

Índice

prólogo. eu, quando eu era eu	11
1. tu, entre despertar e sonhar	17
2. Nassun prestes a explodir	33
Syl Anagist: Cinco	43
3. tu, em desequilíbrio	50
4. Nassun faz uma travessia do deserto	67
Syl Anagist: Quatro	85
5. lembram-se de ti	97
6. Nassun forja o seu destino	111
Syl Anagist: Três	121
7. planeias atempadamente	128
8. Nassun debaixo da terra	145
Syl Anagist: Dois	167
9. o deserto, durante breves momentos, e tu	179
10. Nassun, à prova de fogo	191
Syl Anagist: Um	205
11. já estás quase em casa	217
12. Nassun, acompanhada	234
Syl Anagist: Zero	253
13. Nassun e Essun, na face oculta do mundo	280
14. eu, no fim dos tempos	302
coda. eu e tu	315
Apêndice 1	325
Apêndice 2	329
Agradecimentos	337

prólogo

eu, quando eu era eu

Temos cada vez menos tempo, meu amor. Podemos terminar com o princípio do mundo, está bem? Sim. Vamos lá.

Mesmo assim, é estranho. As minhas memórias são como insetos fossilizados em âmbar. Raramente estão intactas, estas vidas suspensas, perdidas há tanto tempo. Normalmente, não resta mais do que uma pata, umas escamas de asas, um resto do metatórax — um todo que só a partir dos fragmentos é possível inferir; e tudo se confunde entre fissuras irregulares e turvas. Quando perscruto a memória, semicerrando os olhos, consigo discernir caras e acontecimentos que deviam ter significado para mim, e têm, mas... sem ter. Quem testemunhou estas coisas em primeira mão fui eu, mas é como se não tivesse sido.

Nessas memórias, eu era outra pessoa, tal como o Sossego era outro mundo. Outrora e agora. Vocês e tu.

Outrora. Esta terra, outrora, foi *três* terras — embora praticamente na mesma localização daquilo a que um dia se chamará Sossego. A recorrência das estações acabará por criar mais gelo nos polos, afundar o mar e tornar os vossos “Ártico” e “Antártico” maiores e mais frios. Outrora, no entanto...

... *agora*, quando recordo essa época parece-me que é agora; por isso, digo que é estranho...

Agora, nesta época antes do Sossego, o Grande Norte e o Grande Sul têm terrenos agrícolas férteis. O que consideras Costeiras Ocidentais são sobretudo zonas pantanosas e de floresta tropical; no milénio

seguinte, vão desaparecer. Uma parte das Normedlats ainda não existe; será criada por efusões vulcânicas ao longo de vários milhares de anos de erupções. A terra que virá a ser Palela, a tua cidade natal? Ainda não existe. Não houve muitas mudanças, em geral, mas, do ponto de vista tectónico, o *agora* foi há quase nada. Quando dizemos “é o fim do mundo”, costuma ser mentira — não te esqueças. O planeta está bem.

O que chamar a este mundo perdido, a este *agora*, senão Sossego? Primeiro, deixa-me falar-te de uma cidade.

É uma cidade mal construída, de acordo com os vossos critérios. A cidade *expande-se desordenadamente*, de um modo que não seria permitido às comus modernas, porque exigiria demasiados quilómetros de muralhas. E as periferias mais afastadas desta cidade ramificaram-se ao longo dos rios e de outros eixos essenciais, gerando cidades adicionais, como o bolor se bifurca e expande ao longo dos veios férteis de um meio de cultura. Demasiado perto, dir-se-ia. Há excessiva sobreposição territorial; estão demasiado ligadas, estas cidades de crescimento desordenado e os seus tentáculos, que não sobreviveriam se fossem cortados do resto.

Às vezes, têm nome próprio, estas cidades-filhas, sobretudo quando são suficientemente grandes ou antigas para, por sua vez, terem gerado mais cidades-filhas também, mas isso pouco importa. A tua percepção dos laços que as unem está correta: têm as mesmas infraestruturas, a mesma cultura, as mesmas fomes e os mesmos medos. São todas iguais. Na verdade, estas cidades são uma só. O mundo de agora tem o nome dessa cidade: Syl Anagist.

Compreenderás realmente aquilo de que uma *nação* é capaz, filha do Sossego? Mesmo quando a Velha Sanze finalmente se recompuser, cosendo os fragmentos das cem “civilizações” que vivem e morrem entre agora e outrora, nada será, em comparação. Apenas uma coleção de cidades-estado e comunas paranoicas, que às vezes aceitam partilhar, por uma questão de sobrevivência. Ah, as Estações vão reduzir o mundo a sonhos tão mesquinhos!

Aqui e *agora*, os sonhos não têm limites. As pessoas de Syl Anagist dominam as forças e a composição da matéria; moldaram a própria vida para a adaptar aos seus caprichos; tanto exploraram os mistérios do céu, que se fartaram dele e passaram a prestar atenção outra vez ao chão em que assentam os pés. E Syl Anagist vive — oh se vive! — em

ruas animadas e lojas que nunca fecham e edifícios que a tua cabeça só com dificuldade entenderia como tal. Tem paredes de celulose estampada, quase invisíveis sob as folhas, o musgo, a erva e os cachos de frutos ou tubérculos. Alguns terraços ostentam bandeiras que, na verdade, são enormes flores fúngicas desfraldadas. As ruas fervilham de viaturas a que não chamarias veículos, a não ser pelo facto de se deslocarem e serem meios de transporte. Alguns, como artrópodes gigantescos, movem-se sobre patas. Outros pouco mais são do que plataformas abertas que deslizam sobre uma almofada de potencial de amplificação — ah, mas isto tu não compreendes! Basta dizer que estes veículos pairam uns poucos centímetros acima do chão. Não são puxados por animais. Não funcionam a vapor nem com combustíveis químicos. Se alguma coisa, ou um animal ou uma criança, passar por baixo, deixará temporariamente de existir, mas depois reaparecerá do outro lado, sem interrupção de velocidade ou consciência. Ninguém considera isto uma morte.

No centro da cidade, há uma coisa que reconhecerias. É a construção mais alta e mais luminosa ao longo de vários quilómetros, e todas as linhas férreas e caminhos estão ligados a ela, de uma maneira ou outra. É o teu velho amigo, o obelisco de ametista. Ainda não paira, ainda não. Está instalado na sua cavidade, ainda que não totalmente em repouso. De vez em quando, palpita de um modo que já conheces de Allia. Mas com uma pulsação mais saudável; a ametista é diferente da granada danificada e moribunda. Ainda assim, se achares a semelhança arrepiante, é uma reação saudável.

Em todas as três terras, nos nodos de Syl Anagist com alguma dimensão, há um obelisco no centro. Pontuam a superfície do mundo, como duzentas e cinquenta e seis aranhas em duzentas e cinquenta e seis teias, alimentando cada cidade, ao mesmo tempo que, por sua vez, são alimentados por elas.

Teias da vida, se quisermos. É que, em Syl Anagist, a vida é sagrada, percebes?

Agora imagina um complexo hexagonal de edifícios em torno da base da ametista. O que quer que imagines será muito diferente do que é na realidade, mas basta visualizares uma coisa bonita. Olha mais de perto para este aqui, ao longo da borda sudoeste do obelisco, o que está num monte inclinado. Não há barras nas janelas de cristal do edifício, mas imagina um rendilhado de tecido ténue e mais escu-

ro, por cima do material transparente. Só há nematocistos — método popular para proteger as janelas dos contactos indesejados — na superfície exterior das janelas, para impedir a entrada de intrusos. Picam, mas não matam. (Em Syl Anagist, a vida é sagrada.) No interior, não há guardas a vigiar as portas. De qualquer modo, não servem para nada. O Fulcro não é a primeira instituição a assimilar uma verdade eterna da humanidade: não há necessidade de recorrer a guardas quando se convence as pessoas a colaborarem na sua própria detenção.

Aqui está uma cela desta bonita prisão.

Não parece, bem sei. Há um móvel eximamente talhado, a que chamarias sofá, apesar de não ter costas e de ser constituído por diferentes módulos que encaixam. O resto da mobília é normal e reconhecível; todas as sociedades precisam de mesas e cadeiras. Pela janela, vê-se um jardim, no terraço de um dos outros edifícios. A esta hora, apanha a luz refletida obliquamente pelo grande cristal, e as flores que lá crescem foram produzidas e plantadas tendo em mente este efeito. A luz púrpura dá cor aos caminhos e aos canteiros, e as flores parecem reagir cromaticamente, iluminando-se tenuemente. Algumas destas minúsculas flores brancas e luminosas piscam de vez em quando, e assim todo o canteiro parece cintilar como o céu noturno.

Aqui está um rapaz, à janela, a olhar para as flores que piscam.

Já é um jovenzinho, na verdade. Com uma maturidade superficial, de certa forma sem idade. Mais *compacto* do que entroncado. Tem cara grande, com bochechas, boca pequena. Tudo nele é branco; pele sem cor, cabelo sem cor, olhos como gelo, roupas elegantes e drapejadas. Tudo naquela divisão é branco: a mobília, os tapetes, o chão sob os tapetes. As paredes são em celulose branqueada e nada cresce em cima delas. Só a janela mostra cor. Neste espaço estéril, à luz púrpura que vem do exterior, só o rapaz está visivelmente vivo.

Sim, esse rapaz sou eu. Na verdade, não me lembro do nome dele, só que tinha demasiadas letras, com a ferrugem! Doravante, vamos chamar-lhe Houwha — o mesmo som, embora revestido de todo o género de letras silenciosas e significados ocultos. Além de não ser muito diferente, é um bom *símbolo* para...

Ai! Não devia estar tão zangado! Fascinante. Mudemos de assunto então; passemos a temas menos problemáticos. Regressemos ao agora que virá a ser, e a um aqui bem diferente.

Agora é o agora do Sossego, através do qual continuam a ecoar as reverberações da Fraturação. O aqui não é o Sossego, exatamente, mas sim uma caverna logo por cima da principal câmara magmática de um antigo vulcão em escudo que é gigantesco. O coração do vulcão, se preferires e gostares de metáforas; se não gostares, é uma vesícula na rocha, profunda, escura e pouco estável, que não arrefeceu muito durante os milhares de anos que passaram desde que o Pai Terra pela primeira vez a expeliu. É dentro dessa caverna que eu estou, parcialmente fundido com uma saliência da rocha, para mais bem vigiar as mínimas perturbações ou grandes deformações que prenunciam um desmoronamento. Não preciso de fazer isto. Há poucos processos mais imparáveis do que aquele que aqui pus em movimento. Ainda assim, sei o que é estar sozinho quando se está confuso, com medo e não se sabe o que vai acontecer a seguir.

Tu não estás sozinha. Nunca estarás, a não ser que queiras. Aqui, no fim do mundo, sei bem o que é mais importante.

Ah, meu amor! Um apocalipse é uma coisa relativa, não é? Quando a terra se parte, é um desastre para a vida que depende dela — mas não afeta muito o Pai Terra. A morte de um homem devia ser devastadora para uma rapariga que já o tratou por pai, mas torna-se insignificante quando já lhe chamaram *monstro* tantas vezes, que acabou por assumir a etiqueta. A revolta de um escravo não conta muito para as pessoas que mais tarde leem sobre isso. Não passam de frágeis palavras em papel mais frágil ainda, triplamente fragilizado pela fricção da história. (“Pois, foram escravos, e então?”, murmuram. Como se nada fosse.) Mas, para os que enfrentam uma revolta de escravos — tanto para os que se consideram senhores inquestionáveis até isto os apanhar desprevenidos no escuro, como para os que preferem que o mundo arda para não terem de suportar mais um momento sequer na “pele deles”...

Isto não é uma metáfora, Essun. Não é uma hipérbole. Vi *mesmo* o mundo em chamas. Não me fales de testemunhas inocentes, sofrimento imerecido e vingança implacável. Quando uma comunidade constrói por cima de uma linha de falha, será correto culpar as paredes quando estas inevitavelmente se desmoronam sobre as pessoas no seu interior? Não; culpa-se quem quer que tenha sido estúpido o suficiente para julgar que poderia desafiar as leis da natureza eternamente. Pois é, alguns mundos foram construídos em cima de uma linha de

falha de sofrimento, sustentada por pesadelos. Não lamente quando esses mundos caírem. Enfurece-te por aí terem sido construídos.

Agora vou contar-te como o mundo — Syl Anagist — acabou. Vou contar-te como acabei com ele, ou, pelo menos, como destruí o suficiente dele para o mundo ter de recomeçar do zero.

Vou contar-te como abri o Portal, e atirei a Lua para longe, com um sorriso nos lábios.

Vou contar-te tudo sobre como, mais tarde, à medida que a calma da morte descia, sussurrei:

Agora mesmo.

Agora mesmo.

E a Terra sussurrou, ripostando:

Arde.