RESTAM NOVE JOGADORES. MAS O JOGO MUDOU.



ENDGAME A CHAVE DO CÉU

JAMES FREY

NILS JOHNSON-SHELTON













Este livro é um enigma.

Decifre, decodifique e interprete.

Pesquise e procure.

Se você for merecedor, vai encontrar.













ENDGAME

A CHAVE DO CÉU



JAMES FREY

E

NILS JOHNSON-SHELTON

Tradução de Ângelo Lessa



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

TÍTULO ORIGINAL Sky Key: An Endgame Novel

PREPARAÇÃO Mariana Moura Marcela de Oliveira

REVISÃO Gabriel Pereira

ARTE DE CAPA E DA LOGOMARCA DO ENDGAME Rodrigo Corral Design

OUTRAS LOGOMARCAS E ÍCONES John Dismukes

ADAPTAÇÃO DE CAPA E PROJETO GRÁFICO Julio Moreira

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

F943e

Frey, James, 1969-

Endgame : A Chave do Céu / James Frey, Nils Johnson-Shelton ; tradução Ângelo Lessa. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Intrínseca, 2015.

512 p.; 23 cm. (Endgame; 2)

Tradução de: Sky key: an endgame novel ISBN 978-85-8057-787-7

1. Ficção americana. I. Johnson-Shelton, Nils. II. Lessa, Ângelo. III. Título. IV. Série.

15-25323 CDD: 813

CDU: 821.111(73)-3

[2015]

Todos os direitos desta edição reservados à EDITORA INTRÍNSECA LTDA.
Rua Marquês de São Vicente, 99, 3º andar 22451-041 — Gávea
Rio de Janeiro — RJ
Tel./Fax: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br





90 dias.

PEQUENA ALICE CHOPRA

Residência dos Chopra, Gangtok, Sikkim, Índia



— Tarki, Tarki, Tarki...

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

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

— Tarki, Tarki, Tarki — chama.

Tarki é como chamam o velho pavão que vive com a família há 13 anos. Tarki vê a criança, dá meia-volta, agita as brilhantes penas do pescoço e grasna de volta. Ele abre a cauda, e a Pequena Alice dança de alegria. Ela corre na direção de Tarki. A ave levanta voo, e a Pequena Alice o persegue. Os contornos angulosos do Kanchenjunga se projetam ao longe, escondendo o Vale da Vida Eterna sob as encostas congeladas. A Pequena Alice não sabe nada sobre o vale, mas Shari o conhece muito bem.

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

A Pequena Alice se inclina na direção de Tarki.

— O que foi, Tarki?

A ave bica a terra.

— O que foi?

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

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

Uma pequena esfera escura, semienterrada. Perfeitamente redonda. Com estranhas inscrições entalhadas. A Pequena Alice toca no objeto e ele está frio, como o vácuo no espaço. Ela cava ao redor e pega a esfera, girando-a sem parar. A menina franze o cenho; o objeto está tão gelado que dói. A luz do céu muda de repente, tornando-se mais luminosa do que a própria luminosidade. Em questão de segundos, tudo fica branco, o chão começa a tremer, e há uma explosão gigantesca nas encostas, crepitando pelos penhascos e montanhas, sacudindo as árvores, a grama, os seixos nos córregos. O som preenche tudo. A Pequena Alice quer correr, mas não consegue. É como se a esfera a tivesse paralisado por completo. Através da luz, do som e da fúria, ela percebe um vulto se aproximar. Talvez uma mulher. Jovem. Baixinha e magra. O vulto está cada vez mais perto. Sua pele é esverdeada, pálida. Ela tem olheiras profundas, e seus lábios são curvados. Uma morta-viva. A Pequena Alice solta a esfera, mas nada acontece. O fantasma se aproxima tanto que a menininha sente o cheiro de sua respiração, de excremento, borracha queimada e enxofre. O ar esquenta, e a criatura estende os braços na direção da Pequena Alice, que quer gritar à mamãe por ajuda, por segurança, por salvação. Mas não sai nenhum som de sua boca, nenhum som.

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

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

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

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

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

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

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





SARAH ALOPAY, JAGO TLALOC

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



- Como você arrumou isso? pergunta Sarah, passando o dedo pela cicatriz no rosto de Jago.
- Treinando responde Jago, encarando-a, procurando sinais de que ela está voltando para ele.

Faz quatro dias que Sarah pegou a Chave da Terra no Stonehenge.

Quatro dias que Chiyoko morreu. Quatro dias que Sarah deu um tiro na cabeça de An Liu. Quatro dias que a coisa sob o antigo monumento de pedra ganhou vida e se revelou.

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

Desde então, não conseguiu sequer dizer o nome dele. Nem tenta. E não importa quantas vezes Sarah beije Jago ou prenda-o entre as pernas, tome banho, chore ou segure a Chave da Terra, reproduza a mensagem que kepler 22b transmitiu na TV para o mundo inteiro. Não importa quantas vezes, Sarah não para de pensar no rosto de Christopher. Naquele cabelo louro, nos olhos verdes lindos e no brilho que irradiavam. No brilho que ela apagou ao matá-lo.

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

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

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

- Foi minha terceira briga de faca de verdade. Tinha doze anos, era arrogante. Eu havia ganhado as outras duas com facilidade. A primeira contra um ex-Jogador de vinte e cinco anos fora de forma, a segunda contra um dos paus-mandados mais promissores do meu pai, um gigante de dezenove anos que a gente chamava de Ladrillo. Sarah alisa a protuberância áspera da cicatriz, na parte que desce pela mandíbula.
- *Ladrillo* repete Sarah, devagar, saboreando as letras. O que quer dizer?
- É uma peça de cerâmica que se usa em construções. É bem dura. Exatamente como ele: duro, forte e burro. Eu fingi que ia atacar uma vez, e ele se esquivou. Quando tentou se esquivar outra vez, a luta já havia acabado.

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

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

Jago sabe que falar sobre si mesmo é bom para Sarah. Vale qualquer coisa para evitar que a cahokiana pense no que fez: matou o namorado, encontrou a Chave da Terra e desencadeou o Evento, selando a morte de bilhões de pessoas. Jogar, lutar, correr, atirar: tudo isso provavelmente seria uma distração melhor. Mas, nesse meio-tempo, conversar sobre esses assuntos vai ter que bastar.

— O garoto era de uma favela, magrelo. Os músculos pareciam cordas que se enrolavam em volta dos ossos. Era rápido como um piscar de olhos. Só disse "Oi" e "Boa sorte na próxima". Mas era esperto. Um prodígio. Com lâminas e nos ângulos de ataque. Ele tinha alguma técnica, mas a maior parte do que sabia era inata.

- Parece com você.
- Ele *era* como eu reconhece Jago, sorrindo. Era como lutar com um reflexo. Eu atacava com a faca, ele atacava de volta. Eu tentava dar um soco, ele revidava. Era assim que ele se defendia, contra-atacando. Ele era diferente de todos aqueles com que eu tinha treinado: ex-Jogadores, meu pai, todos. Parecia que eu estava lutando com um animal. Ágil, instintos impecáveis, pouco raciocínio. Eles só atacam. Já lutou cara a cara com um animal?
- Já. Lobos. Foram os piores.
- *Um* lobo ou...
- Lobos, Plural.
- Sem armas?
- Sem armas.
- Eu já lutei com cachorros, mas nunca com lobos. Uma vez, com um puma.
- Queria muito dizer que fico impressionada, Feo, mas não fico.
- Eu já tracei você, Alopay. Não preciso mais disso retruca Jago, tentado fazer uma piadinha.

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

- Enfim, eu não conseguia acertar o garoto continua Jago. A regra era: ao primeiro sinal de sangue, a luta termina. Era o vermelho aparecer e a luta parar. Simples.
- Mas a cicatriz... o corte foi profundo.
- *Si*. Eu fui idiota, praticamente procurei o golpe. Para ser sincero, tive sorte. Se ele não tivesse acertado meu rosto desse jeito e quase arrancado meu olho, provavelmente teria me matado.
- Sarah assente com a cabeça.
- Então, sangue, vermelho, fim. Ele diz "Boa sorte na próxima", vai embora e fica tudo por isso mesmo?
- Eu precisei levar pontos, mas foi. E, já que eu estava treinando para ser o Jogador, é claro que foi sem anestesia.

- Rá, anestesia. O que é isso, hein?
- Jago dá um sorriso radiante.
- Exato. Maldito Endgame.
- Pois é. Maldito Endgame diz Sarah, e seu rosto não dá sinais de emoção. Ela se deita de costas e olha para o teto. E *houve* uma segunda vez?

Jago fica mudo por alguns segundos.

- -Si responde ele, devagar, prolongando a palavra. Menos de um ano depois. Só dois dias antes do meu aniversário, logo antes de eu me tornar elegível.
- E...?
- O garoto estava ainda mais rápido. Mas eu havia aprendido muito e também estava mais ágil.
- E você derramou sangue primeiro?
- Não. Era uma luta com lâminas, mas, alguns minutos depois, eu quebrei a traqueia do garoto com um soco. Quando ele caiu, eu pisei no pescoço dele. Não pingou uma gota. E até hoje eu vejo os olhos dele. Sem entender nada, confuso, como um animal, quando leva um tiro e não compreende o que está acontecendo. Não estava nas regras da natureza dele, desse garoto da favela, o melhor lutador de facas que eu já vi. Ele não sabia que essas regras não valiam para mim.

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

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

- "Mas eu também sou uma assassina."
- Desculpe, Sarah, eu não quis...
- Eu fiz a mesma coisa diz ela, respirando fundo. As regras dele também não se aplicavam a mim. Foi escolha minha. Eu o matei. Matei... Christopher.

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

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

— Você não teve escolha, Sarah — murmura Jago.

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

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

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

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

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

- Você não sabia. Nenhum de nós sabia. Só estava fazendo o que kepler
 22b disse. Você só estava Jogando.
- É, *Jogando* repete ela, com sarcasmo. Acho que talvez Aisling tenha... Meu Deus. Por que ela não atirou melhor? Por que não derrubou nosso avião quando teve a chance?

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

- Se ela tivesse acertado, Christopher teria morrido do mesmo jeito.

Nós dois também.

- -É, bem... diz Sarah, como se preferisse isso a tudo o que aconteceu depois de eles terem deixado a Itália.
- Você só estava Jogando repete.

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

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

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

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

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

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

Todos condenados.

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

Por causa do Endgame.

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

Não é a primeira vez que ele se pergunta se vale a pena. Mas não pode ficar se perguntando nada. Não tem permissão para isso. "*Jugadores no se preguntan*", diria seu pai se ouvisse os pensamentos de Jago. "*Jugadores* juegan."

Sí.

Jugadores juegan.

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

- Ei, presta atenção! exclama o homem, que cheira a cerveja e raiva. Ele está tendo uma noite ruim e procurando briga.
- Desculpa, camarada responde Jago, imitando seu sotaque da região sul de Londres e seguindo em frente.
- Tá se divertindo? Tá tentando mostrar que é o maioral? Subitamente, o homem tenta acertar um soco do tamanho de uma torradeira no rosto de Jago, que se esquiva para trás e vê o punho passar de raspão pelo nariz. O homem tenta acertar outro soco, mas Jago joga o corpo para o lado e desvia.
- Bem rápido para um babaquinha solta o homem. Tira as mãos dos bolsos, *camarada*. Para de merda.

Jago sorri e mostra os dentes cheios de diamantes.

— Não preciso.

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

— É melhor guardar a faca.

O homem fica paralisado.

- Como sabe que eu tô com uma faca?
- Ouvi, Senti o cheiro.
- Uma ova sussurra o homem e ataca.

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

Jago sorri, se vira e atravessa a rua.

Burger King.

Sí.

Jugadores juegan.

Mas também precisam comer.

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

CORRER, LUTAR, JOGAR AJUDAM EM PELO MENOS UMA COISA: ESQUECER.

Em *Endgame: A Chave do Céu*, o Jogo que definirá o futuro do planeta ganha um novo e eletrizante capítulo.

No primeiro volume da série, *O Chamado*, conhecemos os doze Jogadores, seus medos, ensinamentos e o desejo implacável pela vitória.

Na busca pela primeira chave, alianças foram sacramentadas, segredos foram revelados e a inevitável morte chegou para alguns. Mas o Jogo continua, e agora os nove Jogadores remanescentes precisarão ser mais ágeis, inteligentes e cruéis, se quiserem salvar sua linhagem e a si mesmos.

SÓ UM PODE GANHAR. O ENDGAME É REAL. E JÁ COMEÇOU.

