povo do Céu — supõe Christopher, ainda chocado. — Sarah tinha razão. Existe mesmo.

— É — diz Kala, enchendo-se de orgulho. O povo de Gobekli Tepe, o povo que um dia trabalhou no chão deste cômodo impressionante, está diretamente relacionado a ela. Os ancestrais de seus ancestrais. Os membros originais de sua linhagem. — Os Annunaki usavam o ouro para obter energia. E usavam os homens para extraí-lo. Éramos seus escravos, e eles eram nossos deuses.

— Então, isto é algum tipo de usina?

— Está mais para uma estação de abastecimento. Que não é vista há pelo menos quinze mil anos.

Os dois estão em silêncio. Christopher não consegue calcular o valor do ouro que os cerca. Kala ergue a tocha o mais alto que pode e espia as reentrâncias do teto.

Christopher acompanha a luz.

— São... letras?

Kala franze a testa. Põe a tocha de volta na parede e pega o *smartphone*. Confere se o flash está ligado, segura o aparelho acima da cabeça, tira uma foto. Uma luz branca ofuscante preenche o cômodo. Ela abaixa a tela e olha a fotografia.

— Pelos deuses — diz, sem fôlego.

— O que é?

Ela oferece o telefone. Christopher o pega. Não entende o que vê. Traços e pontos e números e letras. Uma mistura deles. Aumenta o zoom. Usa o dedo para mover a tela. Semicerra os olhos. Uma enorme quantidade de letras latinas e algarismos arábicos, como que impressos por um computador enorme. Os símbolos de humanos modernos, enterrados ali há 15.000 anos. Ele não entende como isso é possível.

Mas Kala sim. Ela sabe que é um sinal.

“A Chave da Terra está aqui. Tem que estar”, pensa.

— Precisamos pegar a chave e ir embora. O garoto, Baitsakhan, está lá em cima nos procurando — diz Kala, apontando diretamente para cima.

Ela pega a tocha e corre para o altar.

— E Sarah? Ela também não vai nos encontrar lá em cima? — pergunta Christopher com Kala já de costas. Ela o ignora. Ele a observa ir e continua no chão. Ainda se recupera do que os rodeia. Respira. O ar é viciado e rarefeito. Ele olha de novo para a foto da grade de caracteres no teto. Encara, encara, encara o telefone, como tanta gente no mundo está fazendo no mesmo instante, jogando, checando e-mail, enviando mensagens.

Ninguém está olhando para nada como isso.

Christopher deixa o telefone cair no colo. A luz fraca de tela ilumina seu rosto por baixo. Ele ouve Kala se mover na outra extremidade do cômodo. A tela do aparelho escurece, se apaga.

Escuridão.

A mente de Christopher está confusa.

Ele pensa no que aprendeu sobre a história do mundo, sobre matemática, em um curso de história da filosofia que fez no outono. Se este cômodo está intocado há 15.000 anos, então as letras, os números e os símbolos foram postos ali antes de a escrita ter sido inventada. Antes de *qualquer*

tipo de escrita ter sido inventado. Antes da cuneiforme e dos pictogramas e dos hieróglifos, sem contar as letras latinas e os algarismos arábicos. Já estavam ali antes da geometria euclidiana, antes da matemática que conhecemos, antes do conceito de conhecimento.

Palavras de Kala ressoam em sua mente. “Tem muita coisa que você não sabe.”

Christopher está em silêncio absoluto. *É real.* O Endgame, o Povo do Céu, os Jogadores. “Essa fotografia é prova disso”, pensa. Prova de uma história desconhecida da humanidade. Prova de vida extraterrestre.

“Prova.”

* * *

Chiyoko passa pela porta e começa a descer as escadas. Ouve Baitsakhan e Maccabee arrastando os pés adiante, tentando permanecer quietos, despercebidos. São amadores, se comparados a ela.

O som de suas pegadas na pedra cortada é inexistente. Sua respiração é um sussurro. Suas roupas não fazem barulho. Ela não carrega luz alguma, como faz cada um dos idiotas mais abaixo.

A escada é em espiral e apertada, sem largura para duas pessoas passarem. A parede é lisa ao toque. Não há marcas, só profundezas e mais profundezas.

Os sons abaixo mudam. Baitsakhan e Maccabee chegaram ao fundo. Ela aperta o passo. Precisa ver o que há por lá, decidir como proceder.

Precisa ver o que esses garotos farão.

Porque sabe que acontecerá logo.

Acontecerá logo.

Sangue jorrará.

* * *

Baitsakhan e Maccabee param um pouco antes do enorme depósito. Maccabee está tapando a luz da lanterna com a mão. Tem a pele vermelha e consegue ver contornos borrados de falanges e metacarpos. O donghu ergue um dos punhos, bate no próprio peito. Mexe os lábios como se pronunciasse “Surpresa” e “Nenhum dos dois viverá”. Maccabee assente com a cabeça. “Vou vigiar a saída”, responde ele da mesma forma com um sorriso largo. A morte está chegando, e ele gosta disso.

Desliga a lanterna. Eles seguem pela escuridão como assombrações, passam pela entrada da câmara subterrânea. Há uma tocha acesa na extremidade mais distante, perto do que parece ser uma espécie de altar. Por um breve instante, Baitsakhan e Maccabee ficam impressionados com o tamanho do cômodo em que entraram. A chama ao longe não lhe faz justiça, mas eles não podem arriscar acender nenhum tipo de luz. Não até isso acabar.

Baitsakhan entra. Maccabee espera na entrada, com a faca empunhada, a outra mão no cabo da pistola enfiada na frente da calça. “Que o monstrinho tenha sua vingança”, pensa.

Baitsakhan abraça os blocos de pedra metálica enquanto segue em direção à tocha. Sabe que o lugar é antigo e intocado.

Sagrado.

Algo estala sob seus pés. Ele para, espera para ver se Kala percebe. Ela não percebe. Ele se ajoelha, passa os dedos no que quebrou sob seus pés e descobre um frágil osso de perna.

“Um bom presságio para a morte”, pensa.

* * *

Christopher ainda está sentado no chão quando a forma fantasmagórica de um garotinho passa bem à sua frente, a não mais do que 10 pés de distância. Só pode ser o garoto sobre quem Kala o alertou. Christopher prende a respiração e tenta ficar calmo.

Um estalo. A figura se abaixa, levanta-se de volta. Christopher avista o lampejo de uma lâmina ondulada. A figura segue em frente, e os pulmões de Christopher começam a queimar. Ele não se atreve a respirar. Suas mãos tremem. Ele agarra o *smartphone* com toda a força, na esperança de que este não caia no chão nem toque, apesar de que provavelmente não há sinal nestas profundezas, neste remoto canto do mundo. O garoto vai atrás de Kala. É a oportunidade que Christopher vinha aguardando. “Não vou alertá-la.” Ele está com o celular dela e uma fotografia da coisa no teto. Isso deve bastar.

“Quando começarem a lutar, irei embora.”

* * *

Kala abre uma urna atrás da outra ao redor da águia com cabeça de homem.

Todas vazias.

Mas ela sabe que a Chave da Terra está perto.

Sente.

Aqui e aqui e aqui.

Mas onde?

Contorna a estátua. Abre um pequeno caixão de pedra, do tamanho de um cachorro ou gato. Nada dentro, a não ser poeira e farrapos.

Ela para. Está atrás da estátua do pássaro. A chave é a águia? Se for, é um problema, porque é grande demais para ser carregada. Segura a tocha de novo. Acende a lanterna e ilumina as asas abertas, o pescoço alongado, o cabelo trançado da cabeça de homem. Mantém a luz apontada e passa para a frente. O rosto do homem é achatado, com olhos bem fundos, nariz amplo e narinas enormes. Os olhos são círculos perfeitos. A testa é atarracada. A coisa é toda feita de ouro.

Ela ilumina a figura de cima a baixo.

Nada.

Mas aí algo lhe salta aos olhos.

* * *

Chiyoko caminha até estar a menos de cinco pés de Maccabee e joga um cascalho no cômodo. Lutando contra a escuridão, os olhos do nabateu acompanham o barulho, e ela passa despercebida bem ao lado dele. Fica perto da parede e segue caminho por trás de várias pedras cúbicas enormes. A visão noturna em seu monóculo indica que não têm nada de preciosas. São apenas grandes e cinzentas.

Chiyoko surge de trás de uma delas e se pega olhando fixamente para as costas de Christopher. Ele está agachado, esforçando-se para enxergar os fundos do cômodo e saber o que Kala está fazendo. De onde se encontra, Chiyoko não vê o que acontece, mas ouve que a suméria procura algo. Algo que, evidentemente, acredita ser a Chave da Terra.

“Idiota.”

Chiyoko precisa de um ponto de observação melhor. A passos curtos e rápidos, sobe uma das enormes pilhas metálicas entulhadas na câmara. Dez pés acima do chão, vê Kala no altar, trabalhando com uma faca na

cabeça da estátua. Baitsakhan está quase em cima dela. Chiyoko vê Maccabee ainda de pé, calmo, na saída, esperando. Vê Christopher no mesmo lugar.

“Ele também vê Baitsakhan e não irá alertá-la. Está Jogando. Interessante.” Chiyoko olha para cima, repara no teto, perde o fôlego. Palavras, números, símbolos. Ativa um gravador na lente e aumenta o zoom. Com cuidado, tira uma fotografia, tira outra e outra e outra. A Chave da Terra pode não estar aqui, mas isso é importante. Ela reconhece a palavra ouro em pelo menos quatro línguas.

Curiosa, Chiyoko passa os dedos na pedra sob ela. Pega a *wakizashi* e corta a superfície com cuidado.

E, então, percebe o que o cômodo contém.

* * *

Kala pula para o altar e fica cara a cara com a estátua. Passa um dedo pela mandíbula dela. Há uma abertura. Acima da bochecha. Tateia sob a orelha e acha um pino. Do outro lado também.

É articulado.

Ela desembainha a faca e abre a boca à força. Dentro, há um orbe de vidro preto do tamanho de uma bola de beisebol com um buraco triangular perfeito que o atravessa. Kala o ilumina com a lanterna. Olha fixamente para a superfície lisa. Vê imagens: os fracos contornos dos continentes, os oceanos profundos, as montanhas enormes.

Da Terra.

— Achei — sussurra ela.

“A Chave da Terra.”

— Achei.

AN LIU

Residência Liu, Propriedade Subterrânea Não Registrada, Tongyuanzhen, Condado de Gaoling, Xi'an, China



TREME.

Piscapisca.

TREMEpisca.

TREMEpiscaTREMETREME.

TREMEpiscaTREMEpisca.

TREMEpiscaTREMEpisca.

TREMETREMEpisca.

PiscaTREMEpiscapisca.

PiscaTREMETREME.

PiscapiscapiscaTREME.

TREMEpiscaTREMEpisca.

TREMEpiscapiscaTREME.

O corpo de An convulsiona. Ele estava dormindo, mas acordou.

Convulsiona sem parar.

Ele se esforça para manter a língua na boca, longe dos dentes. Luta para manter os punhos nos flancos, os pés no lugar, para impedir a cabeça de se debater. Um som retumba vindo de outro cômodo, e seu cérebro convulsivo, confuso de sono, não descobre o que está acontecendo.

O som é exatamente como seu alarme. É exatamente como a buzina de ar que seu pai usava para acordar o pequeno An todos os dias para o treinamento.

Seu *pisca* seu *pisca* seu pai.

Seu maldito pai.

An convulsiona, sem parar, sem parar.

Não é um tique, não é uma crise.

É outra coisa.

Seu pai.

“Ele esteve aqui!”

An força o corpo trêmulo a ficar de lado. E então vê os talismãs de Chiyoko sobre um pedaço de veludo vermelho e macio.

Seu corpo começa a se acalmar.

“Meu pai esteve aqui! Mas como? Eu o matei.”

An se dá conta de que foi um sonho.

O primeiro sonho que An se lembra de ter tido na vida. Seu corpo para de tremer. Ele olha fixamente para os pedaços de Chiyoko. Os tiques continuam sob controle.

Mas o alarme ainda ressoa.

An se senta. Pressiona um botão. Uma tela se desdobra na parede. Está cheia de imagens de seu complexo. Um Kinect faz parte do sistema, e ele aponta para uma imagem. O zoom aumenta. Nada. Ele aponta para outra. Ela amplia. Nada. Aponta para outra. Ela amplia. Alguma coisa.

Não é um homem.

Um pequeno *drone* em forma de libélula pairando no ar.

“Um Jogador?”

Ele desenha uma janela ao redor do *drone*. A câmera o acompanha. O zoom aumenta bastante. E aí...

Não. Não é um Jogador. É o governo. O governo chinês. An é um dos hackers mais habilidosos que existem, mas os chineses também empregam os seus. Mexer com listas de passageiros proibidos de voar, rodar programas de rastreamento, comprar suprimentos — An deve ter chamado a atenção deles. Não fazem ideia do que ele está realmente aprontando, não fazem ideia do Endgame. Para o governo, An é apenas um terrorista em potencial, um dissidente.

“O governo. Não por muito tempo. Nenhum governo da Terra sobreviverá ao que está por vir.”

TREME.

Ele reúne o que tem de Chiyoko. Dobra o pedaço de veludo sobre ela. Fica de pé, pega a mochila. Abre o armário e entra, fecha a porta e pisa em uma alavanca disfarçada no chão. Uma cápsula de metal se ergue a seu redor, e An desce 40 pés até uma escotilha para fugas que ele mesmo construiu. No fundo, An abre a cápsula e caminha por 678 pés através de outro túnel, que leva a uma garagem subterrânea. Ele anda pela garagem até achar seu veículo, um Mercedes SUV preto com um trailer engatado. An entra, põe Chiyoko com cuidado em uma bandeja de prata fixada no meio do console. Uma vez acomodado, pega uma das unhas dela e a leva à língua. Dá partida no carro e passa a marcha. Logo que o carro anda, uma placa de pressão se ergue do chão, e o mundo treme.

A explosão confundirá um pouco o maldito governo. Fará com que parem. A bomba era grande e suja, cheia de lixo radioativo. Ninguém vai querer chegar perto de sua cratera durante dúzias de anos, apesar de terem apenas mais um pouco de tempo de vida, na melhor das hipóteses. “Não sou terrorista. Isto é o Endgame. Ninguém pode vencer.”

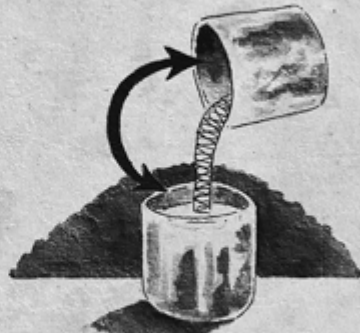
Ele sai com o carro, sobe a rampa do estacionamento. O esconderijo de Pequim está a 11 horas de carro.

An rola a unha de Chiyoko na língua.

“Ninguém pode vencer, a não ser você, meu amor.”



I



II

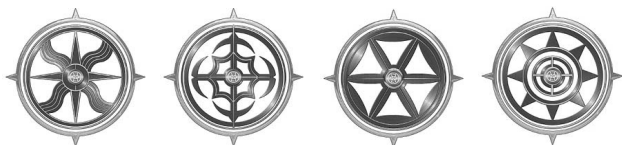


III



**KALA MOZAMI,
CHRISTOPHER VANDERKAMP,
BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI,
CHIYOKO TAKEDA**

Altın Odası, 25 m no Subsolo, Turquia



Kala não o vê, não o ouve, não sente seu cheiro. Baitzakhan poderia matá-la agora mesmo, neste segundo, com sua arma. Mas seria fácil demais. Jalair merece algo melhor. E Kala merece algo pior. Muito, muito pior. Ele a atinge na nuca com o cabo da adaga.

Ela cai de joelhos pesadamente, pega por completo de surpresa. Sua cabeça gira, pontos brilham por um instante diante de seus olhos, mas o choque da emboscada passa depressa. Seu treinamento vem à tona. Kala desliza para o chão, fingindo estar inconsciente. Logo que Baitzakhan a alcança, ela lhe dá uma cotovelada no estômago e se levanta em um pulo. Ele mal sente a pancada, e parte para cima dela, rangendo os dentes, de cara feia. Ela dá um passo para trás, pega a arma.

— Suméria.

— Donghu.

— Sangue por sangue.

“Fraco”, pensa Kala. Ela empunha a arma de Jalair e aperta o gatilho. Baitzakhan ataca com o chicote. A ponta com franjas se prende no cano no momento em que a bala sai em um estouro. O chicote muda a

trajetória apenas o bastante para que a bala passe zunindo pelo pescoço de Baitsakhan e pegue de raspão.

O tiro reverbera pela câmara inteira, sendo rebatido pelas superfícies duras, seguindo caminho e se encontrando com o mistério no teto.

Baitsakhan puxa o chicote em um movimento brusco, e a arma de Kala cai tilintando no chão. Escorrega para debaixo do altar, fora de alcance. Ele pega a faca. Tem o chicote em uma das mãos, a lâmina na outra. Ela pega a própria lâmina e sorri.

— Você é mais rápido do que Jalair — diz Kala, pondo o dedo na ferida.

— Não fale o nome dele, sua puta.

Ela sorri ainda mais.

— Você vai dizer a Jalair que mandei um “oi” depois que eu mandá-lo para o inferno, não vai?

Baitsakhan não responde. Investe. Ele é rápido. Kala dá um passo para o lado, e suas facas se encontram e soltam faíscas. Ela o atinge com força na têmpora com o orbe de vidro, e ele chicoteia as pernas dela, acertando um tornozelo. Kala ataca a jugular de Baitsakhan, mas ele pula para trás e puxa o chicote com as duas mãos. Ela bate com as costas no chão, deixando a lâmina cair e perdendo o ar.

Ele puxa o chicote de novo, aproximando-a. Pisa em Kala, escarranchando-se em seu tronco. Larga o chicote, pega a faca e a leva abaixo com as duas mãos, mirando a cabeça, cheio de fúria e vingança. Kala estende os braços para cima, agarra as coxas de Baitsakhan e se lança entre as pernas dele. Baitsakhan crava a faca no chão, onde estava a cabeça de Kala, no instante em que ela lhe dá um golpe na virilha com o orbe. Ela sente que ele usa proteção sob as roupas, mas sabe que, ainda assim, dói. Fica de pé em um pulo e se vira.

Baitsakhan parte para cima de Kala desarmado. A faca ainda está cravada no chão. Estão cara a cara. Ele sibila, agarra-a pelas orelhas e a puxa. Kala acerta sua virilha de novo, dessa vez com o joelho. A pancada é tão forte que ela sente a proteção de plástico quebrar. Mas Baitsakhan não demonstra sinal algum de sucumbir à dor.

É um Jogador.

Treinado para combater e sentir dor.

Baitsakhan puxa as orelhas de Kala com tanta força que a pele atrás de uma delas começa a se rasgar. Ela se inclina para a frente, no sentido em que ele a puxa, e os dois ficam tão perto que poderiam se beijar. Mas, em vez disso, Kala abre a boca e morde a bochecha de Baitsakhan, cravando os dentes na pele. Ele grita e a solta. Os dois se separam, e Baitsakhan cospe vermelho no chão.

— Sangue por sangue — Kala lembra a ele, seus dentes com manchas vermelhas.

— É — confirma Baitsakhan, que puxa a pistola das costas.

A cabeça de Kala tomba para o lado.

— Você esperou até agora? Podia ter feito isso antes e ficado logo com a chave.

— Então é isso? — Por um instante, os olhos de Baitsakhan passam de Kala para o objeto arredondado. E é tudo de que ela precisa. Que ele olhe na direção errada. Exatamente como aconteceu com Jalair. Esses donghus são todos iguais.

Baitsakhan dispara, mas Kala está em cima dele, esmagando seu punho com a bola.

“Isso é fácil demais.”

“Tudo fácil demais.”

* * *

Christopher corre logo que Baitsakhan pega a arma.

Para enxergar melhor, acende a luz do *smartphone* no instante em que chega à saída e quase tromba a todo vapor com um jovem dando um sorriso malicioso e balançando o dedo.

Christopher ofega.

— Tá perdido, moleque? — pergunta Maccabee. — Não importa. Achei você. E logo, logo você vai desejar que eu não tivesse achado.

* * *

Kala dá uma cotovelada no ombro de Baitsakhan. A arma dispara de novo, mas ela torce o braço do donghu com força, e o tiro atinge a terra. Faz com que ele volte para o altar de ouro e, com o polegar esquerdo, solta o pente da arma. Ele cai no chão. Ela larga o pulso de Baitsakhan, sabendo que ele erguerá a arma para disparar a única bala que resta na arma.

“Idiota previsível.”

Ela trava o braço sobre o dele e a arma dispara. E pronto. Não há mais balas nessa briga.

Kala esmurra Baitsakhan na barriga e nas costelas, uma das mãos segurando a Chave da Terra feita de vidro. Baitsakhan se encolhe para se defender, e lágrimas escorrem dos olhos. Músculos são contundidos, ossos se quebram. Quando ele para de se mexer, Kala também para. Recua. Está com nojo. Ele é digno de pena.

— Sangue por sangue — diz Kala devagar, debochando.

* * *

Christopher já viu garotos do tamanho de Maccabee, normalmente no campo de futebol. Reconhece esse sorriso malicioso e convencido em inúmeros adversários nos campeonatos regionais. A melhor maneira de lidar com esse tipo é ser duro e rápido. Christopher se prepara e dá um golpe arrasador. Mas Maccabee pega seu punho e o segura. O sorriso malicioso se amplia, torna-se largo, completo. Christopher larga o telefone e ataca com a outra mão. Sem soltar o punho, Maccabee bloqueia o golpe e, ao mesmo tempo, atinge Christopher com força no ombro esquerdo. Antes de Christopher reagir, Maccabee levanta um pé e o desce sobre seu joelho. A dor é excruciante, e o estalo, de embrulhar o estômago. O telefone está no chão, com a tela virada para cima, iluminando os dois por baixo. Em um inglês carregado, Maccabee pergunta:

— Você só consegue fazer isso?

Mas Christopher não consegue fazer nada.

— Neste caso...

A última coisa de que Christopher se lembra é da cabeça do cara indo com força em direção a sua. Maccabee abaixa o garoto até o chão, desembainha a faca e sai correndo para o altar.

Seu parceiro com sede de sangue precisa de ajuda.

* * *

Kala encolhe a mão. Acertará a garganta de Baitsakhan em cheio, destruirá a traqueia, esmagará o pomo de adão e quebrará o pescoço. Ele olha fixamente para cima, para ela, seus olhos já mortos, esperando o golpe.

— Adeus, criança boba — diz Kala. — Graças.

Quando ela ergue o braço, sente uma dor aguda nas costas, seguida de um arrepio. Não consegue se mexer. Uma mão agarra seu ombro e a impede de cair. Kala sabe de imediato que sua coluna foi quebrada. Seus braços e suas pernas estão paralisados.

Seus olhos se arregalam.

“Eu sou a boba.”

Baitsakhan consegue se levantar, com o rosto molhado de suor e sangue e lágrimas. Os olhos vermelhos e inchados. A bochecha respingando.

— Você está uma merda — comenta Maccabee com a faca ainda nas costas de Kala.

— Cale a boca — rosna Baitsakhan. — Me deixe acabar com essa daí.

— Você é quem manda — diz Maccabee, rindo entre dentes.

Baitsakhan se vira para Kala e cospe no chão.

— Sangue por sangue, suméria — sibila ele. — Sangue por sangue.

ALICE ULAPALA

Lagoa Knuckey, Território do Norte, Austrália



Com um graveto, Alice cutuca os restos de uma fogueira. É noite. Os sons do campo a cercam. Os cliques, os arrulhos, os uivos, os sibilos. A serenata de um exército infinito de grilos.

Lar.

A densa Via Láctea gira como uma roda sobre sua cabeça. Ela mexe os carvões, desenhando uma espiral neles. Mas não uma espiral qualquer. Uma especial. Uma espiral de Fibonacci.

Hidrogênio, hélio, lítio, oxigênio, alumínio, escândio, selênio, cézio, actínio. O cézio foi complicado porque, no início, ela pensou que fosse cálcio, mas a coisa não batia. Além do mais, a pista passava pelo boro por uma razão que Alice não consegue descobrir.

Mas, sem dúvida, era a isso que sua pista se referia. E foi sustentado pelos números das linhagens dos Jogadores.

1, 2, 3, 8, 13, 21, 34, 55, 89... os números atômicos dos elementos de sua pista. É só acrescentar 5 para o boro entre 3 e 8 e um 0 e um 1 no começo de tudo, e pronto.

A sequência de Fibonacci.

Pode continuar para sempre.

No entanto, começa no nada.

É encontrada na natureza. Em conchas, flores, plantas, frutas, no ouvido interno. Nas galáxias. Em nossas mãos: sem contar os polegares, oito dedos no total, cinco dígitos em cada mão, três ossos em cada dedo, dois ossos em um polegar e um polegar em cada mão. A razão entre um número e seu predecessor se aproxima, às vezes com uma exatidão horripilante, da proporção de ouro: 1,618. Por exemplo:

$89/55=1,618181818181818\dots$

Alice esfrega o rosto. Sua cabeça dói. Todos esses números e todas essas fórmulas. Ela já estudou muito desde que deixou o bar em Darwin. Demais para seu gosto, mas tem que descobrir isso.

Onde os números se encaixam no Endgame? Os números das linhagens, ela percebeu, também são de Fibonacci. Os Jogadores são como uma lista de isótopos sobrenaturais: mu-2, celta-3, minoico-5, nabateu-8, donghu-13, olmeca-21, koori-34, harappaneana-55, suméria-89, axumita-144, cahokiana-233, shang-377. Mas o que *isso* significa, se é que significa alguma coisa?

Onde se encaixam?

Ela não sabe.

Encara a fogueira durante 18 minutos. Os únicos ruídos são os da brisa e os estalos de arbustos se queimando.

Então, os olhos amarelos e brilhantes de um dingo aparecem na extremidade mais distante do acampamento.

— Vem aqui, colega.

Os olhos não se mexem.

Alice estende a mão. Emite um som baixo e dócil.

O cão se aproxima devagar, entra na parte iluminada pela fogueira tremeluzente. Focinho preto. Pelo malhado. Olhos escuros.

— Muito bem. Aí está você. — Alice joga para o cão umas sobras de carne de cobra tostada. Ele fareja e devora tudo.

— Tava aqui me perguntando o que devo fazer, colega.

O cão volta os olhos do aperitivo para ela. Levanta uma orelha. Se ela obteve respostas conversando com um turista americano, pode muito bem tentar com um dingo.

— Fico e espero o segundo round ou deixo Oz e vou atrás dessa primeira chave?

O cachorro olha para ela, sério. Aponta o focinho para o céu. Fareja. Alice também olha para cima. Vê uma enorme estrela cadente com cauda verde e laranja riscar o céu.

Parecendo igualmente ferozes, a Jogadora e o animal selvagem se olham fixamente.

O cão se senta.

Alice assente com a cabeça gravemente.

— É. Acho que você tá certo. Que venha o segundo round. Quando começar, acho que vou atrás daquele babaquinha que arrancou o dedo de Shari.

O cachorro se deita. Apoia a cabeça nas patas.

— É.

A Via Láctea.

A escuridão.

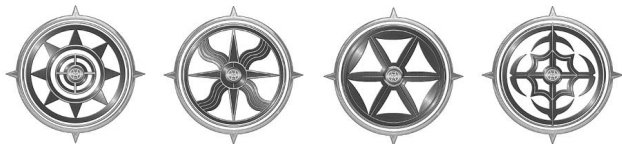
A pequena fogueira.

— Vou esperar.

Lar do senhor Krishna, engolido e extinto.^{lxvi}

**CHIYOKO TAKEDA, KALA MOZAMI,
MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN,
CHRISTOPHER VANDERKAMP**

Altın Odası, 25 m no Subsolo, Turquia



Chiyoko observa Maccabee carregar o corpo paralisado de Kala até a saída. Ouve e vê tudo de seu poleiro. Baitsakhan está com o orbe preto. Pagou por ele com sangue, dor e uma enorme dose de humildade. Christopher está gemendo, mas ainda inconsciente. Ao chegarem à saída, Maccabee empurra Christopher para o lado com o pé. Põe Kala em uma pedra grande, na altura da cintura.

— Aliás, de nada — diz Maccabee, sem sentir por parte de Baitsakhan a gratidão que esperava por ter salvado sua pele.

Baitsakhan grunhe.

“Idiota pomposo”, pensa Chiyoko.

Ela pensa em matá-los. Acabaria com Maccabee primeiro, depois com o garoto. Mas é arriscado demais. Ela só pode matar um de cada vez, afinal, e essa fração de segundo, mesmo com os ferimentos, pode ser tudo de que o donghu precisaria.

“Não. Já houve subestimação demais por aqui em uma noite. Paciência.”

— É isso, Maccabee. — Baitsakhan segura a bola. — Chave da Terra. Ela achou para nós!

— Deixe-me ver — pede Maccabee, não convencido.

“Além do mais, um acabará matando o outro. E, antes de isso acontecer, eles provavelmente eliminarão pelo menos mais um Jogador. São uns idiotas, mas, por enquanto, continuam sendo úteis.”

Baitsakhan percorre o ar com um dos braços.

— Veja só este lugar! Tem que ser. — Ele pega a faca e a aponta para Kala.

— Não é, irmã?

— Vá se ferrar! — exclama ela mal conseguindo formar as palavras.

— Essa garota tem muita coragem — comenta Maccabee, dando uma risadinha. Ele gesticula para Baitsakhan. — Aproxime a luz.

Baitsakhan aproxima.

— Meu deus — diz Maccabee, olhando fixamente para o orbe. Ele vê os contornos dos continentes e os oceanos e as montanhas, tudo bem ali, vivo em sua mão, logo abaixo da superfície do orbe. — Acho que você está certo.

— O qu...? — pergunta Christopher lutando para ficar de pé.

Os Jogadores o ignoram.

Baitsakhan se inclina, chega mais perto do rosto de Kala e pergunta:

— O que mais você sabe? Qual é a sua pista?

Kala está se esvaindo.

— Já falei. Vá se ferrar.

— Onde está a Chave do Céu? — pergunta Baitsakhan. Ele deixa a ponta de sua lâmina antiga repousar entre os seios de Kala.

— Você nunca vai achá-la. — Kala tosse, a boca cheia de sangue. — Não é esperto o bastante.

— Não pretendo achá-la. Pretendo pegá-la. Exatamente como peguei esta.

— Exatamente como *pegamos* esta — corrige Maccabee.

— É. Pegamos — repete Baitsakhan.

— Não vai acontecer — murmura Kala.

— Vai, sim.

— Ele vai matar você primeiro. — Ela volta os olhos para Maccabee. — Ele vai matar você logo, criança.

— Cuide de sua vida, morta — rosna Maccabee.

Baitsakhan se ajoelha de frente para Kala. Apoia a lâmina na coxa dela.

— Se não me contar, mato você.

Ela tosse de novo.

— Já estou morta.

Maccabee olha para as unhas.

— Nisso você tem razão — diz ele com indiferença.

Kala ignora Maccabee. Trava os olhos nos de Baitsakhan. O olhar do donghu é como pedra. O dela é algo mais velho e mais duro.

— Estou em casa, Annunaki — sussurra Kala em sumério, uma língua que só ela entende. — Lamento ir de mãos vazias. Paz e graças.

Baitsakhan assente com a cabeça.

— Isto é pelo meu irmão, Jalair. Que os deuses o tenham. — E ele crava a faca no peito de Kala.

Christopher conseguiu se apoiar e vê tudo aquilo. Está mortificado, hipnotizado. Baitsakhan gira a lâmina enquanto o sangue cobre o cabo.

Kala choraminga, um buraco cavado bem em seu coração. Ele puxa a faca de volta e se levanta. Acabou.

E Kala também.

“Eu devia ter ouvido”, pensa Christopher, transbordando de medo.

— Ei. — Maccabee estala os dedos na cara de Christopher. — Quem é você? Por que está aqui?

Christopher está abalado demais para mentir.

— Meu nome é Christopher — responde, incapaz de tirar os olhos do corpo de Kala, que ainda sangra. — Conheço Sarah Alopay. Kala estava me

mantendo como refém.

— Você consegue entrar em contato com Alopay? — pergunta Maccabee.

— Consigo.

Os novos captores de Christopher trocam olhares.

— Isso está ficando cada vez melhor — comenta Maccabee.

Maccabee puxa Christopher para levantá-lo e o arrasta até a entrada.

Christopher está acabado, pálido, alheio. Chiyoko nunca viu um olhar mais assustado na vida inteira.

“Coitado do rapaz”, pensa ela.

Maccabee arrasta Christopher para a escada e desaparece. Só Baitzakhan e Kala ficam. A vida se agarra a ela como o orvalho do fim da manhã a uma teia de aranha. Ele dá um sorriso de escárnio.

— Sangue por sangue. — E joga a tocha no colo dela. Kala geme, a fumaça sobe, sua pele queima, as roupas derretem, e Baitzakhan sai andando.

Logo que Chiyoko tem certeza de que Baitzakhan foi embora, pula em silêncio da pedra e tira a *wakizashi* do cinto. Kala a vê através das chamas tremeluzentes e consegue dar um pequeno sorriso. Chiyoko passa a lâmina depressa pela garganta da suméria.

O olhar de Kala escurece, os braços caem estendidos, o dedo indicador apontando para 166°30'32”.

“Descanse, irmã.”

Com a ponta da arma, Chiyoko revira o corpo de Kala ainda em chamas até encontrar o que procura. Usando a lâmina, corta a roupa e pega o anel, que desliza pelo comprimento do aço, fazendo barulho, e para na empunhadura. Chiyoko o encara por um momento, sente, presente, sabe que conseguiu o que foi procurar ali.

Kala também sabia.

Chiyoko guarda o anel antigo e olha para a tela do rastreador. Jago e Sarah estão a menos de 15 km. Chegarão ao estacionamento logo. É hora de encontrá-los.

Hora de pegar o disco.

Hora de Jogar o Endgame.

Está cheio de estrelas.^{lxvii}

CHRISTOPHER VANDERKAMP

Audi A8 Saindo de Gobekli Tepe

Christopher é arrastado escada acima, noite adentro, em direção à festa. Eles contornam a *rave* até chegarem ao estacionamento, onde Christopher é jogado no banco de trás de um sedã preto. Ele desliza até a outra porta. Está morrendo de dor na perna. Ele põe o rosto entre as mãos e começa a chorar.

Maccabee vai para o volante, e Baitsakhan se senta no banco do carona. Baitsakhan se vira e estuda Christopher, seus lábios inchados curvados de desgosto.

— Se tentar fugir, arranco suas entranhas — avisa Baitsakhan. — E se continuar chorando, arranco suas entranhas.

Christopher tenta se controlar. Não suporta encarar Baitsakhan. Odiava Kala de todo o coração, mas ninguém merecia aquilo. Esses dois são uns monstros.

Os três deixam o estacionamento, Christopher olha fixamente pela janela. Vê o brilho dos lasers e as pessoas sorrindo e uma garota correndo, tonta, pelo estacionamento. Têm tanto pelo que viver, esses jovens felizes. São exatamente como ele era antes de os meteoros caírem, exatamente como Sarah. Christopher se contenta por eles não saberem o que ele sabe, por serem capazes de viver o momento, livres. Pelo menos por enquanto.

Christopher se lembra das palavras de Sarah: “O Endgame é um enigma. A solução é a vida.” Mas se dá conta de que ela não lhe contou tudo. O Endgame pode guardar o segredo da vida, mas, em si, é morte, exatamente como Kala garantiu.

“Mas o jogo é morte”, pensa Christopher, como se estivesse falando com Sarah.

E então, enquanto olha pela janela, distraído, perguntando-se o que Baitsakhan e Maccabee farão com ele, e se está prestes a morrer, e como isso acontecerá, e quão horrível será, vê Sarah, no volante de outro carro, ultrapassando-os.

Assim, de repente.

Era ela mesmo? Ele não sabe. Não há como ter certeza. Sarah aparece e desaparece, e some ao longe. Ela se foi.

“O jogo é morte.”

Christopher agarra o vidro e sabe. Vai morrer. Vai morrer e nunca mais verá Sarah Alopay de novo.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHIYOKO TAKEDA

Peugeot 307, Şanlıurfa Mardin Yolu, Rota D400, Rumo ao Leste



Um Audi preto passa cantando pneu pelo 307 enquanto Sarah e Jago param no estacionamento de Gobekli Tepe. Esperavam Kala e Christopher, não todos esses carros e ônibus e festeiros.

— Como vamos achá-la nisto aqui? — pergunta Sarah, gesticulando com a mão à frente.

— Procure alguém como nós — responde Jago, com a M4 no colo. — Alguém armado.

E é então que Sarah a vê. Uma garota de *collant* preto, capuz, máscara. É, isso definitivamente se encaixa na descrição de um Jogador. Sarah aponta para ela.

— Não falei? — diz Jago. Ele aperta o botão para soltar o cinto de segurança. — Fácil.

Quando a garota os vê, tira o capuz e abre bem os braços. Não é Kala.

— Aquela é...?

— A muda — completa Sarah.

Chiyoko vai até a janela do motorista, gesticulando frenética. Faz questão de mostrar que está de mãos vazias.

— Que merda é essa? — pergunta Jago em voz baixa. — Por que ela está aqui?

Sarah abaixa o vidro.

— Você está com Kala? — pergunta ela.

Chiyoko tenta pegar o celular e o programa de bloco de notas que usa para se comunicar. Ouve uma arma ser engatilhada no carro e para, olhando para a frente.

— Mãos onde possamos vê-las — resmunga Jago.

Chiyoko suspira.

— Onde está Kala? — pergunta Sarah de novo.

Chiyoko balança a cabeça para Sarah e passa o polegar devagar pela garganta.

— Morta?

Chiyoko assente com a cabeça.

— Você a matou? — pergunta Jago, inclinando-se na direção de Sarah para ver Chiyoko melhor.

Chiyoko ignora a pergunta de Jago, já que a resposta é complicada demais de se comunicar agora. Em vez disso, aponta para Sarah, leva as duas mãos ao coração em um gesto de carinho e aponta para Sarah de novo.

— Meu... meu amigo? — pergunta Sarah, hesitante. — Meu *namorado*?

Chiyoko assente com a cabeça. Aponta para a estrada abaixo, para o par de luzes traseiras que logo desaparece noite adentro. Depois, mostra dois dedos.

— São dois? — pergunta Sarah. — Levaram Christopher?

Chiyoko assente com a cabeça.

Do banco do carona, Jago bate palmas com sarcasmo.

— Merda... Na próxima, traga alguma coisa para escrever.

Chiyoko franze o cenho, gesticula em direção aos bolsos, depois para a arma dele.

— Não me culpe — diz Jago. — É o Endgame, irmã. Você sabe como é.

— Que se dane — diz Sarah, passando a marcha no carro. — Temos que pegá-los. Quem quer que sejam. — Com Christopher em perigo, Chiyoko fica para depois. — Obrigada — grita a cahokiana pela janela enquanto pisa no acelerador.

— Calma! — grita Jago quando Chiyoko pula na frente do carro, bloqueando o caminho.

Sarah mal consegue frear. Agarra o volante com as duas mãos.

— Que merda foi essa, mu?

Chiyoko segura sua espada curta na bainha e a bate no capô. Faz uma reverência pomposa, como se apresentasse a lâmina a Sarah e Jago.

— Acho que ela quer vir junto — afirma Jago.

Eles não têm tempo de negociar. Sarah põe a cabeça para fora da janela.

— Está bem, venha, mas não tente nada! — exclama ela. Pelo canto da boca sussurra para Jago: — Se as coisas ficarem estranhas, mate-a.

— Com prazer.

Chiyoko abre a porta de trás. Quando entra, entrega a espada a Jago. E então Sarah dá ré.

— Acho que tenho que lhe agradecer! — grita Sarah esticando o pescoço para olhar pelo retrovisor. — Se salvarmos meu amigo, vai ser graças a você.

Chiyoko faz outra reverência. Quando se endireita, vê algumas das luzes no HUD passando pela parte inferior do para-brisa. Aponta, como que perguntando o que são.

— Ah, você vai gostar — diz Sarah, dando ré a 50 mph.

— É — concorda Jago. — Somos cheios de surpresas.

Sarah puxa o freio de mão, e eles derrapam. Joga a 2ª direto e pisa fundo, partindo. Apaga os faróis quando chegam ao asfalto. Logo que faz isso, o interior do para-brisa se transforma. Eles conseguem ver tudo à frente. A

estrada, o céu, todas as estrelas. As luzes de freio do Audi insuspeito. Ao olhar à volta, Chiyoko vê que todas as janelas são equipadas com visão noturna. Solta um assobio longo e crescente que mostra quanto está impressionada.

— Pensei que você fosse muda — diz Jago, fazendo gracinha.

Chiyoko enfia a mão no bolso e pega o celular. Começa a digitar, frenética. Quando termina, passa o telefone para Jago, que lê a mensagem.

— Escute só — diz ele a Sarah. — São Maccabee e Baitsakhan que estamos perseguindo. Pegaram seu... amigo. Ele está com uma perna machucada. A Chiyoko aqui promete, dando palavra de honra, que nos ajudará e não nos matará... Se a deixarmos examinar o disco depois. — Jago estreita os olhos para Chiyoko. — Não sei, não.

Chiyoko pega o telefone de volta em um movimento brusco e digita outra mensagem.

— E então? — pergunta Sarah.

— Está dizendo que a linhagem dela cuidava dos discos. Diz que sabe coisas sobre eles. — Jago encara Chiyoko. — Vai compartilhar um pouco esse conhecimento, garota tímida?

Contrariada, Chiyoko assente com a cabeça.

— Então, acho que temos um acordo. — Jago enfia a mão sob o banco. — Quer uma arma?

Chiyoko bate palmas uma vez.

— Duas vezes quer dizer não? — pergunta Jago.

Ela bate palmas uma vez de novo.

— Isso basta — diz Jago, que passa para ela uma Browning Pro-40 bicolor, prateada e preta. Ela agarra a empunhadura.

— Por sua espada e sua honra, certo? — pergunta Jago antes de soltar o cano. — Você não vai trair a gente.

Chiyoko assente com a cabeça para ele, num gesto seco.

Jago larga a arma.

— Está bem. Para o caso de você esquecer, tenho isto aqui. — Ele dá um tapinha na M4 com um lança-granadas montado sob o cano.

Sarah engata o 307 na 4ª, e eles vão de 94 para 114 em apenas dois segundos. O Audi é veloz, mas o 307 que parece um monte de lixo é mais. Eles serpenteiam pela estrada. Todas as curvas são fechadas, rápidas e baixas, os pneus chiam, o motor ronca. Sarah é uma excelente motorista, e em menos de um minuto estão 50 m atrás do A8. E, a julgar pelo jeito descontraído como seus alvos dirigem, ainda não foram notados. Chiyoko abre sua janela e mira. Jago abaixa sua janela e apoia a M4 no retrovisor lateral.

— Pronta? — pergunta ele.

Chiyoko assente com a cabeça.

— Fogo!

Chiyoko dispara três vezes, e Jago dá uma rajada curta. As balas atingem o Audi e voltam em faíscas e chamas.

— À prova de balas! — exclama Sarah.

O Audi dá uma guinada e acelera. Chiyoko faz dois disparos nas rodas, mas elas parecem ser de borracha sólida. Sarah solta uma das mãos do volante e desenha um quadrado no para-brisa com o dedo. O zoom da imagem aumenta. Vê Christopher se virar de um lado para outro e olhar com medo pelo vidro traseiro.

— Cuidado! — grita ela.

— O quê? É à prova de balas, certo? — diz Jago, disparando mais.

— Jago... — diz Sarah em voz baixa. — Por favor.

Jago puxa a arma para dentro e sobe o vidro da janela.

— É, valeu a tentativa.

O Audi dá outra guinada enquanto seus ocupantes tentam descobrir quem os ataca. Sarah engata o 307 na 6ª e fica lado a lado com o sedã. Movimentando-se pelo banco de trás, Chiyoko se vê bem ao lado de Maccabee. Ele abaixa o vidro, e Baitsakhan passa por cima do parceiro, saca uma pistola e dá cinco disparos no 307. Chiyoko nem recua enquanto as balas explodem em sua janela. Jago bate com o dedo na janela e diz:

— É, seus putos, o nosso também é à prova de balas!

Sarah solta o acelerador um pouco, e eles ficam meio carro atrás do Audi.

— Bem, e agora? — pergunta Jago, virando-se para Chiyoko.

Ela gesticula, pedindo a espada. Ele franze a testa, mas entrega. Antes que ele pergunte para que Chiyoko quer a lâmina, ela já abaixou o vidro de novo e saiu do carro, passando para o teto.

Jago olha para Sarah, arregalado.

— Eu não esperava isso.

Sarah fecha a janela de novo e se concentra em manter o carro reto.

Enquanto Chiyoko se equilibra no topo do 307, Baitsakhan lança uma granada nela. Com tranquilidade, Chiyoko dá um tapa na granada e a redireciona para o acostamento, onde explode às margens da estrada, sem fazer estragos.

— *¡Dios mío!* — exclama Jago, admirado.

O rosto de Chiyoko aparece no para-brisa, e ela aponta para o Audi.

— Chegue mais perto — diz Jago.

— Estou tentando.

Uma curva se aproxima enquanto Sarah fica a alguns pés do Audi. Estão a 85 mph.

E, então, Chiyoko pula.

Pousa no telhado e agarra as bordas para se equilibrar. Sarah posiciona o 307 atrás do Audi.

Baitsakhan abre a janela do carona, põe uma pistola para fora, mas Chiyoko a chuta, tirando-a de sua mão. A arma voa, e a mão de Baitsakhan some dentro do carro. Chiyoko pega a *wakizashi* e a enfia bem no lacre de borracha entre o vidro traseiro e o teto. Empurra o vidro para fora e, em um único pedaço, ele se solta, deslizando pela estrada atrás do carro.

— Só pode ser brincadeira — diz Sarah.

Christopher — confuso, assustado, chocado — olha boquiaberto pela janela traseira.

E vê Sarah.

Chiyoko estende a mão em direção ao interior do carro e agarra o braço de Christopher e o puxa para o porta-malas, onde Baitsakhan não pode alcançá-lo. Depois, faz sinal para Sarah se aproximar.

Sarah posiciona o 307 bem atrás do para-choque do Audi. Maccabee passa outra pistola para Baitsakhan um instante antes de Chiyoko pegar Christopher e pular de volta para o capô do 307. Agarrando-se à borda do capô, Christopher está branco como papel.

— Segure firme! — grita Sarah e pisa no freio.

Enquanto começam a desacelerar, Baitsakhan dispara. Uma bala pega de raspão na nuca de Chiyoko. Outra atinge a perna de Christopher.

Jago arma o lança-granadas da M4, inclina-se para fora da janela de trás e puxa o gatilho.

— *Adiós, amigos.*

A granada corta o ar. Antes de atingir o sedã, as luzes de freio do carro se acendem e as portas da frente se abrem. A granada atravessa a janela traseira e explode. Sarah desacelera o 307 até parar. Chiyoko ajuda Christopher a descer do capô. Jago abre uma das portas de trás.

Christopher e Chiyoko se jogam no banco traseiro, e Chiyoko fecha a porta. Sarah reengata a marcha no carro e acelera.

— Todo mundo bem? — pergunta ela.

Chiyoko toca a nuca. Seus dedos voltam ensanguentados, mas o corte não é profundo. Faz sinal de positivo para Jago. Christopher, que já passou por coisas demais para uma noite, está desmaiado. Mas o ferimento na panturrilha não parece tão feio.

— Um tiro pegou de raspão na perna dele — diz Jago. — Os dois me parecem bem.

Sarah suspira aliviada.

— Chiyoko, isso foi...

— Surreal. Nunca vi nada igual — interrompe Jago.

Chiyoko balança a cabeça como que para dispensar o elogio, gesticula pedindo algo para beber. Sarah pega uma garrafa de água no meio do console e a entrega. Chiyoko abre a garrafa e despeja a água na cabeça de Christopher. Ele desperta sobressaltado, afastando-se de Chiyoko, olhando atordoado pelo carro.

— Sarah... é você... caramba... quem são essas pessoas?

— Jogadores, Christopher. Este é Jago. — Jago olha para ele, dá um leve aceno de cabeça. — Essa ninja louca é Chiyoko. Isto é o Endgame, e você não deveria estar aqui. Quero que você volte para casa, onde é seguro.

Sarah quer que soe como um sermão, mas mal consegue manter o rosto sério. Seu namorado acaba de persegui-la por meio mundo e, sem qualquer treinamento formal, enfrentou Jogadores. É claro que precisou ser resgatado, mas ainda assim é impressionante. Christopher sorri para os olhos dela pelo retrovisor. Ela sorri de volta. O amor dos dois ainda está vivo, forte, ali.

“Eu a encontrei”, pensa Christopher. “Será melhor agora. Posso lidar com isso. Eu a encontrei.”

— Descanse, amigo — diz Jago. Sarah percebe a tensão na última palavra e não gosta disso. — Precisamos percorrer algumas milhas, e depois vamos dar uma olhada em sua perna.

— Está bem — diz Christopher, ainda olhando fixamente para Sarah pelo retrovisor.

Jago agita um frasco de comprimidos.

— Tome um destes aqui.

— O que é isso? — pergunta Christopher.

— Oxycodona — responde Jago.

Christopher toma o comprimido e, em minutos, adormece. Sarah o observa pelo retrovisor enquanto dirige. Não faz esforço algum para acalmar seu coração nem para desacelerá-lo. Está batendo rápido por causa de Christopher, e ela gosta disso. Ela o observa e não pensa em Jago nem no Endgame.

“Amo você, Christopher, mas você devia ter me ouvido”, pensa.

Um medo se instala em Sarah. Ele poderia se machucar de novo. Só que, na próxima vez, pode ser pior.

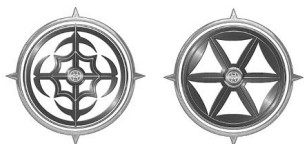
Ela volta a olhar para a estrada.

“Você devia ter me ouvido.”

Hadeano,^{lxviii} Arqueano, Proterozoico, Paleozoico, Mesozoico, Cenozoico,
Antropozoico.

BAITSAKHAN, MACCABEE ADLAI

Şanlıurfa Mardin Yolu, Rota D400



Maccabee e Baitzakhan estão deitados na terra às margens da estrada.

Pular de um carro a 53 mph dói. Muito. Maccabee quebrou o nariz pela 6^a vez na vida, deslocou um dedo, contundiu várias costelas e sofreu dúzias de arranhões e cortes. Ele se senta, pressiona a palma da mão contra a ponte do nariz e a põe no lugar. Limpa a garganta e cospe uma borra de sangue no chão.

— Baitzakhan?

— Oi. — Ele está 30 pés à esquerda de Maccabee, também acabando de se sentar. Está com uma fissura na patela direita, um talho no antebraço esquerdo, um punho torcido. — Aqui.

— Está inteiro?

— Mais ou menos. — Ele tira um frasco do cinto de explosivos e o desenrosca. Pega quatro chumaços iodados e um kit de sutura. — Ainda está com sua arma?

Maccabee toca a empunhadura.

— Estou.

— Consegue uma carona para nós? Tenho que dar pontos em um corte.

Maccabee revira os olhos.

— Claro. E também estou inteiro. Obrigado por perguntar.

— De nada.

— Você está com o orbe... a Chave da Terra?

— Claro. Nunca vou largar isso.

— Que bom. — Maccabee se levanta. Seu corpo range. Ele endireita as costas. As vértebras estalam. — Não foi divertido.

Baitsakhan tem uma lanterna entre os dentes.

— É.

O corte em seu braço é profundo e está imundo, tem quatro polegadas de comprimento. Ele pega outro frasco no cinto, desenrosca a tampa e derrama o líquido no corte.

Álcool.

Queima.

Ele não se contrai nem geme. Rasga o pacote de algodão e passa o iodo no corte, sob a pele, dentro e ao redor. Sangue fresco goteja na terra.

Maccabee se vira para a estrada e começa a andar.

— Lamento por Jalair — diz ele, por cima do ombro.

Baitsakhan não responde.

Maccabee caminha até o aterro da estada. O Audi está 100 pés estrada acima, completamente incandescente. Perda total. Ele pega a arma, solta a trava de segurança. Baitsakhan enfia a agulha curva na pele, trabalhando depressa. Continua sem fazer barulho algum. Amarra a sutura, rasga um pedaço da camisa, envolve o ferimento. Fica de pé, anda em direção a Maccabee.

— Alguma coisa?

— Ainda não.

Eles esperam alguns minutos. Baitsakhan ergue o braço ferido e aponta.

— Ali.

— Abaixese.

Baitsakhan deita o corpo castigado no chão. Maccabee vai até o meio da estrada. Um par de motos se aproxima. Motos rápidas. Os faróis pegam em Maccabee, ele acena, finge um olhar de medo. Nenhuma das motos desacelera. Estão a 200 pés de distância e cada vez mais perto.

— Não são do tipo bons samaritanos — resmunga Maccabee.

Então, ele ergue a arma.

Um tiro na cabeça, e a moto da esquerda cai e derrapa pela estrada. A outra dá uma freada brusca e desvia, mas Maccabee vê o motorista e puxa o gatilho e o derruba também.

Baitsakhan se levanta.

— Muito bem.

Maccabee sopra a boca da arma e sorri. Cada um segue em direção a uma moto.

Baitsakhan chega à sua primeiro. O motorista está morto, mas a passageira, uma jovem, não. Baitsakhan acha que os viu na festa, mas não liga. Inclina-se sobre ela, que está assustada.

— Demônio! — sibila ela em turco.

Baitsakhan estende os braços para baixo, pega a cabeça trêmula da jovem com as mãos e quebra seu pescoço. Puxa a jovem e o namorado da moto e levanta o veículo. Olha para Maccabee, que acaba com seu motorista, dando-lhe um último tiro. Os dois levam as motos para o meio da estrada, aceleram os motores.

— Deixe-me ver a chave! — grita Maccabee.

Baitsakhan a tira do bolso interno do casaco e a segura.

— O que acha de comemorar um pouco?

— Comemorar? — pergunta Baitsakhan, como se aquele fosse algum tipo de conceito alienígena.

Pensa no irmão e nos primos, no sangue que foi derramado. Eles iriam querer que Baitsakhan curtisse essa vitória. Ele assente com a cabeça e guarda o orbe de volta no casaco.

— É. Comemorar. Acho que merecemos isso.

SHARI CHOPRA

Residência dos Chopra, Gangtok, Sikkim, Índia



Shari tenta não pensar em Baitzakhan. Está em casa e tudo está em paz, exatamente como ela deixou antes do Chamado. Pensa em ficar ali por um tempo e descansar. Mas então sente a dormência fantasma onde seu dedo deveria estar e pensa em caçar o donghu e matá-lo.

Ela ainda não se decidiu.

Shari se apoia em um dos joelhos. A pequena Alice está sentada no outro. Tem o cabelo escuro em uma maria-chiquinha. E os olhos grandes e úmidos, como pedras lisas de rio. Shari abraça os ombros da filha. Jamal sorri de pé atrás delas. A pequena Alice segura uma das mãos de Shari.

— Cadê o seu dedo? — pergunta a menina.

Shari dá de ombros.

— Perdi.

— Como?

— Um acidente.

A pequena Alice não é uma Jogadora em potencial. Jamal sabe do Endgame — sabe de tudo —, mas a pequena Alice não sabe de nada. Shari prefere manter isso assim, mas sabe que não pode. Não quando o Evento chegar. Não quando o mundo começar a acabar.

— Doeu?

— Sim, minha pequena *pakora*, doeu, sim.

— Muito ou pouco?

Shari solta o corpo da filha e estende os braços. Aproxima as mãos, de modo que apenas algumas polegadas as separam.

— Só um tantinho assim — responde Shari.

— Ah.

Jamal se ajoelha. Shari afasta as mãos o máximo que pode e diz:

— Mas ficar longe de você doeu um tanto assim, *meri jaan*, um tanto assim.

— Tá bom — diz a pequena Alice, sorrindo. Ela se levanta do joelho de Shari em um pulo e sai correndo pelo gramado em direção a um pavão que vaga no fundos do jardim. O lado sul do Kanchenjunga paira sobre os arbustos resistentes, com seu topo denteado branco sob o sol e azul à sombra. Jamal observa a filha. Ele é dois anos mais velho do que Shari.

— Onde está seu anel? — pergunta em voz baixa. Para Shari, sua voz é como um cobertor e uma fogueira acolhedora e leite com açúcar ao mesmo tempo.

— Também perdi — responde Shari com indiferença. — Mas vou pegá-lo de volta, meu amor. Mesmo que tenha que lutar contra o próprio deus, vou pegá-lo de volta.

Jamal põe uma das mãos na coxa da mulher.

— Espero que não chegue a esse ponto.

— Não vai chegar. Um monstrinho mascarado de garoto está com ele. Vai devolvê-lo.

— Você vai persegui-lo?

Shari olha para Jamal. Nos olhos dela, há uma escuridão que não existia antes do Chamado. Com delicadeza, ele põe uma das mãos no ombro da mulher.

— Ainda não sei — responde ela.

— Tire uma folga. Passe um tempo conosco.

Shari assente com a cabeça, observa a bela filha correndo pelo gramado. O Endgame é movimento. O Evento chegará logo. Talvez, antes que chegue, os outros Jogadores cheguem primeiro, para caçá-la, para caçar sua família. Ela dobra os dedos que sobraram, pensando em como tudo pode desmoronar depressa.

Mais tarde, na mesma noite, depois de irem para a cama, Shari envolve o pescoço adormecido da pequena Alice com as belas mãos e aperta.

Aperta. Aperta.

Os olhos da menina arregalam. Ela sorri. Mexe os lábios como quem diz “Mama”. Chora lágrimas de alegria. Mesmo enquanto seu corpo se contorce e convulsiona e morre.

Shari aperta o pescoço quente até a pulsação parar. Solta. Tira o cabelo do rosto da filha. Inclina-se e lhe dá um beijo.

Vai para a própria cama. Jamal ainda dorme. Shari olha para as mãos, e ali está. Uma faca da cozinha. Aço reluzente. Cabo de osso. A que ela usa para picar cubos de alho e coentro. Põe a ponta sobre o coração dele. Espera.

Espera. Espera.

Crava.

O sangue jorra pela lâmina.

— Obrigado, meu amor. — diz Jamal ao olhar para ela. Enquanto morre, estende a mão, pega a dela e a segura até não poder mais. Quando Shari tira a faca de seu peito, o anel que o donghu roubou vem junto.

Shari o levanta. Olha para ele. Lambe o sangue. Engole.

E então Shari é um elefante em um gramado verde e vasto, e o círculo de pedra está ali, diante dela, icônico e permanente. Ela grita seu pesar, e o som reverbera nas pedras.

Um sonho.

Ela se senta e se endireita. Coberta de suor. A pequena Alice chora na cama ao lado. Jamal está ali, acalmando a filha. O luar atravessa o ar fresco da montanha e entra em sua casa aconchegante.

Essa paz não pode durar.

“Preciso andar sempre com uma arma. Uma arma com três balas.”

Ela vê as antigas pedras erguidas do sonho, postas ali por druidas, e sabe.

“A Chave da Terra está lá.

“Não vou contar.

“Outro pode ficar com ela.”

18.095, -94.043889^{lxix}

**SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC,
CHIYOKO TAKEDA,
CHRISTOPHER VANDERKAMP**

Ponte Fatih Sultan Mehmet, Istambul, Turquia



Chiyoko tira as mãos do volante e bate palmas. Bate de novo. Sarah e Jago acordam sobressaltados, seus reflexos zunindo. Christopher ainda dorme. Estão em Istambul.

É noite. Chiyoko atravessa a ponte Mehmet com o 307. O estreito negro fica 210 pés abaixo. Barcos de todos os tamanhos cruzam as águas pelos mesmos caminhos um dia usados por minoicos, gregos, romanos, cipriotas, caucasianos, mouros, israelitas, egípcios, hititas, bizantinos e todo tipo de pessoa de qualquer classe social que o mundo já viu.

Jago abre um terminal de computador que fica atrás do banco do carona e procura hotéis. Encontra um bom e o insere no sistema de navegação do carro. Chiyoko bate palmas uma vez em agradecimento.

— Vou reservar um hotel muito legal para nós. Podemos muito bem jogar o Endgame com estilo, certo?

Sarah sorri para Jago, Chiyoko assente com a cabeça, concordando.

Christopher se mexe. Esfrega os olhos.

— Quanto tempo passei apagado?

— Não o bastante, *pendejo*.

— Jago... — repreende Sarah.

Jago cruza os braços e resmunga algo vulgar em espanhol. Do banco do carona, Sarah se vira para Christopher.

— Como está sua perna?

— Dormente, mas bem. Os dedos do pé se mexem e tudo mais. Vamos para um hospital?

Jago bufa.

— É melhor não. Vamos dar uma olhada primeiro. — Sarah passa a mão no joelho, que ainda está um pouco hiperestendido. Empurra-o para baixo. — O que você sente quando faço isso?

— Não é ótimo nem horrível. — Ela mexe o joelho de um lado para outro.

— E isso?

— Ela pôs meu ombro no lugar na noite em que nos conhecemos — reflete Jago, olhando pela janela. — Uma noite que nunca vou esquecer...

— Ah, é? Por quê?

— Foi explosiva — responde Jago, exibindo os dentes enfeitados para Christopher. — Ela é boa com as mãos, não é?

— Cale a boca, ou vou cortar as suas fora — ameaça Sarah.

Christopher olha de Jago para Sarah, arregalando os olhos, confuso. Sarah balança a cabeça.

— Não foi nada disso. Tivemos que pular de um trem em movimento antes que explodisse.

— As coisas estão sempre explodindo perto de vocês, não é?

— O Endgame é isso — diz Jago.

— E olhem só para mim — responde Christopher. — Um pequeno novato no meio de tudo isso.

— Exatamente onde não deveria estar — retruca Jago.

Christopher se vira para Jago. De repente, o banco de trás parece pequeno demais.

— Algum problema?

— Sim — responde Jago simplesmente. — Você é fraco, e não quero carregá-lo.

— Fraco? Eu acabaria com o seu...

— PAREM COM ISSO! — grita Sarah.

— Eu o mataria antes de você encostar em mim — afirma Jago com um sorriso de escárnio.

Se Christopher estivesse raciocinando direito, se lembraria do que aconteceu quando tentou bater em Maccabee na câmara subterrânea.

Perto de Sarah, porém, seus velhos instintos de ensino médio vêm à tona.

Ele não recua. Começa a se mexer, mas Sarah enfia uma das mãos entre os dois no banco de trás.

— Chiyoko, encoste o carro. Feo, você vai na frente.

Chiyoko para o carro. Tem um leve sorriso no rosto. “Garotos. Todos iguais.”

Sarah desce e abre a porta de trás. Jago pisa na calçada.

— O lugar dele não é aqui — sussurra ele ao passar por ela.

Sarah entra no carro de novo. Jago se senta na frente. Chiyoko volta com o carro para o trânsito.

Sarah põe uma das mãos no joelho de Christopher.

— Sinto muito. Nada disso é fácil.

— Ouvi o que ele acabou de dizer — reclama Christopher.

Sarah suspira e diz:

— E sabe de uma coisa? Ele tem razão. Vou ajudá-lo a se recuperar, mas, depois disso, você precisa ir para casa. Nada mudou desde o aeroporto em Omaha. Você não devia ter me seguido. Você *não devia* estar aqui.

Christopher recua.

— Não vou a lugar algum, Sarah. Já vi muita coisa. Sei desses Annunaki, desses seres criadores, da nossa história maluca... Vou ver o resto. Pelo amor de Deus! Eu estava naquele maldito desastre aéreo, sabia? Aquele que deu em todos os jornais!

Jago lança para Christopher um olhar um tanto impressionado.

— É mesmo?

— É, eu e aquela garota, Kala, a psicótica. — Christopher pensa na mãe e na filha assassinadas. Sabe que elas o assombrarão pelo resto da vida. — Nós fomos... nós fomos os únicos sobreviventes — mente ele.

Sarah põe o braço nos ombros de Christopher. Jago olha para a frente para não ver isso.

— Meu Deus. Sinto muito.

— É, não se preocupe — diz Christopher de um jeito nada convincente. Ela aperta o porte largo de Christopher. Lembra-se de como era abraçá-lo, ser envolvida por seus braços. Ninguém fala por um tempo. Sarah pede a Chiyoko para encostar o carro de novo. Param em frente a uma farmácia. — Vou comprar algumas coisas para cuidar dessa perna, inclusive um par de muletas — diz Sarah, fitando os olhos de Christopher. — *Que você vai usar para ir para casa.*

— Tanto faz — diz Christopher enquanto Sarah desce do carro e fecha a porta.

Um silêncio estranho paira ali dentro.

— Você fala? — Christopher, por fim, pergunta a Chiyoko.

Ela faz que não com a cabeça.

— Ah, tudo bem. Ainda não agradei por ter me resgatado daqueles dois, então obrigado. Eles eram perigosos.

Chiyoko faz uma leve reverência.

— Por falar nisso... Já que você estava naquele cômodo enorme, cheio de ouro, nos espionando, por que não ajudou? Antes de aquele carinha apunhalar Kala, antes de eles me sequestrarem, sabe?

Os olhos de Chiyoko mudam; porém, no mais, ela fica imóvel.

— Está bem, não responda — murmura Christopher. — Vocês, Jogadores, são todos iguais. Uns malucos.

Jago se vira para o banco de trás, olha para Christopher, sorri, e os diamantes em seus dentes emitem um brilho sinistro.

— Isto é o Endgame, cara. É melhor se acostumar com ele.

AISLING KOPP

Lago Belviso, Lombardia, Itália



Os olhos de Aisling estão fechados, como nas últimas cinco horas, 23 minutos e 29,797 segundos. As costas estão eretas. As pernas, em meia lótus. Os dedos, entrelaçados no colo. Ela está sentada na caverna, diante da pintura da bela mulher, que passou a chamar de mu, à deriva em mar aberto, com o disco nas mãos, morte por toda parte a seu redor.

Aisling espera que a pintura sussurre seus segredos. Que sua pista revele a seu cérebro um conhecimento novo e infinito. Que alguma coisa — qualquer coisa — aconteça. Ela suspira e abre os olhos.

Nada acontece.

— Isso é besteira — diz, e sua voz ecoa pela caverna. É estranho ouvir o som da própria voz, seca e áspera. Falar consigo mesmo não é um dos primeiros sinais de demência? Ela se deita de barriga para cima e pega o telefone via satélite na mochila, liga para o avô. Foi ele quem a aconselhou a subir até ali, a culpa é dele por ela não estar fazendo nada quando deveria está lá fora, Jogando. Ele atende na 3ª chamada, sua voz cheia de estática.

— E agora? — pergunta ela, como forma de cumprimentá-lo.

— Oi, Aisling — responde ele, um sorriso na voz. — Como está indo?

— É para eu passar quanto tempo aqui, paizinho? — reclama ela. — Já faz dias, e não estou nem perto de descobrir isso. *Se* é que existe alguma coisa

a descobrir. Talvez o senhor tenha se enganado com a minha pista.

— Duvido — responde o avô, sério. — Conte-me o que está vendo.

— Pinturas. Umas merdas de pinturas antigas. Uma é de uma mulher estranha em um barco, flutuando ao redor de... bem... parece que o mundo acabou, sacou?

— E o que mais?

Aisling olha para a outra pintura.

— Doze pessoas reunidas em...

Ela dá um tapa na própria testa. Pela primeira vez, reconhece os monólitos que cercam os 12. Sente-se uma idiota, deveria ter reconhecido isso antes. Está borrado, revolvido, e faltam algumas peças, mas é o mesmo lugar que ela estudou e visitou. Um lugar sagrado para sua linhagem.

— ...reunidas no Stonehenge — termina, satisfeita por seu paizinho não estar ali para ver o deslize.

— Hmm. Um de nossos lugares.

Grande parte das pessoas considera o Stonehenge um túmulo, uma estação de cura, um templo.

Era essas coisas.

E mais.

Muito mais.

Desde criança, Aisling tem ouvido a respeito da importância astronômica do Stonehenge. A Pedra do Calcanhar — um monólito bruto de 35 toneladas a 256 pés ao nordeste do centro das ruínas — marca o ponto exato no horizonte onde o sol nasce no solstício de verão. Outras partes marcam o solstício de inverno, onde o sol e a lua nasciam e se punham. Partes que foram destruídas previram eclipses solares. Isso significa que — para quem quer entender, quem quer acreditar — quem construiu o

círculo de pedras enormes compreendia que não só a Terra era esférica como tinha um lugar no universo que conhecemos.

Tudo isso cerca de 3.000 a.C.

Um simples círculo de pedra, mas que representa tanto.

Aisling reprime um bocejo.

— O que estão fazendo em Stonehenge? — pergunta o paizinho.

— Em geral, gritando. Há um Dia descendo do espaço à frente de uma bola de fogo. A maioria dos doze parece assustada. Menos um... a mesma mulher do barco... ela está encaixando uma pedra em um altar.

Seu avô está quieto, refletindo sobre isso. Aisling se levanta e vai até a pictografia, passa os dedos pela parede áspera, toca a bola de fogo que caiu desgovernada do espaço.

— É meio mórbido — diz ela.

— Aisling — começa o avô, hesitando —, e se você estiver vendo a ordem errada?

— Que ordem? — pergunta ela, afastando-se da pintura, assimilando tudo aquilo.

— Você disse que o Dia vem com seu fogo, e então a mulher usa o altar.

— Ahã — faz Aisling, tateando os bolsos em busca de um chiclete. — E daí?

— E se a mulher usa o altar *e depois* vem o fogo?

Aisling paralisa com um pedaço de hortelã a meio caminho dos lábios.

Olha para o caos da primeira pictografia, vira a cabeça, olha para a desolação da segunda. A mulher sozinha com o disco.

— Ela venceu — sussurra Aisling. — E está sozinha.

Ela volta a cabeça para a primeira pintura. O Stonehenge. O altar. O disco de pedra. A mu.

— Aisling? Você ainda está aí?

— É um ciclo — responde Aisling, pensando nas palavras que seu pai, morto há muito tempo, usou antes de enlouquecer. — Todos nós fazemos parte de um ciclo infinito.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Igreja do Concílio, Império de Axum, Norte da Etiópia



— Sei que estou certo — afirma Hilal. Ele pega nas mãos de Eben. O velho mestre se mostra cauteloso, mas seu protegido está entusiasmado.

— Mas por quê? Por que temos nossas tradições e nosso conhecimento e nossos segredos, se o que você está dizendo é verdade?

— Porque é um *jogo*. — Hilal solta as mãos de Eben e belisca a ponte do nariz. — Ou, talvez, seja um teste. Um jogo dentro de um jogo. Um jeito de testar não só o valor de nossa linhagem, mas a humanidade inteira.

— Espere aí — diz Eben, cauteloso. — Esses são pensamentos perigosos.

— Pensamentos verdadeiros — insiste Hilal. — Certezas.

— Mas por que o ser lhe daria essa pista? — pergunta Eben ibn Mohammed al-Julan, desgastado.

Hilal já questionou isso. Meditou muito sobre o círculo que Kepler 22b forçou em seu cérebro. Hilal acredita compreendê-lo, mas apenas supõe a verdadeira motivação do ser. Então, supõe.

— Foi um engano. Só pode ter sido. Um círculo tem muitos significados.

Demais. Mas, associado às palavras dele, ganha foco. Ele disse isso. O Evento faz parte do Endgame. É a razão do Endgame. O começo, o meio, e o fim!

Eben coça o queixo.

— Não sei.

— Ou *não foi* um engano! — grita Hilal, com a mente hiperativa. Ele sabe que está certo, sente isso nas entranhas, como fé, e precisa convencer Eben. — Talvez ele *quisesse* que um de nós descobrisse.

Há uma centelha nos olhos de Eben: ideias mantidas há muito tempo sendo reconsideradas.

— Ou talvez estejam testando seu valor. Essa é uma parábola atípica... Nós matamos, portanto, devemos *ser* mortos — diz ele.

— Se for isso, mestre Eben, tenho que contar aos outros.

Eben levanta a cabeça. Sua pele escura está desgastada. Seus brilhantes olhos azuis estão preocupados.

— Isso é inesperado.

— Claro que é. O futuro ainda não foi escrito. O ser quis dizer mais do que isso... que qualquer coisa é possível. Nossa própria história, de que fomos visitados, alterados, ensinados pelos seres durante milênios, sugere que qualquer coisa é possível. Mestre, tenho que alertar os outros!

— Se você estiver enganado, vai ficar para trás. Eles terão vantagens que você não tem, ideias, alianças, objetos antigos, a Chave da Terra.

— Mas, se eu estiver certo, isso não vai importar. O futuro ainda não foi escrito.

— Talvez.

Hilal sacode os braços do mestre. Fita seus olhos profundamente. Hilal é cheio de amor e vida. A cruz copta tatuada em seu peito e na barriga zumba de eletricidade.

— Os pais Cristo e Maomé concordariam. O tio Moisés. O avô Buda. Todos diriam que vale a pena tentar. Por amor, mestre Eben ibn Mohammed al-Julan, por amor.

O ex-Jogador enrugado leva uma das mãos com delicadeza sobre os olhos de Hilal. Eles se fecham.

— Por que acreditamos nessas figuras, o Cristo, Maomé, Buda, se já vimos as verdadeiras forças que moldam a vida e o conhecimento? — Não é a primeira vez que Eben faz essa pergunta a seu jovem Jogador. Esse é um refrão conhecido entre sua linhagem. Um refrão poderoso.

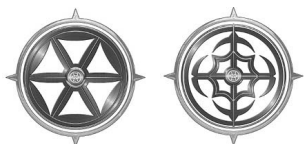
— Porque acreditamos que uma pessoa *pode* fazer diferença — responde Hilal.

O sol oscila 11,187 cm e emite uma chama de magnitude histórica.
Explode no vazio com a força de 200.000.000.000 megatons de TNT. A EMC
é tão grande e intensa e rápida que chegará à Terra em apenas nove horas
e 34 minutos.



MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Sürmeli Hotel, Suíte 101, Ankara, Turquia



Maccabee não consegue dormir. Está esparramado em um sofá do tamanho exato de seu corpo. Vira-se de lado e olha para a cama onde o jovem, impetuoso, homicida, vingativo Baitsakhan está encolhido. Dormindo.

Com um sorriso no rosto.

Os dois dividem uma suíte de hotel em Ankara. Discordaram quanto à melhor maneira de comemorar a aquisição da Chave da Terra. Maccabee queria mulheres. Baitsakhan só concordaria se pudesse matá-las quando elas acabassem o serviço. Maccabee queria uma bebida. Baitsakhan insistiu que nunca encostaria nessa coisa. Maccabee queria ver a cidade. Baitsakhan detesta qualquer cidade que não seja Ulaanbaatar.

Então, compraram um XboxOne e jogaram *Call of Duty: Ghosts* até seus olhos fecharem. Maccabee morreu mais vezes do que Baitsakhan, e por isso está no sofá. Olha para a cicatriz na mão, a cicatriz de quando fez um pacto de sangue com o garoto. Sabia que era mentira. Sabia que Baitsakhan também estava mentindo. Ele passa os dedos pela empunhadura da pistola. Poderia usar o travesseiro como silenciador e atirar no garoto e pronto. Poderia pegar a Chave da Terra e continuar Jogando.

Poderia.

O garoto adormecido ronca.

Sorri.

“O irmão dele acabou de morrer. Ele deveria estar de luto. Qual é o problema dele?”

Maccabee pega a arma com uma das mãos, o travesseiro com a outra.

Encosta o cano no travesseiro. Desativa a trava de segurança, pressiona o gatilho de leve. O travesseiro abafará o barulho. Permitirá que ele trabalhe em silêncio.

Baitsakhan grita. Maccabee pula. A arma não dispara. Além de tudo, ele deixa o travesseiro cair enquanto Baitsakhan se embola nos lençóis, como se, de repente, estivessem infestados de cobras e ratos e escorpiões.

— Você está bem, Baitsakhan?

O garoto berra e enfia as mãos nas roupas, pega o orbe, que está branco de tão quente e incandescente. Faz malabarismos com o orbe, como se ele estivesse a 1.000 graus, joga-o do outro lado do quarto. Maccabee estende a mão, pega o orbe, e a luz enfraquece. Não está nem um pouco quente. Na verdade, está um pouco frio. Baitsakhan olha ao redor, como se houvesse mais criaturas rastejantes e assustadoras atrás dele. Por fim, volta os olhos para Maccabee.

— Como você está segurando isso?

— Por que você não conseguiu?

— Estava me queimando. — O jovem Jogador estende as mãos. Elas estão vermelhas, bolhas já começam a se formar.

— Não está me queimando. — Maccabee dá uma boa olhada no orbe, virando-o na mão. — Acho que tem uma mensagem aqui.

Baitsakhan se levanta.

— Onde?

— Aqui.

O donghu atravessa o quarto.

— Eu falei que era a Chave da Terra.

— Não nego isso, irmão.

— É só uma questão de tempo até kepler 22b confirmar.

— Talvez esteja fazendo isso agora mesmo. Veja.

Baitsakhan espia dentro do orbe. Estende um dedo e toca-o. Sua pele chia, e ele recua.

— Ai!

— Eu seguro o orbe, irmão. Não se preocupe.

Baitsakhan se inclina para a frente, hesitante, olhando. Primeiro há um símbolo.



Depois um rosto.

— O axumita! — exclamam os dois juntos.

O mapa-múndi surge em espiral, e a imagem aumenta, aumenta, aumenta.

Estão olhando para a zona rural da Etiópia. Por um breve instante, um ponto se ilumina, como se houvesse uma estrela no orbe. Desaparece.

Maccabee olha para Baitsakhan. Baitsakhan olha para Maccabee. Ambos sorriem.

Ao mesmo tempo, os dois sorriem.

— Hora de Jogar.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHIYOKO TAKEDA, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Millennial Residence Hotel, Istambul, Turquia



Ao voltar para o carro, Sarah põe o joelho deslocado de Christopher no lugar, antes de fazerem o *check-in* em um hotel quatro estrelas no lado europeu de Istambul. Cada um fica em um quarto. Ela precisa de um pouco de espaço, mesmo que apenas por uma noite. Christopher está resistente quanto às muletas, e uma dose de cortisona faria maravilhas por ele, mas Sarah não quer lhe dar mais motivos para ficar, então não toca no assunto.

Enquanto seguem para o elevador, atravessando o movimentado saguão do hotel e parecendo astros do rock que andaram festejando demais, Christopher pergunta em voz baixa:

- Sarah, posso falar com você?
- Agora não, Christopher. Estou exausta.
- É importante.
- Um banho, comida, dormir... Isso é mais importante.
- Está bem. — Christopher balança a cabeça.
- Desculpe.
- Deixa pra lá — diz ele por cima do ombro.

Eles se amontoam no elevador. Christopher e Jago estão em lados opostos, Sarah no meio, Chiyoko perto da porta. Ninguém fala. Seus quartos ficam no último andar. *Ding ding ding ding ding ding ding ding ding.* As portas se abrem. Eles saem do elevador e se separam.

Christopher pede um hambúrguer.

Chiyoko se senta no chão e medita.

Sarah se prepara para tomar banho.

Jago bate à sua porta.

Ela abre.

— Posso entrar?

Ela chega para o lado.

Jago dá cinco passos para dentro do quarto e se vira.

— Deveríamos deixá-los para trás. Hoje à noite.

A porta se fecha e Sarah se encosta nela. Está exausta.

— Eu sei.

— Então vamos.

— Não posso.

Jago franze a testa.

— Por que não?

Pausa.

— Chiyoko deveria ver o disco antes de nos livrarmos dela. Fizemos um acordo. E ela pode ter algo útil a nos dizer.

— Ela não pode nos dizer nada.

Sarah revira os olhos.

— Ela pode nos ajudar a achar a Chave da Terra.

Jago gesticula, deixando aquilo de lado.

— Está bem. Vamos pegá-la quando estivermos de saída. Deveríamos deixar *Christopher*. Não está certo levá-lo junto.

— Não seja tão ciumento.

— Não sou.

Sarah lança um olhar para Jago.

— Está bem. Um pouco, talvez — admite ele.

Ela suspira.

— Você vai acabar tendo que deixá-lo. A não ser que pretenda passar o resto do Endgame resgatando o cara — continua Jago.

— Ele consegue se virar — responde Sarah, mas as palavras são vazias.

— Porque ele era capitão do time de futebol? — Jago dá uma risadinha. —

Ele vai morrer se ficar. Você sabe que estou certo.

— Talvez. Provavelmente.

— Vamos embora. Considere isso um gesto de misericórdia.

Sarah desliza pela porta até o chão. Jago dá um passo à frente, agacha-se diante de Sarah e passa a mão no contorno do rosto dela. A cahokiana acaricia os dedos de Jago com o nariz.

— Se eu achasse que ele iria para casa, partiria com você, mas ele não vai. Ele vai me seguir de novo. Vai continuar se pondo e me pondo... e pondo você, enquanto estivermos Jogando juntos... em perigo. Não, por enquanto, ele tem que ficar.

Jago deixa a mão pender. Não sabe o que mais pode argumentar com ela. Não sabe por que se importa com o que acontecerá com ela ou com Christopher. Não deveria se importar. Sarah olha para ele, como se lesse sua mente.

— Você não vai me deixar, vai, Feo?

Ele pensa por um momento, lembra-se do conselho de Renzo para não se apaixonar. Mas também sabe que vai Jogar o Endgame do jeito que decidir. E, apesar de Christopher ser um estorvo, Sarah já provou seu valor e salvou Jago mais de uma vez. Com Christopher, o que tiver que ser será.

Com ela, o que tiver que ser será, o que quer que aconteça entre eles. E ele quer fazer acontecer entre eles.

— Não, não vou. Juro pela minha linhagem e pela minha honra. Não até...

— diz, por fim.

— Certo. Não até o fim — completa ela, triste.

— Não até o fim.

Um momento.

— Obrigada, Jago. Agora, que começou, sei que não posso fazer isso sozinha. É... desanimador demais.

— É — diz Jago em voz baixa. — Não é tão glorioso como nos fizeram acreditar, não é?

Sarah nega com a cabeça. Os dois ficam quietos por um tempo, pensando no futuro e um no outro.

— Se conseguirmos a Chave da Terra, talvez possamos descobrir quando e onde o Evento será. Mais do que vencer, quero salvar os que amo. Não falo com meus pais desde que saí de casa. Doeria demais se eu falasse. — Sarah faz uma pausa, olhando para Jago. — Foi por isso que escolhi você, Jago. Você é sincero. Gosta de mim. Talvez me ame. Eu... Eu amo a vida, Feo, não isso. Não o Endgame. Odeio isso. Apesar do fato de Christopher ser irritante pra caramba agora, ele é meu amigo. E quero que minha família, que meus amigos, vivam. — Pausa. — Também quero que os seus vivam. Fazer o quê? Sou fraca assim mesmo.

Bem devagar, Jago balança a cabeça.

— Não, Sarah, isso não faz de você uma fraca. Isso faz de você humana. É por isso que *eu* escolhi *você*.

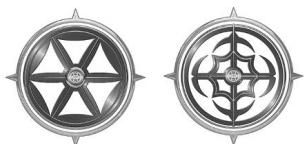
Ela estende a mão. Ele a pega.

— O que vamos fazer?

— Vencer — responde Jago. — De algum jeito, vamos vencer... juntos.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Pista do Aeroporto Internacional de Bole, Adis Abeba, Etiópia



Maccabee e Baitsakhan descem a rampa estreita do jato que fretaram de Ankara para Adis Abeba. O sol brilha. O ar está quente demais, denso com os cheiros de gasolina e piche. O pescoço de Baitsakhan está envolto em um *kaffiyeh* preto e branco comprado na Turquia. Ele veste um jeans azul. Uma camiseta branca nova. Botas de montaria empoeiradas. Maccabee usa um de seus ternos de linho caros. Sem gravata. Tênis brancos da Adidas. Seu cheiro é de quem frequenta boate. Entram em um Land Rover à sua espera com suas malas pequenas, mas pesadas. Maccabee dirige. Baitsakhan afia sua faca no banco do carona.

— É assim que se faz — diz Maccabee, olhando para o jovem parceiro.

— Faz o quê?

— Que se Joga — responde Maccabee, desejando poder ver os dois através de uma câmera. — Com estilo, porra.

Baitsakhan franze as sobrancelhas, dá de ombros.

— Prefiro facas.

Maccabee balança a cabeça.

— Não dá para conversar com você.

**SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC,
CHIYOKO TAKEDA,
CHRISTOPHER VANDERKAMP**

Piccolo Gato Ristorante, Trieste, Itália



Antes de deixar Istambul, Chiyoko mostra a Sarah e Jago a imagem da grade de letras e números e símbolos da câmara dourada perto de Gobekli Tepe.

Christopher diz que também viu isso.

— Foi a coisa mais impressionante que já vi na vida.

Eles não fazem ideia de o que a grade significa, se é que tem algum significado.

Mas sabem que significa alguma coisa.

Fazem o *check-out* no hotel. Seguem de carro para o oeste e deixam a Turquia. Atravessam a Bulgária. Passam pela Sérvia. Visitam a Croácia. Cruzam a Eslovênia. Mal se falam. Christopher está agitado no banco de trás, e Sarah finge não notar. Jago e Chiyoko se revezam no volante enquanto Sarah reflete e reflete e reflete mais um pouco sobre a grade e sua pista, tentando descobrir se elas se encaixam de algum jeito. Progride pouco. Descobertas não se aproximam. Ela considera tudo isso muito frustrante.

Depois de várias horas e milhas de silêncio, chegam à Itália, param para passar a noite em Trieste. 1.600 km. 994,19 milhas. Contando as paradas,

20 horas, 43 minutos, 29 segundos.

Fazem *check-in* em outro hotel. Veem o Adriático. Vão jantar. Uma tigela de *penne rigate* cremoso e temperado que passa de mão em mão entre os quatro em uma mesa de plástico na calçada. Observam os italianos passearem. “Nada mau, se fossem apenas férias”, pensam. Todos menos Chiyoko. Ela não tem qualquer ilusão quanto a uma vida normal.

Simplesmente espera.

Jago toma uma taça de vinho tinto. Chiyoko bebe chá. Christopher estica a perna e toma uma cerveja. Toma outra. E outra. Sarah se abstém, ficando na *acqua con gas* e rodela de limão. O silêncio estranho continua. Sarah passa o jantar trabalhando, rascunhando em um caderno. Christopher estica o pescoço, na esperança de poder ajudar. Jago o encara com frieza. Chiyoko não está nem aí para o drama. Fica satisfeita por seus três companheiros se estranharem. Isso os mantém quietos.

— Quer ver, Chiyoko? — pergunta Jago durante a sobremesa.

Ela bate palmas uma vez. Toma um gole de chá com cuidado e tenta não parecer empolgada demais. Jago pega a mochila. Abre o fecho. Enfia a mão e tira o disco.

Sarah deixa de olhar para o trabalho e se vira para a frente.

Por fim, Chiyoko se mostra um tanto maravilhada ao acomodar o disco nas mãos. Desliza os dedos pelos sulcos. Olha fixamente para as marcas.

“Para casa”, pensa ela consigo mesma. “Em breve você irá para casa.”

Ela põe o disco no colo, faz uma reverência para Jago, agradecendo.

— De nada — diz ele, olhando para Sarah. — Tínhamos um acordo, não tínhamos?

Sarah sabe o que esse olhar significa: eles quitaram a dívida com Chiyoko. Agora, podem seguir em frente. Deixar a mu e Christopher para trás. Sarah finge não notar, olha para o outro lado.

— Que pedra legal — diz Christopher, soando como quem já bebeu demais.

Chiyoko pega o telefone e digita uma mensagem rápida. Entrega o telefone a Jago.

“Obrigada por me mostrar isso. Eu gostaria de um tempo para estudá-lo.”

Ao ler a mensagem, Jago franze a testa e passa o telefone para Sarah.

Depois de ler, ela o encara. “É como se os dois se comunicassem sem falar”, pensa Christopher. “Exatamente como Sarah e eu fazíamos.” De repente, Christopher sente ciúmes desse Jogador, com seu sotaque idiota, sua cicatriz feia, seus dentes ridículos. Toma o telefone das mãos de Sarah.

— Estudar o quê? — pergunta ele. — É uma pedra.

Os outros o ignoram. Sarah olha para Chiyoko.

— Você acha que o disco vai nos levar à Chave da Terra?

Chiyoko assente com a cabeça, veemente.

— Temos a pista de um cara especialista nesses discos. É por isso que estamos na Itália — comenta Jago. — Vamos visitá-lo amanhã. Você pode estudar o disco no caminho.

Chiyoko levanta a cabeça, como se perguntasse “Quem?”. Jago dá um sorriso malicioso para ela.

— É claro que não posso lhe contar isso. Você vai ver logo, logo.

Chiyoko assente com a cabeça, como se compreendesse. Já sabe quem é o tal especialista, ouviu a conversa dos dois com o pequeno duende no Exército de Terracota. Musterion Tsoukalos.

“É, alguém precisa mostrar isso a ele”, pensa Chiyoko.

Jago pega o disco de volta das mãos de Chiyoko, que permanecem no objeto por, talvez, um pouco demais. Ele o guarda de novo na mochila.

— Talvez você saiba alguma coisa que esse tal especialista não sabe — diz Jago a ela. — Por enquanto, podemos continuar nos ajudando, certo?

Chiyoko pega o telefone das mãos de Christopher. Digita outra mensagem. “Qualquer informação que eu descobrir compartilharei com vocês.”

Jago assente com a cabeça.

— Que bom.

— Obrigada, Chiyoko — diz Sarah, sorrindo.

Sarah volta para o enigma, passa por suas anotações, pensa. Christopher põe o braço no encosto da cadeira de Sarah, que parece não notar ou prefere ignorar a atitude e focar no trabalho. Jago, porém, nota. Fica de pé em um movimento abrupto.

— Dia longo. Vou para a cama.

Ele se vira e caminha para o hotel, com a mochila quicando, inofensiva, em suas costas.

Depois de mais alguns minutos, Chiyoko põe algumas cédulas de euro sobre a mesa e se levanta. Bate palmas uma vez. Sarah deixa de olhar para o trabalho e se vira para ela, esfregando a têmpora.

— Você também?

Chiyoko assente com a cabeça, olhando para o bloco de Sarah.

— É, tem razão. Eu devia descansar um pouco. — Sarah olha para Christopher. — O que acha?

— Claro, vamos voltar. Mas quero conversar.

Chiyoko não está interessada nesses... sentimentos. Bate palmas uma vez, vira-se e vai embora. Sarah fecha o bloco de notas e apoia a mão sobre ele.

— Está bem, Christopher. Vamos conversar. Mas vamos fazer isso aqui.

Ele esfrega o rosto, ainda machucado onde Maccabee o atingiu.

— Sarah, não vou para casa.

— Eu sei.

— Eu... Espere aí. O quê?

— Eu sei que você não vai para casa. É teimoso demais para fazer qualquer coisa que faça sentido.

Christopher está pasmo. Esperava uma discussão. Um jovem casal passeia pela calçada. Os dois são muito atraentes. O salto alto dela faz barulho no chão. A camisa folgada dele está aberta no peito. Christopher não consegue deixar de observá-los.

— Meu Deus, podíamos ser nós dois ali — diz ele, desejoso.

Sarah nega com a cabeça.

— Talvez um dia, no passado, mas não mais. Nosso tempo... nossa chance... se foi. — Sua voz treme um pouco enquanto ela pronuncia essas palavras.

— Não precisa ser assim.

— Precisa, sim. Você pode achar que entende o que está acontecendo, mas não entende. Sim, você ouviu nossa conversa, mas, na verdade, não sabe o que está por vir. Não entende o que está em jogo.

Christopher pensa no que Kala lhe contou sobre a destruição da civilização, sobre como cada linhagem está lutando pela própria sobrevivência.

— Sei mais do que você pensa, Sarah.

Ela curva os lábios, interpretando aquilo como mais uma besteira.

— Você não sabe merda nenhuma. Nem sobre mim, nem sobre Jago, nem sobre Chiyoko ou Kala ou Maccabee ou Baitsakhan. Você não sabe merda nenhuma sobre o Endgame, e isso nunca vai mudar.

— Vi Kala ser morta — afirma Christopher, encarando Sarah. — E, antes disso, no bote salva-vidas, ela matou uma criança e a mãe sem razão alguma. Acha que não entendo qual é a de vocês?

— Lamento que você tenha passado por isso — diz Sarah, tocando o braço dele. — Mas não é nada se comparado ao que está por vir. Chamam isso de

Evento...

— Sim, todo mundo na face da Terra morre, menos o vencedor e as pessoas da linhagem dele, certo? — interrompe Christopher.

— É — responde Sarah, muito surpresa. — Você sabia disso?

— Kala gostava de conversar — afirma Christopher. — Na verdade, não acredito nisso, e você também não deveria acreditar, Sarah. Alienígenas com naves movidas a ouro ou qualquer coisa do tipo? Fala sério. Nada tem o poder de simplesmente acabar com um planeta.

— Você não viu o que eu vi — diz Sarah de um jeito casual, mas com um toque de tristeza. Ela também queria não acreditar. — Quero que você vá, Christopher, porque amo você. Quero que você vá porque não quero vê-lo morrer. Quero que você vá para eu ter mais chances de vencer. E de salvar você. De salvar você e minha mãe e meu pai e todos os nossos conhecidos. Mas você aqui não facilita em nada.

— Mesmo que eu acredite nessa besteira toda sobre o Evento... por que eu iria para casa e ficaria esperando enquanto você luta pelo destino de todos que conhecemos? — Christopher balança a cabeça com perplexidade. — Se é como você diz, deveríamos chamar o exército ou coisa do tipo.

— Não é assim que funciona.

— Então, como funciona é uma merda.

Sarah não pode argumentar contra isso. Por um tempo, eles não falam. O som característico da sirene da polícia europeia vem de uma rua ali perto, ressoando na pedra e no concreto da antiga cidade italiana. Um barco no porto buzina baixo. Um cachorro late. Alguém passa dizendo “*Ciao, ciao, ciao*” ao celular.

— Você tem que ir. Por favor.

— Não.

— Sim.

— Isso não é uma possibilidade. Se você não quiser ser procurada por mim o tempo todo, tem duas opções: ou me mate ou me deixe ir junto. Eu me comprometo com você, Sarah. Entendeu? Eu me comprometo com você.

— O Endgame não é para você.

— Besteira. Se o que você está dizendo for verdade, ele é *exatamente* para mim, para pessoas como eu. Então, vou ficar. Posso ajudá-la.

— Não pode, não. Não desse jeito.

— Posso, sim.

— Jago não vai gostar disso.

— Jago que se dane. Ele é um inútil.

— Não é, não.

Uma pausa longa. Christopher olha para Sarah. Ela muda de assunto depressa.

— Se você ficar mesmo, o que vamos fazer com essa perna?

Ele sorri.

— Arranje uma dose de cortisona. Já joguei partidas inteiras de futebol com coisa pior.

Ela se levanta. Está cansada e se sente derrotada. Simplesmente não há como convencê-lo.

— Está bem. Podemos fazer isso. Mas agora tenho que ir para a cama.

Sarah começa a passar por Christopher, mas ele agarra o braço dela. Se fosse qualquer outra pessoa, ela reagiria, deslocaria seu ombro, arrancaria seus olhos, quebraria sua perna. Mas não é qualquer outra pessoa. Sarah se vira, e ele a puxa para mais perto e lhe dá um beijo caloroso e sincero. E, apesar de tudo, ela o beija de volta.

— Estou dizendo, Alopay. *Podíamos* ser nós dois — diz Christopher.

Ela nega com a cabeça, e sussurra:

— Não, Christopher. Não podíamos.

32.398516, 93.622742^{lxx}

HILAL IBN ISA AL-SALT

Posto Avançado de Comunicações Axumita, Império de Axum, Etiópia



Perto da antiga igreja esculpida em pedra, em meio a cedros altos, há uma choupana comum de madeira e barro com um telhado de palha. Não tem janelas, apenas uma porta baixa, e Hilal precisa se abaixar para atravessá-la. Dentro, porém, as paredes são de metal. O chão é de concreto. A mobília é simples e prática. Vários geradores, enterrados bem fundo no subsolo para ninguém ouvir, fornecem eletricidade. Uma série de *uplinks* de alta velocidade via satélite está escondida em alguns dos cedros mais altos, disfarçada de galhos. As informações que enviam e recebem são criptografadas. Cada *bit*. Cada *byte*.

Hilal tenta localizar eletronicamente o máximo de Jogadores possível. Só depois disso entrará em campo e contatará os Jogadores restantes. Um por um. Ele espera que dê tempo.

Sabe que é uma pequena esperança.

Pois os outros devem estar se aproximando da Chave da Terra.

Devem.

Até agora, ele localizou as contas ativas do Gmail de Shari Chopra, Aisling Kopp, Sarah Alopay e Maccabee Adlai. Hackeou todas. Abrirá um novo rascunho e escreverá sua mensagem em cada uma delas. Não se arriscará a enviá-las. Gostaria de evitar os olhares bisbilhoteiros da polícia on-line

em todas as suas formas. Reza para que esses quatro chequem seus e-mails, para que vejam.

Ele reza.

Escreve a mensagem. Seleciona o texto. Copia. Abre uma janela do navegador. Acessa os rascunhos de Aisling. Abre um novo documento. E está prestes a pressionar colar quando a energia — a energia fornecida por cinco geradores — acaba.

O interior da choupana está escuro. Escuro como piche.

Hilal ergue a cabeça que se voltava para a tela do computador morto.

A mensagem não foi transmitida. Ele ainda é o único que sabe.

Como poderiam ficar sem energia?

Ele escuta.

E sabe.

Os keplers fizeram isso.

Eles *querem* o jogo.

Querem ver o que acontece.

Os keplers querem isso.

Enquanto ele encara a tela preta, uma batida à pequena porta.

Um buraco se abre no campo magnético. Age como um funil. Toda a radiação solar daquele momento da erupção.

Toda.^{lxxi}

Acaba com toda a energia, gira todos os elétrons, agita todos os quarks.

Afeta tudo. No entanto, é invisível.

Como se não fosse nada.

SARAH ALOPAY

Grand Hotel Duchi d'Aosta, Quarto 100, Trieste, Itália



Sarah deseja boa noite a Christopher, vaga pelo hotel. Volta lá para fora. Senta-se no bar, pede uma taça de vinho branco e não toma mais do que um gole. O beijo a deixou carente e confusa.

Ela deixa uma nota de €100 para a garçonete e anda pelos corredores. Tudo — a madeira, o papel de parede, o tapete, a tinta, o metal, as lembranças — está prestes a acabar. O Evento, a consequência, a morte, a loucura, cuidará disso.

Quando suas pernas param de se mexer, ela está diante de uma porta que não é a sua. Quarto 21. Pode senti-lo do outro lado daquela porta. Sabe que ele não está dormindo. Pensa naquela vez no Iraque, no sofá da garagem de Renzo. No banheiro do avião. Encosta a testa na porta de Jago. Quase bate, mas se contém. Ficaré com Jago. Jogará com ele. Talvez se apaixonará por ele, talvez morrerá com ele. Mas estará com ele até o fim. Os dois ainda têm tempo.

Ela pensa na garota de Omaha. Naquela que todos amavam e admiravam. A garota que poderia ter tido uma vida normal. Que queria uma vida normal — mas que, na verdade, nunca teve. Não chegou nem perto disso. Suspirando, Sarah se vira e desce o corredor. Para diante de outra porta. Vai deixar o garoto que está do outro lado desta porta. Talvez nunca mais o veja depois de se despedir. E, apesar de amá-lo, e de tê-lo amado, sabe

que o tempo dos dois está chegando ao fim. Com Christopher, ela não tem mais tempo. É isso.

Sarah bate à porta.

Ouve um movimento do outro lado, e em segundos a porta se abre.

— O que foi? — pergunta Christopher, surpreso. — Quer discutir mais?

— Não. — Ela entra no quarto, pressiona um dedo nos lábios dele, fecha a porta com o pé e diz: — Só cale a boca.

CHIYOKO TAKEDA

Grand Hotel Duchi d'Aosta, Quarto 101, Trieste, Itália



An corre.

Por um campo de flores.

Rodeiam seus tornozelos.

Ele cai.

Levanta-se.

Corre.

Cai. Levanta-se. Corre.

As solas de seus pés descalços estão marrons e escorregadias.

O céu está carregado com nuvens se acumulando.

Enviando uma chuva de números e letras e sinais.

Que atingem sua cabeça e seu pescoço e seus braços.

Um enorme *O* de pedra bate em suas costas.

Ele cai.

Não se levanta.

Rola para o lado.

Morre.

Os olhos de Chiyoko se abrem de repente, às 2:12 a.m.

Ela inala um golpe de ar.

Está deitada sobre os lençóis, nua, sozinha. Tem os punhos cerrados, os dedos dos pés, curvados. As janelas estão abertas. A brisa marinha

percorre sua pele. Os pequenos pelos de sua barriga se eriçam. Seus braços se arrepiam. Levanta as mãos, como se tentasse alcançar o teto. Relaxa.

O sonho com An se esvai.

Chiyoko se senta, balança as pernas na lateral da cama. É exatamente como na noite em que o meteoro caiu em Naha. Exatamente como na noite em que a primeira rodada de morte chegou ao Endgame.

Hora de Jogar.

Ela se levanta. Vai até a cadeira e veste o macacão preto. Tudo está no lugar, como sempre. Chiyoko enfia o cabelo dentro da gola, põe o capuz e o puxa para cobrir o rosto. Só seus olhos. Seus olhos escuros, vazios.

Calça os sapatos macios, põe no cinto a Browning que Jago lhe deu, confere a trava de segurança duas vezes. Anda até a porta, encosta o ouvido na madeira. Espera. Gira a maçaneta. Empurra a porta para abri-la. Sai.

Caminha em silêncio pelo corredor, ouve a televisão do recepcionista da noite atrás do balcão, ouve o zunido do ar-condicionado, ouve as molas de uma cama chacoalhando de modo ritmado em algum lugar ali perto.

Ninguém pode ouvi-la.

Ela se agacha em frente ao Quarto 21, tira uma gazua da manga, abre a porta, entra, leva todo o tempo de que precisa para fechar a porta devagar, sem fazer qualquer barulho. Vira-se. Uma luz vinda da rua atravessa uma cortina. Jago dorme sozinho, sem camisa, de bruços. Chiyoko está surpresa. Pensou que o olmeça tivesse ganhado do tonto do americano. Mas não importa. É melhor ele estar sozinho. Ela vê a mochila em uma cadeira perto da janela.

“Descuidado.”

Pega a mochila, abre, enfia a mão. O disco está frio ao toque de seus dedos. Ela puxa as cordas da mochila para fechá-la, ajoelha-se e, ao vasculhar os

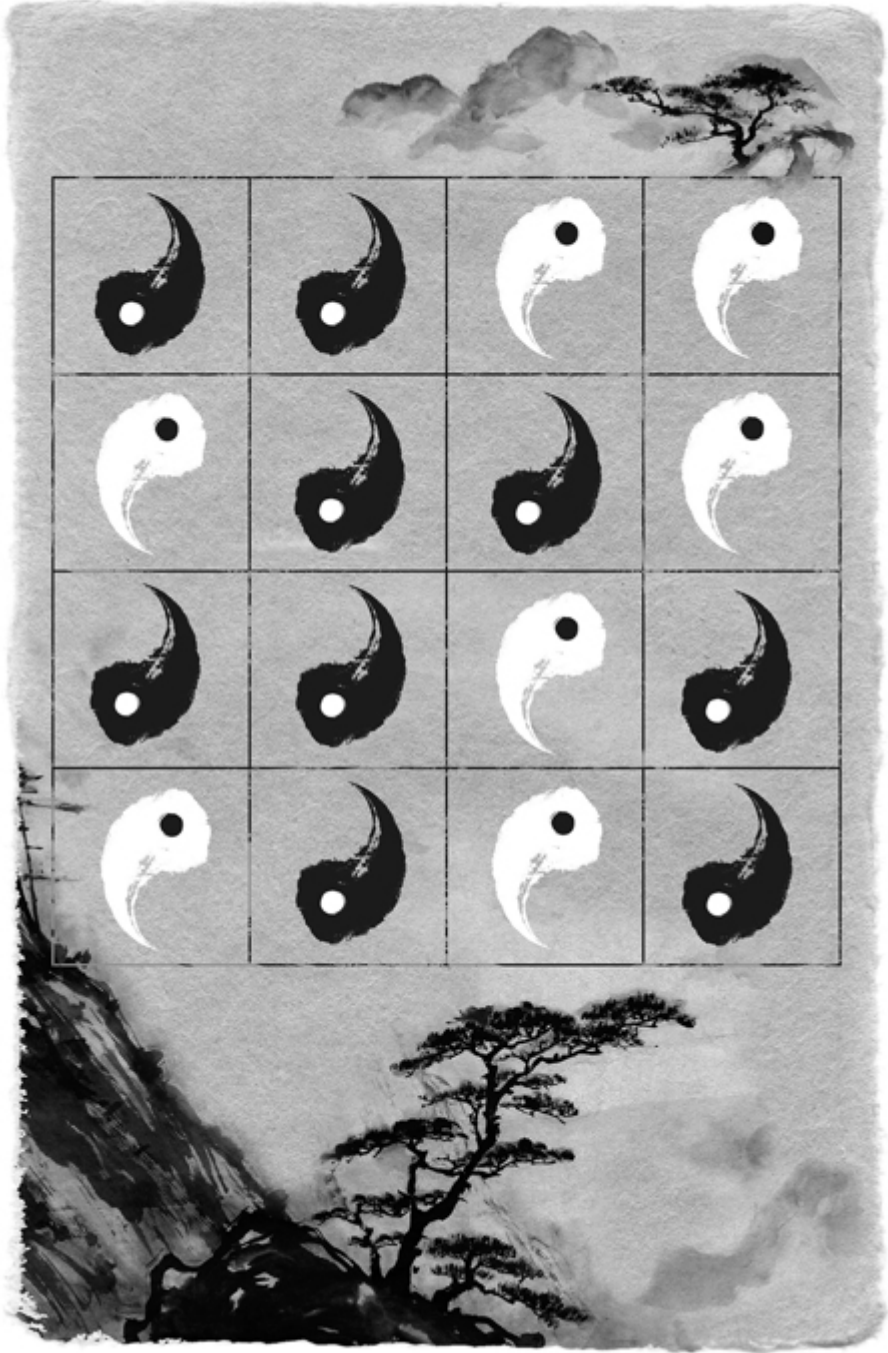
bolsos da calça de Jago, acha e pega a chave do 307.

“Muito descuidado.”

Vai até a cama, fica de pé ao lado de Jago. Pega a *wakizashi*. Seu aço tem 1.089 anos de idade. Não há como dizer quantos já matou. Ela desliza os dedos pela bainha, pensa em como seria fácil matá-lo agora. Chiyoko sabe que Jago irá atrás dela. Ele estará bravo, indignado, vingativo. Mas foi honesto com ela, e Sarah também, e Chiyoko não matará um Jogador enquanto ele dorme. Ela se vira e, sem fazer qualquer barulho, pula a janela. Sua mão esquerda agarra um cano, e ela desliza para baixo, até a rua, escura como a noite, mais silenciosa do que a morte.

Deixa a *wakizashi* para trás, punição por não ter cumprido com a própria palavra. Nela, há um pequeno pedaço quadrado de papel.

Chiyoko anda até o 307, abre a porta, senta-se, liga o motor, sai dirigindo.



HILAL IBN ISA AL-SALT

Posto Avançado de Comunicações Axumita, Império de Axum, Etiópia



Mais uma batida à porta da pequena choupana.

Os seres só podem estar tentando interrompê-lo. Tentando detê-lo, agora que Hilal descobriu o segredo do Endgame.

Mas ele ainda pode lutar. Se for isso o que está batendo à porta, ele ainda pode lutar.

A escuridão dentro da choupana é sua amiga.

Hilal pega suas armas preferidas, desliza até a parede perto da porta e espera.

Toc toc.

Toc toc.

As batidas pararam.

A porta é chutada. Duas figuras entram na choupana — uma baixa, uma alta —, e, quando já estão lá dentro, Hilal bate a porta, fechando-a depois de passarem.

A escuridão.

Ele rodopia os braços e se movimenta no espaço que conhece tão bem. Em cada mão, tem um machete.

De aço preto polido.

Cabos de ébano.

ÓDIO entalhado em um, *AMOR* no outro.

Hilal tem uma alma gentil, mas não a teste.

Ele atinge alguma coisa, ouve um gemido e uma pancada no chão. Carne e osso, ele conhece bem a sensação.

Muito bem.

Um tiro de desespero é disparado. A bala ricocheteia nas paredes de metal e erra Hilal, mas, pelo grunhido de dor no cômodo, o axumita acredita que ela tenha pegado de raspão em um dos outros. Hilal os separa, circula pelo cômodo e pula para cima de uma mesa de metal que ninguém enxerga, mas que ele sabe que está ali. Desce o machete com força e parte um monitor de computador em dois. Faíscas voam, e o cômodo se ilumina por um milissegundo. Tempo o bastante para Hilal saber contra o que está lutando.

O nabateu.

E o donghu no chão, ferido.

Hilal estende o braço direito, alinha a lâmina, agacha-se e gira como um dançarino. O machete se arqueia em direção à cabeça do nabateu. Mas, por sorte, Maccabee se joga no chão, e a lâmina de Hilal, afiada como uma navalha, corta apenas meia polegada de cabelo da cabeça dele.

— A porta! — grita Baitsakhan. — Abra a porta!

“Está bem, ferido”, pensa Hilal.

Ele dá um salto para trás, descendo da mesa e partindo para cima do nabateu.

Mais um tiro. A boca da arma relampeja. A bala passa voando entre as pernas de Hilal. Por pouco.

“Sim. Vou lhe dar um pouco de luz.”

Seus pés atingem o chão de concreto em silêncio. Ele desliza até a porta. Cola a boca da parede de metal, sabendo que a acústica transportará sua voz até o outro lado do pequeno cômodo.

— Aqui!

Outro tiro, mirado nas reverberações da voz de Hilal. Não passou nem perto.

Outro ricochete. Hilal espera para ouvir se o tiro atinge um dos dois.

Não.

“Não importa.”

Ele abre a porta.

Maccabee se vira para atirar, mas Hilal dá um passo à frente e atinge a ponta da arma com os dois machetes ao mesmo tempo. A arma cai tilintando no chão. Hilal ergue as lâminas com força e depressa, descruzando-as, procurando o que cortar e mutilar. Maccabee também ergue os braços, mas, quando as lâminas impactam seus punhos, atingem a proteção de metal escondida sob o belo terno de linho. O nabateu exibe um sorriso sinistro. Hilal faz uma careta ao recuar rumo à luz do dia. Esses matadores sorriem quando vão atrás dele. Isso o enoja, e ele rezará por suas almas depois de descartar seus corpos.

Baitsakhan se levanta. Seus olhos estão cheios de ódio. Ele sai da choupana e joga alguma coisa. Dando um golpe com as costas da mão, Hilal a derruba no chão.

A coisa bate no chão macio sob os cedros.

É uma mão.

A mão de Baitsakhan.

— Você perdeu uma coisa — diz Hilal. Ele sabe que nunca deve falar durante uma luta, mas também sabe que as palavras podem machucar mais do que qualquer arma.

O punho de Baitsakhan jorra sangue.

— Arma! — exclama ele ao jogar sua pistola para Maccabee, que a pega no ar.

Hilal lança o machete, que zune pelo ar e atinge a pistola bem no momento do disparo. Um punhado de terra se ergue do ponto atingido pela bala, aos pés de Hilal. A pistola se despedaça. O machete tira um pequeno pedaço de um dos dedos de Maccabee antes de passar voando por ele e se cravar no tronco de uma árvore. Baitsakhan joga um pequeno objeto preto em Hilal, que recua e, com o machete que ainda tem nas mãos, rebate como se aquilo fosse uma bola de beisebol. O objeto voa rumo aos cedros de um verde intenso e explode.

Uma granada.

Hilal ouve algo que só ele entende. Uma porta de pedra se abrindo. Não passa de um sussurro.

Com os olhos vagos, Baitsakhan espreita. Ele está perdendo sangue, delirando, louco para matar. Lança outra granada. E outra, e outra. Com o machete, Hilal atinge todas e as manda para longe. Cada uma explode a distância, seus estilhaços zunindo ao passar. Subitamente menos entusiasmado com a operação, Maccabee se abriga.

Depois da última explosão, Hilal corre para trás em uma velocidade alarmante, sem tirar os olhos dos agressores. Segue rumo à clareira, à igreja secreta esculpida em pedra. Para o lugar onde a porta de pedra acaba de ser aberta.

Onde o mestre al-Julan o espera.

— Você está morto! — grita Baitsakhan, cheio de ódio, agora ninando seu braço ferido. Seu rosto perde a cor.

“O ódio o enfraquece, irmão”, pensa Hilal.

Maccabee sai do abrigo. Também tem uma granada, mas toma mais cuidado do que o jovem parceiro. Puxa o pino devagar, segurando a alavanca para que ela não exploda, esperando o momento certo.

— Como vocês me acharam? — grita Hilal enquanto recua.

Está a apenas 24 pés da igreja, mas precisa saber como o acharam, por que chegaram justo agora.

— A Chave da Terra nos mostrou o caminho — responde Baitsakhan.

— Vocês não estão com a Chave da Terra.

— Estamos, sim.

— Impossível. — “Eu saberia. Todos nós saberíamos.”

— Mostre a ele.

Maccabee não mostra o orbe de vidro escuro a Hilal. Em vez disso, lança a última granada e, em seu ápice, grita:

— Agora!

Maccabee e o donghu se jogam no chão. Esta granada é diferente. Hilal sabe que não pode rebatê-la e afastá-la, como fez com as granadas de concussão. Esta é incendiária.

É fogo.

A poucas polegadas da entrada da igreja, o ar acima de Hilal está coberto de chamas. As línguas flamejantes lambem, devoram, engolem. Queimam suas roupas e seus ombros e sua cabeça. Elas o consomem enquanto ele desce desce desce até o cômodo impenetrável sob a igreja antiga.

O fogo acaba. As queimaduras ficam.

Mais escuridão, mas agora ele está a salvo.

E não está sozinho.

As últimas coisas de que se lembra são o cheiro de cabelo queimado e a dor.

A dor ardente do fogo, a dor ardente do inferno.

Isto é o Endgame.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Grand Hotel Duchi d'Aosta, Trieste, Itália



Sarah acorda às 5:24 a.m.

Seus sonhos foram geométricos. Com 9.466 formatos. Retângulos.

Tetraedros. Espirais. Polígonos amassados. Círculos. Linhas parabólicas se estendendo até o infinito.

Ela está perto, muito perto de desvendar essa grade da câmara dourada da Turquia, de desvendar sua pista.

Encara o teto.

Formas.

Números.

Letras.

Símbolos.

Christopher ronca a seu lado. Ela havia se esquecido dele por completo. O enigma dominou seus pensamentos. Dar uns amassos com ele na noite anterior a ajudou a esquecer o Endgame. Durante uma noite, ela foi normal, assim como o casal que os dois viram passeando pelo restaurante. Eles não dormiram juntos. Apenas ficaram deitados, abraçados, e se beijaram e se sentiram e se tocaram. Foi divertido, mas agora, logo antes de o sol nascer, Sarah morde o lábio e tenta não gritar. Foi cruel o que ela fez. Passar a noite com ele não só por ser sua última chance de beijá-lo,

mas porque seria mais fácil fugir pela manhã. Se ela tivesse ficado no próprio quarto na noite passada, ou no de Jago, Christopher estaria de pé antes de qualquer um deles. De pé e esperando.

Sarah ainda pode fugir, mas o que fez não afastará Christopher, só o manterá mais perto. Jago tinha razão. Mais cedo ou mais tarde, o Endgame matará Christopher. E ela não quer vê-lo morrer.

Jago tinha razão. Sarah não é normal. Hora de encarar esse fato.

Mas essa confusão é passageira, pois, neste momento, enquanto ela está deitada na cama, o enigma chia em sua mente. Ela está quase lá. Se ao menos as batidas incessantes vindas do fim do corredor parassem.

Espera aí — batidas?

Sarah desliza da cama, e Christopher nem se mexe. Ela ainda está com as roupas do dia anterior. Pisa no corredor e vê Jago à sua porta, parecendo prestes a derrubá-la. Ele está com os olhos arregalados, furioso, em pânico. Tem a espada de Chiyoko em uma das mãos, um pedaço de papel amassado na outra.

— Jago — sussurra ela, apressando-se para perto dele.

Ele a vê. Os dois se encontram no meio do corredor.

— O disco! Ela pegou! A muda!

— *O quê?*

Jago atira o bilhete em Sarah. Ela o lê e seu estômago borbulha de pavor.

Não vou mais rastreá-lo. Pela minha espada e honra, é verdade.

— Que merda, Feo! Como você deixou Chiyoko pegá-lo?

— Não sei... — responde Jago, parando de falar aos poucos enquanto seus olhos passam por cima dos ombros de Sarah, em direção ao quarto de Christopher, começando a perceber de onde ela veio.

— Vamos atrás dela.

Jago bate na frente do jeans, tateando os bolsos.

— Não!

Ele dispara pelo corredor. Sarah berra com ele já de costas:

— Aonde você vai?

— A chave! — grita Jago por cima do ombro ao se chocar contra a porta da escada. — Aquela puta levou a chave!

Sarah dá uma olhada na porta fechada de Christopher antes de acelerar atrás de Jago. Chega à rua apenas cinco segundos depois dele, mas é tempo o bastante para Jago, furioso, dar um soco na janela do carro mais próximo. Sarah fica de pé nos degraus do hotel enquanto Jago anda de um lado para o outro, selvagem, apertando o punho machucado. Ainda está escuro. O ar é fresco e úmido. O sino de uma boia pode ser ouvido ao longe.

— Já era! — grita Jago. — O carro. O disco. Ela levou tudo, menos a porra da espada. — Ao se dar conta de que ainda segura a arma na mão ferida, Jago a atira no chão, desgostoso.

Sarah desce os degraus.

— Tudo bem, nós podemos dar um jeito nisso. — Ela pega a *wakizashi* e toca o ombro dele com delicadeza. — Mostre a mão.

Jago torce o braço para se afastar dela.

— Que “nós” é esse? Você também me enganou, exatamente como a mu. Mas de um jeito pior.

— Não estou enganando você. Calma.

— Eu mandei mal, deixei Chiyoko se aproveitar de mim, é verdade — diz Jago, assentindo com a cabeça descontroladamente. — Mas você dormindo com aquele carinha idiota? Essa coisa toda de dupla já era. Acabou.

— Você precisa se acalmar — pede Sarah, tentando se manter tranquila.

— O que está acontecendo? — pergunta Christopher saindo do hotel. Ele parece cansado e sonolento, mas desce os degraus com ar de superior. Jago range os dentes, as veias ao longo de seu pescoço estufam. Sarah está preocupada com a possibilidade de ele socar outra janela de carro ou fazer coisa pior.

— Chiyoko levou o disco e nosso carro — responde Sarah, seca, desejando que Christopher simplesmente volte para dentro.

— Como foi...? — pergunta Christopher, incrédulo, mas se interrompe quando nota a cara de Jago. — Que merda, cara. Dormiu em serviço? Christopher não vê o que está para acontecer. A mão de Jago indo, afiada, bem em direção a sua garganta. Por sorte, Sarah vê, entra no meio e desvia o golpe. Pego desprevenido, Christopher se desequilibra na perna machucada e cai no meio-fio.

— Mas que...!

Sarah o interrompe antes que ele piore a situação ainda mais.

— Volte para dentro, Christopher. Pegue nossas coisas. Temos que ir. Christopher se levanta devagar. Jago ainda o encara com fogo nos olhos, e Christopher nota que a única razão para Jago não atacar é o fato de Sarah estar entre os dois.

— Tem certeza? — pergunta ele a Sarah.

— Vá.

Christopher manca de volta para o hotel. Sarah e Jago se encaram na calçada. Apenas cerca de seis pés os separam. Parecem dois boxistas hesitantes em uma luta que vale título, nenhum deles querendo dar o primeiro golpe.

— Nunca mais tente machucá-lo de novo — diz Sarah a Jago, avisando.

— Você o mantém por perto. Isso me diz que você quer que ele morra. Imaginei que pudesse acelerar o processo.

Irritada, Sarah tenta dar um soco no rosto de Jago. Ele desvia e agarra o punho de Sarah, que gira e lhe dá uma cotovelada nas costelas. Ela consegue ouvir o ar deixando os pulmões de Jago, mas as mãos dele não afrouxam. Jago puxa o braço de Sarah com força, torcendo-o nas costas. Enquanto a dor irradia para o ombro dela, ele serpenteia o outro braço ao redor do pescoço de Sarah. Com o braço livre, ela dá uma cotovelada no rosto de Jago, mas ele abaixa a cabeça, deixando o cotovelo dela bater e quicar em seu crânio.

Tudo isso leva 2,7 segundos. Os dois estão muito perto agora. É quase um abraço, mas está mais para um enforcamento. Ela sente a respiração dele. Ele sente os batimentos cardíacos dela.

— Quer mesmo fazer isso? — pergunta Jago ao pé do ouvido de Sarah.

— Prometa que não vai machucá-lo.

— Por que eu faria isso?

— Por mim.

— Por você? Você acabou de me trair. Eu devia matá-la.

— Você já se apaixonou, Jago?

— Já.

— Já se apaixonou por mais de uma pessoa?

— Não.

— Não é fácil.

— O que você quer dizer com isso, cahokiana?

— Você sabe.

Ele afrouxa as mãos.

— Se estiver me enganando, mato você.

— Não estou, Jago. Mas, se achar que sim, me mate agora. Não quero continuar com alguém que pensaria isso de mim.

Afrouxa um pouco mais.

— Não vou ajudá-lo nem ser amigo dele.

— Vamos acabar deixando Christopher para trás. Prometo. Era o que eu ia fazer hoje. Foi por isso que passei a noite com ele. Para podermos fugir.

Jago percebe que ela não está mentindo.

— Está bem.

— Não dormi com ele, Jago. Nós só...

Jago percebe que ela também não está mentindo com relação a isso.

— Está tudo bem.

— Só prometa que não vai machucá-lo até o deixarmos para trás.

— Prometo. — Jago suspira e a solta. Os dois se afastam, encaram-se, com a respiração acelerada, começam a suar um pouco. Há energia entre eles, mas precisam se concentrar na tarefa que têm nas mãos.

— Vamos precisar de outro carro — diz Sarah.

Jago aponta para o outro lado da rua, para o último modelo do Porsche Carrera conversível.

— Ali.

Ele pega uma faca do bolso de trás. Ela o segue até o outro lado da rua. Christopher aparece carregando as bolsas, mancando depressa para alcançá-los. Eles perturbam um bando de 56 pombos, que levantam voo e começam a fazer um círculo amplo. Jago segura a faca sobre a capota macia do carro. Vai cortá-la e roubar o automóvel.

— Espere! — exclama Sarah.

Jago enfia a faca.

Ela o alcança, segura seu braço antes que ele continue cortando.

Observa os pombos fazerem a curva. São rápidos. Ela consegue ouvir as asas percorrendo o ar.

— Acho que entendi — afirma Sarah.

Jago lança um olhar bravo, selvagem, para ela.

— Conseguiu o quê?

— O enigma, Feo. O enigma!

— De que adianta sem o disco?

— Não sei. Mas se eu tiver resolvido o enigma e ela não estiver muito longe, talvez possamos detê-la.

Ele puxa a faca da capota do carro.

— Eu vou matá-la.

Sarah contorna o carro até uma parede perto da beira da água.

— Chiyoko não matou você — argumenta ela.

Jago não responde. Anda de um lado para outro. Sarah se senta. Pega suas anotações, as cópias dobradas da grade da câmara dourada dos deuses.

Christopher observa. Mantém distância de Jago.

Sarah escreve. Começa devagar, depois se apressa. Escreve em uma impressão da grade, amassa o papel, joga-o no chão, escreve em outra, descarta-a, outra, outra, outra.

Para.

Mostra o papel.

— Aqui.

Jago o pega. Não entende o que ela desenhou sobre o arranjo aleatório de letras e números.

— O que é isso?

— Veja. Aqui e aqui e aqui. — Ela aponta. Continua apontando. Primeiro um risco, depois doze letras, depois um risco.

-CHAVEDATERRA-

— Agora. Aqui, aqui, aqui — repete ela, indicando um padrão diferente.

DIRETIVAS.

Jago a encara em estado de choque.

— Você conseguiu?

Ela concorda com a cabeça. Estão absortos.

— Tem mais. Aqui.

Ele diz os números enquanto ela aponta:

— Cinco-um-ponto-um-oito, menos um-ponto-oito-três e quatro-seis-ponto-zero-nove, um-zero-ponto-um-dois.

— É.

— E o resto? — pergunta Jago, apontando para os números amontoados no papel de Sarah.

— O resto é lixo.

— São coordenadas, não são?

Ela olha para ele, ávida.

— São!

— Para onde?

Ela sorri.

— Não sei exatamente, mas para um lugar relativamente perto.

Jago pega o *smartphone*.

— Vou pesquisar.

— Eu me lembro do primeiro. Estávamos em Mossul, e eu mapeei todos esses pontos da minha pista. — Sarah faz uma pausa. — É o Stonehenge.

Jago para de pesquisar no telefone e olha para a frente, fitando os olhos entusiasmados de Sarah.

— Um círculo de pedra.

— É.

— Como o disco. Um círculo de pedra.

— É! — Ela agarra o braço dele e aperta, empolgada.

Ele se volta para o telefone. Digita os outros números na ferramenta de um servidor chamada ~geohack. Mostra a tela para Sarah ver o mapa.

Christopher observa de braços cruzados. Faz minutos que nem olham em

sua direção. Ele nota como Sarah se dá bem com Jago, o jeito como um inspira ideias no outro, a energia entre os dois. A noite passada lhe parece vazia. Ele se aproxima, mas não sabe o que dizer, não sabe como ser útil. Não sabe como fazer Sarah vê-lo como um parceiro, em vez de Jago. Ela toca na tela para aumentar o zoom.

— Os Alpes.

— Nenhuma estrada.

— Mas tem um lago. Lago Beluise.

— Precisamos de um avião, não de um carro — diz Jago, pensativo. — Um avião que pouse na água.

Christopher abre os braços, em um gesto grandioso.

— Eu tenho um hidroavião — interrompe ele. — Mas está no lago Michigan.

Sarah revira os olhos.

— Não tem graça, Christopher.

Ele a ignora. Estende o braço e aponta para a água.

— Mas é sério. Tenho um igual àquele. — Os dois acompanham o dedo de Christopher até um Bush Hawk laranja fosforescente de quatro lugares flutuando na água bem no meio da marina. — Da mesma cor e tudo mais. Não sei como vocês não perceberam isso. Sendo *Jogadores* e tudo mais, sabem?

Os dois o ignoram. Sarah olha para Jago.

— Acho que, no fim das contas, não vamos roubar um carro.

— Não — responde Jago com um sorriso malicioso. — Vamos roubar um avião.

34.341568, 108.940175^{lxxii}

CHIYOKO TAKEDA

Residência Tsoukalos, 20 Via Cereto, Capo di Ponte, Itália



Chiyoko estaciona o 307 em uma entrada de cascalho, perto de uma Ferrari preta clássica. A “casa” à sua frente é uma mansão em estilo italiano com várias alas, cercada de amontoados de ciprestes e bétulas. É completamente isolada.

Ela passa um tempo sentada no carro, planejando exatamente como esse encontro será. Para isso, escreve frases em uma série de cartões. Não é a primeira vez que interroga alguém apenas com cartões. Chiyoko sabe que alguns acham seu silêncio intimidador. Ela acha que os cartões pioram ainda mais as coisas. Quando está pronta, sai do carro, pegando a mochila de Jago no banco do carona.

Ela trocou de roupa. Uma saia curta plissada, sapatos de couro estilo boneca e uma camisa polo amarela. Tem o cabelo preso em marias-chiquinhas. Usa uma maquiagem leve e óculos escuros com formato de coração estilo Lolita.

Aproxima-se da enorme porta dupla de carvalho. Confere a hora. 7:36 a.m. Toca a campainha. O latido de uns cães que parecem grandes vem do interior. Setenta e oito segundos depois, ela ouve as unhas dos cães no chão ali dentro. Um olho aparece na abertura, e um homem pergunta: — *Chi è?*

Chiyoko mostra o primeiro cartão. Está escrito em inglês. *Sou muda.*

— Ah... — diz ele, hesitando.

O 2º cartão diz: *O senhor fala inglês, por favor?*

— Falo — responde ele.

Chiyoko dá um sorriso animado. Mostra a mochila, cuidando para que o homem note que ela levou um presente. Outro cartão. *Estou aqui em nome de Cheng Cheng Dhou.*

— Dio — diz o homem, preocupado, fechando a abertura.

Ela tira o disco da mochila. Procura acima. Vê uma câmera pendurada em um canto da varanda. Mostra o disco. Sabe que Musterion está com medo, então vira os joelhos para dentro, como uma garotinha.

— Dio — Chiyoko ouve o homem repetir. Um dos cães late. Ela abaixa o disco e mostra outro cartão para a câmera. *Sou sobrinha de Cheng Cheng. Ele queria que o senhor ficasse com isso.*

Vinte e sete segundos passam.

Uma tranca é aberta.

Outra.

Outra.

Chiyoko põe o disco na mochila e a pendura no ombro. Puxa a bainha da saia para baixo. Os cães latem, a porta se abre.

Um homem baixo com um corte de cabelo *pompadour* alto e perfeito segura as rédeas de dois cães enormes. Ainda está de pijama. Calça belos mocassins de couro. Chiyoko faz uma reverência. O homem dá um sorriso hesitante.

— Por favor, entre. Peço desculpas pelos cachorros. Você... não era esperada.

Os cães rosnam. Musterion os puxa para trás. Chiyoko concentra seu *chi*. Fita os olhos de cada cão. Ao fazer isso, eles se sentam. O da esquerda

choraminga. Ela se ajoelha e coça debaixo do queixo dele. Seus olhos pretos e turvos amolecem.

Chiyoko olha para Musterion com um sorriso que desarma. Entrega um cartão a ele.

O senhor está sozinho aqui?

A mão de Musterion treme enquanto ele lê a mensagem.

— Só eu e os cachorros. Por quê?

Os cães balbuciam, satisfeitos, e, felizes, batem seus rabos no chão. Não notam a apreensão repentina do dono. Ele começa a mudar de ideia a respeito daquela garota que deixou entrar em sua casa. Ela lhe entrega outro cartão.

O disco pertence ao Stonehenge, certo?

— Eu acho... Eu gostaria que você fosse embora — pede Musterion. Ele estala os dedos para os cães, mas os dois não lhe dão atenção. Mais um cartão.

Como devo usá-lo?

— Você é uma deles! — exclama Musterion, com a voz tomada de apreensão e pavor. Ele começa a recuar, puxando as coleiras. Chiyoko se levanta. Os cães a observam com expectativa, como se ela fosse lhes dar uma guloseima. Em vez disso, ela pega um rolo de corda. Sua *hojo*. Musterion larga as coleiras, se vira e corre. Chiyoko desenrola a *hojo*, que envolve o pescoço dele. Ela puxa, e ele cai. Os cães latem, alegres, como se tudo aquilo fosse uma brincadeira. Musterion tenta se levantar, mas Chiyoko pisa nele. Põe o salto em um ponto de pressão em seu peito, e o pulmão direito sucumbe. Enquanto ele tenta respirar, ela segura um cartão em seu rosto.

Como devo usá-lo?

Quando ele responde, ela lhe mostra o último cartão.

**AISLING KOPP, SARAH ALOPAY,
JAGO TLALOC,
CHRISTOPHER VANDERKAMP**

Lago Belviso, Lombardia, Itália



Aisling ainda não decidiu o que fazer. Ir para o Stonehenge? Ou ficar e esperar, sabendo que está a salvo, sabendo que mais Jogadores morrerão? Agora, que sossegou e pode ter desvendado as pinturas da caverna, está meio que curtindo a atividade paralela. Acampar faz bem a ela.

Aisling está caçando. Cansou da caverna com suas profecias mórbidas. O ar fresco limpa sua mente enquanto ela tenta decidir por quanto tempo adiar e em que exatamente acredita.

Quando bebê, foi levada às escondidas pelo pai para esse mesmo lugar. Aisling acha que poderia ter sido feliz crescendo ali.

Um motor ecoa das laterais das montanhas. Aisling não pensa a respeito. Milão fica relativamente perto, ao oeste. Vários aviões pequenos passaram desde que ela começou sua vigília. Aisling se volta para a tarefa que tem em mãos. Apanha o coelho branco na armadilha e corta sua barriga, retirando as entranhas. Pega um pedaço de pele e começa a rasgar. Faz uma pausa.

Algo está diferente.

Este avião voa baixo.

Abaixa mais.

O motor ronca e engasga, e ela sabe.
Alguém está chegando.
Chegando para ver o que ela viu.
Aisling limpa as mãos ensanguentadas no jeans e pega o rifle.
Chega de esperar.
Assim como a paz de seu pai foi quebrada, a sua também está sendo.

* * *

O lago Beluise é extenso, com montanhas íngremes por todos os lados. Christopher está nos controles. Tem mais horas de voo do que Sarah e Jago. Fez aulas de pilotagem enquanto as crianças assassinas aprendiam *krav maga*.

— Até que enfim serviu para alguma coisa — murmura Jago, mas Christopher o ignora. Ele se sente bem. Até apoia uma das mãos na perna de Sarah, e ela não a tira dali. Sobrevoam Beluise de norte a sul e viram. Ele aponta o nariz para baixo e desacelera, e o avião quica ao longo do lago. Ruma para a margem ao oeste e desliga o motor. Jago pula na água e caminha até a terra, consultando um GPS. Entra na mata. Sarah pula na água, segue-o. Christopher se inclina para fora da porta.

— Vou esperar aqui. A ladeira é íngreme demais para o meu joelho.

— Voltamos o mais rápido possível. Belo voo — diz Sarah.

Christopher assente com a cabeça e tenta reprimir um sorriso. Ao ver Sarah e Jago desvendarem aquela merda com os números — que Christopher ainda não entendeu e, provavelmente, nunca vai entender —, sentiu-se desesperado. Mas, agora, talvez ele seja útil, no fim das contas. Jago já adentrou a mata. Sarah sorri e o segue, correndo pela lateral do morro íngreme.

* * *

Aisling se posiciona. O rifle é pesado. Os mosquetões em suas cordas tinem. O descensor Pirana está firme sobre dois laços. Ela precisa chegar a um lugar onde possa dar uma boa olhada nesses visitantes.

Nesses Jogadores.

O paizinho lhe ensinou a atirar primeiro e fazer perguntas depois. É como ela planejava jogar o Endgame. Mas, depois de olhar fixamente para aquelas pinturas, Aisling reconsidera essa postura. Ela voa por entre a mata, pulando toras e pedras e depressões.

“E se forem amigáveis? E se tudo isso puder ser evitado?”

Ela aperta o cano com mais força.

“E se não forem e se eu não puder?”

* * *

Sobe sobe sobe.

Cada vez mais rápido. Sarah passa à frente, saltando como um veado. Jago a acompanha, mas não é fácil para ele. Sarah faz uma pausa. Jago também. Ela agacha. Aponta. Jago vê. Uma corda verde-escura com um pequeno laço atravessando uma trilha de veados. Uma armadilha para caçar. Jago dá um sorriso de escárnio.

— Tem um Jogador aqui.

Sarah assente com a cabeça. Pega a pistola.

— Mas não é Chiyoko. Ela não teria razão para pôr aquela armadilha, não desde hoje de manhã.

— Concordo. — Ele inspeciona o dispositivo de posicionamento. —

Estamos perto. A uns cem metros.

Além da pistola, as únicas armas que têm são o próprio corpo e a *wakizashi* de Chiyoko. O restante do equipamento estava todo no 307. Sarah estala o pescoço.

— Vamos.

* * *

Aisling derrapa e para em um penhasco bem no alto, acima da entrada da caverna. Agarra a corda, checa as âncoras, pega um pequeno binóculo de alta precisão em uma bolsa ao lado. Espia a lateral da montanha abaixo: nada. Deixa o binóculo pender no pescoço e passa a corda pelo descensor, pendura a alça do rifle atravessada no tronco. Vira-se de costas para o lago, posiciona o freio de mão, planta os pés afastados e pula, assustando um falcão perto dali, que levanta voo.

* * *

Sarah e Jago chegam à beira de uma pequena clareira quando um falcão sai voando sobre suas cabeças de repente. Alguma coisa ou alguém espantou a ave. Os dois se perguntam: “Quem?”

Há pegadas em toda parte.

“Não é um dos Jogadores maiores. Não é Alice, Maccabee nem Hilal. Mas é uma garota.”

Há uma pequena pilha de gravetos perto de uma fenda na rocha. Uma caverna. Sem dar uma palavra, os dois concordam que, o que quer que haja ali, só pode ser a isso que a pista os leva. Sarah mostra três dedos.

Dois.

Um.

Punho.

Eles aceleram para atravessar a clareira. O falcão pia, e seu grito ecoa pelo vale alpino.

* * *

O falcão geme. Aisling freia e se vira a 180 graus. Observa com o binóculo. O acampamento ainda está vazio, mas ela não o vigiou nos últimos 46 segundos. Passa mais um minuto ali, esperando por um sinal, mas não recebe nenhum.

Ela se vira, volta a descer.

* * *

Sarah acende uma lanterna e checa a câmara. Um saco de dormir. Uma mochila encostada na parede. Uma fogueira. Uma pilha de madeira. Uma pilha de ossos de animais. Desenhos e anotações feitas com carvão em uma parte da parede que, do contrário, estaria limpa.

— Vazia — diz Jago.

— Nada de Chiyoko, pelo menos.

— Sorte dela. — Jago atravessa o cômodo com a própria luz. — Veja isso — diz, devagar.

Os dois param diante da antiga figura que Aisling passou quase uma semana contemplando.

— Somos nós — comenta Sarah, admirada. — Todos nós, os doze.

— Ou coisa parecida — concorda Jago.

— Os monólitos... Stonehenge.

— E aqui tem um dos primos antepassados de Kepler 22b.

Jago enfia o GPS na calça e pega o *smartphone*. Tira uma fotografia da pintura.

Sarah passa as mãos nela.

— Esta mulher tem um disco. Parece... parece que ela está pondo o disco nessa pedra. — Sarah põe o dedo em uma pedra com o desenho de uma adaga.

Jago abaixa o telefone.

— Ou pondo o disco *dentro* dela.

Os dois olham fixamente, em silêncio.

Ali está sua história, seu futuro, seu passado.

Tudo e nada.

O tempo todo.

Aqui e aqui e aqui.

— Você acha... — Sarah para de falar aos poucos.

— É assim que devíamos usar o disco para conseguir a Chave da Terra...

— Só pode ser — sussurra ela, maravilhada.

Jago tira fotografias da pintura mais de perto.

Sarah aponta para a bola vermelha no topo da cena.

— O que é isso?

— O sol? Uma lua? A casa de Kepler 22b?

Sarah nega com a cabeça.

— É um dos meteoritos. Só pode ser. Esta é a nossa história, ou, pelo menos, parte dela.

— Pode ser.

Sarah pega na mão de Jago.

— Já vi o suficiente, Feo. Temos que ir.

Com cara de chateado, Jago assente.

— Precisamos pegar aquele disco de volta.

Os dois não veem nada da 2ª pintura. A da mulher no mar, flutuando sozinha, depois do Endgame.

Eles não têm a revelação.

Não como Aisling.

* * *

Aisling para em uma saliência estreita acima do acampamento e checa outra vez. E ali estão eles.

“Dois.”

“Inesperados.”

Ela tira o rifle do ombro. Remove as tampas do telescópio, arma o ferrolho, deixa o ar sair dos pulmões, estabiliza-se. Esses movimentos vêm naturalmente, ela já fez isso muitas vezes, sente-se confortável em matar de longe. Mas não vai matar dessa vez. Ainda não. Afrouxa o dedo no gatilho. Quer dar uma boa olhada neles antes de decidir o que fazer.

“Vida ou morte?”

Daquele ângulo, ela não consegue mirar a garota, mas vê o rapaz. Um dos mais magros. Jago Tlaloc? Ou o shang? Difícil dizer. Se for o olmeca, ele não parecia tão ruim. Ao contrário do shang, Jago não explodiu ninguém durante o Chamado. O shang, por outro lado, esse merece morrer. Ela toca o gatilho, sentindo a alavanca firme sob seu dedo. Semicerra os olhos.
— Vamos lá — murmura ela. — Vire. Quero ver seu rostinho lindo...

* * *

Sarah emerge da caverna atrás de Jago. Ela olha por cima do ombro para o penhasco que se ergue atrás das árvores. Um lampejo na parte mais baixa da pedra — uma mira telescópica.

— Corra! — grita Sarah. — Corra para as árvores!

Jago não precisa perguntar por quê. Confia nela e sai correndo na hora. Sarah também corre, mirando por cima do ombro com a pistola, disparando em direção ao penhasco.

* * *

Um pedaço de pedra explode perto do ombro de Aisling. Ela recua. Tiro de cobertura para chegarem à segurança da mata. Aisling deveria ter matado os dois quando teve a chance. Só que...

“Como eu reagiria se visse o rifle sniper apontado para mim?”, pergunta-se Aisling.

“Tudo isso é um ciclo”, ela ouve o pai dizer. O que significa que talvez ele possa ser quebrado.

Aisling dispara no ar. Quer atrair a atenção deles. Abaixa a arma, afastando-a do rosto.

— Meu nome é Aisling Kopp, a La Tène da 3ª linhagem. Quem quer que sejam vocês, escutem!

* * *

Sarah e Jago se agacham atrás de uma árvore larga. Esticam o pescoço, tentando avistar a agressora, mas não enxergam mais o rosto no penhasco.

— Ela não consegue nos ver — diz Jago.

— Vocês estão com o disco? — grita Aisling, soando desesperada.

Sarah franze a testa para Jago.

— Como ela sabe disso? Não pode ter visto você pegar o disco no Chamado.

— Escutem: se estiverem e souberem o que fazer com ele, não façam!

— Ela está falando besteira — comenta Jago. — Só está tentando nos impedir de pegar a Chave da Terra.

— Repito: NÃO USEM O DISCO!

— Ela que se dane. Vamos sair daqui — sussurra Sarah.

Jago abaixa o queixo, concordando.

— Se estiverem com o disco, não vão para a Inglaterra. Isso va...

Mas a voz de Aisling é encoberta pelo eco gutural do motor do Bush Hawk ganhando vida.

— Chris ouviu os tiros — diz Sarah.

Jago se levanta e dá as costas para a clareira.

— Temos que sair daqui e interceptar Chiyoko. — Ele desce a ladeira íngreme furtivamente.

Sarah o segue, olhando apenas uma vez por cima do ombro. Ainda consegue ouvir a Jogadora gritando no penhasco, mas não compreende as palavras. Algo do que acabou de acontecer incomoda Sarah, mas ela não sabe explicar por quê.

* * *

Aisling continua gritando, mas o motor do avião oculto é alto demais, e a voz dela está fora de alcance. Com raiva, ela bate na lateral do penhasco e

agita os braços e as pernas na corda. Não quiseram ouvi-la e ela não atirou neles. Não é seu dia mais produtivo.

O rifle pesado definha à sua frente. Aisling olha para ele como se tivesse acabado de notá-lo.

— Bem — diz ela —, ainda dá tempo.

Aisling o posiciona no ombro. Ergue o cano, desliza o ferrolho, carregando a câmara. O lago se estende abaixo. O motor ronca. Terão que subir para escapar. Alvos fáceis.

— Tentei conversar — diz ela sozinha. — Agora vamos tentar essa outra coisa.

* * *

Christopher está aliviado por ver Sarah e desapontado por ver Jago emergir da mata. Os dois se jogam na água e sobem no avião.

— O que aconteceu lá?

— Atiraram em nós — responde Jago.

— Parecia uma arma grande.

— Tire-nos daqui — pede Sarah. — Conseguimos o que viemos procurar.

— Legal — diz Christopher, sem se dar ao trabalho de perguntar que parte nova da mitologia alienígena os dois desenterram dessa vez. Eles põem os fones de ouvido e os microfones. Christopher agarra o manche e sai com o avião, solta o acelerador.

— Voe baixo e por trás das árvores pelo máximo de tempo possível! — exclama Sarah pelo microfone.

Christopher empurra a alavanca, e o avião se ergue no ar. Ele se mantém perto da superfície da água até chegarem à beira do lago.

— Lá vamos nós!

Christopher puxa para trás com força, e eles sobem, sobem, sobem.

* * *

Aisling põe os olhos no telescópio.

“Aí estão vocês.”

Respira.

Dispara.

Recarrega.

Repete.

* * *

Uma janela a bombordo se despedaça quando uma bala rasga a fuselagem.

Christopher dá um tranco no manche, e o avião sacode de um lado para o outro. Faíscas surgem quando outra bala pega de raspão.

— Consegue se virar? — pergunta Sarah, empalidecendo, agarrando o braço de Christopher.

— Consigo — responde ele, rangendo os dentes. Não vai estar em outra queda de avião. Inclina-se com força para a esquerda.

— O que você está fazendo, porra? — grita Jago. A montanha está bem à frente, como uma parede.

— Estou me aproximando da merda do desfiladeiro.

Jago observa o penhasco e vê um cano reluzir. Uma bala atravessa a asa a bombordo.

Christopher acelera mais.

— Sobe, sobe, sobe! — grita Sarah.

* * *

Aisling abandona a mira telescópica e dispara à vontade.

Dá seu 5º tiro.

Asa de novo.

Cem metros e cada vez mais perto.

6º.

Pontão.

7º.

Hélice.

8º.

Fuselagem.

O avião está acima da cabeça de Aisling e gritando por sobre a montanha quando ela dá o 9º tiro. O avião chia e começa a perder potência. Gotas de combustível esguicham.

O avião desaparece sobre as montanhas ao oeste.

Aisling sorri.

“Vocês não vão longe.”

CHIYOKO TAKEDA

Aeroporto Internacional de Malpensa, Milão, Itália



No aeroporto em Milão, a caminho do Heathrow, Chiyoko escreve um e-mail.

Querido An,

Estou a caminho do Stonehenge. Em breve pegarei a Chave da Terra. Terei vencido a primeira rodada. Antes de continuar Jogando, vou até você, querido. Eu lhe darei mais de mim. Darei, sim.

Sua até o Fim,

C.

Ela aperta enviar.

Logo vencerá.

Logo estará lá.

Logo estará com ele.

Logo.

HILAL IBN ISA AL-SALT

Igreja do Concílio, Império de Axum, Norte da Etiópia



— Não pode ser, não pode ser, não pode ser. — A voz de Hilal ibn Isa al-Salt está fraca e abafada, delirante.

— Agora fique quieto. Calma, Hilal.

Eben está a seu lado, em uma banqueta, trabalhando em uma mesa de cirurgia de aço inoxidável. Um pequeno Cristo de peltre os observa da parede.

— Nós saberíamos. — Hilal está coberto de queimaduras. Tem os braços, o rosto, o peito e a cabeça enfaixados suavemente com gaze.

— Eles não podem estar com ela. Nós saberíamos.

— É, Hilal. Agora fique quieto.

— Eu posso estar... eu posso estar... eu posso estar enganado... — Ele apaga. Eben ibn Mohammed al-Julan costura o braço bom de Hilal. Agarra seu punho e o vira. Dá um tapinha na parte interna do cotovelo. Hilal volta à consciência, sobressaltado. — Eu posso estar enganado!

— Paz, Jogador. — Eben pega uma agulha na mesa, apronta-a, pressiona um dedo contra uma veia estufada, põe o aço frio na pele, puxa o êmbolo, empurra-o devagar.

— Eu posso estar enganado — diz Hilal. — O Evento pode ser inevitável, pode ser... — Ele para de falar aos poucos, apaga de novo. Eben tira a agulha e faz pressão. O pulso ainda está bom. A respiração normaliza. Não

há dor. Eben olha para o Cristo. A lâmpada tremeluz. A energia ainda não voltou. Os geradores ainda estão desativados. Mas ele conversou com alguém em um rádio a manivela, soube que uma erupção solar atingiu tudo, mas só no norte da Etiópia.

Ele reza.

“Mas o que lá fora é capaz de direcionar uma erupção solar? E como saberia o que Hilal estava tentando fazer?”

Ele reza mais.

Range os dentes.

“Os seres não deveriam interferir.”

AN LIU

Residência Liu, 6 Jinbao, Apartamento 66, Pequim, China



An Liu lê o e-mail de Chiyoko 134 vezes.

Seu corpo não para

TREMEpiscapisca-TREMETREMETREME

TREMEpisca-TREMETREMETREME-TREME

*PiscaTREMEpiscapisca-pisca-piscaTREME-piscapiscapiscaTREME-
piscaTREMETREME-pisca.*

não para de tremer.

Ele se arrasta pelo esconderijo de Pequim até os restos dela no tecido vermelho e macio. Leva 22 minutos para percorrer 78 pés. Nunca foi tão ruim assim. Nunca.

*PiscaTREMETREMEpisca-piscaTREMEpiscapisca-pisca-piscaTREME-
piscapiscapisca-pisca.*

An toca a mecha de cabelo de Chiyoko, e seu corpo ainda treme, mas não tanto.

Ele não vai *piscapisca* não vai esperar.

De qualquer forma, depois de ter explodido a bomba radioativa em *TREMEpisca* em Xi'an, sua terra natal está quente demais.

Ele *pisca* vai.

Piscapisca vai pegar seus brinquedos *TREME* e encontrar seu amor.

Vai mudar sua forma de jogar.

E, quando encontrá-la, estará em sua presença, tranquilidade.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Aeroporto Internacional de Malpensa, Milão, Itália



Um dos tiros de Aisling furou o tanque de combustível do Bush Hawk, e eles precisaram fazer um pouso de emergência em outro lago, 17 km ao oeste. Abandonaram o Bush Hawk, pegaram carona para a cidadezinha de Bondione e roubaram um Fiat velho. Desde que pousaram no lago, levaram cinco horas e 17 minutos para chegar ao aeroporto.

Tempo demais.

Sarah conduz o Fiat até a parte coberta do estacionamento ao norte do terminal e sobe a rampa. O trio está em silêncio. Estão desgastados, exaustos, imundos.

Passam por um carro atrás do outro. Os veículos pertencem a pessoas. Pessoas viajando. Pessoas trabalhando. Pessoas de férias. Pessoas vivendo suas vidas.

Sem pensar que tudo isso acabará.

Sarah pisa no freio com força.

— Merda!

— O quê? — pergunta Jago, nervoso, olhando ao redor, à procura de um atirador na espreita.

Ela aponta.

— O Peugeot!

Sarah estaciona em uma vaga perto do carro que usaram antes. A flor grande no capô parece zombar deles.— Pelo menos sabemos que Chiyoko esteve aqui — diz Sarah.

— *E* que ela está com uma grande vantagem — acrescenta Jago.

Pensando na queda de avião que ele e Kala tiveram que suportar e no pouso de emergência do Bush Hawk, Christopher diz:

— Talvez seja um sinal para irmos de carro.

Sarah desliga o motor.

— Não. Significa que *precisamos* ir de avião. Temos que alcançá-la.

— Ela vai pegar a Chave da Terra logo que puder — acrescenta Jago. — Temos que estar lá quando isso acontecer.

Christopher cruza os braços.

— Está bem — diz ele, desapontado.

Jago se vira no banco.

— *Você* podia ir de carro. Nós nos encontramos lá.

Sarah dá uma risadinha contra a vontade. Christopher franze o cenho, mas tenta não levar para o pessoal. Decidiu tolerar Jago até Sarah se cansar dele. Tem certeza de que ela acabará se cansando dele.

— Vá se ferrar, Tlaloc — rebate Christopher. — Ainda não fui embora e não vou agora.

Jago abre a porta.

— Que pena.

Eles descem do carro e dão uma olhada no 307, pegando a chave reserva em um compartimento secreto atrás do para-choque traseiro. Abrem o carro. Tudo ainda está no lugar. As armas, os computadores, suas roupas, os itens pessoais. Os vários passaportes e vistos, os cartões de crédito extras. O kit de emergência, incluindo cinco doses de cortisona previamente preparadas. Sarah injeta duas no joelho ruim de Chris. Ele se

retrai, mas sente a melhora de imediato. Deixa uma muleta no carro, optando por apenas uma. Os três se limpam, pegam suas mochilas.

— O que devemos fazer com as armas? — pergunta Sarah.

— Não dá para levá-las no avião — comenta Christopher.

— Você descobriu isso sozinho? — pergunta Jago.

— Vá se danar.

— Brincadeira, amigo. — Jago abre uma maleta e pega uma pequena pistola semiautomática diferente de qualquer uma que Christopher já tenha visto. É branca com acabamento fosco.

— *Dá* para levar estas no avião — afirma Jago, orgulhoso.

— Ah, eu tinha me esquecido delas — diz Sarah, admirada.

— E o que são? — pergunta Christopher.

— Pistolas de cerâmica e plástico polímero grafeno — explica Jago, girando uma nas mãos. — Nada é de metal. Completamente invisível no equipamento de revista.

— O quê... Você vai simplesmente embarcar com elas? — pergunta Christopher.

— Não, vamos despachar em uma mala.

— Está bem — diz Sarah devagar. Ela ergue a 2ª pistola. Insere um pente e pega um extra. Jago faz o mesmo.

Ele olha para Christopher.

— Quer uma?

Christopher nega com a cabeça.

— Estou bem, cara.

Jago bufa.

— Que bom. Só temos duas.

Sarah põe uma das mãos no braço de Jago.

— Pronto?

— E como!

Eles não estão felizes em fazer isso, mas deixam o restante das armas e os eletrônicos do mercado negro para trás. Jago atira a espada de Chiyoko no porta-malas também. Eles o fecham e trancam o carro.

— Vou voltar para você, querido — diz Jago, dando um tapinha no capô com afeto.

Os três saem dali, passam pela calçada e entram no terminal. Por força do hábito, Sarah conta o número de pessoas armadas. Quinze oficiais de preto com fuzis Beretta ARX 160s. Duas unidades K-9 com pastores-alemães enormes. Dois disfarçados fumando cigarros com o volume nítido de coldres de ombros sob os casacos esportivos. Todos cuidando da própria vida e observando a multidão.

Christopher acompanha os olhos de Sarah, também notando os policiais.

— Talvez devêssemos perguntar a um desses caras se eles viram uma japonesinha gatuna.

— Nem de brincadeira — diz Sarah, focando os olhos à frente. — Nada de atrasos.

Christopher manca a alguns passos atrás dela e de Jago. Percebe que ele próprio é um grande atraso. Tenta acompanhá-los. Entram na fila no balcão da British Airways. Esperam, pacientes. Nenhum problema. Andam quando a fila anda. Não conversam. Olham fixamente para os *smartphones*, como todos os outros. Não parecem nem um pouco estarem jogando um jogo pelo destino do mundo. Não parecem ser do tipo que carregam armas de alta tecnologia por um aeroporto.

— *Avanti!* — chama o atendente.

Sarah e Jago guardam os telefones no bolso e se aproximam do balcão, parecendo tão suspeitos quanto dois adolescentes sujos e cansados de viajar tirando um ano sabático. Christopher se apoia no balcão perto

deles. Entrega seu passaporte verdadeiro. Sarah e Jago usam os falsos que Renzo fez. Novas identidades. Compram passagens para Heathrow. O próximo voo parte em duas horas. Ninguém faz pergunta alguma, e a mala com as armas desaparece, levada pela esteira. Jago dá uma risadinha ao se afastarem do balcão.

— A propósito, amigo, nossa bagagem está em seu nome — diz ele a Christopher.

Os olhos de Christopher arregalam.

— Seu merda.

— Está tudo bem — diz Sarah, acalmando Christopher, mas olhando para Jago com dureza. Na verdade, ela não acha má ideia. Se, por acaso, as armas despertarem suspeitas, Christopher será o interrogado. Ela e Jago poderão escapar e seguir em frente. Os dois voltariam para buscá-lo depois de confrontarem Chiyoko.

Enquanto atravessam o túnel em direção ao portão, Sarah e Jago deixam Christopher para trás outra vez. Sarah passou a noite anterior com ele, mas agora tudo isso foi esquecido. Com exceção de quando ela o deixou pôr a mão em sua coxa no Bush Hawk, os dois mal se tocaram, e agora é a Jago que ela se sente mais ligada. Os dois Jogadores estão concentrados, mas também agitados, crepitando com uma energia que Christopher não consegue entender.

Ele não está entusiasmado com a viagem para o Stonehenge. Não se importa com a Chave da Terra nem com o Evento nem com o Povo do Céu. Agora, só se importa com Sarah.

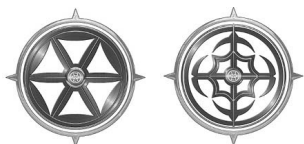
Christopher está com medo.

Com medo por ela, com medo por si.

Com medo porque não consegue parar de pensar que um desses dois Jogadores vai morrer.

MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

Hospital Geral de Saint Gabriel, Adis Abeba, Etiópia



Baitsakhan já perdeu dois primos, um irmão e agora uma das mãos. Mas ainda tem Maccabee Adlai. Encontram-se em um hospital particular em Adis Abeba, pago por Maccabee. Baitsakhan está sentado na cama, tomando água gelada por um canudo, fazendo barulho. Durante a cirurgia às pressas para salvá-lo, ele recebeu 12 bolsas de sangue, duas delas doadas pelo próprio Maccabee, um doador universal.

— Primeiro o axumita, depois a harappaneana — diz Baitsakhan, já pensando nas contas que tem a acertar.

Maccabee está sentado em uma cadeira de madeira perto dele, estudando com atenção o orbe que tem em mãos.

— Não sei.

— Sangue por sangue, irmão. Sangue por sangue.

Maccabee balança a cabeça.

— Não. Temos que mudar de tática. Isso não pode ser uma questão de vingança.

Baitsakhan esfrega a gaze em seu cotoco.

— Por que não? Se matarmos todos eles, um de nós irá vencer. Sem contar nós dois, só faltam oito. Talvez menos.

Uma luz fraca cresce no orbe.

— Não, Baitsakhan. Você não ouviu o kepler 22b. Um de nós *pode* vencer se todos os outros estiverem mortos, mas não há garantia de nada. Ainda precisamos das chaves. Ainda precisamos satisfazer os Criadores.

Baitsakhan cospe no chão.

— Já temos uma das chaves. Acredite, irmão. Do meu jeito vai dar certo. Maccabee fica em silêncio. O orbe começa a brilhar, mas a luz não é intensa. Baitsakhan está tão consumido por fantasias assassinas que não nota. Imagens tremeluzem no globo escuro. Um pico branco denteado. Uma árvore morta. Um incêndio vasto. Uma garotinha brincando em um jardim, um pavão, uma pessoa gritando. Um círculo de pedras irregular. Um labirinto em um campo de trigo. Um arranjo específico com três pedras.

O Stonehenge.

A imagem do Stonehenge fica, cresce, transforma-se e mostra uma figura, uma pessoa, caminhando por ali. É a mu, Chiyoko Takeda.

Maccabee estala a língua. Uma revelação.

— Isto não é a Chave da Terra, Baitsakhan.

— O quê?

— Não é chave nenhuma. — Maccabee encara o parceiro com fogo nos olhos. — É um transmissor.

— Um *transmissor*?

— É.

— Transmitindo o quê?

Maccabee olha para o orbe de novo. Seus lábios se curvam em um sorriso de escárnio enquanto a mu segue caminho através do Stonehenge.

— Está mostrando o Endgame. Não foi feito para nós. Foi feito para... *Eles*, os keplers.

Os olhos de Baitsakhan cintilam. Ele assimila.

— Então, isso...

Maccabee se inclina para a frente, ávido.

— Isso mesmo. É melhor do que uma chave. Muito, muito melhor. — Ele se levanta. Segura o orbe no colo de Baitzaxhan. Os dois assistem juntos.

Assistem ao começo do fim.

Ok, olhe aqui e veja o cisne e o que mais habita além do além.^{lxxiii}

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHRISTOPHER VANDERKAMP



Rio Avon, Oeste de Amesbury, Wiltshire, Inglaterra

São 4:53 a.m quando chegam. Sarah está no volante do carro que alugaram. Os faróis estão apagados. Os monólitos se erguem diante deles, sombras que parecem vultos, escuras e vazias.

O Stonehenge.

Sentinelas de pedra ancestrais.

Guardiães de segredos.

Vigilantes do tempo.

Christopher se inclina entre os dois bancos da frente.

— Então, isso foi feito pelo Povo do Céu?

Sarah nega com a cabeça.

— Os humanos fizeram isso. Os Criadores mostraram a eles como e por quê.

Christopher ainda não entende.

— Bem... Como e por quê?

Sarah o encara.

— Estamos prestes a descobrir.

Jago espia por um binóculo que compraram em uma loja de presentes no aeroporto. Não é muito bom, mas vai ter que servir.

Ele semicerra os olhos. Examina.

— Nada.

Abaixa o binóculo. Os três observam um amontoado de nuvens baixas vindas do oeste começando a cobrir o céu. Sua extremidade encobre as estrelas.

— Talvez não tenha ninguém aqui — diz Jago.

— Pelo menos não que você possa ver com esse binóculo horroroso — comenta Sarah.

— Não é estranho? — pergunta Christopher.

— O quê?

— Bem, aqui é um grande ponto turístico, certo? Não deveria haver seguranças ou coisa do tipo?

— Ele tem razão — diz Jago.

— Endgame — murmura Sarah, e sabem que é verdade. De algum jeito, o lugar foi evacuado para a chegada deles, exatamente como o Pagode do Grande Ganso Selvagem. O que acontecer ali será longe dos olhos dos que não foram iniciados. E mais: Eles estarão observando. Os keplers. De alguma forma, Eles anotarão o placar.

Jago leva o binóculo ao rosto.

— Talvez tenhamos chegado antes dela...

Christopher aponta.

— Ali!

A silhueta sombria de uma figura surge por completo de trás de um dos monólitos. A pessoa gira. Segura algo circular e pesado.

— Bingo — diz Sarah.

— Vamos pegar nossa chave — diz Jago.

Do lado de fora para dentro:

1 Pedra do Calcanhar.

56 buracos.

4 pedras de estação.

29 buracos.

30 buracos.

30 pedras de arenito.

60 diabásios.

5 trilitos de arenito.

19 diabásios.

1 Pedra do Altar de arenito.

Stonehenge.

AN LIU

Rota A344, Amesbury, Wiltshire, Inglaterra



A motocicleta grita entre as pernas de An Liu, devorando o asfalto e o frio e seco ar noturno dos campos no sul da Inglaterra. Ele pilotou o próprio jato da China até ali, parando para abastecer uma vez em uma pequena pista de pouso na Romênia. Não podia esperar. E, como decidiu não esperar, seus tiques passaram.

Chiyoko.

Tão perto.

“Quase lá, meu amor. Quase.”

A dois quilômetros do antigo monumento, para. Estaciona a moto em uma estrada auxiliar e pega nos alforjes algumas coisas de que pode precisar — brinquedos que contrabandeou no jato. Caminha até o topo de um pequeno morro. Examina a área com um telescópio de alta precisão com visão nortuna. Vê as pedras. Não vê Chiyoko. Ainda não. Mas sabe que ela está ali. Pode senti-la. Ela é como um sol feito só para ele, emitindo luz e calor, dando-lhe vida. Ele olha mais. Mais. Aqui e aqui e aqui.

E ali.

Um carrinho. Estacionado em uma pequena depressão às margens da estrada, a cerca de um quilômetro do sítio. Três pessoas. Duas armadas.

Ele aumenta o zoom.

Reconhece duas delas.

São Jogadores.

Cahokiana.

Olmeca.

Observa enquanto conversam e se preparam. Observa.

Abaixa o telescópio.

Fica feliz por ter levado alguns brinquedos.

SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC, CHRISTOPHER VANDERKAMP

Rio Avon, Oeste de Amesbury, Wiltshire, Inglaterra



Jago enfia um pente na arma de cerâmica e polímero. Prende o coldre no cinto. Sarah amarra a pistola na coxa, prende o cabelo em um rabo de cavalo, enfia um pente extra, seu único pente extra, no bolso de trás. Christopher anda de um lado para outro. Foi incumbido de ser o motorista de fuga. Não está feliz com isso, mas entende. Sarah se vira para ele.

— Bang bang... bang. Dois tiros e o terceiro um segundo depois. Este é o sinal. Se ouvir isso, vá nos buscar.

— Entendi.

Jago olha para Sarah.

— Pronta?

— Sim.

Jago anda até a parte mais alta da depressão e investiga a área ao redor do Stonehenge. Sarah pega no braço de Christopher. Aperta.

— Espere no carro.

— Está bem.

— Fique de ouvidos atentos.

— Se eu não ouvir um sinal, quanto tempo espero antes de ir atrás de vocês?

Sarah nega com a cabeça.

— Se não houver sinal, estamos mortos, e você pode ir. Você *tem* que ir, entendeu? Não vai ser seguro aqui. Não vá nos procurar. O meu Endgame terá acabado.

Ele assente com a cabeça, sério.

— Você não vai me descartar agora, vai? Você pode simplesmente pegar o que quer e ir embora, e eu nunca saberia.

Os olhos de Sarah são firmes, sinceros.

— Não vou. Prometo. — Ela faz uma pausa e olha para baixo. — Escute, o que aconteceu no hotel...

— Podemos conversar sobre isso depois — diz Christopher, sentindo um novo surto de pavor. “Depois”, pensa ele. “Se houver depois.”

Jago assobia. Os dois se viram. Ele gira o dedo no ar. Sarah se inclina para a frente e dá um beijo rápido em Christopher.

— Preciso ir. Lamento que seja assim. Nunca quis nem esperei isso.

Antes que ela escape, Christopher a envolve nos braços.

— Também lamento, Sarah. Vá lá e arrebente. Nós nos vemos daqui a pouco.

— Já volto.

Os dois sorriem, Sarah se vira e se afasta, e, sem olhar para trás, corre para se juntar a Jago.

— Amo você — diz Christopher, já sozinho. — Amo você.

CHIYOKO TAKEDA

Stonehenge



Isto é o Endgame.

Chiyoko acomoda o disco. Olha para o céu. Nuvens baixas e cinzentas sobrevoam a Inglaterra e o mundo. Uma névoa paira sobre a acidentada paisagem verde. As estrelas, o céu claro, se foram. Nuvens encobrem o mundo.

Chiyoko olha fixamente para o disco, que está em um recorte quase imperceptível no topo da Pedra do Altar. Até ela chegar, pouco antes, ninguém nunca soube por que o recorte estava ali. O disco se encaixa nele, mas não perfeitamente. Ela estende a mão e deixa que os dedos o agraciem, sorri, sabe que esse é o último passo para adquirir a Chave da Terra. Põe as duas mãos no disco e pressiona.

Pressiona.

Pressiona.

Ergue as mãos e as deixa pairar sobre sua superfície sulcada, reúne *chi* na ponta dos dedos. A Pedra do Altar estremece um pouco.

O chão ressoa.

Suas pernas começam a tremer.

Uma perdiz chama ao longe.

Ela pensa em An.

O torturado An.

O ausente An.

“Você deveria estar comigo. A vida não é o mesmo que a morte. Você deveria ver.”

Isto é o Endgame.

CHRISTOPHER VANDERKAMP, AN LIU

Rio Avon, Oeste de Amesbury, Wiltshire, Inglaterra



Christopher está sentado no banco do motorista, dando tapinhas no volante, nervoso. Sua perna quica. Ele pisa na embreagem e solta, pisa e solta. Passa o câmbio pelas marchas. Olha para o céu com expectativa. Mal consegue suportar.

Faz 23 minutos que Sarah partiu.

Com ele.

A imaginação de Christopher corre solta. Ele não sabe o que fazer. Quer ir atrás dos dois. Sai do carro. Anda ao redor. Volta para dentro. Põe o cinto de segurança. Segura a chave na ignição e começa a girá-la. Não gira. Se fumasse, estaria fumando.

Abre a janela. O céu está cada vez mais claro, mas ainda escuro. O amanhecer será opaco. Apropriado para a ocasião.

Ele está cinza por dentro.

Espera, envolve o topo do volante com as mãos, aperta, vira as mãos sobre ele.

— Que se dane isso.

Christopher leva a mão à chave e, quando começa a girá-la, sente um pedaço de metal frio, redondo, pressionando sua têmpora.

— Não — diz um jovem com sotaque.

Os olhos de Christopher se voltam para o retrovisor lateral. Ali, em um macacão preto coberto de alças e bugigangas e granadas e frascos, está o tronco de um magricela com um peito escavado. Um garoto que Christopher poderia espancar em segundos.

Só que o magricela tem uma arma.

— Mãos no volante — manda An Liu em um inglês forçado.

“Como foi que ele chegou aqui sem eu perceber? Ah, outra porra de Jogador.”

Christopher faz o que o garoto manda. An se afasta do carro.

— Abre porta. Mostra mãos. Sai. Rápido demais eu atiro. Não mostra mãos eu atiro. Silenciador. Entende? Diz sim.

— Sim.

— Bom. Agora faz.

Christopher obedece. Ele se levanta e encara An, mantendo as mãos à vista. Christopher fica surpreso por não estar ainda mais nervoso. Esse é o 4º Jogador com quem se depara — sem contar Jago e Sarah — e o 4º a sequestrá-lo. Este parece ser o mais fraco.

— Pega. — An joga algo em Christopher, que agarra por reflexo.

É uma granada.

— Armada. Você solta, explode.

Com cuidado, Christopher vira a granada nas mãos.

— Vai matar você também.

— Não. Eu faz especial. Explosão pequena. Atinge seus braços, sua barriga, talvez seu coração e seus pulmões. Eu fico a salvo. Só levo respingos.

Nojento, é. Mas não morro. Você entende? Diz sim.

— Sim.

— Bom. Vira. Não olha.

Agora, o coração de Christopher acelera. Ele se pergunta se esses garotos do Endgame recebem alguma instrução sobre como controlar os batimentos cardíacos. Deveria perguntar a Sarah. Vira-se de novo para o carro, e, sem fazer barulho, An se aproxima dele e enrola uma corda em seu pescoço, aperta-a firme. An se afasta de sua presa e solta a coleira. A corda tem nove pés de comprimento.

— Faço bombas. Bombas especiais. Esta corda especial. Parte em volta do seu pescoço é bomba. Tenho gatilho. Eu puxo, você perde cabeça. Tenho outro gatilho. Biométrico. Eu morro, você perde cabeça. Está ativada agora. Entende? Diz sim.

— Sim — consegue dizer Christopher.

A coleira está apertada. Suas mãos suam. Seu coração martela.

“Eu deveria ter ouvido Sarah”, pensa ele outra vez. “Não deveria estar aqui.”

— Você pode largar granada agora.

— Não vai explodir?

— Não. Eu mentir. Mas eu não mentir sobre corda. Você me testa, perde cabeça. Entendeu? Diz...

— Sim.

An sorri. Christopher larga a granada falsa.

“Eu deveria ter ouvido.”

— Bom. Agora anda. Anda para o Stonehenge. Nós vamos. Vamos ver nossos amigos.



SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC,
CHIYOKO TAKEDA, AN LIU,
CHRISTOPHER VANDERKAMP

Stonehenge



A Pedra do Altar estremece.

As pontas carregadas dos dedos de Chiyoko formigam.

Seus joelhos tremem.

Mas a pedra para.

Intrigada, ela se afasta e olha.

O disco não está funcionando.

“O quê? Por quê?”

Uma voz interrompe seus pensamentos.

— Você está fazendo errado.

Chiyoko se vira. Duas *shuriken* escondidas em suas mangas voam de suas mãos. Sarah oscila e pega as lâminas de metal zunindo entre o polegar e o dedo médio de cada mão. Sorri.

— Você não é a única com habilidades, mu.

Chiyoko mostra as palmas como sinal de paz. Sarah dá um passo à frente.

— Surpresa em me ver? — Os olhos de Chiyoko parecem arrependidos. Ela bate palmas uma vez para dizer que sim e faz uma reverência, desculpando-se. Aponta para Sarah, mostra dois dedos, levanta a cabeça. Quer saber onde estão os outros.

— Aqui — responde Jago, surgindo de trás do trilito mais ao sul, o que tem a adaga entalhada. Sua pistola mira a cabeça de Chiyoko.

O corpo de Chiyoko está imóvel, mas seus olhos passam de Jago para o disco para Sarah. Sarah olha para ela.

— É o seguinte. Vamos pegar o disco de volta e ganhar a Chave da Terra. Você tem uma escolha. Pode nos deixar pegar a chave em paz e ir embora. Ou pode fazer um movimento errado, e Jago explodirá sua cabeça.

— Com muito prazer — acrescenta Jago. — Estou acordado dessa vez, *puta*.

Chiyoko sente que não tem escolha. Não pode dar o disco aos dois, não pode deixá-los ficar com a Chave da Terra. O disco pertence a sua linhagem, a seu povo. É como tem sido e como sempre será. Ela mantém as mãos à vista e imóveis, a respiração estável. Agora, seu *chi* está na boca do estômago, emaranhado e pronto. Ela ouve a mola da arma de Jago ser pressionada.

— Você está demorando demais — diz ele.

Chiyoko faz um gesto confuso para o disco de pedra e o altar. Dá de ombros com as mãos abertas, junta as mãos em um movimento suplicante.

— Pare de se mexer — avisa Jago.

— Quer saber como funciona? — pergunta Sarah. — É isso?

Hesitante, Chiyoko olha em direção a Jago antes de assentir com a cabeça.

— Desvendei meu enigma. Ele me trouxe respostas. Se tivesse ficado, talvez tivéssemos compartilhado com você.

— Mas agora você pode ir para o inferno — diz Jago.

Chiyoko se enfurece em silêncio.

“Fui precipitada. Idiota. Não tive paciência.”

Ela dá um passo para trás. Jago aperta o gatilho, que está a 0,7mm de disparar. Derrotada, Chiyoko abaixa a cabeça, gesticula em direção ao disco. Sarah dá um passo à frente.

— Boa decisão.

Jago gesticula com a arma.

— Fique ali, mu. Devagar e estável.

Chiyoko olha para a arma calculando a distância, tentando descobrir se poderia desarmá-lo. Jago pensa que o olhar de Chiyoko é de apreensão.

— Não se preocupe. Não vou atirar. Ao contrário de você, quando faço uma promessa, eu cumpro.

Chiyoko faz o que mandam enquanto Sarah guarda as *shuriken* no cinto e vai até a Pedra do Altar. Forma uma concha com as mãos ao redor do disco. Sente seu poder, mas sabe que ele está no lugar errado.

Começa a levantá-lo e sussurra:

— É isso.

Mas, antes de ela virar o disco, uma voz confiante demais com um sotaque chinês diz:

— Não, cahokiana. Ainda não.



TODOS OS JOGADORES

Inglaterra. Índia. Itália. China. Turquia. Etiópia. Austrália.



Sarah gira, pega a arma, mira. Jago mantém a pistola firme em Chiyoko, que mexe apenas os olhos, mas Jago consegue ver a emoção neles. Ela está triste e aliviada. Curiosa.

Christopher surge de trás do grupo de pedras mais ao norte, no círculo externo. Tem o semblante estável e desafiador. Uma corda preta está enrolada em seu pescoço. A arma de Sarah acompanha e espera. Depois de 2,3 segundos, An Liu aparece. Sua testa está na mira da arma de Sarah. Ela começa a apertar o gatilho.

— Não — diz An. — Corda tem bomba. Mata rapaz se eu morrer.

Acionador biométrico. Também tenho gatilho. Você faz o que eu digo ou rapaz morre. Perde cabeça. Ela faz bum. Entende?

— O que é que você está fazendo aqui? — pergunta Jago. — Ele está com você, Chiyoko?

— Chiyoko me ajudar na China — explica An. — Eu ajudar Chiyoko agora. Você dá o que ela precisa para ter Chave da Terra. Você faz isso agora ou rapaz morre.

— Atire nesse idiota, Sarah — diz Christopher, sua voz dura, severa. — Ele está blefando.

An puxa a coleira.

— Quietos. Blefando não. Para de ser idiota.

Sarah põe mais pressão no gatilho. Conhece Christopher melhor do que qualquer pessoa na Terra. Sabe que ele está mentindo — que, na verdade, não acredita que An esteja blefando. Christopher quer que Sarah atire em An porque tem medo do que acontecerá se ela não atirar. Tem medo de ela não vencer. Os olhos de Christopher imploram a Sarah. Ela engole em seco com força.

Chiyoko bate as palmas das mãos, insistente. An olha em sua direção. Ela faz um gesto para acalmá-lo, negando com a cabeça. “A vida não é o mesmo que a morte”, diz ela em sua mente, desejando que An ouça. Ele entende que Chiyoko não quer que isso aconteça. Não assim.

Mas An não vê as coisas desse jeito.

Chiyoko nunca quis tanto falar na vida.

Jago dispara uma única bala por cima da cabeça de Chiyoko. Ela sente que pega de raspão em um fio de cabelo arrepiado.

— Já falei para você não se mexer.

Chiyoko paralisa.

— Atire nele. Ele está blefando — diz Christopher, com a voz falhando.

— Sem blefe.

— Atire nele.

Sarah encara An Liu. O disco está atrás dela. A pedra da adaga está bem a sua direita. Ela só precisa de um momento.

— Atire nele. Faça isso.

An passa mais para trás de Christopher. O alvo de Sarah está encoberto.

— Não. Ele morre.

— Não se mexa! — insiste Sarah.

An para. Ela só tem uma parte da lateral do rosto e a orelha de An.

— É mentira, Sarah. Atire. Atire agora.

— Não dá para acertá-lo.

— Claro que dá — diz Christopher. — Você é Sarah Alopay. Para você, sempre dá. Atire.

De repente, Sarah se sente enjoada. Ela observa An. Jago observa Chiyoko. Chiyoko observa An. An observa todo mundo, voltando os olhos de um para outro.

Os olhos de Christopher estão travados em Sarah Alopay. Ela olha para seu namorado da escola. Seu belo, audacioso, teimoso namorado da escola que não tinha nada que estar ali. Sarah se lembra de Jago lhe dizendo que seu amor não faz dela uma fraca. Que a faz forte. Que a faz humana.

Mas isto é o Endgame.

Ela não pode mais se dar ao luxo de ser humana. Nunca mais pode ser normal. Tem que ser algo diferente. Algo mais. Algo menos.

É uma Jogadora, a cahokiana, lutando por sua linhagem.

Lutando por sua família.

Lutando por seu futuro.

Lutando *pele* futuro.

— Amo você, Christopher — diz ela em voz baixa.

Ele assente com a cabeça.

— Também amo você, Sarah.

— Dê disco para Chiyoko, ou ele morre! — grita An.

— Desde o momento em que vi você, e vou amar para sempre.

— Eu também. Sempre amei você, sempre amarei. Agora, acabe com esse imbecil.

— Dê disco para Chiyoko, ou ele morre! — grita An de novo.

Ela dá um sorriso triste e carinhoso.

— Você devia ter me ouvido, Christopher. Não era para isso acabar assim.

Um olhar de medo e resignação toma Christopher.

— Eu sei. Sinto muito.

O sorriso de Sarah desaparece. Seu rosto se transforma. Christopher observa a garota que ele ama se esvaír e se tornar outra coisa. Algo que ele não reconhece. Algo duro, eficiente, brutal. Algo que ele teme. Christopher não quer viver em um mundo onde a Sarah Alopay que ele conheceu e amou é substituída por essa outra. Ela o encara, com a arma firme, os olhos travados, sem sorrir. Um sempre soube o que outro estava pensando, mesmo sem palavras. Era uma das coisas que mais adoravam um no outro. Um sempre soube o que o outro faria antes de fazer. E o que Christopher sabe agora é que ela *vai* fazer isso. Vai dar o tiro. O único tiro que ela tem, o único tiro que pode eliminar An.

— Você sempre falou sobre escolhas, Sarah. Sobre como todos escolhemos quem somos e o que faremos. Mas estava enganada. Você não tem escolha. Nunca teve. Foi para isso que você nasceu, é o que você foi destinada a fazer, é o que você tem que fazer. — Ela o encara. — Então, faça. Eu perdoo você e sinto muito por colocá-la nesta situação — diz ele, sua voz mal passando de um sussurro. — Faça isso e vença. Vença por mim.

— É o que vou fazer — sussurra Sarah, após assentir com a cabeça. Christopher fecha os olhos. Sarah puxa o gatilho. A bala sai girando da câmara, corta o ar e atinge Christopher James Vanderkamp no meio da cabeça, atravessando a pele, o crânio e o cérebro, matando-o na hora. A bala continua, atravessa a nuca de Christopher, o ar entre Christopher e An, e atinge An Liu bem na testa. Sua pele se solta, seu pescoço tomba para trás, e ele é jogado no chão.

E, quando An cai, Christopher Vanderkamp, morto, mas ainda de pé, explode do peito para cima. Puf, ele já era. Virou névoa vermelha. A metade da cintura para baixo desaba, cai no chão, amontoada.

An não estava blefando.

O tempo desacelera.

Todos, menos Sarah, paralisam.

Ela se vira para a Pedra do Altar, agarra o disco e o enfia depressa na pedra que tem a pequena adaga entalhada. Desliza o centro do disco sobre esse entalhe. É exatamente como na pintura da caverna na Itália, só que não é a mu reclamando a chave. É a cahokiana.

Sarah segura o disco no lugar, mas, depois de um momento, percebe que não precisa. A pedra de arenito azul gigante envolve o disco, como se ambos fossem de mercúrio. O disco começa a girar muito rápido, e seu centro, um pequeno globo coberto de hieróglifos, do tamanho de uma bola de gude, se projeta e cai na mão de Sarah. A pedra de arenito azul gigante engole o restante do disco, e há uma explosão enorme, que se estende pelo campo inglês.

Chiyoko corre para An. Jago se esforça para manter a arma apontada para ela. O chão retumba, e tudo vibra. O ar é tomado por eletricidade, e, apesar de estar amanhecendo, o céu escurece. O chão treme tanto que eles têm dificuldade para ficar de pé.

Chiyoko chega até An e se joga de joelhos ao lado dele. Põe uma das mãos na pedra mais próxima para se apoiar.

Mas a pedra não é estável.

Está se mexendo.

Para cima, saindo do chão.

Fissuras se abrem sob os pés, mas não em linhas retas, como em um terremoto. Em círculos. Círculos se tocando, como as engrenagens de uma máquina gigantesca. Tudo se transforma enquanto algo escondido há muito tempo emerge da terra, destruindo o Stonehenge.

Sarah se encontra no anel interno. Está ajoelhada, chorando, soluçando, arfando, lágrimas escorrendo pelo rosto. Ela tem a chave. A Chave da

Terra. Uma das três. E acaba de vencer o primeiro estágio do Endgame. O primeiro estágio do jogo que determinará o futuro de todos que ela conhece e ama, de seus amigos, de sua família. Ela tem chance de salvar todos eles. Todos menos um. Quem ela mais amava. Christopher. O louco, teimoso, belo Christopher. Ela sabe que avisou a ele para não segui-la, lhe pediu que parasse e fosse para casa, lhe disse que o Endgame era perigoso e poderia matá-lo. E sabe que An iria matá-lo, não importava o que ela fizesse. Mas mesmo assim. Mesmo assim. O louco, teimoso, belo Christopher. Morto. Uma bala na cabeça. Uma bala que ela disparou. Ele morreria, então ela decidiu matá-lo. Um gesto de amor. E, apesar de isso partir seu coração, Sarah sabe que Christopher entendeu. Viu isso no rosto dele e em suas últimas palavras: “Faça isso e vença. Vença por mim.” É o que ela fará. Sarah aperta a Chave da Terra na mão e soluça, prometendo a si mesma honrá-lo e honrar o amor dos dois e honrar as últimas palavras de Christopher. Ela vai vencer. E fará isso por ele. Enquanto a pedra a eleva, jura por seu coração, sua família e sua linhagem que vencerá, e vencerá por ele.

Jago, Chiyoko e An estão no segundo anel, também subindo, mas não tão alto. Chiyoko tenta se endireitar e acaricia o rosto de An em busca de sinais vitais. Acha que sente um pulso se esvaindo. As últimas pontadas de vida deixando aquela alma torturada. Chiyoko está feliz por ele ter ido até ela, mas por quê? Por que isso teve que acontecer? Por que não entendeu? Por que não Jogou pela vida?

Neste momento, Chiyoko odeia o Endgame. Em uma vida cheia de treinamentos e mortes, cheia de ódio por seu fardo e seu destino, ela o odeia mais do que já odiou qualquer coisa.

Chiyoko sorri, inclina-se e beija as bochechas de An. O chão faz movimentos enlouquecidos. An parece em paz. Não torturado. E, pelo

menos, os dois estão juntos. Pelo menos os dois estão juntos.

“A vida não é o mesmo que a morte”, pensa ela.

Chiyoko mexe a boca. Tenta falar. Lágrimas brotam em seus olhos. “Tenho que ir agora”, quer dizer. “Tenho que ir, meu amor.”

Ela fica de pé e se vira. O chão está revolto. O monumento que cresce sob eles é uma monstruosidade. Chiyoko está prestes a erguer as mãos, rendendo-se, e ir até Jago, mas o céu escurece atrás dela.

— Cuidado! — grita Jago, um borrão trêmulo a menos de 20 pés de distância.

Chiyoko gira. Uma rajada de ar frio atinge seu rosto logo antes de um pedaço de pedra de 21 toneladas cair sobre ela e esmagá-la do estômago para baixo.

Chiyoko desaba perto de An, cujo corpo imóvel não é atingido pela pedra antiga. Chiyoko estende o braço e pega na mão dele.

Pega na mão dele e morre.

Jago vê Chiyoko morrer. Apesar de não querer, apesar do Endgame, apesar de seu treinamento e da traição da mu, ele lamenta. Mas não há tempo para emoções. Não agora.

Ele tenta achar Sarah em meio às engrenagens giratórias do Stonehenge em movimento e a avista de pé no anel central, com as pedras de arenito azuis da ferradura erguendo-se acima dela como as grades de uma gaiola. Ela caminha até a extremidade livre de sua seção, com o coração acelerado, lágrimas nos olhos, pensando em Christopher, pensando na chave e nas outras que estão por vir. Observa o chão enquanto as pedras giram, vê o que estava escondido no subsolo. É uma versão enorme do Stonehenge, nova, intocada. Uma estrutura de outro mundo que estava soterrada havia uma eternidade. Uma estrutura que o homem reproduziu sobre o solo. Essa estrutura, porém, não foi feita pelo homem. Foi feita por

deuses, pelos Annunaki, pelo Povo do Céu, quem quer que sejam, como quer que se queira chamá-los. Foi feita por aqueles que nos fizeram. E não é de pedra, e sim de metal, vidro e ouro, materiais desconhecidos, por processos desconhecidos. Enquanto a estrutura continua se erguendo nos círculos que se comprimem, as pedras no nível do chão caem como dominós de megatons, um estrondo quando cada uma desaba. Em meio ao caos, Sarah nota que estão caindo em um padrão, apontando para a Pedra do Calcanhar, imperturbável, a 256 pés de distância.

Além dali, estão a faixa cinza da estrada, o estacionamento, o campo, a Inglaterra, a Europa, o resto do mundo. Um mundo que nunca mais será o mesmo, que logo se verá em meio ao caos irrevogável, que nunca compreenderá por que essa loucura simplesmente brotou da terra, que nunca acreditará em quem é responsável por isso.

— Sarah! — grita Jago, mas ele é abafado por uma enorme explosão sônica. Os dois são jogados no chão enquanto o céu clareia. Os ouvidos de Sarah zunem, e sua cabeça roda. Ela consegue ficar de pé. A Pedra do Calcanhar se foi. No lugar, há um buraco perfeito de 15 pés de uma ponta a outra. A Pedra do Calcanhar sobe, saindo do chão, seguindo como um míssil em um feixe de luz branca, atravessando uma abertura na cobertura de nuvens, ressoando em direção ao céu. Acaba em segundos.

A luz, porém, a luz permanece. Um sinal luminoso se lança em direção ao espaço. Sarah se lembra do feixe de luz que vinha do topo da Grande Pirâmide Branca na China. É atraída pela luz, não consegue lhe dar as costas. Algo ali a chama. Enquanto segue, o zunido em seus ouvidos se intensifica, torna-se ensurdecedor. Ela para à beira do feixe, estende o braço.

Sim.

Sim.

Sim.

Uma voz em sua cabeça.

Sim.

Jago grita seu nome, mas Sarah não consegue ouvi-lo. Ouve apenas o zunido, a voz em sua cabeça dizendo *Sim sim sim*. Atraída pela luz, ela se joga no chão. Tenta alcançá-la, seu braço entra na luz, que é amarga e fria e morde sua pele e grita *Sim Sim Sim*. Sarah entra na luz *Sim Sim Sim* e é erguida no ar a 30 pés de altura no mesmo instante. Seus olhos ficam brancos — um branco ofuscante, apavorante, esmagador — e, em sua mente, ela vê:

Marcus se deteriorando, urubus e vermes devorando sua carne.

Kala apodrecendo, com metade do corpo queimado em um cômodo dourado.

Alice dormindo, um cão malhado encolhido a seus pés.

Hilal choramingando, coberto de bandagens, sendo cuidado por um idoso.

Aisling atravessando a floresta, perseguindo um veado com um rifle nas mãos.

Baitsakhan, enfurecido, encaixando um gancho de aço no punho.

Maccabee olhando hipnotizado para um orbe de luz branco de tão quente nas mãos.

Jago ajoelhado perto do corpo de Christopher, olhando fixamente, apavorado.

Chiyoko morta, uma das mãos apertando a de An, a outra esticada, o dedo apontando para 175°21'37".

Shari cozinhando, uma garotinha puxando sua calça.

Ela vê kepler 22b, cercado de outros como ele, ela, isso, sorrindo, aplaudindo.

E vê a luz, infinita, movimentando-se pelo espaço, milhões de milhas,
bilhões de milhas, de espaço.

A Chave está em sua mão.

Ela está à frente de todos eles.

Se quiserem vencer, terão que pegá-la.

E ela estará pronta para eles.

Sarah Alopay, filha do Pássaro Rei e da Rainha do Céu, a 4.240ª Jogadora da
233ª linhagem, estará pronta para eles.

Ela sente a chave na mão.

Sente Christopher no coração.

Estará pronta.

Por ele.

Por ele.

Abre os olhos.

A luz desaparece.

Ela cai de volta na Terra.

Sarah Alopay.

Filha do Pássaro Rei e da Rainha do Céu.

Detentora da Chave da Terra.

Cai.

Isto é o Endgame.

*Tantos anos atrás, amor,
Que logo tem que chegar a nossa hora
De deixar nossa menina sem um lar; —
Ela é como a mãe, amor, você disse:
Na idade dela eu já estava casada há muito tempo, —
Quantos anos atrás, amor,
Quantos anos atrás?*

SHARI CHOPRA

Residência dos Chopra, Gangtok, Sikkim, Índia



Faz apenas 11 dias desde que Shari Chopra desvendou a pista que os Deuses do Céu puseram em sua cabeça. Ela está amassando grão-de-bico com a parte achatada de um cutelo em uma tábua de plástico e não pensa no Endgame há 58 horas, uma marca extraordinária.

Uma pequena TV em preto e branco com um cabide servindo de antena está sintonizada no único canal que pega. Uma coreografia de dança de Bollywood atravessa um campo nevado. A canção é sobre amor e como ele é maravilhoso. Uma galinha marrom roliça cisca pelos azulejos do chão, e a pequena Alice a persegue, gritando:

— Aqui, jantar, jantar! Aqui, jantar, jantar!

E as duas desaparecem no jardim.

Shari ri sozinha — sua filha é tão parecida com o que ela foi um dia — e não nota que a música na televisão parou. Mas então ouve a voz...

Estimados Jogadores das linhagens, escutem-me agora.

Ele.

Ela.

Isso.

kepler 22b.

Shari se vira para a tela. A imagem é de um homem estranho, mas bonito, vagamente asiático, com olhos redondos e bochechas proeminentes, um

nariz fino e lábios carnudos. Seu cabelo é escuro e partido ao meio. Ele usa uma camisa com colarinho aberta no pescoço.

Um disfarce estranho.

A Chave da Terra foi encontrada, O Sinal Luminoso enviado, O Evento desencadeado. Parabéns para a cahokiana da 233ª linhagem por tê-la encontrado, por possuí-la e por trazer o Evento aos Bilhões de Desavisados, que, em grande parte, morrerão. Isso ocorrerá em 94.893 dias. Agora, vocês precisam encontrar a Chave do Céu. Vivam, morram, roubem, matem, amem, traiam, vinguem. Façam o que quiserem. O Endgame é o enigma da vida, a razão da morte. Continuem Jogando. O que tiver que ser será.

Ele desaparece, e o filme volta. A música é ridícula, irreverente, inconsequente. Shari respira fundo.

“Desencadeado?”

A Pequena Alice para na porta da cozinha.

“Desencadeado?”

Ela aponta para a tábua de cortar.

“Desencadeado!”

— Mamãe, você está com um dodói.

Shari olha para baixo, vê que pressiona a faca profundamente na lateral do dedo.

— Estou mesmo, *meri jaan* — diz ela, largando a faca e enrolando a mão em um pano de prato.

— Mamãe, quem era ele na TV?

Shari olha para a filha com olhos tristes.

— Não se preocupe com ele, docinho. Nada do que ele disse tem a ver com você.

Shari pega a Pequena Alice no colo, envolve-a nos braços, leva-a para o quintal. Jamal está lá, tomando um copo de chá gelado. Percebe na hora a palidez no rosto da amada.

— O que aconteceu?

— Noventa e quatro dias — repete ela.

— A primeira chave foi encontrada?

— Foi — responde ela, balançando a pequena Alice no joelho.

— Você vai nos deixar?

— Não, amor. Vou ficar aqui com vocês. Meu Endgame é diferente. Eles vão perseguir, procurar, caçar e matar. Eu vou esperar aqui, com você. E com nossa bela menina. E eles virão até mim. Em algum momento, precisarão vir até mim.

Jamal sabe que ela esconde algo. Ele espera. A pequena Alice ri, tentando dar tapas em uma borboleta que voa por ali.

— Vão ter que fazer isso por causa do que o Deus do Céu me disse.

— E o que foi?

— Ele me disse onde está a próxima chave. E que eu era a única dos doze que sabia.

— Mas você não vai pegá-la?

— Não. Não preciso. A Chave do Céu está aqui, sabe? — A pequena Alice desce do colo de Shari e pisa na grama macia. Persegue a borboleta.

— *O quê?* — pergunta Jamal.

— Amor... Eu sou a Guardiã do Portão.

— Chave do Céu! Chave do Céu! Chave do Céu! — entoia a pequena Alice.

Jamal estende o braço e pega na mão de Shari. Eles se entreolham e sorriem, inclinam-se, compartilham um beijo demorado, doce.

94 dias restam.

94 dias.

NOTAS

ⁱ goo.gl/fSY56u

ⁱⁱ goo.gl/zHrfYj

ⁱⁱⁱ goo.gl/rUy2K8

^{iv} goo.gl/mW1Ujm

^v goo.gl/7CmnxY

^{vi} goo.gl/eO75bR

^{vii} goo.gl/WFFBxL

^{viii} goo.gl/yKvD7S

^{ix} goo.gl/0Jd79r

^x goo.gl/qRHKVS

^{xi} goo.gl/g08vg8

^{xii} goo.gl/ZclYxr

^{xiii} goo.gl/03wyVH

^{xiv} goo.gl/nsDpUd

^{xv} goo.gl/9UfHnE

^{xvi} goo.gl/4eH8qy

^{xvii} goo.gl/4Zvyyr

^{xviii} goo.gl/iSxWzy

xix goo.gl/7fbd8f
xx goo.gl/dN5zT1
xxi goo.gl/Bxppok
xxii goo.gl/rCML6Q
xxiii goo.gl/KAqMtJ
xxiv goo.gl/NZrR9A
xxv goo.gl/JMbynN
xxvi goo.gl/trcuKd
xxvii goo.gl/AnsqvN
xxviii goo.gl/jldbxB
xxix goo.gl/W7ttrv
xxx goo.gl/IXA4gL
xxxi goo.gl/y7Ot8b
xxxii goo.gl/gRnH32
xxxiii goo.gl/nFDOKP
xxxiv goo.gl/jkCeh9
xxxv goo.gl/5LnY9E
xxxvi goo.gl/Xq7IZt
xxxvii goo.gl/2lXkal
xxxviii goo.gl/mWfUFX
xxxix goo.gl/0DeKBX
xl goo.gl/gQ1BHx

xli goo.gl/AX0Nyc
xlii goo.gl/BxGSS7
xliii goo.gl/9VM4Nc
xliv goo.gl/aw0DDa
xlv goo.gl/JxJJVK
xlvi goo.gl/lWBDOz
xlvii goo.gl/H4PqPk
xlviii goo.gl/n0XNKF
xlix goo.gl/fSY56u
l goo.gl/PWDfdL
li goo.gl/15ik6L
lii goo.gl/h4SMgp
liii goo.gl/hHq0QD
liv goo.gl/41d8TJ
lv goo.gl/QrM06C
lvi goo.gl/TXRDMF
lvii goo.gl/49dau2
lviii goo.gl/L2NUlv
lix goo.gl/STSyJS
lx goo.gl/VnC1ks
lxi goo.gl/7Dc2KZ
lxii goo.gl/qia5sb

lxiii goo.gl/jTAVgz

lxiv goo.gl/xwGqwd

lxv goo.gl/X8rmEY

lxvi goo.gl/UOh3zZ

lxvii goo.gl/mMurZ8

lxviii goo.gl/VJLCtT

lxix goo.gl/qa02uc

lxx goo.gl/x65wnj

lxxi goo.gl/RS3t9u

lxxii goo.gl/Sv75sw

lxxiii goo.gl/bsbWUU

www.intrinseca.com.br/endgame

SOBRE O AUTOR

Leon Alberti

www.leonalbertiphotography.com



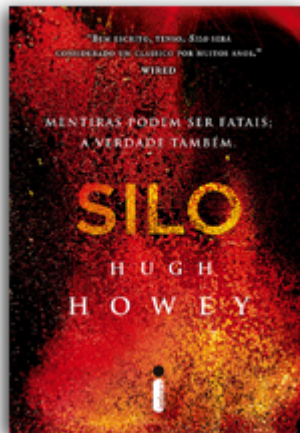
JAMES FREY é o fundador da Full Fathom Five, empresa responsável pela criação da bem-sucedida série *Os legados de Lorien*, também publicada pela Intrínseca, que deu origem à adaptação cinematográfica *Eu Sou o Número Quatro*, produzida por Steven Spielberg e Michael Bay. James Frey mora em Nova York 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. Ele mora com a família, parte do tempo na Pensilvânia, Estados Unidos, e parte em Glastonbury, Inglaterra.

TÍTULOS RELACIONADOS



A caçada
Andrew Fukuda



Silo
Hugh Howey



Half Bad
Sally Green



Aniquilação
Jeff Vandermeer