

**NÃO É NECESSÁRIA QUALQUER COMPRA:** O concurso tem início às 9h da manhã (EST), do dia 20 de outubro de 2015, e termina quando o enigma for solucionado ou no dia 20 de outubro de 2017, dependendo do que ocorrer primeiro. Aberto a participantes com 13 anos ou mais. Não é válido onde for proibido. Valor total aproximado dos prémios é: 250 000 dólares americanos. Patrocinador: Third Floor Fun, LLC, 25 Old Kings Hwy N, Ste. 13 PO Box #254, Darien, CT 06820-4608. Para informações sobre o Concurso, descrição do prémio e Regras Oficiais, visite [www.endgamerules.com](http://www.endgamerules.com)

A Editorial Presença não é responsável pela criação ou desenvolvimento de quaisquer concursos relacionados com Endgame, nem patrocina qualquer desses concursos. Todos os concursos foram concebidos, geridos e patrocinados por Third Floor Fun, LLC, que é a única entidade responsável pelo seu conteúdo e funcionamento.

## FICHA TÉCNICA

Título original: *Sky Key: An Endgame Novel*

Autores: *James Frey e Nils Johnson-Skelton*

Copyright © 2015 by Third Floor Fun, LLC

Experiência Caça ao Puzzle de Futurruption LLC

Ícones adicionais concebidos por John Taylor Dismukes Assoc., uma divisão de Capstone Studios, Inc.

Todos os direitos reservados

Tradução © Editorial Presença, Lisboa, 2015

Tradução: *Maria João da Rocha Afonso*

Design da capa e logo: *Rodrigo Corral Design*

Mapa artwork © *GettyImages/chokkicx*

Composição, impressão e acabamento: *Multitipo — Artes Gráficas, Lda.*

1.ª edição, Lisboa, outubro, 2015

Depósito legal n.º 397 959/15

Reservados todos os direitos

para Portugal à

**EDITORIAL PRESENÇA**

Estrada das Palmeiras, 59

Queluz de Baixo

2730-132 BARCARENA

[info@presenca.pt](mailto:info@presenca.pt)

[www.presenca.pt](http://www.presenca.pt)

## PEQUENA ALICE CHOPRA

*Residência Chopra, Gangtok, Sikkim, Índia*



— Tarki, Tarki, Tarki...

As nuvens deslizam sobre os Himalaias, o sol reflete-se nas suas encostas cobertas de neve. O Kangchenjunga, o terceiro pico mais alto do mundo, agiganta-se sobre Gangtok. Os residentes da cidade entregam-se às atividades do dia — trabalham, fazem compras, comem, bebem, ensinam, aprendem, riem, sorriem. Cem mil almas pacíficas, tranquilas.

A Pequena Alice pavoneia-se no relvado nas traseiras, e as lâminas da relva fazem-lhe cócegas nos dedos dos pés enquanto o cheiro de mato a arder sobe do vale. Tem os punhos nas ancas e os cotovelos espetados para trás como se fossem asas. Tem os joelhos dobrados, a cabeça inclinada para a frente. Une e afasta os cotovelos, une e afasta, soltando grasnidos e gritos como um pavão. Grita «Tarki, Tarki, Tarki», o nome do velho pavão que viveu junto da família durante os últimos 13 anos. Tarki olha para a rapariga, dá meia-volta, agita as penas de cor viva do pescoço e responde-lhe com um grasnido. Abre a cauda em leque e a Pequena Alice dança de alegria. Corre para Tarki. Ele levanta voo com a menina a correr no seu encalce.

À distância, desenham-se os contornos nítidos do Kangchenjunga, escondendo o Vale da Vida Eterna sob as suas encostas geladas.

A Pequena Alice desconhece em absoluto este vale, mas Shari conhece-o intimamente.

A Pequena Alice segue Tarki até junto de um rododendro. Está a menos de um metro da ave brilhante quando ela inclina a cabeça, pisca os olhos e esgravata o chão por baixo do arbusto. A ave enfia-se por entre as folhas. A Pequena Alice inclina-se um pouco mais.

— O que é, Tarki?

A ave debica a terra.

— O que é?

A ave imobiliza-se como uma estátua, com a cabeça baixa mas empertigada, olha fixamente para o chão com um olho arregalado. A Pequena Alice dobra-se para a frente. Há ali qualquer coisa. Uma coisa pequena, redonda e escura.

A ave solta um ruído horrível — *Criiiiiiiik* — e dispara a correr em direção à casa. A Pequena Alice assusta-se mas não a segue. Estende as mãos, afasta as folhas cerosas, contorce-se por entre os ramos do arbusto, põe as mãos no chão, encontra.

Um berlinde escuro, semienterrado. Uma esfera perfeita. Com estranhos desenhos gravados. Toca-lhe e é frio, como o vazio do espaço. Com os dedos escava à sua volta, faz um montículo de terra, liberta a esfera. Pega-lhe, vira-a e revira-a, franze o sobrolho. É dolorosamente fria. A luz que vem do céu infiltra-se, muda, e subitamente ganha um brilho, um brilho para além do brilhante. Em poucos segundos tudo fica branco, o chão treme e um gigantesco estrondo explode sobre as encostas, fazendo chocalhar os penhascos e as montanhas, sacudindo as árvores, a erva, os seixos nos ribeiros. O som preenche tudo.

A Pequena Alice quer correr, mas não consegue. É como se o pequeno berlinde a tivesse colado ao chão. Por entre a luz e o som e a fúria, vê uma figura deslizar na sua direção. Uma mulher, talvez. Jovem. Baixinha.

A figura aproxima-se. Tem uma pele verde-pálida e olhos cavados, os lábios levantados. Um cadáver vivo. A Pequena Alice deixa cair o berlinde mas nada se altera. A aparição chega suficientemente perto para que a Pequena Alice sinta o odor do seu hálito, que cheira a excremento, borracha queimada e enxofre. O ar aquece e a criatura estende a mão para a Pequena Alice. Ela quer gritar, gritar pela mãe que pode salvá-la, por ajuda, segurança, salvação, mas nenhum som sai, não sai som nenhum.

Abre os olhos de repente e *está* a gritar. Acordada, agora. Encharcada em suor, uma rapariguinha de dois anos e a sua mãe *está* junto dela, segurando-a, embalando-a, dizendo:

— Está tudo bem, *meri jaan*, está tudo bem. Foi só o sonho. Foi outra vez o sonho.

O sonho que a Pequena Alice tem tido vezes sem conta, todas as noites, desde que descobriram a Chave da Terra.

A Pequena Alice chora, Shari envolve-a nos seus braços e tira-a de baixo das cobertas.

— Está tudo bem, meu amor. Ninguém te vai fazer mal. Nunca deixarei que ninguém te faça mal. — E apesar de dizer isto de cada vez que a Pequena Alice tem aquele sonho, Shari não sabe se é realmente verdade. — Ninguém, docinho. Nem agora, nem nunca.

1. Wskazanie na mapie terenów, na których występują zagrożenia naturalne i techniczne. Wskazanie na mapie terenów, na których występują zagrożenia naturalne i techniczne.



## SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

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



— Como é que arranjaste isto? — pergunta Sarah, fazendo deslizar o dedo sobre a cicatriz irregular na cara de Jago.

— Nos treinos — responde Jago, fitando-a, à procura de sinais de que ela está a voltar para ele.

Passaram quatro dias desde que Sarah retirou a Chave da Terra de Stonehenge. Quatro dias desde que Chiyoko morreu. Quatro dias desde que Sarah disparou um tiro para a cabeça de An Liu. Quatro dias desde que a coisa por baixo do antigo monumento regressou à vida e se revelou.

Quatro dias desde que ela, Sarah, matou Christopher Vanderkamp. Carregou no gatilho e enfiou-lhe uma bala na cabeça.

Desde então, ela ainda não conseguiu pronunciar o seu nome. Nem sequer tenta. E por mais vezes que beije Jago ou enrole as pernas à volta do seu corpo, tome duches ou chore ou segure a Chave da Terra na mão, por mais que recorde a mensagem que kepler 22b transmitiu na televisão para todo o mundo, por mais vezes que o faça, Sarah não consegue deixar de pensar na cara de Christopher. No seu cabelo louro, nos seus belos olhos verdes e no brilho que tinham. O brilho que ela fez desaparecer quando o matou.

Desde Stonehenge, Sarah apenas pronunciou 27 palavras, incluindo estas. Jago está preocupado com ela. Ao mesmo tempo, sente-se encoajado por ela.

— E como, exatamente, Feo? — pergunta, na esperança de que se trate de uma história longa. Na esperança de que prenda a sua atenção, de que as palavras de Jago sejam uma distração tão boa como o seu corpo.

Precisa de pensar em qualquer coisa que não seja *o que aconteceu*, qualquer coisa que não *a bala que enfiou no crânio dele*.

Jago alinha.

— Foi na minha terceira luta com faca a sério. Tinha doze anos, era arrogante. Tinha vencido as outras duas com muita facilidade. A primeira foi contra um ex-Jogador de vinte e cinco anos que falhou um passo, a segunda contra um dos carregadores em ascensão do meu *Papi*, um gigante de dezanove anos a quem chamávamos Ladrillo.

Sarah aflora a rugosidade da cicatriz com os dedos, no ponto onde mergulha para baixo da linha do queixo.

— Ladrillo. — Pronuncia o nome lentamente, saboreando-o. — O que significa?

— «Tijolo», que era exatamente o que ele era. Pesado, duro e estúpido. Fiz uma simulação e ele mexeu-se. Quando tornou a ficar pronto para se mexer outra vez, a luta já tinha acabado.

Sarah solta um risinho pouco convincente. O seu primeiro riso desde Stonehenge, o primeiro sorriso. Jago prossegue.

— A minha terceira luta foi contra um miúdo pouco mais velho do que eu, mas mais pequeno. Nunca o tinha visto. Tinha vindo do Rio. Não era peruano. Também não era olmeca.

Jago sabe que, neste momento, falar sobre si próprio é bom para Sarah. Qualquer coisa para afastar os pensamentos dela daquilo que fez: matou o namorado, encontrou a Chave da Terra e desencadeou o Acontecimento, selando a morte de biliões. Jogar, lutar, correr, disparar — provavelmente seria melhor —, mas, entretanto, falar acerca disto tudo teria de bastar.

— Era um garoto das favelas, escanzelado, músculos como cordas enroladas à volta dos ossos. Rápido como um relâmpago. Limitou-se a dizer «Olá» e «Melhor sorte para a próxima». Mas esperto. Um prodígio. Em lâminas e ângulos de ataque. Tinha sido ensinado, mas a maior parte do que sabia nascera com ele.

— Parecido contigo.

— Ele *era* como eu. — Jago sorri. — Foi como combater o meu reflexo. Eu desferia um golpe e ele devolvia-mo. Eu dava uma pancada, ele dava outra. Era assim que ele lutava, no contra-ataque. Não se parecia com ninguém contra quem já tivesse treinado — ex-Jogadores, o meu *Papi*, ninguém. Foi um pouco como combater contra um animal. Rápido, um instinto impecável, sem pensar muito. Limitam-se a atacar. Alguma vez lutaste taco a taco com um animal?

— Sim. Lobos. Foram os piores.

— *Um* lobo ou...

— Lobos. Plural.

— Sem armas?

— Sem armas.

— Eu lutei com cães, nunca com lobos. Um leão da montanha, uma vez.

— Quem me dera poder dizer que estou impressionada, Feo, mas não estou.

— Eu já te saltei para as cuecas, Alopay. — Jago tenta uma piada sem grande graça. — Não preciso de te impressionar.

Ela torna a sorrir e dá-lhe um murro por baixo do lençol. Outro sinal positivo de que talvez esteja a dar a volta por cima.

— Seja como for, não fui capaz de o atingir. A regra era: ao primeiro sangue a luta termina. Vês vermelho e paras. Simples.

— Mas a cicatriz... esse corte parece muito fundo.

— *Sí*. Fui estúpido, avancei direito a ele. Para dizer a verdade, tive sorte. Se ele não me tivesse atingido na cara assim — quase me arrançou um olho, sabes —, provavelmente ter-me-ia matado.

Sarah anui.

— Então... sangue, vermelho, parar. Ele diz «Melhor sorte para a próxima» e sai, e foi tudo?

— Tive de levar pontos, mas sim. E claro, uma vez que estava em treinos, não houve anestesia.

— Ah, anestesia. O que é isso?

Jago dirige-lhe um grande sorriso desta vez.

— Precisamente. Raio do Endgame.

— Raio do Endgame, é mesmo... — diz Sarah, sem deixar que o seu rosto traia qualquer emoção. Rola, deitando-se de costas, e olha fixamente para o teto. — *Houve* uma outra vez?

Durante uns segundos, Jago não fala.

— *Sí* — diz devagar, prolongando a palavra. — Menos de um ano depois. Dois dias antes do meu aniversário, mesmo em cima do dia em que me tornei candidato.

— E?

— Ele foi ainda mais rápido. Mas eu tinha aprendido muito e também fui mais rápido.

— E foste tu quem provocou o primeiro sangue?

— Não. Tínhamos lâminas, mas ao fim de um par de minutos eu dei-lhe um murro na garganta e esmaguei-lhe a traqueia. Quando ele caiu, pus-lhe um pé do pescoço. Não fiz correr uma gota. E ainda consigo

ver os olhos dele. Incrédulos, confusos, como quando se abate um animal. Não compreende o que fizeste. Estava fora das leis da sua natureza, deste rapaz das favelas, o melhor lutador com faca que alguma vez conheci. Ele não compreendeu que as suas regras não se aplicavam a mim.

Sarah não diz nada. Rebola sobre si própria, ficando de costas para Jago.

*Estou na cama com um assassino, pensa.*

E imediatamente a seguir:

*Mas eu também sou uma assassina.*

— Desculpa, Sarah. Não queria...

— Eu fi-lo. — A rapariga respira fundo. — As regras dele também não se me aplicavam. Escolhi fazê-lo. Matei-o. Matei... o Christopher.

Pronto. Dissera-o. O seu corpo começa a tremer, como se alguém tivesse ligado um interruptor. Puxa os joelhos para junto do peito, treme e chora. Jago faz deslizar a mão ao longo das costas nuas dela, mas sabe que é fraco consolo. Se é que o é de todo.

Jago nunca teve grande opinião acerca de Christopher mas sabe que Sarah o amava. Amava-o e matou-o. Jago não tem a certeza de ser capaz de fazer o que Sarah fez. Conseguiria disparar sobre o seu melhor amigo lá da terra de onde vinha? Seria capaz de matar José, Tiempo ou Chango? Conseguiria enfiar uma bala no pai ou, pior ainda, na mãe? Não tem a certeza.

— Tinhas de o fazer, Sarah — diz Jago, baixinho. Já o disse 17 vezes desde que se registaram no hotel, na maior parte das vezes sem razão, só para fazer conversa.

De todas as vezes soou falso. Talvez desta vez o tenha doado, ainda mais do que até ali.

— Ele disse-te para o fazeres. Naquele momento, ele percebeu que Endgame iria matá-lo e soube que a única maneira de morrer era cumprindo a missão de *te* ajudar. Ele *ajudou-te*, Sarah, sacrificou-se pela tua linhagem. Tiveste a bênção dele. Se tivesses feito o que o An queria, seria a Chiyoko quem teria a Chave da Terra, seria ela que estaria no caminho da vitó...

— ÓTIMO! — grita Sarah. Não tem a certeza do que é pior: ter matado o rapaz que crescera a amar ou ter agarrado a Chave da Terra quando saltara de Stonehenge. — A Chiyoko não devia ter morrido — sussurra. — Não assim. Era uma Jogadora demasiado boa, demasiado forte. E eu... eu não devia ter disparado sobre ele. — Inspira profundamente. — Jago... toda a gente... *toda a gente...* vai morrer por minha causa.

Sarah enrola-se numa bola ainda mais apertada. Jago percorre as vértebras dela com os dedos.

— Tu não sabias isso — diz Jago. — Nenhum de nós sabia. Estavas apenas a fazer o que o Kepler 22b disse. Estavas apenas a Jogar.

— Pois, a *Jogar* — responde, num tom sarcástico. — Acho que a Aisling devia saber... Céus. Porque é que ela não teve melhor pontaria? Porque é que ela não abateu o nosso avião ou nos apanhou quando teve hipótese de o fazer?

Jago já tinha pensado o mesmo acerca de Aisling — não acerca de abater o *Bush Hawk*, mas definitivamente acerca do que estaria a tentar dizer-lhes.

— Se ela nos tivesse abatido, o Christopher continuaria a estar morto — sublinha Jago. — E tu e eu também estaríamos.

— Sim, pois... — responde Sarah, como se tal fosse preferível a tudo o que aconteceu desde que saíram de Itália.

— Estavas apenas a Jogar — torna ele a dizer.

Durante bastantes minutos não houve mais palavras. Sarah começa a chorar, Jago continua a acariciar-lhe as costas. É uma da manhã, lá fora chuveira, ouve-se o ruído dos carros e dos camiões em baixo, na rua molhada. De vez em quando, um avião, dirigindo-se para Heathrow. Um apito longínquo, como se de um barco. Uma sirene da polícia. O som vago do riso embriagado de uma mulher.

— Que se lixe o Kepler 22b, que se lixe o Endgame e que se lixe o Jogo — diz Sarah para o vazio do silêncio.

Para de chorar. Jago deixa a mão cair sobre os lençóis. A respiração de Sarah fica mais profunda, abranda e, ao fim de uns minutos, ela adormece. Jago desliza para fora da cama. Enfia-se no chuveiro e deixa a água escorrer por cima de si. Pensa nos olhos do lutador da faca, na expressão que tinham enquanto a vida o abandonava. Pensa no que sentiu enquanto o observava, sabendo que tinha tirado aquela vida. Sai do duche e seca-se com uma toalha, veste-se em silêncio, sai calmamente do quarto de hotel, fechando a porta atrás de si. Sarah não se mexe.

— *Hola*, Sheila — diz à funcionária que está na entrada.

Jago decorou o nome de toda a gente que trabalha no hotel e no restaurante. Para além de Sheila há Pradeet, Irina, Paul, Dmitri, Carol, Charles, Dimple e mais outros 17.

Estão todos condenados.

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

Por causa de Endgame.

Sai para Cromwell Road e puxa o capuz para a cabeça.

*Cromwell*, pensa Jago. O odiado e puritano lorde protetor da Commonwealth inglesa, o terror do interregno. Um homem tão odiado e injuriado que o rei Carlos II fez exumar o seu corpo para que pudesse ser morto uma segunda vez. O corpo foi decapitado e a cabeça espetada numa estaca do lado de fora de Westminster Hall onde permaneceu durante anos, a ser beliscada, cuspidada e amaldiçoada até já nada restar dela a não ser o crânio. Aquela cabeça apodreceu a não mais de um par de quilómetros do local onde Jago caminha nesta noite. Nesta estrada que recebeu o nome do usurpador.

É por isto que lutam. Para manter os demónios como Cromwell e os reis libertinos como Carlos II e o ódio e o poder e a política vivos e de boa saúde na Terra.

Começou a interrogar-se se valerá sequer a pena.

Mas não pode ter dúvidas. Não lhe é permitido.

— *Jugadores no se preguntan* — diria o *Papi* se pudesse escutar os pensamentos de Jago. — *Jugadores juegan*.

*Sí.*

*Jugadores juegan.*

Jago enterra as mãos nos bolsos e caminha na direção de Gloucester Road. Um homem 15 centímetros mais alto e 20 quilos mais pesado dobra a esquina e esbarra contra o ombro de Jago. Jago dá meia-volta, mantém as mãos nos bolsos e mal levanta os olhos.

— Oi, vê por onde vais! — diz o homem. Cheira a cerveja. Está a ter uma noite má e procura uma rixa.

— Desculpa, amigo — retorque Jago, imitando o sotaque do sul de Londres e continuando o seu caminho.

— ‘Tás’áchar graça? — pergunta o homem — Ármate aos cucos?

Sem aviso, o homem balança um punho do tamanho de uma torradeira na direção da cara de Jago. Jago inclina-se para trás e o punho passa a zunir mesmo à frente do seu nariz. O homem torna a ganhar balanço, mas Jago dá um passo para o lado.

— Um filho da mãe rápido me saíste — grunhe o homem. — Tira as mãos dos bolsos, *amigo*. Para com essa merda.

Jago sorri e, em vez disso, mostra os seus dentes cravejados de diamantes.

— Não preciso.

O homem dá um passo em frente e Jago dança na sua direção, batendo com o calcanhar num dos pés do homem. O homem grita e tenta agarrá-lo, mas Jago dá-lhe um pontapé no estômago. Ele dobra-se

em dois. As mãos de Jago continuam enfiadas nos bolsos. Vira-se para se afastar na direção do Burger King do fundo da rua, que está aberto vinte e quatro horas por dia, para comprar uns hambúrgueres de queijo e bacon. Os Jogadores precisam de comer. Mesmo que um deles afirme não querer Jogar mais. Jago ouve o homem tirar rapidamente qualquer coisa do bolso. Sem se virar para ver o que é, Jago diz:

— Devia guardar essa faca.

O homem paralisa.

— Com'ê que sabes que tenh'ma faca?

— Ouvi-a. Senti-lhe o cheiro.

— *Foda-se* — sussurra o homem, avançando de rompante.

Jago continua a não se dar ao trabalho de tirar as mãos dos bolsos. O metal prateado brilha à luz do candeeiro. Jago levanta uma perna e dá um pontapé a direito para trás, atingindo o homem nas costelas. A faca não atinge Jago porque ele se dobra para a frente, ao mesmo tempo que ergue o pé e atinge em cheio o queixo do homem. A seguir, Jago baixa o pé sobre a mão com que o homem empunha a faca. O pulso bate com força no chão, com a parte interior da sola do sapato de Jago em cima. A faca cai, solta. Jago pontapeia-a para longe com a ponta do sapato. Passa por cima da borda do passeio e cai com estrépito por um esgoto abaixo. O homem geme. Aquele magricelas merdoso deu-lhe uma sova sem sequer tirar as mãos dos bolsos.

Jago sorri, vira-se, atravessa a rua.

O Burger King.

*Sí.*

*Jugadores juegan.*

Mas também precisam de comer.

Odem Pit'dah Bareket  
Nofehk Sapir Yahalom  
Leshem Shevo Ahlamah  
Tarshish Shoham Yashfeh<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Descrição do peitoral do Juízo, feita no Livro do Êxodo 28 (17-21): E o encherás de pedras de engaste, com quatro ordens de pedras; a ordem de um sárdio, de um topázio e de um carbúnculo; esta será a primeira ordem;

E a segunda ordem será de uma esmeralda, de uma safira e de um diamante;

E a terceira ordem será de um jacinto, de uma ágata e de uma ametista;

E a quarta ordem será de um berilo, de um ónix e de um jaspe;

Engastadas em ouro serão nos seus engastes. (NT)

# HILAL IBN ISA AL-SALT, EBEN IBN MOHAMMED AL-JUKAN

*Igreja da Aliança, Reino de Axum, norte da Etiópia*



Hilal geme enquanto dorme. Choramanga e treme. A sua cabeça, face, ombro e braço direitos estão queimados devido à granada incendiária que o nabateu lhe atirou quando batia em retirada para o subterrâneo.

Eben puxara-o e pusera-o em segurança. Atirara cobertores para cima dele, abafando as chamas, tentara acalmá-lo, injetara-lhe morfina.

Hilal parou de gritar.

Quando o ataque chegara, a eletricidade estava desligada, não obstante os sistemas de segurança. Eben ligara para Nabril em Adis com um rádio de manivela e Nabril dissera-lhe que o corte de energia se devia a uma erupção solar. Enorme. Uma erupção como nunca vira. O estranho era que se tinha concentrado ali, em Axum, no preciso momento em que Hilal estava a redigir a sua mensagem para os outros Jogadores. No momento em que o donghu e o nabateu bateram à porta da cabana. Tudo aquilo era impossível. As erupções solares perturbam áreas vastas, continentes inteiros. Não têm uma precisão rigorosa. Não têm um alvo.

Impossível.

Impossível, exceto para os Criadores.

Eben pensou nisto nos instantes imediatamente a seguir à emboscada, enquanto tratava de Hilal à luz do candeeiro. Tivera a assistência de dois Netinins<sup>2</sup>, ambos mudos. Colocaram Hilal numa maca, ligaram-no a um balão de soro, fizeram-no descer sete andares por

---

<sup>2</sup> Escravos do Templo de Jerusalém. O termo é usado por Eça de Queiroz em *A Relíquia*. (NT)

baixo da superfície da antiga igreja. Eben e os Netinins banharam Hilal em leite de cabra. O líquido branco ficou rosado. Pedações de carne queimada afloraram à superfície.

Enquanto trabalhavam, oravam em silêncio. Enquanto cuidavam. Enquanto salvavam. Pele a empolar. O cheiro acre, sulfuroso do cabelo desintegrado. O bafo cremoso da mistura de leite e sangue por baixo.

Eben chorava em silêncio. Hilal fora o mais belo de todos os Jogadores axumitas em 1000 anos, desde a lendária Jogadora Elin Bakhara-al-Poru. Hilal tinha os olhos azuis, a tez perfeita, suave, os dentes brancos e alinhados, as maçãs do rosto altas, o nariz chato e as narinas redondas perfeitas, o queixo quadrado e o cabelo em caracóis apertados que lhe emoldurava o rosto, a suave cara de rapazinho. Parecia um deus. Agora, tudo desaparecera. Queimado. Hilal ibn Isa al-Salt não mais tornaria a ser belo.

Eben chamara um cirurgião do Cairo para fazer três enxertos de pele. Um oftalmologista viera de Tunes para tentar salvar o olho direito de Hilal. De um ponto de vista médico, os enxertos tinham sido um sucesso, mas Hilal ficaria para sempre horripilante. Uma manta de retalhos do que outrora fora um belo rapaz. O olho direito salvara-se, mas a sua visão iria certamente ficar afetada. E deixara de ser azul. Agora era vermelho. O olho todo salvo a pupila, que tinha ficado de um branco leitoso.

— Não volta ao que era — declarou o oftalmologista.

Ele era tão belo. Um rei para os anjos. Mas agora. Agora parece ser um meio demónio.

Eben pensa:

*Mas é o nosso demónio.*

Passara já quase uma semana desde o ataque. Eben encontra-se ajoelhado junto de Hilal num quarto de pedra muito simples. Por cima da cama, está pendurada uma pequena cruz de madeira. Uma bacia de porcelana encostada a uma parede. Algumas cavilhas de madeira para pendurar a roupa. Uma pequena arca com lençóis limpos e ligaduras. Um gancho na cabeceira para o balão de soro. Há um pequeno carrinho com um monitor cardíaco, fios e elétrodos. Os Netinins — ambos altos e fortes, um homem e uma mulher — estão de pé, vigilantes, silenciosos, armados, do lado de fora da porta.

Hilal dormiu o tempo todo. De vez em quando geme, choraminga, estremece. Ainda está a morfina, mas Eben já começou a fazer-lhe o desmame. Hilal aprendeu a viver com dor, e apesar de esta dor vir a ser

mais intensa e permanente do que a que já experimentou antes, se Hilal quiser continuar a fazer parte de Endgame, vai ter de se habituar.

A mais dor. À desfiguração. Ao seu novo corpo.

Se *não* continuar, então Eben terá de saber. E para tal, Hilal tem de ter a mente lúcida.

Por isso, está a reduzir-lhe a droga.

Enquanto Hilal dormiu, Eben orou. Meditou. Recordou as palavras de Hilal:

*Posso estar enganado*, dissera Hilal antes de a morfina o dominar. *O Acontecimento pode ser inevitável.*

Eben sabe que não é o caso. Não depois do que o ser disse na televisão. Não depois da erupção solar dirigida a Axum. Os Criadores *estão* a intervir. A única alternativa possível é que o Ser Corrompido o tenha feito, não se sabe como. O ser que os axumitas têm procurado ao longo de tantos séculos. Procurado em vão. Aquele a que chamam Ea.

Mas até mesmo o Ser Corrompido não dispõe do poder de controlar o sol.

É por isso que Eben sabe: *foram* os Criadores.

E Eben sabe que isto é selvajaria. Deram vida aos humanos e espera-se que vigiem a nossa quase extinção para voltar a pôr a funcionar o relógio da vida da Terra e deixar o planeta recuperar dos estragos provocados, mas não devem interferir com o Jogar de Endgame. Fizeram estas regras e agora quebram-nas.

O que talvez signifique que chegou a hora.

A hora de ver o que está dentro do lendário, mas muito real, recipiente.

Tem estado a aguardar desde que o Tio Moisés fingiu a sua destruição, o levou às escondidas e ordenou aos filhos de Aarão que o defendessem custasse o que custasse. E que nunca o olhassem ou abrissem. E ordenou:

— *Quebrem o selo apenas no Dia do Juízo Final.*

Esse dia está perto.

Estamos no final de uma era.

Dentro de pouco tempo, os poderosos axumitas assumirão a sua responsabilidade e verão que poder descansa entre as asas douradas do querubim da glória. Dentro de pouco tempo, Eben ibn Mohammed al-Julan correrá o risco de destruição em prol de Endgame.

Assim que Hilal recuperar a consciência e a lucidez, Eben irá quebrar a aliança com os Criadores e ver se a linhagem de Axum pode fazer os Criadores provarem um pouco do seu próprio veneno.

Em março de 1967, um técnico de interceção dos Serviços de Segurança da Força Aérea dos EUA intercetou uma comunicação entre o piloto de um *MIG21* cubano de fabrico soviético e o seu comando relativo a um encontro com um OVNI. Mais tarde, o técnico relatou que, quando o piloto tentou disparar contra o objeto, o *MIG* e o seu piloto foram destruídos pelo OVNI. Há ainda a acrescentar que o técnico alega que todos os relatórios, gravações, registos e notas relativos ao incidente foram remetidos à Agência de Segurança Nacional, a pedido desta.

Não é pois surpreendente que, meses mais tarde, a agência tenha emitido um relatório intitulado *UFO Hypothesis and Survival Question*. Publicado em outubro de 1979 ao abrigo da Lei de Liberdade de Informação dos Estados Unidos, o relatório afirma que «a abordagem científica vagarosa tem demasiadas vezes tido precedência no tratamento das questões ligadas aos OVNI». A agência concluía que seja qual for a hipótese que se considere quanto aos OVNI, «todas apresentam sérias implicações de sobrevivência».

## ALICE ULAPALA

*Lagoa de Knuckey, Território do Norte, Austrália*



Há Alice, há Shari e há uma rapariguinha encaixada entre as duas, assustada e a gemer. Shari e Alice estão costas contra costas, acocoradas nas suas posições de luta, Alice com a sua faca e um bumerangue, Shari com uma longa vara de metal terminada num emaranhado de pregos. À volta delas estão os outros, também armados, murmurando, cacarejando, rosnando, ameaçando. Atrás deles está uma matilha de cães de olhos vermelhos e homens vestidos de negro e armados com espingardas e foices e grandes mocas. Por cima deles há um tecido recamado de estrelas e as faces dos keplers e as suas mãos com sete dedos estendidas, os seus corpos esguios que nem lâminas imóveis, o retinir do seu riso trocista. No meio deles, uma distorção do espaço como se fora um buraco nas estrelas. E antes de Alice conseguir tomar consciência disto tudo, os outros movem-se em simultâneo, a rapariguinha grita e Alice atira o bumerangue e enterra a faca no peito do rapaz baixo e bronzeado que lhe cospe na cara, ele sangra e a rapariguinha grita e grita e grita e grita.

Alice levanta-se de um pulo na rede, com os punhos crispados na borda para não se virar e cair, o seu cabelo é uma explosão escura selvagem, com o luar a refletir-se nos seus caracóis em anéis brancos.

Inspira, dá um estalo na própria cara, verifica o bumerangue. Verifica a faca. Ainda ali estão, cravados na coluna de madeira por cima da ilhó que segura uma das extremidades da sua rede.

Encontra-se no alpendre da sua pequena cabana perto da lagoa. Sozinha. Para lá da lagoa fica o Mar de Timor. Por trás dela, do outro lado da cabana, fica o mato rasteiro do vasto Território do Norte. O pátio das traseiras de Alice.

Tem estado em casa a meditar, à escuta do tempo dos sonhos e a identificar as linhas melódicas na sua memória. A pensar nos seus antepassados, no mar, no céu e na Terra. Tem ali estado desde o dia em que o Kepler difundiu a sua mensagem de «continuem a Jogar» e desde que recebeu outra pista durante o sono. Esta não é um enigma, antes explícita e direta, se não mesmo fixa com exatidão.

Interroga-se se outros Jogadores terão novas pistas. Se algum dos outros já terá descoberto onde ela está. Se algum deles está neste mesmo instante a desenhar um ponto em si com uma arma de atirador furtivo, à distância, silencioso e mortífero.

— Que se lixem! — grita para a escuridão, e a sua voz espalha-se sobre a terra seca. Salta da rede e avança em passo pesado até à borda do alpendre, agita os dedos dos pés, abre bem os braços. — Estou aqui, idiotas, apanhem-me!

Mas não chega tiro nenhum.

Alice solta uma gargalhada de desprezo e cospe. Coça o rabo. Observa a luz brilhante da sua pista, um sinal luminoso na sua mente. Sabe exatamente o que é: a localização de Baitsakhan, o donghu, o miúdo aterrorizador, a pessoa que quer matar Shari e talvez aquela rapariga que Alice viu nos seus sonhos vezes sem conta. Alice calcula que a rapariguinha seja a Pequena Alice de Shari, mas a razão por que o donghu, ou qualquer outra pessoa, a pode querer matar não está clara. A razão por que a Pequena Alice é importante — *se é importante* — continua obscura.

De qualquer forma, a Grande Alice vai encontrar Baitsakhan e matá-lo. É assim que Jogará. Se isto a levar até mais perto de uma das três chaves de Endgame, que assim seja. Se não, que assim seja.

— O que for será — diz, irritada.

Uma estrela-cadente cruza o firmamento e desaparece no céu a ocidente.

Ela gira, caminha para o interior da sua cabana, arranca a faca do poste de madeira. Pega no auscultador de um velho telefone de teclas, com cabo enrolado e tudo. Martela nas teclas e marca um número, leva o auscultador ao ouvido.

— Oi, Tim. Sim, é a Alice. Olha, antes da madrugada vou estar num cargueiro e preciso que uses as tuas capacidades únicas para me localizares uma pessoa, *okay*? Já posso ter falado dela. A harrapiana. Sim, essa mesma. Chopra. Indiana. Sim, sim, eu sei que deve haver cem milhões de Chopras naquele país, mas ouve. Tem entre dezassete e vinte, provavelmente mais para o lado mais velho desse

leque. E tem uma miúda. Para aí com dois ou três anos. E o ponto importante é este: a miúda chama-se Alice. Isto deve limitar um tanto a coisa. Sim, liga-me para este número quando descobrires. Vou vendo as mensagens. Certo, Tim. És o máximo.

Desliga e olha fixamente para a mochila em cima da sua cama. O rolo de tela negra coberto de armas.

Tem de se preparar.

*E ela disse aos seus Estudantes, aos seus Acólitos:*

*Vocês sentem-no.*

*Tudo o que é bom é uma fachada.*

*Nada que valha a pena permanece.*

*Se têm fome, comem e ficam cheios, mas essa sensação de plenitude apenas vos recorda que, no futuro, voltarão a ter fome. Se sentirem frio, fazem uma fogueira, mas esse fogo extinguir-se-á e o frio regressará. Se se sentirem sós, encontram companhia, mas então essas pessoas cansam-se de vós ou vocês delas e acabam onde começaram — outra vez sozinhos. Felicidade, satisfação, bem-estar, tudo isso cria um véu estendido, vaga mas convincentemente, sobre o sofrimento. A dor aguarda, permanentemente, sob ele.*

*Tudo o que as crianças sentem que são e tudo aquilo a que se dedicam — comida, sexo, entretenimento, bebida, dinheiro, aventura, jogos — existe para as isolar do medo.*

*O medo é a única constante, a razão pela qual devemos dar-lhe ouvidos. Aceitem-no. Guardem-no. Amem-no.*

*A grandeza nasce do medo, Estudantes. Usá-lo é a forma como lutaremos. Usá-lo dar-nos-á a vitória.*

— S



## AN LIU

*A bordo do HMS Dauntless, destroyer tipo 45, Canal da Mancha,  
50.324, -0.873*



*Bip.*

*TREME.*

*Bip-bip.*

*TREME.*

*Bip-bip.*

*TREMEPISCATREMEPISCA.*

— CHIYOKO!

An Liu tenta sentar-se, mas está preso. Pelos pulsos e tornozelos e algo lhe cruza *TREMEpiscapisca* o peito. Olha para a esquerda e para a direita, para a esquerda e para a direita. A cabeça mata-o.

*Mata.*

A dor irradia por cima do seu olho direito e contorna a têmpera, vai até à parte de trás do crânio e desce pelo pescoço. Não consegue lembrar-se de como chegou ali. Está numa marquesa. Um suporte de soro, um carrinho com um monitor cardiorrespiratório. *PISCAtremepisca*. Paredes brancas. Teto baixo cinzento. Uma luz fluorescente intensa por cima. Um retrato emoldurado da rainha Isabel II. Uma porta oval com uma roda de ferro no meio. Um quatro negro pintado por cima.

Sente a sala deslizar e ouve-a *piscapisca* ranger.

Uma roda na porta.

A sala desliza e range na direção oposta.

Está num navio.

— Ch-ch-ch-Chiyoko... — gagueja baixinho.

— É o nome dela, hã? Daquela que foi esmagada?

Uma voz de homem. *TREMEpiscaTREMEpiscapiscapisca*. O som chega-lhe por cima da sua cabeça, fora de vista. An ergue o queixo,

debate-se com as correias. Revira os olhos para trás até a dor na sua cabeça se tornar quase insuportável. Ainda não consegue *TREME* ainda não consegue ver o homem.

— Chiyoko. Não sabia. — Ouve uma caneta a raspar no papel. — Obrigado por finalmente me dizeres. Coitada da rapariga, ficou espalmada como uma panqueca.

Espalmada? O que *TREMETREME* o que é que *piscapiscapisca* o que é que ele está a dizer?

— N-n-n-não diga...

— Qu'é que foi? Tens alguma coisa na boca?

— N-n-n-não diga o n-n-n-nome dela!

O homem solta um suspiro, dá um pequeno passo em frente. An apenas consegue ver-lhe o topo da cabeça. É um homem branco, com a pele bronzada e uma trunfa castanha, sobrancelhas direitas e finas, e rugas profundas na testa. Rugas que não são da idade. São rugas de franzir o sobrolho. De gritar. De semicerrar os olhos. De ser britânico e demasiado sério.

An já *tremePISCA* já sabe: Forças Especiais Britânicas.

— On-on-on-onde — *TREMETREMETREMEpiscaTREME*. Não *TREME* não era assim tão mau *TREMETREMETREME*...

Os tremores não eram assim tão maus desde que Chiyoko o deixou na cama naquela noite. A sua cabeça agita-se violentamente para um lado e para o outro, e as suas pernas não param de tremer.

*TREMEpiscaTREMEpisca*. Precisa de *piscapiscapiscapiscapisca* a ver. Vai acalmá-lo.

— Rapaz agitado — diz o homem, avançando para o lado da marquesa. — Queres saber onde anda a tua namorada, não é?

— S-s-s-s-s...

An fica preso naquele som. Continua a dizê-lo, a sua mente e a boca estão presos num círculo sem fim.

— S-s-s-s-s-s-s...

O homem pouisa uma mão no braço de An. A mão está quente. O homem é mais magro do que An esperava. As suas mãos são demasiado grandes para o corpo que tem.

— Eu também tenho algumas perguntas. Mas não podemos falar enquanto não conseguires controlar-te. — O homem vira-se de costas. Agarra numa seringa, que retira de um tabuleiro colocado ali perto. An vê a etiqueta de relance: Soro #591566.

— Tenta respirar com calma, rapaz. — O homem enrola a manga do braço esquerdo de An. — É só uma picadinha.

Não!

*TREME piscapiscapisca TREMETREME.*

Não!

— Respira agora com mais calma.

An tem uma convulsão. Sente o que quer que seja que está a ser-lhe injetado percorrer o seu braço, direito ao seu coração, ao seu pescoço, à sua cabeça. A dor desaparece. Uma escuridão fria invade o cérebro de An, como as vagas no exterior, que suavemente embalam o navio para trás e para a frente, para trás e para a frente. An sente a droga puxá-lo para baixo da superfície, para o fundo do escuro oceano. Está em suspensão.

Não tem peso. Não *treme*. Os seus olhos não *PISCAM*. Tudo está imóvel e tudo está escuro. Calmo. Tranquilo.

— Consegues falar? — A voz do homem ecoa como se estivesse dentro da mente de An.

— S-sim — responde An sem grande esforço.

— Ótimo. Podes chamar-me Charlie. Qual é o teu nome, rapaz?

An abre os olhos. O rebordo do campo de visão está enevoado, mas os seus sentidos estão também estranhamente despertos. Sente cada centímetro do seu corpo.

— O meu nome é An Liang — responde.

— Não, não é. Qual é o teu nome?

An tenta virar a cabeça, mas não consegue. Apertaram-lhe as correias que o prendem com ainda mais força. Tem uma correia a passar-lhe pela testa? Ou será da droga?

— Chang Liu — tenta outra vez.

— Não, não é. Mais uma mentira e não te digo nada acerca da Chiyoko. É uma promessa.

An começa a falar, mas o homem põe-lhe uma das suas grandes mãos sobre a boca.

— Estou a falar a sério. Mentas-me mais uma vez e acabámos. É o fim da Chiyoko, é o teu fim. Percebeste?

Uma vez que An não consegue mexer a cabeça de todo, não consegue assentir, arregala os olhos. Sim, compreende.

— Lindo menino. Vá, qual é o teu nome?

— An Liu.

— Melhor. Que idade tens?

— Dezassete.

— De onde vens?

— Da China.

— Jura?! De onde, na China?  
— De muitos sítios. A minha casa última em Xi'an.  
— Porque é que estavas em Stonehenge?  
An sente comichão no ouvido. Um ruído de raspar ali perto.  
— Para ajudar a Chiyoko — diz.  
— Fala-me da Chiyoko. Qual era o apelido dela?  
— Takeda. Ela ser a mu.

Uma pausa.

— A mu?  
— Sim.  
— O que é uma mu?  
— Não ter certeza. Povo antigo. Mais antigo do que antigo.

An torna a ouvir aquele barulho de *raspar-arranhar*. Consegue identificá-lo. Um polígrafo.

— Não está a mentir — diz o homem. — Não sei do que está a falar, mas não está a mentir.

An consegue ouvir uma vozinha que sai de um auricular. Há mais alguém a ver e a ouvir. A dar instruções ao Charlie das mãos grandes e testa cheia de rugas.

— O que injetou em mim? — pergunta An.

— Um soro ultrassecreto, rapaz. Se te disser mais tenho de te matar. Ainda não chegou a tua vez de fazeres perguntas. Deixo-te fazer as tuas depois de me responderes a mais algumas das minhas, de acordo?

— Sim.

— Que ajuda estavas a dar à Chiyoko em Stonehenge?

— Apanhar a Chave da Terra.

— O que é a Chave da Terra?

— Parte de enigma.

— Que tipo de enigma?

— Enigma de Endgame.

— O que é Endgame?

— Um jogo para fim do tempo.

— E tu estás a jogá-lo?

— Sim.

— A Chiyoko também estava?

— Sim.

— E ela era mu?

— Sim.

— E tu, o que és?

— Shang.

— O que é shang?

— Shang o pai do meu povo. Os shang o meu povo. Shang ser eu. Eu ser shang. Odiar os shang.

Charlie faz uma pausa, escreve qualquer coisa num bloco de notas que An não consegue ver.

— O que faz a Chave da Terra?

— Não ter a certeza. Talvez nada.

— E há mais chaves?

— Sim. Uma de três.

— A Chave da Terra estava em Stonehenge?

— Achar que sim. Não ter a certeza.

— Onde estão as outras duas?

— Não saber. Fazer parte do jogo.

— De Endgame.

— Sim.

— Quem o dirige?

Não consegue impedir-se de proferir as palavras.

— Eles. Os Criadores. Os Deuses. Têm muitos nomes. Um deles, chamado kepler 22b, falou-nos de Endgame. — O soro que lhe injetaram irrita-lhe as sinapses do córtex frontal. Seja qual for a droga, é boa.

Charlie segura uma fotografia sobre a cara de An. É a cara do homem do anúncio que foi feito em todos os ecrãs do mundo — TV, telemóveis, *tablets*, computadores — depois da mudança de Stonehenge, depois daquele feixe de luz disparado para o céu.

— Alguma vez viste esta pessoa?

— Não. Espere. Talvez.

— Talvez?

— Sim... sim eu ver ele antes. Isso disfarce. Talvez ser kepler 22b. Poder não ser ele... ela... a coisa. Não ser uma pessoa.

Charlie afasta a fotografia. Substitui-a por outra, de Stonehenge. Não como era, peculiar, antigo e misterioso, mas como é agora. Revelado e alterado. Uma sobrenatural torre de pedra e metal e vidro que se projeta cem pés no ar, com as pedras antigas que a marcavam espalhadas em torno da base da torre como cubos abandonados por uma criança.

— Fala-me disto.

Os olhos de An arregalam-se. As suas recordações de Stonehenge interrompem-se antes de qualquer coisa daquele género aparecer.

— Não saber nada disso. Poder fazer pergunta?

— Acabaste de fazer, mas sim.

— Isso ser Stonehenge?

— É. Como foi que aconteceu?

— Não ter certeza. Não lembrar.

Charlie inclina-se para trás.

— Calculei que não. Apanhaste um tiro, lembraste disso?

— Não.

— Na cabeça. Tiveste uma concussão bastante feia. Para sorte tua, tens uma placa de metal nesse sítio. Uma placa de metal revestida de *kevlar*. O raio de uma bela antevisão, isso.

— Sim. Sorte. Outra pergunta?

— Claro.

— Poder dizer o que aconteceu?

Charlie faz uma pausa, escuta a vizinha no auricular.

— Não sabemos bem. Tu foste alvejado, até aí sabemos. Com uma bala de um tipo especial que só meia dúzia de pessoas alguma vez viu. Estavas agarrado à ponta de uma corda que nos levou ao corpo de um homem jovem. Ou do que restava dele. Ele tinha explodido da cintura para cima. Só restavam a parte inferior do torso e as pernas.

An recorda-se. Era o rapaz a quem enrolara a bomba à volta do pescoço.

Havia o olmeca. A cahokiana.

— A tua namorada Chiyoko...

— Não dizer nome dela. Nome dela ser meu nome agora.

Charlie lança um olhar duro a An. Os seus olhos são azuis, depois verdes, a seguir vermelhos. São as drogas, diz An para si próprio. As boas drogas.

— A Chiyoko — diz Charlie, carregando no nome, saboreando-o de uma maneira que fere An — estava ao teu lado. Uma das pedras caiu em cima dela quando aquela coisa que estava por baixo de Stonehenge subiu. Esmagou os dois terços inferiores do seu corpo. Matou-a instantaneamente. Tivemos de apanhar os bocados.

— Ela ao meu lado, então? — pergunta An. Pestaneja. — Depois de eu levar tiro?

— Sim. Foi ela que te alvejou?

— Não.

— Quem foi?

— Não ter certeza. Haver mais dois outros.

— Esses dois, tinham as balas de cerâmica e polímero?

— Não ter certeza. Armas serem brancas, por isso talvez.

— Quais são os nomes deles?

— Sarah Alopay e Jago Tlaloc — responde An, lutando para pronunciar aqueles dois nomes estrangeiros.

— Também estão a jogar este jogo?

— Sim.

— Para quem?

Os olhos de An tornam a pestanejar.

— P-p-p-para l-l-l-linhagens deles. Ela cahokiana. Ele olmeca. — A cabeça de An dá um sacão. Uma nova vaga de dor atinge o seu bolbo raquidiano. As drogas boas estão a perder o efeito. Charlie segura outra folha de papel à frente da cara de An. Duas imagens de segurança.

— Estes dois?

An pisca os olhos.

— S-s-sim.

*TREME.*

— Bom.

Charlie murmura qualquer coisa incompreensível para um microfone.

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

O monitor de ritmo cardíaco. An começa a tomar consciência de outros pormenores da sala. O rebordo do seu campo de visão já não está enevoado. Começa a emergir do fundo das águas negras. Os *TREMES* estão de volta.

— Onde estar Ch-Chi-Chiyoko?

— Não posso dizer, amigo.

— Neste barco?

— Não posso dizer.

— N-n-n-não poder ver ela?

— Não. A partir de agora, só me tens a mim. Mais ninguém. Só tu e eu.

— Oh!

A cabeça de An dá um sacão. Os seus dedos dançam.

— Est-est-estão — tenta, desiste, murmura. — O jogo, perceber...

— Percebo o quê?

— Vocês todos morrer — diz An tão baixinho que Charlie mal consegue escutá-lo.

— O quê? — pergunta, aproximando um ouvido dele.

— Vocês todos morrer — articula An, ainda mais baixo.

Charlie dobra-se sobre ele. As suas faces encontram-se menos de meio metro de distância. Charlie semicerra os olhos, a testa enrugada-se-lhe. An tem os olhos fechados. A boca escancarada. Charlie pergunta:

— «Vocês todos morrer?» Foi o que disse...

An morde com força. De dentro da boca de An vem o som de plástico a partir-se. Isto Charlie ouve claramente. E é então que An expira, sopra com um silvo como o de um balão furado, e uma nuvem laranja de gás sai disparada por entre os seus dentes, direita à cara de Charlie. Os olhos de Charlie arregalam-se, enchem-se de lágrimas e ele não consegue respirar. A face arde-lhe, tem a pele em fogo por todo o corpo e a sensação é a de que os olhos estão a derreter-se, e os pulmões a encolher. Ele tomba sobre o peito de An. Demora apenas 4,56 segundos e An torna a abrir os olhos.

— Sim — diz An. — V-v-v-vocês todos morrer.

An cospe o dente falso da boca, passou anos a ganhar imunidade contra o veneno que tem dentro. O dente cai com um tinido no chão de metal. Ouve os gritos da vizinha no auricular de Charlie. Dois segundos mais tarde soa um alarme, reverberando pelo casco metálico do navio. As luzes apagam-se. Uma luz vermelha de emergência pisca.

A sala baloiça e range. Baloiça e range.

*Estou num navio.*

*Estou num navio e tenho de sair daqui.*

O futuro é um jogo.  
O tempo, uma das regras.

## MACCABEE ADLAI, BAITSAKHAN

*Hotel Tizeze, Adis Abeba, Etiópia*



— Sou eu — diz Maccabee Adlai, Jogador da 8.<sup>a</sup> linhagem, para o discreto microfone sem fios. Fala uma língua que só 10 pessoas em todo o mundo compreendem. — *Kalla bhajat niboot scree*.

Estas palavras não têm tradução. São mais antigas do que o que é antigo, mas a mulher na outra extremidade da chamada compreende.

— *Kalla bhajat niboot scree* — retorque. Provaram as respectivas identidades um ao outro. — O teu telefone é seguro? — pergunta a mulher.

— Acho que sim. Mas quero lá saber. O fim está tão próximo.

— Os outros podem encontrar-te.

— Os outros que se lixem. Além disso — diz Maccabee, envolvendo com os dedos o globo de vidro que tem dentro do bolso —, eu vê-los-ia aproximarem-se. Escuta, Ekaterina. — Maccabee tratou sempre a mãe pelo primeiro nome, mesmo quando não passava de um rapazinho. — Preciso de uma coisa.

— O que quiseres, meu Jogador.

— Preciso de uma mão. Mecânica. De titânio. Não preciso que tenha pele.

— Com fusão neuronal?

— Se conseguires fazê-la depressa.

— Depende da ferida. Saberei quando a vir.

— Onde? Dentro de quanto tempo?

Ekaterina reflete.

— Berlim. Dois dias. Mando-te o endereço por mensagem amanhã.

— Boa. Escuta. A mão não é para mim.

— *Okay!*

— Não é para mim e preciso que lhe ponhas uma coisa. Uma coisa escondida.

— *Okay!*

— Mando-te as especificações e o código encriptados pelo *botnet* M-N-V-oito-nove.

— *Okay!*

— Repete — diz Maccabee à mãe.

— M-N-V-oito-nove.

— Vai chegar vinte segundos depois do fim desta chamada. O nome do ficheiro é *troça de cornizo*.

— Percebido.

— Vemo-nos em Berlim.

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

— *Kalla bhajat niboote scree*.

Maccabee desliga. Liga-se a uma aplicação fantasma no seu telefone, põe-na a funcionar e carrega no enviar. O *troça de cornizo* saiu. Vira o telefone, tira a bateria e deita-a para o caixote do lixo que está ao lado do balcão da receção do hotel. Pega no telefone com ambas as mãos e, enquanto atravessa o átrio a caminho da loja de recordações, parte-o ao meio. Aproxima-se de um frigorífico cheio de refrigerantes e abre a porta. O frio bate-lhe na cara. Enche os pulmões de ar. Sabe bem.

Vasculha o fundo à procura de duas *Coca-Colas*, larga o telefone. Ele cai ruidosamente por trás das prateleiras.

Paga as colas e volta para o quarto.

Baitsakhan está no sofá da suíte. Sentado na borda da almofada, tem as costas direitas e os olhos fechados. A gaze no coto do pulso está suja com manchas de sangue escuro. A mão que lhe resta — a mão direita — está cerrada.

Maccabee fecha a porta.

— Trouxe-te uma cola.

— Não gosto de *Coca-Cola*.

— Claro que não.

— O Jalair gostava de *Coca-Cola*.

*Quem me dera estar a jogar com ele em vez de contigo*, pensa Maccabee. Abre o refrigerante fazendo girar a cápsula, que solta um ligeiro silvo, e bebe um pequeno gole. Faz-lhe cócegas na língua e na garganta. É deliciosa.

— Vamos para Berlim, Baits.

Baitsakhan arregala os olhos de um castanho profundo e olha fixamente para Maccabee.

— O vento não me leva para lá, irmão.

— Leva, sim.

— Não. Temos de matar o axumita.

— Não, não temos.

— Temos, sim.

Maccabee tira a esfera do bolso.

— É inútil. O Hilal está quase morto. Não vai a lado nenhum. Além do mais, a linhagem dele deve estar a protegê-lo. Seria um suicídio regressar agora. É melhor esperar. Talvez ele morra à mesma e nos poupe uma viagem.

— Então, quem? A harrapeana? Para vingar o Bat e o Bold?

Maccabee aproxima-se de Baitsakhan e dá uma palmadinha ligeira no coro. Maccabee sabe que isto o magoa, mas Baitsakhan limita-se a chupar os dentes.

— Está demasiado longe, Baits. Há outros muito mais perto, outros que *têm* a Chave da Terra. Outros que estão a Jogar segundo as regras. Lembras-te do que a esfera nos mostrou, não lembras?

— Sim. Aquele monumento de pedra. Aquela rapariga chamada Sarah a apanhar a primeira Chave. Sim... Tens razão.

Maccabee pensa: *É o mais parecido com uma desculpa que alguma vez vou ouvir da boca dele.*

Baitsakhan assente.

— Temos de ir atrás deles.

— Fico contente por estares de acordo. Mas primeiro o mais importante. Temos de tratar do teu braço.

— Não quero tratá-lo. Não *preciso* de tratar dele.

Maccabee abana a cabeça.

— Não queres tornar a disparar o teu arco? Segurar as rédeas de um cavalo e manejar uma espada ao mesmo tempo? Tirar a vida à harrapeana com as duas mãos em vez de com uma?

Baitsakhan inclina a cabeça para um lado.

— Essas coisas não são possíveis.

— Alguma vez ouviste falar de fusão neuronal? Próteses inteligentes?

Baitsakhan franze o sobrolho.

— Juro — declara Maccabee —, tu e a tua linhagem são de um século diferente. O que estou a dizer é que vamos emprestar-te uma mão, por assim dizer. Uma mão *melhor* do que a que tinhas antes.

Baitsakhan ergue o coto.

— Onde é que fazem essa magia?

Maccabee casquina.

— Em Berlim. Dentro de dois dias.  
— Ótimo. E depois?  
— E depois usamos isto — diz Maccabee, erguendo a esfera que Baitsakhan não pode tocar. — Para descobrirmos a cahokiana e o olmeca e ficarmos com a Chave da Terra para nós.  
Baitsakhan torna a fechar os olhos e inspira profundamente.  
— Caçamos.  
— Sim, irmão. Caçamos.

– Prossegue a especulação desenfreada acerca do que aconteceu em Stonehenge, no sul de Inglaterra. Passou cerca de uma semana desde que os habitantes da zona relataram ter visto, pouco antes da madrugada, um feixe de luz irromper em direção ao céu, precedido por um estrondo poderoso que ressoou poucos segundos antes. Dada a antiga e misteriosa história do monumento, as pessoas alegam que tudo desde *aliens* até agências secretas do governo ou os *Morlocks*, que são uma espécie de trogloditas que habitam um mundo subterrâneo, sim, ouviu bem, são responsáveis pelo que quer que seja que se está a passar ali. Passamos agora a palavra ao correspondente da Fox News, Mills Power, que tem estado perto de Amesbury desde que começaram a surgir estes relatos. Mills?

– Olá, Stephanie.

– Podes dizer-nos alguma coisa acerca do que está a passar-se?

– Está tudo muito caótico. Esta pitoresca aldeia está inundada de gente. Camiões do governo viajam constantemente de e para o local, e o ar está cheio de helicópteros. Até já fui informado por uma fonte anónima que três *drones Predator* de grande altitude da CIA ou do MI6 estão no céu, vinte e quatro horas por dia, em vigilância. Toda a área foi declarada interdita e uma mistura de autoridades britânicas, francesas, alemãs e americanas chegaram mesmo a cobrir toda a zona com o que é essencialmente uma enorme tenda de circo branca.

– Portanto ninguém pode realmente ver o que provocou este suposto feixe de luz?

– Precisamente, Stephanie. Mas a luz não é uma ficção. A Fox News obteve quatro vídeos diferentes do feixe de luz, de outros tantos *smartphones*, como se pode ver no filme que se segue.

– Uau... é a primeira vez que vejo...

– Sim. É chocante. Neste é possível ver o feixe irromper, aparentemente de uma zona de Stonehenge chamada a «Pedra Heel». Mas o que é *realmente* estranho, Stephanie, é que os quatro telemóveis deixaram de gravar ao mesmo tempo, mesmo tendo as pessoas que os usavam tentado continuar a filmar.

– Stonehenge é e era uma espécie de atração turística, Mills. Já alguém, com exceção das pes-

soas que fizeram esses vídeos, já alguém saiu do próprio local? Algumas testemunhas?

– Como disse, estenderam um manto de silêncio, literalmente, sobre o que aqui se passou. Há rumores de pessoas detidas pelas autoridades e algumas podem encontrar-se a bordo do *HMS Dauntless*, um *destroyer* da Marinha Real que neste momento navega no Canal da Mancha. Claro que uma porta-voz militar não confirma nem desmente estes rumores, justificando-se com o facto de se tratar de uma investigação ainda a decorrer. Quando se insiste em saber exactamente o que *estão* a investigar, a resposta-tipo parece ser, e cito, «acontecimentos inesperados em e à volta de Stonehenge». E é tudo. O que temos por certo é que, o que quer que tenha acontecido, não querem que as pessoas saibam o que foi.

– Sim, isso... isso é óbvio. Mills, muito obrigada. Por favor, mantém-nos ao corrente de quaisquer novos desenvolvimentos, à medida que vão ocorrendo.

– Assim farei, Stephanie.

– Hum, a seguir, na Fox News, a atual crise na Síria, a juntar a uma reconfortante história do local do impacto do meteoro em Al Ain, nos Emirados Árabes Unidos...