

ENDGAME

DIÁRIOS DE TREINAMENTO

VOLUME 2

DESCENDÊNCIA



DONGHU



NABATEU



HARAPPANEANO



LA TÈNE



JAMES FREY



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.

ENDGAME

DIÁRIOS DE TREINAMENTO

VOLUME 2 DESCENDÊNCIA

JAMES FREY

Tradução de Cássia Zanon



Copyright © 2015, Third Floor Fun, LLC.

Todos os direitos reservados à Full Fathom Five, LLC.

TÍTULO ORIGINAL

Endgame: The Training Diaries – Volume 2: Descendant

PREPARAÇÃO

Ângelo Lessa

REVISÃO

Rayssa Galvão

REVISÃO DE EPUB

Breno Barreto

Juliana Pitanga

ADAPTAÇÃO DE CAPA

Julio Moreira

GERAÇÃO DE EPUB

Intrínseca

E-ISBN

978-85-8057-714-3

Edição digital: 2015

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar

22451-041 — Gávea

Rio de Janeiro — RJ

Tel./Fax: (21) 3206-7400

www.intrinseca.com.br



SUMÁRIO

Capa

Folha de rosto

Créditos

Mídias sociais

La Tène
AISLING

Harappaneana
SHARI

Nabateu
MACCABEE

Donghu
BAITSAKHAN

Descubra agora como o Endgame começou
Marcus Loxias Megalos
Chiyoko Takeda

Saiba mais sobre a vida dos outros Jogadores antes de o Endgame
começar

Marcus Loxias Megalos

Sobre o autor

Conheça os títulos da série

Leia também

Doze mil anos atrás, eles vieram. Desceram do céu entre fumaça e fogo e criaram a humanidade, deixando-nos regras segundo as quais viver. Precisavam de ouro, e, para extraí-lo, instalaram aqui as doze linhagens. Quando conseguiram o que queriam, foram embora. Mas avisaram que um dia retornariam e que, quando isso acontecesse, seria para o Jogo. O Jogo que determinaria nosso futuro.

Isso é o Endgame.

Por 10.000 anos, as linhagens existiram em segredo. As 12 linhagens originais da humanidade. Cada uma precisa ter um Jogador preparado o tempo todo. Um Jogador se torna elegível aos 13 anos e perde a elegibilidade ao fim dos 19. Cada linhagem tem seus critérios para decidir quem é digno de ser escolhido. Quem é digno de salvar seu povo. Geração após geração, eles foram treinados para dominar o uso de armas, os idiomas, a história, as estratégias e os disfarces, as técnicas de assassinato. Juntos, os Jogadores são tudo: fortes, gentis, implacáveis, leais, espertos, estúpidos, feios, libidinosos, mesquinhos, instáveis, belos, calculistas, preguiçosos, exuberantes, fracos. Eles são bons e maus. Como você. Como todas as pessoas.

Isso é o Endgame.

Quando o jogo começar, os Jogadores terão que encontrar três chaves, que estão espalhadas pelo planeta. A única regra é que não há regras. Quem encontrar as chaves primeiro ganha o jogo.

Estas são as histórias dos Jogadores antes de serem escolhidos. Como deixaram a vida normal que levavam e se tornaram quem estavam destinados a ser.

Estes são os Diários de Treinamento.

La Tène AISLING



Esta é a história que Aisling Kopp, Jogadora da 3ª linhagem, não conhece.

Esta é a história que Aisling Kopp jamais conhecerá, porque a única pessoa que poderia contá-la está morta.

Esta é a história de sua vida e de sua linhagem — de como ela começou e de como o mundo acabará.

Esta é a história de um herói e um traidor, sem que nenhum dos dois saiba ao certo qual deles é o quê.

Esta é a história antes da história.

Antes de Aisling.

* * *

O fim:

Declan Kopp está na entrada da caverna com uma espada de 2.500 anos na mão. O peso da arma o tranquiliza. A empunhadura familiar o transporta à época em que a Falcata era sua por direito, uma

época mais simples, em que ele podia golpear com a lâmina e saborear o ato de matar.

Uma época antes de Aisling existir, uma época antes de Lorelei morrer, quando ele era jovem e tolo, uma época em que a espada simbolizava tudo de justo e bom.

Hoje, simboliza apenas os limites que ele ultrapassou.

As pessoas que traiu.

A casa que deixou para trás e a família para a qual jamais poderá retornar.

Aquela espada tão antiga é, tal como a pedra polida em seu bolso, tal como o bebê chorando nas profundezas escuras da caverna, um precioso bem roubado.

Não é dele por direito — mas, ainda assim, é dele.

Pelo menos, isso é o que *eles* diriam.

Eles: o Alto Conselho. A Jogadora La Tène. O pai.

Todas as pessoas que importam para ele, ou que um dia importaram.

Tempos atrás, Declan tinha tudo na vida. Família, amor, esperança — a fé de que sua missão de vida era justa, e seu futuro, incontestável. Tempos atrás, Declan tinha convicção.

Hoje, tem apenas a filha roubada e a herança dela.

Tem a Falcata, cuja lâmina afiada como navalha já tirou 3.890 vidas e ainda aguarda a próxima vítima.

E tem algumas horas, poucas e preciosas, quem sabe minutos, antes que venham atrás dele para tentar reaver o que ele roubou — antes que ele e a espada concluam seu último ato.

Os gritos da criança ecoam na escuridão.

— Calma, Aisling — diz ele. — Papai está aqui. Papai vai proteger você, prometo.

Ela é pequena demais para entender. Pequena demais para saber que é mentira.

Declan não pode prometer que vai protegê-la. Só pode prometer que vai tentar.

Na tentativa de salvar a filha de seu destino, ele desistiu de tudo — mas ainda não é o bastante. A caverna está cercada. Não há saída.

Não há como descer a montanha. A batalha final se aproxima, e Declan não vai sobreviver a esta. Sabe que não vai.

Ele os atraiu até ali sabendo disso.

Vão persegui-lo aonde quer que vá. Declan enfim compreende: não há lugar seguro para ele e a filha, não neste mundo. Ele lutou; ele perdeu. Deixar que o sigam até ali é seu último e desesperado esforço para fazê-los enxergarem a verdade.

Se isso acontecer — se ele *conseguir* fazê-los enxergarem a verdade —, terá valido a pena abrir mão de tudo. Até mesmo da própria vida. A criança não para de chorar.

Declan não aguenta ouvir aquilo.

Ele dá as costas para a entrada da caverna, mesmo sabendo que nunca se deve dar as costas para o inimigo. Embrenha-se no interior escuro, seguindo o som do choro, e pega a criança inquieta nos braços.

Ao sentir o toque do pai, Aisling se acalma. Ele dá um beijo na testa dela, fazendo “*Shhh, shhh...*”, sente o cheiro de seu cabelo ruivo e macio, se perguntando se a menina se lembrará dele.

Se algum dia ela vai saber como foi parar naquela montanha solitária, ou por quê.

Se algum dia o perdoará pelo que ele fez e pelo que causou.

Quando eles chegam, Aisling está quieta em seus braços.

São dois. O facho da lanterna nos capacetes varre as paredes úmidas da caverna.

Declan poderia se esconder nas sombras, resistir apenas mais um pouco, mas não faz sentido. Ele foi até ali para encará-los.

Para tentar, uma vez mais, lhes mostrar a verdade.

— Sabemos que você está aqui, Declan. — É a voz de uma jovem. Molly, sua sobrinha, que ele conhece desde que nasceu. A Jogadora La Tène. Declan sabe muito bem o quanto ela é letal: ele próprio a treinou. — Apareça.

Declan obedece, avançando até alcançar o feixe de luz. Aisling estreita os olhos e, ao reconhecer Molly e o homem grisalho ao seu lado, ri e sacode as mãos.

— Não queremos machucar você — anuncia o pai de Declan, erguendo um rifle até o ombro. — Só nos entregue a criança.

* * *

O começo:

Às vezes, Declan pensa que tudo começou no dia em que um estranho e-mail anônimo surgiu em sua caixa de entrada. *Mentiram para você*, dizia a mensagem, nada mais do que isso. Ele sentiu uma leve pontada de curiosidade antes de deletar o e-mail, e só. “Os criadores de spam ficam mais criativos a cada dia”, pensou. “Sou inteligente demais para acreditar em mentiras”, pensou.

Talvez tenha começado no dia em que foi vencido pela curiosidade e finalmente respondeu a um dos e-mails estranhos.

Ou no dia em que estava no meio de um bosque sombrio, quando seus olhos encontraram os de uma estranha encapuzada, e a mulher lhe disse que tudo em que ele acreditava era mentira.

— Você nunca quis saber por que luta, pelo que luta? — perguntou a mulher, para logo depois voltar a se fundir nas sombras. Pela primeira vez, ele se questionou.

Talvez tenha começado muito antes, na primeira vez em que pegou o rifle do pai em seus braços magricelas de menino, mirou em um alvo de papel e puxou o gatilho.

— Você será um bom Jogador — disse-lhe o pai, acariciando o cabelo vermelho como fogo, uma marca dos Kopp. — Vai me dar orgulho.

Mas talvez só tenha começado de verdade quando ele próprio se tornou pai. Quando compreendeu o que significava amar incondicionalmente, com todo o seu ser, quando soube que seria capaz de dar a vida pela filha. Quando o Alto Conselho decretou que sua filha, ainda bebê, seria escolhida como Jogadora assim que completasse a idade mínima. Então soube que o tempo de esperar, de questionar, acabara.

Era hora de agir.

Ele conseguiu se segurar até a reunião do Alto Conselho chegar ao fim. Sabia que não fazia sentido discutir. Tinha consciência do que pensavam dele, de que achavam que algo dentro dele havia mudado

no tempo em que fora Jogador, que estava amargurado e cansado porque o Endgame não acontecera.

Alguns — o pai, inclusive — acreditaram que ele estava louco. Então na reunião ele apenas sorriu e assentiu, como se estivesse feliz por quererem transformar sua filha em marionete, em uma máquina de mortes desnecessárias.

Chamou um táxi pelo qual não podia pagar e prendeu a respiração enquanto percorria a via expressa Brooklyn-Queens, só relaxando ao visualizar as torres do centro do Brooklyn e, enfim, o velho sobrado onde sua esposa os aguardava.

Lá estava ele, parado diante da porta do apartamento, respirando fundo e se preparando para mudar a vida da família para sempre.

Pensando: “Como foi que eu cheguei aqui?”

Mas ele sabia muito bem como tinha chegado ali.

E sabia muito bem o que precisava acontecer em seguida.

* * *

Declan irrompe no apartamento e finalmente libera o pânico que toma conta dele.

— Faça as malas! — exclama, entrando no quarto minúsculo em que esconde o dinheiro e os passaportes.

A esposa e a pequena Aisling dormem profundamente.

— Declan? — chama Lorelei, piscando sonolenta, ainda na cama.

A bebê dorme em seu colo. Ela dorme sempre que a bebê dorme, o que nunca é suficiente para nenhuma das duas.

— Silêncio, querido. Assim ela vai acordar.

— Precisamos ir — explica Declan, baixando a voz. Ele arranca tudo do armário minúsculo, jogando camisas e vestidos aleatoriamente em uma mala. — Agora.

— Ir? Ir aonde? É quase meia-noite. — Com cuidado, Lorelei coloca Aisling no berço, depois se aproxima do marido e o abraça por trás, fazendo-o sentir sua respiração lenta e constante, o ritmo de seu coração. — Respire fundo, Declan.

Declan respira.

— Agora me conte o que aconteceu.

Ele se vira para encarar Lorelei, o amor de sua vida, a mulher que, por amor a ele, adotou suas tradições e seu povo como seus. Tinha feito isso a pedido de Declan. Agora, por causa disso, por causa *dele*, a filha deles corre perigo.

“É tudo culpa minha”, pensa Declan, sentindo o pânico voltar a crescer.

— Declan.

Lorelei sempre sabe quando ele está perdendo o controle.

Sempre foi a única capaz de contê-lo nesses momentos.

Ela fixa o olhar em Declan, e por apenas um instante ele se deixa perder naqueles olhos cinza-azulados.

— Vai ficar tudo bem — afirma ela, a voz suave e controlada.

Declan sabe que não é mais o homem por quem ela se apaixonou, com quem se casou.

Aquele homem era cheio de convicções morais, forte e orgulhoso.

Aquele homem fora criado acreditando que era capaz de salvar o mundo.

— O que quer que tenha acontecido, vamos resolver — continua ela, a mão macia no rosto dele, áspero por causa da barba por fazer.

Foi com aquele Declan que ela se casou. Mas acabou presa a este, até que a morte os separe: instável, paranoico, um homem com medo das sombras e consumido pela culpa. Arrependido. Obcecado. Destruído.

— Agora me conte o que aconteceu — pede Lorelei, quando a respiração dele finalmente se alinha à dela e o pânico se contém por alguns momentos.

Quando Declan a conheceu, sentiu que ela era o milagre de sua vida.

Agora ele sabe que o verdadeiro milagre é que ela ainda o ame, mesmo agora. Mas isso pode mudar quando ele explicar o que aconteceu. Quando ela compreender as consequências desse amor para a filha.

— O Alto Conselho escolheu o Jogador da próxima geração — começa Declan. Ele pega a mão da esposa e a aperta bem firme. — Eles escolheram nossa Aisling.

Lorelei não se assusta.

Lorelei não grita.

Lorelei não puxa a mão nem o agride por arrastá-la para o pesadelo dele.

Ela apenas assente e diz:

— Tudo bem. E o que isso significa?

— O que isso significa? — Ele está furioso de novo. Precisa fazê-la compreender. — Significa que precisamos sair daqui, agora mesmo. Desaparecer. Ir para algum lugar onde eles jamais consigam nos encontrar.

— Isso não é um pouco exagerado, Declan?

— Lor, você não ouviu o que eu disse? Eles querem que ela seja *a Jogadora*. Querem transformá-la em um soldado, fazer lavagem cerebral nela com essa loucura de Endgame, assim como fizeram comigo.

— Também não quero isso, mas não podemos apenas dizer não?

Declan suspira. Se ao menos fosse assim tão fácil.

— Isso não é um pique-pega, um jogo qualquer. Não existe a opção de simplesmente decidir não jogar.

O Alto Conselho não pede. O Alto Conselho ordena.

Declan sabia que existia essa possibilidade, é claro. O Jogador sempre foi um Kopp, desde tempos imemoriais. Mas agora há tantos na família, tantas criancinhas Kopp correndo pelo Queens, tantos primos que Declan mal se lembra do nome de todos. Quais eram as chances de escolherem justo Aisling? Declan era considerado um apóstata, um louco. Quais eram as chances de escolherem sua filha?

— Isso nos desagrada tanto quanto a você — declarou o líder do Alto Conselho durante a reunião. — Mas as pedras falaram.

— Danem-se as pedras! — gritou ele.

O Alto Conselho ficou escandalizado, todos exceto seu pai, que parecia apenas cansado. O paizinho foi o primeiro a desistir dele, o primeiro a aceitar que Declan tinha dado as costas para o próprio povo. Pelo menos era assim que o paizinho via as coisas. A mudança do Queens para o Brooklyn, a campanha contra o Endgame, o casamento com uma forasteira, as viagens por todo o mundo em busca de respostas para perguntas que não deveria fazer... Para o

paizinho, Declan rejeitou sua família, sua linhagem, seus deveres sagrados. Ele não compreende, nenhum deles compreende que Declan ama sua família e seu povo com extremo ardor. Embora já esteja velho demais para ser o Jogador, ainda se vê como o guerreiro de seu povo, julga-se encarregado de protegê-lo. É por isso que resiste com tanta ferocidade: não por ser um traidor, mas por ser *leal*.

— O Alto Conselho tomou a decisão — afirmou o paizinho. — Fomos ao Stonehenge e fizemos a pergunta. As pedras nos deram a resposta, e a resposta é Aisling.

Um bando de velhos medindo ângulos de luz e cumprimentos de sombras, seus transferidores condenando a filha de Declan a uma inútil vida de sangue. Ele quis gritar, virar a mesa, tirar a Falcata de seu lugar de honra na parede da sala do Conselho e decapitá-los. Mas nada disso ajudaria Aisling. Então fingiu aceitar a decisão e foi para casa determinado a fazer o que precisava ser feito.

— Se eles quiserem que Aisling Jogue, ela vai Jogar — explica Declan à esposa. — Para eles, não importa o que nós queremos ou o que Aisling quer. Vão fazer dela uma assassina. Vão transformá-la em uma aliada dos deuses no genocídio do nosso povo. E, se ela morrer, vão dar de ombros e fingir que se importam, mas depois vão sacrificar outra pobre criança.

O que ele não explica a Lorelei, o que nunca explicou, é o verdadeiro significado de ser o Jogador: o quanto de sangue foi derramado, mesmo sem o Endgame. Tantas mortes, todas justificadas como “necessárias para proteger a linhagem”, “necessárias para estarmos preparados”. Declan matou 23 pessoas, e se lembra do rosto de cada uma delas.

E se lembra com a mesma clareza da expressão no rosto da atual Jogadora quando a ajudou a matar pela primeira vez — o rosto de uma adolescente de 13 anos ao descobrir do que é capaz, ao tirar sangue e assassinar a própria infância, sentindo-se apavorada e orgulhosa na mesma medida. São esses rostos que Declan vê em seus sonhos todas as noites. É desse destino — culpa, tristeza, arrependimento, obsessão — que ele quer poupar a filha. É terrível

imaginar que algum dia ela também será atormentada pelo rosto daqueles que matou.

E será ainda mais terrível se ela não for atormentada por eles.

— Declan, é da sua família que estamos falando — interpela Lorelei, que ama a família dele, sempre amou. Ela não tem parentes. — É só explicar a eles como nos sentimos. Tenho certeza que vão entender...

Declan faz que não com a cabeça.

Ele conheceu Lorelei quando ambos tinham 22 anos. Ela havia acabado de se formar na faculdade, ele ainda se ajustava à vida pós-Jogador, tentando decidir o que fazer pelos 50 anos seguintes. Ele lhe contou histórias de seu passado, mas a poupou da maior parte dos detalhes sórdidos. Não queria que ela conhecesse seu outro lado: o soldado que fazia o que fosse preciso para sobreviver. Hoje, arrepende-se disso.

— Tudo bem, Declan — diz ela. — Se você diz que é um problema, então eu acredito... Mas por que é um problema que precisamos resolver *agora*? Aisling ainda é um bebê... Temos mais de doze anos para pensar em uma solução.

— Não. Não!

Assim que as pedras escolhem o Jogador, o treinamento começa. Tudo começa. Eles moldarão Aisling, farão dela o que querem que seja. E saberão de cada passo que ela der.

— Não podemos esperar, seria muito arriscado. *Talvez* a gente tenha uma pequena brecha de oportunidade agora. Temos que agir rápido, surpreendê-los. É nossa única chance.

— Então o que vamos fazer, Declan? — Ela está começando a ficar irritada. — Quer que eu largue o emprego, abandone nossa família e vá embora com você sabe Deus para onde? Para onde iríamos? Como conseguiríamos nos sustentar? Até quando teríamos que fugir? Você pensou nessas coisas?

— No caminho a gente pensa — responde ele.

Mais uma coisa que Lorelei não sabe: Declan tem muito dinheiro, o suficiente para sustentá-los pelo resto da vida. Quando repudiou o Endgame, repudiou também o dinheiro que recebera por servir à linhagem como Jogador durante todos aqueles anos. "Dinheiro sujo

de sangue”, pensava. Ele e Lorelei criam a filha no limite da pobreza, mas é apenas por opção, não por necessidade. Opção de Declan, uma das muitas escolhas que ele fez sem contar à esposa. Agora se arrepende disso. Muito.

— A gente sempre dá um jeito.

Lorelei balança a cabeça, lamentando.

— O paizinho tinha razão. Deixei isso tudo ir longe demais. Você se deixou levar, e eu não fiz nada para impedir.

— Você falou com o paizinho sobre mim? Sobre isso?

— Ele está *preocupado* com você, Declan. Achou que talvez você precisasse de um tempo longe daqui, de um descanso...

— Eu sei o que ele pensa. — O pai quer mandá-lo de volta para o Velho Continente, para o que chama de reabilitação. Mas Declan ouviu histórias sobre o acampamento isolado nos Alpes para o qual os membros incrédulos da linhagem são enviados. Ninguém jamais voltou de lá. — Ele acha que eu enlouqueci.

— Você não está parecendo muito sensato neste momento, querido.

— O Endgame é uma mentira, Lorelei. Você sabe disso.

— Eu sei que você acredita nisso. — Ao ouvir essas palavras, ele sabe que a perdeu. — Podemos deixar essa conversa para depois? Podemos dormir um pouco, quem sabe voltar a discutir isso amanhã de manhã.

Declan olha para ela, para a mulher que jurou amar pelo resto da vida. A mulher por quem se apaixonou assim que a viu pela primeira vez, debruçada sobre um livro em uma biblioteca pública de Nova York, as mechas de cabelo emoldurando o rosto.

— Claro — responde. — Podemos discutir o quanto você quiser. Tem razão, não devemos tomar uma decisão apressada. Não vamos fazer nada até que nós dois tenhamos certeza da coisa certa a fazer.

— Promete?

Declan a beija e abraça como se ela fosse uma boia em alto-mar, a única coisa capaz de impedi-lo de se afogar.

— Prometo.

Então ele espera que Lorelei caia no sono outra vez para raptar a filha.

* * *

Declan diz a si mesmo que aquilo não pode ser considerado um rapto, porque Aisling pertence tanto a ele quanto à mãe.

Mas sabe que não é bem assim.

Declan dirige a noite toda com Aisling dormindo no banco traseiro. Ele ainda não pode deixar o país, não enquanto não conseguir um passaporte falso para a filha, mas pode pelo menos se afastar o máximo possível da família. Ouve no rádio o alerta de criança desaparecida, mas a essa altura já trocou o carro por um Pontiac em que fez ligação direta e está a caminho da Carolina do Norte.

Quando já não consegue mais manter os olhos abertos devido à exaustão, faz check-in em um hotel de beira de estrada, pagando em dinheiro. Pegou \$5.000 do cofre no fundo do armário, o que deve bastar para os primeiros obstáculos da jornada. Declan tem contas em bancos do mundo todo, contas de que Lorelei não tem conhecimento, e imagina que deveria se sentir orgulhoso por estar tão preparado. Mas não sente orgulho, só uma profunda tristeza por ser tão bom em guardar segredos da mulher que ama. É exatamente essa vida que ele não quer para Aisling.

Não quer que ela aprenda a não confiar nos outros.

Declan brinca com Aisling no carpete encardido do hotel enquanto a TV transmite a coletiva de imprensa. Lorelei não perdeu tempo, chamou logo a polícia. Não dá para culpá-la.

Na verdade, é até bom, porque ele sabe que o Alto Conselho preferiria conduzir a busca em segredo. Com a polícia no meio, o caminho fica mais fácil para ele.

No entanto, ele sofre ao ouvir a voz de Lorelei, carregada de dor.

— Por favor, Declan, traga nossa filha de volta — pede ela, diante de uma multidão de repórteres ávidos. Ao ouvir a voz da mãe, a criança estende a mão, ansiosa, na direção da tela. — Podemos resolver isso juntos, só a traga para casa.

O que será que ela disse à polícia? Deve ter falado que o marido enlouqueceu de vez.

Mas ele ainda tem esperanças. Talvez consiga convencer Lorelei, agora que mostrou como a situação é séria. Declan leva Aisling ao peito e tenta acalmá-la, fazê-la dormir. Então se permite fechar os olhos, e sonha com as lágrimas da esposa.

* * *

Treinado para viver com poucas horas de sono, Declan logo está de volta à estrada. Ele tem um contato na Virgínia Ocidental que, pelo preço certo, concorda em fazer um novo passaporte para a bebê. Enquanto espera o documento ficar pronto, ele entra em um mercado tentando não chamar atenção. Para Aisling, compra um coelhinho de pelúcia cor-de-rosa quase do tamanho da cabeça da filha, e, para si, um celular pré-pago, fácil de descartar. É um risco, mas é preciso.

Liga para Lorelei.

Ela atende com um sussurro, como se tivesse medo de assustá-lo e afugentá-lo:

— Declan. Declan, o que foi que você fez?

— Eu sinto muito. — Ele engole em seco, lutando contra as lágrimas, e beija a testa de Aisling, lembrando a si mesmo por que está fazendo isso. Por que precisa fazê-lo. — Sinto muito mesmo.

— Ela está bem? Por favor, só me diga que ela está bem.

— Sim. É claro que ela está bem. Você sabe que eu nunca permitiria que fizessem mal a ela.

— Eu não sei de mais nada.

— Não posso voltar para casa, Lorelei. Não posso levá-la de volta. É perigoso demais.

— Então me diga onde está.

— Para você mandar a polícia atrás de mim? Ou o paizinho?

— Para eu poder ir até aí. Eu conheço você, Declan. Se o que quer é levar Aisling embora, escondê-la onde ninguém jamais a encontrará, vai conseguir. Você venceu, pronto. Mas não posso ficar longe dela. Eu vou ao encontro de vocês, é só me dizer onde. Qualquer lugar,

qualquer coisa que precise fazer. Eu vou. Eu faço. É só me dizer. Confie em mim.

A voz dela transborda de dor e de amor.

— O que acha? — sussurra Declan para a bebê, mexendo no cabelo ruivo da filha. — Podemos confiar na mamãe?

Ao ouvir a palavra, Aisling cai no choro. É a única resposta de que ele precisava.

— Tudo bem — diz a Lorelei. Só espera não estar cometendo o maior erro de sua vida. — Pegue caneta e papel, vou lhe dizer como nos encontrar.

* * *

Declan confia na esposa.

Mas também conhece a esposa.

— Fique quietinha, filha — murmura para Aisling, aninhando a cadeirinha do bebê ao pé de uma árvore.

Ela suga a chupeta e sonha com dias mais felizes, ou assim ele espera. Declan parou em um local que lhe dá uma visão perfeita do vale. Lá embaixo, em uma faixa de campo no coração das montanhas Ozark, Lorelei aparecerá em busca da filha. Ele se deita de bruços, camuflando-se no mato, e levanta o binóculo.

Tomou todas as precauções possíveis.

Escolheu um lugar que conhece como a palma da mão, um campo aberto rodeado por morros, uma região fácil de vigiar.

Esse oásis de áreas selvagens é especial para Declan. Foi onde teve o primeiro contato cara a cara com Le Fond. *Le Fond* — o nome que deu à rede de guerreiros das sombras, uma piadinha interna só dele: assim como *La Tène* significa “as superficiais”, pensa nessas estranhas mensagens sombrias como “as profundas”, pois, com poucas exceções, chegam a ele por meio de sussurros, textos anônimos, rostos escondidos atrás de capas e máscaras.

A jovem que foi ao encontro dele ali no vale não revelou nome ou origem, não explicou como ficou sabendo do Endgame ou por que escolheu recrutá-lo.

— Nós acompanhamos todos os Jogadores — contou. — Vimos algo especial em você.

Na época, Declan tomou aquilo como insulto. Será que Le Fond vira nele alguma falha da qual sequer tinha se dado conta? Alguma evidência de que sua fé era fraca, de que estaria disposto a trair a causa?

Então, aos poucos, seguindo as pistas deixadas ao redor do mundo, começou a ver. Conforme pesquisava artefatos, descobria documentos perdidos a respeito de Jogadores de sua linhagem — todos mortos havia muito tempo —, seguindo seus questionamentos e as pistas que deixaram ao longo das eras, foi compreendendo.

Quando, enfim, encontrou a caverna secreta com as pinturas impressionantes dos antigos Jogadores, percebeu que Le Fond não vira fraqueza nele, mas força. A força da lealdade e da convicção que o levariam de volta ao Queens e o fariam seguir direto para a câmara do Alto Conselho, desesperado para compartilhar o que aprendera, para abrir os olhos de todos e fazê-los ver a verdade. Fazê-los ver que o Endgame é uma piada cruel dos deuses, que o verdadeiro papel do Jogador é dar o pontapé inicial no apocalipse. Que é um ciclo interminável que as linhagens só conseguirão encerrar se optarem por não Jogar. Que o poder está nas mãos deles, basta decidirem usá-lo.

Não lhe ocorreu que a mensagem seria recebida com gargalhadas. Nem que, quando parassem de rir, o afastariam de seus deveres para com a linhagem e o marcariam como herege.

Não é apenas o que querem fazer com Aisling o que o assusta.

É o medo de que, por temerem sua influência, jamais o deixem vê-la outra vez.

Aquela faixa de densa vida selvagem se instalou em seu coração. Foi ali que seus olhos se abriram pela primeira vez. Talvez seja um local de sorte, pensa, e assim eu consiga abrir os olhos de Lorelei também.

Ele segura firme o binóculo.

Espera.

E suspira de decepção, mas não de surpresa, quando Lorelei chega ao local das coordenadas acompanhada do pai dele e da Jogadora

La Tène. A esposa o traiu, exatamente como imaginou que ela faria, e não pode sequer se ressentir disso.

Lorelei está fazendo o que acredita ser o melhor para a filha.

Isso só o faz amá-la ainda mais.

Declan instalou um equipamento de escuta na campina, um dispositivo para escutar o que disserem lá embaixo e, se necessário, falar com eles. Lorelei parece confusa ao perguntar:

— Cadê ele? — O pânico transparece em sua voz. — Ele disse que estaria aqui. Não estou entendendo. Ele não mentiria para mim. Não sobre isso.

— Ah, ele está em algum lugar por aqui — diz o paizinho, erguendo o olhar para as colinas que rodeiam o vale.

Os olhos do paizinho parecem se iluminar ao passarem pelo ponto em que Declan se esconde. Embora seja impossível, Declan não consegue afastar a sensação de que o pai o vê através do matagal, que olha diretamente para ele, furioso.

— Você está aí, não está? — pergunta o paizinho. — Eu conheço meu filho. Você está nos vendo. Está nos ouvindo. Não culpe Lorelei por querer o melhor para você. Todos queremos o melhor para você.

— Declan, se estiver ouvindo... — Lorelei fala em um tom hesitante, como se começasse a se perguntar se o paizinho também enlouqueceu, como o filho. — Pare de se esconder e venha tratar disso como adulto. Se você for sensato...

Mas Lorelei para de falar e solta uma exclamação de susto quando a Jogadora a agarra, uma arma se materializando na mão da garota, que encosta o cano na cabeça de sua esposa.

Declan prende a respiração.

Molly tem apenas 17 anos, e conhece Lorelei desde criança. Lorelei às vezes cuidava dela, e Molly, por sua vez, às vezes cuida de Aisling. As duas já saíram para fazer compras juntas, já andaram no carrossel do Central Park juntas, já tomaram milk-shake de chocolate e comeram churros com calda de caramelo juntas, e, em dias chuvosos, já viram filmes horríveis juntas. Foram o melhor tipo de família uma para outra. E Declan não tem dúvidas de que, se Molly achar necessário, vai puxar o gatilho sem hesitar.

— Você sabe que eu atiro, Declan — anuncia Molly, muito calma. O equipamento de escuta capta qualquer som, e ele pode ouvir a respiração rápida e assustada de Lorelei. — Foi você quem me ensinou a ser implacável.

Declan a ensinou a atirar. Estava ao seu lado na primeira vez que ela matou uma pessoa. Ele a tranquilizou e sussurrou em seu ouvido todas as mentiras em que um dia acreditou — que para Jogar é preciso derramar sangue, que matar é legítimo quando o fazemos em nome da linhagem e do Jogo. Declan a criou, assim como o pai dele o criou. Milhares de anos de mentiras cruéis, todos resumidos a isto: uma assassina criada por ele, uma mulher que ele ama, uma filha que ele jurou proteger e uma arma.

— Sinto muito, Declan — diz o pai. Parte o coração de Declan ouvir aquela voz tão cheia de decepção. Tão dura. — Você não nos deixou escolha.

— Se quer que ela viva, apareça — completa Molly, sem um pingão de emoção. — Agora.

— Por favor — murmura Lorelei. — Por favor, Molly, não.

Ele passou muitos anos aprendendo a bloquear os sentimentos, a fazer o que precisa ser feito, mas, justo agora, no momento em que mais precisa, o amor e o medo ameaçam vencê-lo.

Declan tenta clarear a mente. Aisling e Lorelei precisam que ele mantenha o foco.

Elas *precisam* dele.

Declan envolve o coelhinho cor-de-rosa no cobertor de Aisling e o aninha junto ao peito. Dá um beijo de despedida na filha.

— Já volto — diz, mas não promete. Não quer fazer promessas que não pode cumprir. — Não a machuque — pede pelo comunicador. E então, para garantir, grita o mais alto possível, a voz ressoando pelo campo: — Estamos indo!

Ele desce até o vale, fazendo um caminho tortuoso e indetectável morro abaixo.

— Devolva a criança — manda o paizinho, assim que ele aparece em seu campo de visão.

Ao ver o pai, Declan quase perde o controle sobre as emoções outra vez. Por muitos anos, perdoou a obstinação do velho, convencendo

a si mesmo de que o pai estava apenas tentando fazer a coisa certa, de que o paizinho acredita que sua teimosia está a serviço de uma causa maior, de que, embora seja errado, há virtude na lealdade e na estabilidade, no comprometimento que demonstra ter com seu povo e suas crenças.

Não mais. Ali está o homem que o criou, que jurou amá-lo — o homem que está disposto a pôr a vida de Lorelei em risco, a sacrificar a neta que ama, tudo por uma *mentira*.

— Não.

— Vai arriscar a vida de sua esposa por esse seu delírio insano?

— O Endgame é uma *mentira* — insiste Declan, cada vez mais furioso. Quantas vezes tentou obrigar o pai a encarar a verdade, e quantas vezes o pai se recusou a lhe dar ouvidos? — Se você me escutasse ao menos uma vez...

— Já ouvi o suficiente dessas suas bobagens! — retruca o paizinho.

— Todos nós. E não posso permitir que você continue se humilhando.

— Humilhando *você*, quer dizer...

— Desgraçando sua família, sua linhagem e a si mesmo, é isso o que quero dizer!

Lorelei murmura alguma coisa, insistente, tentando convencer todos a se acalmarem e a baixarem as armas, mas Declan e o pai estão focados demais um no outro, furiosos demais, determinados demais a finalmente vencerem a discussão que se estende há anos. Ambos tão seguros, tão feridos, tão perdidos um sem o outro. Nenhum dos dois ouve quando Molly grita “Chega!” e faz um movimento para pegar o volume dos braços de Declan, mas Lorelei não deixa que ela ponha as mãos na filha e luta pela bebê. Um embate físico se desenrola, ouve-se um grito. Então os instintos afloram, uma mulher protegendo a filha, uma Jogadora lutando por sua linhagem. Um gatilho é puxado, um tiro ecoa, e só então Declan e o pai caem no silêncio e veem.

Lorelei, no chão.

Lorelei, sangrando.

Lorelei, com os olhos abertos fitando o céu, sem enxergar.

Lorelei, morta.

Molly cai de joelhos ao lado dela, gritando.

— Eu não queria! Eu não queria! — repete sem parar. — Não era para ser assim!

Declan deixa o cobertor cair dos braços. O coelhinho de pelúcia rola na grama e para perto da poça de sangue.

O paizinho olha de um lado para outro, do filho para a nora, do vivo para a morta. Está paralisado no meio da cena.

— Filho, eu...

Mas Declan jamais saberá o que o pai queria dizer. Que lamenta, que não lamenta. Que está cansado de sangue, que está sedento por mais e mais.

Declan não se importa mais.

Não se importa com nada que não seja a própria filha.

Ele dá as costas para o pai. Para a Jogadora. Para o milagre encantador de cabelo escuro caído na relva, sangrando.

Ele foge.

* * *

Declan não sabe como contar a Aisling o que aconteceu com sua mãe.

Nem agora, enquanto ela é pequena demais para compreender, nem mais tarde, quando tiver perguntas que ele não saberá responder.

Perguntas sobre as escolhas que ele fez e os erros que cometeu.

Declan não sabe quem culpar.

Não consegue deixar de culpar a si mesmo.

Ele leva Aisling embora das montanhas Ozark e dirige até o coração do delta do Mississippi. Em uma cabana nas profundezas daquelas terras pantanosas, a milhas da civilização, vive uma velha senhora, que mais parece uma anciã de conto de fadas. Sua fala tem o sotaque carregado do Velho Continente. Ela acolhe Aisling e Declan nos braços enrugados, quando os encontra diante de sua porta.

— Estava esperando vocês.

Seu nome é Agatha, e ela diz ter a Visão. Declan não acredita nessas coisas, mas há fogo na lareira, um cozido no fogão e o sofá

está arrumado para servir de cama. Ele entra na cabana um pouco confuso, mas aliviado, e deixa Agatha levar a menina de seus braços.

Ele se sente vazio sem o peso do bebê.

— Aconteceu, então? — pergunta Agatha. A voz dela soa como um grasnar rouco. — Eles a escolheram como Jogadora e você a levou embora de casa?

— Soube pela Visão? — pergunta Declan, cético.

— O noticiário da noite. Liguei os fatos.

Agatha é La Tène, assim como Declan, por isso ele pode saber seu nome e ver seu rosto. E, como ele, Agatha é uma apóstata, uma traidora, uma infiel. Declan cresceu ouvindo histórias a seu respeito, um bicho-papão inventado para assustar as crianças: se fizer perguntas demais, as perguntas erradas, será mandado para viver na natureza selvagem, onde a bruxa Agatha vai encontrar e devorar você. Agatha tem mais tempo de Le Fond do que Declan tem de vida.

Ela vive escondida há décadas, porque os La Tène nunca desistiram de caçá-la para reaver as antigas escrituras que ela roubou do arquivo.

Agatha desbravou a trilha que Declan está seguindo.

Foi ela quem descobriu as primeiras pistas de que o Endgame não é o que parece, nas palavras de seus ancestrais. Como recompensa, terá que viver o resto de seus dias em um exílio solitário.

Agatha é de confiança.

— Ela morreu — conta Declan. Dói dizer em voz alta. — Lorelei. Eles a mataram.

Agatha não responde por alguns segundos. Sua expressão não se altera. Por fim, mesmo que ele ainda não tenha perguntado, ela diz:

— Sim, pode deixar a menina aqui comigo pelo tempo que precisar. Até ser seguro. Faça o que precisa fazer.

* * *

O que precisa fazer.

Seguir para o norte.

Até o Canadá, onde vai atravessar a fronteira de Nova York despercebido, depois de volta para o sul, até a cidade, sua cidade, onde encontrou a felicidade que jamais terá outra vez.

Tingir o cabelo, transformar o ruivo revelador em um castanho discreto.

Ocultar o rosto com nariz e barba falsos.

Voltar ao Queens.

Ficar de olho em seu povo, vigiando do meio das multidões e das sombras. Acompanhar os passos do pai.

Da Jogadora.

Vai arder de raiva.

Vai queimar.

Queimar.

Declan poderia facilmente matar todos. Ninguém espera que ele volte. Não estão atentos. Declan poderia entrar pela janela do paizinho na calada da noite e cortar a garganta do velho enquanto ele roncava na poltrona, as mesmas reprises passando na TV ao fundo. Poderia invadir a delicatessen em frente ao apartamento de Molly, usar o rifle sniper para mirar a janela dela e enfiar uma bala em sua cabeça enquanto a menina tomava o chá matinal. Ou poderia instalar um explosivo nos freios do carro dela, transformá-la em uma bola de fogo sobre a Queensboro Bridge. Poderia assassinar o Alto Conselho um a um. Depois de matar, diante de seus olhos, cada pessoa que eles amam. Deixá-los salpicados de sangue.

Olho por olho.

Perda por perda.

Seu sangue parece de gelo, no momento, o coração, de pedra.

Poderia fazer isso. Poderia fazer qualquer coisa.

Mas se contém.

Não pela linhagem La Tène nem pelas brasas quase apagadas da antiga lealdade familiar, tampouco em nome da própria humanidade.

Eles tomaram sua humanidade. Eles: o pai, os treinadores.

Transformaram-no em um assassino. Seria justo que colhessem os frutos do que fizeram.

É por Aisling que ele se contém.

Um dia a filha terá idade suficiente para saber quem ele é. Ele será um homem que a filha merece amar. Em parte, voltou para provar a si mesmo que pode ser esse homem. Que, diante da maior das tentações, consegue se conter. Que não é apenas um soldado e um assassino.

Ainda assim, a raiva queima.

E agora eles é que vão queimar.

Há guardas a postos diante de seu apartamento. Declan derruba um com uma gravata eficiente e o outro com uma pancada na cabeça. Entra e pega o que precisa: o perfume de Lorelei, para quando precisar recordar. Seu diário, um registro de cada passo da jornada até a descoberta e a aceitação, algo que deixou para trás na esperança de que o paizinho e Lorelei compreendessem. Uma foto de Lorelei, para que Aisling jamais esqueça o rosto da mãe. No fim, Declan arma o dispositivo incendiário e vê seu passado ser consumido pelas chamas.

Próxima parada: a câmara do Alto Conselho. Escondida no porão do que, de fora, parece um salão de festas dilapidado.

Basta cortar alguns fios, e Declan desarma o sistema de segurança, arromba as fechaduras complicadas da porta da câmara e entra.

É fácil.

Eles lhe deram todas as ferramentas de que precisa para traí-los.

A Falcata está em seu lugar de honra, acima da comprida mesa do conselho. Ele a pega e beija o metal frio, em um gesto de respeito pela lâmina mortal.

Em uma antiga tigela de latão no centro da mesa há uma pequena pedra polida.

É a marca do Jogador. O símbolo de responsabilidade e comprometimento com a linhagem, da promessa feita aos deuses e ao apocalipse vindouro.

No passado, era sua herança, seu direito de nascença.

Agora era de Molly.

Em breve, seria de Aisling, a menos que Declan consiga impedi-los.

Ele guarda a pedra no bolso.

Arma o segundo dispositivo incendiário.

Embrenha-se na noite levando consigo a espada e detona o dispositivo.

Das sombras, vê o coração da linhagem La Tène queimar.

É apenas um símbolo. Uma mensagem. Para lembrá-los de que ele está à espreita, de que destruirá tudo o que eles têm e o que são, se for necessário para detê-los, para evitar o Endgame, para salvar Aisling.

Destruir o que é precioso para eles não compensa o que ele já perdeu.

Mas a sensação é boa.

* * *

Quando volta ao delta, a cabana desapareceu.

Foi arrasada.

Nada de Agatha. Nada de Aisling.

Declan ergue o rosto para o céu e grita sua dor para o firmamento.

A voz rompe o silêncio do pântano. Aves se dispersam nas nuvens.

Coiotes respondem. Juntos, eles uivam para a lua. Então, das árvores vem outro som. Fraco, mas familiar.

Um choro de criança.

Ele segue o som, o coração martelando, os lábios se movendo no ritmo de sua pulsação: *por favor, por favor, por favor.*

Ele as encontra enroscadas juntas no tronco oco de uma árvore caída. O rosto de Aisling está manchado de lágrimas, e ela grita.

Agatha sangra, ferida em várias partes do corpo.

— Não sei como me encontraram — sussurra ela, enquanto Declan tenta desesperadamente estancar o sangue —, mas eles não conhecem o pântano.

— Onde estão? — pergunta Declan, tomado pelo pânico. Será que acabou de cair em uma emboscada?

— Procuraram por um tempo, depois desistiram — murmura Agatha.

— Foram embora com as armas e os helicópteros. Enganados pela velha Agatha. Mais uma vez.

Quando Agatha ri, o sangue espuma em sua boca.

— Você salvou Aisling — diz Declan, maravilhado.
— Este jogo sangrento não merece que mais uma criança seja sacrificada em seu nome — responde ela, arfando quando Declan a toca na testa. Ela está ardendo.
— Há quanto tempo você está escondida aqui?
— Eu aguentei até você voltar.
— Vou levá-la para um hospital.
É arriscado demais, mas, por Agatha, depois do que ela fez, vai correr o risco.
— Não — murmura ela. E completa: — Não adianta.
Em seu tempo como Jogador, Declan aprendeu a matar, mas também a salvar. E aprendeu a reconhecer quando não há mais salvação. A reconhecer a ausência de esperança.
Ela segura o pulso de Declan.
— Salve-a desta vida — pede.
Ele assente. Promete.
— Diga o que posso fazer por você — demanda Declan. — Qualquer coisa.
— Salve-me também — responde Agatha, com o olhar febril mas feroz. — Faça a dor parar. Por favor.
Ele usa a Falcata, porque ela é uma heroína e merece uma lâmina honrosa.
Uma morte honrosa.

* * *

Declan foge. A La Tène o persegue. A linhagem passou um milênio costurando uma rede global de aliados e informantes — não há lugar fora de seu alcance, não há onde se esconder. Ele cria um labirinto de contas falsas, usa dinheiro vivo sempre que pode, inventa vários personagens fictícios e os manda de avião e trem para os confins da Terra. Deixa pistas cuidadosamente elaboradas que levam a becos sem saída, às vezes à morte. Monta armadilhas, recorrendo às redes de contato e a mercenários leais que pode se dar ao luxo de manter, homens e mulheres sem rosto que o alertam

sempre que os La Tène o farejam e conseguem detectar seus rastros.

E eles sempre conseguem.

Às vezes, Declan e Aisling partem muito antes de eles aparecerem, deixando para trás quartos de hotel sem digital alguma, apartamentos imundos cheios de objetos de algum estranho. Às vezes, escapam por muito pouco. Ele é um ex-Jogador, sabe que nunca deve montar acampamento sem formular um plano de fuga. Assim, onde quer que se instalem, seja por horas ou semanas, Declan define um esconderijo para Aisling, um lugar onde ela ficará a salvo se ele precisar lutar para escaparem.

A maioria dos La Tène não ousará atacar se Declan estiver com a bebê nos braços — Aisling é preciosa demais para eles. Mas Molly, ela própria uma Jogadora, não vê a vida de nenhum Jogador — ou futuro Jogador — como sagrada e confia demais na própria mira. Não importa quem seja atingido no fogo cruzado: ela avançará sobre ele.

Declan está há dois meses em fuga quando cruza a fronteira francesa e chega a Paris. Encontra um pequeno sótão na Rive Gauche, a algumas quadras do Sena, e, conforme as semanas passam sem transtornos, Declan começa a relaxar. Aisling se apaixona pela cidade, ou ao menos pelo cantinho que ocupa — todos os dias, os dois passam horas no Jardim de Luxemburgo, onde Aisling constrói castelos de areia e persegue as crianças mais velhas o mais rápido que suas perninhas permitem. Ela se torna exigente em relação a croissants, quer apenas os da *boulangerie* da rua onde moram, e já começou a conversar com os pombos em seu próprio *pidgin* francês. Declan imagina se terão encontrado um novo lar. Estão sentados na Place Dauphine, mergulhando croissants em uma caneca fumegante de chocolate quente, quando acontece. Nada importante, nada que Declan consiga detectar com clareza, apenas um lampejo de movimento em sua visão periférica, algo que faz seu coração disparar.

Enquanto Aisling mordisca o croissant empapado, Declan mantém um sorriso fixo no rosto e rastreia os arredores — então fica sem fôlego.

Lá está, em um canto da praça, parcialmente escondida atrás de um quiosque de livros usados, a familiar cabeça de fios negros.

Molly.

Os movimentos de Declan são rápidos, mas casuais. Ele acomoda a filha no sling, que traz no peito para o caso de precisar sair apressado, e se levanta da cadeira. Se ao menos conseguir tirá-la a salvo da praça e se infiltrar em uma multidão...

Aisling grita quando algo passa assoviando ao lado de sua orelha. Então, de repente, há uma leva de dardos tranquilizantes e um jato de gás lacrimogêneo, e a praça vira um caos.

Declan sai correndo.

Ele aperta Aisling contra si e parte na direção do Sena, salta para a Pont Neuf e chuta o perseguidor mais próximo por cima das grades, lançando-o no rio turvo. Avança pelo Quai des Grands-Augustins, abrindo caminho por entre os passantes, rumo à Notre Dame e seu enxame de turistas distraídos. Passa por pontes e livreiros, derruba barracas e barracas de crepe, qualquer coisa que possa retardar a perseguição. Atravessa a Petit Pont, até que, enfim, o edifício cinzento e distorcido surge diante deles, e Declan se dissolve na multidão, centenas de pais segurando bebês inquietos junto ao peito, exatamente como ele. Permite-se um instante de alívio, mas o refúgio é temporário. Declan se deixa ser empurrado pelo fluxo de gente até o outro lado da praça e entra em um dos saguões de prédios residenciais cuja senha de entrada memorizou justamente para uma emergência como esta. Fica no saguão esperando as horas passarem e as sombras crescerem. Por um milagre, Aisling está tranquila em seus braços, como se compreendesse exatamente o que está acontecendo e confiasse no pai para resolver a situação. Quem dera ele confiasse tanto assim em si mesmo. Há um alívio nessa fuga — mas não tanto, porque Molly ainda está lá fora, em algum lugar. E há grandes chances de que sempre estará.

Quando a noite cai, decide que é hora de correr o risco: sai do prédio, e seus inimigos não estão à vista. Foram despistados, por ora, permitindo que ele fuja do país e busque mais uma casa nova. A essa altura, Declan já sabe que não deve ter esperanças de encontrar um lugar onde poderá ficar por muito tempo. Por mais

distante que seja, por mais seguro que pareça, estará sempre na expectativa de que Molly os encontre.

E ela sempre encontra.

Acontece de novo no México, dessa vez uma emboscada na praça em frente à Catedral de San Miguel de Allende. Ele os despista naquela monstruosidade cor-de-rosa, cobrindo o rosto de Aisling com uma máscara, para protegê-la do gás lacrimogêneo que os envolve. Conseguem escapar pela saída dos fundos que leva à rua Cuna de Allende e, depois, alcançam a liberdade.

Declan sempre tem um plano de fuga, e sempre precisa usá-lo.

Dangriga, em Belize; Mzuzu, em Malawi; Estocolmo, na Suécia; Běň Tre, no Vietnã. Seis meses se passam, depois um ano, e ainda não há abrigo seguro para eles, não há lar, não há descanso, não há fim — não a menos que o impossível aconteça: que os La Tène desistam.

Ou ele.

* * *

— Isso não é vida para você — diz Declan à filha. — Sua mãe odiaria isso. E me odiaria por isso.

Os dois estão sentados na margem leste do rio Reno. Aisling brinca alegremente na lama. Está começando a caminhar e sabe dizer um bocado de palavras. Logo terá idade suficiente para fazer perguntas que Declan não poderá responder.

— Está vendo aquela pedra gigante, Aisling? — Ele aponta para o outro lado do rio, para a pedra irregular que se eleva a centenas de pés.

Ela bate palmas e exclama:

— Montanha!

Declan afasta o cabelo do rosto dela. É um emaranhado de cachos ruivos. Ele deveria cuidar melhor do cabelo da filha. Deveria cuidar melhor de tudo.

— É, é quase uma montanha — concorda. — Sabe como se chama?

— Aisling balança a cabeça. — Lorelei.

Aisling grita alegremente:

— Mamãe!

Declan a ensinou direitinho.

Ele lhe mostra a foto de Lorelei todas as noites, conta histórias sobre a mãe que ela já começou a esquecer. Lorelei morreu há um ano, três meses e quatro dias. Aisling não chora mais pela mãe, nem pede para vê-la. Declan não sabe se isso é uma tragédia ou um alívio.

— Sim, o nome de sua mãe foi inspirado nesta Lorelei — explica. Não é bem verdade. O poeta alemão Heinrich Heine escreveu um poema sobre a Lorelei. Foi o que levou os pais dela a escolherem o nome.

— *Ich weiß nicht, was soll es bedeuten, Daß ich so traurig bin* — recita para a filha, como sempre recitava para a esposa. Adorava isso em Lorelei, o fato de ela ter nascido dentro de um poema. A esposa não falava alemão, mas Declan sim, é claro: fala quase todas as línguas. E ela gostava de ouvir os versos no idioma original, na voz dele. Traduz para Aisling: — “Não sei o que poderia significar o fato de eu estar tão triste.”

Mas ele sabe.

Declan sabe por que a levou até ali, até aquele trecho deserto perto da cidade alemã de Sankt Goarshausen, onde sente que a mulher está olhando pelos dois. Foi onde ele e Lorelei passaram a lua de mel. A esposa queria lhe mostrar sua pedra. “Não é toda mulher que tem a própria montanha”, comentou ela, na ocasião.

Como estavam felizes...

— Não podemos continuar fugindo para sempre — diz ele. Está falando consigo mesmo. Está falando com Lorelei. Ele pega Aisling nos braços, e a menina se contorce por um instante, mas depois se acomoda alegremente no colo do pai. — Não podemos continuar vivendo assim. *Você* não pode continuar vivendo assim.

Ele foi até ali no intuito de encontrar forças para admitir isso.

Era o Jogador La Tène. Foi treinado para dar tudo de si na luta. Para acreditar, até o último suspiro, que poderia vencer.

Mas fugir não é vencer. Mesmo que pudessem fugir da linhagem para sempre, isso não é maneira de Aisling crescer.

Não há como cumprir o que prometeu a si mesmo: que faria tudo que pudesse para anular o Endgame, para convencer sua linhagem de que eles haviam cometido um erro terrível.

Está cansado de fugir.

Agora vai fazer o que foi treinado para fazer. Vai *lutar*.

Talvez perca.

É o mais provável.

Mas Aisling terá um lugar onde crescer, pessoas que a amarão, um lar. De qualquer modo, Lorelei será vingada, e Declan saberá que fez tudo o que estava ao seu alcance.

— É isso, Aisling. Chega de fugir. — As nuvens pesadas se dispersam por um instante, e um raio de sol ilumina a montanha Lorelei. — Agora marcamos nossa última posição.

* * *

A subida é mais difícil do que Declan se recorda. Claro, da última vez que esteve ali, não trazia uma criança amarrada ao peito.

A última vez que esteve ali: seis anos atrás, após muitos meses de busca. Por pistas, artefatos, respostas.

— Não cabe a nós saber nada disso — disse-lhe o paizinho quando Declan explicou por que estava viajando pelo mundo, por que estava tão desesperado para rastrear as evidências de seus ancestrais, os Jogadores da linhagem La Tène de centenas e milhares de anos atrás.

— Como não? — retrucou Declan. — Então temos que entregar nossas vidas a uma causa que nem sequer compreendemos? Qual é o sentido disso?

— Fazia sentido para você até o ano passado — retrucou o paizinho, irritado. Já haviam tido aquela conversa vezes demais. — O que foi que mudou?

— Nada — respondeu Declan, porque prometera à Le Fond que jamais os mencionaria. — Comecei a fazer perguntas, só isso. Não tem nada de errado nisso.

— Tome cuidado — alertou o paizinho. E, quando Declan disse que não precisava tomar cuidado, que conseguiria escalar uma montanha de 1.500 metros de altura com as mãos atadas, o paizinho respondeu: — Não é disso que estou falando.

Seis anos atrás, Declan chegou ao topo de um pico nos Alpes italianos, bem acima do lago Belviso, e adentrou a escuridão de uma caverna milenar. Apontou o fecho da lanterna do capacete para uma parede coberta de pinturas primitivas que pareciam tão velhas quanto o próprio tempo.

As pinturas representavam 12 pessoas de pé junto a pedras altas — Stonehenge, concluiu, quase que na mesma hora. O local sagrado. Essa compreensão veio com facilidade. As outras levaram tempo. Dias de jejum e meditação no intuito de limpar a mente, de esvaziá-la para conseguir ouvir os deuses.

O que significava tudo aquilo, a imagem da criatura estranha descendo à terra com uma estrela roubada? Os seis homens e seis mulheres gritando para o céu? A mulher no barco, tão sozinha em um mar desolado?

Declan olhou fixamente para as imagens até se sentir quase louco de fome e solidão, e só então a verdade atravessou a névoa. Ele viu o que deveria ver.

Viu o Endgame como realmente era: o círculo vicioso, a piada de mau gosto.

O fim dos dias.

Agora, Declan retorna com a filha. Retorna para esperar que alguém o encontre, o mate e a leve embora. Seis anos atrás, voltou para o Queens com a verdade terrível explodindo dentro dele — e ninguém lhe deu ouvidos. O pai se recusou a escutá-lo. O Alto Conselho impôs seu silêncio.

Agora virão atrás dele, no lugar onde encontrou aquelas respostas indesejadas.

Talvez finalmente escutem.

Talvez vejam o que ele viu.

Terá valido a pena abrir mão da própria vida, abrir mão da filha, se ao menos houver uma chance de fazê-los ouvir a verdade.

Tem esperanças de que não chegue a esse ponto. Mas, se chegar, estará preparado.

Ele acende uma fogueira, assa um pouco de carne, alimenta Aisling e a si mesmo, canta para a filha dormir e espera.

Espera por dois dias e duas noites.

Então eles chegam.

* * *

— Sabemos que você está aqui, Declan — grita Molly. — Apareça. Ele surge na luz com Aisling no colo. A menina ri e acena para a prima mais velha e o avô. É um alento, o fato de que ela ainda reconhece a família. Significa que não se esqueceu de tudo. Parte dela ainda deve se lembrar da mãe.

— Não queremos machucar você — diz o pai de Declan, mirando com o rifle. — Só nos entregue a criança.

— Você não vai atirar enquanto eu a estiver segurando — comenta Declan. Assim espera. — Não vão correr esse risco.

— Acabou — diz o paizinho. — Entregue Aisling. Volte conosco *para casa*. Vamos resolver isso tudo.

— Não há nada para resolver — retruca Declan. — Olhe ao redor... Abra os olhos e *veja*. Por que acha que eu os trouxe até aqui? O paizinho suspira pesadamente.

— Eu não entendo nada do que você faz, Declan.

— Precisamos quebrar o ciclo, paizinho. *Precisamos*. Podemos fazer isso parar agora mesmo. Veja as pinturas. — Declan aponta o facho da lanterna para a parede da caverna. — Veja aquelas doze figuras, só podem ser os Jogadores, e tenho certeza de que a figura ao centro...

— Pare com essa tolice, senão atiro em você aí mesmo — ameaça o pai.

Então é isso. Nem ali ele vai escutar. Não vai *ver*. Declan deu ao pai todas as chances possíveis.

— Eu tentei — diz, então enfia a mão no bolso e aciona um pequeno botão.

A boca da caverna explode em uma chuva de estilhaços de pedras. Com a rapidez de um raio, Molly se lança para longe, mas o corpo do paizinho não é mais tão rápido quanto seus instintos. Com uma pedrada na cabeça, ele cai.

Em algum lugar no fundo da mente, onde Declan ainda é capaz de processar pensamentos racionais, ele lamenta o que vê.

Mas não há tempo para arrependimento, não enquanto Molly ainda estiver viva. Ela é rápida, mas foi pega de surpresa. Assim que disparou o dispositivo, Declan se pôs em movimento, antes de Molly se recuperar.

Declan pula o corpo do pai e se lança na direção dela, investindo a Falcata contra o pescoço da garota. Molly desvia do golpe e avança sobre ele com a adaga, tenta acertá-lo na altura dos joelhos para desequilibrá-lo e atingi-lo na jugular. Ele atravessa o pé dela com a espada.

Primeiro sangue.

Molly grita de raiva e responde com a lâmina. O metal atinge a pele de Declan — rosto, ombro, torso, clavícula, mas apenas ferimentos superficiais, porque ele está sempre um passo à frente dela, sabe o que Molly vai fazer, porque, é claro, ele a treinou.

Já *foi* ela, um dia. Compreende como ela pensa — mas Molly jamais o compreenderá. Jamais saberá como é lutar pela filha e pela memória da esposa.

Declan é movimento, é fogo, é um ser de luz e fúria. Tudo que a ensinou a não ser. Ele ensinou a ela o controle e o desapego. Frieza e racionalidade. Ensinou-a a pensar em cada golpe, a montar uma estratégia e segui-la.

Molly não é páreo para a criatura selvagem que ele se tornou.

Não é páreo para a Falcata, que sibila no escuro e para de repente, atingindo carne, atingindo osso.

Um gemido baixo, e Molly cai no chão.

— Eu não queria matá-la — diz Molly, o sangue jorrando de um talho no abdômen, borbulhando em seus lábios quando ela tenta falar.

— Eu amava Lorelei.

Declan diz a si mesmo que não há alegria nisso, não há vingança. Apenas necessidade, proteção para si mesmo e a filha. Há apenas

uma menina de 17 anos caída na terra, uma menina que um dia ele amou.

— É culpa sua que ela tenha morrido, sabe? *Você* a matou — retruca Molly.

Ele finca a espada novamente, desta vez, na garganta. Ela nunca mais vai falar.

— Você matou a Jogadora.

É a voz do pai.

Declan se vira, lentamente. O paizinho está de pé atrás dele, coberto de sangue e cambaleando. Com Aisling em um braço.

Acabou.

— Nunca vou entender como as coisas chegaram a este ponto — diz o pai dele.

Aisling enroscou os bracinhos gorduchos no pescoço do avô. Ela enfia o rosto no ombro dele.

Apoiado no outro ombro está o rifle.

— Existe outra maneira de terminarmos isto? Por favor, me diga que existe outra maneira.

A outra forma é a rendição. Declan poderia levantar as mãos e concordar em voltar para o Queens com o pai. Permitir que o paizinho criasse Aisling à imagem do próprio Declan e a transformasse em uma guerreira. Fazer o máximo para ser uma voz de sanidade, continuar lançando perguntas indesejadas, obrigando-os a encarar verdades perturbadoras, ganhar tempo até Aisling estar pronta para escutar. Só que ele matou Molly. Matou a Jogadora.

Mesmo que o paizinho possa perdoá-lo por isso, o Alto Conselho não o perdoará.

E mesmo que o perdoassem, Declan não se perdoaria.

Por perder Lorelei, por perder Aisling, por perder tudo.

Declan não vai conseguir ficar por perto vendo-os virar sua própria filha contra ele.

— Nunca vou desistir — anuncia ele. — Não enquanto estiver vivo. Não há outra maneira.

O pai de Declan. Ele sabe quando o filho está falando a verdade. O paizinho acaricia o cabelo de Aisling e aponta o rifle.

— Prometa uma coisa — pede Declan.

— Se eu puder.

— Que vai contar a ela sobre mim.

— Claro.

— Não. Não tão fácil. Não quero a sua versão de mim. Não apenas as partes que você aprova. Conte o que aconteceu aqui. O que tentei fazer por ela, no que eu acreditava, quer você concorde com isso ou não. — Como o paizinho não responde que sim nem que não, Declan continua: — Tem um caderno na cadeirinha dela. É o meu diário. Tudo o que aprendi sobre o Endgame nos últimos anos, tudo o que venho tentando lhe dizer. Está tudo lá. Mesmo que você se recuse a olhar para o caderno... Deixe que ela faça a própria escolha, algum dia. Preciso que ela compreenda por que os pais a deixaram sozinha.

— Ela nunca vai ficar sozinha, filho. Isso eu prometo.

— Ela merece fazer as próprias escolhas um dia, paizinho. Ela merece respostas.

— E as terá. Quando tiver idade suficiente. Quando estiver pronta. Isso eu posso prometer a você.

— Está bem, então. Faça o que precisa fazer. Estou pronto.

Declan abaixa a cabeça. Ele se lembra do dia em que o paizinho o ensinou a disparar aquele rifle, lembra-se da ansiedade para agradar o pai e acertar a mira em cheio. Lembra-se da primeira vez que beijou Lorelei, os dedos enroscados em seu longo cabelo negro, da rua ao redor deles, do brilho absurdo das estrelas, algo tão raro de se ver em Nova York. Pensa em Aisling, no cheiro doce e limpo da cabeça dela, na pressão dos dedinhos apertando seu polegar, na musicalidade da risada da filha, na alegria que ela sente ao ver esquilos e pássaros, caçando-os pelas árvores.

— Eu sinto muito — diz o paizinho.

Mas Declan mal o escuta, está totalmente perdido em sua visão de Aisling: como ela é e como será.

Ele a vê com muita clareza, como se estivesse vendo através do tempo: alta e imponente, os olhos de fogo da mãe e o cabelo de fogo do pai, uma Aisling com idade suficiente para lutar, sentir curiosidade e se apaixonar, uma Aisling que ele jamais conhecerá.

Declan mentalmente diz adeus a essa Aisling quando seu pai puxa o

gatilho, diz *Sinto muito e Eu amo você e Um dia você vai entender*, e quase consegue ouvir a voz dela, alegre e segura como a da mãe, prometendo-lhe que sim, que algum dia ela vai entender, algum dia vai retomar a luta dele e vai conseguir vencê-la.

Declan sorri ao pensar nisso, e ainda está sorrindo quando a bala chega a seu destino.

* * *

O pai de Declan está sozinho com os corpos.

Sozinho com os corpos e a neta. Embora Aisling esteja chorando, está aquecida, respirando e viva, então ele se concentra nela, e não na poça de sangue, no desperdício trágico. Não há nada que possa fazer quanto ao passado. Ele se concentra no futuro.

Ele encontra o diário onde Declan disse que estaria. Um caderninho com capa de couro preta, repleto da conhecida caligrafia descuidada do filho.

Tira um isqueiro do bolso, aciona três vezes, até a chama aparecer, e a aproxima do papel.

Aisling para de chorar. Fica olhando espantada para as páginas queimando e virando cinzas: os delírios e loucuras de Declan, banidos deste mundo para sempre.

O pai de Declan espera estar fazendo a coisa certa.

Tem que estar.

— Venha, querida. Vamos embora daqui. — Ele agasalha a neta, depois a si mesmo, preparando-se para a longa caminhada de volta à civilização. Mandará uma equipe para buscar os corpos; pessoas de fora, não membros da linhagem. Nenhum La Tène retornará a esta caverna de horrores, não se ele puder evitar. Mandará os corpos serem levados de volta para o Queens para serem sepultados como heróis. Afinal, Declan foi um herói. É sobre esse Declan que ele falará a Aisling, um dia. Um pai do qual ela poderá se orgulhar. Um pai que ela merece. — Não há mais nada para nós aqui. Carregando-a, ele passa pelos corpos, saindo da caverna escura para a luz.

Vai levá-la para casa, criá-la e amá-la como se fosse sua, vai treiná-la para lutar e para vencer. Vai lhe contar mentiras, histórias mais fáceis de digerir, e vai viver todos os dias com medo de que ela capte um sinal da verdade, que siga os passos da loucura do pai, com medo de perder a neta da mesma forma que perdeu o filho. Talvez um dia até conte a verdade a ela, que será a juíza do paizinho.

Ele desce a rocha, a cabeça baixa para evitar o vento gelado e protegendo Aisling como pode. Atrás deles, a caverna retorna à ancestral quietude. As pinturas estranhas aguardam, como sempre aguardaram, para entregar sua mensagem silenciosa. Um dia, talvez, alguém retorne para ouvi-la.

Esta é a história que o avô de Aisling jamais contará a ela, embora muitas vezes ele se pergunte se não deveria fazer justamente isso. Esta é a história de como tudo poderia ter mudado. Como talvez ainda possa.

Talvez agora seja a vez de Aisling: de tentar de novo.

Ela seguirá os passos do pai de volta ao local onde a vida dele terminou e a nova vida dela começou. Seguirá as respostas dele para suas próprias perguntas. Se tiver a sabedoria e a coragem, desafiará o que lhe tiver sido ensinado — desafiará a missão que recebeu na infância e forjará uma missão própria.

E talvez, apenas talvez, encontrará uma forma de realizar o sonho do pai de definir o próprio destino, e o sonho do avô de salvar seu povo.

Uma forma de conseguir o que o pai não conseguiu.

Uma forma de romper o ciclo.

Esta é a história do passado de Aisling Kopp.

Seu futuro — e o de toda a humanidade — ainda está por ser escrito.

Harappaneana SHARI



Inspirar.

Expirar.

Focar.

Ser.

Shari Jha está sentada de pernas cruzadas em um canto do pátio da escola, os olhos fechados, as palmas das mãos unidas sobre o chacra do coração.

Ou seja, o corpo dela está ali no pátio.

A mente está voando. Ela cruza a névoa densa que paira sobre os telhados multicoloridos de Gangtok, eleva-se, desliza acima dos picos do Himalaia e decola para o azul, vazio e infinito.

— Não acredito que *ela* vai ser nossa Jogadora.

— Sentada ali o dia inteiro que nem uma idiota.

— Shhh, ela vai ouvir!

— *Taato na chaaro*. Não seja idiota. Ela não escuta nada quando está assim.

É claro que escuta. Cada palavra, cada riso abafado. Quando se volta para dentro de si dessa forma, quando deixa a mente se

projetar para fora do corpo, os sentidos ficam ainda mais aguçados. Mas aquelas pessoas não são dignas de atenção.

São insignificantes.

Nada importa. Exceto manter o foco.

Exceto provar a si mesma que é capaz de encontrar a paz interior, por mais terríveis — ou irritantes — que sejam as circunstâncias.

Inspirar.

Expirar.

— O que vocês têm contra ela, afinal?

— Ela é muito metida.

— Sem falar que é uma mosca-morta.

— Como ela vai salvar nossa linhagem se só fica sentada meditando?

— *Eu* ouvi dizer que ela ainda não matou ninguém.

— *Eu* ouvi dizer que tentaram obrigá-la a matar, mas ela caiu no choro.

Alguém dá uma risada sarcástica e diz:

— É o nosso fim.

— Bem, ela *ainda* não é a Jogadora.

— Pessoal, tenho quase certeza que ela está ouvindo a gente.

— Ela está desligada. Olhem só, vou provar.

Algo se quebra ao atingir o rosto de Shari, deixando escorrer uma substância nojenta, pegajosa. Um ovo cru, pelo cheiro.

Pela voz, foi atirado por Aman Dhital, seu primo de segundo grau, um vermezinho insuportável desde que nasceu.

Shari não abre os olhos. Não deixa as palavras ou a gema que escorre pelo rosto a perturbarem. Não permite que a mente deixe escapar a calma e a tranquilidade que alcançou lá em cima, nas nuvens.

Mas enfia a mão na terra, escolhe uma pedra maciça e lisa, com uma polegada de diâmetro, e a atira com precisão perfeita bem no meio da testa de Aman.

Ouve um grito indignado de dor, então uma trovoada de passos: os garotos saem correndo.

Inspirar.

Expirar.

Sorrir.

* * *

Um dia, Shari será a Jogadora.

Ela tem consciência disso desde que se entende por gente. Foi a primeira verdade que aprendeu a respeito de si mesma, junto com o próprio nome e o cheiro de água de rosas que a pele da mãe exalava.

“Você será nossa Jogadora, *meri jaan*”, sussurrava a mãe, enrolando-a em mantas macias e embalando-a para dormir. “Será nosso orgulho.”

Os Criadores decretaram isso quando ela ainda era uma saliência na barriga da mãe, ainda pouco mais que um sonho. Os anciãos harappaneanos leram os sinais nas folhas de *chai* e nas estrelas e souberam que Shari seria uma das escolhidas.

Dali a dois anos, quando o Jogador atual se tornar inelegível, ela será a Jogadora da 55ª linhagem, a Jogadora harappaneana, assim como foram Helena, Pravheet, Jovinderpihainu e Lavilninder. Aos 13 anos, completou a idade mínima de elegibilidade para o Endgame, mas só pode haver um Jogador por vez. Shari só assumirá o papel depois que o Jogador atual chegar ao fim dos 19. Ela está com 14. Passará os próximos dois anos treinando, esperando, vivendo neste estranho limbo, fingindo levar uma vida normal à espera de seu destino.

Essa é sua glória. Esse é seu fardo. Essa é sua vida.

E é uma vida solitária. Shari jamais admitiria isso em voz alta, e, se admitisse, quem acreditaria? Com sete irmãos e 13 irmãs — a maior parte morando na mesma casa —, com os tios e tias, as muitas esposas do pai, primos espalhados por toda Gangtok, os característicos traços Jha refletidos para onde quer que ela olhe, uma vida tão rodeada de gente a ponto de a solidão ser quase impossível, como ela pode se sentir solitária?

Ainda assim...

Família é família. Eles a amam sem conhecê-la. Além de sua família, há aqueles que a conhecem como futura Jogadora e mantêm distância por medo ou respeito. Na escola, há garotas que se vestem e falam como Shari, cochicham umas com as outras, comentando avidamente cada movimento seu, mas nunca se aproximam. Há garotos que desaprovam o tipo de Jogadora que ela pretende ser — querem uma guerreira, não uma pensadora —, confundindo seu silêncio e quietude com fragilidade. E há aqueles que não sabem o que ela é. Apenas os quadros internos dos harappaneanos sabem do Endgame, do Jogador, da fortaleza harappaneana no Vale da Vida Eterna, e todos juraram manter segredo. Os estranhos, os que moram em sua cidade e frequentam sua escola, mas desconhecem esse fato tão básico sobre a vida dela — eles simplesmente não a veem. Para eles, ela é apenas Shari Jha, a garota solitária de olhar triste e que raramente fala.

O conhecimento a respeito do Endgame é considerado tão poderoso, tão perigoso, que é mais seguro mantê-lo limitado a poucas pessoas confiáveis. Os outros sabem apenas que há informações que *não* sabem, e que é melhor continuarem sem saber. Às vezes Shari se pergunta como deve ser a vida para os que ignoram aquilo tudo, como seria imaginar que o mundo existirá para sempre, sem fim. Às vezes ela os inveja.

Shari sabe como é ter um amigo, mas só de observar os outros: ela vê o riso fácil dos irmãos e irmãs menores, quando convidam colegas da escola para casa e ficam brincando de luta com pedaços de madeira ou caçando pavões. Ela vê os irmãos mais velhos caminhando, orgulhosos, pela rua, cada um com seu grupo. Ela os vê se apaixonando, os olhos brilhando e as pernas bambas, namorando, casando e criando um lar.

E pensa: “Não para mim, não agora.”

E pensa: “Talvez um dia, quando eu passar da idade.”

E não pensa: “Se ao menos...” ou “Como eu queria...”

Shari treinou a mente para seguir ordens, para não se perder sem permissão. Shari não permite à mente esperanças tolas ou vidas imaginárias.

Ela se concentra no treinamento, físico e mental. Faz os exercícios físicos diários, estuda os livros, aperfeiçoa a memória, medita, aguarda.

Então, certo dia, uma voz interrompe sua névoa meditativa. É uma voz diferente — nem hostil, nem curiosa. Não tira seu foco, pelo contrário: de alguma forma, acrescenta algo, como se falasse de dentro dela.

E é uma voz diferente das outras, que apenas cochicham, riem e imaginam coisas a respeito dela. Esta voz *se dirige* a Shari.

— Não sei como você consegue — diz a voz, que tem um tom agradavelmente agudo, como o ruído do vento zumbindo através das bétulas. O sotaque é estranho: não o inglês permeado de nepalês de sua terra natal, nem o inglês estrangeiro. A entonação muda e vagueia conforme ele fala, como se cada palavra e sílaba estivesse decidindo por si própria a quem pertence. — Fico entediado só com trinta segundos.

Shari consegue se desligar de qualquer coisa.

Mas, por motivos que lhe escapam, não quer se desligar disso. Ela abre os olhos.

Um garoto desconhecido está sorrindo para ela, um sorriso aberto e convidativo, como se esperasse, ansioso, que ela perguntasse o que há de tão divertido, para também rir da piada. É uns dois anos mais velho que Shari, e, embora ela conheça todo mundo na escola (ou na cidade inteira, como às vezes parece), ele não lhe é familiar.

— Não queria interromper — continua o garoto, passando a mão pelo cabelo preto desganhado. Talvez a intenção fosse ajeitá-lo, mas acaba acontecendo o contrário. Shari sente o estranho impulso de estender a mão e arrumá-lo. Um rubor se espalha no rosto moreno do rapaz. — Quer dizer, na verdade queria sim. Então, acho que... missão cumprida?

— Em que posso ajudar? — pergunta Shari.

Ela fala com formalidade, ainda que a voz não esteja em um tom hostil.

O garoto dá de ombros.

— Você parece sempre tão serena, então pensei em tentar também, mas... — Ele olha com ar divertido para o próprio joelho, que bate

no chão sem parar. — Acho que não tenho muito jeito para serenidade.

— É preciso praticar — responde Shari, sorrindo ao recordar a primeira vez que seu avô a ensinou a voltar-se para dentro. Ela conseguiu limpar a mente por cerca de 30 segundos, até que ouviu Tarki guinchar. Já estava no meio do pátio correndo atrás do pavão quando lembrou que deveria ficar imóvel e em silêncio.

— O que é tão engraçado? — pergunta o garoto.

De modo geral, Shari tem a política de não responder a perguntas pessoais. Mas alguma coisa nesse garoto a deixa tentada a abrir exceções.

— Eu só consegui aprender a meditar quando percebi que precisava praticar em um lugar onde não conseguisse ouvir nosso pavão de estimação.

Ele arregala os olhos.

— Você tem um pavão de estimação?

— Bem, tecnicamente ele não é nosso, mas... — Como explicar o pavão selvagem que construiu seu lar no quintal da casa dela? — Acho que ele nos escolheu.

— Você é cheia de mistérios, Shari Jha — comenta o garoto, depois acrescenta, antes que ela pergunte como ele sabe seu nome: — E tem um sorriso muito bonito.

Shari não está acostumada com elogios. Ao menos, com elogios que não estejam relacionados a sua coordenação, dedicação ou perspicácia mental. Ela olha fixamente para o chão, esperando o momento passar.

— Deve estar se perguntando como eu sei quem você é — diz ele.

— Se eu quisesse saber alguma coisa, perguntaria.

— Então imagino que não queira saber quem eu sou.

Shari não responde.

— Aí está o sorriso de novo — comenta ele, como se tivesse ganhado um prêmio. Ele estende a mão. — Meu nome é Jamal Chopra. Aluno novo. Décimo ano. E eu sei quem você é porque parece que todo mundo sabe quem você é, mas ninguém me explica por quê.

— Foi por isso que você veio falar comigo? Para descobrir por que eu sou tão notável?

— Bom... sim.

— E...?

— E... ainda estou tentando entender.

— Acho que eu deveria me sentir ofendida por isso.

— Algo me diz que minha opinião está bem no fim da sua lista de prioridades.

— Isso partindo do princípio de que você esteja na lista — retruca ela, percebendo que está se divertindo.

— Então, se eu quisesse continuar minha pesquisa...

— Sobre o que me torna conhecida?

— Isso. Será que eu poderia convencê-la a tomar um *chai* comigo depois da escola?

Shari fica tensa.

— Eu... hã... eu não faço isso.

— Não toma chá?

Ela se sente corar.

— Não, eu não... Você sabe. Saio. Com garotos.

Gaguejar não é do feitio de Shari. Por outro lado, nada disso é do seu feitio.

— Nunca? — pergunta ele. — Nem um único encontro?

— Nunca.

Não é bem uma regra, é mais uma tradição aceita tacitamente: nada na vida do Jogador deve distraí-lo de seu objetivo. Isso nunca teve muita importância para Shari antes.

Ele ri.

— Então ainda bem que eu não estava convidando você para um encontro.

— Ah. — Agora ela sente o rosto queimar. Shari diz a si mesma que não se importa com o que esse estranho pensa a seu respeito, que está acima dessas coisas triviais, que passou anos se transformando em uma superfície plácida, dura como diamante, mas de textura suave como cristal. Tudo isso é verdade, mas, ainda assim, ela quer cavar um buraco na terra para se esconder. — Desculpe, não queria tirar conclusões precipitadas. Eu só...

— Relaxa — responde o garoto, com um tom despojado que não parece tão estrangeiro em seu sotaque diferente. Ela não gosta que lhe digam para se acalmar. Não gosta que lhe digam o que fazer. Ela é Shari Jha, única responsável por si mesma. Mas o timbre da voz dele produz o efeito desejado: ela relaxa. — Eu queria alguém para me ajudar a conhecer as coisas por aqui. Não tomei um bom *chai* desde que cheguei. Se você souber aonde devo ir, seria um bom começo.

— Se eu sei onde tomar um bom *chai*? Você fez a pergunta certa, Jamal Chopra, aluno novo do décimo ano. Preste atenção, porque eu estou prestes a mudar a sua vida.

* * *

Shari o observa atentamente enquanto ele toma o primeiro gole. Ela simpatizou com o garoto, mas, se ele não souber apreciar uma xícara fumegante de *chai* Rayamajhi, é melhor esquecer.

Há quem diga que o melhor *chai* de Gangtok é o do Golden Tips, enquanto outros preferem a cafeteria da livraria Pagdandi, mas, na opinião de Shari, essas pessoas não sabem do que estão falando. O terceiro melhor *chai* de toda Gangtok era o que a esposa de Jovinderpihainu fazia, uma receita que se perdeu com a morte dela. O segundo melhor é feito pela mãe da própria Shari, servido com uma mistura de gengibre e capim-limão salpicada por cima. Mas o melhor chá da cidade — do mundo inteiro, de acordo com Shari, ou pelo menos dos 36 países que ela visitou — é o líquido de dar água na boca que servem no minúsculo café de Sri Rayamajhi, na estrada Nehru. Ninguém dá nada pelo lugar: a porta, espremida entre uma velha livraria e uma oficina mecânica, mal se vê da rua e vive coberta de ferrugem. As quatro mesas no interior são bambas, equilibrando-se sobre pernas tortas, e um dia Shari afundou no assento de uma das cadeiras frágeis do lugar. O ar é repleto de poeira, o teto é de gesso gasto. Sri Rayamajhi é um homem muitíssimo velho, tão antipático quanto enrugado. Por Shari ser a próxima Jogadora, ele a trata com respeito — embora sua versão de

respeito seja um desprezo maldisfarçado. Mas ela não se importa. Desde que o *chai* continue tendo o sabor do nirvana, o velho pode fazer cara feia o quanto quiser.

— E então? — pergunta Shari, quando Jamal pousa a xícara na mesa e fecha os olhos.

Ele suspira profundamente.

Enfim, abre os olhos.

— Isso faz tudo valer a pena — responde.

— O quê?

— Ter me mudado, *de novo*. Ter me mudado para o outro lado do planeta, para uma montanha aleatória em um país aleatório onde eu não conheço ninguém. Ter convidado uma garota bem ameaçadora para tomar chá. Isto fez tudo valer a pena.

Ele toma mais um gole. Shari esquece o próprio chá, absorta pela expressão de puro contentamento de Jamal.

Ela nunca tinha levado alguém ali antes, nem mesmo os irmãos. É seu abrigo particular, um lugar onde pode ficar sozinha com seus pensamentos e seu *chai*, sem precisar se preocupar com quem é ou com quem a está observando. Para ela, é como se fosse a casa de seus pais, e achou que seria estranho levar Jamal ali (*errado*, até), mas, de certa forma, estar com ele é como estar sozinha.

— Mas então, qual é a dessa escola? — pergunta Jamal, depois que já obteve prazer suficiente com a bebida.

— Como assim? É uma escola como outra qualquer.

— Acho que não. Já frequentei — ele conta nos dedos enquanto seus lábios se movem em silêncio, repassando a lista mentalmente — onze escolas, mas nunca vi uma como esta. Claro, sempre tem grupinhos, painelas, esse tipo de coisa. Mas aqui? Parece que existe uma linha separando os estudantes, só que ninguém comenta. É como se todos estivessem ocupando o mesmo prédio, mas fossem duas escolas completamente diferentes, se é que isso faz sentido. Shari compreende exatamente o que ele quer dizer: é a linha invisível entre os harappaneanos que sabem do Endgame e todo o restante da linhagem. Ela fica surpresa por ele ter notado. A divisão é sutil, algo que até os professores novos levam alguns meses para perceber.

— Quando você vive mudando de cidade, como eu, aprende a sacar as coisas bem rápido — explica Jamal, prevendo a pergunta de Shari.

Ela aproveita a oportunidade para mudar de assunto:

— Por que você se muda tanto?

— Por causa do trabalho do meu pai. Finanças internacionais. Um monte de Oportunidades Incríveis com Pessoas Incríveis, sabe como é. Pelo menos é como ele diz que é. No fundo, acho que ele sempre quis estar em outro lugar, só isso. Parecia que estava sempre fugindo de alguma coisa. — Jamal dá de ombros como se não se importasse, mas Shari sabe interpretar as pessoas, e percebe que ele está fingindo indiferença. — Talvez o motivo seja uma bobagem. A navalha de Occam, sabe? Provavelmente ele só queria fugir da gente, mas é educado demais para pedir que parássemos de segui-lo.

Há uma ferida aí que Shari não quer cutucar. Não ainda.

— Então me conte. Sobre o mundo. Sobre os lugares que você conheceu.

A maior parte das pessoas que ela conhece jamais saiu de Gangtok. Ele fala dos lugares que viu para os ouvidos atentos de Shari: os pináculos da Notre-Dame, a Grande Pirâmide de Gizé, a vista do porto que se vê do pico Victoria em Hong Kong. Ele deduz, é claro, que ela nunca viu tais maravilhas. Shari não o corrige, e não sente que está mentindo, porque tudo parece diferente visto pelos olhos dele. Sim, ela já foi a Londres, mas apenas para invadir o Museu Britânico e roubar de volta um punhado de artefatos harappaneanos que haviam sido roubados por colonizadores britânicos séculos antes. Ela viu o Deserto de Mojave, mas apenas através da névoa febril causada pela sede e pela fome, quando foi deixada lá sozinha por semanas, sem comida nem água. Aprendeu a sobreviver e a se refugiar da solidão devastadora dentro das cavernas secretas em sua mente, mas não a apreciar a beleza das rochas nuas e dos penhascos alaranjados ao pôr do sol.

Quando ele termina de listar as muitas casas em que morou, as xícaras dos dois estão vazias. Sem que precisem pedir, Sri Rayamajhi

põe, ruidosamente, duas xícaras cheias diante deles. Shari segura a sua com as duas mãos, para absorver o calor.

— E agora você veio para a Índia. Até quando vai morar aqui?

Ela tenta parecer indiferente, porque não há um motivo lógico para que isso seja de seu interesse.

— Minha mãe diz que desta vez é para ficar — responde Jamal.

— Mas e quanto aos negócios internacionais, às Pessoas Incríveis, ao seu pai...?

— Meu pai morreu.

— Ah. — Ela se repreende por ter ido longe demais. Agora ele vai pedir licença educadamente e desaparecer, só para não precisar responder a perguntas pessoais e dolorosas. É o que ela faria. — Sinto muito.

— Não é culpa sua. A menos que você seja um ataque cardíaco muito bem fantasiado.

Dessa vez é diferente. Ele não está encenando, não está disfarçando a dor. Está sinalizando que esse não é um território proibido, que ela tem permissão para continuar com as perguntas.

— Então por que vocês vieram para cá?

— Meu pai nasceu aqui. Foi onde viveu até a adolescência. Foi embora no meio da noite, segundo ele, e jurou nunca mais voltar. Não sabemos muito sobre a família do meu pai, mas acho que sempre pensei...

— Sim?

Ele baixa o olhar.

— Sempre pensei que, se ele estava fugindo de alguma coisa, devia ser de algo daqui. E talvez minha mãe também pense isso, porque quis vir para cá, mesmo sendo de Mumbai. Ela diz que é para se sentir mais perto dele, mas acho que tem esperança de encontrar alguma resposta.

— Por que você está me contando isso tudo? — pergunta Shari, sinceramente confusa.

Ela é uma estranha para Jamal, não lhe dera motivo algum para confiar nela. Quanto mais verdades revelamos sobre nós mesmos, mais vulneráveis ficamos a um inimigo em potencial. Isso é algo que

foi repetido para ela desde a infância. Mas ali está o garoto, abrindo-se completamente, como um gatinho expondo a barriga macia.

— Não sei — responde Jamal, um pouco confuso. — Nunca contei isso a ninguém. Mas... você perguntou.

— Você não precisava responder.

— Não é isso o que amigos fazem?

* * *

Então eles se tornaram amigos.

O primeiro amigo dela.

O melhor amigo dela.

Shari o leva para conhecer Gangtok, e não apenas as atrações óbvias da cidade — o mosteiro Rumtek, o Ganesh Tok, o lago Tsomgo —, mas também a Gangtok que ela ama. Os aromas do mercado de rua em uma manhã de domingo (canela, curry, sândalo), a sensação de morder um momo tibetano quentinho, recém-saído da panela do vendedor. Os caminhos estreitos e tortuosos, subindo indefinidamente em direção às nuvens. As diferentes paisagens que dá para ver do teleférico: o arco-íris de casas em cores vívidas à luz da tarde, os morros parecendo pegar fogo ao pôr do sol. Ela o leva até seu mirante preferido, e os dois veem o pico nevado do monte Kanchenjunga emergindo da névoa que se dissipa.

Jamal conta tudo a Shari: sobre sua infância, sobre como foi crescer com um pai misterioso e muitas vezes ausente, sobre a mãe sempre insatisfeita. Sobre a sensação de voltar para casa e ver que a expressão da mãe se tornou um vazio, de saber, antes mesmo de ela contar, que o pai finalmente havia partido. Jamal fala de suas bandas preferidas, e com ele Shari descobre um amor por música que nunca imaginou que tivesse, músicas de todo o planeta e de várias décadas: The Mountain Goats, Titica, Rilo Kiley, Julieta Venegas, Pompeya, The Hold Steady, Thelonious Monk, canto gregoriano. Os dois dividem o mesmo fone de ouvido e escutam

“Alice”, de Tom Waits, sem parar, elegendo-a como sua música preferida. Algo na melodia soa como a voz do próprio Kanchenjunga. Ela não conta nada a Jamal, mas, ao mesmo tempo, conta tudo. Guarda para si todos os fatos importantes de sua vida, a lista de verdades que formam Shari Jha. Não conta que será a Jogadora nem as consequências que isso pode provocar. Não conta que conhece seis variantes de artes marciais e que é capaz de matar um homem de duas vezes o seu tamanho com as próprias mãos, embora nunca tenha decidido fazer isso. Não conta como passa as tardes em que não está com ele — horas e horas na academia, aperfeiçoando as habilidades marciais, ou na biblioteca, decifrando mistérios do passado —, nem revela aonde vai quando some por dias ou semanas em uma missão de treinamento. E ele não a pressiona, porque a compreende o suficiente para saber que ela prefere não dar certas respostas. Shari não conta que andou perguntando sobre a família Chopra, sobre o pai de Jamal, do que ele poderia estar fugindo. Não conta que descobriu que o pai dele era um harappaneano com conhecimento suficiente para saber do Endgame, um dos poucos escolhidos para integrar o círculo interno, tendo assumido a responsabilidade sagrada de apoiar o Jogador como fosse necessário — mas, lamentavelmente, devia ter ficado com medo e fugido de seu dever, de seus deuses, do fim do mundo. Mas as coisas que Shari de fato *conta*... essas por algum motivo parecem mais importantes, são as coisas secretas e particulares que ninguém sabe.

Como é se sentir solitária.

Qual é a sensação de ter o futuro decidido por sua família, pelo alinhamento das estrelas no momento de sua concepção e de seu nascimento.

Que às vezes foge da escola no meio do dia para ir ao cinema, para se perder no barulho e nas cores da vida de outra pessoa.

Shari ensina ioga a Jamal e o ajuda a praticar o que ele sabe da língua, um nepalês rudimentar. Jamal, por sua vez, ensina Shari a apreciar sushi e a faz rir.

Shari dá conselhos sobre garotas, fala sobre como pensam, o que devem estar pensando dele. Jamal a ensina, por exemplo, a

paquerar.

É verdade que ela não namora, e Shari o deixa acreditar que é por sua família ser tradicional, que algum dia ela será prometida a alguém. Ela deixa que ele acredite que é a *esse* destino limitado a que se refere quando diz, melancolicamente, que às vezes seria bom decidir por si mesma o que fazer da vida. Muitas famílias da cidade arranjam casamentos para os filhos, e não há motivo para ele acreditar que os Jha não estejam nesse grupo. Shari não tem por que contar a Jamal que não namora porque não vê sentido nisso, não com seu prazo de vida normal chegando ao fim, se esgotando dali a dois anos. Depois que assumir o posto de Jogadora, não haverá tempo para amor ou namoro, não haverá espaço em sua vida ou em seu coração para nada além do treinamento, da missão. Até a amizade, suspeita Shari, terá que ser deixada de lado, o que torna esses dias com Jamal ainda mais preciosos.

Ela diz a si mesma que é apenas isso.

Amizade.

Existem, é claro, muitas famílias em Gangtok que adotaram o método mais moderno de formação de casais, e a escola está cheia de garotas dispostas a namorar — todas elas, pelo visto, mais do que dispostas a sair com Jamal.

Shari gosta de vê-lo paquerando no pátio da escola. Ela ainda usa o tempo dos intervalos para meditar em áreas do pátio mais isoladas, mas ultimamente tem interrompido as sessões para conferir o progresso dele com uma ou outra garota. Shari o conhece tão bem que sabe sobre o que ele está falando apenas pela postura ou pelo jeito como agita os braços. Jamal se mexe de um jeito quando está empolgado com uma banda nova, de outro quando elogia a roupa de uma garota e de outro quando reclama de um professor. Ela gosta de fazer esses jogos consigo mesma, assim como gosta de vê-lo paquerar, porque sempre consegue captar a diferença entre a forma como ele age com as outras garotas e como ele é quando os dois estão sozinhos. As garotas não o conhecem, mas Shari, sim, e isso a faz se sentir como se os dois compartilhassem um segredo tácito.

No entanto, mesmo que não se importe em vê-lo paquerar, Shari não gosta quando as garotas correspondem.

Os dois se encontram com frequência na casa de chá ou saem em longas caminhadas pela cidade, e ele pede conselhos: Deve convidar Kaili ou Sita para ir ao cinema? Será que Samana gosta dele de um jeito meio exagerado? Será que Menka gosta dele, nem que seja um pouquinho? Por que Kamala sempre inclina o corpo em sua direção e enrola o longo cabelo preto, mas se recusa a aceitar seus presentes ou a deixar que ele a acompanhe até em casa?

— Ela acha você um galinha — comenta Shari.

A época das monções está acabando, e o sol enfim perdeu a timidez, surgindo de trás das nuvens. Os dois estão fazendo um piquenique na encosta de uma colina, à sombra do Kanchenjunga, ouvindo música no celular de Jamal.

— Por que ela pensaria isso? — pergunta o garoto, com ar indignado.

— Você está em Gangtok faz... o quê, três meses?

— Mais ou menos isso.

— E beijou quantas garotas nesse meio-tempo?

— Um cavalheiro não revela números.

— Suspeito que Kamala tenha concluído que você não é um cavalheiro — provoca Shari.

Jamal leva uma chamuça à boca e geme de prazer. É uma das coisas que Shari mais aprecia nele: a felicidade que consegue obter com as pequenas coisas. Ele adora comida, em especial, sem reservas, e ela adora vê-lo comer.

— Então ela deve ser mais inteligente do que parece — comenta Jamal.

Shari lhe dá um empurrão de brincadeira.

— Não seja mau.

— Se eu não for mau, não posso ser sincero — responde Jamal. — E sei que você valoriza a sinceridade. É o que mais gosto em você.

Shari engole em seco. Se Jamal soubesse que ela não tem sido nem um pouco sincera com ele, que omitiu tantas coisas sobre si...

— Então me diga, sinceramente: por que você pula de uma garota para outra tão rápido? Não tem ninguém em toda Gangtok que

esteja à altura de Jamal Chopra? Ou você só tem déficit de atenção?

— Muito engraçado.

— Não, é sério. Às vezes você não fica com vontade de ter algo mais?

Ela já passou muito tempo imaginando a vida que terá quando se tornar inelegível. Imagina um marido amoroso, os filhos grudados nela, a vida cheia de abraços e risos. A sensação é de que ainda vai levar um tempo impossivelmente longo até essa nova vida chegar. Por isso fica assombrada ao ver que alguém como Jamal, que poderia ter tudo isso *agora mesmo*, se recusa a aproveitar a chance.

— Está falando sério? — Antes deitado de costas, como um banhista ao sol, Jamal agora se senta e a encara com um olhar intrigado. — Sério mesmo?

— Sim. É tão difícil assim acreditar que a minha pergunta é séria?

— Bem, sinceramente, sim — responde Jamal. — Eu imaginei que fosse óbvio.

— O quê?

— Shari, você não sabe? — A voz dele tem um tom de impotência, quase de súplica. — Você não vê que eu só estou me distraíndo com essas garotas, que nenhuma delas tem importância?

Ela faz que não.

Mas ela sabe.

Algo dentro de Shari, a voz da prudência e da responsabilidade, diz “Não”.

E diz: “Lembre-se, isto não pode acontecer.

Você não pode ter isto.”

— É você — diz Jamal. — Não há ninguém além de você.

Shari silencia todas as vozes dentro de si e escuta apenas o vento nas árvores, a música preferida deles, “Alice”, soando na brisa e a melodia da risada surpresa de Jamal quando ela enrosca os dedos nos dele e aproxima o rosto.

* * *

Eles mantêm em segredo o que está acontecendo entre os dois.

O amor que sentem.

É amor, claro. Shari não pode negar. Não é um flerte, algo casual que possa ser desprezado, deixado às margens de sua vida, deixado para trás depois que começar o período como Jogadora.

Ela faz de tudo para esconder de seus treinadores, a maioria tias e tios que a amam quase tanto quanto amam a linhagem — quase. O trabalho deles, a vida deles, é dedicado a garantir que Shari seja a melhor Jogadora possível, que ela tenha a maior chance de vencer o Endgame. E ela sabe que a visão que eles têm da vida que um Jogador deve levar não inclui amor.

Por isso, Shari mente.

Mente para eles e mente para Jamal.

“O que você faz todo esse tempo que passa escondida em casa?”, pergunta Jamal, depois de um intenso fim de semana de treinamento que a manteve afastada dele por 48 horas ininterruptas, e, por mais que odeie mentiras, ela mente. “O que você vai fazer quando terminar o colégio?”, pergunta ele, partindo do princípio de que, como todos os outros alunos, ela tem escolha. Shari mente.

“Por que eles agem assim perto de você?”, pergunta ele, sobre os garotos que cochicham a respeito dela pelos cantos, as garotas que imitam todos os seus passos, ou as pessoas da cidade que lhe oferecem porções extras de kebab e banana frita ou fazem questão de que aceite um lenço que ela cometeu o erro de admirar em voz alta. Shari mente.

— Do que você acha que meu pai estava fugindo? — pergunta ele.

— O que será que tem neste lugar que o afastou?

Shari mente.

Jamal a ama, diz que a ama, mas como pode amá-la se não sabe quem ela é de verdade?

Shari acha que ele a vê com mais clareza justamente por *não saber*.

A visão dele não é ofuscada pela posição ou pelo destino de Shari.

Ao seu lado, ela não é a Shari Que Será a Jogadora. É apenas Shari.

Sempre manteve uma parte de si mesma separada da missão, do

Endgame, uma fatia de alma intocada pelas exigências dos

harappaneanos, algo que é só dela. E é esse pedaço que Shari

entrega a Jamal.

É o que diz a si mesma quando se sente muito culpada. Poderia contar a verdade a ele, deixá-lo espiar por trás do véu de discrição e tomar conhecimento das verdadeiras engrenagens que movem o mundo. Afinal, ele é um harappaneano, é Jamal e é de confiança — Shari não estaria violando regra alguma se lhe confidenciasse tudo. Sendo a Jogadora escolhida, tem total liberdade de ação. Tem permissão de contar qualquer coisa. Mas aí ele saberia das mentiras, e saberia uma parte muito grande da verdade. Toda vez que ela pensa em correr o risco, ele toca seu rosto, a beija ou passa os dedos macios por seu cabelo, e ela trava a língua, porque não pode perdê-lo. Shari é a harappaneana mais forte de sua geração, mas não conseguiria sobreviver ao golpe de perdê-lo. “Um dia”, promete a si mesma. Até que o destino tira a decisão de suas mãos.

* * *

O terremoto ocorre às 2:32 da tarde e atinge 4,7 pontos na escala Richter. Sete pessoas mortas, 32 feridas e um quarteirão residencial destruído pelo fogo. É o que Shari descobre mais tarde. No momento, nada é tão claro. No momento há caos, gritos, pavor e instinto. Em um segundo, ela e Jamal estão de mãos dadas no bondinho do teleférico, balançando centenas de metros acima das colinas de Gangtok, apontando os animais que identificam nos formatos das nuvens. Elefante. Cavalo. Lhama. Shari acabou de encontrar um macaquinho branco fofo quando o teleférico começa a oscilar violentamente. Lá embaixo, muito abaixo deles, a terra despertou e estremeceu com força. Com um rangido ensurdecedor, o teleférico para. Depois, inclina-se de forma assustadora e mergulha por vários metros. O cabo os segura, mas as cordas de sustentação começam a se retorcer e a ceder. Os passageiros são atirados para longe de seus assentos. Entram em pânico. Gritam.

Apenas Shari mantém a calma. Ela olha pela janela e logo compreende a situação: o terremoto desestabilizou os postes que suspendem o teleférico. O cabo ainda sustenta o peso do bondinho, mas ela nota como está tenso e esticado, e sabe que é apenas questão de tempo até os postes cederem ou o cabo se partir. Depois disso, o bondinho mergulhará centenas de metros até a encosta. Precisam sair dali.

Shari precisa tirá-los dali.

O bondinho balança lentamente acima do morro. Os 11 passageiros estão gritando ou berrando, todos menos Jamal, que está com os braços ao redor de Shari, como que para protegê-la.

— Fiquem calmos! — grita Shari. — Vai ficar tudo bem. Vou tirar a gente daqui.

Os outros não são harappaneanos. Não a conhecem nem sabem do que ela é capaz. Mas a autoridade em sua voz faz todos se calarem e escutarem.

— Você pode subir nas minhas costas e se segurar em mim? — pergunta ela à única criança ali, uma menininha de seis ou sete anos.

A menina assente, muito solene. Shari se ajoelha e deixa que ela suba em suas costas.

— O que você vai fazer? — pergunta a mãe da menina, com a voz trêmula.

Jamal está com os olhos arregalados, sem entender.

— Shari... o que...?

Ela avalia a espessura do cabo, a distância até a ponta, o peso do bondinho, o balançar da linha, faz alguns cálculos rápidos e diz o que espera ser a verdade:

— Vocês precisam confiar em mim. Eu posso salvar todos nós, mas vocês precisam ficar parados e muito calmos. Esperem até eu voltar.

— Voltar de onde? — pergunta a mãe da menina. Jamal de repente se dá conta do que Shari pretende fazer, e solta um grito, pedindo a ela que desista da ideia. Mas Shari ignora a ambos.

Não há tempo a perder. Com a menina se segurando em seus ombros, ela sai pela janela com muito cuidado, muita calma, e se segura no cabo. As duas ficam penduradas centenas de metros

acima do chão. Uma mão após outra, ela leva a si mesma e a menina rumo a um ponto seguro. O peso da menina não é nada, mas os gritos a distraem, então Shari se recolhe àquele lugar tranquilo que mantém no centro da mente. Ela não vai pensar na distância que a separa do solo, nem em quantas vidas dependem de que sua estratégia funcione. Equipes de resgate demorariam demais para chegar; Shari é a única esperança para estas pessoas. Mas também não pensa nisso. Pensa apenas em segurar bem forte, uma mão após a outra, subindo aos poucos pelo cabo, como se estivesse em um treinamento, como se fosse fácil — e, assim, acaba sendo. Ela põe a menina no solo firme da plataforma. Pede que ela fique ali e espere.

Trinta metros do bondinho até a plataforma.

Trinta metros de volta.

Shari tira as meias e as enrola nas palmas das mãos para proteger a pele. Então desce pelo cabo, como se fosse uma tirolesa. Desacelera pouco antes de bater no bondinho. Jamal a encara boquiaberto, em choque. Todos, aliás, menos a mãe da menina, que está de olhos fechados e com o rosto molhado de lágrimas.

Ela é a próxima que Shari leva.

Depois, leva um velho, que amarra às costas com uma corda, pois ele é fraco demais para se segurar sozinho.

Depois, outra mulher.

Um a um, ela os transporta pelo cabo, coloca-os no chão da plataforma, rezando aos Criadores para que dê tempo, porque ela deve salvar o mais fisicamente capaz por último, e Jamal é o mais fisicamente capaz de todos. E toda vez que ela sobe pelo cabo e se distancia dele, imagina o que acontecerá se o cabo se romper e o garoto que ela ama cair.

O cabo se mantém firme.

Os passageiros se mantêm firme.

Até que, enfim, restam apenas os dois: Jamal e Shari. Ele não quer, não acha certo, mas vê que não há outro jeito — sobe nas costas dela e a deixa rebocá-lo pelos 100 metros que os separam da plataforma. Sussurra “Você parece uma super-heroína” no meio do caminho, e isso é tudo que sai de sua boca no percurso.

Quando chegam ao topo, ele a beija e a abraça enquanto os passageiros a enchem de agradecimentos, mas Jamal não diz mais nada, apenas:

— Preciso ver se minha mãe está bem.

Então dá um aperto carinhoso na mão de Shari e vai embora.

* * *

Nos dias que se seguem ao terremoto, a cidade ferve com o falatório. Muitos comentam sobre o incidente do teleférico e sobre a garota misteriosa que salvou os passageiros e desapareceu antes que pudessem identificá-la e recompensá-la.

Shari não fala com ninguém sobre o que aconteceu. Vai direto para casa, vê se está tudo intacto, se a família está bem. Então espera. À noite, Jamal a procura.

Os dois se sentam, sob as estrelas, no quintal da casa dela. Tarki, o pavão, vaga pelo gramado e exhibe as penas como que para distraí-los do que está por vir, mas não é possível adiar mais a conversa.

— E então, o que *foi* aquilo? — pergunta Jamal, enfim. — Você é a Mulher Maravilha? O Batman?

Ela força uma risada.

E então, finalmente, conta a verdade.

— Você vai achar maluquice o que eu vou contar — começa. — Mas preciso que confie em mim.

— Eu sempre vou confiar em você. E nada do que me contar vai ser mais maluco do que aquilo que você fez hoje. Aquilo foi... — Ele balança a cabeça. — Aquilo foi incrível. *Você* foi incrível. Tipo, foi literalmente algo que vai além do crível. Impossível de acreditar. Shari suspira. Jamal não faz ideia de como vai ter que estender essa noção do que é crível ou não para acreditar no que ela tem a lhe contar.

— A história, a minha história, começa milhares de anos atrás — explica. — Quando nossa civilização harappaneana começou.

Quando os seres chegaram das estrelas.

— Shari, por favor, sem brincadeira. Isso é sério.

Ela o silencia com um olhar. Então conta toda a história. Os Criadores. O Endgame. O juramento feito por gerações de harappaneanos. O Jogador.

Quando ela termina, há um longo silêncio.

— Você bateu a cabeça ou coisa do tipo? — pergunta ele, por fim.

— Não.

— Então está só me fazendo de idiota mesmo.

— Não.

— Você está me dizendo, sem brincadeira, que faz parte de uma linhagem ancestral...

— Nós dois — corrige ela. — Você também é harappaneano. Eu vou Jogar por você também.

— Tudo bem, você está dizendo que *nós* fazemos parte de uma linhagem ancestral que, um dia, daqui a não muito tempo, será varrida da face da Terra junto com o restante da humanidade? Isso quando os alienígenas voltarem e jogarem um bando de adolescentes uns contra os outros em uma espécie de luta de gaiola de proporções globais? E você passou a vida inteira treinando para ser um deles? E daqui a menos de dois anos vai ser essa tal Jogadora e vai ter que abrir mão de tudo na vida para treinar e talvez acabe sendo morta por um bando de adolescentes assassinos ou alguns alienígenas masoquistas, se for preciso?

— Não é bem como eu resumiria as coisas, mas sim.

— Não — diz ele. — Não! Estamos no século XXI. E você é uma garota inteligente, não é possível que acredite nessa idiotice.

— Eu acredito. Assim como meus pais, minha família inteira e muitas das famílias daqui que você conhece. Assim como o seu pai, acho. Andei perguntando. Ele tinha medo do Endgame. Se tivesse ficado, teriam pedido a ele que se dedicasse a se preparar para a batalha final... para me ajudar. Ele achou que, se fugisse, poderia ter uma vida mais normal, livre da sombra do apocalipse. Mesmo que isso lhe custasse a desonra da própria família. Mesmo que lhe custasse deixar para trás tudo que conhecia e amava.

Jamal fica tenso e se levanta quase de um salto.

— Não faça isso — pede ele. — Não envolva meu pai nessa maluquice.

— Eu sinto muito. Mas é a verdade. Tudo é verdade.

— *Se fosse verdade* — retruca ele, com cautela —, se isso fosse possível, e tenho cem por cento de certeza que não é, significaria que você mentiu para mim sobre tudo.

— Não sobre tudo.

Ele dá uma risada amarga.

— Tudo bem, não sobre tudo. Só sobre tudo que importa. Meu pai. Você. Nós dois. É isso que está me dizendo? É nisso que está pedindo que eu acredite?

Shari abaixa a cabeça, desejando do fundo do coração que pudesse dizer não.

— Sim.

— Tenho que ir.

— Por favor, não vá. Fique. Vamos conversar sobre isso. Eu posso responder às suas perguntas. Posso fazer você entender...

— Não. Chega por hoje. Chega de mentiras. Chega de verdades. *Chega.*

Shari chama Jamal, mas ele passa direto por ela, a passos largos, e vai embora.

— Jamal, por favor, o que você vai fazer? Você vai voltar?

Jamal não olha para ela, nem mesmo desacelera o passo ao responder:

— Não sei.

Ele tem razão, afinal: foi verdade mais do que suficiente para uma noite.

* * *

Três dias se passam.

Três dias, três noites, e nada de Jamal. Ele não vai à escola. Não atende ao telefone. Não vai à casa de Shari e não a recebe quando ela vai à dele.

Shari não sabia que era possível sentir tanto medo.

Enfrentou homens cruéis e jaguares, escalou penhascos e suportou o sol inclemente do deserto, mas nada a deixou tão apavorada

quanto isso.

Antes de Jamal, ela aceitava ficar só — não conhecia outro modo de vida.

Mas depois de Jamal?

Não.

Não existe depois de Jamal.

Ele preencheu um vazio dentro de Shari, os dois fizeram isso um pelo outro. Jamal é sua alma gêmea, sua outra metade, a conclusão da frase que é Shari Jha. Sem ele, há apenas aspereza e silêncio. No quarto dia, o telefone toca. A voz de Jamal soa estranha, abafada. Pela primeira vez desde que se conheceram, ele está se fechando para ela, usando uma máscara.

— Por favor, pode me encontrar na casa de chá hoje à tarde, às quatro? — pergunta ele, em um tom tão angustiante e formal (como se falasse com a avó de Shari) que Shari sente o coração se partir, porque isso deve indicar o fim.

— Claro — responde ela, e acrescenta: — Eu sinto muito.

Mas ele já desligou.

* * *

— Você parece distraída hoje, criança — diz Pravheet, mirando um chute na rótula de Shari.

Ela se desvia do golpe bem a tempo, uma fração de segundo mais lenta. Pravheet tem razão: ela passou a manhã inteira meio lenta. Pravheet, o mais respeitado ex-Jogador vivo, não é seu treinador oficial, mas às vezes os dois treinam juntos. Ela gosta de testar sua capacidade contra alguém do nível dele, e gosta de conversar com alguém que compreende as peculiaridades de sua vida. Pravheet lhe dá conselhos de coração aberto, mas não pode lhe orientar quanto ao que fazer quando ela encontrar Jamal hoje à tarde, porque ele sequer sabe de Jamal — nenhum deles sabe.

Ela gira sobre o calcanhar e lança um chute no rosto de Pravheet, mas ele já desviou: agora está atrás dela, prendendo os braços da menina às costas.

Derrotada, Shari não resiste mais, e Pravheet a solta.

— Desculpe — diz ela. — Acho que minha cabeça está longe.

— Você deveria estar acima desse tipo de problema.

— Eu sei — concorda ela, envergonhada.

— Shari, por que está evitando meu olhar?

Ela fita o chão, tentando não chorar. Afinal, está prestes a se tornar a Jogadora, está muito além da fraqueza das lágrimas.

— Shari — repete ele, com uma insistência branda.

Shari encontra o olhar sério de Pravheet, estabiliza a respiração e acalma os nervos. Tira forças da expressão nos olhos dele, pois percebe neles a sugestão de que ele sabe mais do que está dizendo, que compreende.

— Não precisa se preocupar — diz Shari. — Estou distraída, sim, mas vou superar. Em breve não haverá mais problema. Não haverá mais nada. — Ela se recusa a deixar a voz engasgar. — Mais nada para me distrair do que importa.

Pravheet toma as mãos dela nas suas. Ele tem mãos grandes, calejadas e fortes, que a fazem se sentir muito pequena.

— Shari, você sabe que nenhum Jogador é igual a outro, não sabe?

— Você me disse isso várias vezes.

Pravheet é o único dos treinadores que demonstrou compreender seu desejo de não matar, ou pelo menos não até que seja absolutamente necessário. O próprio Pravheet jurou jamais voltar a matar depois de passar da idade-limite. Ele defendeu a escolha de Shari diante dos outros harappaneanos e sempre a encorajou a defender aquilo em que acredita, a Jogar da forma que julga correta.

— Alguns Jogadores acham que precisam extirpar de suas vidas tudo que não esteja relacionado ao jogo — diz Pravheet.

— É claro — concorda Shari. — Foco total.

Foi o que sempre lhe ensinaram e, até recentemente, o que ela sempre fez.

— Mas você precisa encontrar sua própria maneira de ser. —

Pravheet abre um sorriso estranho, mas gentil. — Entende aonde quero chegar?

— Sinceramente? Não, acho que não entendo.

O sorriso dele aumenta.

— Não se preocupe. Você vai entender.

* * *

Shari chega cedo. Jamal já está sentado, esperando. Ele pediu uma xícara de *chai* para ela, preparado do jeitinho que ela gosta: com leite e três colheres de açúcar.

Shari passou as últimas duas horas meditando. Está pronta para o que Jamal tem a lhe dizer, seja lá o que for.

O treino com Pravheet a convenceu de que ela ficará melhor sem Jamal. O relacionamento a estava distraindo de sua missão, de seu dever.

Sem contar o fato de ela realmente ter se permitido acreditar que não conseguiria viver sem ele. Aquele tipo de melodrama e fraqueza não deveria fazer parte de sua vida.

Só existe uma coisa sem a qual ela não conseguiria viver, e é sua responsabilidade com a linhagem harappaneana.

Ela lembra a si mesma desta verdade inabalável e se senta à mesa.

— Então... — começa Jamal.

— Então...

Os dois se encaram.

Mesmo agora, sob estas circunstâncias, é bom vê-lo. Os olhos de Shari estavam sedentos, mas agora bebem, satisfazendo-se durante o silêncio que se prolonga.

Ela gosta de imaginar que os dele estão fazendo o mesmo.

— Eu acredito em você — diz Jamal.

— Tudo bem.

— Em tudo. Na história de estrelas e jogo e Jogador, na sua estranha vida de super-heroína secreta, na trama de milhares de anos, no meu... no meu pai, em tudo.

Ela toma um gole de chá.

— Eu disse que tudo bem.

— Não quer dizer mais nada? — pergunta ele.

— Tipo o quê?

— Sei lá. Não quer me perguntar por que agora eu acredito? Ou o que acho disso tudo? Ou o que eu quero fazer?

Shari suspira. Se Jamal acha que pode convencê-la a romper *consigo mesma*, então ele não a conhece nem um pouco.

— O que você quer de mim, Jamal? Já contei a verdade. Contei por que menti. Já pedi desculpas. Disse que amava você. Disse tudo o que precisava dizer. Vim aqui porque você falou que tinha uma coisa a me dizer — responde Shari.

Ele se remexe na cadeira, desconfortável. Shari se prepara. Pronto, é agora.

— Não para dizer, exatamente. — Jamal põe na mesa uma caixinha de papel-cartão e tira a tampa. O pequeno objeto ali dentro cintila.

— Pedir, na verdade.

Shari estende a mão e pega o objeto brilhante.

— O que... o que é isto?

É uma pergunta idiota. A resposta é óbvia: uma aliança.

— Não é de verdade — admite ele. — Quer dizer, não é de plástico nem nada, mas... é quase. Foi o melhor que consegui assim de última hora.

— É o que eu estou pensando?

— Quer se casar comigo?

Era a última coisa que Shari esperava. Sem pensar, ela explode em uma gargalhada.

Jamal sorri.

— Não é exatamente a resposta que eu queria — diz ele.

— Isso é uma piada? *Casar* com você? Por quê?

— Por que não?

— Nossa, *quanto* romantismo — instiga ela.

— Dá um tempo, eu nunca fiz isso antes.

— Pelo menos isso.

Ela poderia provocá-lo assim o dia todo, poderia provocá-lo assim pelo resto da vida.

E, com esse pensamento, sua risada desaparece, porque ela percebe: é real. Jamal está pedindo sua mão em casamento.

E tudo nela quer dizer sim.

Jamal volta a ficar sério ao mesmo tempo que Shari.

— Sei que parece loucura, mas eu pensei bastante. Eu sei o que eu quero, e é *você*, Shari. Sempre foi, mesmo antes de eu conhecê-la melhor. Assim fica mais romântico? Sempre achei esse tipo de coisa uma breguice melosa, do tipo que se diz só para conquistar as garotas, mas é verdade. Eu quero *você* agora, quero *você* para sempre e não quero esperar. Ainda mais agora, que sei dessa coisa do Jogo. Se *você* vai correr o mundo arriscando a própria vida, quero que tenha um motivo para sobreviver. Para voltar.

— Não querer morrer não é motivo suficiente? — rebate ela, mas a piada não tem graça.

Jamal não está mais rindo.

— Eu sei o que *você* vai dizer. Que é melhor esperarmos alguns anos. Até *você* não ser mais a Jogadora e poder começar o resto da sua vida. Mas por que o resto da sua vida não pode começar agora? Por que não ser uma Jogadora com um marido, uma *família*...

— *Você* quer dizer...?

— Sim, quero dizer filhos. Quer dizer, se *você* quiser filhos...

— É claro que eu quero — responde ela.

E é verdade, mesmo que isso sempre tenha parecido impossível e inatingível. Muitos harappaneanos se casam jovens. Vários irmãos dela se casaram aos 14 ou 15 anos e tiveram filhos logo depois. Mas Shari nunca considerou a possibilidade de ter esse tipo de vida. Para ela, marido e filhos fazem parte de um futuro inimaginável, um futuro que virá depois que ela tiver passado da idade-limite. E, de repente, ela percebe: uma parte de si não acredita em uma vida após o período como Jogadora. É como o monte Kanchenjunga: uma realidade imensa que sempre esteve lá, pairando sobre sua vida. Tão grande que não é possível ver além.

— Não suporto a ideia de *você* se sacrificar pelos harappaneanos, por esse jogo idiota, por nada — diz Jamal. — Quero que *você* tenha algo por que viver.

— Eu vivo por mim mesma e pelo meu povo — retruca ela. — Isso sempre foi suficiente.

— E não quer mais do que isso? Não quer... — Jamal pousa os braços na mesa, as palmas das mãos viradas para cima. Ele não tenta tocá-la, e Shari aprecia isso. Ele espera até que ela coloque as

mãos sobre as dele. E ela o faz. As mãos de Jamal estão quentes, e Shari sente a pulsação dele. — Não me quer?

O que ela quer é saltar a mesa e se jogar nos braços dele.

Quer pôr a aliança e nunca mais tirá-la do dedo.

Quer Jamal, mas também quer ser a Jogadora que seu povo merece, e não vê como pode ter as duas coisas.

— Preciso pensar — responde Shari. — Preciso de um tempo. Tudo bem?

— Claro. Mas posso pedir mais uma coisa?

Shari aperta as mãos dele e as segura firme.

— Qualquer coisa.

— Não fique sozinha enquanto pensa. — Jamal sorri. Como ela sentiu falta desse sorriso. Sua vontade é se enroscar no calor do sorriso dele e cair no sono. — Senti sua falta.

* * *

Os dois passam o restante da noite juntos. Passam todos os minutos que conseguem na companhia um do outro, e é como se nada tivesse mudado. Exceto que agora Jamal sabe a verdade sobre ela. E a ama mesmo assim.

Uma semana se passa, depois outra, e Jamal não a pressiona por uma resposta. Shari não pode dar uma resposta. A resposta que ela quer dar não faz sentido algum, e a resposta que faz sentido é o oposto da que ela quer dar. Portanto, Shari medita, pergunta aos Criadores o que fazer, respira e espera atingir a clareza em seus pensamentos.

Acontece em um sonho.

Shari sonha com uma criança.

Uma criança pequena com cabelo escuro e olhos brilhantes — os olhos de Shari.

A menina tem o cabelo de Shari, a risada de Shari e o sorriso de Jamal.

Ela a vê em um campo dourado, a cabeça jogada para trás e os braços abertos, como se quisesse abraçar o céu.

Mamãe, diz a menina, e sua voz é como o som de uma flauta. Shari sente o coração palpitar.

Mamãe, estou esperando você.

* * *

— Por quê? — pergunta Jamal, depois que consegue parar de beijá-la, depois que coloca a aliança no dedo de Shari, depois que a levanta no colo e a joga para o alto e agradece aos deuses pela sorte que tem. — O que fez você ter tanta certeza assim de repente?

Foi o sonho e não foi.

Foi a menininha, a filha deles. Shari sabe, com a mesma certeza que permeia todo o seu ser, que a menina está lá em algum lugar, esperando para nascer. Mas não foi apenas a menina.

Foi o que Pravheet lhe disse, o lembrete premonitório de que cada Jogador deve forjar o próprio caminho.

Foi Jamal. Sempre foi Jamal.

— Eu amo você — responde Shari. — Só decidi que isso bastava.

Fora a decisão em si, não há nada de simples no que estão fazendo. Os dois se casam em segredo, para que ninguém possa impedi-los. Mesmo depois que se uniram em sagrado matrimônio, Jamal continua morando com a mãe, e Shari, com os pais. Ela usa a aliança em uma correntinha no pescoço, que esconde sob as roupas, junto ao coração. Eles passam tempo juntos em colinas verdes e na traseira do Honda velho de Jamal, que, embora mal ande, tem bancos de couro incrivelmente macios. Shari continua treinando, esperando o Jogador atual se tornar inelegível, continua estudando e meditando e deixando que os mais velhos acreditem que em sua vida e em sua mente só há espaço para o Endgame.

Mas Jamal para de flertar com outras garotas.

Os dois mantêm o casamento em segredo até se tornar algo que ninguém pode questionar, até ultrapassarem um ponto em que não há mais volta: até Shari descobrir que está grávida.

* * *

— Você fez *o quê?*

— Ficou *louca?*

— Como *pôde?*

As perguntas são lançadas sobre ela como artilharia, uma mais furiosa que a outra. Shari e Jamal reuniram os harappaneanos mais velhos na casa da família dela para dar a notícia. Os pais de Shari estão sentados em silêncio ao seu lado quando o ambiente explode. Eles não concordam com a escolha de Shari, mas não vão discutir, agora que já está feito.

Os demais não têm esse escrúpulo.

— Isto foge completamente às regras — diz Jovinderpihainu, o mais velho de todos.

— Shari sempre fugiu às regras — comenta Pravheet, com uma piscadela, para que ela saiba que é um elogio.

— Eu sei foge às regras — argumenta Shari. — Mas vai acontecer. Não há nada que se possa fazer.

Ela terá a filha dois meses antes de se tornar Jogadora. Nunca houve, pelo menos na história registrada dos harappaneanos, uma Jogadora com marido e filho. É algo de que nunca se ouviu falar, talvez impensável.

Alguns acreditam que seja inaceitável.

— Vou pensar em alguma coisa — diz Peetee, irritado. — Podemos encontrar outra pessoa para ser o Jogador. Porque você provou que não se importa o suficiente para isso.

A sala é tomada por um burburinho, sinal de que muitos concordam com Peetee.

— Ela não provou isso — dispara Helena, e o ambiente mergulha em silêncio.

Até Shari fica chocada.

Helena já foi Jogadora, mais de 40 anos atrás. É a segunda mais respeitada dos dois últimos séculos e nunca gostou muito de Shari. Foi ela quem chamou Shari de covarde por não querer aprender a matar, foi ela quem, várias e várias vezes, questionou a prontidão e

o comprometimento de Shari com a causa. É uma mulher temível, ainda tão forte aos 64 anos que venceria sozinha quase qualquer um — caso alguém ousasse atacá-la.

E também foi ela que, como Shari agora recorda, casou-se à meia-noite do dia em que alcançou a idade-limite. Shari sempre soube disso, mas nunca pensou no que significa: que Helena um dia foi jovem e se apaixonou, que passou seus anos como Jogadora esperando a hora chegar, esperando o dia em que finalmente poderia colocar de lado seus deveres e se entregar a Boort.

— Somos uma linhagem que valoriza a tradição, mas não precisamos nos aprisionar nela — continua Helena. — Só porque uma coisa nunca aconteceu antes, nunca *pode* acontecer? Só porque uma mulher tem família, não pode servir a seu povo, realizar suas obrigações em prol do bem maior?

— Também não significa que ela *possa* — resmunga Peetee.

— Os Criadores escolheram Shari por um motivo — lembra Pravheet, dirigindo-se aos harappaneanos reunidos. — Talvez tenha sido por isso. Talvez tudo isso faça parte do que era para ser.

Jamal manteve-se em silêncio até o momento, retesando-se quando começaram a atacar Shari, mas mantendo a boca fechada. Mas agora se levanta.

— Se “era para ser” ou “não era para ser”? — Ele faz um gesto, como se a questão não importasse. — As coisas são o que são. O que *serão*.

Ao lado dele, Shari também se levanta. Pela primeira vez, Jamal parece menos o garoto que ela conhece e mais o homem que será pai de seu filho.

— Meu marido está certo — afirma. — Eu não os chamei até aqui para pedir permissão, mas para dizer o que irá acontecer. Obrigada por escutarem.

Shari pega a mão de Jamal, e, juntos, os dois deixam a sala, sem olhar para trás.

— Poxa, a reunião foi ótima — diz Jamal, com ironia, assim que os dois ficam a sós.

Shari está prestes a responder quando sente uma onda de náusea. Ela solta a mão dele, corre para o banheiro mais próximo e bate a

porta bem a tempo de vomitar o café da manhã. Ainda junto à privada, a cabeça caída e o suor escorrendo pelo rosto, ela fica ali sentada no azulejo frio e respira, esperando a náusea passar.

Sim, é enjoo matinal.

Mas é também o desafio — a seu povo e a suas tradições, talvez ao próprio bom senso.

“Deve ser essa a sensação de saber que não há como voltar atrás”, pensa Shari.

Alguém bate à porta, bem de leve.

— Estou bem, Jamal — diz ela, pressionando uma das mãos contra a porta, como se pudesse tirar forças dele através da madeira. — Saio já.

Não é Jamal.

— Eu disse que você *pode* — retruca a voz firme de Helena. — Não disse que seria fácil. Não me decepcione.

* * *

Nenhuma parte é fácil. Nem os enjoos matinais (que adentram a tarde e o anoitecer), nem os tornozelos inchados e os pés doloridos, nem a bexiga comprimida e a azia, nem o cansaço, as dores de cabeça, as espinhas, nem o fato de ela começar a pensar no bebê — essa coisinha por que ela esperou ansiosamente por tanto tempo — como um parasita crescendo depressa, colonizando seu corpo de dentro para fora. Shari sempre pensou em si mesma como uma Jogadora da mente, não do corpo, mas mantinha controle rigoroso sobre ambos fazia mais de uma década. Sempre se esforçou muito para transformar o corpo em uma máquina poderosa e graciosa, dotada de coordenação e músculos fortes. E agora, depois de apenas alguns meses, foi tudo por água abaixo. O equilíbrio a abandonou, as pernas e os braços ficaram desajeitados. Os pulmões arfam, o coração dispara depois de apenas alguns lances de escada. Certa vez, ouviu a cunhada dizer que a gravidez a fazia se sentir como um hipopótamo, mas agora Shari acha que a comparação é fraca. Sente-se um elefante. Uma baleia. Talvez até um

brontossauro, uma pesada criatura pré-histórica fora de sincronia com o mundo moderno. Sente-se velha e impossível — e em muitas noites, deitada na cama, sofrendo de cólicas causadas pelos chutes da criatura dentro dela, ouvindo Jamal dormindo tranquilamente e odiando-o por isso, ela se pergunta se por acaso é assim que se sentirá para sempre.

Se cometeu um erro terrível.

Jamal sente sua hesitação, seu arrependimento, e se ressentido dela por isso. Os dois começam a brigar — hesitantes no começo, duas pessoas com medo de estragar o que tanto amam, mas depois aos berros, brigas terríveis. Ele a acusa de amar mais o Endgame do que a família. Ela o acusa de desprezar tudo o que ela considera sagrado, de não conhecê-la nem um pouco. Ela o acusa — embora apenas em segredo, mentalmente, porque é um limite que ela teme ultrapassar — de tê-la convencido a tomar a pior decisão de sua vida.

Mas depois ela argumenta consigo mesma, lembra que ama Jamal, que ama a filha — ou amará —, e que a alegria que este sentimento lhe traz faz valer a pena andar por aí se sentindo pesada como um elefante.

À noite, na cama, Jamal conta histórias sobre como será a vida deles em breve, acaricia seus cabelos, e ela finge ser forte, não admite que sente medo.

Às vezes, ela pensa que talvez estivesse errada, que todos os outros estivessem certos. Como pôde ser tão arrogante a ponto de pensar que conseguiria ser ao mesmo tempo Jogadora e mãe? Ama Jamal, ama sua linhagem, ama seu dever — mas como saber se o amor é o bastante? Como saber se o amor por um não destruirá os outros? Conforme os dias vão passando depressa rumo à data do parto, é como se ela pudesse sentir um relógio batendo em sua barriga imensa.

Certa noite, acorda com uma pontada de medo, um alarme soando em sua mente, um pesadelo já desaparecendo, mas ainda angustiante: explosões no céu, sangue no chão, e Shari desajeitada, lenta e grande demais para fazer qualquer coisa além de assistir.
— Não vou conseguir — sussurra.

Então perde o fôlego ao sentir outra pontada. Não é medo, afinal, é dor. O colchão está molhado: a bolsa que estourou, o bebê está se remexendo e chutando, e ela entrou em trabalho de parto. Vai acontecer — quer ela consiga ou não.

* * *

A dor a rasga por dentro.
A dor é um grito a percorrê-la, um som selvagem de monstros destruindo uns aos outros.
A dor é uma criatura por si só, e ela a devora.
A dor é um oceano cujas ondas a arremessam com violência.
Em algum lugar, a uma distância nebulosa, está a voz tranquilizadora da mãe, a pressão insistente da mão de Jamal, mas tudo parece irrelevante, quase imaginário. Não há nada real além de seu corpo, do bebê e da dor que os funde em um único ser.
Conforme foi ensinada, Shari se retira para dentro de si mesma e encontra o olho da tranquilidade e o coração da dor.
Encontra clareza.
Encontra *força*.
Sente uma dor que nunca sentiu, e a maré arrebenta sobre ela com tanta força que a antiga Shari talvez tivesse se quebrado, mas esta nova Shari é forte, segura e pronta, ela suporta e resiste... E então? Uma ausência. Um vazio. Uma onda voltando para o mar. Um interior vazio onde antes ela estava repleta.
Um leve peso em seus braços.
Um choro de bebê.
Uma nova vida.
Jamal afasta o cabelo de Shari da testa suada. Ela segura a criança. Sua filha.
Shari sorri para a filha e finalmente compreende o quanto estava errada ao duvidar. Ao imaginar que deveria, que poderia, negar este momento a si mesma — que não poderia jogar e amar ao mesmo tempo. Que precisava escolher.
Não há escolha.

Não há peso de prioridades, nenhum perigo de distrações, nenhuma dúvida sobre o que importa mais: o Endgame ou sua família, o dever ou o amor.

Há apenas esta criança. Há apenas amor dentro dela.

Jogar, lutar, preservar a tradição, proteger a linhagem: tudo isso é *parte* de amá-la, tudo isso será melhor para amá-la, porque, enquanto Shari lutar pelos harappaneanos, por si mesma e por Jamal, estará lutando pela filha. Quando o Endgame vier, se vier para ela, Shari triunfará sobre os outros Jogadores. Terá que triunfar. Porque enquanto os outros vão apenas querer ganhar, ela vai *precisar* ganhar.

Shari jogará por aquela menina, pequena e preciosa. Fará tudo e qualquer coisa para salvar o mundo da menina.

— Como vamos chamá-la? — pergunta Jamal.

Shari ama o marido mais do que nunca, porque vê o que criaram juntos. Parece impossível que tenham encontrado um ao outro, mas também é impossível imaginar um mundo em que não tivessem se encontrado. Shari se lembra da primeira vez que Jamal se declarou para ela, da primeira vez que a abraçou, de como foi estranho que algo parecesse tão certo, tão predestinado, compreendendo só agora que era o destino guiando-os até ali. Até ela.

Eles a chamarão de Alice.

E ela salvará o mundo.

Nabateu MACCABEE



Quando o telefone toca, Maccabee Adlai está sonhando com mãos macias massageando a pele fria, unhas arranhando de leve a carne, lábios se entreabrindo em um arfar prazeroso de dor. Lençóis de cetim resplandecem à luz quente das velas, e, pela janela, é possível ver as ondas do mar quebrando em uma praia tropical.

Com um suspiro, ele acorda, o telefone emitindo um som agudo, a namorada dormindo ao lado, o corpo roçando no algodão barato e áspero da roupa de cama. Sua vontade é silenciar o telefone e voltar para o abraço caloroso do sonho. Se fosse qualquer outra pessoa ligando, era o que faria.

Mas ele conhece esse toque.

Quem está ligando não pode ser ignorado.

Maccabee finge um bocejo e resmunga, apenas para o caso de a garota ter acordado e estar prestando atenção nele. Um garoto de 16 anos normal levaria segundos, talvez minutos, para despertar e ficar em alerta às quatro da manhã, ainda mais se caiu no sono duas horas antes e consumiu um balde inteiro de gim (ou quase isso). E a

missão de Maccabee ali depende de ele parecer um adolescente normal.

O bocejo é falso, mas o resmungo é real. Maccabee é qualquer coisa menos comum, e fingir isso está entre as coisas que mais odeia. Ele se levanta, pega o telefone e vai em silêncio até o minúsculo armário que divide com o colega de quarto. Maccabee está preso neste internato infernal há seis meses, mas ainda não se acostumou com as indignidades do lugar. Não são apenas os lençóis finos e engomados demais, muito menos as refeições sem graça que afirmam ser comida. São os quartos do tamanho de celas de prisão sem a menor privacidade, os banheiros coletivos com todo aquele mau cheiro e as manchas deixadas por adolescentes imbecis. É a necessidade de disfarçar o fato de que os deveres de casa estão abaixo de sua capacidade, ou de que os professores são praticamente analfabetos, e de fingir que se importa com notas, jogos de futebol ou fofocas sobre quem está comendo quem e por quê. Em tese, a Baden Akademie é uma instituição educacional de alta categoria, cujos alunos fazem parte do um por cento da elite. O colégio alega oferecer todas as vantagens possíveis aos filhos dos ricos e poderosos, que um dia, quando crescerem, dominarão o mundo. Para Maccabee, isso é motivação suficiente para suportar o tédio do dia a dia. Ele só não imaginou que seria tão deprimente e tão *banal*. Está cansado de fingir não ser o que de fato é: excepcional.

— O que foi? — atende, sussurrando o mais baixo que pode. Na noite anterior, seu colega de quarto tomou vodca e clonazepam em quantidade suficiente para ficar fora de órbita por uma semana. Sua namorada não acordou quando o alarme de incêndio tocou nem quando um incêndio *de verdade* estava acontecendo. Ainda assim, Maccabee não é do tipo que corre riscos.

— *Kalla bhajat niboot scree.*

É uma voz feminina falando em um idioma quase tão antigo quanto o tempo. Apenas 10 pessoas no planeta compreendem essas palavras, e Maccabee é uma delas. Não existe tradução: é uma expressão de confiança e segurança, para informá-lo de que pode

falar sem restrições e com toda a franqueza, indagando se ele pode fazer o mesmo.

— Não, Ekaterina. Privacidade nenhuma aqui.

Ela resmunga, sem disfarçar a irritação. Maccabee sente prazer na raiva da interlocutora: afinal, é por culpa de Ekaterina que está ali.

— Não importa. Precisamos marcar um encontro. Preciso de uma coisa.

— Quando?

Maccabee não deixa transparecer a ansiedade por estar prestes a encontrá-la. Sabe que ela detesta essas coisas.

— Chego em Zurique na terça-feira.

Dali a dois dias. O que, muito convenientemente, será a semana de visitas. Pais ricos e negligentes virão de todo o mundo, e as regras serão afrouxadas por causa deles.

— Vou reservar uma mesa às oito no Kunstkochen — responde Maccabee, antes que ela insista em algum pé-sujo com carne rançosa.

Ele a conhece bem demais, compreende que às vezes as circunstâncias exigem discrição, mas, de vez em quando (por exemplo, quando Maccabee está há seis meses aturando comida de refeitório), as circunstâncias pedem o melhor restaurante de Zurique: caviar, champanhe e um filé de perca selvagem frito à perfeição, acompanhado de azeitonas pretas e chalotas.

— Não sei — retruca Ekaterina, mas Maccabee detecta hesitação em sua voz. Afinal, foi ela quem o ensinou a apreciar as coisas mais refinadas. Foi ela quem, antes de mandá-lo para aquele fim de mundo, o apresentou ao Kunstkochen e seu suflê de caramelo recheado com maçãs caramelizadas. — Oito da noite — concede ela. A tentação da sobremesa impecável é grande demais até para sua enorme força de vontade. — Não se atrase.

— Mal posso esperar — diz ele, mas depois se pergunta se não falou demais.

— Eu também, meu... — Ekaterina interrompe a frase abruptamente. Ela sempre o chama de “meu Jogador”, mas não pode fazer isso em uma linha duvidosa. Ninguém ali pode saber o verdadeiro papel de Maccabee no futuro da humanidade, que ele é o campeão nabateu,

que jurou salvar sua linhagem ancestral da extinção. Assim, Ekaterina engole a palavra e a substitui por outra que nunca usa: — Meu filho.

E desliga.

— Também amo você, mãe — responde ele, com sarcasmo, para a linha muda.

Amor. É uma palavra que ele nunca ousaria dizer sabendo que ela ouviria. Sequer gostaria de dizê-la. Esse tipo de fingimento deprimente é para os inferiores. Os que se prendem à família, às ideias patéticas de que mães devem cuidar dos filhos e que filhos devem se apegar às mães, porque são tudo o que têm. Maccabee tem Ekaterina, que o ensinou a ser forte, a se criar sozinho. Ela lhe deu muito mais do que o suposto amor materno. Deu-lhe um destino, um lugar na história. “Só pessoas comuns têm mães comuns”, lembra Maccabee.

Ele põe o telefone debaixo do travesseiro e volta para a cama. A namorada abre os olhos.

— Quem era?

— Negócios.

Ela ri sem achar graça.

— Você é engraçado.

Mas Maccabee sabe o que a garota está pensando. Que ele estava falando com outra ao telefone. Que os boatos sobre ele (de que sempre consegue o que quer de uma garota e depois a deixa de lado) são verdadeiros. Que esse garoto que diz amá-la recebe ligações secretas de outra às quatro da manhã. Maccabee deixa que ela pense isso. Ter namorada nesse lugar é útil em diversos aspectos, mas não importa quem seja a garota. Quando essa ficar muito chata, sempre haverá outra.

Enquanto isso...

— Já que está acordada, é meu dever lembrar que temos duas horas antes de você ter que voltar para o seu quarto.

— E como vamos passar esse tempo? — pergunta ela, com jeito maroto, deixando o cabelo loiro cair sobre os ombros e expondo o pescoço.

Ele fecha os olhos, pensa na noite de terça-feira, questiona a necessidade do encontro, se pergunta o que irá acontecer, se há uma mudança no horizonte, se Ekaterina sentirá orgulho de tudo o que ele tem feito por ali. Então beija a pele nua da garota, enlaça sua cintura fina e, por hora, não pensa em mais nada. Às vezes esse lugar tem suas vantagens.

* * *

Maccabee chega cedo ao restaurante. Ekaterina, é claro, chegou mais cedo. Ela nunca lhe deu qualquer vantagem, nem por um segundo.

— Oi, mãe — cumprimenta, desabotoando o blazer e sentando-se à mesa diante dela.

— Ekaterina — corrige a mulher.

— Sim, claro. Ekaterina. Espero que o voo tenha sido tranquilo.

— Não estamos aqui para falar amenidades, meu Jogador.

— Claro — diz ele mais uma vez.

Maccabee chegou a cogitar que talvez não houvesse uma missão importante. Talvez ela só quisesse vê-lo e tivesse inventado uma desculpa, por fazer muito tempo que não se encontravam.

Mas deveria ter imaginado.

Um garçom se materializa sem fazer barulho ao lado da mesa e entrega uma carta de vinhos a Maccabee.

— Desejam beber alguma coisa, senhor?

Maccabee contém um sorriso e pede duas taças do vinho mais caro. Com seis pés e cinco polegadas de altura, mais de 200 libras de puro músculo e uma bela barba cerrada no queixo bronzeado, ele aparenta pelo menos uma década a mais do que a idade que tem. Isso é útil. Flagra o garçom olhando dele para a mãe e vice-versa, a testa sutilmente franzida, e sabe o que o homem deduziu: que é um encontro íntimo e que a mulher deve ser *muito* rica para atrair um jovem tão bonito.

Os dois fazem um par bastante incompatível, Maccabee e Ekaterina.

Assim como o restaurante, com a porcelana fina, os lustres antigos e os garçons de smoking se movendo em elegante sincronia, Maccabee destila riqueza e boa criação. Fala alemão fluente com um sotaque suíço perfeito (uma das 13 línguas que fala como nativo). Tem as unhas bem-feitas e lixadas, o terno sob medida vale milhares de dólares, e o relógio A. Lange & Söhne vale exponencialmente mais. Ele se torna o centro das atenções em todo ambiente em que entra.

Aprendeu isso com Ekaterina.

Aprendeu tudo com ela: a se vestir feito um cavalheiro, a falar como se fosse o dono do mundo, a fazer o sorriso gelado parecer cordial quando necessário, a seduzir as mulheres mais lindas para que lhe deem o que ele quer, a conquistar, atrair e persuadir, a se portar como um homem de poder com convicção suficiente para que isso se torne verdade.

Ninguém pensaria o mesmo só de olhar para ela.

Quando jovem, Ekaterina tinha uma beleza lendária, e soube usá-la. Portava a aparência como se fosse uma arma. Uma arma que, longe de ser a única de seu arsenal, era quase sempre a mais perigosa. No entanto, Ekaterina não tem vaidade. A invisibilidade tem um poder muito específico, ela ensinou a Maccabee. Ainda mais para uma mulher de sua idade: os homens *querem* subestimá-la, ignorá-la. E ela os ajuda nesse propósito, usando vestidos grandes demais e que saíram de moda há duas décadas, o cabelo em um ninho emaranhado e grisalho, as sobrancelhas grossas tomando conta do rosto.

Esta noite, está usando pochete.

Parece uma turista que acabou entrando em um restaurante chique enquanto procurava um McDonald's. E isso, Maccabee sabe, é exatamente o que ela quer.

— Você ainda divide o quarto com Jason Porter? — pergunta.

O idioma nativo dos dois é polonês, mas ela fala no antigo dialeto nabateu, uma língua morta e muito próxima do aramaico.

Os dois são os únicos no continente que a falam.

Esta cidade não é seu lar, disse Ekaterina a Maccabee, sobre Varsóvia, assim que ele teve idade para compreender.

Este idioma não é o seu.

Este povo não é o seu.

Maccabee tinha três anos quando a mãe contou sobre a herança nabateia, quatro anos quando ela contou sobre o Endgame e prometeu que faria dele o Jogador.

Nove anos depois, a promessa se tornou realidade.

Maccabee passou anos estudando os Jogadores das outras linhagens — seus oponentes. Sabe que a maioria foi escolhida para tal papel de honra por uma profecia ou competição. Crianças jogadas contra crianças em demonstrações de força bruta, crianças responsabilizadas pelo destino de seus povos porque um alinhamento de estrelas ou algumas folhas de chá sugeriram que deveria ser assim.

É burrice, na opinião de Maccabee. Pior do que burrice: ingenuidade. Imbecilidade. Fatal. Deixar uma escolha tão crucial nas mãos do acaso ou de uma coincidência? Imaginar que, só porque um menino de oito anos vence uma competição de luta ou um bebê calha de nascer à sombra de Mercúrio retrógrado, eles são dignos de Jogarem o jogo derradeiro? Qualquer pessoa burra a ponto de acreditar nisso merece perecer, como todas as linhagens que seguem esse tipo de coisa inevitavelmente perecerão.

Os nabateus estão acima disso. O jogo é estratégia. A vida é estratégia. A honra do Endgame recai apenas sobre aqueles que são inteligentes o bastante para acumular poder e implacáveis o bastante para usá-lo. Ekaterina é ambas as coisas e criou o filho à própria imagem.

Maccabee não sabe quantos pauzinhos Ekaterina teve que mexer, quantas pessoas precisou chantagear, quantos milhões precisou gastar. O que sabe é que ele é o resultado do sonho dela. O motivo pelo qual ela buscou um homem nabateu com corpo de deus do Olimpo e cérebro de Einstein, teve um filho desse homem e depois o dispensou, para que ele não interferisse. Maccabee é o que Ekaterina fez dele, e não consegue se lembrar de um tempo em que não tenha compartilhado do sonho dela para o futuro. Maccabee joga tanto por Ekaterina quanto pela linhagem.

— Você sabe que eu teria alertado caso houvesse uma mudança nas condições — responde Maccabee.

Ela assente.

— Ótimo. A mãe do menino Porter chegou a Zurique hoje pela manhã e ficará no Schlosshotel im Altstadt. Preciso que você entre no quarto dela e pegue um pen drive que ela guarda em um frasco de aspirina.

— Posso perguntar por quê?

— Você sabe muito bem que não.

Ele sabe.

Ekaterina não tem um trabalho oficial, nunca teve. Ao que parece, a linhagem é regida por um conselho de três membros, eleitos a cada cinco anos. Mas são apenas fantoches, marionetes: todo mundo sabe que é Ekaterina quem rege o espetáculo, embora não seja oficialmente membro do conselho. Ninguém nutre ressentimentos contra esse arranjo das coisas, ou, se nutre, não vive o bastante para fazer algo a respeito. Ela provou que quer apenas o melhor para a linhagem. Acumula poder financeiro e político para seu povo da forma que pode, e fez Maccabee entrar para a Akademie prevendo exatamente esse tipo de oportunidade. Filhos, explicou muitas vezes a Maccabee, deixam os pais significativamente vulneráveis. A maioria dos filhos, pelo menos. A maioria dos pais.

— Preciso que faça isso de um jeito que a impeça de fazer alarde quando descobrir que o pen drive desapareceu — acrescenta Ekaterina. — Essa parte é fundamental.

— Alguma sugestão?

— Faça o que faz melhor. O que eu o criei para fazer.

Ambos sabem o que isso significa.

Ele ergue a taça.

— Considere feito.

* * *

Isto é o que todos sabem sobre Serena Porter, a mãe de seu colega de quarto: é a primeira CEO mulher da Intellex, a terceira maior

empresa de tecnologia do mundo; é famosa pelo estilo de gestão eficiente e pela capacidade de transformar aquisições de milhões de dólares em bilhões de dólares em ações; é conhecida por administrar trabalho e família, liderar uma empresa que consta entre as 500 maiores de acordo com a *Fortune* enquanto lida com um marido e dois filhos (pessoalmente, Maccabee considera isso muito menos impressionante e menos interessante que os bilhões de dólares em lucros); escreveu dois livros sobre gestão de tempo e sobre maternidade e está prestes a lançar uma revista e um reality show sobre a vida de mães que trabalham.

Isto é o que Maccabee descobriu fuçando os e-mails do colega de quarto e observando: Serena Porter despachou a filha e o filho para colégios internos assim que eles chegaram à idade de aprender a ler; a garota está em uma clínica de reabilitação, e o garoto, que divide o quarto com Maccabee, é um cabeça-oca semianalfabeto e certamente alcoólatra que foi expulso de escolas em quatro países; o marido tem um caso com a ex-babá e com a atual secretária de Serena; ele e a esposa vivem em alas separadas da propriedade dos Porter e se encontram apenas para sessões de fotografia.

E isto é o que Maccabee conclui sobre Serena assim que a vê na outra ponta do bar do hotel, bebendo melancolicamente uísque puro malte:

É uma mulher solitária.

Vai ser fácil.

Maccabee e Jason são desconhecidos cordiais. É raro se falarem, um jamais interfere na vida do outro. Mas Maccabee colocou um grampo no telefone de Jason e sabe exatamente onde e quando o garoto pretende se encontrar com a mãe. Sabe os horários de Jason de trás para a frente, sabe que, entre o treino de hóquei e o jantar, ele vai passar no quarto para tomar uma dose de vodca. Maccabee dissolve um punhado de comprimidos de Valium na garrafa de Belvedere e espera.

Jason não demora a apagar e a babar no chão do quarto. Para quem acorda desse jeito quase sempre, não vai nem parecer estranho.

Maccabee veste o terno cinza-chumbo preferido e põe um lenço de seda azul-claro no bolso. Penteia para trás o farto cabelo ondulado e

sorri para o espelho.

Irresistível.

Encontra um lugar no bar do hotel e bebe ginger ale em um copo de uísque — não pode se dar ao luxo de turvar a mente com álcool, e o refrigerante engana bem. Joga conversa fora com o barman, admira o balcão de mogno e a variedade de marcas nas prateleiras mais altas, finge estar interessado em coisas importantes no tablet.

Durante todo o tempo, ele a observa.

Serena Porter toma um gole de uísque, olha para o relógio, olha para o celular, fica olhando para o nada por alguns instantes, como se estivesse se forçando a não fazer tudo de novo, toma mais um gole, então desiste e olha para o relógio, e assim sucessivamente.

A expressão dela nunca muda, mas Maccabee é excelente em decifrar linguagem corporal. Percebe a mão de Serena segurando o copo com força, o dedo um tanto trêmulo ao mexer no celular, os lábios apertados: sabe que o filho não vem.

Meio que já esperava.

Maccabee aguarda, à espera do momento perfeito: depois de ela aceitar que perdeu a noite, mas antes de desistir e voltar para o quarto, para enfrentar mais horas solitárias diante de uma tela de computador. Entre um e outro, haverá um belo momento em que ela vai desejar Maccabee, mesmo sem saber de sua existência.

Ele aguarda esse momento.

Um gole de scotch, um olhar para o relógio, e então... ela guarda o celular. É a derrota.

Maccabee faz sua investida.

— Mande à senhora na ponta do balcão uma dose do Macallan 55 anos, por minha conta — pede ao barman. Custando \$600 na moeda do país em que Serena mora, a bebida vai transmitir a mensagem de que ele não está para brincadeira. — Diga que é melhor do que a água suja que ela está bebendo.

Maccabee fica atento enquanto a ordem é obedecida, vê os pensamentos de Serena passarem por seu rosto, tão óbvios que é como se estivessem aparecendo em balões de histórias em quadrinhos. Ela não deveria ficar; deveria voltar para o quarto,

responder e-mails, deixar um recado irritado na caixa postal do filho, dormir.

Ela aceita o copo e vai se sentar ao lado de Maccabee.

— Como pode ter tanta certeza de que estou bebendo água suja? — pergunta.

Ele sorri, ainda que não muito. Uma mulher como Serena gosta de um pouco de desafio.

— Comparado ao que ofereci, tudo é água suja. Confie em mim.

— Você deve estar me confundindo com outro tipo de mulher.

— Não confia nas pessoas?

— Não em estranhos.

— Nem em ninguém, imagino.

A observação recebe um sorriso de reavaliação. Ela não iria querer um rosto bonito e frívolo. Não faz seu tipo. Mesmo para um encontro improvisado e de apenas uma noite, ela é do tipo que quer alguém a sua altura. Maccabee pode se rebaixar o suficiente para dar essa impressão.

Ela toma um gole do Macallan. E, embora tente se conter, um pequeno suspiro de prazer escapa de seus lábios.

— Um cavalheiro nunca diz “Eu avisei” — comenta ele.

A mulher se vira de frente para Maccabee e, com audácia, o encara pela primeira vez. Ela está bem para a idade. Para qualquer idade, aliás. O cabelo castanho-escuro e comprido cai em ondas macias e requintadas. Maccabee se lembra de fotos da própria mãe, de como a mulher era antes de ele nascer e de se deixar ficar grisalha.

— Já você...

Ele ri.

— Eu realmente avisei.

Ela acena para o barman, pede um segundo copo do Macallan.

— E ponha na minha conta. O dele também.

— *Ja*, Frau Porter.

— Posso pagar minhas bebidas — diz Serena.

— E as minhas também, pelo jeito. Melhor assim. Gosto de mulheres que podem me manter no estilo com que me acostumei.

— Ah, eu vou mantê-lo, é?

— Você jogaria um pobre-diabo como eu de volta na rua? — Ele bate os cílios, brincando.

— Está se insinuando para mim, meu jovem? Você deve ter idade para ser meu...

— Filho? — completa ele.

Ela ri.

— Eu ia dizer irmão mais novo. Quantos anos acha que tenho?

— Não sou tão bobo quanto pareço, não vou responder. Quantos anos acha que *eu* tenho?

Ela o avalia.

— O bastante para ter muito bom gosto para relógios, uísques e mulheres. Jovem demais para mim.

— E, no entanto... — Ele sorri.

— E, no entanto...

A tensão cresce entre eles a cada tirada inteligente e superficial, até que Maccabee vê a expressão da mulher relaxar e sabe que ela está pronta para aprofundar o encontro.

Pergunta o que a trouxe àquela parte do mundo e por que acabou sentada sozinha em um bar, embotando a tristeza com álcool.

— Tenho certeza de que ninguém seria bobo de dar um bolo em você.

— Por que as pessoas têm tanta dificuldade em aceitar uma mulher bebendo sozinha? Eu preciso de uma desculpa para estar aqui? Preciso estar esperando alguém?

— Suspeito que você não precise de nada.

— Exatamente. — Ela suspira. — Estou esperando meu filho.

— Ele está atrasado?

— Está bêbado — responde ela, sem rodeios. — Provavelmente desmaiado no quarto de alguma garota.

— Lamento.

— Eu também. Mas chega de falar sobre mim. Já falamos demais sobre mim. Quero saber de você.

Em seus 16 anos de vida, Maccabee já inventou tantas histórias sobre si mesmo que quase esqueceu a verdadeira. Diz que é artista, porque sabe que ela não liga para arte. Diz que explodiu no cenário aos vinte e poucos anos, recém-saído da escola de belas-artes, e

que agora está na Europa para ser festejado na futura Art Basel. Dá a entender que suas peças são vendidas por milhões e estão espalhadas em museus do mundo todo. Diz que está na estrada há vários meses, ansioso para voltar para seu estúdio, na Jordânia. Que sente falta de sua terra natal quando viaja: o deserto de rochas avermelhadas, a amplidão dos espaços abertos, o cheiro de alho e tomilho no ar, os pratos fumegantes de *mansaf*, quibe e *wara aynab* sobre a toalha de mesa da mãe. Fala de como suas esculturas são inspiradas na cidade de Petra, com as antigas fortalezas entalhadas na pedra, como se tivessem brotado das próprias montanhas.

As mentiras saem sem esforço, ainda mais a última: que Petra é o único lugar do mundo em que já se sentiu em casa.

Maccabee nasceu em Varsóvia, Polônia, assim como a mãe e a avó. Mas Petra é o lar ancestral dos nabateus. Os turistas podem ir aos bandos a seus templos desenterrados e às escavações arqueológicas, mas apenas Maccabee e seu povo conhecem as milhas de cavernas nas profundezas da terra. Foi lá, há milhares de anos, que os nabateus mineraram ouro para seus deuses. Foi lá, graças a séculos de muito trabalho, que conquistaram seu lugar no Endgame, conquistaram a chance de se salvar. E foi lá que, três anos atrás, Maccabee se ajoelhou na terra estéril e pronunciou o antigo juramento nabateu que selaria seu destino. A mãe pode ter lhe garantido o papel de Jogador manipulando e chantageando, mas naquele local sagrado havia apenas verdade. Maccabee jurou lutar por sua linhagem e misturou o próprio sangue com o solo de Petra. Parte dele sempre viverá naquela escuridão sob a cidade rosa, e é a parte dele que sempre deseja voltar para casa.

— Tem alguém esperando por você lá? — pergunta Serena. — Com saudades?

— Nenhuma esposa, se é o que quer saber. Nem namorada.

— Família?

— Ninguém.

— Que triste — diz ela, e parece sincero.

Maccabee conhece uma vulnerabilidade quando a vê. Ele assente.

— Não conheci meu pai. E minha mãe... morreu.

Ele se sente desleal ao dizer isso, mas está apenas interpretando um papel como qualquer outro. Ekaterina gostaria que ele fosse até o fim.

— Sinto muito. Ela foi uma boa mãe?

Maccabee deixa um cuidadoso tom de lamento se infiltrar na voz.

— Gostaria de poder dizer que sim.

— Eu também — diz ela, com um leve suspiro. — Mas é mais difícil do que parece.

Maccabee põe a mão sobre a dela. Os dois se inclinam um na direção do outro, e por um instante ele sente crescer a tensão entre os dois. A mulher também sente, deve sentir.

É então que ela se retesa e puxa a mão.

— Deixei isso ir mais longe do que deveria, Maccabee. É melhor ir para o alojamento. Vai perder o toque de recolher.

Ele não arregala os olhos. Não tensiona o maxilar. Sequer permite que o coração dispare. Não se permite nenhum sinal somático de choque.

Precisa se esforçar ao máximo para isso.

Serena balança a cabeça em reprovação, dando uma risada seca.

— Você achou mesmo que eu não mandaria meu pessoal investigar todos os alunos da escola do meu filho? *Principalmente* o colega de quarto dele. Maccabee Adlai, nascido na Polônia. Excelente descrição da Jordânia, aliás, foi um toque especial. Pai desconhecido, a mãe é do ramo de bancos de investimentos. Muito viva. Histórico acadêmico excepcional, histórico disciplinar impecável, pelo menos em comparação com o do meu filho. Os hobbies incluem nadar e partir o coração das garotas. Correto?

Ele relaxa, muito sutilmente. Pelo menos ela não sabe tanto quanto pensa. Mas é o suficiente para comprometer a missão.

A mente de Maccabee está girando.

Ele ouve a voz da mãe.

Encontre a vulnerabilidade dela.

Use-a.

— Correto — admite Maccabee. — Então, se você sabe quem eu sou de verdade, o que estamos fazendo aqui?

— Você primeiro.

Ele está em voo cego. Mas tem ótimos instintos. Pode inverter a situação. Retomar o controle.

— Sou uma espécie de fã seu — responde, e tem controle suficiente sobre as reações somáticas do corpo para forçar um rubor no rosto.

— Pretendo entrar para os negócios, e sua liderança na Intellex tem sido verdadeiramente inspiradora, em especial a...

— Muito fraco — interrompe ela, em um tom ácido. — Comece de novo.

Ela está dando uma segunda chance. Ele sente que não terá uma terceira.

— Tive pena de você — responde.

As palavras saem sem pensar. Ele detecta um leve tremor no olhar dela, e sabe que acertou em cheio.

— *Você* teve pena de *mim* — repete ela.

Maccabee assente.

Ela parece estar considerando exatamente com que rapidez e intensidade vai esmagá-lo com o salto do sapato.

— Engraçado — comenta Serena, a voz extremamente séria —, porque eu estava aqui com pena de você.

— Você tem razão: Jason está bêbado — diz Maccabee, ignorando-a.

— Vive bêbado, mas achei que se conteria e viria encontrar a mãe.

Como não conseguiu, fiquei imaginando você sentada aqui sozinha, esperando o filho, e... — Ele dá de ombros. — Imaginei que não seria uma má ideia servir de companhia.

— Então decidiu fingir que era uma década mais velho e dar em cima de mim? — Ela balança a cabeça em desprezo. — Acho que era você quem queria companhia, Maccabee. Acho que é semana de visita no colégio e os seus pais não vieram. Acho que você não consegue admitir que isso o incomoda.

— Então você pensou em dar um pouco de prazer ao pobre menino sem mãe?

— Ajudou a passar o tempo.

— Mas o tempo acabou — diz Maccabee, levantando-se.

Ela segura a mão dele.

Isso.

— Fique — diz Serena.

— Por quê?

— Eu pensei que talvez... — Ela hesita. Pela primeira vez parece insegura. — Você pode me falar sobre o meu filho?

* * *

Os dois conversam noite adentro. Maccabee fala sobre o filho de Serena, responde a todas as perguntas com a verdade. O que Jason bebe, com quem dorme, quanto paga a um nerd que tem um quarto perto do deles para que faça seus deveres, aonde vai (praias de Ibiza, casas noturnas na Tailândia, bordéis em Amsterdã) quando diz que está visitando faculdades. Maccabee não deve nada ao colega de quarto. Além do mais, gosta disso em Serena, de seu desespero para saber a verdade sobre o filho, de sua honestidade ao tratar a própria ignorância.

— Eu já deveria saber disso tudo — diz ela, mais de uma vez. — Que tipo de mãe não sabe?

— Você tem coisas mais importantes em que pensar. Jason já é grandinho, pode fazer besteiras sozinho.

Serena não acredita nisso, dá para perceber. Mas gostou de ouvir aquilo.

Quando acabam os detalhes sórdidos sobre a vida de Jason, ela começa a perguntar sobre a vida dele, e Maccabee se pega dizendo a verdade, ou pelo menos uma versão da verdade. Não, ele não suporta a comida do colégio. Sim, acha que vários dos professores são medíocres. Suas matérias preferidas são física e filosofia, e a que mais odeia é artes. Conta todos os detalhes tediosos e banais de sua vida tediosa e banal, e Serena parece genuinamente interessada, elogiando-o por sua facilidade com idiomas e discutindo com ele por quase uma hora sobre a interpretação que o professor de filosofia fez de Kant.

— Me conte sobre sua infância — pede ela.

A infância: ele se lembra, vagamente, de tardes frias em Varsóvia, de beber uma xícara fumegante de chocolate quente do café Wedel e depois caminhar sem pressa pela neve no parque Lazienki.

Maccabee se lembra da mãe segurando a mãozinha dele, luva contra luva, lembra-se dela segurando firme e levantando-o quando ele tropeçava. Mas essa provavelmente é uma lembrança falsa, porque a mãe não é do tipo que segura a mão do filho. Ele se lembra do dia em que ela lhe contou sobre seu destino, e de todos os dias que se seguiram: o treinamento com armas, os vários instrutores rígidos que o ensinaram aramaico antigo, lançamento de facas, engenharia elétrica e uma linda variedade de formas de matar pessoas. Envenenamento. Estrangulamento. Facadas. Torção do pescoço. Armas de fogo. Sufocamento.

Maccabee domina todas.

A infância é uma série de primeiras vezes. A primeira vez em que matou uma criatura viva: um cervo em um campo nevado, que abateu com uma flechada. A primeira vez em que matou um ser humano: um dos concorrentes da mãe (que subestimou o menino de 10 anos sentado ao seu lado no banco do parque), com uma agulha hipodérmica escondida na manga da camisa. A primeira vez em que matou um conhecido seu: o próprio instrutor, que lhe ensinara tantas formas de matar, e que foi morto porque, segundo a mãe, “tem jeito melhor de se testar?”, e, de qualquer maneira, “é a forma mais segura de garantir que ele não vai abrir a boca”.

A infância é um borrão de cidades — Nova York, Mumbai, Hong Kong, Buenos Aires —, muitas casas, coberturas e *villas*, nenhuma delas um lar de verdade. A infância é uma série de despedidas, porque a mãe sempre o abandona, várias vezes, por este ou aquele negócio importante. A infância é uma sucessão de longas ausências pontuadas pela alegria do retorno dela, o brilho de sua atenção pelo tempo que ele consegue retê-la.

A infância é um triunfo, porque ele passa com louvor nos testes que os anciãos nabateus estabelecem. Porque tudo acontece como a mãe prometeu: ele é levado para as cavernas secretas abaixo das ruínas de Petra, faz o juramento de servir a seu povo, recebe a grande honra de salvar sua linhagem. Porque a mãe fica ao seu lado assistindo a tudo, depois o chama de “meu Jogador” e aperta sua mão, e assim ele sabe que se saiu bem.

A infância não existiu, foi apenas uma série de tarefas e missões. Ele empregava todos os esforços para superar expectativas.

— Não foi nada de mais — responde, dando de ombros. — A gente se mudava muito.

— Deve ter sido difícil para você.

— Eu sou forte.

— Nenhuma criança deveria precisar ser forte.

— Eu não era uma criança comum.

Ela sorri.

— Acho que é a parte mais verdadeira de tudo que você disse até agora.

Leva horas, mas no fim ele consegue deixá-la confortável (ou embriagada) o suficiente para responder às perguntas sobre a vida pessoal, para confessar a verdade sobre o casamento arruinado e sobre o medo que sente de ter destruído a vida dos filhos. Seu segredo vergonhoso, de que se ressentia dos filhos por não a amarem da forma como ela os ama, a verdade deprimente da maternidade: de que o amor resiste, incondicionalmente, por mais irracional que seja. De que às vezes queria conseguir não se importar, e que se pergunta se os filhos desejam o mesmo.

Eles conversam até o turno do barman terminar e ser substituído por uma mulher, que em determinado momento apresenta a conta, uma forma educada de sugerir que eles vão embora. Maccabee estende a mão para pegar o papel, mas Serena o arranca de seus dedos.

Ele tenta argumentar, mas a atendente diz:

— Ah, deixe sua mãe pagar. Vai deixá-la feliz, confie em mim.

Tanto Maccabee quanto Serena riem. Ele a deixa pagar.

É engraçado, pensa Maccabee, que uma estranha os veja como mãe e filho quando ninguém jamais pensa isso sobre ele e sua própria mãe.

Ou pelo menos deveria ser engraçado.

Os dois vão para o saguão do hotel. Serena tem bom gosto: não há a opulência do Velho Mundo por ali. No Schlosshotel predominam as superfícies sem adornos e as linhas retas, a elegância simples que apenas os verdadeiramente ricos podem bancar. O hotel não tem necessidade de propagandear seu luxo. Ali, o luxo é presumido.

Serena se integra com perfeição ao ambiente — mais uma coisa que desperta a apreciação de Maccabee. É uma mulher tão confortável com o poder que detém que não precisa anunciá-lo. Ela sabe, assim como ele, usar uma máscara.

— Foi bom conhecer você, Maccabee. — A mulher estende a mão para um cumprimento de despedida. — Foi uma ótima noite.

Maccabee leva a mão dela aos lábios e beija seus dedos.

— Encantadora — diz, o sorriso mostrando que ele está brincando, mas, ao mesmo tempo, não está.

— Foi bom. Ter um pouco de companhia.

— Eu não preciso ir embora ainda. Você não precisa ficar sozinha esta noite. Se não quiser.

— Muito engraçado.

— Só estou sugerindo uma saideira. Nada inconveniente. A menos que queira algo inconveniente.

— Você tem a idade do meu filho... vive *no mesmo quarto* que meu filho.

— Você está sozinha. Eu também. Mas esta noite eu estou um pouco menos sozinho. Será que isso é tão ruim? É tão errado querer que dure um pouco mais?

— O que as pessoas iriam pensar...

— Quem se importa com as pessoas? Eu me importo com a gente. Com você.

— Você nem me conhece.

Ele inclina a cabeça, como se dissesse: *Sério?*

— Talvez eu também me importe com você — admite ela. — Talvez você precise ir embora agora justamente por isso.

Maccabee só fica ali parado, olhando para Serena. Deixa que ela o observe, os ombros largos e os bíceps fortes, os olhos calorosos, a covinha no queixo.

— Maccabee...

Ele espera.

Ele a encara, deixa o silêncio se instalar.

É importante deixar as coisas seguirem seu rumo.

Deixá-la pensar que está no comando.

Esperar que ela chegue aonde precisa.

O saguão está deserto, exceto por um ajudante e o homem no balcão da recepção, impecável em seu terno branco engomado, como se fossem nove da manhã e não três da madrugada. Como funcionários de um dos melhores hotéis da Europa, os dois têm muita prática na arte de não ver. Assim, tomam o cuidado de desviar o olhar quando Serena Porter se inclina na direção do belo rapaz que tem idade para ser filho dela. Maccabee se mantém imóvel: para uma mulher como ela, é importante acreditar que está no controle da situação. Que fez o primeiro movimento. Ele fecha os olhos. Sente o hálito quente dela, um misto de canela e uísque. Seus lábios macios roçam a testa dele. Maccabee sente a hesitação — e a necessidade. Ela arde de desejo. Arde por ele. Maccabee sussurra seu nome, baixo como um suspiro, e então os lábios dela encontram os dele, primeiro com suavidade, depois com urgência. O beijo é um pedido, um desejo: *Mais. Por favor.* Os funcionários do hotel continuam a se esmerar para não ver. Ninguém vê quando Serena o pega pela mão e o conduz até o elevador. Ninguém vê o que acontece quando as portas duplas se fecham, encerrando-os ali dentro.

* * *

Serena dorme pesado. Maccabee se livra de seus braços e sai da cama sem fazer barulho. Há uma bolsa preta de couro no canto da pia do banheiro, e ele encontra o pen drive exatamente onde Ekaterina disse que estaria: em um frasco de aspirina. Ele pega a calça da pilha de roupas amarrotadas ao lado da cama, dobra-a com cuidado e enfia o pen drive no bolso. É simples assim. Depois, recupera a câmera espiã que posicionou na mesa de cabeceira, mais cedo, e a enfia no bolso também. Não precisa conferir as imagens:

ele é bom em calcular ângulos e pontos de vista. Tem tudo de que precisa, uma garantia extra. Ekaterina vai adorar.

Maccabee volta para a cama. Serena se mexe e abre os olhos.

— Sonhei que você tinha ido embora — diz ela, grogue de sono.

— Ainda não — garante ele, e enlaça seu corpo.

Ela aninha a cabeça no ombro dele e dá um suspiro profundo.

Os dois entrelaçam os dedos.

— Que anel de respeito — diz ela, passando o polegar pelo anel largo de latão no mindinho dele. O objeto ostenta uma pedra tirada das montanhas de Petra. Ele o usa o tempo todo, para lembra-lo de seus deveres e de seu lar. — Você ganhou de alguém — continua ela.

Não é uma pergunta, mas Maccabee responde mesmo assim.

— Minha mãe.

— Tenho certeza de que ela ama você — murmura Serena, voltando a dormir. — Ela quer fazer o melhor por você. Todas as mães querem.

Maccabee a abraça forte e imagina como deve ser a sensação de ser abraçado, de se sentir seguro e protegido.

— Você é uma boa mãe — sussurra ele, no escuro, mas Serena já está dormindo.

* * *

Desta vez, foi Ekaterina quem escolheu o restaurante. E, como ele temia, é uma espelunca. Escuro e triste, a mesa de alumínio manchada de fluidos cuja fonte ele prefere não imaginar. Os dois estão sentados a uma mesa nos fundos, ignorados pelo punhado de clientes desgrenhados, a maioria debruçada sobre xícaras de café esfriando. Parece que estão lá há semanas. Ekaterina está comendo um prato fumegante de *bratwurst*. Maccabee bebe apenas água. Talvez nem isso seja seguro, considerando a imundície do copo. Às vezes ele acha que a mãe o arrasta para esses buracos para puni-lo. Pelo quê, não consegue imaginar. Ele nunca lhe desobedeceu ou a decepcionou.

Nunca sequer cogitou a possibilidade de fazer isso.

— E então? — pergunta ela.

Ele põe o pen drive na palma aberta da mão dela.

Ekaterina assente com a cabeça.

— Algum problema?

Houve vários problemas: uma bronca e um sermão por perder o toque de recolher, um término com a namorada tediosa e entediadamente desconfiada, que não parava de choramingar que queria conhecer a mãe dele, uma prova de latim em que, com a exaustão, ele esqueceu de tomar cuidado para não tirar a nota máxima — mas não é a esse tipo de problema que Ekaterina se refere. Ela não quer saber sobre nada disso, muito menos sobre o bilhete que ele deixou ao lado do travesseiro de Serena, pouco antes de sair em silêncio do quarto. “Você fica linda dormindo”, dizia o bilhete, e era verdade.

Ele faz que não.

Ela não o parabeniza pelo trabalho bem-feito, nem agradece por seus esforços.

Maccabee se saiu de acordo com as expectativas, e Ekaterina não agradece às pessoas por cumprirem seus deveres.

No bolso dele há outro pen drive, o que contém o vídeo incriminador, a pequena garantia.

— O que você vai fazer com isso? Seja lá o que este pen drive contém — pergunta ele.

Ekaterina não demonstra, mas Maccabee a conhece o suficiente para perceber a surpresa em seus olhos.

— Por que a pergunta?

— O quanto está planejando prejudicá-la com isso? — pergunta ele.

Ela estreita os olhos.

— Isso importa?

— Só estou curioso.

Serena não é boba, vai deduzir quem pegou o pen drive. Não está em posição de ir à polícia, considerando a forma como o roubo aconteceu, mas vai saber que foi Maccabee. O que quer que aconteça, será com ele.

— Por que está me perguntando isso? — questiona ela, começando a levantar a voz.

Mais uma vez, eles estão conversando no dialeto antigo, para se protegerem de ouvidos curiosos. Maccabee sente uma vontade súbita e inexplicável de começar a falar polonês, o idioma de sua infância. Ele não era o tipo de criança que fazia birra, já que emoção em excesso era algo proibido na casa deles, mas fantasiava com isso às vezes, vendo outras crianças nas ruas de Varsóvia com o rosto corado e os punhos cerrados, as lágrimas escorrendo enquanto berravam com as mães, “Não, não vou, você não pode me obrigar!”. Ele observava essas crianças com muita atenção, imaginando como elas ousavam protestar daquela forma, tentando entender por que as mães permitiam aquilo e por que algumas gritavam de volta, o rosto igualmente afogueado, agitando o indicador e fazendo ameaças, enquanto outras pegavam os filhos nos braços e os abraçavam até o choro acalmar.

Quando era bem jovem, às vezes ele ficava deitado na cama à noite, imaginando, praticando, às vezes até sussurrando as palavras para si no escuro: “Não, mamãe. Não vou.”

Nunca teve coragem de dizer isso a ela. E, quando fez cinco anos, o impulso já havia passado por completo.

— Não me diga que está tendo uma crise de *consciência* — continua a mãe, como se fosse um palavrão. — Tenho certeza de que criei você melhor do que isso.

— Claro que sim — responde ele, mais do que depressa.

— Não, não minta para mim. — A mãe franze as sobrancelhas volumosas, e sua voz sai cheia de fúria: — Eu sei quando você está mentindo... sou sua mãe. — Ela usa o fato como se fosse uma arma. — Você se importa com essa mulher, com o que vai acontecer a ela — zomba Ekaterina. — Deveria estar preocupado com o que é melhor para a linhagem, para *nós*, mas em vez disso está focado nessa estranha? Como se ela *importasse*, como se a existência dela tivesse alguma razão além do que pode fazer por nós? Esse não é o meu filho. Não é o filho por quem sacrifiquei tudo. Eu apostei no cavalo errado, Maccabee? Diga agora, antes que seja tarde demais. Maccabee nunca a viu desse jeito.

Ekaterina o treinou para vencer todos os medos, mas ele nunca sentiu tanto medo quanto agora. Passou a vida toda tentando não irritá-la, mas, mesmo nas vezes em que a irritou, ela nunca ficou assim.

Ele percebe que agora é diferente, porque não é uma questão de desobediência. É uma questão de *caráter*.

Ele é o filho que ela o criou para ser? Ou é um estranho?

Ele está com medo da mãe, mas não só isso; está com medo de si mesmo. De como é fácil incendiar a própria vida.

Imagine se Maccabee dissesse: "Sim, eu me importo com essa mulher. Não, eu não sou o filho que você criou. Sim, você apostou e perdeu." Imagine se Ekaterina saísse desse restaurante horrível e levasse tudo com ela. O dinheiro. O poder. O destino dele. Ela poderia mexer os pauzinhos certos, fazer com que ele perdesse a posição, escolher um novo Jogador para moldar e controlar. Poderia abandoná-lo e nunca mais olhar para trás. Maccabee sabe disso.

Se ele disser essas palavras.

Se Maccabee disser qualquer coisa além do que Ekaterina deseja escutar, ele nunca mais a verá.

Ele pega no bolso o segundo pen drive e o coloca na mesa imunda entre eles.

— Só estava pedindo mais detalhes porque queria saber se isto poderia ser útil — responde.

— E o que vem a ser isso?

— Uma pequena garantia extra. — Ele levanta uma sobrancelha, e ela sorri.

— Ah. — Ekaterina sabe exatamente o que isso significa, e fica satisfeita. Desaparece com os dois pen drives e faz um breve aceno com a cabeça. — Desculpe por julgá-lo mal, meu Jogador. Você se saiu bem.

Ela nunca se desculpou antes.

Ela nunca disse que ele tinha se saído bem.

Maccabee tenta não pensar nas imagens gravadas no pen drive, no que a câmera capturou com seu olho sempre tão atento, em como Serena reagirá ao saber da existência do vídeo, ao vê-lo na tela,

traindo sua confiança a cada toque. Afinal, ela é uma estranha. Apenas uma ferramenta para ele conseguir o que quer, ou o que Ekaterina quer.

Em vez disso, Maccabee se concentra em Ekaterina, em como ela está satisfeita.

Ela deixa um punhado de francos suíços na mesa e se levanta.

— Espere! — pede ele. — Aonde você vai?

— Agora que nosso negócio está concluído, preciso pegar um voo.

— Ah.

— O que foi, meu Jogador? Há algo mais que eu deva saber?

Ele balança a cabeça, mas Ekaterina se senta outra vez, encarando-o com muita atenção.

Ela é mãe dele. Ela sabe.

— É só que... — Ele detesta o modo como sua voz soa hesitante e carente. — Acho que pensei que, já que você veio até aqui, poderíamos passar um tempo juntos.

Ekaterina ri na cara dele.

— O que você achou que esse encontro fosse? Vem interpretando um desses garotos há tanto tempo que esqueceu quem é? Quem eu sou? Você esperava que eu fizesse reverências aos seus professores e ao reitor? Conhecesse seus *amigos*? Fosse espiar seu quarto no alojamento e vasculhasse sua gaveta de cuecas em busca de camisinhas? Ter um belo *brunch* de mãe e filho para conversarmos sobre o seu dever de casa? — Desta vez ela não parece irritada, parece apenas achar graça. — O que você *quer*, Maccabee?

O que ele quer?

Não tudo isso, com certeza.

Mas também... não o que tem.

Ela confere a hora.

— E então? — insiste ela, impaciente. — Eu tenho um voo para pegar. Se você tem algo a me dizer, é bom falar logo.

— Eu sei que você tem negócios importantes em outro lugar — diz Maccabee, tendo uma ideia de repente. — E eu tenho certeza de que posso ajudar mais lá do que aqui. Me leve com você!

— Fora de questão.

— Mas...

— Eu sei que aqui não é onde você quer estar, meu Jogador, mas você precisa confiar em mim: este é o melhor aproveitamento do seu tempo.

— Eu sou o Jogador, Ekaterina. Todo o destino da linhagem nabateia repousa nos meus ombros, e você está me fazendo ficar parado e fingir que não sei cálculo multivariável? Como isso pode ser o melhor aproveitamento do meu tempo?

— Ou você confia em mim, ou não confia. E, se for a segunda opção, é melhor eu saber agora.

— É claro que eu confio em você, Ekaterina.

— Então, acredite que, no momento, você é mais útil para mim aqui.

— Isso é tudo o que eu sou para você? Útil? — Maccabee pronuncia as palavras antes que se dê conta do que significam, e não há mais como voltar atrás.

Ele se prepara para o pior, mas desta vez não há irritação.

Em vez disso, Ekaterina chama a garçonete.

Maccabee não deixa de notar que a mulher tem apenas sete dentes. Isso não a impede de abrir um sorriso quando Ekaterina pede uma fatia de *kremšnita* e dois garfos.

— Você espera que eu coma a comida daqui? — pergunta Maccabee, depois que a garçonete põe o bolo de baunilha e creme entre os dois e volta para as sombras. Ele nota um pedaço de sujeira marrom nos dentes do garfo.

— Não seja tão fresco — retruca Ekaterina alegremente, atacando o doce.

— Eu não sou fresco — diz Maccabee, exaltado.

Ele já comeu cérebro de macaco, intestino de peixe, baratas escavadas do chão e assadas vivas em um fogo mantido por gasolina, quando as circunstâncias exigiram. O treinamento o ensinou a fazer tudo o que fosse necessário para sobreviver. Ele pode *suportar* a imundície, mas isso não quer dizer que a prefira. Agora, no entanto, as circunstâncias exigem. Ele pega o garfo sujo e tira um pedaço de *kremšnita*. Está mole demais e absurdamente doce — mas, de alguma forma, também deliciosa. Pega mais um pedaço.

— Achei que você tivesse negócios importantes para resolver — diz.

— Isto é importante. Você me perguntou se isso é tudo o que você é para mim. *Útil*. Você precisa de uma resposta.

Ele abre os braços como quem diz: *Vá em frente*.

Maccabee não espera que ela faça um discurso emocionante sobre o amor materno. Não é do seu feitio. Mas, na longa pausa que se segue, ele imagina que ela esteja reunindo forças para oferecer uma demonstração atípica de afeto. Ekaterina dirá que é claro que ele não é apenas *uma ferramenta*, uma arma. É claro que ela valoriza sua utilidade para a causa, mas ele é muito mais do que isso.

É o filho dela.

Ela o ama.

Ela o ama, e não importa se ele se sai bem como o Jogador, se atende às expectativas dela, se lhe desobedece, se resiste ao futuro reservado a ele, se faz alguma escolha (uma única escolha que seja) por conta própria.

Ela o ama independentemente de qualquer coisa.

Ela é sua mãe, então isso deve ser verdade — mas talvez agora, depois de 16 anos de espera, finalmente vai ouvi-la dizer.

— Eu sou sua mãe e amo você — diz ela —, *porque* você é útil para mim. Eu fiz você. Criei você a partir do nada, lhe dei a vida, e fiz isso para atingir um objetivo específico. Queria um filho que fosse Jogador. Que trouxesse glória e vitória à nossa linhagem. Eu amo você por ter atingido esse objetivo. Amo você por provar seu valor a mim, por obedecer às minhas ordens, por continuar sendo bom o bastante. Mas não se engane, Maccabee: meu amor é condicional. Aquele amor incondicional detestável de cartão de Dia das Mães? A ideia ridícula de que, só por tê-lo carregado no ventre, eu deveria estar ligada a você para sempre, fosse qual fosse o seu desempenho? Você e eu estamos além disso, meu Jogador. Esse tipo de bobagem é para os fracos. Esse tipo de amor não passa de piedade. Eu criei você para ser forte, não foi? — Maccabee consegue apenas assentir. — Foi o que pensei. Este é o maior presente que eu posso dar a você. Um amor que deve ser merecido, *sempre* merecido. Um amor condicionado às suas escolhas, ao seu comportamento. Sirva a meus objetivos, sirva à nossa linhagem, e você merecerá meu amor. Mostre-se inútil, e você se mostrará

indigno de uma mãe como eu. Está inclinado a me testar? — Ele faz que não. — Achei que não. Pensei que tudo isso tivesse ficado claro há muito tempo, mas vejo o risco que corri deixando-o aqui entre os plebeus. Cuidado com o disfarce, Maccabee. Nunca acredite que é apenas o que finge ser. Estamos entendidos?

Maccabee entende melhor do que nunca.

Ele foi fraco; estava confuso. Fez exatamente o que ela disse e esqueceu quem realmente é — quem os dois realmente são. Não mais. Ele não se permitirá mais fraqueza, mais indulgências patéticas dessa imagem mental deprimente de uma família de seriado de televisão. Será o Jogador que sua linhagem precisa que ele seja: implacável, útil e solitário.

Será o filho que sua mãe criou.

Ela não lhe deu escolha.

— Sim, Ekaterina.

Ela come o último pedaço de *kremšnita*, espana as migalhas do colo e se levanta de novo.

— Entrarei em contato quando precisar de você — diz ela.

— Compreendido — responde Maccabee, e, de fato, finalmente ele compreendeu.

Quando Ekaterina se vira para ir embora, ele a deixa ir.

* * *

Uma semana depois, Serena Porter é presa sob acusação de apropriação indébita e extorsão. Agentes federais invadem seu escritório e a algemam, enfiando-na em uma viatura policial como uma criminosa comum. Maccabee assiste às imagens na TV e tenta captar um relance da expressão de Serena, mas as câmeras não se aproximam o suficiente.

Ela alega ser inocente.

Alega ter sido vítima de uma armadilha.

Alega que alguém deve ter obtido acesso a suas senhas secretas, seus arquivos, e inserido os dados incriminadores. Mas não tem provas para apresentar em sua defesa. Em troca de uma sentença

mais branda, faz um acordo. O marido pede divórcio, levando consigo milhões de dólares para uma ilha sem tratado de extradição com os Estados Unidos.

O restante do dinheiro é confiscado pelo governo. Jason é retirado da escola, e Maccabee finalmente tem o quarto só para ele.

A Intellex abre falência e é adquirida pela principal concorrente, que pertence a uma misteriosa holding, cujo controle está nas mãos da linhagem nabateana.

O trabalho está feito.

Maccabee se obriga a não ficar pensando se, para Serena, será difícil viver atrás das grades em trajes de prisão. Se ela apreciará a ironia da situação, do fato de que finalmente terá tempo livre suficiente para dedicar aos filhos, para ser a mãe que sempre quis ser — embora só possa vê-los durante os horários de visita. Ele certamente não pensará na forma como Jason, o brutamontes jogador de hóquei bombado, explodiu em lágrimas quando saiu a notícia da prisão da mãe e precisou de sedativos até poder ser escoltado para fora do campus e mandado de volta para casa — na classe econômica.

Nada disso é relevante.

Ele ajudou a linhagem. Ajudou a mãe. Foi útil.

Depois da prisão, Maccabee recebe uma mensagem de texto anônima, sucinta mas clara: *Você se saiu bem.*

Ele sabe quem enviou — e sabe que é o jeito dela de dizer que o ama. Que ele a deixou orgulhosa.

Isso é o que importa. Tudo o que importa.

É bom ter o próprio quarto. Ainda mais agora, que conseguiu uma nova garota — é muito mais fácil convencê-la a fazer o que ele quer quando não há um idiota respirando pela boca e os espiando da cama ao lado. A garota é filha de um diplomata alemão, ou pelo menos é o que ela acha; Maccabee tem certeza de que o pai dela é espião, e sabe que isso pode ser útil. É uma garota tímida, quieta, nervosa e se espanta ao pensar que alguém como *ele* possa querer alguém como *ela*. Maccabee tem certeza de que ela será útil, e, apesar do nariz grande demais e dos peitos pequenos demais, vai mantê-la por perto o máximo possível. Vai se dedicar a ela, vai

oferecê-la à mãe como presente, da próxima vez que Ekaterina vier à cidade.

Conquistá-la vai valer a pena.

Suportar mais dias e semanas neste exílio vai valer a pena.

Qualquer coisa vai valer a pena, se isso significar provar seu valor para a mãe.

Maccabee compreende que jamais pode parar de provar seu valor, jamais pode ficar com preguiça e relaxar, nem mesmo por um instante. Foi o presente que sua mãe deu a *e/e*. Foi como ela o fez forte. Ekaterina garantiu a eterna dedicação de Maccabee a servir sua linhagem, a provar seu valor. A deixá-la orgulhosa.

Donghu BAITSAKHAN



O pescoço do furão cabe perfeitamente na mãozinha de Baitsakhan. Ele aperta — “De leve”, lembra a si mesmo. Não é para quebrar a espinha. Ainda não. Baitsakhan segura o bichinho contra o chão de terra batida e faz o possível para imobilizá-lo. O animal não para de guinchar e se contorcer, mas é inútil: não pode escapar. Baitsakhan tem pleno controle sobre o furão. Ele desembainha a adaga e, com firmeza na mão, baixa a lâmina no rabo do animal, que nada pode fazer senão gritar.

Os gritos parecem quase humanos.

Baitsakhan acha isso interessante.

Também interessante é o sangue saindo do bicho, o vermelho vivo jorrando na terra. A carne viva aberta pelo golpe; o cheiro fétido e ao mesmo tempo adocicado; o grito diminuindo, virando um gemido, depois um silvo, depois nada. Baitsakhan presta atenção.

Acima de tudo, ele observa a expressão nos olhos do furão. Dor e terror. O mesmo olhar do cachorro quando teve as tripas arrancadas. O mesmo olhar de sua irmã, ainda bebê, quando ele a marcou no pé com o ferrete de gado em brasa, cobrindo sua boquinha com a mão

para que não gritasse. Talvez ele devesse se espantar ao perceber como a dor é um nivelador tão poderoso, algo que deixa todas as criaturas, grandes ou pequenas, no mesmo nível.

Mas nada espanta Baitsakhan.

Espanto é uma palavra sem significado para ele, assim como *tristeza*, como *amor*. Mas *dor*? Isso ele compreende.

E *prazer*.

Prazer é o que acontece quando ele provoca dor nos outros.

O sangue do furão continua fluindo sem parar. Se quisesse, Baitsakhan poderia soltá-lo. O animal está tão fraco que não conseguiria fugir. Ou poderia apertá-lo só um pouco mais, impedir que o ar chegasse a seus pequeninos pulmões, esmagar seu pescoço, livrá-lo do sofrimento. Seria um ato de misericórdia.

Mas não lhe daria prazer.

O tempo passa e o bicho não morre. Ótimo. O ferimento não foi fatal — haverá tempo para mais. Baitsakhan corta o furão com cuidado, da mesma forma que o pai disseca a carne do jantar. Primeiro as patas, depois o flanco e, quando finalmente se cansa, a barriga macia, deixando as tripas quentes caírem no chão com um leve ruído. Espera, impaciente, o furão morrer, para então enfiar a mão na caixa e pegar mais um.

É seu aniversário de seis anos.

Este é seu presente para si mesmo.

* * *

Um ano depois, começam os Testes.

Os donghu realizam os Testes a cada seis anos. As crianças Donghu com idades entre seis e oito anos — que por sorte nasceram no período certo e agora têm a chance de servir a seu povo — são levadas até uma arena 100 quilômetros ao sul de Ulaanbaatar. Esta é a lei da terra, e aqueles que a violam recebem uma punição severa. Por três dias e três noites, mais de 100 crianças testam suas habilidades e força umas contra as outras, queiram elas ou não.

Baitsakhan espera pelos Testes desde que era pouco mais do que um bebê. As crianças são colocadas umas contra as outras em atos de força e ferocidade. Não recebem treinamento em técnicas de luta — ou pelo menos não deveriam receber. Só recebem armas e se lançam umas contra as outras na arena. Sem regras, sem interferência de adultos, apenas jovens donghu jogados uns contra os outros como animais, punho a punho, faca a faca, dois a dois, até que um emerge como supremo.

Esse, mais forte e mais preparado, será o Jogador de sua geração. Tendo passado a vida toda nas profundezas áridas da estepe, Baitsakhan vê a cidade estranha com olhos impressionados, os espaços fechados, os prédios robustos enraizados na terra, o povo. Hordas fervilhantes de gente, o cheiro e a sujeira delas turvando o ar. Baitsakhan se sente deslocado ali, como um animal enjaulado. Seu povo é nômade, segue as colheitas e os rebanhos, carrega os bens e até mesmo as casas aonde quer que vão, aprecia a natureza selvagem e o céu aberto.

O lar de Baitsakhan fica em lugar nenhum e em todo lugar. Seu lar é o céu nublado e a terra pálida, inúmeras cavernas escuras ocupando penhascos e dunas, ondulando até o infinito.

O vazio oferece muitos lugares maravilhosos onde se esconder.

Baitsakhan pode ficar sozinho sempre que precisa, para fazer o que precisa a salvo de curiosos.

Ele agradece aos deuses por não morar em um lugar como esse em que se vê agora, onde haveria sempre o olhar de pessoas desagradáveis.

Parado sob o domo da arena com os primos gêmeos, Bat e Bold, e o irmão mais novo dos dois, Esan, ele ouve os três conversando sobre quem sairá triunfante. Em uma semana, uma das crianças ali terá se provado superior às demais e será nomeada o próximo Jogador dos donghu. Baitsakhan não participa da especulação inútil; não precisa. Ele consegue o que quer, toma o que quer. Sempre foi assim.

E ele quer isto.

Ser o Jogador é ter poder, e quanto mais poderoso ele for, mais criaturas infelizes da Terra estarão a sua mercê para ele poder machucar.

Quem Jogar o Endgame garantirá a morte de bilhões de pessoas. É um lindo presente que os deuses prometeram a seus povos escolhidos. Que um dia eles terão a chance de purgar a Terra das linhagens inferiores. Há milênios que os donghu esperam pacientemente o cumprimento da promessa sagrada, a chegada da hora. Há milênios que gerações de Jogadores donghu aguardaram de prontidão, preparando-se para o genocídio. Todos devem ter pensado: “Eu sou digno, eu receberei o presente.” Mas nenhum terá sido tão digno quanto Baitsakhan.

Assim que descobriu o que era o Endgame, o Jogador, a promessa do apocalipse, ele soube: aquele tinha que ser seu destino.

O Jogador erradicará os concorrentes um a um, caçará os outros Jogadores até os confins da Terra, destruirá os oponentes e suas respectivas linhagens. Será a morte ambulante, levando tormenta e devastação ao mundo.

Baitsakhan precisa ser o Jogador.

Os Testes começam, e Baitsakhan mostra aos juízes do que é capaz. Cada criança entra na arena com a arma de sua escolha. Baitsakhan opta pelo sabre curvo. Gosta de sentir o metal cortando a carne. Aprendeu a lutar sozinho, praticando com os primos e vendo os homens do acampamento brigarem depois de bebedeiras. Alguns pais desrespeitam a tradição, instruindo filhos e filhas sobre armas e batalhas. Mas Temür, o filho de um pastor de ovelhas, escolhe a alabarda. Fica claro que é autodidata, como Baitsakhan. Os pés são desajeitados e os golpes, incertos. Baitsakhan o derruba sem dificuldade, com uma cotovelada na cabeça. Qarajin, uma menina mais velha que dorme no *ger* ao lado do dele, ostenta uma lâmina reta. Ele vai devagar com Qarajin, saboreando os sons que ela faz quando ele a atinge com o sabre. A garota é uma massa ensanguentada quando pousa a arma no chão e se curva, admitindo a derrota. Buka, Hulagu, Oghul-qaimish, Bat e Bold — uma a uma, as crianças caem diante dele ou recuam com medo. Algumas ele conhece, outras lhe são estranhas, atravessaram centenas de quilômetros do deserto de Gobi para competir, como manda a lei. Muitas são fortes e habilidosas, mas, no íntimo, todas têm medo da dor. A dor não assusta Baitsakhan. É sua amiga mais querida.

O último oponente é inesperado: seu primo Esan, o menino mais novo. Faz apenas dias que completou seis anos, a idade mínima exigida para os Testes, e sempre pareceu uma criança inútil. É do tipo de que os adultos gostam, ávido e de olhos brilhantes, com maldade suficiente para garantir o respeito de seus pares. “Esse Esan vai longe”, Baitsakhan ouviu os pais do menino dizerem, com orgulho.

Baitsakhan o despreza.

Esan sorri, um sorriso despreocupado que entrega a indiferença que sente: ele não quer aquilo, não precisa daquilo. Foi abrindo caminho até aquele estágio da competição por pura despreensão, e seu sorriso diz: *Vamos lutar, primo, depois vamos embora como amigos.* Baitsakhan mostra os dentes.

Ergue o sabre e golpeia Esan, que desvia da lâmina, gira, e então é sua vez de golpear com o próprio sabre, quase arrancando sangue. Esan é rápido. Baitsakhan terá que ser mais rápido. Os dois rodeiam um ao outro como em uma dança, as lâminas cortando o ar seco de verão em arcos largos, colidindo quando recuam e aparam um golpe. Baitsakhan se movimenta por instinto, saboreia a sensação de manusear o sabre — é como se tivesse nascido com a arma na mão, já sabendo o que fazer com a lâmina mortal. Os donghu assistem das laterais da arena, gritam em comemoração quando Baitsakhan arranca sangue primeiro, e gritam outra vez quando a lâmina de Esan produz um corte no rosto de Baitsakhan. A dor aguda o faz exultar — mesmo a própria dor é uma joia preciosa, que precisa ser polida até brilhar. É isso o que as criaturas medrosas que o cercam não compreendem, e é por isso que ele sempre triunfará.

Os dois rodopiam como animais, ferozes e selvagens. Esan lança um chute, atingindo a parte de trás dos joelhos de Baitsakhan e derrubando-o com violência. Esan se agacha para aproveitar a vantagem, mas leva uma rasteira. Então os dois rolam pelo chão, Baitsakhan segurando o pulso de Esan com força, forçando o sabre do outro em direção ao chão. Esan lhe dá um soco na barriga e puxa seu cabelo como se tentasse arrancá-lo do couro cabeludo, fazendo os juízes donghu se inclinarem para a frente na vã tentativa de

acompanhar os movimentos dos dois meninos, que agora parecem uma única criatura, uma fera indomável. Então...

Baitsakhan detecta a brecha. Sua lâmina brilha com o movimento, atinge a pele do oponente. Ele sabe, pelos muitos animais que já matou, como dar um golpe fatal e como evitá-lo. Sabe exatamente com que força atingir o outro se quiser arrancar sangue suficiente para vencer, mas apenas o suficiente. Se quiser poupar a vida de Esan, é capaz.

Mas também é capaz de cortar a jugular do primo, fazer a força vital do menino se esvair de suas veias.

Baitsakhan precisa decidir em uma fração de segundo — mas, na verdade, a decisão não cabe a ele, foi tomada no dia em que nasceu. Baitsakhan é quem é.

Só há uma escolha.

Ele ataca.

O emaranhado de pernas e braços já não se move mais. Uma piscina de sangue se forma no chão. Baitsakhan se levanta.

Esan, não.

Nunca mais se levantará.

Nas arquibancadas, o grito de lamento de uma mulher. Baitsakhan nem precisa olhar para saber que é a mãe de Esan. Também sabe disto: ninguém deseja que as crianças morram nos Testes, mas não é algo sem precedentes. Acidentes acontecem.

Ninguém vai saber a verdade.

Que a sensação da lâmina rasgando a garganta do primo é algo que Baitsakhan revisitará nos sonhos.

Que matar o menino foi o prazer mais puro que já sentiu, melhor do que abater vacas e cachorros, melhor do que os cadáveres ensanguentados que povoam seus sonhos. Que já está ansioso para fazer isso de novo.

Que encontrou seu verdadeiro dom.

Ele não deixa transparecer nada disso. Finge tristeza. É bom em fingir, e melhora a cada dia. Pede desculpas à tia e assente com ar de tristeza quando ela reconhece que foi uma morte nobre e que Baitsakhan será um excelente Jogador. Permite que o pai bata com a mão firme em seu ombro e finge não gostar das porções extras de

sobremesa que ganha todas as noites daquela semana. Todos estão muito preocupados em reconfortá-lo: *A vida é uma batalha, e às vezes há vítimas.*

São lições que todo donghu aprende com o tempo. A vida na estepe é dura, e a morte faz parte. Morrer em batalha, em busca da glória, é uma grande honra. Poucos são obrigados a aprender isso tão cedo, e Baitsakhan deixa as pessoas acreditarem que encontra significado nas palavras de conforto.

Logo começará o treinamento. Ele tem seis anos para aprender a Jogar e a vencer — seis anos para aprender técnicas melhores de ferir, mutilar e matar. Até lá, vai esperar. Vai fingir que lamenta. Se fosse capaz de sentir espanto, Baitsakhan ficaria espantado com a constatação de como é fácil. Essas criaturas, como gado, só querem ser guiadas. Ele as conduz às conclusões a que quer que cheguem.

Apenas a mãe parece perceber a verdade. Baitsakhan pode não compreender emoções, mas reconhecê-las nos outros se mostra útil. Assim, ele as estuda. Vê o medo nos olhos da mãe quando ela olha para o filho, vê a cautela em seus movimentos, como se soubesse que ele é perigoso.

— Sua tia sempre vai amar Esan — diz a mãe, certa tarde, enquanto os dois tomam chá. — Vai sobreviver à perda dele, mas jamais vai esquecer.

— Eu sei — responde Baitsakhan, enfiando mais um pãozinho de papoula na boca.

A dor da tia é um prazer contínuo. Ele se tornou um sobrinho muito solícito, quase toda noite dá uma passada no *ger* dela, leva doces. Gosta de apenas observar seu rosto, a forma quase imperceptível como ela se encolhe sempre que o nome de Esan é mencionado.

— Sim — diz a mãe, com uma voz estranha. — Imaginei que você soubesse.

Ela se levanta da mesa e começa a arrumar a casa. O *ger* deles, como todos os da tribo, é uma simples estrutura de madeira coberta de feltro. Assim como uma tenda, pode ser montada e desmontada sem dificuldade, carregada por camelos e levada aonde quer que vão. Lá dentro, a mãe criou uma profusão de opulência e cores. O

vermelho macio e polido das estacas de apoio feitas de madeira dá um brilho quente ao interior. O piso e as paredes levemente curvadas são cobertas por um arco-íris de tapeçaria. Às vezes o *ger* parece uma criatura viva. Faz Baitsakhan se sentir morto por dentro, como se há tempos o lugar tivesse sugado toda a cor e o fôlego que tinha.

A mãe cuida da casa como se fosse uma filha.

Quando ele era muito pequeno, a mãe contava histórias de outras crianças pequenas e de suas mães amorosas. Ele se perguntava se a mãe o amava, como seria ser amado por ela e por que deveria se importar com isso. Já não se pergunta mais essas coisas. *Amor* é só uma palavra que a prende a ele, que a obriga a alimentá-lo e vesti-lo. O que é conveniente — por ora.

Mas a mãe o vê bem demais, Baitsakhan pensa.

Um dia isso precisará ser resolvido.

* * *

É bom ser eleito o Jogador.

Assim que os Testes acabam e Baitsakhan é nomeado, seu povo passa a respeitar o poder que ele algum dia deterá. Cuidar do rebanho ou alimentar os cães com restos de comida já não são mais tarefas suas. Conforme as estações mudam e a tribo migra, não o chamam mais para ajudar os homens na construção de novas instalações nem o forçam a, junto com as outras crianças, auxiliar as mulheres em suas tarefas. Poupam-no desses deveres subalternos, porque sua única obrigação é treinar para o Endgame. Quando precisam cavalgar, dão a ele os melhores cavalos. Quando precisam caçar, honram-no com a chance de dar o golpe fatal. Os melhores cortes de carne e os calçados de couro mais resistentes são seus. Os primos menores fazem tudo que ele manda, e até mesmo o irmão, Jalair, já casado e com filho, começou a obedecer a suas ordens, tratando-o como a um ancião respeitado. À sua vontade, os gêmeos lhe dão seus doces, e, quando ele manda que passem dias sem comer, os dois jejuam até quase a inanição. Será que são idiotas a

ponto de morrerem de fome só porque ele mandou?, pergunta-se Baitsakhan.

Estão dispostos a fazer qualquer coisa por ele.

Assim como todo mundo.

Sim, é bom ser o Jogador eleito — é quase como ser um rei.

Mas é melhor ser o Jogador — é quase como ser um deus.

Baitsakhan dedica muita atenção ao Jogador atual, detesta-o com todas as forças. Al-Ulagan desperdiça as oportunidades. Poderia fazer o povo lhe conceder qualquer coisa que quisesse. Poderia atormentá-los com caprichos arbitrários. Mas não, coloca-se, humilde, como o mais baixo dos homens. Finge ser um servo de sua linhagem, ao invés de um déspota. É uma atitude desprezível. Toda vez que Al-Ulagan sorri (o que acontece com frequência), Baitsakhan imagina um soco arrebatando seus dentes e lançando-os goela abaixo. Imaginar o sangue jorrando e os buracos deixados no lugar dos dentes quebrados o ajuda a retribuir o sorriso.

Um dia Baitsakhan será o Jogador, e vai se sair melhor. Mas, se quiser atingir seu objetivo, precisa obedecer ao treinador, o velho amargurado encarregado de moldá-lo como guerreiro. Precisa fazer tudo como Surengan ordena, ser respeitoso e dócil, embora seja jovem e poderoso enquanto Surengan é velho e decrépito.

Isso também é desprezível.

Ainda assim, Baitsakhan é cuidadoso e disciplinado — e sabe que Surengan tem muito a ensinar sobre a dor, sobre como causá-la. Com o passar dos anos, o treinador lhe mostra muitas formas novas e excelentes de matar. Baitsakhan aprende a localizar as fraquezas do corpo, os pontos de pressão capazes de fazer até o mais forte dos homens se esgoelar e se mijar. Com Surengan, ele explora o rico espectro da dor, todas as formas de subjugar a mente humana, forçá-la até os limites e além, para que se curve a sua vontade. Se antes ele sentia prazer com animais apenas no escuro, para que não o vissem, agora é estimulado a praticar com o rebanho. Não há necessidade de contar a Surengan sobre seu empenho extra, sua disposição em praticar o uso da faca. Não faz diferença se mata os bodes com eficiência e rapidez ou se prolonga o processo,

saboreando cada segundo da vida agonizante, já que os bichos acabam mortos do mesmo jeito.

Surengan conta que os Jogadores de outras linhagens viajam pelo globo, expondo-se aos povos do mundo. Não é o que ocorre com o Jogador donghu. Baitsakhan aprende os idiomas e hábitos estranhos dos outros, sim, mas apenas pela vantagem que isso lhe dará no jogo. Fica perto de casa. Não é contaminado pelo suposto mundo moderno.

Não há nada de valor nas terras além da estepe, segundo Surengan, e Baitsakhan acredita nisso.

Lá fora, em algum lugar, idiotas se amontoam em cidades de vidro e néon, escondendo a brutalidade de sua natureza animal sob a mentira que chamam de civilização.

Lá fora, as pessoas são fracas e confusas. Distanciaram-se da fera interior que há em todos nós.

Lá fora, como conta Surengan, os Jogadores de outras linhagens foram corrompidos pela modernidade, enfraquecidos pelos luxos do suposto mundo moderno.

Ali na estepe a vida é dura, mas honesta. Ali, sobre a pedra nua e sob o sol inclemente, mentiras como a civilização fenecem e morrem, como um turista perdido no deserto, o cadáver enrugado como uma ameixa seca.

E é por isso que os donghu triunfarão no Endgame, é o que conclui Surengan.

O Jogador donghu não terá misericórdia, não terá vulnerabilidade, apenas propósito.

O Jogador Donghu será uma criatura de pura violência, lançando um golpe de morte contra seus oponentes.

Esta lição atrai toda a atenção de Baitsakhan.

Surengan também lhe ensina muito sobre a história da linhagem donghu, cujo glorioso nascimento se deu no deserto de Gobi, onde um senhor do céu criou o primeiro homem e a primeira mulher a partir de argila. Por 800 anos os donghu reinaram com a bênção dos deuses, pilhando e tiranizando tribos por toda a estepe. Surengan conta a Baitsakhan sobre o dia de escuridão, em 150 a.C., em que um príncipe xiongnu matou os líderes donghu, e sobre as centenas

de gerações que vieram desde então, sobre os guerreiros que eram os líderes do deserto, que sonhavam com o passado de conquistas e o futuro prometido, nos quais triunfariam sobre as linhagens humanas inferiores e reinariam.

Que sonhavam, acima de tudo, com o Endgame.

Baitsakhan ouve tudo isso obedientemente, mas não escuta. Faz o melhor que pode para fingir orgulho de sua linhagem e lealdade ao povo donghu. Jura a Surengan que compreende o que significa ser o Jogador, que é algo que requer abnegação e sacrifício em prol de um bem maior.

Baitsakhan mente.

Não se importa nem um pouco com seu povo, seu passado ou futuro.

Anseia pelo Endgame por causa da promessa de sangue, maremotos de sangue lançados sobre uma Terra que de nada suspeita. Ele é um artista da morte, e o Endgame será sua maior tela. Mentirá sobre seu verdadeiro objetivo e disfarçará seu verdadeiro eu pelo tempo que for necessário. E, quando está sozinho, ri da credulidade de Surengan, do orgulho deprimente e desperdiçado do povo donghu. Ri da ideia de que se sacrificaria pelo bem maior ou por qualquer outra coisa. Baitsakhan Joga apenas por Baitsakhan. Mata por matar. A dor é seu único deus, e ele lhe serve com dedicação.

* * *

O antílope corre pela estepe, salta graciosamente o leito do rio, corre e corre sem descanso, mas não consegue escapar da iminente morte sangrenta. Os homens da tribo o caçam com os arpões erguidos, e dois são lançados.

Uma lâmina atravessa o ar e apunhala o coração do animal, que tomba, vira um monte de carne e ossos desprovidos de vida.

A outra, lançada no momento errado, no ângulo errado, faz uma volta desastrosa, e a ponta acaba enterrada no peito de um dos homens.

Quando o homem geme de surpresa e dor, caindo na terra, Baitsakhan para de repente. Toca o próprio arpão, quase confuso por ainda tê-lo nas mãos.

Tantas vezes ele imaginou este momento, em que casualmente permitia que sua arma encontrasse o caminho até um dos seus — e não qualquer um, aquele homem em especial.

O pai.

Sempre pensou que seria divertido matar alguém do próprio povo, e agora o destino o fez por ele.

Terá que tirar vantagem da oportunidade inesperada antes que o tempo acabe. Os homens gritam e lamentam. O pai de Baitsakhan sangra profusamente na estepe. O jovem se ajoelha ao seu lado. — É bom que um filho esteja com o pai em seus últimos momentos — diz alguém, atrás dele.

Baitsakhan sente que os outros homens da tribo recuaram, abrindo uma distância respeitosa, concedendo-lhe a privacidade necessária para se despedir. Baitsakhan assente e pousa a mão no peito do pai. O homem não chora nem geme. Sempre se orgulhou de ser forte, alardeando que receberia a morte com estoicismo, como a uma amiga.

“Vamos ver”, pensa Baitsakhan. E aperta o ferimento do pai com a mão fechada.

O homem tem um espasmo, os membros estremecem, a boca e a língua se mexem como se ele precisasse dizer algo. Não sai som algum, só bolhas de saliva e sangue, mas Baitsakhan faz ideia da mensagem que o pai tem para ele.

Não.

Pare.

Por favor.

Baitsakhan aperta o ferimento com mais força, então torce a mão depressa para aumentar a agonia ao máximo. “Seria melhor se ele gritasse mais”, pensa. Mas a dor é evidente nos olhos do pai, e ele vai ter que se contentar com isso.

Suas experiências com animais lhe mostraram que um corpo sob estresse extremo simplesmente desiste, e Surengan ensinou a ele

que o mesmo ocorre com os seres humanos. O coração fará tudo o que for necessário para livrar o corpo do sofrimento.

Foi Surengan quem o ajudou a compreender a quantidade exata de pressão e tormento que o corpo humano é capaz de suportar.

— Não morra, pai — diz Baitsakhan, alto, para que o escutem. Mas a mensagem que transmite com as mãos, apertando e rasgando a ferida aberta, é outra: *Morra devagar. Devagar e com dor, mas morra.*

Baitsakhan recebe a honra de carregar o cadáver de volta ao acampamento. Ele antevê a expressão da mãe quando dispuser o fardo diante dela, os gritos de sofrimento aos céus. A dor dela será quase tão divertida quanto a morte do pai. Mas a mãe lhe nega esse prazer. Apenas se ajoelha ao lado do corpo, beija a testa fria, e então seus olhos encontram os do filho.

— Está feito, então — diz a mulher, com frieza, o olhar inexpressivo. É como se a mãe soubesse exatamente o que ele quer ver e lhe estivesse negando isso de propósito. A maior parte das emoções é estranha a Baitsakhan, mas ele compreende o ódio. Nunca a odiou tanto.

* * *

Após a morte do pai, Baitsakhan ouve algumas vezes: “Agora você é um homem.” Eles o observam, esperando que, de alguma forma, a morte de seu pai o transforme.

Será que sabem de algo que ele não sabe?, pergunta-se Baitsakhan. Então observa a si mesmo, curioso, esperando sentir.

Sente apenas alívio.

Sem o pai por perto, é uma pessoa a menos para controlar suas idas e vindas, uma pessoa a menos para avaliar seu comportamento, flagrar suas mentiras.

Uma pessoa a menos para ficar de olho na irmã mais nova.

Baitsakhan descobriu que a dor é mais prazerosa quando infligida nos mais fracos e nos mais próximos a ele.

A pequena Arslan é ambas as coisas.

Quando nasceu, Arslan era como um animal — cutucá-la e espetá-la era como torturar um cão selvagem, ainda que menos agradável. Porque, se cortasse o dedo da irmã, decerto alguém perceberia, e Baitsakhan não estava disposto a correr esse risco. Como o Jogador eleito, espera-se que ele seja brutal mas disciplinado, cruel mas honrado. Honra não significa nada para ele, mas ser o Jogador significa tudo, então ele joga conforme as regras de Surengan. Mesmo que sonhe com o dia em que não precisará mais fazer isso. O que Baitsakhan faz com a irmã precisa ficar entre os dois. Quanto mais velha Arslan fica, mais diversão oferece. Baitsakhan gosta da forma como ela diz seu nome, confusa e ao mesmo tempo ferida, como quando ele escovou os cabelos dela para longe da nuca e a queimou com um atizador quente. A irmã nunca o denuncia, porque ele a adverte a não fazê-lo. Baitsakhan é seu irmão, e ela o ama. Acha que é assim que irmãos devem ser. Baitsakhan gostou da brincadeira, de fazer com que ela o ame e o tema ao mesmo tempo, para que guarde seu segredo.

— Tem certeza? — pergunta a menina, piscando lentamente, os olhos cheios de confiança, segurando a xícara de pregos entre as mãozinhas minúsculas.

Ele tem 11 anos e ela, cinco, idade suficiente para ter consciência do que está fazendo.

— Tenho — responde o menino, e promete: — Não vai acontecer nada de mau.

Baitsakhan é seu irmão, e Arslan acredita nele. Ela leva a xícara aos lábios. Obriga-se a engolir um prego pequeno, depois outro. Baitsakhan sorri e a encoraja, e logo ela está rindo, porque, no fim das contas, não é tão difícil.

Porque ele está feliz, e isso a faz feliz.

Baitsakhan não sabe ao certo como o corpo dela vai reagir — e é isso o que torna a experiência tão interessante. Seu desejo é de que rasguem os intestinos dela, provoquem uma hemorragia interna, façam-na gritar.

Não é sua intenção que os pregos a levem à morte, mas ele não fica insatisfeito quando isso acontece.

* * *

Passam-se os anos de treinamento. Baitsakhan se cansa de fingir, interpretando uma suposta "humanidade" que não deseja ter. Sonha com o dia em que não precisará mais se esconder. Quando poderá fazer o que deseja impunemente.

Até lá, mantém seu verdadeiro eu escondido nas sombras.

Espera.

Baitsakhan passa pouco tempo no *ger* com a mãe. O irmão mais velho tem esposa e filhos, a irmã e o pai morreram. Agora são apenas os dois. O abrigo pequeno e abaulado parece ao mesmo tempo grande e pequeno demais.

Baitsakhan não gosta da forma como a mãe o olha, espiando furtivamente quando acha que ele não está reparando, não gosta da forma como ela o olha enquanto ele finge dormir.

— Vou amar você para sempre, não importa quem você se torne — diz ela, sempre que Baitsakhan se deita.

A mãe se apagou com o passar dos anos. Quanto mais colorido e decorado ficava o *ger*, mais ela se esvaziava. A morte do marido foi um golpe, a da filha, outro, mas Baitsakhan suspeita de que a verdadeira exaustão dela venha de suportar a existência do filho mais jovem, dia após dia. Isso o agrada. É raro ela falar, e nunca sorri. Tem uma expressão indiferente, os lábios quase sempre fechados e sem vida — ele até esquece que a mãe já não tem mais quase nenhum dente.

Está envelhecendo mal, a mãe, e ele tem prazer em acompanhar o processo.

— Bons sonhos — sempre diz ela, quando Baitsakhan fecha os olhos.

Ele gosta de ouvir isso. Às vezes, acredita que a mãe tem o poder de tornar realidade o que deseja a ele. Porque, quando dorme em casa, tem o sono povoado pelas melhores imagens: sonha com sangue, cadáveres e um mundo morto e queimado coberto de cinzas. Ele mata quando adormecido; ele mata quando desperto.

"Deve ser isso o que as pessoas querem dizer com *feliz*", conclui.

* * *

Baitsakhan tem quase 13 anos. Pode contar nos dedos das mãos e dos pés os dias que faltam para completar a idade mínima. Só mais meia fase da lua e poderá ser o Jogador.

Mas *poder* é diferente de *ser*.

Faltam ainda três anos para Al-Ulagan chegar à idade-limite. Espera-se que Baitsakhan aguarde esses três anos fazendo o que lhe for ordenado, fingindo ser quem não é.

Isso é intolerável.

— Eu sou mais forte que ele, mestre — argumenta Baitsakhan com Surengan. Como sempre, a palavra “mestre” trava em sua língua. Não há um mestre para sua vida. — Mais rápido também. Com certeza mais inteligente.

— Mesmo assim, o Jogador é ele, não você — retruca Surengan.

— Exatamente! — Baitsakhan dá um soco na rocha.

Estão escalando um penhasco no deserto. O velho ainda tem força para subir sozinho uma inclinação íngreme, mas às vezes Baitsakhan se pergunta o que aconteceria se seu treinador perdesse o equilíbrio e caísse centenas de metros até o chão, com um satisfatório ruído de algo se esmigalhando. Quem restaria para lhe dar ordens?

Surengan suspira. Baitsakhan sabe que o treinador não gosta dele, e sente prazer nisso.

— Tantas e tantas vezes tentei ensiná-lo a ter paciência...

Baitsakhan tem vontade de rir. Se Surengan soubesse como ele tem sido paciente! Todos esses anos, todos esses discursos intermináveis, e Surengan ainda está vivo.

Que melhor testemunho da paciência de Baitsakhan pode haver?

— Jogador paciente é Jogador morto — diz Baitsakhan. — Quando o Endgame começar, o lento será o primeiro a cair. Os mansos e misericordiosos estarão condenados. Foi *você* quem me ensinou isso.

— De fato, meu jovem. E, quando sua hora chegar, você saberá agir sem hesitação. Porque terá tido tempo de aprender.

Baitsakhan ri com desdém.

— Respeito — lembra Surengan.

Baitsakhan mais uma vez pensa como seria fácil derrubar o velho dali de cima. Surengan é seu tio-avô, um dos muitos na tribo. Enquanto seu avô, Suhkbatat, é considerado o mais sábio dos anciãos, Surengan é de longe o mais poderoso — e também o mais intrometido. Baitsakhan sabe que deveria sentir algo em relação a isso, e que deveria ter lealdade para com todos os que têm sangue donghu. *Família. Lealdade.* Conceitos muito estranhos. É por isso que Bat e Bold o seguem aonde quer que ele vá, implorando por sua generosidade. É por isso que Jalair percorre o acampamento com orgulho, deixando o poder do irmão subir à cabeça, como se as conquistas de Baitsakhan tivessem algo a ver com ele. Baitsakhan compreende muita coisa sobre sangue, mas jamais compreenderá isso.

Surengan e Baitsakhan chegam ao topo do penhasco com facilidade e voltam para o acampamento, cada um em seu cavalo.

— Arrume suas coisas, meu jovem. Esta noite faremos uma viagem.

— Aonde vamos?

Surengan balança a cabeça em negativa.

— Por quê?

Mais uma vez, o velho balança a cabeça enrugada.

Baitsakhan fica furioso, mas obedece.

“Paciência”, diz a si mesmo.

A palavra tem gosto de carne podre.

* * *

Eles caminham sem rumo pela estepe. Surengan proibiu cavalos ou camelos. Segundo ele, caminhar vai clarear a mente dos dois. Ele diz o mesmo sobre a dor que sentem com o vento batendo no rosto, a agonia do ar gelado fazendo a garganta queimar. Surengan conta que muitos acreditam que o Gobi deve ser quente, já que é um deserto. É esse tipo de estupidez que torna os homens tão fáceis de matar.

Os dois se embrenham na natureza selvagem por horas, sem parar um minuto, sem dizer uma palavra. O sol nasce e se põe. A lua segue em seu enalço. As estrelas perfuram a tela que é o céu. Finalmente, Surengan aponta para um afloramento rochoso.

— Aqui. Vamos acampar — diz.

Baitsakhan dá uma olhadela para o treinador. Surengan sempre o alertou sobre parar para repousar em locais abertos, ainda mais nessa região, onde bandidos perambulam pela estepe. Não é sábio se deixar vulnerável a emboscadas.

— Passamos por uma caverna há pouco tempo — diz Baitsakhan. — Podemos voltar.

— Dormiremos aqui esta noite — retruca Surengan, instalando-se no chão. — Pode acender uma fogueira, se quiser.

Baitsakhan não gosta nem um pouco disso.

Mas gosta dos sons que escuta na noite enquanto permanece acordado, esperando o sol surgir. Ouve sons de patas de cavalo e sussurros, e sabe que os problemas de fato chegaram até eles.

Poderia acordar Surengan. Nessa situação, os dois reagiriam à emboscada sem dificuldade, fariam os bandidos saírem correndo para se salvar.

Mas Baitsakhan não quer isso. Não depois do dia que teve. Ele quer sangue, por isso se mantém imóvel, segurando a faca preferida, e espera.

Espera que se aproximem, desembainhem as facas.

Espera que cheguem a uma distância tal que não terão como escapar.

Espera seu momento — e então chega a hora.

Ele é um redemoinho em um ciclone mortal. Sua faca cintila ao luar. Ele ataca em silêncio, abre a barriga dos bandidos antes que sequer tenham a chance de gritar. São cinco, e dois sobrevivem por tempo suficiente para tentarem revidar, mas Baitsakhan é veloz e corta as mãos deles na altura do pulso. Esses dois ele deixa vivos, agonizando no chão, e se põe em ação. Ouve Surengan chamar seu nome. Parece que era demais querer que um dos bandidos conseguisse cortar a garganta do velho. Baitsakhan o ignora. Ele que espere, para variar um pouco. Baitsakhan já esperou demais.

É uma diversão tremenda, estripar o primeiro, ouvindo os gemidos apavorados do outro. E com o segundo ele sente ainda mais satisfação, porque esse sabe o que o aguarda, ou ao menos pensa que sabe.

Baitsakhan descobriu que os seres humanos são péssimos em antecipar a dor.

As palavras “arrancar os globos oculares” não têm qualquer significado na imaginação.

Certas situações precisam ser vividas para conseguirmos compreendê-las de verdade.

Baitsakhan só se lembra de Surengan quando os cinco corpos estão totalmente imóveis, e ele está ajoelhado em uma poça do sangue misturado de todos.

O velho pigarreia.

— Você nos pôs em perigo, velho — dispara Baitsakhan. — De nada.

— Sente-se, meu jovem.

Surengan é uma sombra na noite. Baitsakhan obedece.

— Pronto — diz, com sarcasmo.

Não está com ânimo para sermão.

— Eu vi o que você fez com esses homens — afirma Surengan.

— Sim, eu os matei. Não sei quanto a você, mas é isso que eu faço quando alguém me ataca.

— Foi desnecessário o que você fez com eles. Foi excessivo.

— Excessivo? — Baitsakhan ri. — Eu vi você arrancar os dedos de uma mulher um por um. Vi você trincar um homem do pescoço à barriga.

— Sim, eu fiz essas coisas. Mas não tive prazer nelas.

— Ah, é? Eu também não.

Surengan balança a cabeça.

— Eu tenho observado você, meu jovem. Você acha que pode disfarçar o que é, mas eu o vejo. Talvez tenha tentado não ver, mas chega.

— E o que é que você vê, velho?

— Vejo o prazer que sente em matar.

— Como você me ensinou, tio.

— Você é jovem. Entendeu muita coisa errado, talvez por culpa minha. Nós somos donghu, criança. Vivemos em um mundo brutal, e, para sobreviver, levamos vidas brutais. Esse sempre foi o nosso modo de ser, e nosso modo é bom.

Baitsakhan boceja.

— Somos brutais por necessidade. Matamos quando precisamos, e não recuamos do que precisa ser feito. Vivemos como soldados, porque nossas vidas são uma guerra. Mas soldados devem ter honra. Soldados devem desprezar a morte. Você, Baitsakhan, você mata sem honra. Mata sem relutância.

— Que tipo de Jogador eu seria se tivesse relutância?

— Você não será Jogador algum se não aprender esta lição.

Isso o deixa alarmado.

— Eu serei o Jogador — insiste. — Os Testes decretaram isso.

Surengan balança a cabeça.

— Mais uma coisa que você entendeu errado, meu jovem. Os Testes selecionam alguém digno de treinamento. Mas, para ser o Jogador, é preciso passar por mim.

— Você está me dizendo que se considerar que não sou bom o bastante...

— Sim, Baitsakhan. O que eu disser é o que será feito.

— Eu fiz tudo o que você quis. — Baitsakhan ouve a fraqueza na própria voz, o desespero, e se despreza por isso. — Provei meu valor diversas vezes.

— Você é forte e é inteligente — reconhece Surengan. — Talvez seja o Jogador mais forte e mais inteligente que os donghu produziram em muito tempo. Você é de aço, mas o aço deve ser temperado.

— Isto era um teste — percebe Baitsakhan. — Você me trouxe até aqui porque sabia que isso iria acontecer. Queria que eu fracassasse. Surengan balança a cabeça.

— Eu quero que você aprenda. É tudo o que sempre quis para você. E agora você precisa aprender que as ações têm consequências. Faça escolhas diferentes, Baitsakhan, ou serei forçado a fazer a minha escolha.

Baitsakhan baixa a cabeça.

— Mestre, não sei o que dizer.

— Diga que me dará ouvidos.

— Mas e se eu... não conseguir?

— Você sempre conseguiu tudo que se determinou a fazer, Baitsakhan. Determine-se a fazer isso. Você precisa encontrar respeito pela vida, por toda forma de vida, principalmente pelas que tira.

— E você vai me ajudar? — A voz do jovem vacila.

Surengan se aproxima, abaixa-se diante dele e segura os braços do garoto nas mãos envelhecidas. Com delicadeza, ergue-o do chão.

Baitsakhan é alto o bastante para encará-lo, olho no olho.

— Eu vou ajudá-lo se você estiver disposto a ser ajudado.

Esse homem é a única pessoa no mundo que tem poder sobre ele. A única pessoa capaz de tirar aquilo que Baitsakhan mais quer.

Ele não pode deixar isso acontecer.

Não vai deixar.

Assim, ele segura a mão de Surengan com força e faz uma promessa solene. De que este será um novo começo; de que, a partir desta noite, Baitsakhan será um novo homem.

É uma promessa que Baitsakhan pretende honrar até o fim.

E, por isso, assim que Surengan solta sua mão — tão arrogante, tão seguro de si, tão pateticamente certo de que o jovem aluno ouvirá suas advertências, apesar de tudo o que viu e tudo o que deveria saber —, Baitsakhan o esfaqueia na barriga.

* * *

Quando Baitsakhan volta, Bat e Bold estão praticando tiro ao alvo na beirada do despenhadeiro.

Ele volta a cavalo, um magnífico garanhão de pelagem castanha que pegou dos bandidos mortos. Apenas um idiota como Surengan escolheria caminhar na estepe quando poderia cavalgar. E ele não vai mais aturar idiotas.

— Baitsakhan! — exclama Bat, lançando uma flecha para o céu em celebração ao primo que se aproxima.

A flecha faz um arco na direção das nuvens e depois, com a força da gravidade, começa a cair e ganha velocidade na direção da terra — na direção de Bold, que está parado bem no caminho. Alertado pelo assovio no ar, o menino desvia bem a tempo.

— Idiota! — diz o menino, batendo na cabeça do irmão. — Você quase me matou.

— Quem é lento e burro merece morrer — retruca Bat, dando um soco no ombro de Bold.

— Só estou vendo um burro aqui, e parece muito você.

— Por isso você é meu gêmeo idêntico, seu imbecil. Você se parece comigo. Só é mais burro.

É a gota d'água. Bold dá um tapa no rosto de Bat, que por sua vez vira os dedos de Bold para trás, até ele gritar. Bold dá uma gravata em Bat e lhe aperta o pescoço, depois solta a outra mão e dá um soco na cabeça do irmão. Bat berra. Bold grunhe. Logo os dois estão no chão, resmungando xingamentos misturados com assovios, cuspes, uivos e, por um breve instante, uma discussão sobre qual deles deveria ter sido deixado na estepe para morrer na infância. Baitsakhan acompanha a briga, impassível. Sabe que essa estupidez dos dois é a forma como demonstram e consolidam o amor que sentem um pelo outro.

São criaturas patéticas, mas são corajosos e leais.

Isso pode ser útil.

Ao som dos passos dele, os irmãos erguem os olhos da terra.

— Você voltou rápido, primo — diz Bat, soltando o pescoço do irmão.

Bold dá um último chute na canela do gêmeo e se levanta.

— E voltou sem Surengan — comenta. — O que aconteceu por lá?

Nenhum dos dois percebe que ele está coberto de sangue seco.

Baitsakhan considera as alternativas que tem diante de si.

— Se eu pedisse uma coisa, vocês fariam? — pergunta Baitsakhan.

— É claro — responde Bat, mais do que depressa.

— O que você precisar — completa Bold.

— *Qualquer coisa* que eu pedir?

Os gêmeos assentem.

— Você é o nosso Jogador — começa Bat.

— E sangue do nosso sangue — continua Bold.

— Nosso irmão — termina Bat. — O único que temos.

Os dois nunca o condenaram pela morte de Esan. Na verdade, assim como a mãe deles, passaram a amá-lo ainda mais desde aquele dia sangrento. É como se, ao matar Esan, Baitsakhan tivesse assumido o lugar de sua vítima.

— Jurariam isso? — pergunta Baitsakhan. — Jurariam obediência? Lealdade?

Os gêmeos assentem outra vez, agora com solenidade. A gravidade do momento penetrou a cabeça dura dos dois.

— Daríamos a vida por você, Baitsakhan — afirma Bat.

— Seria uma honra — concorda Bold.

— Jurem pelo sangue de vocês — pede Baitsakhan, pegando a adaga. Ele faz um corte na palma da mão de cada um, depois na própria. A pele dos três se encontra. O sangue se mistura.

Juramentos são pronunciados. Promessas são feitas, e vidas, dedicadas. Bat e Bold são dele, em sangue e espírito. — Agora perguntem outra vez o que aconteceu no deserto, e eu vou contar uma história.

* * *

Esta é a história trágica que Baitsakhan conta ao restante da tribo quando volta ao acampamento com Bat e Bold:

Nas profundezas do deserto impiedoso, ele e Surengan foram atacados por bandidos. Os homens chegaram à noite, em silêncio, encobertos pela escuridão. Estavam armados com facas e corações de pedra, e, antes que Baitsakhan pudesse alcançar a adaga, Surengan foi aniquilado, ainda deitado. Baitsakhan se vingou, arrancando o coração e a cabeça dos agressores, mas foi uma justiça estéril, porque Surengan já estava morto.

— Eu o enterrei onde ele foi morto — conta Baitsakhan aos membros da tribo. — Os deuses foram cruéis no dia de hoje.

— Você o honrou — Baitsakhan ouve os homens da tribo dizerem. — Você se tornou o guerreiro que ele sempre soube que se tornaria.

Isso é verdade.

Naquela noite, Al-Ulagan convoca Baitsakhan a seu *ger*.

Ser convocado: para Baitsakhan, isso é quase impossível de suportar. Ele lembra a si mesmo as virtudes da paciência. Espera em silêncio enquanto Al-Ulagan fala sem parar sobre Surengan, que treinou a ambos, que era um homem bom e nobre, que seu espírito os acompanhará, orgulhoso e satisfeito, enquanto eles levarem adiante seus ensinamentos.

— Somos como irmãos, nós dois — diz Al-Ulagan. — Sei que você perdeu Surengan, e sei a dor que isso deve lhe causar, mas você ainda tem a mim. Temos três anos até você assumir meu manto, e eu me sentiria honrado de, nesses três anos, lhe ensinar tudo o que sei. Permita que eu seja seu mestre, e oferecerei de bom grado tudo o que puder.

Permita que eu seja seu mestre.

As palavras queimam.

Baitsakhan inclina a cabeça. Ele sente os dedos se fechando no punho da adaga, tão ávidos, tão impacientes. Mas não pode deixar a linhagem sem um Jogador válido.

As pessoas não suportariam.

Faltam doze dias para ele atingir a idade mínima.

Doze sóis e 12 luas, e então ele será o próprio mestre.

Será o mestre de tudo.

Ele vai esperar.

* * *

O acampamento está calmo e em silêncio. A luz que antecede a alvorada tingem o céu de cinza.

Baitsakhan completa 13 anos hoje.

Está qualificado para o Endgame.

Cansado de esperar.

Por 12 dias observou os donghu atentamente, marcou os que poderiam ver o que Surengan via, que poderiam cometer a temeridade de revidar. Elaborou uma lista de 13 nomes.

A simetria o agrada. Treze nomes, 13 anos. No dia em que está prestes a se tornar o Jogador da décima terceira linhagem. Há outras formas de fazer isso, é claro, outras formas menos sangrentas, mas essas não lhe interessam. Embora não compreenda o que significa sentir, amar ou temer, há muitos anos que estuda os homens e mulheres ao seu redor. Compreende que *e/les* sentem, e sabe como acionar seus sentimentos.

Prestou atenção especial à emoção que chamam de “medo”, e sabe muito bem como acioná-la.

Bat e Bold ficam de guarda quando ele entra no *ger* do primeiro homem.

Bayar, primo de segundo grau de seu pai, que um dia questionou o direito de Baitsakhan a um pedaço de carne de um animal recém-morto. Bayar está deitado de bruços, roncando alto a cada inspiração.

“Por quê?”, perguntaram Bat e Bold quando ele lhes contou o plano. Baitsakhan poderia ter respondido: *Porque, se eu vou assumir o controle, preciso eliminar meus inimigos, meus inimigos em potencial e todos os que eles amam. Preciso matar gente suficiente para que os que sobreviverem saibam que foi apenas porque eu permiti.* Trata-se de estratégia rudimentar, a arte da guerra e da dominação.

“Deixe seus planos escuros e impenetráveis como a noite”, diz *A arte da guerra*, de Sun Tzu. Surengan o fez memorizar toda a obra.

“Quando se mover, caia como um raio.”

Sun Tzu disse: “A suprema arte da guerra é subjugar o inimigo sem lutar”, e é isso que Baitsakhan pretende fazer. Ele vai assassinar um punhado de sua gente para economizar o trabalho de lutar contra todos. Vai garantir que o restante fique amedrontado demais para revidar. Tudo isso é verdade, de certa forma, mas não é toda a verdade, e Baitsakhan está fazendo isso para não precisar mais mentir.

— Porque eu quero — foi o que preferiu responder a Bat e Bold. — Porque sempre quis fazer isso, e de agora em diante vou fazer tudo o que quiser.

O que ele quer fazer agora é cortar as costas gordas de Bayar e chegar até a espinha.

E é o que faz.

Bayar arregala os olhos. Paralisado pela espinha partida, vê Baitsakhan cortar a garganta da esposa e das três filhas. Bayar está morto quando Baitsakhan passa por cima dos corpos e entra no *ger* de seu filho mais velho, agora casado e com a própria família.

Baitsakhan o apunhala no coração, desejando ter o luxo de ficar mais tempo: certo dia, esse homem quebrou o arco preferido dele. Foi um acidente, mas, ainda assim, as dívidas devem ser pagas, e Baitsakhan gostaria de arrancar os olhos daquele sujeito e fazê-lo comer, um a um. Mas não há tempo. Em vez disso, uma morte rápida para o filho de Bayar, para os dois meninos do filho de Bayar e sua mulher bexiguenta.

Baitsakhan avança para o nome seguinte da lista.

* * *

Deixa Al-Ulagan por último. Este é especial.

Quando Al-Ulagan emitir seu último suspiro, Baitsakhan finalmente encontrará seu destino. Será o Jogador. O mestre de tudo. Estará um passo mais perto do Endgame, do apocalipse de seus sonhos. Al-Ulagan é o único capaz de impedi-lo, o guerreiro corajoso que carrega as esperanças de seu povo sobre os ombros fortes.

No entanto, ali está Al-Ulagan, dormindo. Indefeso, feito um bebê. Primeiro, Baitsakhan cortará as cordas vocais do Jogador, para que ele não possa gritar.

Não daria certo se Al-Ulagan fizesse barulhos inconvenientes, atraísse outros para interromperem aquele encontro particular antes de ele estar pronto.

Há muito tempo que Baitsakhan espera para enfrentar o Jogador homem a homem, faca na pele.

Ele pretende aproveitar o momento.

* * *

O nascer do sol é recebido com lamentos de choque e sofrimento.
Cinquenta e dois corpos.

Um oceano de sangue.

O Jogador donghu: morto.

Baitsakhan faz soar o alarme e convoca o povo a se reunir. Eles olham para Baitsakhan com esperança e fúria. Ele é o Jogador. Ele saberá o que fazer.

— Vocês estão se perguntando quem terá feito isso — começa.

Faz uma pausa. Ainda pode voltar atrás. Mentir, culpar uma tribo vizinha pelo massacre, guiar o povo para um banho de sangue como forma de vingança. Poderia ser divertido. Mas está cansado de esconder quem é e o que deseja. Chega.

— Fui *eu* — continua ele. — Eu matei o Jogador de vocês, assim como matei meu próprio treinador, o grande e poderoso Surengan. Eu matei seus irmãos e suas irmãs, seus primos e suas esposas, e fiz isso por capricho, porque eles me desagradavam. Porque eu *quis*. E isso é tudo que vocês precisam saber. Eu sou seu Jogador, e isso significa que vocês farão o que eu mandar, farão o que eu quiser. Este será o novo modo de vida donghu. Eliminei todos aqueles que acreditei que poderiam se opor a isso. Se houver mais, por favor, manifestem-se — ele mostra a faca manchada de sangue —, para podermos discutir.

Ninguém fala.

Ninguém se mexe.

— Se estão prontos para jurar lealdade a mim, podem se pôr de joelhos e jurar — diz Baitsakhan.

Bat e Bold caem de joelhos na mesma hora. Depois é a vez do irmão, que evita seu olhar.

O restante da multidão está paralisado.

— *Agora*.

Aos poucos, todos se ajoelham diante dele, apenas a mãe permanece de pé. Os dois se encaram por cima das cabeças abaixadas dos demais membros do clã. Baitsakhan percebe que ela está mandando uma espécie de mensagem silenciosa, mas não sabe o que pode ser.

Então ela assente e se ajoelha. Mas mantém os olhos fixos nele, e é Baitsakhan quem finalmente desvia o olhar.

Prefere examinar seu povo, seus servos. Seus escravos. Sente-se quase decepcionado que tenham obedecido com tanta prontidão.

Não se importaria em derramar mais sangue.

Então ele se lembra.

Pode ter quanto sangue desejar. É seu próprio mestre agora. Não há mais necessidade de inventar desculpas para matar, de se esconder para cortar carne onde ninguém veja. Nenhuma necessidade de fingir tristeza ou arrependimento. Agora pode torturar e matar impunemente, se quiser, e eles lhe obedecerão. Porque são seu povo. E ele é o Jogador deles.

— É uma honra servi-los — diz Baitsakhan.

Que comecem os jogos.

* * *

Baitsakhan ordena que seu povo construa um novo *ger*, apenas para ele, maior e mais luxuoso do que qualquer outro. Não que se importe com esses luxos sem importância, mas ele compreende o simbolismo do poder. Quer uma casa que lembre a seu povo quem é o mestre e quem são os escravos.

Quer habitar um lar que não seja o *ger* da mãe, que não o faça se sentir como uma criança.

Mas, na primeira noite desta era gloriosa, Baitsakhan dorme sob o teto da mãe. Precisa saber o que ela vai fazer.

Muitas horas se passam antes que ela faça qualquer coisa.

Baitsakhan está deitado imóvel, fingindo dormir. Esperando.

A lua já quase voltou ao horizonte quando ele escuta os passos leves da mãe pelo piso.

Ele mantém os olhos fechados. Surengan o treinou bem: não precisa ver para matar. Consegue acompanhar os movimentos da mãe pelo som e pelo cheiro. Sente o deslocamento do ar conforme ela se aproxima. Poderia acabar com a mãe ali onde ela está, antes que ela sequer percebesse o que aconteceu.

Mas não faz nada; ainda não.

Ela fica de pé ao lado dele, como se estivesse pensando.

Está pensando se deve matá-lo, imagina Baitsakhan. É o mais racional a se fazer. É o que ele faria.

— Sei que você não está dormindo — diz a mãe, baixinho. — Baitsakhan não abre os olhos, não se mexe. — Eu o segurei nos braços e o ninei. Antes disso, eu o carreguei no ventre. Você se alimentou do meu sangue. Respirou meu ar. Acha que não sei reconhecer quando está dormindo de verdade? Sei tudo sobre você, meu pequeno Baitsakhan. Eu o conheço melhor do que você a si mesmo.

— Duvido.

— Você acha que eu vou matá-lo.

Baitsakhan ri.

— Ninguém pode me matar. Muito menos você.

— Mas você acha que eu quero.

— É claro.

— Você assassinou sua irmã.

É a última coisa que ele espera ouvir; a primeira coisa que o surpreende. Baitsakhan começa a pensar que ela talvez não seja tão burra quanto parece.

— Claro — confirma ele, disfarçando a surpresa. E sorri, pensando nos barulhos que a menininha fazia enquanto os pregos destruíam seus intestinos. — Quer saber por quê?

Ela ri, baixinho. Ele nunca notou que a risada dos dois são parecidas.

— Eu sei por quê. Já disse, conheço você bem demais.

— O que você quer? — pergunta Baitsakhan.

Está escuro demais para ver o rosto dela. Ele não gosta disso, de não saber, e acha que talvez fosse mais fácil simplesmente matá-la, acabar logo com isso.

— Não. Acho que você não vai me matar. Vai matar muitos, antes que isso termine, só porque pode. Mas não a mim.

— Por que não?

Ele quer saber, genuinamente, por que ela tem tanta certeza. Porque teme que ela tenha razão.

— Porque eu sou sua mãe. Porque criei você.

— E eu devo o quê, ser grato? *Amar* você?

Ele ri. Mas uma estranha sensação atravessa seu corpo, um calor. “Talvez”, pensa “seja esta a sensação daquilo que chamam de emoção. Talvez seja esta a sensação quando alguém vê ou conhece o outro de verdade.”

— Você ama apenas a dor. Sabe ferir como ninguém. É o seu maior dom. Por isso, vai me manter viva, como testemunha de tudo que fizer. Para suportar a maior dor de todas.

Só quando ela diz isso é que Baitsakhan compreende que está totalmente certa. Ele nunca a matará.

A agonia silenciosa dela o sustenta, o fortalece, o *alimenta*. E, afinal, não é para isso que serve uma mãe?

— E você, mãe? O que *você* vai fazer?

Ela cai de joelhos ao lado dele, como os membros da tribo fizeram mais cedo. Abaixa a cabeça. Oferece as mãos, com as palmas para cima, num gesto de rendição.

— Eu servirei a você. Ficarei do seu lado, com seu irmão e seus primos. Somos seu sangue, e o sangue nos une. Protegerei você, meu pequeno Baitsakhan. Eu o amarei.

— Nunca vou compreender você — retruca Baitsakhan, e se refere à mãe, mas não apenas a ela.

Ele não compreende nenhuma daquelas *pessoas*, com suas estranhas fantasias sobre amor e família, suas decisões de se prenderem à ilusão de que a vida seja algum coisa além de sangue, carne e ossos. De que alguns corpos importem mais do que outros. De que qualquer coisa importe, qualquer coisa além de sobrevivência e prazer. Ele consegue prevêê-las, e com certeza pode derrotá-las, mas jamais as compreenderá, e o esforço o macula. Tem sorte de ser tão puro, tão perspicaz.

— Eu sei — diz a mãe, abaixando o rosto e beijando suavemente sua testa, como uma bênção.

Ela tem razão sobre uma coisa, pelo menos: ele nunca ouvira alguém falar com tanta dor. Ela está irradiando tormento.

E também está certa sobre outra coisa. Baitsakhan não vai matá-la. Ele a quer ao seu lado, agora e sempre. Quer se banhar em seu

sofrimento. Quer que a mãe veja o que ele fará a seguir. Quem vai machucar, e como. Quer se exhibir para ela, como qualquer filho. Quer mostrar que ela não o conhece tão bem quanto pensa, que não pode sequer conceber o tamanho de sua interminável sede de dor. Quer fazer isso, e fará. Vai ser divertido.

O Endgame é aqui. O Endgame é agora.

Descubra agora como o Endgame começou em *Endgame: O chamado*, primeiro volume da série de James Frey e Nils-Johnson Shelton.

O ENDGAME É REAL. O ENDGAME É AGORA.



ENDGAME
O CHAMADO

JAMES FREY

E

NILS JOHNSON-SHELTON

MARCUS LOXIAS MEGALOS

Hafiz 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 se 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 Manisapor. 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 sobancelha. 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, policiais, 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.

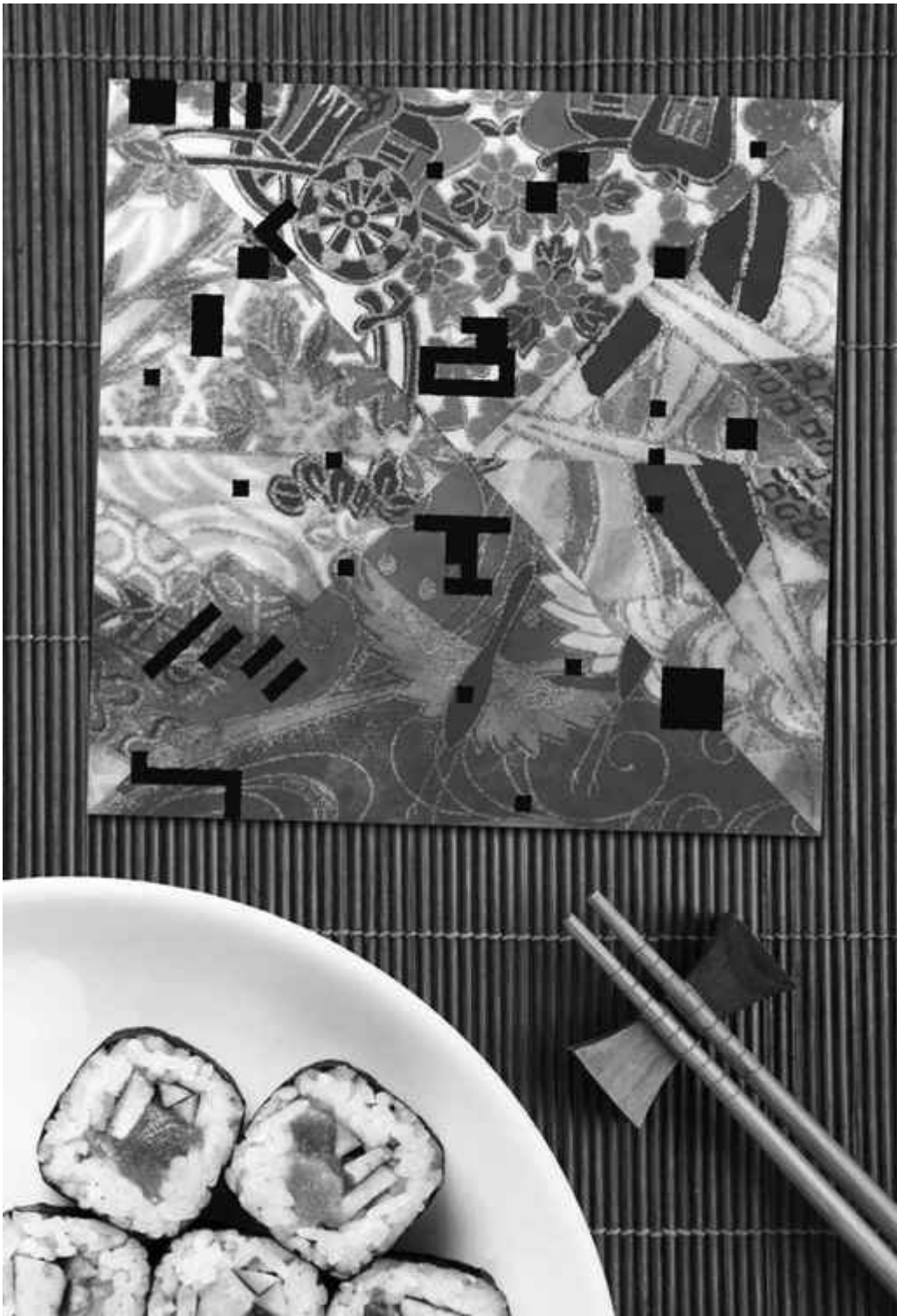
Ela derrama a água sobre a brasa, que chia, esguicha, evapora; ferve de imediato. O que resta é uma rocha irregular, negra, brilhosa.

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.



Saiba mais sobre a vida dos outros Jogadores antes de o Endgame começar em *Diários de treinamento – Volume I: Origens*.

MARCUS LOXIAS MEGALOS



Quando criança, Marcus era chamado de O Macaco. Era para ser um elogio. E era exatamente assim que Marcus interpretava.

Aos sete anos, ele se comportava como um macaco ao escalar um muro de 30 metros sem receio, o único garoto a tocar o sino no topo. Desde então, fez questão de sempre ir mais alto do que os outros garotos, de sempre chegar ao topo mais rápido. E sempre esperava lá em cima com um sorriso malandro e um *por que demoraram tanto?*

Ele pode escalar qualquer coisa. Árvores, montanhas, vulcões ativos, uma inclinação de 90 graus feita de granito ou as paredes de um arranha-céu em Tóquio. As montanhas Asterousia, em Creta, foram seu playground na infância. Ele subiu todos os Sete Cumes — as montanhas mais altas de cada continente —, incluindo o monte Vinson, na Antártica, o que implicou uma caminhada pelo Polo Sul. Escalou ilegalmente os 800 metros de altura do Burj Khalifa, em Dubai, sem corda ou proteção, e então fez um *base jump* da extremidade prateada. Foi a pessoa mais jovem da história a chegar

ao pico do Everest (não que o mundo tenha permissão para saber disso).

Se alguém conseguisse construir uma escada alta o suficiente, ele tem certeza de que a escalaria até a Lua.

Escarar é parte integral de seu treinamento. Toda criança minoica que nutre a esperança de ser nomeada Jogadora de sua geração aprende a escalar um pico. Todas passam horas desafiando a gravidade. Todos já atravessaram as nuvens. Marcus sabe que, para os outros, escalar é apenas mais uma habilidade a ser dominada, mais um desafio a ser superado. Nada diferente de tiro ao alvo, mergulho em profundidade ou desativação de explosivos. Para Marcus, é mais.

Para Marcus, escalar é tudo.

É a fusão entre mente e matéria, a maneira perfeita de canalizar toda aquela energia frenética que o faz ficar subindo pelas paredes a maior parte do tempo. Exige foco absoluto, força bruta e uma confiança destemida que Marcus tem por natureza. Ele se sente mais vivo do que nunca a mil metros de altura e olhando para baixo. Ele adora escalar por todos esses motivos, é claro, mas, principalmente, adora escalar porque é o melhor nisso. E porque ser o melhor, por definição, significa ser melhor do que Alexander.

* * *

Ficou claro desde o primeiro dia que Alexander Nicolaides era o garoto a ser vencido. Foi preciso apenas um dia a mais para descobrir que era também o garoto a ser odiado.

Quando o deixaram lá no primeiro dia, os pais de Marcus lhe disseram que era um acampamento. Mas ele era um garoto inteligente, inteligente o bastante para se perguntar: que tipos de pais deixam o filho de sete anos em Creta e voltam para Istambul sem ele? Que tipo de acampamento os deixa fazer isso?

Que tipo de acampamento ensina um garoto de sete anos a atirar?

E a armar explosivos?

E a ler em chinês?

Era o tipo de acampamento em que garotinhos eram *encorajados* a brincar com fósforos.

Sem dúvida, era o tipo de lugar ideal para Marcus — e isso foi antes de ele descobrir a parte sobre a invasão alienígena e como, se ele jogasse direito, salvaria o mundo.

Melhor. Acampamento. Do. Mundo.

Ou teria sido, não fosse a existência impossível de ser ignorada de Alexander Nicolaides. Ele era tudo que Marcus não era. Marcus nunca conseguia ficar parado, sempre agia sem pensar. Alexander era calmo e cauteloso, e havia inclusive quebrado o recorde de meditação do acampamento, permanecendo sentado em silêncio e imóvel, olhando fixamente para uma vela idiota por 28 horas seguidas. Marcus possuía uma força mental bruta, e dominava línguas e matemática avançada, batendo a cabeça contra problemas de lógica até quebrá-los. Alexander era fluente em assírio, sumério, grego antigo e, só por diversão, islandês medieval, além de ser capaz de visualizar pelo menos seis dimensões. Marcus era melhor em escalada e tiro; Alexander tinha vantagem em navegação e técnicas de sobrevivência. Eles inclusive *pareciam* polos opostos. Alexander era uma esfera compacta de energia, o cabelo ondulado e loiro quase tão claro quanto sua pele, os olhos azuis como o mar Egeu. Marcus tinha braços e pernas compridos e era magro, o cabelo preto cortado bem curto. Se fossem deuses antigos, Alexander cuidaria do céu e do mar, de todas aquelas extensões pacíficas de cerúleo e verde-água. Marcus, com os olhos verde-escuros e a pele dourada, dominaria as florestas e a terra, todas as folhas, a terra e as coisas vivas. Mas havia muito tempo que os deuses estavam mortos — ou, pelo menos, haviam partido para as estrelas —, e então Marcus e Alexander acabavam disputando o domínio sobre o mesmo pequeno reino. Marcus era o piadista do acampamento e se orgulhava de fazer até os professores mais sérios darem risada. Alexander era conciso, sério e raramente falava, apenas quando tinha algo importante a dizer.

O que era até bom, na verdade, porque a voz dele era tão absurdamente irritante que fazia Marcus querer lhe dar um soco na boca.

O fato de que Alexander jogava bem e puxava saco ainda melhor só piorava as coisas. Os outros garotos definitivamente preferiam Marcus, mas ele sabia que Alexander tinha ligeira vantagem com os conselheiros, e era a opinião deles que contava. A cada sete anos, os conselheiros convidavam uma nova safra de garotos para o acampamento, os melhores e mais inteligentes da linhagem minoica. Os conselheiros os treinavam, os julgavam, os levavam até seus limites, jogavam uns contra os outros e contra si mesmos e acabavam nomeando apenas um como o melhor. O Jogador. Todos os demais são mandados de volta para casa, para suas vidinhas tediosas e normais.

Talvez esse tipo de vida chata fosse bom para os outros garotos. Os outros garotos sonhavam ser astronautas, pilotos de corrida, astros de rock — não Marcus. Desde o dia em que ficou sabendo sobre o Endgame, teve apenas um sonho: vencê-lo.

Nada iria atrapalhá-lo.

Especialmente Alexander Nicolaides.

Oculto em um vale recluso na costa ocidental de Creta, o acampamento minoico ficava bem escondido de olhos curiosos. As ilhas gregas são repletas de ruínas arquitetônicas, a maioria das quais cheia de regulamentos, turistas e bitucas de cigarro. Poucos sabiam das ruínas situadas no coração de Lefka Ori, uma cadeia de montanhas onde cinquenta crianças minoicas cuidadosamente escolhidas viviam entre os resquícios de uma civilização desaparecida. Pilares inclinados, paredes desmoronando, os restos desbotados de um afresco sagrado — para onde quer que Marcus olhasse, havia evidências de um tempo ancestral mais nobre. Não era um museu, era uma ligação viva entre o presente e o passado. As crianças eram estimuladas a pressionar as palmas das mãos nas pedras em desintegração, a identificar entalhes de heróis e touros, a cavar em busca de artefatos enterrados milhares de anos atrás. Aquela era a terra sagrada de seus ancestrais e, como candidatos a campeão dos minoicos, tinham o direito de reivindicá-la. O acampamento impunha um programa rigoroso de treinamento, mas nenhum dos garotos reclamava. Eles haviam sido escolhidos por serem do tipo de garoto que acha divertido treinar. Eram garotos

que queriam vencer. Nenhum mais do que Marcus. E, apesar do espinho ao seu lado chamado Alexander Nicolaides, Marcus nunca fora tão feliz na vida.

Marcus suportou Alexander por dois anos, deu tempo ao tempo, esperou-o revelar sua fraqueza ou, melhor ainda, falhar por completo. Ele esperou a oportunidade de triunfar sobre Alexander de maneira tão definitiva, tão absoluta, que todos saberiam, de uma vez por todas, que Marcus era o melhor. Marcus gostava de imaginar como seria esse dia, como os outros garotos o carregariam nos ombros, gritariam seu nome, enquanto Alexander se afastava lentamente, humilhado pela derrota.

Quando esse momento finalmente chegou, ele tinha nove anos. Um torneio de eliminação, com um grande troféu dourado ao campeão, um mês de sobremesa extra e o bônus do direito de se vangloriar. A Copa Teseu acontecia a cada dois anos e funcionava como uma vitrine para os campistas — uma chance de eles provarem seu valor. Diziam que o primeiro a vencê-la estava no caminho de ser escolhido como o Jogador. Ninguém nunca soube se era mesmo o caso — mas Marcus não pretendia se arriscar. Ele pretendia vencer.

Marcus eliminou seus primeiros oponentes sem dificuldade, deixando um garoto após o outro caído no chão, desacordado, mesmo os mais velhos e maiores do que ele. Adagas de bronze, machados duplos, sabres turcos — qualquer que fosse a arma, Marcus a empunhava como um campeão. Alexander, que começara em outra chave, percorreu um caminho semelhante na competição. “É assim que deve ser”, pensou Marcus. Não teria graça vencê-lo logo no começo. O golpe decisivo deveria vir quando valesse, no final, com todos assistindo.

Os dois finalistas de nove anos subiram ao ringue para um confronto final. Combate pessoal, corpo a corpo. Sem armas, sem intermediários. Apenas os dois. Finalmente. Eles se encararam e se curvaram em uma saudação, como haviam sido ensinados a fazer. Fazer uma saudação antes de lutar, oferecer esse sinal de respeito, era uma regra.

Depois disso, não havia regras.

Marcus abriu com um chute de caratê. Alexander bloqueou o golpe com facilidade, e os dois encostaram as faixas pretas por alguns segundos antes de Alexander segurá-lo com um golpe de judô e jogá-lo no chão. Marcus deixou que isso acontecesse — apenas para poder passar a perna por trás dos joelhos de Alexander e derrubá-lo perto o bastante para esganá-lo. Alexander se desvencilhou e disparou um soco na direção do rosto de Marcus. Marcus rolou bem a tempo e se afastou, e o soco atingiu o tatame com força.

O acampamento todo estava de pé, torcendo e gritando os nomes de Marcus e Alexander — Marcus procurou não se distrair tentando descobrir quem tinha mais torcida. Os lutadores mudavam de técnica com fluidez, combatendo boxe chinês com boxe francês, bloqueando um ataque de *tae kwon do* com um ataque violento de *aikido*, e a refinada coreografia se desintegrando conforme a luta se estendia, transformando-se no desespero furioso de uma briga de rua. Mas, mesmo cuspiendo e arranhando como dois animais, eles seguiam perfeitamente equilibrados.

A luta continuou se arrastando. Socos desviados, chutes bloqueados, um jogando o outro no tatame sem parar. Os dois lutaram por uma hora, depois duas. Pareciam anos. Suor escorria pelas costas de Marcus, e sangue pelo rosto. Ele arfava e ofegava, sugava o ar com força e tentava não se deixar afetar pela dor. Sentia as pernas moles e os braços pesados. Alexander parecia ter sido atropelado por um rolo compressor, com os dois olhos pretos e uma falha imensa onde costumavam ficar os dentes da frente. Os outros garotos estavam em silêncio, esperando que o juiz interferisse antes de os dois se matarem.

Mas aquele acampamento não era desse tipo.

Eles continuaram lutando.

Lutavam como viviam: Marcus era criativo e imprevisível, sempre em movimento; Alexander, tranquilo, racional, cada movimento era resultado de uma decisão calculada.

O que aumentou ainda mais o choque diante do surto de Alexander. Soltando um berro de pura raiva, ele pulou as cordas, pegou o banquinho do juiz e o quebrou na cabeça de Marcus.

Marcus não esperava por isso.

Apenas sentiu o impacto.

Um trovão de dor reverberou em seus ossos.

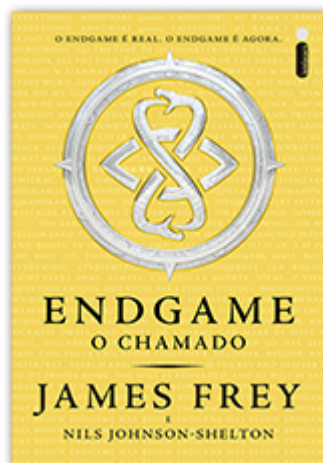
Sentiu o corpo cair no chão, fora de controle, a consciência se esvaindo.

A última coisa que viu, antes de tudo ficar preto, foi o rosto de Alexander, estupefato por perder o próprio controle. Marcus sorriu, e então começou a rir. Mesmo perdendo, ele havia vencido — finalmente havia feito o maníaco por controle perder as estribeiras. A última coisa que ouviu foi Alexander dando risada também.

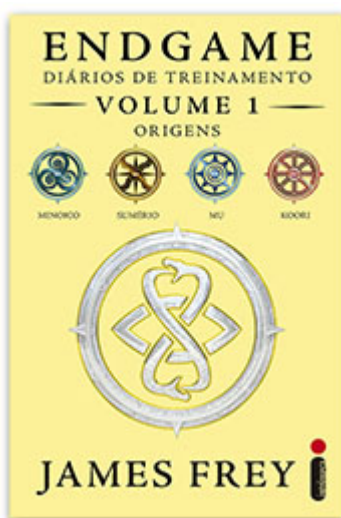
SOBRE O AUTOR

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.

CONHEÇA OS TÍTULOS ANTERIORES DA SÉRIE

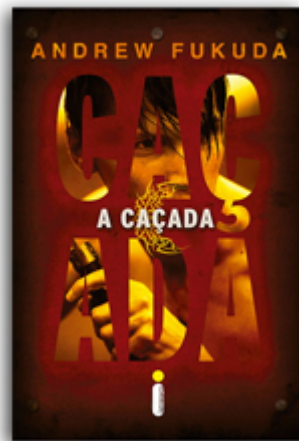


Endgame: O Chamado
James Frey & Nils Johnson-Shelton

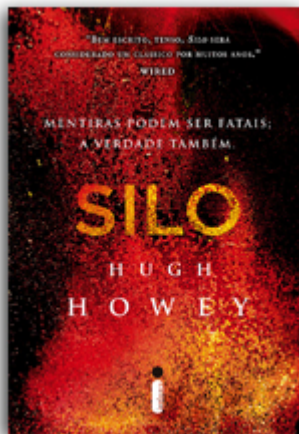


Diários de treinamento: Origens
James Frey

LEIA TAMBÉM



A Caçada
Andrew Fukuda



Silo
Hugh Howey



Half Bad
Sally Green



Aniquilação
Jeff Vandermeer