

# ENDGAME

DIÁRIOS DE TREINAMENTO

VOLUME 1

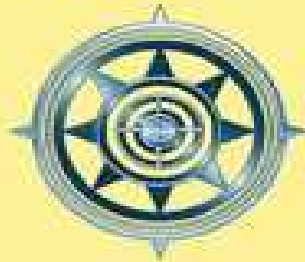
ORIGENS



MINOICO



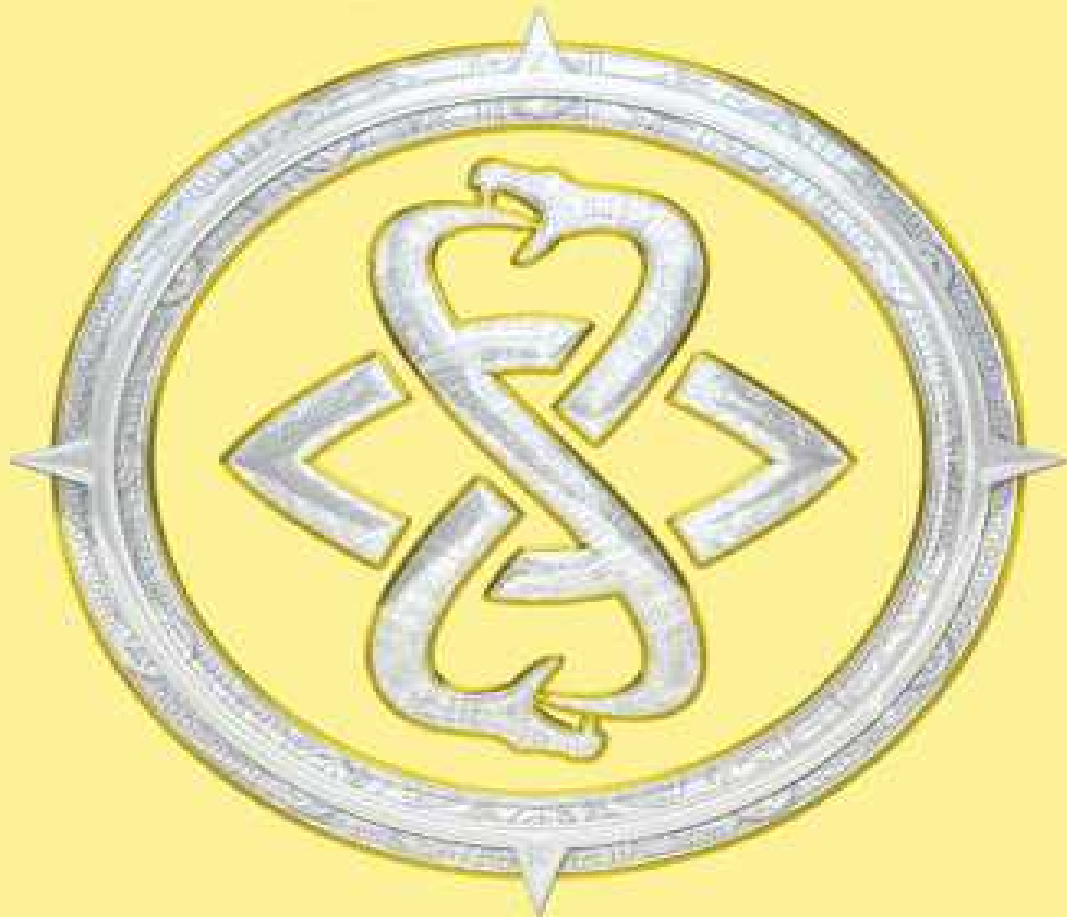
SUMÉRIO



MU



KOORI



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](http://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 1

ORIGENS

JAMES FREY

Tradução de Cássia Zanon



Copyright © Third Floor Fun, 2014.  
Todos os direitos reservados à Full Fathom Five, LLC.

TÍTULO ORIGINAL  
Endgame: Training Diaries – Volume 1: Origins

TRADUÇÃO  
Cássia Zanon

PREPARAÇÃO  
Ângelo Lessa

REVISÃO  
Pedro Staite

REVISÃO DE EPUB  
Fernanda Neves

CAPA  
Julio Moreira

GERAÇÃO DE EPUB  
Intrínseca

E-ISBN  
978-85-8057-661-0

Edição digital: 2014

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](http://www.intrinseca.com.br)



# Sumário

Capa

Folha de rosto

Créditos

Mídias sociais

Marcus Loxias Megalos

Kala Mozami

Chiyoko Takeda

Alice Ulapala

Sobre os autor

## 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.

Escalar 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 cheias 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.

\* \* \*

— Você sempre conta essa história errado — diz Marcus agora. — Você deixa de fora a parte em que eu deixo você vencer.

Xander apenas ri. Aos quatorze anos, tem quase o dobro do tamanho que tinha na primeira Copa Teseu, os ombros mais largos, a voz várias oitavas mais grave, os cabelos loiros mais espessos e agora lhe cobrindo também o peito. Mas sua risada ainda é exatamente igual à do dia da luta.

Marcus se lembra, exatamente como se lembra de cada detalhe daquele dia.

Nunca nos esquecemos do instante em que fazemos nosso melhor amigo.

— Sim, foi muito generoso da sua parte decidir ter uma concussão e desmaiar — diz Xander. — Eu lhe devo uma.

— Você me deve duas. Uma pela concussão, outra por trapacear.

Os dois estão pendurados de um rochedo escarpado, a 50 metros do chão. Vão disputar uma corrida até o topo do despenhadeiro, 70 metros acima, depois voltar de rapel até a base, caindo em direção ao chão com uma velocidade de revirar o estômago.

Marcus ouviu dizer que a maioria dos garotos de sua idade preenche as horas livres jogando videogame. Ele acha o que está fazendo um pouco mais divertido.

— Eu com certeza não trapaceei — rebate Xander, tentando exibir um pouco de sua dignidade habitual.

A maioria das pessoas acha que ele age dessa forma de verdade: solene, tenso, cauteloso, de poucos sorrisos. Marcus sabe que não é

bem assim. Ao longo dos últimos cinco anos, passou a conhecer o verdadeiro Xander, o que ri de suas piadas e, às vezes, até faz as próprias. (Embora, é claro, elas nunca sejam muito boas.)

— Não tecnicamente, pelo menos — atenua Xander.

Ele enfia os dedos em uma pequena fenda no penhasco e sobe um pouco mais, fazendo de tudo para parecer que não se esforçou.

Marcus arrasta-se e passa por ele, porque ele realmente não teve que se esforçar *nem um pouco*.

— Só porque ninguém nunca pensou em botar “não surte e quebre móveis na cabeça das pessoas” no regulamento antes — diz Marcus.

— Que sorte para nós dois — diz Xander.

Em qualquer outra situação, Marcus faria uma piada ou diria um insulto, algo sobre como não ter tanta sorte porque Xander grudou nele como uma craca desde então. Ou talvez algo sobre como Xander foi mais sortudo, porque, com Marcus como amigo, talvez um dia, com sorte, ele consiga sair com alguma garota.

Mas não hoje.

Não hoje, o último dia antes de tudo mudar. Amanhã, os dois descobrirão o escolhido, o Jogador desta geração. Certamente será ou Marcus ou Alexander, todo mundo sabe disso. Os dois são os melhores em tudo no acampamento: ninguém chega nem perto. Foi o que os reuniu em primeiro lugar. Depois de todo aquele tempo odiando um ao outro, os dois se deram conta de que, no que importava, eles eram iguais. Ninguém mais era tão determinado a vencer — e ninguém mais era bom o suficiente para isso. Apenas Marcus era capaz de derreter a frieza de Xander; apenas Xander era capaz de desafiar a arrogância de Marcus. No fim, o que mais os dois poderiam se tornar se não melhores amigos? Os dois se obrigavam a ir mais rápido, a ficarem mais fortes, a serem *melhores*. Competição é tudo o que os dois conhecem. A amizade deles se

baseia no fato de que os dois são tão parecidos. De que, apesar das diferenças, no fundo eles são iguais.

Amanhã, tudo isso mudará. Amanhã, um deles deixará este lugar como vencedor e embarcará em sua jornada de herói. O outro irá embora como perdedor e encontrará uma forma de suportar o resto de sua vida patética.

O que significa que hoje não é dia de fazer piadas. “Eu não teria suportado este lugar sem você”, Marcus gostaria de dizer. E “Ninguém me conhece como você”. E talvez até “Você me faz querer ser o melhor possível”.

Mas ele não é esse tipo de cara.

— É, que sorte — concorda Marcus, e Xander o conhece bem o suficiente para compreender o resto.

Os dois escalam em silêncio por um tempo, lutando contra a gravidade, esforçando-se para se agarrar à rocha. Os músculos de Marcus reclamam quando ele se estica algumas polegadas além do alcance e finalmente consegue segurar-se com as pontas dos dedos e arrastar o resto do corpo para cima.

— Provavelmente vai ser você — diz Xander afinal, e os dois sabem do que ele está falando.

Marcus percebe que Xander tenta não ofegar, mas a tensão em sua voz é clara.

— De jeito nenhum. Com certeza será você — diz Marcus, esperando que a mentira não esteja muito evidente.

— Não que o Endgame realmente vá acontecer. Pense bem: depois de todo esse tempo, quais são as chances?

— Nenhuma — concorda Marcus, embora isso também lhe pareça uma mentira.

Como o Endgame poderia *não* acontecer para ele? Desde que descobriu sobre os alienígenas e a promessa que eles haviam feito



de voltar, desde que descobriu a respeito dos Jogadores e do Jogo, parte dele sempre soube que esse era o destino dele. Eis mais uma diferença entre ele e Xander, embora seja uma sobre a qual eles nunca falem.

Marcus *acredita*.

Quando tinham onze anos, Marcus e Xander passaram uma tarde cavando em busca de artefatos perto da cerca ao norte do acampamento. Era o hobby preferido de Xander, e às vezes ele convencia Marcus a ir junto. Para que serviam os amigos, certo? Naquele dia, depois de várias horas suando ao sol (com Marcus reclamando o tempo todo), Marcus encontrou ouro.

Especificamente, um *labrys* dourado, um machado de duas cabeças. O *labrys* era um dos símbolos mais sagrados da civilização minoica, usado para cortar a garganta dos touros sacrificiais. Marcus ficou boquiaberto diante do objeto coberto de terra. Devia ter pelo menos três mil e quinhentos anos. No entanto, se encaixava em sua mão como se tivesse sido desenhado especialmente para ele.

— Ninguém nunca encontrou nada tão bom — disse Xander. — Deve ser um sinal. De que será você o escolhido.

— Não me importo. — Marcus tratou o assunto com indiferença. Mas, por dentro, estava exultante. Porque Xander tinha razão.

Realmente devia ser um sinal. O machado o havia escolhido, o havia *ungido*. Desde então, ele acredita que será escolhido como o Jogador. É seu destino.

Mas esse não é o tipo de coisa que se diga em voz alta.

— Não importa qual de nós será escolhido. Sem o Endgame, ser o Jogador é apenas uma grande perda de tempo — diz Marcus. — Embora eu aposte que faria sucesso com as garotas.

— Mas de que isso adiantaria? Nem tempo para namorar você teria.

É um jogo que os dois fazem. Com a aproximação do dia da escolha, eles vêm fazendo com mais frequência. Fingir que não se importam com quem será escolhido. Fingir que pode ser melhor perder.

— Imagine sair daqui de uma vez por todas — continua Xander. — Ir para uma escola de verdade.

— Entrar para um time de futebol — diz Marcus, tentando se imaginar marcando o gol da vitória diante de um estádio cheio de torcedores gritando.

— Ir a um show — diz Xander.

Ele toca guitarra. (Ou pelo menos tenta.)

— Conhecer uma garota que não pense que *krav maga* é uma espécie de preliminar — diz Marcus.

Ele ainda tem uma marca roxa na barriga em formato de cotovelo, cortesia de Helena Loris.

— Não sei, acho que vou meio que sentir falta dessa parte — diz Xander, com carinho. Ele tem feito esgrima regularmente com Cassandra Floros, que prometeu que, se ele tirar sangue dela, irá recompensá-lo com um beijo. — Mas não de muito mais coisa.

— É, eu também não. Que venha a vida normal.

Ele está alguns metros acima de Xander, e isso é bom, porque assim Xander não pode ver seu sorriso amarelo e nada convincente. Uma vida normal?

Para Marcus, este é um destino pior do que a morte.

Um destino que ele faria qualquer coisa para evitar.

Os conselheiros fazem o máximo para dar às crianças algo aproximado de uma criação normal. No esparso tempo livre, os campistas têm permissão para usar a internet, ver TV e paquerar quem quer que desejem. Eles inclusive passam dois meses de cada ano com suas famílias — para Marcus, são os piores dias de todos. É claro que ele ama os pais. Ele ama a Turquia, seus cheiros e

sabores, assim como os minaretes que espetam as nuvens em um dia de tempestade. Mas aquele não é mais seu mundo, não é sua casa. Ele passa as férias contando os minutos para voltar ao acampamento, voltar ao treinamento, voltar para Xander.

No fundo, ele sabe que esta é outra diferença entre os dois. Claro, Xander quer ser escolhido. Mas Marcus quer mais.

Marcus *precisa* disso.

Isso tem que contar para alguma coisa.

Marcus se sente feliz ao fingir que ele e Xander estão no mesmo nível, que a escolha entre os dois é como um sorteio, cara ou coroa. É mais fácil assim; é como a amizade funciona. Mas, pensa ele, os instrutores certamente sabem que isso não passa de uma ilusão.

Que Marcus é um pouco melhor, um pouco mais determinado. Que, entre os dois, apenas Marcus sacrificaria tudo pelo jogo, por seu povo. Que apenas Marcus acredita de verdade que seu destino é ser o Jogador — e não apenas qualquer Jogador, mas aquele que salvará seu povo.

Os dois fingem que não estão nervosos, mas, no fundo, Marcus realmente não está.

Ele sabe que será ele.

Tem que ser.

Ele chega ao topo com um grito de triunfo, Xander ainda muitos metros abaixo. Em vez de saborear sua vitória ou de esperar que o melhor amigo o alcance, ele ancora a linha de rapel, engancha-se a ela e se lança no despenhadeiro. Esse instante, esse salto de fé, é a recompensa que faz todo o esforço valer a pena. Existe uma alegria pura em se lançar ao inexorável, em deixar a gravidade fazê-lo se aproximar depressa do próprio destino.

Amanhã, tudo mudará.

E já era tempo.

\* \* \*

O anfiteatro está com a lotação máxima. Todo minoico em um raio de 200 quilômetros está ali para saber quem será seu novo Jogador. Marcus está sentado na primeira fileira, junto com todos os demais candidatos, recordando a última vez que esteve nesta cerimônia. Ele era jovem na ocasião, jovem demais para compreender o que isso significava ou para imaginar que, algum dia, seria ele ali. É estranho pensar em sua vida naquela época. Não parece real, ou, pelo menos, não se parece com *sua* vida. Ele era outra pessoa na época, antes de saber a verdade sobre o mundo e seu lugar nele. A vida dele, a que importa, é definida pelo Endgame e por sua amizade com Xander. Antes disso, ele era apenas uma fração de si mesmo. Agora ele é inteiro.

Elias Cassadine, o líder do acampamento, sobe ao palanque para fazer um discurso sobre a importância dessa decisão e da honra que ele está prestes a conceder. Marcus já teve que aturar muitas palestras de Elias e sabe que o sujeito ficará repetindo uma lengalenga interminável sobre a perdida civilização minoica e sua tradição de heróis. Sobre como o lendário rei Minos foi, na realidade, um deus alienígena que escolheu, dentre todos os povos, os minoicos, vivendo com eles e os governando. Elias falará sobre como o Endgame é um pacto sagrado entre os minoicos e os seres das estrelas, uma oportunidade para este povo escolhido se erguer sobre os demais — caso seu campeão vença o desafio. Ele contará vantagens sobre o rigoroso programa de treinamento do acampamento e o cuidado com que os instrutores escolheram seu Jogador. Como se fosse preciso algum tipo de gênio para escolher o melhor. Elias falará de dever e sacrifício, e de como todos na plateia devem gratidão ao novo Jogador. Vai tagarelar sem parar enquanto

todo mundo se remexe no lugar e finge que não está morrendo de tédio.

Xander faz contato visual, e Marcus finge estar se enforcando. “Me livre disso”, ele quer dizer, e é claro que Xander entende, porque Xander sempre sabe o que ele quer dizer. Ao longo dos últimos cinco anos, tudo o que Marcus fez fez com Xander. Seguir em frente sozinho será estranho. Sim, ele *pode* fazer isso sozinho, mas por que iria querer isso?

Marcus se pergunta se poderia convencer Elias a desafiar a tradição e deixar que os dois continuem juntos. Batman tinha Robin, Teseu tinha Dédalo — por que Marcus não poderia ter Xander?

É uma ideia brilhante, e ele não acredita que não havia pensado nisso antes. Está pensando em alguns bons argumentos quando se dá conta de que Elias Cassadine parou de falar em seu tom monocórdio e que a multidão está sendo tomada por ondas de murmúrios. Ao seu lado, Xander ficou pálido.

— Conheçam nosso novo Jogador — diz Elias, e Marcus já está se levantando quando seu cérebro começa a funcionar e processa o que ele acabou de ouvir.

O que ele está ouvindo, enquanto Elias repete o anúncio, é quase abafado pelo estrondo da saudação dos minoicos. O nome de Xander.

O nome de Xander, não o de Marcus.

“Isso não está acontecendo”, pensa Marcus, porque não pode estar acontecendo.

“É apenas um sonho”, pensa Marcus, porque ele teve muitos sonhos assim — pesadelos, na verdade, mas sempre acabava acordando.

Não há como acordar dessa vez.

Dessa vez, é real. O anúncio foi feito. A *escolha* foi feita, e é Xander que, hesitante, sobe no pódio e abaixa a cabeça enquanto Elias põe

os chifres dourados sobre seus cachos desalinhados. Homenagem à lenda do Minotauro, os chifres são o símbolo oficial do Jogador escolhido, e é Xander que o está portando. É Xander que une as mãos acima da cabeça em um gesto triunfal. Foi Xander o escolhido como o melhor, Xander foi nomeado o Jogador. Xander foi o vencedor. Marcus foi deixado para trás.

\* \* \*

Depois disso, as coisas acontecem depressa. Todos deverão deixar o acampamento até o fim da semana. Logo, um novo grupo de crianças chegará para começar sete anos de treinamento e chamar o acampamento de seu. Marcus e os demais voltarão para suas famílias — enquanto Xander seguirá em frente. Em algum lugar. — Você realmente não pode me dizer onde? — pergunta Marcus. Os dois estão arrumando o quarto que dividiam. Sete anos de lembranças atiradas em algumas caixas de papelão, fechadas com fita adesiva e despachadas. De todos esses pertences, o único que significa alguma coisa para Marcus é o machado dourado — e mesmo ele perdeu o brilho. O *labrys* deveria significar alguma coisa, deveria significar que ele era o escolhido. Agora? Agora não passava de um velho machado enferrujado. Marcus pensa que deveria oferecê-lo a Xander como presente, uma forma de dizer — sem dizer — que o futuro pertence a ele. Em vez disso, atira o machado em uma caixa, decidido a jogá-lo no lixo assim que tiver uma chance. — Realmente não posso. — Xander pega uma caixa de pizza que devia estar embaixo de sua cama havia semanas. Isso explicaria o cheiro. — Eles me fizeram jurar segredo a respeito de todas as coisas sobre ser Jogador, e acho que não estão brincando.

“Não fique com inveja”, pensa Marcus, como se isso sequer fosse possível. Como se ele não estivesse morrendo de raiva.

— Sem estresse — diz Marcus. — Sinta-se à vontade para me esnoabar com seus segredos superespeciais de Jogador e suas missões secretas e exóticas. Eu também tenho segredos, sabia? Você nunca vai adivinhar o que eu tenho escondido nesta gaveta de meias.

— Um pacote de camisinhas que você encomendou pela internet e que esconde há tanto tempo que elas provavelmente já se desintegraram — rebate Xander, sem cerimônia. — Além de algumas meias incrivelmente nojentas.

Ele tem razão em relação às duas coisas. O que apenas deixa Marcus ainda mais irritado.

Como Xander ousa guardar segredos?

Como ousa agir como se tudo estivesse igual entre eles, como se os dois ainda fossem melhores amigos, como se tudo estivesse bem — quando na verdade tudo está acabado?

Como ele ousa vencer?

Existe um constrangimento entre os dois agora, um silêncio tenso, e Marcus sabe que é culpa dele.

— Eu realmente achei que fosse ser você — diz Xander, e não é a primeira vez. Isso faz Marcus querer dar um soco nele, porque como poderia responder “Eu também”?

Na verdade, não é uma má ideia. Então, ele diz. E dá uma risada, como se fosse uma piada.

Xander também dá uma risada. Falsa. É ainda pior do que o silêncio. Marcus sabe que está agindo como um garoto mimado. Como uma criança que não consegue o que quer e então dá um chilique. Mas Xander não é exatamente um exemplo de maturidade, com sua postura toda humilde e cara de “poxa, que pena”, como se não

estivesse adorando cada minuto daquilo. Talvez fosse diferente se Xander simplesmente assumisse a vitória e a esfregasse na cara de Marcus.

As coisas sempre foram assim entre os dois — sempre se vangloriando, sempre contando vantagem, nunca se desculpando. Por serem tão parecidos, eles podiam ser honestos.

Não agora.

Agora, toda palavra que sai da boca de Xander parece um pedido de desculpas, e Marcus as vê como realmente são: pena.

— Vamos continuar sendo amigos — concorda Xander, atirando um agasalho dentro da mala.

É de Marcus, mas Marcus não diz nada. Xander já pegou tudo o que importava. Que diferença faria mais um agasalho?

— É, claro — concorda Marcus, sem nem sequer se esforçar para fingir sinceridade. — Claro.

Porque depois de atravessar o canal da Mancha a nado ou combater um bando de ninjas, Xander vai voltar para casa e jogar videogame no porão de Marcus, certo? Isso não vai acontecer.

— De qualquer maneira, tenho uma surpresa para você — diz Xander.

Marcus resmunga. Está cansado de surpresas.

— Eles me deram três dias antes de ir embora — continua Xander.

— Para a sua aventura cheia de emoção.

— É. Isso. Três dias... e acesso a um helicóptero.

Marcus congela. Apesar do péssimo humor, sente os lábios se abrindo em um sorriso. Não consegue evitar.

Porque sabe o que um helicóptero significa.

— E então? — pergunta Xander, com o rosto se iluminando de esperança. — Topa?



Com um helicóptero à disposição, eles podem voar do aeroporto Daskalogiannis até Nea Kameni, uma ilha remota e deserta onde um vulcão ativo se eleva sobre o Egeu na direção das nuvens. Podem, como já fizeram antes, subir até a abertura do vulcão e descer de rapel para dentro das entranhas da besta, sentir o calor da lava nas costas e se testarem diante do adversário mais poderoso que a natureza tem a oferecer. Três mil e quinhentos anos atrás, uma erupção vulcânica na ilha de Santorini destruiu o assentamento minoico em Akrotiri e devastou comunidades por toda a costa de Creta. A erupção marcou o começo do fim da civilização minoica — agora, toda vez que escala um vulcão, Marcus se sente dando um golpe em nome de seus ancestrais. É raro conseguirem uma forma de ir até Nea Kameni — mais raro ainda é Xander concordar em tentar. Ele pode ter superado o medo infantil de altura, mas nunca gostou muito da ideia de escalar um imenso caldeirão de lava fervente. Geralmente, Marcus precisa de dias para convencê-lo, implorando, choramingando e prometendo fazer seu dever de casa até Xander ceder.

Não desta vez, evidentemente.

Xander sabe o que está fazendo, exibindo esta viagem diante de Marcus. Uma escalada em um vulcão é a única coisa que ele não consegue recusar.

— Eles não vão deixar você fazer isso de jeito nenhum — diz Marcus, fazendo um imenso esforço para manter a cara feia. É difícil: só de pensar na escalada, já ficou todo agitado e empolgado.

— Acha que vão deixar o precioso Jogador deles se arriscar em um vulcão idiota?

— Deixe isso comigo. Se eu não conseguir lidar com alguns instrutores superprotetores, como vou conseguir salvar o mundo?

“Boa pergunta”, pensa Marcus.

Então, decide:

“Chega.”

Sim, um erro havia sido cometido. Sim, Marcus merecia a vitória.

Sim, ele está desesperado, e sua vida praticamente acabou. Mas isso não é culpa de Xander. E, se Marcus tivesse sido escolhido, Xander encontraria uma forma de aceitar a situação. Encontraria um modo de ficar feliz por Marcus, porque ele é esse tipo de pessoa.

Marcus decide ser esse tipo de pessoa também.

Decide ficar feliz por Xander.

Ou, pelo menos, fingir melhor.

\* \* \*

Na base do vulcão, é fácil imaginar que eles são as duas últimas pessoas sobre a Terra. Que o Endgame chegou e passou, que a espécie humana foi varrida da face do planeta e que os dois ficaram abandonados para viver o resto dos dias nesta rocha nua. “Não seria tão ruim”, pensa Marcus. Céu azul e mar turquesa, dias na areia e noites ao redor da fogueira, sem nada para fazer além de disputar corrida acima e abaixo no vulcão, sem ninguém para dizer quem venceu e quem perdeu, quem era especial e quem não era — sem obrigações em relação a seu povo ou ao futuro. Apenas o momento presente, apenas os dois.

Na primeira noite, sentados perto da fogueira, assando marshmallows e fazendo suas melhores imitações de Elias Cassadine, é doloroso lembrar que isso não durará para sempre. Claro que os dois levaram barracas, mas preferem dormir sob as estrelas. Eles se deitam de costas, lado a lado, com o silêncio entre eles confortável, não constrangedor. Como era antes.

— E se eu não der conta? — pergunta Xander, baixinho.

— São só alguns quilômetros. Você faz isso com os olhos fechados. E, se não conseguir, eu carrego você nos meus ombros até lá em cima. Não seria a primeira vez.

— Não foi isso que eu quis dizer.

Marcus sabe.

Ele não quer falar a respeito — não agora, não neste lugar, onde é tão fácil esquecer a realidade. Depois que os dois forem embora, Marcus começará o resto de sua vida. De sua vida de perdedor. Nunca conseguirá esquecer. Este momento deveria ser a fuga dos dois. E Xander está prestes a estragá-lo.

— E se realmente acontecer? O Endgame. E eu for a única esperança deles? — Xander fala devagar, como se soubesse que não deveria admitir isso em voz alta. — Como eles sabem que eu vou ser bom o bastante? E se estiverem errados?

— Eles não estão errados — responde Marcus, feliz por Xander não ver o rosto dele no escuro. — Eles sabem o que estão fazendo. Fazem isso há séculos, não é? Se escolheram você, então era para ser você.

— Você parece ter tanta certeza. *Todo mundo* tem tanta certeza... menos eu. Isso não quer dizer alguma coisa? O fato de eu não ter certeza?

— Nem tudo precisa significar alguma coisa. Você leva tudo muito a sério.

— Nós estamos falando sobre o fim do mundo — retruca Xander, deixando a frustração escapar. — Não devo levar isso a sério? Marcus não diz nada.

— Você não teria nenhuma dúvida — continua Xander. E, incrivelmente, ele parece estar com inveja. Como se *Xander* tivesse motivo para sentir inveja. — Você saberia que seria capaz. Você

provavelmente está pensando agora que faria um trabalho melhor do que eu. Admita.

— Talvez esteja mesmo — diz Marcus, porque Xander é seu melhor amigo. E porque é mais fácil ser sincero no escuro. — Mas talvez ter certeza nem sempre seja o mais importante. Talvez ter dúvidas o torne mais forte.

— Como?

A voz de Xander está baixa, soa quase como se ele tivesse medo. Ansiosa para que Marcus lhe diga o que fazer. E, neste único instante, Marcus realmente deseja ter a resposta, saber dizer o que acalmaria os medos de Xander e o ajudaria a acreditar em si. Mas ele não tem.

— Eu não sei — admite Marcus.

— Exatamente.

\* \* \*

A manhã está ensolarada e clara, perfeita para uma escalada.

Nenhum dos dois está com ânimo para conversar.

Eles arrumam as cordas e os mosquetões, e começam o longo percurso até o topo. O vulcão se agiganta acima deles, soprando fumaça e cinzas no céu azul. É como escalar qualquer montanha, mas parece diferente quando se sabe o que o espera no topo.

Quando, a qualquer instante, a boca cavernosa pode cuspir uma massa de lava que o incineraria em segundos.

Marcus se foca nesse sentimento de perigo se aproximando, em encontrar apoios para as mãos e os pés, em subir uma braçada por vez. Nas pedras se esfarelado sob os dedos e no calor do sol nas costas. No cheiro de argila das rochas e no gorjeio de pássaros distantes. No corpo, levado aos próprios limites. Naquele lugar encantador, selvagem e solitário nos confins do mundo. Visão

tubular: eis outro motivo pelo qual ele é tão bom escalando. Para chegar ao topo de grandes picos, é preciso deixar todo o resto de fora. É preciso acreditar que nada mais interessa além de chegar ao topo.

Ele e Xander não competem, não desta vez. Competir parece não fazer mais sentido para eles. Eles escalam em ritmo constante, com Marcus à frente. Até que, impaciente para chegar ao topo, Marcus se força a subir mais rápido.

— Achei que não estivéssemos competindo. — Xander arfa atrás dele, o que só faz Marcus ir ainda mais rápido.

Ele diz a si mesmo que se trata apenas de chegar ao topo. Que não tem nada a ver com querer deixar Xander exausto, com provar a ambos que Marcus ainda é o melhor. Mas, atrás dele, Xander respira com dificuldade, ofegante pelo esforço, enquanto Marcus sorri e acelera.

Os dois levam metade do dia para chegar ao topo.

Agora a diversão pode começar.

Lá em cima parece outro planeta — um planeta morto e árido, sufocado por gases sulfúricos e nuvens espessas de cinzas. A abertura na rocha cospe montes de lava e sopra baforadas de ar quente e opressivo. Os dois estão enfrentando a escalada sem máscaras, e os terríveis gases — tóxicos o bastante para corroer metal — queimam os olhos e a garganta de Marcus. Pequenas fissuras nas rochas, chamadas fumarolas, exalam nuvens de vapor, e tênues fios de lava resfriada tecem lúgubres teias alaranjadas no ar ascendente. Da posição de Marcus à beira do vulcão, o lago de lava centenas de metros abaixo fica quase completamente obscurecido pela fumaça e pelas cinzas espessas, mas o brilho vermelho é inconfundível, como um segundo sol. O ruído é estrondoso, ensurdecedor, como um rugido de motor que se sobrepõe a tudo. É

um lugar hostil. Seres humanos não sobrevivem ali. Marcus adora cada polegada dali.

— Me lembre de novo por que eu deixo você me convencer a fazer isso — grita Xander enquanto os dois ficam de pé em frente à abertura do vulcão. É o que Xander diz todas as vezes. E, todas as vezes, Marcus responde: “Porque você não consegue dizer não para mim.”

Mas isso não é mais verdade, claro. Xander é o Jogador, pode dizer não a qualquer um e a qualquer coisa. É Marcus quem tem obrigação de servir aos caprichos de Xander. Então, em vez da resposta de sempre, ele diz:

— Se não quiser vir, espere aqui. — E salta na boca do vulcão sem esperar para ver se Xander o seguirá.

É como viajar no tempo até uma era de criação tectônica e lodo primordial. Como descer na boca do inferno.

O ar quente se aproxima com uma pressão que faz os ouvidos dele estalarem. Cada inspiração é um veneno escaldante. As paredes do vulcão são coloridas, elementos químicos vitrificados na rocha — ferro laranja, manganês verde, cloro branco, enxofre alegremente amarelo. O céu desaparece atrás de uma nuvem densa, e há apenas o vulcão cavernoso e o mar de magma abaixo.

Marcus olha fixamente para o abismo cheio de vapor e faíscas. É fácil imaginar que se está olhando para o centro derretido da Terra. Reza a lenda que foi um vulcão que varreu do mapa a antiga civilização minoica, e Marcus acredita nisso. Seu povo passa tempo demais se preocupando com a destruição vinda das estrelas, mas, se soubesse como é ali, temeria a Terra da mesma forma, com seu poder destruidor imenso o bastante para consumir a si mesma. É como Marcus está se sentindo também — inclinado à destruição. A consumir a si mesmo.

Ele balança o cabo para descer e berra para dentro do poço fumegante. Toda a inveja e o desespero, a raiva e a frustração, a decepção consigo mesmo e o terror pelo que está por vir — ele lança tudo para fora de si, para o magma turbulento abaixo. A sensação é boa.

Boa o bastante para ele olhar para a abertura, onde Xander ainda está parado, hesitante, e gritar:

— Pelo que você está esperando, sua lesma?

Xander acena, então salta da beirada, atirando-se no ar. O cabo se estica, e ele balança de volta na direção da parede interna do vulcão — e é aí que acontece.

Sem aviso. Sem motivo.

A corda se rompe.

\* \* \*

— Xander! — grita Marcus. Só lhe resta ver.

Ver o melhor amigo cair cada vez mais.

Ver a corda rompida balançando inutilmente, muitos metros acima.

Ver Xander agitando os braços, estendendo as mãos cega e desesperadamente atrás de apoio, atrás de algo que diminua a velocidade da queda.

Ver e ter fé.

Xander consegue. O impossível. Agarra uma pedra com as pontas dos dedos e interrompe a descida. Não consegue parar o impulso, e seu corpo se choca na parede do vulcão com tanto impacto que Marcus quase ouve os ossos quebrando.

— Xander — sussurra ele, com o pânico roubando-lhe o fôlego.

Xander está pendurado pelas pontas dos dedos, com nada além da força que se esvai e da vontade de se salvar da queda para a morte.

É louco que as coisas tenham dado tão errado tão depressa. Mas a coisa mais louca de todas: Xander está sorrindo.

— Uma ajudinha aqui? — grita Xander para Marcus, mal dando para ouvir acima do rugido do vulcão. Há uma cadência em sua voz, e Marcus a reconhece, aquela dose de adrenalina de pura alegria que sentimos ao enfrentar a morte e sobreviver. — Ou vai me deixar aqui pendurado?

É uma piada, claro. Jamais ocorreria a Xander que Marcus simplesmente o deixaria ali.

Também não ocorreria a Marcus.

Não até Xander pôr a ideia na cabeça do amigo.

Será fácil para Marcus salvá-lo. Ele só precisa escalar até onde Xander está pendurado e prendê-lo ao cabo intacto. Então, por que Xander pareceria preocupado? Ele supõe que Marcus fará exatamente o que deve fazer. Ele supõe que tudo vai dar certo.

Porque, para Xander, tudo sempre dá certo.

Marcus se esforça, Marcus tenta, Marcus precisa — enquanto Xander apenas fica parado, esperando que a sorte caia no seu colo.

*Esperando.*

E se, desta vez, as coisas acontecessem de um jeito diferente?

E se, desta vez, a sorte de Xander não funcionasse?

Marcus não sobe pelo cabo. Não faz nada. Apenas observa.

Observa os músculos dos braços de Xander tensionando, os dedos ficando brancos, o sangue se esvaindo.

“Agora você sabe qual é a sensação de querer”, pensa Marcus. “A sensação de ficar desesperado. O que está achando dela?”

O desespero está estampado no rosto de Xander.

— Marcus! — grita ele, e não está mais brincando. — Está esperando o quê?



Provavelmente há pânico em sua voz, mas, com o barulho, é difícil identificar.

Marcus ainda não se mexe.

Diz a si mesmo: só mais alguns segundos. Apenas o bastante para dar a Xander um gostinho de *necessidade*. Apenas o bastante para assustá-lo um pouco e lembrá-lo de que não pode esperar que o mundo sempre caia aos seus pés, se renda aos seus desejos.

— Que diabo você está fazendo, Marcus? — berra Xander. —

*Marcus!*

Xander está perdendo a calma.

Marcus sempre conseguiu fazer Xander perder a calma.

Mas o que isso significa? Se Marcus tira Xander do sério com tanta facilidade, como alguém pode pensar que *Xander* é o forte? Se Marcus pode derrotá-lo com tanta facilidade, como Xander pode esperar vencer qualquer um dos outros Jogadores? Como pode carregar o destino do povo minoico nos ombros?

É um erro. Até Xander admitiu isso.

Deixá-lo continuar significaria arriscar a vida de todos.

“Eu devia deixá-lo cair”, pensa Marcus. “Estaria fazendo um favor a todo mundo.”

Mas é só mais uma piada.

Precisa ser.

Porque certamente Marcus não está pensando de fato em ficar ali parado, sem fazer nada, vendo os dedos do melhor amigo escorregarem da pedra, vendo Xander tentar com todas as forças se segurar. Embora o pensamento esteja em sua cabeça agora — e o pensamento torna o fato possível.

Seria muito fácil.

Não fazer nada.

Deixar a gravidade seguir seu rumo.

Deixar Xander salvar a si mesmo, se conseguir. O que poderia haver de errado em fazer o novo Jogador enfrentar um teste simples? Para provar que é o homem certo para proteger seu povo? Ou dar vez àquele capaz de fazer isso?

Marcus não está fazendo nada de errado.

Só está fazendo *nada*.

Xander vê isso em seu rosto — sabe o que Marcus fará antes que o próprio Marcus saiba. Sempre foi assim entre eles.

— Você é melhor do que isso — implora Xander.

Mas acontece que ele não é.

\* \* \*

Depois, em seus pesadelos, ele vê a cena repetidamente.

Os dedos de Xander escorregando, desistindo.

Xander caindo.

A queda parece levar uma eternidade.

Demora o bastante para Marcus se dar conta do que fez.

Para se arrepender.

Para gritar o nome de Xander.

Para assistir impotente ao mergulho de Xander no lago de fogo.

A borbulhante rocha derretida o suga. Marcus não vê a lava ardente arrancar a pele, inundar os pulmões, derreter os ossos, transformá-lo em cinzas. Não na vida real, pelo menos.

Nos pesadelos, Marcus vê cada detalhe.

\* \* \*

— Não sei o que aconteceu — diz Marcus às pessoas, e esta parte da mentira é fácil, porque é verdade. — Ele estava lá... e depois não estava mais.

Ele conta a mesma história a todo mundo: à equipe que o recebe quando ele sai atordoado do helicóptero. A Elias Cassadine, que o pega no campo de pouso e lhe dá tapinhas no ombro em uma tentativa deprimente de consolo. Aos outros garotos do acampamento, que especulam sobre cada detalhe horripilante. Aos pais de Xander, que não param de chorar.

— A corda dele arrebentou, e eu tentei ajudá-lo, mas não consegui — diz Marcus, vez após outra. — Não consegui chegar a tempo. E todo mundo, inclusive a mãe de Xander, diz, entre lágrimas: — Não se culpe.

Marcus age como um zumbi, vagando de um dia para outro. Não é fingimento. Ele se sente morto por dentro. Oco. Precisa se obrigar a fazer as coisas cotidianas. Por um pé na frente do outro. Lembrar-se de comer. Lembrar-se de respirar. De não dizer a verdade.

*Não dizer.*

Ele quer gritar para o mundo a verdade sobre o que fez.

Mas talvez isso também seja mentira. Porque, se realmente quisesse, ele contaria a verdade.

Em vez disso, ele mente e continua mentindo. Sente falta de Xander e se culpa, e, todas as noites, enquanto tenta cair no sono, sussurra um pedido de perdão e jura que, de manhã, se entregará.

Daí a manhã chega, e ele mente. E, a cada vez que mente, é como se matasse Xander mais uma vez.

\* \* \*

Ele é escolhido para ser o Jogador no lugar de Xander.

— Pense nisso como uma homenagem ao seu amigo — pede Elias. Marcus tenta.

Desta vez, não há cerimônia. Não há um anfiteatro lotado de pessoas gritando, nenhum longo discurso sobre suas conquistas

impressionantes e seu futuro glorioso.

Há apenas uma conversa tranquila na sala de Elias, uma oferta feita e aceita.

Claro que aceitará o lugar de Xander, Marcus diz. Claro que orgulhará seu amigo e seu povo.

Manterá os chifres dourados em um local seguro e tentará não se perguntar se eles pesaram tanto na cabeça de Xander.

Antes de Marcus sair da sala, Elias abre um cofre de aço e tira de lá um disco de argila, mais ou menos do tamanho de uma palma.

Entalhado com uma formação em espiral de símbolos estranhos, o objeto parece antigo. Elias o coloca gentilmente na mão de Marcus.

A argila endurecida parece aquecer com seu toque.

— Sabe o que é isso? — pergunta Elias.

Marcus sacode a cabeça.

— Há um século, arqueólogos encontraram um disco nas ruínas do palácio minoico em Festos — explica Elias. — Estava estampado com 241 símbolos, em uma língua nunca antes vista e, até hoje, jamais decifrada. Ninguém sabe para que servia ou o que pode significar.

Está em exposição em um museu em Iráclio, onde historiadores e turistas também podem se questionar sobre sua importância. Ou — ele faz uma pausa, dando um tapinha no disco que está nas mãos de Marcus — pelo menos é o que contamos a eles.

— O que está no museu é uma cópia — conclui Marcus.

Elias assente com a cabeça.

— O Disco de Festos, este disco, pertence ao povo minoico. É o mais sagrado talismã de nossa linhagem. Esta língua que você vê aqui é a língua dos deuses, aqueles seres das estrelas que deram origem à nossa civilização e um dia retornarão para testá-la. A mensagem do disco diz respeito a um desafio e a uma promessa.

— O Endgame — diz Marcus em voz sussurrada, espantado pela ideia de uma mensagem ecoar por três milênios.

— O Endgame — concorda Elias. — Os deuses amam os minoicos acima de todos os povos. O deus estrelado rei Minos desceu de grandes alturas para governar nossa sociedade, para nos ajudar a florescer e a reinar. O Endgame será nossa chance de nos provarmos merecedores desse amor. Será a *sua* chance. Então, agora eu pergunto, Marcus Megalos, você jura sobre estas palavras sagradas que fará jus ao desafio? Que renunciará a tudo em nome do Endgame? Que de agora em diante e para todo o sempre viverá para o Jogo e para o seu povo?

Marcus não hesita. Não precisa disso.

Ele já renunciou à única pessoa que tinha importância para ele. Não tem mais nada.

— Juro — diz Marcus. — Eu juro.

— Então, assim será — diz Elias.

E assim é.

\* \* \*

Acontece que aquele treinamento supersecreto de Jogador é muito parecido com o treinamento que Marcus já recebeu, só que agora ele precisa fazer tudo sozinho. Não há nenhum colega — não há Xander. Não há ninguém para desafiá-lo, para fazê-lo ir cada vez mais longe, ninguém para vencer. Ninguém comemora suas vitórias nem consola suas derrotas. Apenas Elias, que assumiu todo o treinamento e passa a maior parte do tempo com uma lenga-lenga sobre como era a vida quando *ele* era um Jogador. O que é quase pior do que estar sozinho.

Marcus é mantido ocupado, viajando para o outro lado do mundo para testar suas técnicas de sobrevivência na selva amazônica,

infiltrando-se em acampamentos militares no Oriente Médio, estudando pergaminhos antigos com uma seita enclausurada de monges tibetanos, tornando-se mais forte, testando seus limites, tentando nunca parar e pensar, nunca lembrar. Nunca se arrepender. Marcus não escala mais, a menos que precise. Qualquer gosto que ele nutria em relação a isso desapareceu.

Ele sobrevive.

Mais do que isso, ele se sobressai.

— É como se você tivesse nascido para ser o Jogador — comenta Elias mais de uma vez. Palavras que um Marcus mais jovem teria matado para ouvir. A pior parte é que Marcus sabe que Elias tem razão.

De certa forma, a culpa é de Elias. Se pelo menos ele tivesse se dado conta da grandeza de Marcus antes, se tivesse nomeado Marcus o Jogador, tudo estaria bem. Xander ainda estaria aqui. Marcus faz o máximo para odiá-lo por isso, mas é difícil, porque Elias Cassadine se tornou a coisa mais próxima que ele tem de um amigo. Imagine quanto Xander acharia graça disso.

— Você precisa descansar — comenta Elias certo dia, depois que Marcus se atrapalha com a bomba que está desarmando e quase explode os dois pelos ares.

— De jeito nenhum. Vou conseguir da próxima vez. Só preciso de mais uma chance.

— Você precisa de uma folga. Tire uma semana. Saia com seus amigos. Você merece.

Não existe discussão com Elias — e certamente não há como admitir que ele *não tem* mais amigos, e que é exatamente isso que ele merece. Ele sabe que os outros garotos do acampamento se encontram às vezes, agora que estão vivendo suas vidas normais, contando histórias de dias melhores. Mas Marcus não iria, nem se

fosse convidado. Sabe que os deixaria desconfortáveis, um lembrete vivo do fracasso deles, e dos mortos. Assim como eles o deixariam desconfortável, fingindo estarem impressionados com seu triunfo, quando sabem muito bem que na realidade ele foi o segundo colocado. É melhor para todo mundo que ele mantenha distância. Assim, a semana se estende, interminável e vazia. Marcus está olhando para os pôsteres de futebol na parede e para o retrato de Xander na mesa. E, no silêncio, na quietude, é impossível evitar tudo aquilo em que ele vem tentando não pensar.

Noite após noite, ele não dorme.

Não consegue dormir.

Permanece acordado a noite toda, olhando para o teto.

No último dia, visita o túmulo de Xander pela primeira vez.

\* \* \*

Ele para diante da lápide, tremendo no ar pegajoso de verão. A placa é simples, tem apenas o nome de Xander e as datas de nascimento e morte.

Tão próximas.

Houve um funeral, mas Marcus não compareceu. Estava ocupado demais com seu novo regime de treinamento.

Teve medo demais.

Na mão, Marcus segura os chifres dourados, o símbolo oficial de sua escolha como Jogador. É uma coisa tão idiota, uma frágil tiara de chifres falsos de touro que ninguém em sã consciência *usaria* de fato — mas, por muito tempo, foi tudo. Um símbolo da vida que ele queria tão desesperadamente. E, depois, um símbolo de tudo que Xander havia tirado dele. A tiara se encaixava tão confortavelmente na cabeça de Xander. Embora ali não fosse seu lugar.

Marcus põe os chifres dourados sobre a lápide.

— Eu fiz o que precisava fazer. O que um campeão faria. Só isso. Elias sempre diz que vencer a todo preço é mais do que apenas uma frase. Que o Endgame não é futebol, não é guerra — não é um lugar para regras ou para honra, para lealdade ou misericórdia. Vencer significa fazer tudo o que for preciso, sem hesitação ou arrependimento.

Marcus está se esforçando muito para acreditar nisso.

— Achei que você pudesse estar aqui — diz uma voz atrás dele.

Marcus se vira. Elias está encostado em uma lápide, com um sorriso estranho e sagaz no rosto. Aponta para a tiara.

— Espero que não esteja planejando deixar isso aí. Ela pertence a você.

Marcus dá de ombros. Espera que Elias não veja todas as emoções e a dor se revirando por trás da atitude descontraída. Agora ele deve ser mais forte do que isso. Deve ser invulnerável.

— Foi dele primeiro. Tudo isso — comenta Marcus.

— Até que você tirou dele.

Marcus vem treinando relaxamento e controle. Sabe como controlar a respiração e a frequência cardíaca, como abafar as reações de seu corpo a estímulos e a se manter psicologicamente inabalado pelo pânico. Fogos de artifício podem estar explodindo em sua cabeça, mas, por fora, ele está perfeitamente calmo. Ele aprendeu que Elias não dá ponto sem nó. Marcus espera que ele revele logo a que veio.

— O que aconteceu naquele vulcão, Marcus?

— Eu já contei o que aconteceu.

— E agora estou perguntando de novo.

— O cabo dele se rompeu — diz Marcus. É o que Marcus sempre diz.

— Tentei ajudá-lo, mas não consegui. — Ele se acostumou a mentir sobre isso. E ficou *bom* em mentir sobre isso. Mas parece



especialmente errado mentir ali, à sombra do túmulo. — Não consegui chegar a tempo.

— Você mente muito bem. Isso será útil no futuro.

Marcus para de respirar.

Elias dá uma gargalhada.

— Ah, pode tirar esse olhar de espanto do rosto, Marcus. Você é melhor do que isso.

Marcus tenta se lembrar do que aprendeu, se lembrar da respiração, mas é difícil encontrar seu centro de tranquilidade quando todas as terminações nervosas de seu corpo estão urrando.

Elias sabe da verdade.

Ele sabe.

*Ele sabe.*

— Aqui, nós dois somos homens — continua Elias. — Está na hora de ser sincero.

— O cabo dele se rompeu. Tentei ajudá-lo, mas não consegui. — Marcus sabe que está parecendo um robô, mas não é capaz de mais nada. — Não consegui chegar a tempo.

Elias sacode a cabeça, ainda dando risada.

— Tudo bem. Então, que tal eu contar a verdade? O cabo dele se rompeu? Sim. Você tentou ajudá-lo? Não. Você ficou olhando e não fez nada enquanto seu amigo se agarrava às pedras tentando salvar a própria vida? Sim. Você ficou olhando e não fez nada enquanto ele caiu para a morte, então voltou para casa e mentiu e roubou tudo o que deveria ser dele?

Marcus engole em seco. Sua língua parece imensa dentro da boca, desajeitada e incapaz de falar. Está com a garganta apertada, sem fôlego. Mas consegue dizer a palavra necessária.

— Sim.

— Sim — repete Elias. — Sim. Que bom. Sim. É um começo. E você não quer me fazer uma pergunta agora?

Marcus o encara com um olhar inexpressivo. Esperou por este momento por tanto tempo, por alguém que lhe arrancasse a verdade, pela consequência que o esmagaria. Ele havia imaginado este momento, mas nunca depois dele. Não sabe o que acontece a seguir.

— Você quer me perguntar como eu sei disso tudo — ajuda Elias.

— Como você sabe? — pergunta Marcus com obediência, embora não se importe. Não entende como isso poderia importar.

— Eu sei porque estava lá. Muitos de nós estávamos. Todos queríamos ver com os próprios olhos o que você faria quando a oportunidade se apresentasse.

Marcus o encara boquiaberto, com a cabeça a mil. Porque, se Elias estava lá, esperando e vendo, isso queria dizer que ele sabia que alguma coisa aconteceria. O que queria dizer...

— Que bom, você está acompanhando — diz Elias. — O cabo de Alexander se rompeu porque nosso atirador acertou em cheio.

— Vocês estavam testando Xander? — pergunta Marcus, impressionado.

Elias suspira, evidentemente decepcionado.

— Para alguém que tem tanta certeza de que merece ser um Jogador, você não é muito rápido de raciocínio. Nós estávamos testando *você*.

As palavras são como uma explosão. Marcus podia jurar que o chão tremeu embaixo dele. Trovões ressoam em seus ouvidos. As cores apagadas do cemitério explodem tão vivas que ele precisa fechar os olhos para não ser ofuscado.

É essa a sensação de quando o nosso mundo se desintegra e se refaz como algo que não reconhecemos.

Quando tudo o que pensamos ser sólido se derrete.

— Sempre foi para ser você, Marcus — afirma Elias. — Ficou claro no dia em que eu o conheci. Mas precisávamos saber quanto você queria. Precisávamos saber até onde iria... quanto sacrificaria pela vitória.

Marcus se concentra em ficar parado. Precisa usar toda a energia para manter os músculos firmes. Ele teme que, se relaxar o controle, ainda que por um segundo, acabará caindo. Ou se jogará sobre Elias e o socará até matá-lo.

Pensa em relaxar o controle.

Pensa muito.

Em vez disso, obriga-se a fazer a pergunta óbvia.

— Por que você está me contando isso? Por que agora?

— Porque é hora de você crescer — responde Elias. Ele pega os chifres dourados do túmulo de Xander. — Pare de sofrer. Pare de se martirizar... O que está feito está feito. Você fez uma escolha, e agora ela é parte de você. Você sabe do que é capaz, e isso é bom. É algo de que não se esquecerá tão cedo. — Ele põe os chifres nas mãos de Marcus.

Marcus quer deixá-los cair na terra, mas, em vez disso, envolve-os com os dedos, a ponta afiada de um dos chifres pressionada contra a palma da mão.

— Você é o Jogador agora — afirma Elias. — *Você*, não Alexander. Está na hora de começar a agir como tal.

\* \* \*

Devia fazer alguma diferença.

Devia fazer *toda* a diferença.

Isso quer dizer que tudo o que Marcus vinha dizendo a si mesmo, todas aquelas mentiras sobre obrigação e sacrifício, sobre fazer o

que deve ser feito pelo bem de seu povo... é tudo verdade. Se o Endgame ocorrer durante seu mandato — e deverá ocorrer, precisa ocorrer, senão, qual o sentido do sacrifício? —, os minoicos terão um campeão digno deles. Um Jogador que sabe exatamente do que é capaz e que jamais poderá se esquecer disso.

Quer dizer que a morte simplesmente era o destino de Xander.

Deixá-lo morrer era o destino de Marcus.

Ele só fez o que deveria fazer.

O que esperavam que ele fizesse.

Foi este o presente que Elias deu a ele: sua nova verdade.

Ele passará o resto da vida tentando acreditar nela.

## KALA MOZAMI



Começa com o movimento.

Para Kala, vida é movimento.

A vida é o sol escaldante e intermináveis dunas do deserto. A vida é dever e honra. A vida é jogar, a vida é vencer.

E vencer significa continuar em movimento. Ser a mais rápida. Ser a mais forte. Ser a melhor.

Ela está correndo.

Milha após milha, com o sol do meio-dia estorricando a areia, o suor ensopando a camisa e a testa, os pés *batendo batendo batendo* no chão, os músculos reclamando, as articulações pulsando, o coração batendo forte, o cérebro mandando: *vai vai vai*.

Mas ela não consegue ir tão rápido quanto precisa, porque o garoto à sua frente é lento demais. É um exercício de treinamento em equipe, de corrida em fila indiana, é o líder quem determina o ritmo, e Kala não é a líder. Ela encosta e arfa atrás dele, respira em sua nuca, esperando que ele entenda o recado.

Kala detesta este tipo de exercício, detesta precisar contar com outra pessoa para fazer as coisas corretamente.

*Mais rápido.*

Atrás dela, a longa cauda de seu grupo se estende pela areia. Se olhasse para trás, Kala veria uma linha reta de uniformes pretos idênticos e rostos igualmente determinados, com os pés batendo no

mesmo ritmo, os sonhos fixos no mesmo objetivo distante. Mas Kala nunca olha para trás.

Infelizmente, o garoto na frente dela segue outra regra. Ele se vira para ela, abre a boca como que para falar — e tropeça nos próprios pés. Ele se recupera, mas não com rapidez suficiente. Kala vai de encontro a ele, e os dois caem em uma confusão de membros suados.

A fila de Jogadores em treinamento segue correndo. Mesmo nos exercícios em equipe, quem cai deve ser deixado para trás.

— Preste atenção! — grita Kala, desvencilhando-se do garoto.

— Impossível não prestar — responde ele.

Ela já está de pé, mas ele continua estendido na areia, como se estivesse relaxando na praia. Os olhos dele encontram os dela.

Por um instante, tudo fica parado.

Como se o tempo tivesse parado.

E o mundo tivesse ficado estreito, de modo que haja apenas ela.

E apenas ele.

— Deixa pra lá — diz Kala, sacudindo a cabeça e voltando a correr.

Se ela for rápida o bastante, alcançará o grupo.

Ela sempre é rápida o bastante.

\* \* \*

O nome do garoto é Alad. Pelo menos é assim que ele diz se chamar. Sua denominação oficial é 37DELTA. Todos os Jogadores em treinamento recebem números em vez de nomes. Tinham nomes quando nasceram, assim como tinham famílias. Mas, quando uma criança é escolhida para ser treinada, todos os seus registros anteriores são apagados. As crianças são levadas de suas casas aos quatro anos, criadas em um acampamento comunitário, onde recebem um número e uma série de mentores e, muito

rapidamente, se esquecem de qualquer outra forma de ser. Quando crescem um pouco mais e passam a ter mais noção do que está acontecendo, escolhem um nome para si.

Kala é 5SIGMA. Escolheu o nome *Kala* porque significa *tempo*, e tempo é o inimigo que ela planeja vencer. Tempo é o que existe entre seu presente neste acampamento e o futuro além dele. Sua vida é um relógio que nunca para, com horas a serem preenchidas e usadas.

Ela imagina se teria gostado tanto do nome verdadeiro.

Os mentores não gostam quando alguém diz "nome verdadeiro".

"Este é o verdadeiro você", dizem. "Este é o único você que existe."

"O sangue turva a água", dizem. "Os Jogadores devem se manter limpos."

É por isso que eles não têm família, mas uns aos outros.

Alguns em sua tropa criaram laços, formaram grupos coesos ou duplas, mas Kala nunca se importou com isso. Ela sempre se sentiu à parte. Sempre se reconheceu como diferente. É muito fácil para eles aceitar o que lhes disseram, acreditar no que querem acreditar. Disseram-lhes que eles devem *querer* vencer, que eles devem *precisar* vencer, e então eles fazem isso. Disseram a eles que esta vida, este treinamento, deveria preenchê-los, então os preenche. Disseram para que não pensassem no mundo além deste acampamento, ou em um futuro além do Jogo. Disseram que nada importa além do Jogo.

Então eles não pensam. E nada importa.

Seria mais fácil se ela fosse como eles. Mas Kala nunca se sentiu preenchida por esta vida. Ela continua oca. Ela se mantém em movimento para ignorar o buraco vazio em si, para que não precise se preocupar com o que está errado com ela, para quem nada nunca é suficiente. Ela corre, porque cada passo à frente é um passo para

longe dali, para um futuro no qual ela terá mais. Pelo menos precisa acreditar que terá. Que algum dia saberá como é sentir, querer, precisar.

Ela nunca conseguiu imaginar como poderia ser.

Até agora.

Ela nunca havia prestado muita atenção a Alad. Depois da corrida, depois da queda, ele está em todo lugar. Senta-se ao lado dela nas refeições. Consegue ser escolhido como seu *sparring* em simulações de combate e como seu observador em treinamentos de força.

Trabalha ao lado dela no treino de tiro ao alvo e sorri quando a mira perfeita dela destrói o alvo em pedacinhos. Ela quase cai em cima dele no campo de camuflagem, onde ele se transformou em uma criatura de areia e fica deitado, imóvel e de braços na faixa marrom que parecia contínua. Ele a distrai com uma piscada de olho quando ela está armando granadas, e ela quase explode os dois pelos ares. Ele a distrai demais.

Ele sempre está observando Kala. Quando ela comenta isso, ele sorri.

— Como você sabe? — pergunta ele. — A menos que esteja me observando também.

Ela está. Percebe coisas a respeito dele que de alguma maneira nunca havia visto: a forma como seus olhos escuros se apertam quando ele sorri. A forma como seus músculos se mexem embaixo da camiseta, a fina linha de pelos que se inicia no umbigo. Os antebraços dele, e a forma como as veias saltam quando ele a segura. A curva do pescoço dele, a linha das costas, o brilho da pele sob o sol, a languidez dos movimentos, nunca urgentes, sempre seguros. Os lábios — abertos em um sorriso, franzidos em uma careta, tensos de raiva ou relaxados em um sorriso, mas sempre, sempre, cheios, macios e esperando.



Ela realmente precisa parar de fitar os lábios dele.

Alad é quieto como ela, mas há uma bondade no silêncio dele. Se por um lado ela é uma unidade isolada, fechada para distrações e conexões, ele é aberto para o mundo, percebe tudo. Percebe Kala. Ela está sempre em movimento, mas ele está parado. Quando ela se senta a seu lado e o silêncio preenche o espaço entre os dois, consegue sentir a imobilidade dele tomando conta dela. Quando ele está por perto, a necessidade de correr, de lutar, de se *movimentar* desaparece. Não há necessidade de fugir dos próprios pensamentos, porque seus pensamentos são sobre ele.

E ela não se importa.

Alad finge não se esforçar. Não deixa os outros verem quanto dá duro para ser o mais rápido ou o melhor.

— Por que eu perderia meu tempo com isso? — diz ele a um de seus colegas de quarto. — Não é uma corrida. Quem sabe como eles escolhem o Jogador?

A verdade é que ninguém sabe. Há quase cem deles nesta tropa. Todos nasceram com meses de diferença uns para os outros, todos foram tirados dos pais e levados para aquele lugar. Muitos são do Iraque, outros, do Kuwait, do Catar, da Síria — há até mesmo uma garota da Escócia. Em comum, têm apenas a linhagem suméria. E a determinação de vencer.

Apenas um deles pode vencer.

Dos cem Jogadores em potencial rigorosamente treinados, apenas um será selecionado. O Jogador treinará ainda mais, preparando-se e esperando pelo Endgame. Os que não forem escolhidos viverão para servi-lo. E, em algum lugar no deserto, outra tropa, vários anos mais jovem do que a de Kala, espera ansiosamente por sua vez, pelo momento em que o Jogador escolhido ultrapassará a idade-limite. Em algum outro lugar, cem crianças chorosas de quatro anos se

esforçam para compreender o que sua vida se tornou. Elas também crescerão para jogar o mesmo jogo e, depois delas, mais crianças serão tiradas de suas casas, mais crianças treinarão, mais crianças esperarão.

O ciclo vem acontecendo há milênios e nunca se encerrará. Não até o Endgame finalmente acontecer, e o Jogador escolhido tiver a oportunidade de Jogar.

Ninguém sabe quando, e ninguém sabe por quê. Os jovens simplesmente acordam um dia e descobrem que um deles não está mais ali, que é o Jogador. O que significa que você não é.

Pelo menos, isso é o que lhes contam.

Cada uma das linhagens escolhe seu Jogador de uma forma. Kala sabe que deve acreditar que o método sumério é o melhor, mas isso é difícil, já que ninguém parece saber exatamente qual é o método sumério.

Alad diz não se importar, mas Kala o vê se esforçando para ser o melhor. Ela vê quanto ele quer tudo isso e quanto acredita que será o bastante. Às vezes, os mentores realmente escolhem o mais forte da tropa; às vezes, o mais inteligente. Mas, às vezes, a escolha parece não fazer sentido. Já foram escolhidos Jogadores mirrados e idiotas, Jogadores virtuosos que se importam apenas com a linhagem e Jogadores egocêntricos que Jogam apenas para si mesmos. O último Jogador foi escolhido seis anos atrás, depois da anterior, que morreu inesperadamente durante o treinamento, com uma adaga atravessada no peito. Kala se lembra de quando a garota foi escolhida, se lembra dos boatos vertiginosos: de que ela era imune à dor, de que era recordista em levantamento de peso, de que foi escolhida no cara ou coroa. Kala tenta não prestar atenção a fofocas, mas não consegue ignorar as conversas sobre o que está por vir. O Jogador atual está prestes a passar da idade-limite — e a

escolha de um novo se fará necessária. Então, a decisão ocorrerá em breve, disso todos sabem. Não há nada que possam fazer além de treinar, imaginar e esperar.

E, é claro, especular interminavelmente sobre a escolha, quando ocorrerá e como será feita. É o hobby preferido da tropa de Kala, e eles nunca param de falar a respeito. Kala não entra na brincadeira. Nunca viu sentido nisso. E gosta que Alad também não veja.

\* \* \*

Não se estimula a amizade no acampamento, mas também não se proíbe. E, de alguma forma, sem perceber, Kala deixa Alad tornar-se seu amigo. Os dois começam a contar um com o outro. Mais do que isso: começam a se conhecer. Quando fazem treinamento de luta, ela consegue prever os movimentos dele — reconhecer uma finta e bloquear um soco antes de ele desferir. Nas refeições, Alad agora pega sem pedir o *saltah* intocado dela, pelo menos quando o cozido é feito com cabra, que ela detesta. Quando ele consegue um pouco de *harissa*, sempre pega um pouco mais para ela, embora nunca o bastante para satisfazer seu gosto por doce. Não falam sobre nada que tenha importância, mas também ninguém fala sobre coisas que tenham importância. Fora o treinamento, nada tem permissão para importar: suas esperanças para o futuro e, certamente, as desbotadas lembranças do passado.

Todos guardam algumas para si mesmos, como se fossem algo precioso e secreto.

Kala se lembra de um elefante de pelúcia vermelho chamado Balih e do cheiro da mãe, um aroma reconfortante de açafrão e noz-moscada.

Pelo menos acha que era da mãe.

Prefere acreditar nisso.

Mesmo quando ele está em silêncio, Kala percebe os humores de Alad. Quando ele fica mal-humorado, ela quase consegue ver a nuvem escura pairando sobre ele. E, quando ele se alegra, praticamente brilha. Ele brilha com frequência quando ela está perto, e isso também a faz se sentir cintilante.

O que é ridículo.

Ela diz a si mesma que se trata de uma ligação natural entre dois guerreiros. Que isso a tornará mais forte, e é de força que ela precisa para suportar a passagem do tempo. Que talvez isto — conhecer alguém por completo, precisar desse alguém por perto, sentir a própria pele arrepiar com a proximidade — seja o que significa ser uma família.

Kala não sabe muito sobre família. Mas sabe que família não faz nosso estômago revirar com um sorriso. O toque de alguém da família não se parece com uma descarga elétrica.

Como não acredita em mentir para si mesma, Kala é obrigada a admitir: não é família e não é amizade. É algo mais.

E algo mais definitivamente é proibido.

\* \* \*

Kala gira o machado em um movimento amplo. O objeto bate com força no cabo da arma de Alad.

Os dentes dela rangem com o impacto.

Alad cai para a esquerda, vira à direita, Kala se antecipa a ele e bloqueia o ataque.

Ela sempre se antecipa a ele.

Ele é rápido, ela é mais.

— Você está se arrastando hoje — provoca ele.

Uma tensão oculta soa em sua voz. Ele perdeu três golpes seguidos e está prestes a perder este também.

Os dois sabem quanto ele quer vencer.

— Só estou aliviando para o seu lado — diz Kala, fingindo ter feito uma piada.

Ela dá um salto gracioso quando ele lança o machado na direção dos tornozelos dela. A lâmina voa inofensivamente sob seus pés. Kala gira no ar, dando um mortal e pousando ao lado dele, o machado já pronto para atacar na mão.

Em uma espécie de dança, ele se afasta bem a tempo. A lâmina corta sua túnica, rasgando o algodão fino. Ela vê a raiva dele crescendo, já consegue reconhecer os sinais reveladores. O suor acumulando no pescoço, a orelha se contraindo, a forma como segura o machado com mais força. Ele não está irritado com ela — nunca com ela. Está irritado com ele mesmo.

Ela ataca, ele bloqueia.

Ela ataca novamente, ele bloqueia, com agilidade e segurança.

Kala sente o machado dele cedendo ao dela quando ela joga o peso contra ele, e sabe que os braços de Alad estão cansando.

Kala segura o machado como se não tivesse peso algum. Como se fosse uma extensão dos braços. Ela gira e dança, rodopia e salta. Nas mãos, a lâmina é um azougue, um borrão de movimento mortífero.

— Só estou esperando o melhor momento para dar o meu golpe — diz ele, partindo para cima dela, que sorri do orgulho dele e se esquiva na mesma hora.

Kala consegue ouvir o arfar por trás das palavras dele. Ele está ficando cansado. Ela poderia lutar para sempre.

Então, com força, levanta o machado e depois o vira em um ângulo reto abrupto, girando e derrubando Alad. Em um instante, ele está deitado de costas, a ponta do machado dela pressionada contra seu peito.

Ele sorri para ela, e ela vê quanto lhe custa perder e suportar a derrota.

— Você fica linda quando vence e fica se gabando — diz ele.

— Eu não disse nada — protesta Kala.

— Mas está pensando. — Ele pisca.

Ela segura a mão dele e o ajuda a se levantar. Toda vez que os dois lutam, ele acha que vai ganhar, mas ela sabe que ele nunca conseguirá.

Não é que ele não seja um bom lutador. Só vai com muita sede ao pote. Precisa muito vencer. Quando Kala está com uma arma na mão, preenche o vazio que tem dentro de si. Não precisa fazer nada além de movimentos simples, deixando o machado, a adaga ou a espada fazer o trabalho. Ela se permite não se importar — porque aprendeu que, no combate, importar-se atrapalha.

Ela fica feliz por Alad não perguntar o segredo de seu triunfo. Não quer que ele saiba quanto é fácil para ela. Especialmente agora que ela vê que há outra forma. Agora que percebe o que é estar desesperada, *precisar*. Ela inveja o calor dele, e se aproxima como se quisesse se aquecer em seu fogo.

Às vezes, ela se pergunta se isso afetará sua luta. Mas é fácil afastar este medo da mente.

Há certa vantagem em saber como não se importar.

\* \* \*

Eles dormem em alojamentos — um para garotos, outro para garotas, como sempre foi.

São pouco mais do que cabanas de argila dura, com camas dobráveis estreitas e pequenos compartimentos para guardarem seus pertences. Eles têm pouquíssimos: facas e espadas, é claro, peças de circuitos e as toxinas preferidas. Algumas garotas fazem

bijuterias com arame e pedras polidas, e todos acabam conseguindo com os mentores itens para se divertirem. Bichos de pelúcia, quando eram pequenos, depois quebra-cabeças e jogos, agora histórias em quadrinhos e pôsteres de times de futebol. Todos têm os próprios notebooks, é claro, embora o acesso à internet tenha sido cortado. Todos aprenderam a programar, a hackear e a construir e desmontar os circuitos do zero antes dos dez anos de idade. Se quiserem invadir um firewall e se conectarem com o mundo, ninguém poderá impedi-los.

Seus computadores são averiguados com frequência em busca de material de contrabando. Seus pertences, listados e aprovados. Não há travas, portas, privacidade, mas nada disso é necessário. Afinal, eles não guardam segredos uns dos outros, ou dos mentores.

Ou, pelo menos, não devem guardar.

Os que guardam aprendem logo a mantê-los em sua mente.

É onde Kala guarda seus resquícios de lembrança, os aromas e as cores de uma família que provavelmente a esqueceu há muito tempo. Ninguém sabe o cuidado com que ela juntou esses cacos, fazendo um esforço imenso para montar alguma imagem compreensível. Ela não sabe por que isso importa só para ela e para ninguém mais. Talvez seja por sentir falta de uma parte de si mesma. Ela acredita que, se os conhecesse, pudesse encontrá-los e encará-los, ela conseguiria montar o quebra-cabeça.

É o seu segredo mais perigoso.

Durante muito tempo, foi seu único segredo. Depois desta noite, serão dois.

Kala dorme embaixo da janela mais ao sul do alojamento. Quando a lua já está se pondo e as estrelas brilhando, Alad aparece. Alguma coisa havia mantido Kala acordada. Como se ela soubesse que ele estava vindo.

Ela está pronta.

Como passaram anos praticando a arte do subterfúgio, para ela não é dificuldade alguma sair da cama e escapar silenciosamente pela janela. As outras garotas mal se mexem durante o sono. Ocorre a Kala que talvez não seja a primeira a receber uma visita noturna — quantas garotas não levantaram na ponta dos pés e saíram pela porta aberta ou pela janela? Quantas já não respiraram o ar da noite e o perfume almiscarado do nervosismo e da necessidade com as mãos entrelaçadas e correram para o meio da noite?

Ela prefere não saber. Não quer pensar nisso como algo normal, *comum*. Não há nada de comum na forma como ela se sente quando Alad segura sua mão e a encara, tão cheio de medo e esperança; não há nada normal nos passos leves dos dois atravessando o acampamento, até chegarem a uma clareira isolada, no perímetro da base, mas bem distante dos olhares curiosos. O acampamento é construído sobre um leito de lago escavado, uma das poucas regiões deste canto árido do país em que argila e pedra interrompem as intermináveis milhas de areia. Não há nada ali além de teias de aranha, da rocha nua e dos dois. Kala deveria estar nervosa. Por ser apanhada — ou *não* ser apanhada — e pelo que quer que aconteça a seguir. Mas, quando ele a segura pelo queixo com suas mãos fortes, quando sussurra “eu não aguentava mais esperar”, quando ela fecha os olhos e alguma força poderosa aproxima os lábios dos dois, tudo parece certo demais para causar preocupação.

É como correr. Sem pensamento, apenas movimento. Apenas respiração, apenas batidas do coração, apenas o corpo e suas necessidades.

Só que agora não há movimento.



Ela nunca se sentiu mais parada. Nunca mais quer sair deste lugar, dos braços dele.

— Você é tão linda — diz ele, e ela fica tensa, porque sabe que é mentira. Sabe que seus olhos verdes são separados demais e que seu corpo magro e musculoso é todo duro e sem curvas. Seu cabelo preto está cortado rente ao couro cabeludo, o que deixa suas orelhas imensas. Não são coisas com que se importe, mas são coisas que sabe.

Então ele continua.

— Você parece uma arma viva — diz ele, baixinho. Ela sente os lábios dele se mexendo contra a pele de seu pescoço. — Uma lâmina. Cintilando na noite. A forma como você se movimenta, a forma como você *ataca*... parece uma estrela emanando luz. Agora ela compreende. Quando ele diz *linda*, quer dizer *forte*. Onde encontra força, ele vê beleza.

Nisso, mais do que tudo, os dois são iguais.

— Eu tinha medo de que você não quisesse — sussurra ele. — A mim.

Ela tem medo do quanto quer.

A ele.

Seus beijos são urgentes, os abraços, furiosos. Mãos e lábios exploram territórios intocados, a pele aquece ao toque, queima com o contato, com a necessidade.

Kala sempre se perguntou como seria a sensação, a conexão com outra pessoa, essa coisa que chamam de amor, mas que ela nunca compreendeu de verdade.

De alguma forma, seu corpo sabe o que fazer.

\* \* \*

Depois, eles conversam.

Não como antes, quando conversavam como todo mundo, sobre nada. É como se uma porta tivesse sido escancarada. Kala nunca se deu conta de que queria conversar, dar voz a todos os seus pensamentos escondidos com tanto cuidado. Nunca vira sentido nisso. Mas provavelmente desejou, porque conversar com ele é quase tão bom quanto estar com ele. Cada palavra é uma libertação. Eles se encontram todas as noites, e ficam deitados juntos sob as estrelas.

Tudo o que sabe sobre o amor Kala aprendeu nos filmes. Ou, pelo menos, nos filmes que eles têm permissão de ver nos computadores. Os mentores consideram ver filmes uma boa prática para aprender línguas estrangeiras. Os Jogadores em treinamento consideram uma boa prática para a vida que algum dia viverão além dos arames farpados do acampamento.

Nos filmes, quando um garoto e uma garota se deitam juntos sob um céu estrelado, o garoto mapeia as constelações para a garota e a impressiona com sua compreensão do cosmos. Kala e Alad memorizaram o mapa do céu quando crianças. Para os que sabem o que está por vir, não há beleza no céu, apenas perigo.

Ele não pode impressioná-la. Tudo o que ele sabe ela sabe, e vice-versa.

Então, falam sobre o que não sabem.

— Como você acha que é crescer em uma família? — pergunta ela.

— Um incômodo total. A gente tem que chegar na hora combinada, se não fica de castigo. Precisa lavar a louça e levar o lixo para fora. E aposto que deve ser um problemão detonar uma granada no quintal. Kala suspira alegremente, pensando nos explosivos caseiros que testou no dia anterior, que transformaram uma velha cabana de equipamentos em uma pilha de cinzas.

— Eu sentiria falta das granadas — admite ela.

— Além disso, eles são meio que uma família. Os mentores.

Ela ri.

— Eles não têm *nada* a ver com família.

— E como você pode saber?

— Você lembra quando seu primeiro mentor foi embora? — pergunta Kala, e sente os músculos dele ficarem tensos sob seus dedos. — É assim que eu sei.

A essa altura, eles já passaram por dúzias de mentores, alguns adoráveis e alguns esquecíveis, alguns que mudaram suas vidas e alguns que pareciam determinados a destruí-las. Nenhum responsável fica com eles por mais do que alguns meses — é a melhor maneira de evitar que se formem conexões pessoais —, e no fim seus rostos começam a se fundir uns aos outros. Mas ninguém se esquece do primeiro.

Quando são trazidas para o acampamento aos quatro anos, cada criança recebe um mentor. A de Kala era uma mulher corpulenta de voz séria, mas com um sorriso alegre: Hebat, que queria dizer “dama dos céus” na antiga língua do povo deles. O de Alad era Kingu, o “grande emissário”. Kala mal se lembra desse tempo, mas se lembra de se sentir assustada e sozinha, de se agarrar à saia de Hebat com suas mãos pequenas e gordinhas de criança. Ela lembra como Hebat secava suas lágrimas quando ela chorava e assoava seu nariz quando ela estava doente. Hebat a ensinou a falar persa e sânscrito, a se vestir e a amarrar os sapatos, a escovar os dentes e a fazer tranças no cabelo. Hebat lia para Kala dormir à noite, e, olhando avidamente por cima de seu ombro robusto, Kala aprendeu a ler sozinha. Hebat era seu mundo — e então, um dia, Hebat desapareceu.

Foi embora sem dizer adeus.

Foi embora sem deixar qualquer informação sobre como contatá-la.

Foi embora para sempre.

Os primeiros mentores de todos iam embora assim. Era a primeira lição importante que os Jogadores em treinamento deveriam aprender. Ninguém importa, nenhum relacionamento pessoal perdura. Depois desse primeiro ano, eles são colocados em uma série de grupos que sempre mudam — unidades diferentes dentro da tropa maior, mentores diferentes, acampamentos diferentes. Ela e Alad estão no mesmo grupo há algumas semanas, e Kala já vive com medo do momento em que ele será tirado dela. Nada nem ninguém continua igual por mais do que alguns meses. A única constante na vida é o Endgame.

Kala nunca falou sobre sua primeira mentora com ninguém.

— A minha era Hebat — diz ela. — Eu achava de verdade que ela me amava.

— Todos achávamos isso — admite Alad.

— É claro que agora sei disso. Mas, durante anos, me senti uma idiota. — Outra coisa que Kala nunca dissera em voz alta. Mas parece que pode dizer tudo a Alad. Ou, pelo menos, quase tudo. — Como se aquilo fosse motivo de vergonha, eu ter acreditado no fingimento dela. Imagine só, cinco anos de idade e já me martirizando por não ter percebido a farsa.

Depois de Hebat, Kala ficou diferente. Foi a primeira lasca de gelo em seu coração. O começo do frio, do vazio. Depois de Hebat, ela *quis* não sentir, quis esquecer a mentora querida e os pais que vieram antes. Estava com raiva, sozinha e ensinou a si mesma a não se importar. Quando a raiva arrefeceu e a solidão cresceu, quando ela precisou voltar a se importar, não lembrava mais como fazer. Talvez se os reencontrasse, se reencontrasse aqueles que perdeu... talvez conseguisse se lembrar do rosto da mãe e do pai, conseguisse se lembrar de todo o resto que se foi.

Ela precisa estar inteira novamente, agora mais do que nunca.  
Porque agora ela tem Alad.

— Foi uma boa lição. Aposto como você nunca mais acreditou na mentira de ninguém de novo.

— Foi uma lição cruel.

— Para nos preparar para nossas vidas cruéis. Para nos endurecer.

— Talvez eu não quisesse ser dura.

Ele pressiona os lábios na pele macia da barriga de Kala, e, embora não haja nada por baixo da pele além de músculos firmes, ele diz:

— Aposto como ainda conseguimos encontrar alguns pontos macios. Se fizermos um esforço.

Às vezes, é melhor não conversar.

\* \* \*

Agora os dois se evitam durante o dia, para que ninguém suspeite do que está acontecendo entre eles. Para Kala, é uma agonia vê-lo do outro lado da sala enquanto deveria trabalhar em suas traduções do sumério antigo, querer afastar a mecha de cabelo que caiu nos olhos dele e saber que não pode. Mas é o tipo de agonia deliciosa, como apertar uma ferida. Isso a distrai do seu treinamento. Ela desacelerou, e as pessoas começaram a perceber.

— O que aconteceu com você? — pergunta Britney uma noite enquanto escovam os dentes, e Kala quase ri de alegria. Ela gosta da ideia de que algo mudou, de que as outras garotas conseguem ver a felicidade pintada em sua pele, como uma medalha de honra.

— É um mistério — responde ela.

Britney sacode a cabeça e então, para completar, a bunda. (Britney batizou a si mesma em homenagem a sua popstar americana preferida e nunca deixa que ninguém se esqueça disso.) Está acostumada com o fato de que Kala guarda segredos, todas estão.

Mas esta é a primeira vez em que Kala queria não precisar fazer isso.

Alad tem pavor de imaginar o que acontecerá se os mentores descobrirem tudo. Kala, por sua vez, não consegue se preocupar.

— Qual é a pior coisa que podem fazer contra a gente? — pergunta, fazendo cócegas na parte de trás do joelho de Alad, onde ele é especialmente sensível.

— Eu não gosto nem de pensar.

Mas ela já pensou nisso. Muito. O pior que podem fazer é desqualificá-la, acabando com suas chances de ser uma Jogadora.

Isso seria tão ruim assim?

Ela se esforçava porque gostava da sensação de vencer, porque era uma boa maneira de passar o tempo. Todos os outros estão tão desesperados para serem selecionados, para receberem reconhecimento, para ganharem a oportunidade de salvar seu povo.

Para Kala, tudo isso sempre pareceu oco, como todo o resto.

Jogador. Endgame. Linhagem. Nada além de palavras, nem mais nem menos importantes do que qualquer outra.

Agora ela tem algo real. Agora sabe o que é se importar de verdade e sabe o que quer. Tudo o que quer.

Alad.

Que descubram a verdade, que a mandem embora. Qual é a importância disso, desde que Alad vá junto com ela?

E ela sabe que Alad iria.

Alad a ama tanto quanto ela o ama.

Ela sabe disso.

\* \* \*

— Queria que pudéssemos ficar aqui a noite toda — diz Alad, no lugar que ela passou a considerar o lugar *deles*, a clareira coberta de

seixos e luz do luar. — Queria poder acordar ao seu lado.

— Um dia — diz ela, então para.

Eles nunca falam sobre o futuro.

— Um dia, tudo isso vai terminar, e nós vamos poder ficar juntos de verdade — diz ele.

Ela quer congelar este momento no tempo e viver dentro dele para sempre.

— Me conte — diz ela. — Me conte uma história.

Kala aninha a cabeça na curva do ombro de Alad e pressiona a palma da mão contra a dele. Gosta do fato de que as mãos dos dois têm exatamente o mesmo tamanho. De que eles sabem as mesmas línguas e conseguem resolver os mesmos algoritmos complexos e equações de múltiplas variáveis com a mesma velocidade impressionante. De que ele seja um pouco mais forte, mas que ela seja um pouco mais rápida, e que, quando os dois lutam, frequentemente acabam empatados. As coisas não são assim nos filmes, mas não importa. Ela acha que é assim que sempre deveria ser.

— Era uma vez um garoto bonito e uma garota linda. — A voz dele é doce como mel, lenta e ponderada. — Os dois cresceram juntos, mas, embora a garota fosse muito inteligente, demorou a perceber o óbvio.

— Que era...?

Ele sorri.

— Que o garoto era incrível. Um príncipe entre os homens.

— Aposto como a garota também não era nada má.

— Pois apostou certo. A garota era... ela era um milagre.

A palavra paira entre eles. Ele realmente a ama, ela sabe disso agora, sem dúvida. Não é apenas o que ele diz, mas como diz. A forma como olha para ela quando diz.

Ela se pergunta se isso mudaria se ele soubesse seu segredo — se ele soubesse o que ela fez.

— Os dois eram proibidos de ficar juntos, mas encontraram um jeito — continuou ele. — Todas as noites, os dois se encontravam e...

Ela põe um dedo nos lábios dele.

— Não é educado falar da intimidade deles.

Ele limpa a garganta.

— ...e se divertiam muito. Então, um dia, o garoto foi escolhido como o Jogador de sua geração.

— Ah, o *garoto*?

— Naturalmente.

Ela lhe dá um empurrão para provocá-lo.

— Porco sexista.

— Oinc.

— Se está achando que, só porque é homem, vai...

— Posso continuar a história?

Kala não consegue se fingir de brava por muito tempo. Ela se importa tanto com quem será nomeado Jogador na história quanto na vida real. Não se importa com o Jogo. Quer saber o que acontece depois.

— Pode — responde ela.

— *Enfim*, o garoto foi escolhido para ser o Jogador de sua geração, não porque era garoto, o que é uma suposição idiota, mas porque ele era um exemplar magnífico da espécie humana, muito possivelmente a apoteose da raça.

— E modesto também.

— Exatamente.

Alad a acaricia enquanto fala, passando os dedos pelo corpo de Kala seguindo o ritmo de suas palavras.

— O garoto e a garota ficaram separados por um tempo...



Nesse momento, Kala quer fazer uma piada para manter a leveza, para provar a ele e a si mesma que a história não é real. Mas não consegue. A ideia de ficar separada dele causa uma dor quase física. É como imaginar alguém amputando um membro.

— Mas o sacrifício dos dois valeu a pena — continua ele. — Porque o garoto se saiu admiravelmente bem como Jogador, e, quando seu mandato acabou...

— Sem Evento nenhum.

— Quando seu mandato sem qualquer tipo de Evento acabou, voltou com todas as recompensas recebidas por um Jogador que passou da idade-limite. Fama, fortuna, poder.

Isso, Kala sabia, era verdade. Ex-Jogadores tinham uma vida boa — o restante da linhagem cuidava para que eles tivessem tudo o que desejassem, como agradecimento pelos anos de dever e sacrifício.

Jogadores em treinamento não tinham essa vantagem: eram dispensados com uma pequena conta bancária e um diploma de ensino médio falso, e esperavam que fosse o suficiente. Passavam o resto da vida de sobreaviso, podendo ser chamados por qualquer Jogador que pudesse precisar deles — exceto os que voltavam implorando, oferecendo-se para serem mentores, por não conseguirem imaginar outra vida. Mas os Jogadores de verdade? É como ganhar na loteria. Supondo que se sobreviva por tempo suficiente para descontar o bilhete.

— Totalmente livres de responsabilidades e obrigações, o garoto e a garota se mudaram para uma linda mansão em Abu Dhabi. Eles se casaram, tiveram dois filhos muito bonitos e prometeram que nunca mais passariam um dia separados. E viveram felizes para sempre.

Kala rola de lado e olha para Alad.

— Então, você realmente quer isso? — pergunta ela.

— O quê? Casamento? Filhos? Sim. Sei que somos jovens, mas um dia...

— Não, não isso. Quer dizer, sim, isso, que bom que você quer isso, porque... — Ela balança a cabeça. Tudo fica embaçado. Até esta noite, os dois nunca falaram sobre o futuro, e agora, de repente, está tudo ali diante dela, uma rua pavimentada de ouro. É muita coisa, rápido demais. E ainda há muito que ele não sabe a respeito dela. — Quer dizer, você quer mesmo ser escolhido, ser o Jogador?

— Claro. — Ele se senta e a encara, como se ela fosse uma estranha. — Você não?

Ela também se senta e segura as mãos dele. É bom fazer isso, mas não tanto quanto ser abraçada por ele, enroscar o corpo nesse abraço e se sentir desligada do resto do mundo.

— Acho que sim. Não sei, nunca pensei muito nisso.

— É, entendo, considerando que este é *todo o nosso objetivo de vida*. E tem sido desde que nascemos.

— Não desde que nascemos — rebate ela rapidamente. Porque esta é a questão.

— Quem é escolhido como Jogador fica com *tudo* — afirma ele. — Não é apenas uma honra, é estar garantido por toda a vida. Você vê um monte de filmes... mas sabe como o mundo é de verdade? O mundo fora de Hollywood? É difícil, caro e fica pior a cada dia. Sim, quero ser o Jogador. Quero a chance de salvar o mundo. E, depois disso, terei dinheiro e poder suficientes para viver do jeito que quiser. — Ele aperta as mãos dela de leve. — E proteger quem amo. Amor. É a primeira vez que um deles fala sobre amor.

Só que Jogadores não amam. Todo mundo sabe disso. Os escolhidos para ser o Jogador perdem o hábito de amar e nunca o recuperam. Mesmo os que vivem até a velhice preferem morrer sozinhos.

Alad acha que com ele será diferente. Kala percebeu isto na natureza humana: todo mundo gosta de acreditar que se trata de uma exceção à regra.

Kala não vai discutir com ele, certamente não depois de ele ter conjugado aquele verbo. Deixar alguém acreditar no que precisa: talvez isso também seja amor.

— Foi uma boa história. Muito boa — diz ela.

— E você?

— Não sou muito de histórias.

— Não, quer dizer, o que *você* quer?

Ela aponta para ele, decidida.

Ele ri e a afasta.

— Quer dizer, além do óbvio.

É o momento. Ela pode mentir para ele, inventar algum desejo trivial, alguma coisa idiota como uma motocicleta ou um prêmio Nobel — ou pode mostrar a ele a parte de si que ela vem mantendo em segredo durante todo esse tempo. Dizer em voz alta essa verdade que ela nunca expôs à luz. Ela pode confiar nele o bastante para ouvir seu desejo mais bem-guardado, a vontade desesperada no centro de sua vida, e amá-la mesmo assim.

Talvez ele até compreenda o sonho dela.

Talvez ele o compartilhe.

Ela vira o rosto para o outro lado e, como se não fosse o bastante, fecha os olhos. Não quer encará-lo quando admitir.

— Quero uma família — diz ela.

— Como, tipo filhos? Você sabe que quero lhe dar isso. Quer dizer, não em breve, é claro, mas...

— Não — interrompe ela, embora pudesse ser fácil deixar as coisas como estavam. — Quer dizer, sim, quero isso, um dia, mas não foi o

que quis dizer. Quero a *minha* família. As pessoas de onde eu vim. As pessoas de quem me tiraram.

— Ah.

Ela não consegue interpretar a voz dele e, depois de um longo momento de silêncio, não suporta mais. Ela se vira para ele. Ele a observa, e ela o ama por tentar entendê-la. Mas percebe que ele não entende.

— Você nunca pensa nisso? — pergunta ela. — De onde você veio? A quem pertence?

— Por que eu pensaria isso? Eles nos deram, Kala. Não nos quiseram.

— Nós não sabemos disso. Não sabemos de nada. O que faz com que tenha tanta certeza de que foi uma escolha deles? Alguém, algum dia, já *nos* deu uma escolha?

Ela está desperta agora, está tomada pela raiva. Se apenas conseguisse fazê-lo ver, poderia lhe contar tudo. Sobre a conexão de wi-fi caseira que fez no computador e as noites que passou hackeando através dos firewalls do acampamento, tentando invadir pastas protegidas com senha, decodificando arquivos criptografados. Sobre aquilo por que passou tanto tempo procurando — e o que encontrou.

Sobre como não fez nada a respeito, não ainda. Não soube o que fazer, até agora.

Agora, eles podem fazer *juntos*.

— Você sabe por que precisa ser assim — diz ele, e quase parece que ele a está punindo. — Não se dá escolha a um bebê. As escolhas são feitas por eles, pelo bem deles. Pelo bem de *todos*.

— E agora? Não somos mais bebês, Alad.

— E agora escolhemos fazer o que precisa ser feito para proteger nosso povo. Ou, pelo menos, *eu* escolho.

“Você fala como se fosse um robô. Parece que sofreu lavagem cerebral”, ela quer dizer a ele.

— É maior do que nós — continua ele. — É o fim do mundo. A sobrevivência da raça. Se nossas famílias de nascimento não tivessem nos dado, estariam sendo egoístas. Algumas coisas valem o sacrifício.

— E se alguém tentasse me tirar de você?

— Isso nunca vai acontecer.

— Mas e se acontecesse?

— Eu jamais deixaria alguém tirar você de mim — responde ele, muito sério. — Prometo.

Uma promessa é mais do que uma simples palavra. Os dois sabem que ele não pode prometer nada a ela, não de verdade. A vida deles não tem espaço para qualquer promessa, exceto a promessa que fizeram pela causa. A promessa que foram forçados a fazer.

Ela não diz isso a ele. Não quer discutir, nem falar mais sobre deveres, famílias ou promessas. Pela primeira vez, ela não quer sequer conversar. Ela o beija para conquistar seu silêncio, e guardá-lo.

É mais fácil não ouvir o julgamento na voz dele, a dúvida.

Não há dúvida em seu toque.

E, na calma dos braços de Alad, Kala pode imaginar que, no fundo, eles são iguais.

\* \* \*

Acontece no dia seguinte. Sem aviso, sem presságio nos céus ou tensão no ar, sem uma luz néon para indicar: *Este é o dia em que tudo muda*. Há apenas um toque em seu ombro enquanto ela se refresca depois de uma corrida à tarde, um sussurro em seu ouvido dizendo que estão esperando por ela no escritório central.

Seu primeiro pensamento, seu único pensamento, é que descobriram sobre ela e Alad. O que mais poderia ser?

Entrar no escritório é como atravessar a fronteira para um mundo diferente. Única parte do acampamento com ar-condicionado central, o ambiente em nada leva a crer que estão no meio de Rub' al-Khali, o maior deserto de areia do mundo. O ar da sala é limpo e frio, a decoração, elegante e moderna — poderiam estar em uma construção de luxo no coração de Abu Dhabi. Só que, do outro lado da janela, o deserto continua até o infinito.

Há três responsáveis sentados em um dos lados da mesa de reunião: Adar, que administra os armamentos, Ninsuna, que supervisiona a disciplina, e Zikia, que ensina estratégia militar ou, como ela mesma diz, a vencer. Ao contrário dos outros mentores, Zikia nunca ficou no campo por mais de uma ou duas semanas — mas também, ao contrário dos outros, sempre volta. Endurecida pelo treinamento e pela idade, Zikia parece moldada em aço. Sua expressão é afiada o bastante para cortar. Foi com Zikia que Kala aprendeu a parecer fraca quando está forte e a parecer forte quando está fraca.

Mas isso depende de saber a diferença entre rosto e máscara, e, neste momento, Kala não sabe. Ela se sente forte e fraca na mesma medida.

Se Zikia está ali, chamando por ela, é maior do que ela imaginava. O problema é grande.

— 5SIGMA — diz Zikia, com um breve aceno de cabeça.

Kala sempre gostou da velha durona. Antiga ex-Jogadora, ela é boa em usar o charme quando precisa persuadir, mas seu olhar é sempre duro. Kala gosta disso. Ao contrário dos outros responsáveis, Zikia não finge se importar com nenhum deles.

Kala se posiciona diante dos mentores, esperando que eles falem sobre sua transgressão e sua punição.

Desde que ela e Alad possam ficar juntos, nada mais importa.

E os dois ficarão juntos.

Ele prometeu.

Zikia dá um sorriso frio.

— Parabéns — diz ela. — Você foi escolhida.

O anúncio está tão longe do que Kala esperava escutar que ela leva um instante para compreender.

— Escolhida para quê? — pergunta, e então se dá conta da tolice do que acabou de dizer. Para que mais ela poderia ser escolhida? Para que teria sido?

— Você será a nossa Jogadora.

Os três sorriem. Eles têm a expressão de chacais, observando o membro mais fraco ficar para trás, dando um tempo para atacar.

— Não compreendo — diz Kala.

— Dentro de seis meses, o Jogador atual passará da idade-limite — diz Zikia. — Quando isso ocorrer, a honra recairá sobre você.

Kala havia dito a Alad que não sabia se queria ser a Jogadora. Não era mentira. Ela nunca pensara muito no assunto. Parecia tão improvável, e tão imenso, que nem sua imaginação era capaz de dar conta da ideia.

Agora que o momento chegou, ela sabe exatamente o que quer e o que não quer.

Ela não quer a responsabilidade.

Ela não quer uma nova vida ainda mais restrita, mais limitada por obrigações, mais ditada pelas necessidades dos outros.

Ela não quer se sacrificar, nem pela sobrevivência de seu povo.

Ela não quer passar anos esperando que a morte caia do céu, sabendo que, quando isso acontecer, precisará agir.

Ela quer chorar.

Mas Kala foi bem-treinada. Foi moldada para se tornar uma guerreira, uma arma de carne e osso, sofisticada, forte e sempre no controle. Ela não é capaz de desmoronar, nem quando quer.

Quando fala, sua voz não hesita.

— Senhora, posso perguntar por que eu? Britney luta melhor, Farzin é muito melhor em estratégia militar e... — Ela para antes de dizer o nome dele.

Alad quer muito isso.

O que vai pensar quando descobrir que ela lhe tirou isso?

— Você pode perguntar, mas não temos obrigação de responder — diz Zikia. — Tudo o que precisa saber é que acreditamos em nossa escolha. Sim, em algumas áreas, outros são superiores a você. Mas você é a única capaz de Jogar o Jogo como ele precisa ser Jogado. Tem que ser você.

A mensagem é clara: a escolha é deles, não de Kala.

Ninguém vai perguntar se isso é o que ela quer. É o que é, e ela deve aceitar.

— Amanhã, você e eu começaremos o seu treinamento.

— *Começaremos?* — pergunta Kala. Sua boca está funcionando por vontade própria. Sua mente está paralisada. Chocada. — Venho treinando a vida toda. Treinar é a minha vida.

— Você não conhece o verdadeiro treinamento — retruca Zikia. — Mas conhecerá.

— Arrume seus pertences — pede Adar. — Amanhã, irá embora deste lugar.

— Espere, ir embora? Como? E ir para onde?

— Não podemos lhe dizer isso — responde Zikia. — E, Kala, confiamos em você para manter a discrição. É melhor que os demais



não saibam da nossa decisão até você ter partido. Às vezes as pessoas são... imprevisíveis.

— Eu não posso sequer me *despedir*? — pergunta ela, engasgando ao pronunciar a palavra.

Há apenas uma pessoa de quem ela gostaria de se despedir.

E ela jamais poderá se despedir dela.

— Agora, é ainda mais importante que seu único vínculo seja com o problema em questão — afirma Zikia. — Se há qualquer coisa aqui que importe para você, *qualquer pessoa*... acredite em mim quando digo que é melhor acabar com isso o mais rápido possível, enquanto pode.

A forma como Zikia olha para ela, a forma como diz *qualquer pessoa*... é como se ela soubesse. Que há alguém. Que esse alguém importa.

Mas ela não tem como saber. Se soubesse, jamais teria escolhido Kala para ser a Jogadora.

Talvez, se Kala admitir, os mentores mudarão de ideia.

Mas ela não consegue falar.

— Você tem dezesseis horas para arrumar suas coisas — continua Zikia. — Partiremos ao amanhecer.

\* \* \*

Não existe nada para arrumar. Há apenas uma coisa neste lugar que ela considera precioso, e não caberá em uma mochila.

Então, ela passa o resto do dia como se nada tivesse acontecido.

Obriga-se a não entrar em pânico, a não correr para os braços de Alad até os dois poderem ficar a sós. Eles têm até o amanhecer. É tempo suficiente para fazer planos.

Kala passou anos aprendendo a vencer a dor e o medo. É uma especialista em fingimento, então não é nem um pouco difícil para

ela mentir para a tropa, estampar uma expressão contente no rosto e ir para a cama ao lado de todos como se fosse estar lá ao acordar. Mesmo deitada na cama, olhando fixo para a escuridão, ela mantém o muro mental. Os mentores a treinaram para visualizar um muro de verdade, com centenas de pés de altura e repleto de aço, tão forte quanto necessário para manter pensamentos indesejados do lado de fora. Sentimento é fraqueza, os mentores lhe ensinaram, e bem. É apenas quando Alad aparece na janela que o muro começa a desmoronar.

É apenas quando os dois chegam à clareira especial e ele a segura nos braços que ela derruba o maldito muro e se permite desabar.

— O quê? O que foi? Kala, o que houve?

Alad está em pânico, desesperado, procurando por ferimentos, por algo que explique a criatura trêmula em seus braços. Kala não é assim. Kala nunca fica assim.

Como nunca perdeu o controle antes, Kala não faz ideia de quanta força é necessária para se recompor. Ela se agarra a ele, segurando-se em pé, segurando-se *ali*.

— Sou eu — diz ela, quando consegue falar. Coriza e lágrimas escorrem por seu rosto, e ela quase dá uma risada ao pensar em como o choro fica bonito nos filmes. Não está nada bonito ali. — Eles me escolheram.

— Para quê?

— Para Jogar.

Quando ele a solta, ela se desequilibra e quase cai. De repente, é como se houvesse milhas de distância entre os dois. Como se a decisão de hoje tivesse provocado uma fissura em sua vida: *antes*, *depois*. Eles ficam parados em lados opostos de um abismo, olhando um para o outro.

— Parabéns — diz ele, com uma voz inexpressiva.

— Não. Não é parabéns! — Se ela conseguir fazê-lo compreender, o espaço entre eles se extinguirá. Terá que se fechar. — Não há nada por que me parabenizar. Não quero isto! Quem iria querer isto? Ele se encolhe, e ela pensa que, se pudesse, retiraria o que disse. Embora seja verdade. Ela vê como sua vida será, como não será mais dela mesma. Ele não iria querer isso se soubesse qual é a sensação.

Ela se sente como se estivesse caindo.

— Eu queria que tivesse sido você — afirma Kala, estendendo a mão para tocá-lo. Alad recua. Ela sabe que ele percebe a mentira em sua voz. Ele só não compreende.

Ela jamais desejaria isso a ele.

— Então, é isso — diz ele. — É um adeus.

Ninguém sabe como os Jogadores são escolhidos. Ninguém sabe para onde eles desaparecem quando escolhidos. Mas todo mundo sabe que voltam diferentes.

Eles voltam duros.

Em certa medida, todos os Jogadores são como Zikia. Podem ser gentis e encantadores. Sabem fazer os olhos brilharem para conseguir o que desejam. Mas seus corações são gelados. Kala gostaria de acreditar que é impossível, que não aconteceria com ela — que este treinamento misterioso não arrancará os aspectos fundamentais de quem ela é, não tirará sua capacidade de amar justamente quando ela a reencontrou.

Mas ela é uma garota criada com histórias sobre invasões alienígenas e um apocalipse iminente.

Ela sabe que nada é impossível.

— Fuja comigo — pede ela.

As palavras saem antes que ela se dê conta de que vai pronunciá-las, antes que ela se dê conta de que é o que quer fazer.

De que nunca quis tanto algo na vida.

— O quê? — pergunta ele, tão perplexo como ela estava horas antes.

— Vamos embora, pronto — diz ela, empolgando-se. Ficando mais esperançosa. — Podemos partir esta noite. Ir embora daqui, para longe *deles*, dane-se ser a Jogadora e dane-se esse Endgame idiota deles.

Kala percebe que isso é possível — mais do que possível, necessário. É a resposta, o milagre pelo qual vinha esperando, como se uma solução fosse cair do céu. Ela é mais inteligente do que isso.

Milagres só acontecem quando fazemos com que aconteçam. Talvez o mesmo seja verdade para vidas.

— E vamos exatamente para onde? — pergunta Alad. Os dois sabem que o alcance sumério é amplo e poderoso. Se Kala desafiar suas ordens, eles a caçarão. Eles a punirão. — Não há nada lá fora para nós — continua Alad. — Nossas vidas estão aqui.

— A *sua* vida. Vou embora daqui amanhã, de uma forma ou de outra. A única questão é se vou para onde me mandarão... ou se para onde quero ir.

— São poucos anos, Kala. Você pode fazer isso com um pé nas costas. Alguns anos, e tudo estará no passado, e você poderá ter tudo. Nós poderemos ter tudo. — Ele passa os braços ao redor dela, e ela consegue voltar a respirar.

Ele ainda vai querer abraçá-la quando souber da verdade?

Porque não há mais tempo.

Ela precisa contar a ele.

— Tem algo lá fora esperando por mim — diz Kala. — Eu... — Ela engole em seco. O que ela fez é mais do que proibido. É impensável. — Eu rastreei minha família. Minha família de origem. Eu sei onde eles moram. Sei tudo sobre eles.

— E por que não me contou? — A voz dele é indecifrável. Mas ele ainda está se contendo.

— Eu não podia. Eu sabia o que você iria pensar, que era, sei lá, uma fraqueza. Uma burrice.

— Nada do que você faz é fraco ou burro, Kala.

— Eu não ia fazer nada a respeito, não no começo — admite ela. Agora que abriu as comportas, as palavras saem jorrando. — Eu só queria *saber*. Mas, agora... preciso vê-los. Não aguento mais tê-los lá fora e não *saber*. Não ver seus rostos. Sei que você não compreende. Sei que não se sente assim, que ninguém se sente assim, que eu sou a esquisita, mas não posso evitar. Sempre me pareceu que faltava alguma coisa, e *faltava* alguma coisa. Eles. Eles são parte de mim. Como você é parte de mim, Alad. Preciso ir. Preciso. Mas não quero ir sem você. Nunca mais quero ir a lugar algum sem você. Venha comigo, apenas para vê-los, e depois podemos ir a qualquer lugar, fazer o que quisermos. Podemos fazer nossas próprias escolhas, pelo menos dessa vez. Fazer as nossas vidas.

Ele não diz nada.

Não olha para ela.

“Então, é assim que tudo termina”, pensa ela.

“Eu posso ir sem ele”, pensa ela.

“Eu não preciso dele”, pensa ela.

“Eu não preciso de ninguém”, pensa ela.

Mas então o gelo se derrete, e ele sorri e a levanta do chão, cola o rosto em seu pescoço e sussurra *sim, sim, sim*, e ela sabe que essa é a única resposta a que poderia ter sobrevivido.

\* \* \*

Eles partirão duas horas antes do amanhecer.

Kala reluta em se separar de Alad, mesmo pelo período necessário para arrumar seus suprimentos — água, armas e dinheiro suficiente, tirado das barracas dos mentores, para levá-los aonde precisam ir. Será mais rápido se eles fizerem isso separadamente, e, quanto mais rápido, melhor.

Ela o espera no ponto de encontro, cinquenta jardas ao sul da torre de guarda, preparando-se para o caso de ele não aparecer. Passam-se segundos, então minutos, e ele não vem, e ele ainda não vem... E então ele vem.

Eles escolheram a guarita com vigilantes porque todo mundo sabe que Dilshad foge do posto para jogar pôquer com a equipe da cozinha, enquanto Javed passa o turno vendo pornô na internet e não notaria um trem de carga atravessando o portão.

Ela e Alad são um pouco mais sutis.

Não é preciso mais do que um corte no fio certo para desarmar o portão eletrificado. A partir dali, é fácil. Eles escalam as cercas de arame farpado com extrema facilidade. Alad vai primeiro, tomando impulso e passando por cima das farpas com segurança, como se fosse um ginasta nas barras assimétricas. Ele se agarra ao outro lado da cerca para interromper a queda e desce até o final. A salvo. Livre.

Kala adora vê-lo se movimentar, ver seus músculos tensionando e relaxando. Mesmo ali, quando um movimento errado poderia fazer as sirenes dispararem e os guardas saírem correndo, ela se permite um momento de admiração. Impossível acreditar que ele pertença a ela — que os dois se pertençam.

Então é a vez dela, que escala metade da cerca, dá impulso com as pernas e pula a borda de arame farpado, dá uma cambalhota e agarra a cerca às cegas e com força. Está pendurada na metade do caminho, a seis pés do chão. Tão perto da liberdade, escalar é lento

demais. Ela dá outro impulso, navega pelo ar da noite. “Esta é a sensação de estar livre”, pensa Kala.

Como voar.

Pousa graciosamente, sente a força do impacto vibrar em seus ossos, e, sem pausa, os dois começam a correr, através do deserto, para o meio da noite, ansiosos por deixarem milhas de distância entre eles e o acampamento antes que alguém perceba suas ausências. O plano é o seguinte: correr até o amanhecer, então encontrar um esconderijo adequado, uma caverna ou um leito seco de riacho, um lugar onde possam ficar até que os inspetores que virão com o sol decidam ir embora.

Eles não falam, nem sequer olham um para o outro. Em vez disso, Kala segue o passo de Alad, observando o movimento suave e uniforme dos braços dele, o suor pingando pela conhecida curva do pescoço, pensando na primeira vez que ela realmente o viu e quanto, antes daquilo, ela sabia pouco do que significava estar viva.

\* \* \*

Estes são os boatos — isto, dizem, é o que acontece quando se foge do dever, quando se tenta, tolamente, escapar:

Eles vão atrás de você.

Eles *encontram* você, onde quer que esteja escondido.

Eles vendam você, o amarram e o atiram em uma van discreta, e mantêm você em um local isolado até que finalmente aprenda com os erros cometidos.

O aprendizado ocorre por lavagem cerebral.

Ou fome.

Ou tortura.

Eles cortam dedos. Arrancam dentes. Afogam e eletrocutam. Se suspeitam que segredos do treinamento foram divulgados, que

informações perigosas foram parar nas mãos de pessoas erradas, cortam sua língua fora.

Pelo menos, são essas as histórias que contam por aí.

Todas dizem respeito a Jogadores em treinamento, jovens de pouco valor ao quadro geral. Não há histórias sobre o que acontece com Jogadores desertores. É algo que simplesmente não acontece. Ou, se acontece, tem castigos terríveis demais para serem mencionados. Kala não acredita em nada disso. São histórias de ninar usadas para assustar jovens que, de outra forma, poderiam cogitar fugir do lugar mais parecido que têm com um lar.

Mas Kala acredita que irão atrás dela. Portanto, é bom que a tenham ensinado muito bem a se esconder.

E, caso se faça necessário, a lutar.

Sua família mora em Abyaneh, uma das cidades mais antigas do Irã, lar de menos de duzentas famílias — e, em muitos dias, de um número cada vez maior de turistas buscando comungar com um passado persa. Fica no centro do país, a mais de mil e quinhentos quilômetros de distância de onde estão, e exigirá que eles atravessem pelo norte a fronteira entre o Iêmen e a Arábia Saudita, encontrando passagem pelo Golfo Pérsico e seguindo para o coração do Irã.

Kala sabe esses e muitos outros fatos sobre a família. Sabe que o nome de sua mãe é Roshan Jahandar e que seu pai se chama Parham. Tem uma irmã de nove anos, Mina. Ela sabe o próprio nome, o nome que recebeu ao nascer — Simin, que significa “delicada”, e certamente era destinado a outra garota. Às vezes, durante a noite, ela sussurra o nome para si, tentando imaginar quem essa garota poderia ter sido, se existe em algum lugar dentro dela. Ela sabe que seu pai é médico, e sua mãe, escritora de manuais de instrução on-line. Sabe que tem os olhos verdes da mãe



e as orelhas assimétricas do pai, e que sua irmã tem exatamente o mesmo tom de cabelo. Os arquivos que conseguiu acessar têm muitas informações, e a internet lhe forneceu ainda mais. Mas em nenhum dos arquivos, ou nos gigabytes de dados fluindo pelo ciberespaço, há respostas para as perguntas que realmente importam, os fatos que ela realmente precisa saber.

Se os pais se lembram dela. Se quiseram dá-la.

Se ela foi amada. Se sentiam sua falta.

O que significa ser filha, ter mãe e pai.

O que significa ter família, e se Kala ainda faz parte dela.

Os dois viajam apenas à noite, guiando-se pelas estrelas, abrindo caminho lentamente pelo deserto, percorrendo milhas pelas dunas, do anoitecer ao amanhecer. Durante os dias, aninham-se em locais escuros e sussurram um ao outro até dormir. Eles aprenderam a encontrar riachos escondidos embaixo da terra e a desacelerar seus metabolismos para aumentar o tempo que conseguem resistir sem água. São treinados a encontrar rastros de vida, a farejar invasores humanos na natureza e a rastreá-los. Dessa forma, na terceira noite, quando estão ficando sem água, eles encontram um acampamento beduíno. Enquanto os viajantes dormem, Kala e Alad reviram seus suprimentos e pegam o que necessitam, levando também dois camelos. Depois, o tempo de viagem melhora, e logo eles chegam aos campos de petróleo de Shaybah, o que significa que cruzaram a fronteira da Arábia Saudita e estão a apenas poucos quilômetros dos Emirados Árabes.

O campo tem pista de pouso e decolagem, e, para eles, roubar um avião é brincadeira de criança. Kala derruba a tripulação um a um com uma série de dardos tóxicos, enquanto Alad cuida dos pilotos com dois simples golpes no pescoço. Ela está prestes a cortar a

garganta deles, apenas para se certificar de que não haverá testemunhas, mas Alad segura sua mão.

— Não é necessário — diz ele. — Podemos seguir sem ter que fazer isso. E, se podemos, é o que devemos fazer.

Eles podem. E fazem.

Kala lembra a si mesma de que estão começando uma nova vida agora. Ela terá que aprender a ser suave.

Eles deixam os pilotos para trás. Ambos já praticaram por horas e horas em simuladores de voo e também em diversos modelos de aviões e helicópteros. Kala se instala no assento do piloto e Alad no do copiloto, e, com um rugido do motor, o avião decola.

Logo, eles chegam a Abu Dhabi, boquiabertos diante dos arranha-céus e dos turistas cobertos de joias, aproveitando o ar-condicionado de uma espaçosa suíte de hotel. Um número de cartão de crédito roubado garantiu a eles uma cama suntuosa, além de uma jacuzzi e toda a água que conseguem beber.

Sentem-se tentados a ficar. Pelo menos por mais um tempinho.

— Não acredito que estamos fazendo isso — diz Kala a Alad, como vem dizendo com frequência. — Estamos mesmo fazendo isso. — Ela precisa ficar repetindo para acreditar. Toda vez que adormece, teme acordar no acampamento e descobrir que tudo não passou de um sonho.

— Estamos mesmo — diz Alad, como sempre diz, e então a beija. Ele também sempre faz isso.

Os dois invadem o site da Emirates Airlines e marcam dois assentos em um voo para Londres, partindo na manhã seguinte. Fazem isso usando os próprios nomes — depois reservam mais dois assentos em um voo para Tóquio nos nomes de Enki e Enlil, os deuses sumérios da terra e do ar. Se os mentores estiverem buscando por eles, encontrarão essas migalhas pelo caminho. Kala espera que eles

deduzam que as passagens para Londres são falsas — óbvias demais, fáceis demais de rastrear — e descubram o voo para Tóquio. Então a perseguição terá início. Nesse meio-tempo, Kala e Alad conseguirão passaportes falsos, fretarão um barco para atravessar o Golfo e, então — como tudo é mais seguro em meio à multidão —, pegarão inúmeros ônibus rumo ao norte, para o Irã, pelo menos até chegarem a Ardestan. Lá, roubarão um carro, ou, se assim quiserem, duas motocicletas, e se aventurarão rumo ao interior.

Ela apagou todo e qualquer vestígio que possa ter deixado no sistema de computadores do acampamento. Os mentores não têm como adivinhar para onde ela está indo — nenhum motivo para pensar que ela está buscando o passado, e não o futuro.

Mesmo que de alguma forma eles cogitem isso, ela terá partido antes que eles tenham tempo de se darem conta. Ela não precisa *ficar* com sua família, não precisa levar o perigo à porta deles.

Ela só precisa vê-los.

Saber.

— Não se preocupe — pede Alad, enquanto o ônibus em que estão sacoleja por intermináveis milhas de paisagem marrom empoeirada. Algumas fileiras de assentos atrás deles, alguém está levando uma caixa com galinhas, tão barulhentas quanto fedidas. — Chegaremos lá logo, logo.

Alad acha que Kala está impaciente, mas, quanto mais perto chegam, mais lentamente ela quer se mover.

E se ela os odiar? E se eles a odiarem?

Pior: e se eles forem simplesmente estranhos? Se ela passar pela porta e não sentir nada? Se aquilo por que ela vem procurando sua vida inteira simplesmente não existir? Ela vem buscando há muito tempo esta parte que lhe falta — mas, se não a encontrar lá, não

encontrará em lugar algum. E aquele buraco no meio dela, que nem Alad consegue preencher, ficará vazio para sempre.

São esses os medos que a mantêm acordada à noite. Mas então Alad sussurra algo durante o sono, ou a envolve com os braços, e suas preocupações desaparecem.

Nada pode dar errado agora.

\* \* \*

A cidade é menor do que ela imaginava. Pelo caminho, há torres de celulares e antenas parabólicas, todos os paramentos necessários da vida moderna. No coração da cidade, turistas perplexos olham boquiabertos para a terra vermelha e as coloridas vestes tradicionais dos abyunaki. Mas, ao percorrerem as ruas inclinadas da cidade, é fácil imaginar que foram transportados de volta ao passado. Ali parece tão remoto, tão intocado pelo tempo — o tipo de lugar que alguém buscaria se quisesse se esconder do mundo. É isso que Kala pensa parada na porta da casa que poderia ter sido sua. Talvez eles tenham ido para lá no intuito de esquecê-la. Talvez tenham ido para lá no intuito de se afastarem.

As casas não têm endereços — os dois pararam no café para perguntar como encontrar a família Jahandar, e metade das pessoas no salão soube informar. A uma milha ao norte do armazém, no final da cidade, onde a civilização é substituída pela natureza, eles encontrarão um pequeno chalé azul cercado por figueiras. Todos dizem: “E mandem nossas lembranças.” Sua família é conhecida ali, isso ficou claro. Eles são amados.

Ali está a casa. Ali estão as árvores. Ali está Kala, descobrindo o que significa sentir medo. Os arquivos não informavam por que sua família foi escolhida para doar um filho, por que *ela* havia sido escolhida — se eles a entregaram voluntariamente, se a ofereceram.

Eles se mudaram para aquela cidade um ano após a filha ter sido tomada — ou dada — e estão ali desde então.

“Do que fugiram?”, pergunta-se Kala. “Das lembranças ou de mim?”

— Talvez seja má ideia — diz Alad, porque certamente consegue sentir o medo de Kala. Ele está oferecendo a ela uma saída honrosa.

— Você não precisa entrar.

— Nós viemos até aqui. — Ela detesta o som da própria voz, tão baixa, tão derrotada.

— E podemos ir além — responde ele, com os olhos se iluminando diante da possibilidade. — Nós sempre falamos sobre o futuro, Kala... mas por que esperar? Vamos começar esta noite. Agora. Vamos esquecer o passado e começar o resto das nossas vidas.

Eles concordaram em ir a Paris em seguida, porque os filmes dizem que é o lugar mais romântico da Terra. Alad tem razão, eles poderiam partir imediatamente, dar vida ao futuro dos dois.

Ela o ama por fazer a sugestão, por oferecer uma saída que não vem carregada de vergonha.

Ele percebe que ela está com medo e não a odeia por sua fraqueza.

Ela também o ama por isso.

— Acha que eles me esqueceram? — pergunta Kala.

Alad passa um dedo no rosto dela.

— Acho que ninguém conseguiria esquecer você.

Lá dentro, há música tocando.

Não, não é música... são escalas, indo e vindo pelas teclas. Kala imagina a mão instável de uma criança.

Imagina uma irmã.

Bate na porta.

\* \* \*

— Pois não?

Kala reconhece o rosto da mulher das fotos que encontrou nos arquivos do acampamento. Algumas polegadas mais baixa do que Kala e muitas polegadas mais redonda, tem a pele envelhecida de alguém que passou tempo demais ao sol. Parece uma boa mulher, mas parece uma estranha.

— Sim? — diz a mulher, a *mãe*, ficando impaciente. Não há sinal de reconhecimento em seu rosto. — O que foi?

Kala sempre pensou que sentiria alguma coisa. Que algum ferormônio ou alguma lembrança adormecida há tempos ganharia vida ao se deparar com a mãe, que o amor apareceria espontaneamente. Mas Kala tem plena consciência de que há uma lei fundamental da natureza: a de que nada surge do nada. Mas também não é uma lei da natureza que as mães sempre reconhecem seus filhos?

Não haveria nenhum traço no rosto de Kala de quando era bebê, algo que chamasse a atenção daquela mulher para ela, que a fizesse *ver*?

E, se não, se não resta nada, o que ela está fazendo ali?

— Talvez seja melhor irmos embora — sussurra ela para Alad. Ele pega em sua mão. Talvez esteja prestes a puxá-la para longe, talvez vá convencê-la a ficar. Ela jamais saberá. Porque, naquele momento, uma menininha entra correndo na sala. Ela para ao lado da mãe para examinar os visitantes e lhes dá um sorriso de dentes separados.

A mãe olha nervosamente para a menina e depois para os estranhos, e Kala se pergunta se a mãe está pensando sobre a última vez que estranhos estiveram em sua porta expressando interesse demais em sua filha.

— Vou perguntar mais uma vez: quem são vocês e o que querem aqui?

Há muita coisa a dizer, mas Kala só consegue soltar uma única palavra. A palavra que, pela primeira vez, parece pertencer a ela. — Simin.

A mulher fica paralisada. Seu rosto empalidece, e ela chama pelo marido, ou tenta, mas sua voz não passa de um sussurro.

— Chame o seu pai — sussurra para a filha. — *Agora*. — A menina sai correndo, mas a mãe não tira os olhos de Kala. Não se mexe. — Simin? — repete ela, afinal, com a voz falhando. — Minha pequena Simin?

Kala esperou muito tempo para dizer:

— Mãe?

Então há gritos e braços em torno dela, as lágrimas de uma mãe e as risadas de um pai, e em algum lugar na sinfonia de alegria há o grito nervoso de uma criança. Kala sente cheiro de açafraão e noz-moscada e enfim compreende: “Isso é o que significa voltar para casa.”

\* \* \*

É como assistir a si mesma em um filme. Não pode ser real, esta cena com que ela sonhou tantas vezes, tudo se tornando realidade exatamente como ela imaginou. Sonhos assim não devem se tornar realidade.

E mesmo assim: ali está o pai servindo a ela e a Alad uma tigela cheia de cozido de cordeiro. Ali está a mãe, chorando sem parar, acariciando seu cabelo e enchendo sua testa de beijos. Ali está a irmã, destemida e inteligente, já apaixonada pelo jovem bonito que trouxe a irmã mais velha para casa.

Eles fazem muitas perguntas sobre como tem sido a vida dela, mas Kala não quer falar sobre isso. Tem as próprias perguntas: a respeito da vida que perdeu, da família que nunca teve, da pessoa que eles

esperavam que ela seria — mas essas perguntas são tão complexas que ela não sabe como começar a fazê-las.

Por enquanto, ela só quer absorvê-los. Viver neste sentimento, como se tivesse engolido o sol. Esse sentimento que, ela se dá conta, deve ser felicidade. O sentimento de viver uma vida que se escolheu, com as pessoas que foram feitas para pertencer a você.

Eles acabaram de comer a sobremesa e estão tomando canecas quentes de chai quando ela ouve o trovão a distância.

O que é estranho, porque a noite está clara.

É só quando vê a expressão de Alad que ela cai em si e percebe que não se trata de um trovão. É um helicóptero distante, aproximando-se, talvez mais de um.

Kala foi treinada para agir rápido. Foi treinada para ser uma heroína, para salvar seu povo. Mas, quando é para valer, ela é lenta demais. Está de pé quando homens entram destruindo as janelas e a porta. Grita "Abaixem-se, abaixem-se" quando os homens levantam as armas. Atira-se sobre a irmã para protegê-la quando o primeiro tiro é disparado. Ela se movimenta freneticamente... mas faz tudo tarde demais.

Tudo termina assim que começa.

E há um buraco no meio da cabeça de sua mãe.

E na do pai.

E na da irmã.

Os corpos deles estão imóveis no chão. O chão está coberto de sangue. Paralisado em um canto, Alad vê tudo.

Alguém grita.

Kala se dá conta de que a voz é dela.

Ela se obriga a parar, e então há apenas o barulho dos helicópteros acima.

Há quatro homens armados e a mulher que liderou o ataque.



Zikia, que foi buscá-la.

Kala tinha certeza absoluta de que não havia sido seguida. Certeza absoluta de que eles não descobririam aonde ela estava indo.

Certeza absoluta de que havia sido cuidadosa.

Ela havia sido descuidada demais com as vidas de sua família.

— Jogadores não podem ser prejudicados por relacionamentos — diz Zikia. — Você sabe disso. Gostar é uma fraqueza. Amar é uma ameaça.

— Como? — pergunta ela, porque ela merece saber como deixou aquilo acontecer.

— Muito bem, Alad — diz Zikia. — Você nos mostrou seu verdadeiro valor.

Kala se vira para ele, para o homem que ama, o homem que é todo o seu mundo, sabendo que é impossível.

Sabendo que nada é impossível.

— Alad? — diz ela, e essa palavra carrega um apelo: “Diga que Zikia está mentindo. Diga que não faria isso.”

Ele não diz.

— Sinto muito — diz ele.

Sempre houve um vazio no meio de Kala. Ele havia sido preenchido por um instante — mas, agora, com essas palavras, esse vazio a consome.

— Eu não tinha escolha — explica ele. — Você estava traíndo a causa, eu precisava contar a alguém. E eles disseram que, se eu contasse aonde estávamos indo, eles libertariam você, eles me deixariam ser o Jogador, e você sabe quanto eu queria isso, você não queria nem um pouco, e isso simplesmente não era justo. — Ele fala sem parar. Suas palavras se transformam em um ruído distante, quase inaudível, porque os ouvidos de Kala só conseguem identificar um zumbido, o eco da risada da irmã. — Eles acabariam nos

encontrando de qualquer maneira. Você sabe disso. Achei que seria mais fácil assim. Que ambos conseguiriam o que queriam. Eu não sabia o que eles iam fazer, Kala. Você precisa acreditar nisso. Precisa me perdoar. Como eu poderia saber?

De alguma forma, há uma arma na mão de Kala. Uma pistola Caracal, sua preferida. Compacta e mortal. Exatamente como ela. — Você se entregou para um idiota — diz Zikia a ela. É a arma de Zikia, e é a mão de Zikia em seu ombro, pressionando-o de leve e dizendo o que ela precisa fazer. Quem ela precisa ser. — Seu relacionamento equivocado a cegou para quem ele realmente era, e olhe o que isso provocou.

Gostar é uma fraqueza.

Amar é uma ameaça.

— Kala — diz Alad. Implora. — Kala, eu amo você. Só fiz isso por você. Pelo nosso futuro.

Ela sente o cheiro de sangue, aquele aroma ferroso e penetrante. É nisso que pensará quando se lembrar de sua mãe. Não em açafraão, mas em sangue.

Não na vida que ela poderia ter tido, mas na morte.

— Kala, *por favor*.

A voz de Alad desaparece.

*Kala* é apenas uma palavra pela qual ela escolheu ser chamada. Não é real. Não mais do que Simin, aquela sobra de um sonho de criança. Kala significa tempo, o destruidor de todas as coisas. Há quem diga que Kala é o nome do deus da morte.

Ela é 5SIGMA. Sempre foi 5SIGMA. Ela vê isso agora. Vê o caminho pela frente.

Puxa o gatilho.

O sangue brota do centro da testa dele. Os olhos se arregalam, então ficam vazios.

Ela sempre teve uma excelente mira.

— Ótimo — diz Zikia. — Sinto muito que tenha tido que ser assim.

— Eu, não — diz Kala, já em movimento, passando por Zikia, passando pelos corpos das pessoas que ela se forçará a esquecer, deixando o presente para trás e se pondo a caminho de seu futuro. Não se deterá para chorar ou se arrepender.

Ela foi esvaziada, ficou sem capacidade de verter lágrimas e de sentir a fraqueza que a acompanha.

Ela se moverá para a frente. Ela se esquecerá de Alad, de sua família, do amor, do que foi ou do que poderia ter sido. Ela focará apenas o que é agora.

Jogar.

Vencer.

Sobreviver.

Não há mais nada.

## CHIYOKO TAKEDA



Todo dia, o dia todo, Chiyoko pertence a seu povo. Sua vida, seu tempo, suas escolhas, nada disso pertence a ela. Ela vive pelos mu, os milhares que compartilham de sua antiga linhagem e que contarão com ela para salvá-los se o Endgame acontecer. É ao mesmo tempo uma obrigação e uma honra. É uma promessa que ela fez antes de ter idade suficiente para compreender o que é um sacrifício. Uma promessa feita em seu nome antes de ela nascer. As estrelas ditaram seu destino seis anos antes de o bebê Chiyoko surgir no mundo, com o rosto vermelho e arfando — mas nunca chorando, nunca. Já estava treinando para o papel que ocuparia antes de ter idade suficiente para compreender o que treinamento queria dizer, que treinamento era qualquer coisa menos vida. Chiyoko nunca teve amigos, nunca teve hobbies. Jamais duvidou da pessoa que se tornaria quando crescesse, das coisas que seria capaz de fazer, das obrigações que teria, porque seu tio lhe contou o que aconteceria, e ela não sabia fazer nada além de acreditar nele. Ela não lamenta nada disso. Os mu são seu povo, e ela é a Jogadora deles. Seus dias pertencem a eles.

Mas as noites são dela.

Durante o dia, ela suporta uma existência isolada e regimentada, dá satisfação de cada minuto. Ela é um objeto precioso que deve ser protegido a qualquer custo. Sim, o treinamento é rigoroso e

frequentemente põe a vida dela em perigo — Chiyoko já saltou de aviões, escalou arranha-céus, infiltrou-se em instalações militares, caminhou entre labaredas —, mas esses são riscos calculados, riscos *eficientes*. Eles têm um propósito. Quando não está realizando missões — preparando-se para um Fim que pode nunca vir —, ela deve ficar em casa, a salvo, sob o olhar atento do tio. Se e quando o Endgame começar, ela será a campeã de seu povo. Mas, até lá, o tio faz questão de lembrá-la de que ela é uma garota de treze anos. Uma garota de treze anos que sabe dar cem tipos de nós, carregar uma metralhadora em exatos três segundos, desarmar um homem de três vezes o tamanho dela. Embora não possa fazer algo tão simples como abrir a boca e pedir ajuda.

Chiyoko viveu treze anos como futura Jogadora e aceitou as limitações dessa vida, sem ter conhecido nenhuma outra. Mas dez dias atrás, em seu décimo terceiro aniversário, ela ascendeu. Não era mais a futura Jogadora. Agora é a Jogadora, a única. Pousou as mãos sobre os pergaminhos antigos que contam sobre o quase extermínio dos mu pelos soberanos alienígenas. Ela jurou proteger seu povo caso tais seres impiedosos finalmente retornassem. Os mu foram salvos uma vez pela graça cruel das criaturas das estrelas. Apenas Chiyoko pode salvá-los novamente. Isto ela jurou fazer — silenciosamente, com um lento aceno de cabeça que o tio compreendeu. Ouviu os murmúrios de vários anciãos do Conselho dos Doze, como se um juramento não fosse um juramento a menos que pronunciado em voz alta. Como se toda a sua vida não fosse um juramento de serviço a eles e a suas necessidades.

Ela pensou que as coisas fossem mudar depois da cerimônia. Que, ao atingir a idade mínima, ela teria uma vida mais livre, capaz de fazer as próprias escolhas.

Ela estava errada.

Na verdade, as regras do tio ficaram ainda mais opressoras. Ela continua sendo um bem precioso, agora mais precioso do que nunca. Suas habilidades, suas energias, seus dias — tudo pertence a seu povo, lembra o tio, enquanto demanda mais e mais da menina. Chiyoko vive para agradar ao tio, o único que acredita nela sem reservas. Ela fica encantada por atender e ultrapassar as expectativas dele. Assim, durante o dia, ela vive a vida determinada para ela.

À noite, ela voa.

De telhado em telhado, pairando sobre as ruas escuras de Naha, uma criatura da noite. Ela corre pelas laterais de edifícios, salta muros, deixa o impulso levá-la para longe. Nunca hesita na beirada de um telhado. Hesitar é cair. Ela se atira das bordas, salta abismos, concentra-se naqueles segundos no ar, desafiando a gravidade. Naqueles segundos, suspensa entre dois telhados, dezenas ou centenas de pés acima do chão, ela pode ser livre.

Seus treinadores chamavam isso de Parkour e a ensinaram bem. Ninguém sabe quanto ela levou a sério o treinamento, ninguém sabe que ela tomou a noite para si.

Chiyoko sempre foi boa em guardar segredos.

Algumas vezes, empoleirada em uma varanda ou um peitoril, ela espiona os vizinhos e rouba relances da vida de um estranho. Com frequência, ela aproveita a solidão, deixando a mente adentrar a fantasia enquanto o corpo alça voo. Ela é uma vampira. É uma super-heroína. É um monstro. Uma justiceira de animê, cintilando em duas dimensões em um céu de desenho animado. Ela se pergunta o que pensariam dela, esses inocentes, se vissem sua silhueta cruzando a lua baixa. Fosse o que fosse, não poderia ser mais estranho do que a verdade.

Que ela é uma super-heroína. Uma justiceira. Que seu destino é salvar o mundo. Ou pelo menos seu povo. E Chiyoko foi ensinada a compreender que esse é o mundo que importa.

Durante o dia, enquanto treina com o tio, ela carrega essa responsabilidade sem contar a ninguém qualquer uma de suas dúvidas: ela é capaz? É forte o bastante? Se o Endgame acontecer, ela sobreviverá? Ela guarda os medos para si e não deixa ninguém imaginar quanto ela teme o Endgame, quanto deseja que seu período como Jogadora transcorra sem incidentes. Que os dias e os anos passem até ela perder a elegibilidade e o destino do mundo pese nos ombros de outro.

À noite, as dúvidas desaparecem. Exercem menos força sobre ela do que a gravidade.

Ao saltar destemidamente pelas sombras, ela sente: certeza. A certeza de que é a escolhida, de que o Endgame virá, e não tardará. Que ela irá enfrentá-lo. Parte dessa segurança vem, é claro, da solidão da noite, de sua fuga prometida dos olhos desconfiados dos mu. Ali no escuro, ninguém se pergunta sobre como uma garota que não consegue falar pode fazer qualquer outra coisa. Ninguém a trata como se fosse defeituosa, estragada, burra, *errada*. Ninguém sorri e finge acreditar em seu tio, para quem ela está à altura do desafio, enquanto os olhares céticos brilham com a verdade.

Não é de se admirar que seja mais fácil acreditar em si mesma quando se pode ser invisível.

Mas isso não é tudo.

Pode ter sido esse o motivo que a fez se lançar na noite pela primeira vez, mas não foi por isso que ela continuou e não é por isso que ela não consegue ficar longe.

Voando de um prédio a outro, ela e a escuridão se tornam uma coisa só. Como uma sombra deslizando pelo céu, ela se sente conectada

às estrelas, algo que nunca sente quando está no chão. Apenas em movimento é capaz de ouvi-las cantando para ela. Sussurros na brisa, acordes na noite, uma mensagem direcionada apenas para seus ouvidos.

*Estamos chegando.*

*Estamos chegando.*

*Estamos voltando.*

Sozinha no escuro, ela imagina sentir a presença deles, dos olhos observadores daqueles seres das estrelas. E eles não têm dúvidas. Eles sabem que é ela. Sabem que ela estará pronta.

É por isso que desafia os desejos do tio e se esgueira pela noite. Ela precisa dessas doses auxiliares de confiança. Precisa dessa crença que só surge na escuridão para ajudá-la a atravessar todas as horas iluminadas.

Mas esta noite não tem a ver com confiança ou liberdade.

Esta noite tem a ver com descobrir seu destino.

Esta noite, ela escala o portão de arame farpado ao redor da propriedade de Satoshi Nori e depois os muros cobertos de hera. Ela se empoleira com leveza em um peitoril e ativa o transmissor que há tempos escondeu na sala de estar. Os transmissores são de longo alcance, e ela poderia escutar a conversa no conforto da própria casa. Mas prefere fazê-lo ali, com o vento no rosto e o Conselho dos Doze mu batendo boca em voz baixa por trás do vidro à prova de balas. Doze deles, um de cada uma das doze tribos originais de mu que enfrentaram as criaturas das estrelas. Como recompensa pelo desacato, doze das tribos foram varridas da Terra. Uma linhagem permaneceu, carregada com a lembrança do preço da resistência. Os mu têm sido servos obedientes desde então, desempenhando seus papéis no jogo, alertando as antigas linhagens da humanidade sobre o Endgame que está por vir. Milênios de tradição e submissão,



todos nas mãos daqueles doze velhos homens e mulheres. Foram eles que depositaram o fardo de seu povo nas costas de Chiyoko, e entre eles estão aqueles que tentarão tirá-lo.

Eles podem se recusar a encará-la, mas não podem impedir que ela os encare.

Podem tratá-la como uma criança, mas são uns idiotas se acham que Chiyoko agirá como uma, deixando que tomem decisões por ela, deixando que conversas das quais ela não participa decidam seu futuro.

Satoshi Nori é o líder dos mu — não é o mais sábio nem o mais corajoso, mas tem mais dinheiro, e isso conta muito.

Chiyoko escuta as conversas dele há mais de um ano. Por isso ela sabe que é dele a voz alta que levanta para se opor a ela, argumentando que uma garota desse tipo — *imperfeita* — não deveria ser a Jogadora, a despeito do que os sinais possam dizer. Ao contrário dos anciãos, ela nunca deu muita importância ao que Satoshi pensava. Mas talvez devesse ter dado. Porque esta tarde entreouviu o tio concordando em comparecer a uma reunião do Conselho, uma reunião em que escutariam Satoshi de uma vez por todas.

O Conselho dos Doze se reúne, por via de regra, apenas uma vez por ano. Uma reunião extraordinária é permitida apenas sob grave consideração — se seu tio concordou em participar, deve ter tido um bom motivo. Deve ter acreditado que Satoshi diria algo que valesse a pena escutar.

Os olhos de seu tio são os únicos que jamais mentiram para ela. Sua profunda fé em Chiyoko é o que lhe dá forças a cada dia de dúvida. Ou foi o que ela sempre achou.

Talvez ela seja uma tola, afinal.

Chiyoko se gruda na parede, fecha os olhos para protegê-los do vento e escuta.

— A garota é fraca — diz Satoshi. — Depois de tantas gerações, vocês confiam a sobrevivência do nosso povo a essa coisa imperfeita? A essa muda?

Nada que ela já não tenha escutado antes.

— Você quer que abandonemos centenas de gerações de tradição, desafiemos a palavra de Deus, apenas pela sua opinião? — rebate o tio de Chiyoko. — A voz de Chiyoko pode ser fraca, mas seu espírito é forte. Ela é a nossa Jogadora, quer você goste ou não.

Isso também é terreno conhecido. Ninguém questionou o anúncio de Chiyoko como futura Jogadora — não até ela completar cinco anos e ficar claro que jamais falaria. Por três milênios, os anciãos têm ungido um Jogador ainda no ventre, e todas as crianças se tornaram Jogadoras. A tradição nunca foi rompida. Nunca a criança se mostrou indigna. Mas três milênios eram muito tempo. Há os que acreditam que talvez, finalmente, os anciãos tenham cometido um erro. Que talvez esteja na hora de abrir mão da tradição e usar o bom senso. Escolher um Jogador que fosse completo. A discussão ocorria ferozmente pelas costas de Chiyoko há uma década. É como se todos pensassem que, como ela não pode falar, também não escuta.

Assim, a discussão daquela noite é uma velha conhecida — mas então algo inesperado acontece.

— Isto não pode continuar — diz o tio. — Esta divergência, a falta de fé. É perigoso demais.

— Então estamos de acordo — afirma Satoshi.

— Você disse que tinha uma proposta?

— Proponho que ofereçamos a nosso povo um Jogador que ele mereça, um Jogador sem defeito ou deficiência. Akina Nori.

Chiyoko mal conhece a garota. Os mu raramente socializam. Consideram mais seguro se misturar à sociedade de Naha e manter os laços ancestrais escondidos de olhares curiosos. Nas raras ocasiões em que as crianças se reuniam, Chiyoko sempre era ignorada. Ela brincava sozinha e em silêncio, enquanto os outros conversavam. Mas ela sabe o suficiente sobre Akina Nori: a garota é bonita, atlética, rica. E é filha de Satoshi Nori.

— Nossa, que surpresa — comenta o tio de Chiyoko, e Chiyoko percebe a ironia em sua voz.

— Ela é uma boa candidata — declara Satoshi. — Primeira da turma e a mais exímia lutadora que já vi.

— Você nunca viu Chiyoko.

— Na verdade, já — retruca Satoshi.

Garotas como Akina não aprendiam a lutar. A menos que fossem treinadas para alguma coisa. Formadas para alguma coisa.

— Eu tenho apoio — diz Satoshi, e ouve-se um murmúrio entre os anciãos, um murmúrio que parece com concordância. — Você ficaria surpreso de saber quanto.

— Eu também tenho apoio — rebate o tio. — Mas concordo com você... isso não pode continuar.

Chiyoko quase perde o equilíbrio no peitoril. De repente, o vento fica mais frio do que antes, fere a pele.

Ela nunca pediu para ser a Jogadora. Nunca pensou em se perguntar se queria isso.

Mas agora descobriu que não quer perder esse lugar.

Quem ela seria sem isso?

Quem ela seria sem a crença do tio de que é uma garota especial, de que é a escolhida?

Quem ela seria além de uma garota defeituosa que só se sente completa no escuro?

Então seu tio fala novamente:

— Proponho um teste. Um desafio. Chiyoko fará uma missão de treinamento em breve. Sobrevivência na selva. Eu pretendia testá-la contra as intempéries, mas não vejo por que não colocá-la contra um inimigo em vez disso. Akina terá o elemento-surpresa, o poder de fogo superior. Chiyoko terá seu treinamento e a vontade de Deus. Vamos deixá-las à própria sorte e ver quem sobrevive.

Uma mulher ofega, e Chiyoko a reconhece: é a esposa de Satoshi. Mãe de Akina.

— Chiyoko não saberá de nada disso? — pergunta Satoshi.

— Você tem a minha palavra — responde o tio, e todos os mu sabem quanto ela vale.

— Você mandaria a própria sobrinha para uma emboscada?

— Não tenho dúvidas de que ela será capaz de cuidar de si mesma — responde o tio, e Chiyoko é tomada por uma sensação de alívio.

Eis o quanto ele acredita nela. O bastante para arriscar a vida da sobrinha para provar que ela é capaz, além da própria certeza. — Pode dizer o mesmo sobre sua filha?

— Satoshi, pense nisso — alerta a mãe de Akina. O nome dela é Lia, e Chiyoko a considera uma mulher temível, de visão afiada e garras ainda mais afiadas. Há quem diga que ela é responsável por muito do sucesso de Satoshi e por todas as suas decisões. Neste momento, não parece temível. Apenas temerosa. — É a nossa filha. Satoshi não diz nada.

— Se não tem fé nela, como espera que nosso povo desafie a vontade de Deus e siga a sua? — pergunta o tio de Chiyoko.

— Se Akina matar Chiyoko, você acatará o meu desejo? — pergunta Satoshi. — Você e os seus reconhecerão que ela deve ser a próxima Jogadora de nosso povo?

— Ela terá merecido a posição. E, se Chiyoko for a sobrevivente, não haverá mais nada disto — diz seu tio. — Sem mais questionamentos, sem mais discordâncias. Vocês aceitarão a vontade de Deus.

Aceitarão Chiyoko.

— Se ela sobreviver.

— Sim. Se.

Chiyoko salta do peitoril e pousa em silêncio na grama úmida. Não sente qualquer prazer no voo para casa, correndo pelas ruas e saltando entre telhados. Não desfruta o silêncio nem para dar uma olhada nas estrelas cristalinas. Não se permite qualquer pensamento, qualquer emoção, não até estar fechada em segurança na escuridão de seu quarto. Até se cercar das provas de amor do tio: os livros que ele levou para ela. As armas que lhe deu. O mural que pintou em sua parede: um rio sinuoso para lembrá-la de que ela é como a água, enganosamente pacífica, silenciosamente forte, perigosa quando subestimada, frequentemente fatal.

O tio de Chiyoko sempre acreditou nela. Ele a criou, todos esses anos, enquanto seus pais viajam pelo mundo, monitorando os negócios e as fortunas dos mu em outros países, garantindo que o povo — e sua antiga missão secreta — continuará vivendo. Como Chiyoko, eles têm uma responsabilidade diante da linhagem, e ela não pode se ressentir deles por isso. Sabe que eles a amam. Muito embora haja uma parte dela que se pergunte se é mais fácil amá-la à distância. Com milhares de milhas os separando, eles não precisam ser confrontados pelo silêncio, por seu fracasso. Ela, por sua vez, não precisa se lembrar da decepção que eles sentem em relação à filha. Seu tio nunca se decepcionou. Ele fala por Chiyoko, que não pode falar por si mesma. Quando criança, quando chorava depois de um dia duro de treinamento e acordava de um pesadelo gritando em silêncio, seu tio sempre estava lá, esperando. Ele sabia.

Ele contou a ela sobre quando foi o Jogador. Contou a ela que era uma honra, e que ela orgulharia seu povo.

Ela ainda tem pesadelos.

Às vezes, nos sonhos, ela consegue falar. Quando acorda, nunca se lembra do som da própria voz. Mas, de vez em quando, quase ouve o eco do próprio grito. Sempre que acorda com medo, ele está ali para acalmá-la, como nesta noite. Ele afasta seus cabelos dos olhos e lhe dá um beijo suave na testa.

— O que quer que aconteça é para acontecer — sussurra ele. — Sempre foi assim.

Foi esta filosofia que permitiu aos mu se recuperarem do quase extermínio. Foi o que lhes permitiu servir aos assassinos com tanta lealdade ao longo dos milênios e garantiu que os outros povos da terra também os serviriam. *O que quer que aconteça é para acontecer* — apenas isso, o lema de um povo derrotado. Mas os mu não eram derrotados, apenas disciplinados. Assim, havia uma segunda parte em sua filosofia, tão essencial quanto a primeira.

*Faça tudo o que precisar ser feito para evitar que volte a acontecer.*

Tudo o que precisar ser feito. Esse tem sido o cerne do treinamento de Chiyoko, e ela sabe que é o cerne da existência de seu tio.

Tudo o que precisar ser feito, não importa quem possa sair ferido, não importa o que possa ser sacrificado.

O tio de Chiyoko não é o único que sabe ler o silêncio. Com o passar dos anos, ela ficou muito boa em ler as expressões do rosto dele, a preocupação em seus olhos, e ela sabe o que seu tio está pensando neste momento.

Ele está pensando que Satoshi pode ter razão. Que Akina pode vencer. Que ele só concordou em sacrificar a amada sobrinha por uma causa maior, e que isso é difícil, mas ele tem razão.

Ele a está mandando para uma emboscada, mas não é isso que dói.

O que dói é ele se preocupar que ela talvez não volte.

\* \* \*

Conheça o inimigo.

Esta é a primeira regra da batalha, uma necessidade de vitória. Assim, nos poucos dias que restam, Chiyoko se dedica a conhecer Akina Nori. Ela não fará contato com a garota, apenas se for absolutamente necessário. Espreitará nas sombras, observando, esperando que Akina revele seu eu secreto, as paixões e as fraquezas que selarão seu destino.

O porão de seu tio abriga uma oficina cheia de engrenagens e circuitos, chips de GPS, lentes microscópicas e microfones. Chiyoko passou muitas horas lá embaixo, elaborando equipamentos de vigilância para atender a suas necessidades. Equipamentos de gravação disfarçados de canetas, grampos de cabelo, pés de coelho. Câmeras infravermelhas do tamanho de uma cabeça de alfinete. Rastreadores quase invisíveis que podem ser disparados no pescoço de um alvo com uma pequena ferroada facilmente confundível com uma picada de mosquito. Nos exuberantes jardins da propriedade do pai, Akina dá um tapa na própria pele e não suspeita de nada, não sente nada, certamente não sente a minúscula protuberância de um emissor de sinal de GPS.

É tão fácil que parece trapaça, mas Chiyoko tem sido treinada para um jogo que não tem regras além de uma: vencer a qualquer preço. É isso que ela pretende fazer. Akina não é cuidadosa. Ela vive a vida na superfície, quase como se quisesse que Chiyoko a visse.

Chiyoko vê Akina treinando em uma luxuosa academia na propriedade do pai, vê a garota praticar *aikido*, boxe tailandês, boxe chinês, capoeira e jiu-jitsu, vê suas habilidades com a adaga de madeira, o machado de batalha, a *kujang*, a *shuriken* e várias armas

automáticas. Akina é boa — Chiyoko é melhor. Enquanto Akina luta com instrutores caros em locais bem equipados, Chiyoko combateu inimigos reais em campos de batalha por todo o Japão. Chiyoko percebe que Akina nunca precisou lutar pela própria vida de verdade. Instrutores pagos sempre se contêm, sempre seguram um golpe se ele puder ferir. Chiyoko já esfaqueou bandidos em uma estação vazia de metrô nas entranhas de Tóquio. Já atingiu gângsteres em um beco deserto em Nagasaki. Já dançou para se defender de balas e chutou facas para longe de mãos imundas. Já lutou sabendo que ninguém, nem mesmo o próprio tio, interferiria para salvá-la — lutou pela própria vida e saiu sabendo o que é preciso para sobreviver. Ela vê isto como uma lição que Akina, mimada pelo luxo e pela ilusão de segurança, nunca precisou aprender.

Chiyoko vê que Akina é mais forte com o braço direito do que com o esquerdo e tem um tendão que falha quando ela se esforça demais. Vê que Akina é mais hábil com um revólver do que com um rifle, e um caso perdido com um arco — as flechas sempre voam alguns centímetros à direita do alvo.

Ela vê Akina debruçada sobre textos antigos e se esforçando para traduzir as palavras dos ancestrais, vê que ela é inteligente, mas não brilhante, e que Satoshi Nori também enxerga isso, mas finge que não.

Ela vê Akina deixar de lado seus equipamentos de treino e seus livros para ir à escola, ao cinema ou segurar a mão de alguém no escuro.

De algumas formas, elas não são tão diferentes. Ambas têm a mesma pele clara, o mesmo cabelo preto na altura do ombro, com a franja reta logo acima das sobrancelhas. Quando treina, Akina usa as roupas pretas dos samurais, exatamente como Chiyoko. Vendo de



longe, Chiyoko quase imagina que está olhando para si mesma. Mas quando Akina sai para o mundo, é uma garota transformada.

O armário de Chiyoko é cheio das mesmas saias pretas e camisetas brancas idênticas. É seu uniforme para a vida cotidiana, como ela esconde sua personalidade de super-heroína. Ela é um filme em preto e branco, monótona e fácil de passar despercebida, treinada para se fundir ao ambiente.

Akina é tecnicolor. Pinta os lábios de vermelho-cereja e as pálpebras de dourado e prateado. Colore os cabelos com azuis e verdes neons e veste meias com as cores do arco-íris que vão até acima do joelho. Um dia, veste-se dos pés à cabeça em cor-de-rosa, roupas de princesa em tons pastéis complementadas com uma tiara cintilante; no dia seguinte, incorpora a gótica, toda de preto, com unhas e lábios vermelho-sangue, uma escuridão ambulante que de alguma forma ainda brilha e reluz. Todos os dias, Akina se refaz. Como se sempre estivesse escolhendo, e escolhendo de novo, quem gostaria de ser.

A vida de Chiyoko tem sido um túnel, afunilando na direção de um único objetivo. Cada escolha é tomada tendo como finalidade o Endgame; assim, não há escolha. Agora ela vê como seria viver de outra forma.

\* \* \*

Às vezes, especialmente no silêncio antes do amanhecer, Chiyoko pensa que, se ao menos quisesse o suficiente, se obrigaria a falar. Mas o que ela diria? O que *ela* escolheria?

Chiyoko sempre se perguntou se há coisas que não se podem saber a menos que postas em palavras. Se é por isso que ela nunca conheceu exatamente o próprio coração.

Tem a língua intacta, os pulmões saudáveis, a garganta perfeita. Os melhores médicos de Okinawa não encontraram um único problema. Ela foi feita para a fala — mas, de alguma forma, ainda assim, destinada ao silêncio. Como se o próprio Deus tivesse roubado suas palavras, tirando-as dela ainda dentro do útero. Ela se lembra de ser muito nova, bater palmas com as mãos gorduchas, bater as perninhas grossas, fazer qualquer coisa para ser ouvida. Para ser reconhecida. Ela se lembra dos rostos dos mais velhos: ansiosos. Esperançosos. E, por fim, decepcionados. Eles fizeram o máximo para esconder isso dela, mas Chiyoko sempre foi boa em observar. Em compreender.

Ela tentava por eles mais do que tentava por si. Ela também se lembra disso. De abrir a boca. De se obrigar a gritar.

Mas sempre houve apenas silêncio. Sempre foi assim, sempre será. Chiyoko não pode ter o que quer. Por isso, treinou a si mesma para querer o que tem.

Eis o quanto é forte.

Ela foi feita para a força também. E este é o destino dela.

Mas, às vezes, mesmo neste momento, ainda que por um instante, ela é fraca.

Chiyoko se esconde às sombras de uma escola, observa Akina Nori e, embora saiba que essa frágil garota não tenha nada digno de inveja — superficial, presunçosa e destinada a morrer —, não consegue evitar. Ela deseja, ela quer, ela imagina, apenas por um instante, uma vida que não pode ter.

Akina mexe nos cabelos e dá risada. O som melódico sai tão facilmente que ela repete. Akina fala com a voz, mas também com as mãos. Os dedos dançam no ar enquanto ela conta uma história depois da outra aos amigos. Todos se viram para ela como se estivessem buscando se aquecer ao sol.

Chiyoko não tem amigos. Não tem escola. Não tem histórias. Tem uma família que se importa com ela e um quarto cheio de livros que adora. Tem um destino, e tudo isso deve ser o suficiente.

Akina tem uma vida.

Akina tem um namorado chamado Ryo, a quem chama de Ri-Ri, embora ele afirme detestar o apelido. Akina faz cócegas no pescoço dele, que passa os braços em sua cintura e a levanta do chão. Ela sussurra em seu ouvido, e, mesmo escondida tão perto, ouvindo com tanta atenção, Chiyoko não escuta o que ela diz.

Chiyoko segue Akina por três dias, vagando de um lado para outro da cidade, da escola com sua plateia entusiasmada ao Naha Main Place com seus intermináveis corredores de lojas, do bosque onde Akina se esfrega no corpo de Ryo à propriedade da família, onde ela se livra de uma bronca por chegar depois do horário combinado.

Chiyoko compreende depressa tudo o que precisa saber sobre a inimiga. Akina está acostumada a conseguir o que quer — a vida é fácil assim para os que conseguem pedir. Akina nunca procura nas sombras, nunca repara em um relance de movimento, nos olhos de Chiyoko piscando no escuro.

Chiyoko é boa em se esconder, em se tornar invisível. Isso já salvou sua vida mais de uma vez e, muito em breve, a salvará novamente.

Fica claro que Akina nunca ficou invisível. Ela não saberia como.

Akina é fraca, Akina é mimada, Akina espera vencer e, por causa disso, Akina irá morrer.

Assim, não há motivo para invejá-la, Chiyoko lembra a si mesma. Nenhum motivo.

\* \* \*

Eles chegam para buscá-la uma hora antes de amanhecer. Dez figuras mascaradas, todas de preto, todas com espadas e armas de

fogo. Chiyoko gosta do fato de haver tantos deles. É um sinal de respeito por parte de seu tio. Ele sabe que um grupo menor do que esse não teria qualquer esperança contra ela.

Uma tolice, porém, eles esperarem surpreendê-la dormindo.

Ela acorda quando o primeiro passo leve cruza a porta de entrada da casa, dois andares abaixo. Quando entram pela porta e pela janela do quarto, ela já escondeu sua *shuriken* e sua faca preferida embaixo da roupa térmica, junto com uma bússola e vários pacotes com pastilhas para purificar água.

— Venha em silêncio, e você não vai se machucar — diz um deles, e é em horas como essa que Chiyoko deseja poder dar risada.

Chiyoko os acompanha em silêncio, como faz tudo em sua vida. Mas não é ela quem se machuca. Chiyoko é um furacão silencioso de violência, chutando, socando e cortando. Ela tritura cartilagens com o punho, quebra ossos contra o piso de madeira. Dá um soco em um estômago, desvia de um chute, mira a palma da mão em uma garganta exposta e se esquivava de facas cintilantes. Seu corpo é como água, fluindo sem ferimentos entre os inimigos. Quando conseguem amarrar suas mãos às costas e prender suas pernas juntas, há quatro corpos no chão e dois gemendo em cantos opostos. Não há vergonha em perder esta luta. Esperava-se que Chiyoko perdesse. Ela suspeita de que não se esperavam tantos corpos caídos junto com ela.

— Talvez vocês estejam errados a respeito dela — diz a voz de uma mulher, quando algo afiado espeta a espinha de Chiyoko. — Ela é dura.

Chiyoko vê uma agulha de relance e sente algo venenoso percorrer suas veias.

— Você quer nos *dizer* como é dura, querida? — pergunta um homem a Chiyoko, chacoalhando-a.

No silêncio, ele ri:

— Acho que não.

— Tenha um pouco de respeito — diz a mulher. — Ela ainda é a Jogadora.

— Não por muito tempo. — Ele ri novamente.

Ele levanta Chiyoko e a joga por cima do ombro. Amarrada e drogada, fraca e apagando, ela não representa uma ameaça a ele agora.

Apagando.

A risada está mais baixa, como se viesse de muito longe.

Ou é ela quem está distante, descolada do mundo, do próprio corpo, flutuando cada vez mais para longe.

Suas pálpebras estão muito pesadas. A escuridão se aproxima.

“Segure firme”, pensa ela, mas não há nada a que se segurar.

Não há nada além de escuridão vazia e silêncio.

E ela está muito cansada.

— Bons sonhos, tagarela — diz a voz do homem.

Ela sonha em matá-lo, lentamente.

Sonha com ele implorando por misericórdia e, em vez disso, ela o machuca ainda mais.

\* \* \*

Com o trovejar de um motor, Chiyoko abre os olhos e sente uma dor de cabeça fortíssima. Cordas apertam seus pulsos e tornozelos, mas ela consegue soltar um dedo dos nós e é tudo do que precisa para soltar o resto. Ela se levanta com as pernas doloridas e percebe que está em um pequeno avião de carga.

Um pequeno avião de carga *vazio*. Voando milhares de pés acima de um mar que se estende até o horizonte.

Sem piloto no comando.

E um indicador de combustível se aproximando do “vazio”.

“Às vezes, seria legal poder xingar”, pensa Chiyoko.

Ela se senta no lugar do piloto e avalia o painel. Nunca pilotou este tipo de avião, mas já passou muitas horas em aeronaves de transporte militar e em um Boeing cargueiro com comandos semelhantes. O rádio foi desligado, assim como o sistema de navegação, mas o manche está intacto, e não é difícil controlar o avião, restabelecer a altitude e seguir em frente.

A questão é: seguir para *onde*? Ela estima ter combustível sobrando para cerca de vinte minutos de voo, e, mesmo que conseguisse pousar o avião em mar aberto, ela não duraria muito. Morreria por exposição às intempéries, de desidratação ou pelos tubarões muito antes de Akina emboscá-la.

Este é um exercício de sobrevivência, e Chiyoko sabe que o tio não facilitaria a vida para ela, mas também não faria nada impossível. Em algum lugar da interminável faixa de oceano deve haver terra. Ela guia o avião em uma espiral sempre crescente, examinando as águas, até que vê. Primeiro, apenas um ponto marrom no horizonte. Depois, quando se aproxima, uma ponta de terra coberta de muito verde. Uma ilha.

Vai servir para sobreviver — mas não para pousar o avião.

Chiyoko usa um dos sapatos para manter o manche no lugar, um piloto automático improvisado que guiará o avião em um círculo livre e lento ao redor da ilha. Então, começa a vasculhar a cabine procurando por um paraquedas.

Não há pânico. Chiyoko foi treinada para não senti-lo. Enquanto examina caixas e desaparefusa painéis — conferindo cada polegada do avião em busca do paraquedas que provavelmente está escondido em algum lugar —, ela respira em intervalos regulares. Calma, serena, por dentro e por fora. Com a frequência cardíaca

baixa e constante. Sem sirenes mentais berrando. Chiyoko sabe como reprimir a parte animal irracional do cérebro, a parte que na maioria das pessoas estaria berrando de forma incoerente.

*Sem combustível!*

*Perdida no mar!*

*Sem saída!*

Isto faz parte do teste: manter-se calma, manter-se racional. Crianças entram em pânico — Jogadores jogam. Ela descobre um paraquedas embaixo de um painel solto no chão e o prende nas costas. Então precisa apenas diminuir a altitude, planejar um voo por cima da ilha, abrir a porta da aeronave, avaliar rapidamente a física do movimento e da gravidade, calcular os vetores de distância relativa e de velocidade — 320 km/h de movimento horizontal e aceleração vertical de  $9,8 \text{ m/s}^2$ , que, sem o paraquedas, poderiam esmagá-la no chão a uma velocidade final de 195 km/h — e cronometrar perfeitamente o momento de cair fora.

Esperar pelo momento certo.

Esperar.

Esperar.

*Saltar.*

\* \* \*

Ela poderia ficar ali para sempre.

Flutuando.

Azul acima, azul abaixo.

O estrondo do vento nos ouvidos, o som do silêncio.

O paraquedas agitando-se acima, o chão se aproximando, os segundos se estendendo, o isolamento absoluto.

Não há ameaças ali, no ar. Nenhum ataque para prever, nenhum inimigo para evitar. Nenhum jogo para jogar. Apenas um sonho

infantil de voo, um deslocamento preguiçoso pelas nuvens, como boiar em um lago em um dia de verão.

É como voar novamente sobre as ruas de Naha, pairando na noite de telhado em telhado, a mesma liberdade leve. Ela se sente em casa. Vagando no ar, em sintonia com o céu.

Ali é seu lugar.

É onde ficaria, feliz.

Mas ela não pode voar, apenas cair, e inevitavelmente o chão a encontra. O jogo começa novamente.

*Impacto.*

\* \* \*

Enquanto monta sua barraca, criando uma casa improvisada a partir de caules de bambu e do paraquedas à prova d'água, ela se pergunta quando e como Akina aparecerá na ilha. Quando imagina a garota saltando de um avião, Chiyoko bufa. Parece mais provável que chegue de iate.

Chiyoko reúne madeira para fazer fogo e usa a lente da bússola para transformar a luz do sol em faísca. Tira as folhas de uma árvore jovem e a transforma em uma vara de pescar. Somando isso às castanhas e às frutas silvestres que colhe perto da barraca, não deverá ter problemas com comida. Ela acampa na costa, mas se aventura para dentro da mata densa em busca de água fresca. Encontra uma fonte a meia milha ilha da costa, e há um número suficiente de pequenos animais bebendo daquela água, o que lhe dá segurança para beber também.

Espera por Akina, espera pela emboscada que sabe que está por vir. Espera pela garota que deve matar.

Dois dias se passam, e esta se torna sua rotina: cuidar do fogo, coletar comida, caminhar até o riacho, nadar, exercitar-se sob o sol



quente da tarde, atirar sua *shuriken* em alvos cada vez mais distantes. Esperar.

Esperar.

Esperar.

Encena o ataque mentalmente, imagina as próprias mãos ao redor do pescoço de Akina, sua faca na barriga dela. Em sua cabeça, mata a garota inúmeras vezes.

Mata a garota, mata a dúvida.

Esta é a promessa desta missão.

Todos os que a questionaram ficarão em silêncio. Serão obrigados a aceitá-la e a acreditar nela.

No silêncio que se instaurar em seguida, ela por fim acreditará completamente em si mesma.

Esta é a promessa, e ela espera para cumpri-la.

\* \* \*

Chiyoko se distrai com o próprio reflexo na água. Por apenas um segundo — não, por menos do que isso. Por um piscar de olhos. Capta um relance de si mesma ondulando no azul da água e sorri, de modo que a garota silenciosa na água sorri de volta para ela. Nada na garota anuncia sua ferocidade. Mesmo ali, vencendo a vida selvagem, ela parece uma estudante tímida, nada mais. Chiyoko é facilmente subestimada, e isso sempre funcionou em seu favor. Mas às vezes ela gostaria que seu exterior combinasse com o interior. Que seu reflexo revelasse uma guerreira. Uma guerreira jamais deve ser apanhada desprevenida. Cada instante de distração é excessivo, e já é tarde demais quando escuta o barulho atrás dela. Um jaguar está a sua frente, pronto para atacar.

Outros dois a observam do meio do mato, os pelos macios, as pernas fortes, os dentes afiados.

Ela pega a faca e pensa no próximo passo. Com um simples movimento, poderia enterrá-la no pescoço do jaguar mais próximo.

Mas isso deixaria os outros dois vivos — e a faca fora de alcance.

Ela poderia manter a faca por perto e lutar com as feras uma a uma — e correr o risco de ser vencida.

Se distrair ou neutralizar um deles, talvez consiga correr mais do que os outros dois.

Talvez.

O jaguar que está mais perto — perto demais — solta um rugido baixo.

Ela respira. Pensa. Não entra em pânico. Ela é Chiyoko, a predestinada campeã da linhagem mu. Ela é treinada para todos os imprevistos, está no controle em qualquer que seja a circunstância.

Ela consegue.

De alguma forma.

Ela estudou as criaturas mais perigosas do mundo. Sabe que jaguares correm a quase 100 km/h em distâncias curtas. Suas mandíbulas poderosas são capazes de morder com mais força do que quase qualquer outro animal do planeta. Uma força capaz de esmagar um crânio, literalmente. Eles vivem e caçam sozinhos — exceto durante a época de acasalamento. Agora.

Que sorte a dela.

Chiyoko nunca age até ter certeza do sucesso. O jaguar, por outro lado, não tem dúvidas.

Ele ataca. São 110 quilos de músculos e dentes voando na direção dela com as patas estendidas e a mandíbula feroz aberta.

Chiyoko salta para trás, pula o riacho, pousa com segurança e se ajeita para lutar — quando um tiro ecoa pelas árvores, e o animal

cai no chão.

Mais dois tiros, e os outros dois jaguares estão mortos lado a lado. Chiyoko vê a boca de uma arma apontando por entre as folhas. E lá, firme atrás da mira, está Akina Nori.

“Eu mereço isso”, pensa Chiyoko, preparando-se para um tiro final e a escuridão que se seguirá. Ela sabia que a emboscada aconteceria e, mesmo assim, de alguma forma foi apanhada. Imperdoável. “Meu povo merece mais.”

Mas o tiro não soa. Em vez disso, há uma batida suave quando Akina se joga no chão. Chiyoko assume posição de luta. A garota não acha que pode vencer Chiyoko em um combate corpo a corpo, não é?

— Pode relaxar — diz Akina, abaixando a arma. — Meu nome é Akina Nori, lembra? Filha de Satoshi. Eles me mandaram para cá como reforço, disseram que você provavelmente precisaria de alguma ajuda com toda essa coisa de sobrevivência.

Chiyoko cerra os lábios e tenta descobrir por que Akina se daria ao trabalho de mentir. Por que simplesmente não atirou nela quando teve a chance? É verdade que armas de fogo não são elegantes, recursos de amadores, e algo a que Chiyoko jamais recorreria.

Certamente Akina não pensava dessa forma, não quando as apostas eram tão altas.

Akina não compreende, ou finge não compreender.

— Ah, não fique chateada com isso. Acha que eu quero estar aqui? Eu deveria estar na primeira fila de um show esta noite, não no meio do nada comendo sushi feito por mim mesma com um pauzinho. E, sem ofensa, mas está na cara que você precisa de uma ajuda.

Não faz sentido. Akina deve ter algum tipo de plano, mas é incompreensível.

— Não sei se você percebeu, mas eu acabei de salvar a sua vida — diz Akina. — Você podia pelo menos dizer obrigada. — Então ela para e faz uma expressão que Chiyoko já viu vezes demais: ao mesmo tempo constrangida, com medo de ofender e irritada com a necessidade de sentir medo. — Ahn, quer dizer, você podia se mostrar grata. Ou coisa parecida.

Chiyoko junta as mãos e faz uma ligeira saudação a Akina. A garota tem razão: realmente salvou a vida de Chiyoko. O que deixa Chiyoko em dívida com ela.

Isso não é bom.

Nada é mais perigoso do que surpresa e confusão. Se compreender o inimigo é a chave da vitória, não compreender — ou confundir um ato de misericórdia com agressão, e vice-versa — é o precursor da derrota.

Pela primeira vez, Chiyoko se pergunta se subestimou sua oponente. Pela primeira vez, sente medo.

Akina continua falando sem parar enquanto segue Chiyoko de volta ao acampamento.

— Você deve fazer essa porcaria o tempo todo, não é? Que estranho não ser tão boa nisso. Eles trouxeram você aqui naquele mesmo barco? Podemos decidir como vai ser a questão do banheiro lá? Ou, talvez, melhor ainda, não vamos discutir nunca. Quer dizer, entendo toda essa história de garota selvagem na natureza, mas barco é *natureza*? Acho que não. Seria muito pedir um secador de cabelos? Ou, sei lá, que tal um pouco de hidratante?

Chiyoko mal escuta, o que não é difícil. “Será que os planos mudaram?”, pergunta-se ela. “Será que Akina realmente está aqui para ajudar?” Ela conhece Satoshi Nori bem o suficiente para não acreditar nisso e o viu fazer um juramento para seu tio. Não há

dúvidas. Akina está ali para matá-la, e é trabalho de Chiyoko matar Akina primeiro.

Ela poderia fazer isso agora.

Seria fácil.

Atacar a garota por trás. Atravessar a lâmina em seu pescoço, partir a coluna vertebral.

Estaria tudo terminado antes de começar, antes que Akina tivesse chance de compreender sua derrota.

Tudo estaria terminado, e Chiyoko poderia voltar para casa, e uma nova vida, livre de duvidosos e dúvidas, começaria.

Mas ela nunca age até ter certeza do sucesso. É o que a manteve viva por tanto tempo. Ela *não* tem como estar certa, não até compreender o que aconteceu. Por que Akina fez o que fez.

Então, Chiyoko irá esperar.

Apenas por tempo suficiente para descobrir o que a garota está tramando, ela diz a si mesma. Não mais do que isso.

\* \* \*

Um dia se passa, e outro, e Akina continua viva.

Pelo lado bom, Chiyoko também.

Chiyoko sabe por que ainda não fez nada contra Akina. Matar sem clareza sempre leva a mais confusão, não menos. Agora, o motivo por que Akina ainda não fez nada contra ela — isso ainda é uma charada.

Chiyoko normalmente gosta de charadas, mas não do tipo que planeje matá-la e nunca do tipo que não cala a boca.

Akina levou seus suprimentos para o acampamento de Chiyoko. Ou melhor, o acampamento de Chiyoko se tornou o acampamento de Akina, já que a garota de fato *tem* suprimentos, e eles tomaram conta do local. A barraca de Akina, o saco de dormir de Akina, a

comida de Akina, as armas de Akina. Chiyoko não acredita que os anciãos encheram um convés para aquela garota, quase como se estivessem torcendo para ela vencer.

O que, é claro, estão.

Todos menos seu tio, que sabe que Chiyoko não precisa de nenhuma vantagem extra para vencer.

Ou ele não quer que ela vença. Mas Chiyoko se recusa a cogitar essa possibilidade.

Acampar com Akina é como viver no luxo — ou seria, se Chiyoko não precisasse estar constantemente alerta para um ataque. Ela insiste em preparar toda a comida para que Akina não tenha chance de envenená-la. Quando Akina dorme, Chiyoko se afasta e entra na selva para dormir no oco de uma árvore, a salvo de uma emboscada no meio da noite. Ela acorda com o sol e volta ao acampamento para que Akina jamais suspeite de nada.

— Quer treinar um pouco de luta? — pergunta Akina na primeira tarde. — Está me deixando louca não ter nada para fazer. E você? Com cautela, Chiyoko aceita lutar. Mas quando Akina pega suas estrelas ninja, Chiyoko cruza os braços e sacode a cabeça.

Vai lutar, mas não com armas.

A menos que seja uma luta até a morte.

Akina encolhe os ombros.

— Corpo a corpo, então. Como quiser. Mas devo avisar: eu não perco.

Ela perde.

As duas se engalfinham, artes marciais com briga de rua, punhos voando, chutes nas canelas e na barriga, corpos se dobrando e dando cambalhotas, suor escorrendo, unhas arranhando, sangue manchando, e então, cedo demais, Akina está de costas, com as mãos de Chiyoko em sua garganta.

Akina se esforça para respirar e bate no chão três vezes com a mão direita, o sinal claro:

*Pare. Você venceu.*

*Desisto.*

Chiyoko não para.

Chiyoko aperta o pescoço de Akina, pressiona o joelho no peito dela, sente seus pulmões subindo, sente a oponente ficando fraca sem conseguir fazer o ar fluir.

Mais alguns segundos e Akina estará morta. Tudo terá terminado.

Apenas mais alguns segundos segurando.

Mas Chiyoko solta.

Akina não se mexe, apenas fica ali deitada, ofegando, respirando com dificuldade.

— Que diabos foi isso? — diz ela, quando consegue falar.

Sua voz áspera está mais atrevida do que nunca, mas há uma escuridão em seus olhos, como algo selvagem e liberto. Ela sabe o que foi. Sabe por quê. Ela apenas não sabe por que Chiyoko soltou. Chiyoko também não.

Ela já matou antes. Matou com facilidade. Em todas as vezes que duvidou de si mesma, nunca duvidou de que era capaz de, no mínimo, agir quando necessário. Fazer o que precisava ser feito. Será que Satoshi tem razão? Será que ela é fraca demais para ser a Jogadora? Que contar com ela levaria os mu ao seu fim?

Chiyoko estende a mão a Akina, ajuda a outra garota a se levantar. É diferente matar alguém que não esteja tentando nos matar. Matar alguém que ainda não atacou. Chiyoko deseja que Akina aja, que faça uma jogada própria. Que deixe de lado o papel de estudante fútil e se revele como inimiga. Se Akina atacar, Chiyoko poderá se defender. Se Akina simplesmente viesse para cima, Chiyoko não hesitaria. Mas mesmo depois do treino de luta, mesmo depois das

marcas com o formato de dedos na garganta de Akina, a garota não ataca.

Tudo o que faz é falar.

E falar e falar e falar.

— Sabe qual é a melhor parte desta ilha idiota? Não temos irmãs menores. Sabe o que eu quero dizer, né? Não, espere, você é filha única, certo? E aposto que sempre quis uma irmã mais nova. Os filhos únicos sempre querem. É porque vocês não sabem como irmãos mais novos são chatos. Confie em mim.

Às vezes, ela faz uma pausa para deixar Chiyoko assentir e balançar a cabeça, mas em geral fala direto através do silêncio, como se também tomasse conta do lado de Chiyoko na conversa. Às vezes, Akina faz isso tão bem e com tanta confiança que Chiyoko quase se deixa levar pela ilusão. É legal fingir fazer parte de uma conversa. A maioria das pessoas fica em silêncio perto dela, ou fala devagar, como se ela tivesse problemas no cérebro como tem na boca. Akina age como se o fato de Chiyoko não falar fosse normal — como se Chiyoko estivesse escolhendo ficar em silêncio por ora, mas pudesse mudar de ideia a qualquer momento.

— Você acha que quer uma irmã até precisar comprar um cadeado para o seu diário e o seu namorado começar a receber e-mails com as suas fotos de bebê incrivelmente humilhantes quando *alguém* fica mal-humorada só porque não pode pegar seu vestido de seda emprestado. Que, por sinal, ficaria ridículo em uma menina de dez anos.

Chiyoko não tem diário, fotos de bebê nem vestidos de seda.

Certamente não tem namorado. Mas, quando Akina diz “Entende?”, Chiyoko quase entende.

Akina fala sobre a ilha em que estão, vendo beleza e magia onde Chiyoko vê apenas utilidade ou perigo.



— Parece um gigante sinistro — comenta Akina sobre uma imensa nuvem escura passando acima delas. Enquanto Chiyoko se preocupa com monções, sobre problemas no acampamento, sobre tempestades e estragos, Akina olha para o céu. — Imagine só, uma sombra lançada por uma fera de conto de fadas. Um punho gigantesco atingindo a Terra e nos segurando em suas garras nebulosas. Se eu estivesse com minhas tintas... — Ela faz uma pausa e chega a corar um pouco. — Eu quero ser artista. Sei que parece idiota.

Chiyoko não sacode a cabeça, não faz nada, mas Akina sorri como se ela tivesse feito.

— Tudo bem, talvez não idiota. Mas bobo. É o que meu pai diz. Que meus quadros são tão bobos quanto a ideia de que eu poderia ganhar a vida com eles. Ele diz que está na hora de crescer, agora que...

Ela para de repente. Para variar, Chiyoko deseja ser capaz de pedir que Akina continue. Alguma coisa importante estava prestes a ser dita. Uma confissão. Mas ela não pode pedir. E Akina não dá.

Enquanto Akina fala sem parar, Chiyoko ouve a verdade por trás das palavras e finalmente começa a compreender. As duas estão em um impasse. Chiyoko é fraca demais para matar Akina antes de Akina se provar uma inimiga. Está claro que Akina pensa da mesma forma. Ambas estão silenciosamente desejando que a outra tome a iniciativa.

Nenhuma das duas faz isso.

Ambas fingem que a batalha silenciosa não está acontecendo. Que as duas não estão em uma disputa de vontades que deve terminar com a morte de uma delas. Que se trata de um jogo de espera, de fraqueza confrontada com fraqueza, que por fim uma decidirá ser forte e pôr um fim a ele.

Akina é melhor fingidora do que Chiyoko jamais foi. É nessa habilidade que ela ultrapassa a Jogadora. E, enquanto uma espera pela outra, Chiyoko tenta aprender com ela.

Akina vive a mentira da amizade como se realmente acreditasse nela.

\* \* \*

Quando a tempestade chega, Akina arrasta Chiyoko para pegarem chuva fora da barraca. As duas giram em círculos, dançam e pisam forte na água.

— É como se fôssemos crianças de novo! — exclama Akina alegremente.

Chiyoko, que nunca foi criança, mesmo quando era uma, não consegue evitar o sorriso.

Nada em Akina Nori é como Chiyoko esperava, e isso a incomoda. Ela deveria saber tudo sobre Akina. Foi treinada para interpretar seus inimigos — sabe que este é o segredo para a sobrevivência de qualquer Jogador. É possível que observar uma pessoa e espionar cada palavra e movimento não seja suficiente para realmente conhecê-la? Quantas outras coisas ela entendeu errado em todos os seus anos se escondendo e observando?

Akina fala sobre o casamento dos pais (em crise), o trabalho da escola (chato), o novo filhote de cachorro (que adora fazer xixi em sapatos). Fala sobre detestar a forma como o pai tenta controlar sua vida.

— Ele está sempre me dizendo o que fazer, sabe? Ah, do que eu estou falando? É claro que sabe. Você provavelmente entende isso melhor do que ninguém. Quando era criança, você não andava por aí dizendo “Quero ser uma Jogadora quando crescer”, certo? Quer dizer, você deve pensar nisso, no que teria acontecido se você não

fosse uma Jogadora. Quem você teria sido se tivesse, tipo, uma vida normal.

Mas Chiyoko não pensa nisso, jamais se permite. Desde o dia em que nasceu e não chorou, ela nunca foi normal. Como poderia ter tido uma vida normal?

Chiyoko nunca havia visto as coisas dessa forma, seu tio a controlando. Ele apenas quer fazer dela a melhor Jogadora possível. De que outra forma ele demonstraria seu amor?

— Mas o lado bom é que você não vai ficar fazendo isso para sempre. É só suportar mais alguns anos para ter sua vida de volta. A menos que acredite que toda essa coisa do Endgame vá acontecer de verdade, e em breve. Mas, no fundo, quem realmente acredita nisso?

As duas estão sentadas lado a lado diante de uma fogueira, assando um peixe em dois pedaços de pau acima das chamas. Chiyoko imaginou noites como essa, ficando acordada até muito tarde, trocando segredos no escuro com uma amiga de confiança. É como vivem as garotas dos livros, garotas sem responsabilidades pesando sobre suas costas ou a morte pairando sobre suas cabeças.

Às vezes, especialmente à noite, Chiyoko acredita nisso. Nesta ilha, ela sente como se tivesse caído em um sonho, o sonho de uma criança esperando imaginar a si mesma em uma vida alternativa. Ela e Akina não são amigas, nunca serão.

Como podem ser amigas quando, a despeito de quanto tentem ignorar este fato, apenas uma delas pode deixar a ilha com vida?

Às vezes é difícil lembrar o que é mentira e o que é verdade.

— Quer saber um segredo? Posso confiar que você não vai contar para ninguém, certo? — Akina ri da própria piada sem graça. Então se aproxima e baixa o tom de voz. — Às vezes, acho que tudo é besteira. Quer dizer... qual é? *Alienígenas*? É quase tão provável

quanto a ideia de que há um Templo de Mu no fundo do Pacífico. Me diga que você não riu na cara deles a primeira vez que lhe contaram “a verdade”.

Chiyoko não se lembra de algum dia não ter sabido a verdade sagrada sobre sua linhagem. Nunca lhe ocorrera que pudesse questionar o que lhe disseram. Que a crença é uma escolha.

— E então? O que você vai fazer? Quer dizer, depois.

Chiyoko nunca imaginou um depois. Ela é a Jogadora. Esse é seu destino.

Como pode haver um depois do destino?

— Sério? — pergunta Akina, interpretando a expressão indiferente de Chiyoko. — Nem ideia? — Ela avalia Chiyoko. — Acho que você daria uma boa terapeuta um dia. É uma ótima ouvinte.

Chiyoko ri em silêncio. Ela não se ofende com facilidade.

— Não foi uma piada! — insiste Akina. — Você é mesmo. Não é apenas porque você não fala, é porque você... você realmente *escuta*, sabe? — Ela fica em silêncio e olha para a outra de um jeito estranho, e Chiyoko entorta a cabeça para o lado, como se dissesse *o quê?* — Eu só não sabia que você tinha senso de humor — continua Akina.

Até agora, Chiyoko também não sabia direito.

— Meu pai acha que eu não levo nada a sério o bastante — diz Akina baixinho. Não há mais sorriso em sua voz. — Mas ele não entende. Eu preciso rir de tudo, porque eu *realmente* acredito.

Chiyoko levanta as sobrancelhas.

— Ah, eu sei o que eu acabei de dizer. E estava falando sério. Alienígenas etc. Parece bobagem. O que eu posso fazer? Eu acredito. Acredito que nosso povo foi todo massacrado por um bando de alienígenas e que, se não andarmos na linha, pode acontecer tudo de novo. Que os alienígenas malucos vão tratar de

garantir que aconteça tudo de novo. Que eles fizeram tudo de tal forma que a única coisa no caminho deles é a porcaria de um *adolescente*. É isso que meu pai não entende. Se eu acredito em tudo isso, como posso levar qualquer coisa a sério? Como pode qualquer coisa ter importância se, a qualquer instante, o mundo todo pode ser destruído?

Chiyoko assente com a cabeça, superficialmente, para dizer que compreende, mas talvez não concorde. Ela quer dizer que, com Endgame ou não, esta é a realidade da vida. A vida termina. Um fim não tira o significado de tudo o que vem antes.

— Você nunca tem inveja deles? Dos que não sabem? Quer dizer, olho para meus amigos, os que não são eu, os que não fazem ideia do que vai acontecer. É tão fácil para eles. Eles não têm nada a temer. Nada real, pelo menos. Eu me esforço tanto para fingir que sou como eles, para esquecer. Mas não posso esquecer.

Depois de todos esses dias juntas, Akina ainda a surpreende. Porque Chiyoko invejava Akina exatamente da mesma forma que Akina inveja seus amigos.

Mais uma vez, Chiyoko confundiu as mentiras de Akina com verdade, deixou de compreender que elas são mais iguais do que diferentes, que ambas vivem sob a realidade da obrigação.

As duas tentaram, e não conseguiram esquecer.

Talvez agora esteja na hora de lembrar.

\* \* \*

Chiyoko sonha com o Endgame.

Sonha com um fogo consumindo tudo, com um céu tapado de fumaça, uma chuva de ácido e sangue.

Sonha com prédios caindo, linhas do horizonte em chamas, terra queimada até onde a vista alcança, olhos cegos, membros

decepidos e campos de matança lotados de morte. Sonha com o tio, de costas para o perigo, e no sonho ela quer chamá-lo, *alertá-lo*, mas não há voz, não há um chamado, e o céu cai sobre ele e o esmaga com seu punho gigantesco.

Ela sonha com a vida abandonando os olhos decepcionados dele e com suas últimas palavras.

*Eu estava errado.*

*Você é fraca demais.*

*E agora nosso povo pagará o preço.*

\* \* \*

Chiyoko acorda apavorada e, por um instante, se esquece de onde está. Esquece por que está molhada e tremendo de frio em um monte de terra em vez de abrigada a salvo em sua própria cama, com a mão fria do tio em sua testa, o sussurro tranquilizador em seu ouvido. A realidade retorna aos poucos, e ela faz o melhor que pode para esquecer o pesadelo. Seu povo acredita em sonhos, acredita que Deus possa falar por meio de sinais e presságios durante a noite, mas nem todo sonho tem significado. Nem todo sonho é verdadeiro.

O amanhecer está a caminho. Chiyoko volta para o local do acampamento para fingir que estava dormindo antes de Akina acordar, mas Akina não está lá. Uma trilha de pegadas recentes leva para o meio das árvores, e Chiyoko as segue, cautelosamente e em silêncio. O céu rosado está carregado, e Chiyoko sente a noite pesando sobre ela. Algo mudou. Algo vai acontecer.

Akina está parada em uma clareira, segurando um telefone por satélite que Chiyoko nunca viu.

— Sim, pai — diz Akina, enquanto Chiyoko permanece imóvel no meio da mata. Fazia muito tempo que não precisava ficar invisível.

— Não, pai. Ainda não. Mas... o senhor tem certeza de que não há outro jeito? Ela não é como o senhor disse. Ela é...

Akina fica em silêncio. Seu rosto muda conforme Satoshi derrama veneno em seu ouvido. Chiyoko não precisa escutar o outro lado da conversa para saber o que Satoshi está dizendo. Já ouviu tudo antes.

— É claro que quero que nosso povo sobreviva — diz Akina —, mas...

Outro silêncio. Mais longo desta vez. Quando Akina volta a falar, há um tom de derrota em sua voz.

— Sim, pai. Eu entendo. Esta noite, então. Vou terminar. Eu prometo.

Chiyoko não deixa de sentir alívio. A realidade finalmente interveio, salvando ambas deste voo de fantasia. Ela se permitiu acreditar que havia uma escolha ali: matar ou não matar Akina. Responsabilidade ou misericórdia. Mas nunca houve uma escolha, exceto a escolha entre viver ou morrer.

— Sim, papai, prometo. Depois que ela dormir. Será feito.

Sim, esta noite, Chiyoko promete a si mesma. Esta noite será feito.

\* \* \*

É um dia estranho, ambas fingindo não saber que é o último. As horas demoram a passar, e Akina está estranhamente silenciosa. Não tagarela durante o café da manhã, não reclama da temperatura da água e da falta de condicionador, não xinga enquanto as duas treinam. Chiyoko sente falta. Não está mais acostumada com o silêncio.

— Como é ser a Jogadora? — pergunta Akina naquela noite, enquanto estão sentadas ao redor da fogueira, assistindo às chamas

dançarem e à lua subir. — Você às vezes deseja que tivesse sido diferente, que não tivesse precisado ser você?

Chiyoko, é claro, não diz nada. As estrelas brilham, parecem perto demais.

— Você deve se perguntar às vezes — diz Akina, com os olhos fixos no horizonte — o que acontece se você não for forte o bastante? Se fizer algo errado e todo mundo morrer? Ter esta responsabilidade sobre os ombros...

Chiyoko se pergunta se Akina está dizendo tudo isso para se sentir melhor, repetindo os argumentos do pai, convencendo a si mesma de que Chiyoko não merece seu papel.

— Às vezes, acho que é pedir demais — diz Akina. — Como podem colocar tudo em cima de nós? Nós somos só garotas.

“Nós não”, pensa Chiyoko. “Apenas eu.”

Quase como se Chiyoko tivesse pronunciado em voz alta, Akina continua:

— Quer dizer, não deveriam colocar tudo isso em cima de  *você* . Chiyoko dá de ombros. É um gesto difícil, quase como se Akina tivesse falado de forma literal e todas aquelas vidas estivessem de fato sobre seus ombros, empurrando-a para baixo.

— Enfim, provavelmente você não vai ter que  *fazer*  nada. Quer dizer, qual é a chance de esta coisa de Endgame acontecer em breve em uma Terra perto de nós? Ou que um dia aconteça, certo? Talvez seja apenas a história de ninar mais sádica do mundo. — Akina ri, mas sem alegria.

Chiyoko fica de pé. Chega disso.

— É, também estou cansada — diz Akina. Ela também fica de pé, e juntas as duas apagam o fogo. — Foi um bom dia, Chiyoko. Não foi? Chiyoko pode lhe dar isso: assente com a cabeça.



— Acho que todos foram bons — continua Akina. — Quem diria? — Ela olha para o céu. As estrelas brilham como diamantes sobre veludo. — Acho que vou sentir falta disto. Você vai sentir falta? Chiyoko dá de ombros novamente, mas a resposta é não. Fará o máximo para nunca mais pensar neste lugar, nesta noite.

— Boa noite, Chiyoko.

Akina levanta um braço como se fosse tocar em Chiyoko, ou abraçá-la, mas para no meio do gesto e se contenta com um aceno constrangido. Chiyoko acena em resposta.

“Adeus.”

Então, é só questão de esperar que Akina se aconchegue em seu saco de dormir, feche os olhos e caia no sono. Ou finja.

Chiyoko não se dá o trabalho de fingir. O jogo termina esta noite, de um jeito ou de outro. Ela fica sentada, olhando as estrelas, contando os segundos, e, quando não consegue mais esperar, entra na barraca de Akina, que está deitada de costas, imóvel e tranquila, com o peito subindo e descendo em um ritmo lento e constante. Talvez esteja planejando acordar cedo e atacar Chiyoko logo antes do amanhecer, ou talvez pretendesse ficar acordada, mas tenha sido dominada pelo sono. Não importa. Chiyoko está cansada de tentar compreender Akina, de tentar conhecê-la.

Conhecê-la só tornou isso mais difícil. Se ela conhecer mais, pode ficar impossível.

“Talvez eles não *devessem* colocar tudo isso em cima de mim”, pensa ela. “Talvez eu seja apenas uma criança.”

Mas ela nunca foi apenas uma criança.

Ela nunca foi apenas nada.

Sua faca é um *tanto* japonesa, do tipo usado pelos guerreiros samurais. Tem uma lâmina de fio duplo, com um cabo gravado que cabe perfeitamente na palma de sua mão e, segundo seu tio, tem

mais de 900 anos de existência. A lâmina é extremamente afiada. O tio lhe deu de presente no sétimo aniversário, e desde então ela a afia todas as noites. Mesmo ali. Especialmente ali.

Akina estará morta antes de acordar. Jamais conhecerá a dor, jamais conhecerá o fracasso. Chiyoko não pode se dar ao luxo de ser misericordiosa, mas pode ao menos ser boa.

Esse é o plano, pelo menos.

Mas, quando Chiyoko leva a lâmina até a garganta de Akina, ela abre os olhos. Não se esquiva. Não parece surpresa. Chiyoko percebe que ela esteve acordada o tempo todo. Acordada e à espera. Estava esperando por Chiyoko, por este momento, talvez desde o começo.

A lâmina repousa sobre a pele delicada do pescoço de Akina.

Chiyoko não avança. Akina não recua. Seus olhares se cruzam.

— É o único jeito — diz Akina baixinho. — Eu não consigo. Não consigo ser o que ele precisa que eu seja. Se tem que ser uma de nós, tem que ser você.

Chiyoko a observa. Há tantas coisas que ela quer dizer — e, ao mesmo tempo, não há nada a dizer. Ela se sente grata de ter uma desculpa para o silêncio. Isso não se parece com matar um inimigo. Porque ela não é uma inimiga, não mais.

Akina a surpreendeu mais uma vez. Chiyoko nunca imaginou que Akina fosse alguém que quisesse morrer.

— Eu não quero morrer — diz Akina.

Como ela consegue compreender Chiyoko tão perfeitamente, quando Chiyoko não a compreende de forma alguma?

— Mas é melhor do que a alternativa. Não há alternativa.

Chiyoko baixa a cabeça. Precisa viver por seu povo. Precisa viver por si mesma. E, se Chiyoko vai viver, se Chiyoko vai jogar, Akina precisa morrer.

Todas as dúvidas que nutriu sobre si mesma — se é forte o bastante para o Endgame, forte o bastante para fazer o que precisa ser feito —, todas elas desaparecem. Neste instante, ela conhece a própria força, finalmente sabe que sua determinação não é apenas viver, mas vencer.

É a certeza que sempre esperou por ela no escuro, mas agora ela sabe que continuará quando a luz do dia vier. Este momento sempre a sustentará.

Este momento, esta escolha, isto a definirá.

A intrincada cerimônia de seu aniversário de treze anos, o juramento solene sobre um texto antigo, a aprovação dos anciãos, nada disso teve qualquer significado em comparação a este momento. Com esta faca na mão, com a vida que ela irá tirar.

Este é seu momento de ascensão.

É assim que ela finalmente aceitará por completo seu destino. Como verdadeiramente se tornará a Jogadora.

A lâmina desliza com facilidade pela carne, pela artéria, e, quando Akina sussurra *obrigada*, o sangue borbulha de seus lábios, e então está tudo acabado, tudo o que resta é silêncio.

Ela pousa a faca no corpo de Akina. Cavará uma cova perto do mar e enterrará Akina junto com ela. Chiyoko adorava aquela faca, adorava seu poder mortal e a forma como ela se moldava à mão, realizando sua vontade em carne e sangue, arrancando a vida de suas vítimas. Mas esse tempo acabou. Quando matar novamente — e ela sabe que o momento virá, provavelmente em breve e com frequência —, não sentirá prazer. Apenas necessidade. Ela compreende o que significa viver uma vida plena, viver fora do jogo, e compreende o que significa tirar essa vida.

Como, de certa forma, foi tirada dela.

No dia seguinte, Akina não entrará em contato com o continente. Assim, Satoshi saberá, todos saberão, o resultado do teste. Em breve o povo de Chiyoko irá atrás dela e a levará de volta para sua vida. Mas ela não se esquecerá do que aconteceu nesta ilha. Não se permitirá esquecer. Voltará como a Jogadora, e, se o Endgame acontecer, ela jogará. Ela *escolhe* Jogar. Mas será uma Jogadora diferente do que foi, jogando por um objetivo diferente. Antes, ela só se importava em estar à altura das expectativas, em evitar a decepção das pessoas que amava. Ela jogava para deixar o tio orgulhoso, para fazer os pais gostarem dela. Jogava para provar a si mesma à sua família e sua linhagem — e havia honra nisso. Mas agora ela sabe. Agora também jogará por si mesma, e pelo tipo de futuro com o qual Akina sonhava, mas jamais terá. Suportará esses anos como Jogadora por causa do que está do outro lado — uma vida que ela nunca se permitira imaginar, uma vida que tem mais do que dever, uma vida de risos, amizades e escolhas. Ela jogará pela vida e pela esperança de que, um dia, terá uma vida só sua.

## ALICE ULAPALA



Alice está deitada na superfície fria. Pedras machucam suas costas e seus olhos estão fixos nas estrelas. A terra é cor de ferrugem e plana, um platô de solo duro e esburacado com frágeis arbustos desérticos. Um bando de cacatuas desliza diante da lua nascente, e uma cobra cochila em uma fenda escura do alpendre, mas, apesar disso, Alice está sozinha. É o fim do mundo, a Terra do Nada, um deserto sem estabelecimentos humanos por centenas de quilômetros. É a zona do perigo, onde o sol impiedoso torra viajantes descuidados e ossos derretem com o calor do meio-dia. É a inimaginável faixa de nada por onde cavalos ferozes correm soltos, cangurus saltam no horizonte e cobras e lagartos reinam em um domínio implacável.

Para Alice, é sua casa.

Ela vai para lá sempre que pode, ou quando precisa fugir, e deixa a terra recarregá-la.

Já esteve lá sozinha durante cinco dias, caminhando em meio à mata nativa, matando dingos com bumerangues e assando-os em espetos, vendo as estrelas girarem, pensando. Preparando-se.

Esperando pelos sonhos.

Faz um ano desde que Alice passou tanto tempo sozinha na natureza. Um ano desde que se aventurou no meio do nada apenas com sua faca e um suprimento de água. Cinco deles haviam iniciado

a jornada nesse dia um ano atrás, cada um caminhando em uma direção, cada um esperando que, em algum lugar naquela terra árida, o sonho repousaria sobre eles. O sonho que os nomearia o próximo Jogador.

Cinco primos, cinco koori, todos descendentes diretos de um antigo Jogador — e, assim, todos merecedores do privilégio de tentar a honra para si.

Quatro deles eram garotos. Um deles era Alice.

Nenhum dos garotos era tão forte como ela. Nenhum era tão determinado. Nenhum havia sido tão exigido, tão bem-treinado, ensinado a compreender que esse momento, essa honra, importava mais do que qualquer coisa. Nenhum deles achava que seria ela, a garota, a garota feiosa e bochechuda com a marca de nascença em forma de meia-lua acima do olho direito, a garota com os cachos indomados, a garota que havia perdido a mãe. Nenhum deles, exceto Alice, sabia que voltaria de sua busca pessoal com o veredito dos ancestrais. Ela sabia que voltaria para casa como a Jogadora. Assim, não se surpreendeu quando o sonho chegou e os ancestrais sussurraram o destino em seus ouvidos. Não ficou surpresa ao despertar com o canguru vermelho tocando seu pescoço com o focinho, a criatura sagrada de seu povo oferecida como homenagem do mundo dos sonhos a quem acorda.

Não voltou desde então, porque não havia precisado voltar — seu caminho como Jogadora foi claro, o treinamento, tranquilo e quase alegre, os dias, movidos por uma pureza de propósito.

Até agora.

Agora, ela voltou para a terra natal, para a terra que lhe presenteou com seu dever e seu destino. Voltou em busca de orientação dos ancestrais. Ela caminhou, jejuou, desfaleceu no calor e tremeu de

frio durante a noite. Esperou pelos sonhos, e os sonhos não chegaram.

Alice tem paciência. Ela confia na terra. Confia nos espíritos de seu povo. Ela espera.

Observa as estrelas. Elas parecem mais próximas esta noite.

Tudo parece mais próximo esta noite: o céu, o chão, seu futuro. "A hora está próxima", pensa. "As respostas estão chegando."

Ela respira.

Ela confia.

Ela dorme.

Ela sonha.

\* \* \*

Chamas descem das estrelas. Planícies empoeiradas explodem em pilares de luz.

O céu está pegando fogo.

Alice vê o mundo começar e terminar e começar de novo. Ela é um centro de calma no meio da tempestade da eternidade.

Ela é Alice Ulapala, Jogadora dos koori. Salvadora dos koori. Ela é Alice, a Jogadora, mas também Alice, a centésima décima segunda, um ponto infinitesimal na contínua linhagem de seu povo. Ela é as duas coisas ao mesmo tempo, e também não é nenhuma, e também uma consciência que flutua livre sobre o mar do tempo, mergulhando no agora e no então e no talvez um dia venha a ser. Neste lugar intermediário, não há uma-coisa-depois-da-outra, não há causa e efeito. Não há fronteiras entre passado e presente, entre Alice, seu povo e seu mundo.

É onde Alice encontrará suas respostas. Com seus ancestrais.

Consigo mesma.

É onde repousam os espíritos dos koori, onde todas as lembranças do passado e as possibilidades do futuro se misturam, derretendo em um fluxo interminável.

É o tempo do sonho.

\* \* \*

Sua pergunta não é feita com palavras, assim como a resposta não é dita em voz alta.

Mas, conforme Alice vai mais fundo no tempo do sonho, conforme se embebe no desejo de sua linhagem e nas visões de um futuro flamejante, ela compreende.

O futuro não está escrito, e suas possibilidades seguem em duas direções: vida e morte. Este momento é o ponto crítico.

*Ela* é o ponto crítico.

O que ela fizer agora, o que decidir fazer, a forma como vai Jogar alterará o fluxo dos acontecimentos. Levará sua linhagem para a frente ou terminará com ela.

Alice é Alice, a centésima décima segunda. É apenas uma única Jogadora em uma linhagem de Jogadores que remonta a milênios. Mas ela vê ali, naquele lugar que não é um lugar, que é ela quem importa.

\* \* \*

Alice sente as gavinhas do mundo desperto indo até ela, puxando-a de seu sonho.

A cor e a luz esmaecem, e o peso se instala.

O peso da realidade.

O peso do tempo.



Ela se segura ao sonho, que se esvai. Deixa que seu espírito se estenda através do fluxo de ancestrais, os pedaços eternos de alma de todos os que vieram antes, e, como sempre faz, procura por uma luz brilhante no fluxo cintilante.

Em algum lugar naquela fila, em algum lugar no tempo do sonho, sua mãe vive.

Ou, pelo menos, a parte elementar de sua mãe que deslizou para a eternidade enquanto seu corpo voltava para a terra.

Mas a fila é contínua, o fluxo, indiferenciado. Sua mãe é apenas uma de muitas, uma estrela em um agrupamento de galáxias. É impossível encontrá-la.

Alice nunca para de procurar.

\* \* \*

Ela acorda sabendo o que precisa saber.

Precisa parar de enrolar e cumprir seu dever.

Precisa Jogar.

Chama Henry, seu treinador, pelo rádio. Ele a espera com o avião abastecido e pronto para decolar. Ela não lhe disse por que queria tanto ir até aquele lugar — mas não precisava. Henry a conhece bem o bastante para compreender por quê, pela primeira vez, ela hesitou. Assim como a conhece bem o bastante para confiar que ela voltará pronta para cumprir com suas obrigações, para realizar sua próxima missão, para seguir ordens. Ele a conhece bem o bastante para esperar.

E ela o conhece bem o bastante para saber que ele odiou cada minuto disso.

Agora, acaba com o sofrimento dele.

— Venha me buscar, parceiro — pede ela no telefone por satélite, maravilhada por mesmo ali, no meio do nada, esta máquina

minúscula ser capaz de comungar com as estrelas. Ou pelo menos uma aproximação mecânica delas rodopiando pelo éter, levando suas palavras para uma pista de pouso a trezentas milhas de distância. — E rápido.

\* \* \*

Alice não acha que voar seja lá essas coisas. Especialmente naquele avião, que parece uma lata de sardinha.

Especialmente com Henry no comando.

Ele é um piloto sempre nervoso, e estar vários milhares de pés acima da superfície nunca faz bem ao seu humor.

— Ainda está igual às últimas trinta vezes que você conferiu — provoca Alice quando ele olha novamente para o altímetro.

— Não custa nada ser cuidadoso.

— Nenhum Jogador jamais venceu sendo cuidadoso.

— E é por isso que nunca deixo *você* pilotar — afirma Henry. — Agora, posso voltar para a descrição da sua missão?

— Você é quem manda — diz ela, mas, quando ele retoma os parâmetros da missão e a descrição do alvo, ela se desliga por completo. Fica olhando para a janela sarapintada, observando a asa do avião atravessando pequenas nuvens. É verdade que voar não seja lá essas coisas, mas, para ela, é melhor do que o que a espera em terra.

— Você está ao menos ouvindo? — pergunta Henry, sem olhar para ela. Ele a conhece muito bem.

— Talvez fosse mais fácil prestar atenção se você não tagarelasse tanto — provoca ela.

— Isto é importante, Alice.

— Tudo é *importante* com você, Henry. Parece até que o destino do mundo está em jogo, ou coisa parecida. — Ela sorri, porque é o que

faz quando está nervosa. Encontra algo do que rir. Alguma coisa para aliviar a pressão e lembrar a si mesma de que a vida não é sempre tão absolutamente séria. Nem mesmo a vida dela. Henry, por outro lado, não sorri. — Às vezes, acho que você não tem o gene do humor.

— Eu tenho um ótimo senso de humor — retruca ele secamente. — Por isso só dou risada das coisas que são *engraçadas*.

— Ah, entendi. Você está me treinando para contar piadas melhores. Que bom ver que você finalmente se deu conta de que um bom Jogador precisa de senso de humor.

— Um Jogador não precisa ser engraçado — diz Henry com severidade. Mas não consegue evitar. Seus lábios se abrem em um pequeno sorriso. — A minha filha, por outro lado, precisa se esforçar mais. Quando o assunto é comédia, esta família tem uma reputação a manter.

Alice dá um empurrãozinho no ombro dele.

— É, pai, é o que sempre digo. Com você é uma risada por minuto. Ele finge se ofender com o insulto, e ela finge falar sério, e, por um instante, tudo é como costumava ser entre eles. Por um instante, são pai e filha, os dois contra o mundo, rindo diante da morte e do perigo.

Então, o instante passa. Henry entrega a ela um dossiê.

— Estude isto aqui. Temos apenas meia hora até pousarmos.

Ele não era tão sério. Quando começou a treiná-la, fazia de tudo um jogo. Alice tinha cinco anos, e sua mãe havia morrido. Os dois precisavam de alguma coisa para fazer — precisavam arranjar uma forma de estarem juntos, cada um com sua dor, sem se deixar consumir. O treinamento mostrou-lhes o caminho. Henry a ensinou a ser forte. Ele a ensinou a correr, caçar e lutar. Ele a ensinou a amar seu povo e a amar a vida novamente, mesmo que a pessoa que

tinha dado sentido à existência dela não estivesse mais presente. Os dois treinavam duro, mas também riam, e muito. Eles passaram a se conhecer, a se compreender e a confiar um no outro, como nunca havia acontecido antes. Eles aprenderam a ser dois, em vez de três. E fizeram tudo isso sem se esquecer da mulher que haviam perdido, nem por um único segundo. E como poderiam, quando a vida se tratava de Jogar e a mãe de Alice havia sido uma Jogadora?

Não apenas qualquer Jogadora, mas uma das melhores.

Ela quebrara recordes (e muitos narizes). Havia construído uma reputação sólida já aos quatorze anos, havia sido amada por seu povo pela coragem e ficou famosa por ser destemida e pelos nervos de aço. Superava um risco mortal depois do outro, esperando ansiosamente a chegada do Endgame para poder cumprir o seu destino e salvar o mundo.

Mas não importou quanto fosse boa — ela acabou exatamente como todos os outros Jogadores antes dela. Esperando em vão que os seres das estrelas retornassem. Crescendo, envelhecendo, até ficar velha demais para Jogar. Velha o bastante para se apaixonar, se casar, ter uma filha, ficar com câncer, morrer.

Os nervos, o destemor e a coragem que lhe deram fama, no fim, nada disso a ajudou.

Ou melhor, eles ajudaram.

Só não o bastante.

No começo, Alice treinou para se esquecer da mãe — levar o corpo além dos limites era a melhor maneira de fugir da própria mente e da dor. Mas, depois, treinou para se lembrar. Ela desejava se tornar tão boa quanto a mãe, tão corajosa e forte. Quanto mais velha ficava, mais confusas as lembranças pareciam. A vida antes da doença da mãe era pouco mais que velhas histórias e fotos desbotadas. Alice sempre pensou que se realmente conseguisse, se

conseguisse ser nomeada Jogadora, teria uma ligação com a mãe que nem o tempo nem a morte poderiam destruir.

Talvez Henry também pensasse assim.

Talvez ele pensasse que, ao transformá-la na Jogadora que sua mãe foi, pudesse trazer a esposa de volta.

Talvez ainda pense assim, embora agora Alice *seja* a Jogadora e não esteja mais próxima da mãe do que antes.

Agora, que é oficial, a única coisa que mudou foi Henry.

Treinar era o que fazia deles uma família. Mas, depois que ela assumiu oficialmente o papel de Jogadora, treinar se tornou a vida deles. Henry agora só fala disso, só pensa nisso. Aos olhos dele, primeiro vem a Jogadora, depois a filha. Às vezes, ela se pergunta se ele sequer se lembra de que é mais do que apenas seu treinador. Se, talvez, ele deseja ser só isso.

— Não sei com o que você está tão preocupado — diz Alice. — Vou fazer o trabalho. Não faço sempre?

— Este não é como os outros, Alice. Esta é sua primeira morte.

— Diga isso aos dingos — comenta ela. Uma vez, ela matou três com um único golpe do bumerangue, um recorde pessoal.

— Sua primeira morte *humana* — retruca ele, como se Alice precisasse ser lembrada disso. Como se toda essa viagem para o meio do nada, essa jornada para dentro de seus sonhos, não estivesse relacionada justamente a esse momento. À missão. Sua primeira morte humana.

Ela já dominou tudo o que um Jogador poderia dominar. É especialista em dezesseis formas de combate corpo a corpo e é capaz de manejar armas antigas com a mesma destreza que usa uma AK-47. Já saltou de aviões, escalou montanhas, buscou artefatos no fundo do oceano, decifrou passagens codificadas que nem criptógrafos renomados conseguiram, durante séculos. Mas

nunca matou uma pessoa antes. Sempre encontrou uma forma de evitar, outra forma de realizar o trabalho. Uma forma melhor, mais fácil, menos mortal.

Até agora.

Agora Henry diz que está na hora de ela aprender o que significa matar.

Aprender se tem capacidade de fazer isso.

Aprender agora, antes que sua vida e as vidas de todo o seu povo estejam em jogo.

O dossiê em seu colo descreve a vida de um homem que estará morto antes do nascer do sol, se ela fizer o que deve fazer.

Ela abre o arquivo.

Zeke Cable é executivo de um banco. Tem quarenta e dois anos, esposa, filho, apartamento de três quartos em uma parte rica de Melbourne e um conjugado em uma parte significativamente menos rica. Seus registros criminais mostram duas acusações menores de quando era um jovem skatista pichador, mas, desde então, ele se manteve na linha. Sem ficha criminal, nem mesmo uma acusação de dirigir embriagado. Sem sinais de atividade criminal ou violência doméstica. Nenhum sinal de que tenha feito qualquer coisa que o faça merecer morrer.

E ela deve matá-lo?

— Que diabo é isso, Henry? — resmunga ela.

— O quê?

— Você sabe o quê.

Talvez saiba, mas finge não saber.

— Acho que não estou pedindo nada que você não seja capaz de fazer. O alvo não representa qualquer risco.

— Por isso mesmo — dispara ela. — Você quer que eu atire em um cara qualquer? Um inocente que não fez nada errado?

— Todo mundo já fez alguma coisa errada.

— Você sabe o que quero dizer.

— E você sabe o que quero dizer. Ele não é koori, se é com isso que você está preocupada.

Alice ri com raiva.

— Você acha que é com *isso* que estou preocupada? Então, se ele não é koori, merece morrer?

— Significa que você não deve se preocupar com a vida dele. Os *koori* lhe dizem respeito. Mais ninguém.

Alice se lembra de uma vez, há muito tempo, quando estava praticando com seu bumerangue. Viu um canguru passando pela vegetação e já estava se preparando para derrubá-lo quando o pai segurou sua mão.

— Tem quem acredite que os cangurus são sagrados para nosso povo — comentou ele.

Quando Alice perguntou se *ele* acreditava nisso, ele deu de ombros e disse que era melhor prevenir do que remediar.

— É sempre melhor errar para menos quando se trata de matar, Allie.

Ele a chamava assim quando ela era pequena, mas um dia parou de chamar. Ela não se lembra de quando nem por quê.

— Matar é uma escolha da qual não podemos voltar atrás.

Mesmo quando ele a forçava além de seus limites, era gentil com ela.

Isso também havia parado.

E, aparentemente, ele havia mudado de ideia a respeito de matar.

Ou talvez suas regras fossem diferentes quando se tratasse de pessoas.

— Achei que você fosse me mandar atrás de um criminoso, Henry — diz ela. Parte dela sabe que não há sentido em discutir, mas ela não

deixa de tentar. Ele a ensinou a nunca desistir. — Um traficante. Um mafioso. Um terrorista. Você sabe, um *bandido*.

— Como nos filmes? — pergunta ele, mantendo os olhos fixos à frente. Alice não sabe se Henry está se recusando a olhar para ela ou apenas não quer se dar o trabalho. — A vida real não é sempre tão oito ou oitenta, Alice. Embora Zeke Cable *seja* um bandido, se isso a faz se sentir melhor.

— Ah, é? O que ele fez? Sonegou impostos? Fumou um baseado?

— Ele é perigoso, Alice. É um homem perigoso, e a morte dele é necessária para a proteção do povo koori. Você não precisa saber por quê. Não precisa de provas. Só precisa confiar em mim e fazer o que lhe foi designado.

— Matá-lo — esclarece ela.

— Sim.

— Apenas para provar que consigo? — Ela ri. — Que coisa idiota.

— Idiota é colocar o destino do nosso povo nas costas de uma garota que tem medo de matar — dispara Henry. — Não precisa ser fácil. Nunca deve ser fácil. Mas às vezes precisa ser feito, e você precisa *saber* que é capaz de fazer. Se não, pode ser você a morrer.

— Você está tagarelando de novo. Já entendi.

— Só quero garantir que você compreenda por que estou pedindo que faça isso. E que seja cuidadosa. — Ele leva os dedos aos lábios e então à testa dela, como sempre faz antes de uma missão, e ela permite, porque, antes de ser seu treinador, ele era seu pai, e às vezes ainda é.

— Eu sempre sou — diz ela.

— Você nunca é cuidadosa. E eu sei que esta missão é...

— Eu disse que já entendi. Tudo bem — interrompe ela, não querendo ouvi-lo falar mais a respeito. Não querendo ouvir o pai estimulando-a a matar. Ela compreende que precisa ser feito e que é



disso que se trata ser a Jogadora. Fazer o que precisa ser feito. Os espíritos de seus ancestrais afirmaram que esse é o caminho, que Alice deve cumprir o seu dever. Queira ou não, está na hora de ela se pôr à prova.

Matar um ser humano.

Apenas para mostrar que é capaz.

\* \* \*

Alice detesta Melbourne.

Ela detesta todas as cidades, a forma como os prédios nos oprimem e bloqueiam o céu, o ar pesado de poluição, as ruas cheias de gente. A profusão de corpos, a brutal invasão de humanidade a cada esquina, os cheiros, os fluidos e o inevitável lamento. A crueldade do ser humano também lhe dói, e em nenhum outro lugar ela é mais evidente do que nas cidades, onde corpos vivos se estendem sobre calçadas, se encolhem perto de prédios e são tratados por quem passa como partes inanimadas da paisagem. Coisas desagradáveis a se passar por cima ou pelos lados — desconsideradas e ignoradas. Melbourne deveria ser uma das cidades mais bonitas do mundo, mas tudo o que Alice vê é uma profanação da terra, uma pilha de lixo da assim chamada civilização onde antes havia beleza.

Ela é uma criatura da terra. Não quer passar ali mais do que o tempo necessário.

Mas não está com pressa de finalizar o trabalho.

Zeke Cable mora em um arranha-céu moderno e sombrio que se ergue entre tantos outros prédios. O edifício é praticamente formado só por janelas. Não é a casa de alguém com segredos. É um edifício construído para pessoas ávidas por se exhibir, viver a vida sob os holofotes, esperando que quem passe inveje o brilho.

O porteiro olha desconfiado para Alice quando ela passa. Mesmo na fantasia que vestiu para andar na cidade — saia preta e saltos nada práticos —, ele percebe que ela não pertence a esse lugar. Mas, como ela invadiu o sistema de computadores do complexo e pôs o próprio nome na lista dos convidados aprovados para o apartamento 12D, não há muito que ele possa fazer.

O apartamento 12D é luxuoso, vale muitos milhões de dólares, tem vista para o mar, e seu morador viajou a negócios para Sydney.

O apartamento 12D também fica diretamente acima do apartamento de Zeke Cable, e uma conveniente rede de dutos de ar e aquecimento conecta os dois.

De sua posição privilegiada, Alice escuta o alvo. Pode observá-lo pelas passagens de ar, vê-lo arrumar a filha para a escola de manhã e fazer a própria torrada, vê-lo xingar a página de esportes do jornal e dar um beijo de despedida na esposa. E, naquela noite, pode vê-lo ficar apenas de cueca e se deitar na cama ao lado da esposa, que está dormindo. Pode soltar a grade da passagem de ar, baixar sua Colt Delta Elite e virar o cano da arma na direção da cabeça dele. Seu corpo musculoso e sólido fica apertado nos estreitos dutos de ar. A mão está suada, mas ela segura a pistola com firmeza.

O bumerangue não serve em ambientes pequenos assim, não quando não se tem espaço suficiente para atirar. Faz sentido usar uma arma.

Só que ela detesta armas. Detesta o maquinário frio delas, o muro frio de aço que erguem entre o predador e a presa. Detesta quando *facilitam* as coisas. Seus bumerangues são parte dela, como extensões de seus braços. A maioria das pessoas os vê como uma brincadeira, um brinquedo de criança, e é melhor que seja assim. As melhores armas são facilmente subestimadas. Só porque Alice apenas feriu, nunca matou, só porque prefere caçar animais a

peessoas, não significa que ela não conheça uma boa arma quando vê uma.

Alice tem muitas, e gosta de todas. O bumerangue de madeira lisa que tem desde criança, o de plástico reforçado com carbono que Henry lhe deu no último aniversário, com o ângulo aerodinamicamente perfeito e a lâmina afiada. O bumerangue de sua mãe, esculpido em osso e passado há séculos por sua linhagem, de Jogador a Jogador, um presente mortal do passado. Cada um é uma arma que exige dedicação e habilidade — mais do que isso, exige um profundo conhecimento, uma comunhão tanto com o mundo quanto com o alvo. Significa compreender ângulos e correntes de vento e prever o movimento seguinte de seu alvo antes de ele próprio ter consciência dele. Um bom lançamento joga o bumerangue para o futuro, permitindo que o alvo encontre o próprio destino.

Armas parecem uma trapaça.

Tudo isso parece uma trapaça. Não há desafio em enfiar a mão por uma saída de ar e disparar uma bala com silenciador na cabeça de um homem dormindo. Certamente não há justiça nisso.

Não há *sentido* nisso.

Henry sempre fez o melhor para ela e para seu treinamento. Se ele diz que Alice precisa matar este homem — se diz que é melhor para os koori que este homem morra —, deve haver um bom motivo. Mas não há motivo para aceitar isso sem dispor de qualquer evidência. Se Zeke Cable precisa mesmo morrer, Alice fará acontecer. Ela promete isso a si mesma. Mas, primeiro, ela tirará um tempo para conhecer seu alvo, descobrir o que há de tão perigoso a respeito dele. Ela convencerá a si mesma do que precisa ser feito. E então encontrará em si mesma como fazer.

\* \* \*

É um bom plano.

Só que Alice não consegue encontrar a resposta para sua pergunta. Não consegue encontrar nada em Zeke Cable que justificaria sua morte. Ela o observa em seu apartamento, o persegue pelas ruas da cidade, entra em seu escritório disfarçada de entregadora, invade seus arquivos do computador, grampeia seus telefones e encontra... nada.

Ou melhor: encontra as fragilidades de um homem igual a todos os outros, que às vezes faz o melhor que pode e às vezes não está nem aí.

Ele é um bom pai, exceto quando está mal-humorado e grita com a filha de cinco anos até a menina cair no choro. Acompanha as fofocas sobre as celebridades, mas ironiza a mulher por assistir a reality shows. Ele também a trai, e mantém um conjugado na cidade para se encontrar com as duas amantes, ambas quase uma década mais novas. Ele passa mais tempo navegando na internet do que trabalhando de fato e — provavelmente algo que interesse mais a seus empregadores — apropriou-se indevidamente de meio milhão de dólares de fundos da empresa. Ele não é confiável e frequentemente é indelicado.

Mas isso não basta para ela.

Ela não sabe o que seria. Não sabe se Henry tem razão, se há uma suavidade nela que precisa ser arrancada pela raiz. Talvez ela hesitasse em matá-lo mesmo que Cable fosse um monstro, um assassino sem escrúpulos que se divertisse em esfaquear mulheres em becos escuros ou em sufocar crianças pequenas. Ainda assim pararia no último segundo, pensando no que significa apertar um gatilho, encerrar uma vida, apagar uma existência para sempre. Talvez, mas seu pai não lhe deu a chance de descobrir. Ele nunca foi afeito a testes fáceis.

— Não sabemos como o Endgame será — ele gosta de dizer. — Mas sabemos que não será fácil.

A filha de Cable se chama Lily e tem um sorriso radiante, marias-chiquinhas e uma confiança alegre de que o mundo não tem escuridão. Ela ama o pai, mesmo quando ele grita, e não imagina uma vida em que ele não exista.

Alice sabe disso, porque se lembra de ter cinco anos e imaginar que seus pais eram imutáveis. Ela se lembra de descobrir que estava errada.

Alice observa os olhos de Cable brilharem quando Lily prende os braços ao redor de seu pescoço e ele a balança no ar, enquanto ela ri e grita *mais, papai, mais!*.

Alice nunca brincou desse jeito com o pai — ou, se brincou, não lembra mais.

Quando ele sorri para Alice com orgulho paterno, é porque ela armou os explosivos corretamente e demoliu um prédio com um disparo, ou traduziu uma passagem difícil do cóptico que frustrou estudiosos três vezes mais velhos do que ela. Nunca porque ela riu ou sorriu ou passou os braços pelo pescoço dele e o chamou de *papai*.

Ela certamente nunca o chamou assim.

Ela sabe que o amor não precisa vir com abraços e risadas.

E também sabe que o amor não torna alguém uma boa pessoa.

Até bandidos têm a quem amar. Até monstros têm famílias.

Mas, se ela matar este cara a sangue-frio, qual deles é o monstro?

Quanto mais Alice fica no apartamento 12D, quanto mais tempo escuta, vê e vive como sombra de Zeke Cable, menos certeza tem.

Ela desceu ao tempo do sonho para fazer a pergunta, e os ancestrais responderam:

*Você é a Jogadora.*

*Este é o seu destino.*

Ela viu os dois futuros se estenderem diante de si, a destruição iminente caso ela escolha abdicar da responsabilidade, desafiando os anciãos e seu destino.

Mas sonhos não são específicos — há muitas aberturas.

Quem pode dizer que cumprir seu dever significa fazer exatamente o que Henry diz, seguir suas ordens às cegas? Quem pode dizer que Jogar significa obedecer? Significa matar?

Às vezes, Alice se pergunta como teria sido seu treinamento se a mãe não houvesse morrido. Se pergunta se ela sequer teria que passar por algum treinamento. Talvez, tendo suportado todos aqueles anos como Jogadora, Shayna Ulapala fosse querer uma vida diferente para a filha — escolhas diferentes. Alice tenta imaginar isso. Imaginar como seria sua vida se, em vez de passar cada segundo da infância competindo com os primos, aprendendo a caçar presas e a aniquilar inimigos, estudando as palavras do passado e a ameaça do futuro, ela tivesse sido criada sem todas essas responsabilidades, acreditando que não haveria nada a temer. Imaginar como seria se ela tivesse brincado com bonecas e animais de estimação, frequentado uma escola normal, feito amigos e matado aulas, vivido a vida como as garotas na TV.

Alice tenta imaginar, mas é impossível. É como tentar se imaginar fora da existência — tudo o que ela é, tudo o que já conheceu ou com que se importou está enraizado nesta vida, neste jogo.

Jogar é quem ela é. Tudo o que ela é.

Mas ela não vai jogar conforme as regras de mais ninguém, nem mesmo as de Henry.

Alice foi ensinada que os koori são únicos entre todos os povos da Terra, porque apenas eles não se curvaram diante das criaturas das estrelas. Apenas eles não foram forçados à servidão por esses seres.

Eles sempre foram, e sempre serão, livres-pensadores. Mantendo-se firmes sozinhos. Sem se submeter a ninguém.

Ela cumpriu todas as etapas daquela missão, mas nunca esteve completamente engajada — talvez porque, no fundo, ela soubesse a verdade. Sua verdade.

Ela não consegue fazer isso.

Não vai fazer.

\* \* \*

Alice volta para casa esperando que Henry esteja irritado. É por isso que, imediatamente após dar aos empregadores de Zeke Cable uma dica anônima sobre o desvio de dinheiro, porque ao menos isso ela pode fazer, desliga o celular. Ela não quer conversar com o pai até fazer isso face a face, explicando por que desobedeceu às suas ordens diretas e decidiu por si mesma cancelar aquela missão estúpida.

Alice não pretende usar a palavra *estúpida*, é claro. Ela sabe como lidar com o pai quando ele está irritado.

Só que ela nunca o viu *tão* irritado.

— Sente-se — pede ele, assim que Alice aparece na porta. De alguma forma, ela percebe pela voz e a frieza em seus olhos que ele já sabe o que ela fez.

— Se você me deixar explicar primeiro...

— Sente-se — pede ele, com uma fúria malcontida. Ele liga a TV. — Veja.

Há um pesadelo na tela.

Chamas, fumaça e gritos. Parece tanto com o horror que Alice viu nos sonhos que ela precisa se controlar por um instante, lembrar a si mesma que está acordada, que aquilo é a vida.

E, quando faz isso, as palavras do noticiário ressoam.

Uma bomba, em um shopping center em Melbourne.

Uma explosão, estilhaços voando, crianças ensanguentadas, mães chorando, corpos empilhados, cabeças, dedos, pernas e braços arrancados.

— Não ouse desviar o olhar — dispara o pai de Alice, mas ela nem conseguiria mesmo. Está vidrada com o que vê na tela.

Porque foi a câmera que desviou o olhar da carnificina e se voltou para os rostos dos homens responsáveis por aquela confusão toda. Três estranhos e um homem que ela passou a conhecer — ou achava que havia passado a conhecer — muito bem.

Zeke Cable.

Parte de um grupo anarquista contra o governo, diz o noticiário, e mais fotos aparecem na tela: são as duas jovens que ela deduzira serem suas amantes.

Elas eram as cúmplices.

Conspiradores.

Assassinos.

O grupo agiu mais rápido do que o planejado quando uma denúncia anônima pôs as autoridades no encalço de Cable. Graças à denúncia eles foram presos.

Graças a Alice.

Agora Alice vê que muitas coisas aconteceram por causa dela.

Ela se vira para o pai, tão furiosa quanto ele.

— Você sabia — afirma ela. — Você sabia que ele ia fazer isso. E não me disse.

— Eu disse que ele era perigoso. Disse que ele precisava morrer.

— Mas não me disse *por quê!* — grita ela.

Como parte de seu treinamento, Alice aprendeu a controlar as emoções, especialmente as que ameaçam dominá-la. Nunca foi



muito boa nisso, e agora não se importa mais. Quer que Henry saiba que ela está com raiva. Que ele veja que a traiu.

Enganou-a, fazendo-a trair seu povo.

— O que você teria feito se eu tivesse contado tudo? — pergunta Henry.

— Você sabe o que eu teria feito. Eu o teria impedido.

— Você o teria matado?

— Se fosse preciso — responde Alice, sabendo no fundo que é verdade.

— Acredito em você. Mas o que aprendeu com isso? Você nem sempre terá todas as informações, Alice. Nem no Endgame, nem na vida. Você precisa aprender a agir a partir das informações que receber. Dicas, suposições, palpites. Precisa saber em quem pode confiar e estar disposta a agir pela palavra dessas pessoas. Precisa tomar atitudes que podem parecer desagradáveis e confiar que elas sirvam a um objetivo maior.

— Você quer que eu simplesmente obedeça a ordens, é isso? — pergunta ela com sarcasmo. — Da última vez que conferi, eu era a Jogadora, não você. Da última vez que conferi, você *nunca* foi bom o bastante para ser um Jogador. Por que eu obedeceria às ordens de alguém, especialmente as suas?

Ela espera que isso o tire do sério, mas, em vez disso, as palavras parecem levá-lo em outra direção. Ele suaviza, ainda que pouco.

— Você não está realmente com raiva de mim — diz ele.

— Tem certeza?

— Você está com raiva de você mesma. Por ter deixado aquelas pessoas morrerem.

— Você...

— Não, Alice. *Você*.

Algo dentro dela se desintegra. Porque, mesmo que ele esteja errado, ainda tem razão. Não foi ele. Ou não apenas ele.

Foi ela.

Ela desliga a TV, mas não consegue desligar a cabeça, sua memória fotográfica relembrando cada pedaço de corpo, cada rosto manchado de lágrimas, cada grito. Tudo permanecerá em sua mente para sempre. Tudo permanecerá sobre seus ombros, para sempre.

— Também foi difícil para ela no começo — diz ele, e Alice paralisa. Ele está falando sobre a mãe dela.

Ele quase nunca fala sobre a mãe dela.

— Ela teve que aprender a isolar sua humanidade — continua ele. — A ser fria, racional. Não basta saber que você é capaz de matar no calor da ação. Você precisa ser capaz de matar porque a necessidade manda, porque a *razão* manda, não importa como você possa se sentir.

— Você quer que eu mate a minha humanidade? — pergunta Alice, incrédula. — Se é isso o necessário para vencer o Endgame, qual é o sentido? Como é que a parte da humanidade que vale a pena salvar pode ser a menos humana?

— Se o Endgame acontecer, você não jogará para salvar a própria vida — comenta seu pai, quase gentilmente. — Você estará jogando para salvar seu povo. Talvez valha a pena se tornar um pouco menos humana, se isso significa que seu povo poderá viver. Sua mãe acreditava nisso.

Alice não suporta mais ouvir isso.

Não suporta mais ouvi-lo pedir que ela se feche, que se desligue, que se torne alguém fria e sem coração.

Não suporta ouvi-lo dizer que a mãe dela fez exatamente isso.

Não suporta pensar que ele pode estar certo.

\* \* \*

No sonho, ela está sozinha.  
Sozinha com a terra fria e o céu vazio.  
As Mães, os Pais, as Irmãs e os Irmãos da linhagem a abandonaram,  
porque ela os abandonou.  
Ela tenta ouvir seu povo.  
Tenta ouvir a terra.  
Tenta ouvir.  
Tenta ouvir.  
Mas há apenas silêncio.  
Isso já aconteceu antes. Um Jogador afastando-se de seu dever. E,  
por isso, de seu povo.  
Um Jogador que não Jogará.  
Alice sabe: não há lugar para uma alma assim entre os koori. Não há  
lugar no fluxo eterno de ancestrais, nenhum lugar no passado, no  
presente ou no futuro.  
Afastar-se de um é afastar-se de todos.  
Exilar-se dos koori e da terra, do coração e do sopro de vida.  
Ficar só.  
Ela não pode viver assim, neste silêncio abominável.  
A vida não pode sobreviver no vácuo.  
Alice não pode sobreviver no vazio deixado no rastro de seus  
ancestrais.  
Ela é uma koori, e os koori nunca estão sós.  
Estar só é não ser mais um koori.  
Perdê-los é perder a si mesma.  
Ela sabe que este sonho é o futuro dela.  
Um futuro possível.  
Mas apenas se ela o escolher.

\* \* \*

Ela escolhe seu povo. Escolhe seu dever, sua obrigação, seu privilégio.

Escolhe seu pai.

E sua mãe.

Ela não pode compensar o que fez — o que deixou aquele monstro fazer.

Mas pode garantir que ele nunca tenha a chance de fazer de novo. Ela pode ser fria e racional, pode pesar os riscos de um futuro processo e de ir a julgamento, pode decidir insensivelmente que, antes tarde do que nunca, Zeke Cable deve morrer. Por suas mãos. No escuro, antes do amanhecer, ela deixa um bilhete para o pai, garantindo que, quando voltar, estará pronta para começar o treinamento a sério.

Para se transformar no que quer que seu povo precise que ela seja. Mesmo que seja uma assassina.

\* \* \*

A prisão fica a cerca de duzentas milhas de Sydney. É uma instalação de segurança máxima, com várias camadas de postos de segurança e uma tropa de guardas armados. É uma fortaleza de concreto, de onde é impossível sair — e onde é impossível entrar. Alice não precisa invadir. Eles abrem os portões e a recebem. Porque nem toda tecnologia e todo arsenal do mundo podem compensar a tolice humana.

Ela sempre pareceu mais velha do que é, e seus documentos falsificados são impecáveis. Um posto de segurança após o outro a deixa passar, apenas mais uma agente do governo com acesso total para falar com o prisioneiro de alta prioridade. Uma agente jovem, mulher, tão facilmente despercebida. Facilmente subestimada.

Ela insiste em ficar a sós com o prisioneiro. Ele está com as pernas acorrentadas, e outra corrente o prende dos tornozelos até a parede. Está pregado no lugar, feito um cão de guarda raivoso, mas não representa perigo para Alice. Ele não é um lutador. Ela o conhece bem o bastante para saber isso.

Embora tenha errado antes.

— Quem é você? — pergunta ele, de mau humor. — Mais uma agente federal? Vou dizer o que disse a eles. O único criminoso aqui é o governo. Vocês são os opressores. Nós somos os escravos. Tudo o que fiz foi alertá-los. Um sacrifício por uma causa maior. Vocês querem falar sobre assassinos e vítimas inocentes, mas se olhem no espelho. Olhem para o que a sua chamada civilização fez com o planeta. Com as pessoas. Acordem e vejam o que vocês conseguiram. Acordem, porque há mais por vir.

— Isso já é mais do que suficiente. Não estou aqui para conversar — diz Alice, soltando os cabelos e tirando o longo pedaço de arame que os segurava. Ela estica bem o garrote, dando a Zeke Cable a chance de observar o fio afiado e reluzente que pretende passar ao redor da garganta dele.

— Ah, faça-me o favor — diz ele. — Você acha mesmo que vai me assustar e me fazer dizer nomes? Entregar todos os nossos planos? Vocês podem ser todos um bando de criminosos, mas não são burros o bastante para tentar isso.

— Não sei com quem você acha que está falando, parceiro, mas posso jurar que não sou burra. E não estou tentando assustar você. Ele deve ter ouvido algo na voz dela, algo mostrando que ela está falando sério, porque o rosto dele pálido. Ele começa a gritar, berrando por ajuda, implorando para alguém ir até lá.

Mas a cela é à prova de som, e ele não alcança o botão para chamar os guardas. Ela está usando um interruptor de sinal de baixa

frequência que fará o vídeo da câmera de vigilância travar: quem estiver assistindo verá apenas alguns poucos segundos se repetindo várias vezes, em looping. Ninguém verá o que acontecerá a seguir. Os dois estão a sós e continuarão assim até o fim do trabalho.

— Quem é você? — sussurra ele. — Algum tipo de vigilante maluca?

— Não tem nada de maluco nisso — diz ela, embora seu coração não pareça saber, se debatendo como um louco nas paredes acolchoadas de um hospício. — Matar você depois do que fez, para evitar que faça mais? É apenas lógica. É justiça. Olho por olho, parceiro. Uma vida por uma vida.

— Besteira, isso é vingança — dispara ele. — É assassinato.

— Não se pode assassinar um animal. Estou botando você para dormir, só isso. Como se faz com um cão selvagem. — Ela não sabe por que se dá o trabalho de discutir com ele. Por que o deixa adiar o inevitável.

— Então somos ambos animais. Olhe no espelho, docinho, somos iguais. Você está prestes a ficar com as mãos cobertas de sangue também.

— Não vai haver sangue nenhum— retruca ela, e parte para cima do homem, o homem que ela observou em casa e no trabalho, com a filha e com a esposa, o homem que ela viu roncar de noite e assoviar de dia, o homem que ela achava que conhecia, mas não conhecia de modo algum.

O homem que deixou na cidade uma ferida que levará anos para cicatrizar.

Esse homem merece morrer. É o que Alice diz a si mesma, e é nisso que ela acredita.

Isso é justiça.

Não é vingança. Não é raiva. Nem sofrimento, culpa, necessidade animal.

“Ele é o animal”, diz Alice a si mesma, tentando fazer exatamente o que sua mãe faria, congelar o calor da raiva e da necessidade, isolar-se, fugir para algo frio e tranquilo. Mas não há para onde fugir. Não há como fugir dos gritos das vítimas dele. Das vítimas *deles*. Apenas uma coisa silenciará esses gritos. Apenas uma coisa começará a consertar o que os dois estragaram juntos. “Vou botá-lo para dormir.”

Ela vai.

Ela faz.

Ela passa o arame ao redor do pescoço dele.

Ela puxa com força, impossibilitando-o de respirar.

Ela o escuta arfar e ofegar.

Ela o segura com firmeza enquanto ele se debate e sofre espasmos.

Ela sente a vida ir embora do corpo dele, sente-o perder a vontade de viver.

Ela se sente perdendo alguma coisa também.

Ela sente o pulso parar de bater.

Ela sente a pele esfriar.

Ela conseguiu.

Ela matou.

Era para ser fácil, apagar aquele homem — quem quer que ele fosse, seja e pudesse se tornar — do mundo dos vivos. Era para dar a sensação de estar certo. De *ser* certo.

Alice vira o corpo para a parede. Aperta o interruptor na porta para indicar que está pronta para sair, caminha calmamente pelo corredor, passa pelas revistas de segurança, prepara-se para a possibilidade de ser pega, de que eles verão através dela aquela coisa lá dentro, a coisa que matou.

Agora, finalmente, tarde demais, ela se sente fria.

Anestesiada.

Agora, finalmente, tarde demais, sua mente está clara, o sangue, gelado.

E de forma clara, fria e anestesiada, ela ouve a voz do pai ecoar em seus ouvidos.

“Matar é uma escolha da qual não podemos voltar atrás.”

\* \* \*

Henry está esperando por ela do outro lado do portão.

— Eu não disse para você vir — diz ela, pela janela do carro.

— Eu sei — responde ele. Seu cabelo está grisalho de uma forma que ela nunca havia reparado. Há rugas em sua testa, marcas profundas embaixo dos olhos. Os dois ficaram muito mais velhos do que eram. — Eu vim mesmo assim. Entre.

Ela se atira no banco do passageiro.

Não diz nada.

Fecha os olhos, desejando o esquecimento que vem com o sono.

Espera não sonhar.

Eles andam de carro por um longo tempo, em silêncio. Alice abre os olhos apenas quando o carro para. Estacionam em uma clareira, um paraíso com gramado, árvores e um riacho, uma imensidão verde-esmeralda e azul-celeste. Uma delicada passarela branca atravessa o riacho. Parece algo tirado de um livro de ficção, e é fácil imaginar um duende agachado embaixo da ponte e fadas espiando de dentro dos botões das flores.

Alice tropeça no caminho pedregoso, e seu pai estende a mão para segurá-la. Ela aceita a ajuda. Embora ambos saibam que ela não precisa dele. Ela é forte demais para cair.

— Sabe onde estamos? — pergunta ele.

Alice não consegue respirar. Assente com a cabeça.

Faz uma década que não vai ali. Desde que a mãe morreu.



Era para ali que os dois iam, ela e o pai, quando o hospital ficava pesado demais para eles. Quando precisavam de um momento para respirar, para se esquecerem dos cateteres e dos soros intravenosos, para escutar o vento e a água em vez dos bipes dos monitores cardíacos e do barulho estridente que antecedia uma parada cardíaca. Aquele idílio escondido, a apenas algumas milhas do hospital, era aonde iam para voltar à terra, ainda que por apenas uma ou duas horas. Para se ligarem à terra e tentarem acreditar que haveria vida após a morte — que eles poderiam perder a base, e de alguma forma seguir em frente.

Ficam parados na ponte, lado a lado, os olhos fixos na água. Está mais nublado do que Alice lembrava.

— Consegui — diz ela a Henry. — Eu o matei.

— Eu sei.

— Achei que fosse o que você queria. O que ela teria querido. Achei que conseguiria fazer o que você disse, ser fria. Como uma máquina. Fazer porque era a coisa certa.

— Mas...

— Mas não parece certo — admite ela. — Não pareceu frio. — Ela estremece, com frio agora, sempre com frio. Ela se pergunta se algum dia sentirá calor. — Não vou conseguir fazer isso de novo. Não vou.

— Não, acho que não vai.

— Quer dizer, posso matar, se precisar. Mas só se precisar. Nunca mais... assim.

— Eu sei.

Alice sente as lágrimas rolando e se envergonha. Ela é a Jogadora. Jogadores não choram.

— Eu cometi tantos erros — diz ela.

Henry põe a mão em cima da dela.

— Eu cometi o erro.

— Eu consigo — insiste ela, subitamente apavorada ao ver que ele está se arrependendo de todas as escolhas deles e de ter exigido tanto dela. Ao ver que tudo será tirado dela. — Sou forte o bastante. Ah, sou.

— Claro que é. Fui eu que... — Ele sacode a cabeça. Suspira pesadamente. — Você precisava aprender a matar. Mas não era essa a maneira de ensinar. Não era esta a lição que você deveria ter aprendido. Não era nada disso. — Ele finalmente a encara e aperta a mão dela, com tanta força que quase dói. — Você não falhou comigo, Alice, e não falhou com seu povo. Eu fui o único que falhou aqui.

— Não — diz ela, quase inaudível. Então mais alto, porque é verdade, e ela precisa que ele saiba. — *Não*.

— Foi a escolha certa para você, esta vida? Você é feliz?  
Os dois ficam surpresos quando Alice solta uma risadinha.

— Não neste momento. — Ela passa a manga da blusa no nariz. — Mas normalmente? Sou.

Ela se dá conta da profunda verdade disso apenas quando diz em voz alta. Jogar nunca foi uma escolha, mas um direito de nascença. Ela Jogaria porque sua mãe Jogou. Esse era o plano desde o começo. Esse era o acordo entre ela e Henry. Jogar era a forma dos dois de manter a mãe dela viva.

Foi assim que tudo começou.

Mas agora?

Ela Joga porque é a Jogadora.

Porque ela *quer* ser.

Ela escolheu. E continua escolhendo, todos os dias. Mesmo quando dói, mesmo quando queima, esta é a vida que ela escolheu. Não porque é a única vida que conheceu.

Porque é a vida que quer.

— Tem sido bom, Henry. Treinar. Jogar. Está tudo bem. Eu estou bem. Estou dizendo: eu consigo. Posso ser tão boa quanto ela foi.

— Alice, você não pode ser a Jogadora que sua mãe foi.

Nenhuma palavra jamais doeu tanto.

Mas então ele continua.

— Você só pode ser a Jogadora que *você* é. Só pode ser Alice. Errei ao tentar transformá-la em algo que não é. Não sei, talvez... — Ele hesita, como se temesse o que dirá a seguir. — Talvez sua própria mãe tenha errado. Mas você, Alice, você não é fria. Não pode e não deve ser. Toda aquela bobagem de abrir mão da sua humanidade... Sabe o que foi aquilo?

— Uma bobagem? — arrisca ela, rindo de novo. Isso a faz se sentir mais leve. Isso a faz se sentir quase como ela mesma novamente.

— Agarre-se a ela — pede ele enfaticamente. — À sua humanidade. Ao seu humor. À sua teimosia incrivelmente enlouquecedora. Agarre-se a tudo que faz com que você seja Alice. É *isto* que a tornará grande.

Alice apoia a cabeça no ombro de Henry, se lembrando das outras vezes que estiveram perto desse riacho, quando ela batia na cintura dele. Quando o pai parecia ser a maior e mais forte pessoa do mundo, forte o bastante para salvar a ambos.

— *Isto* é o que me tornará grande — diz ela.

Talvez as coisas fossem diferentes, se a mãe dela estivesse ali. Talvez ela fosse uma Jogadora diferente, ou nem sequer fosse Jogadora. Mas ela jamais saberá.


Esta é a vida que ela tem, esta vida dos dois.

Esta é a Jogadora que ela escolhe ser, uma Jogadora que fará qualquer coisa por seu povo e pela pessoa mais importante de todas, uma Jogadora que tomará as próprias decisões e Jogará de

acordo com as próprias regras, que equilibrará brutalidade com misericórdia, que cometerá erros e fará de tudo para consertá-los. Uma Jogadora que jamais se deixará esquecer o que é sentir amor, raiva ou dor. Uma Jogadora que jamais esquecerá o que é se sentir humana.

## 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.

 Leitura Fácil