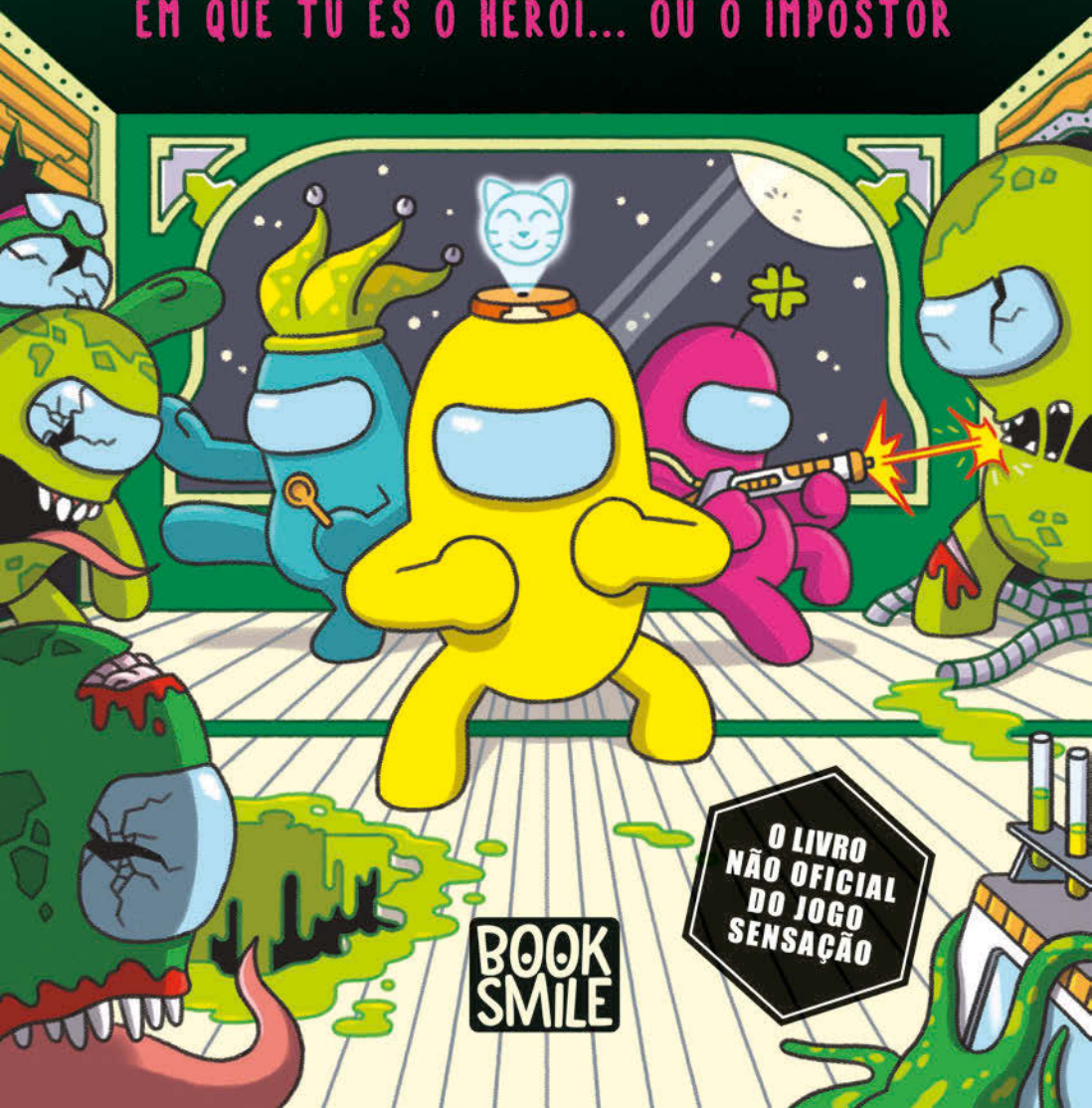


ESTELLE MIALON

# AMONG US

O ATAQUE DOS ZOMBIES  
EM QUE TU ÉS O HERÓI... OU O IMPOSTOR



**BOOK  
SMILE**

O LIVRO  
NÃO OFICIAL  
DO JOGO  
SENSAÇÃO



CLEMENTINA  
ELETRICISTA



CANELA  
MECÂNICA



PIMENTA  
CARTÓGRAFO



CEREJA  
CIENTISTA



UVA  
FUNCIONÁRIO DA LIMPEZA



FÚCSIA  
COPILOTO



MIRTILO  
CHEFE DE SEGURANÇA



TURQUESA  
COZINHEIRO



GIRASSOL  
COMANDANTE



BRANCO  
MÉDICO

**QUE COMECE A MISSÃO!** E que missão! Para uma primeira vez, tu e os teus companheiros de equipa não podiam ter sonhado com nada melhor. O vosso objetivo: encontrar um extraterrestre e trazê-lo de volta à Terra para ser estudado. E isso é apenas o começo! Há semanas que andam a atravessar o espaço a bordo da *Magalhães*, uma nave espacial de exploração científica ligada à prestigiada Academia Among Us. E, apesar de ainda não terem encontrado uma cauda alienígena, não faltam tarefas sob a autoridade da bizarra e surpreendente Comandante Girassol.

Tens a certeza de que estás empenhado no trabalho de equipa? Porque um dos membros da tripulação é um impostor! Nada o impedirá de pôr os seus interesses em primeiro lugar. Nem sabotagem, nem deportação, nem mesmo... um assassinato. Então, de que lado estás? És um membro da equipa ou um impostor?

Para descobrires, veste a pele de uma das três personagens que se seguem. Serás:

**Canela** (página ▲)

**Fúcsia** (página ■)

ou **Turquesa** (página ●)?

Ups, esquecemo-nos de te dizer que... uma destas personagens será transformada em zombie! Hum... ainda estás pronto para a aventura? Sim?

Depois de escolheres a tua personagem, lê atentamente a descrição correspondente na página indicada. **Atenção: lê apenas a descrição da tua personagem!** Se não o fizeres, vais revelar a verdadeira identidade das outras personagens em vez de as descobrires à medida que a história avança.

Quando chegares ao fim da tua aventura, podes optar por recomeçar do zero, com escolhas diferentes, ou escolher uma nova personagem com objetivos diferentes...

Então? És um herói ou um impostor? Ou pior: um zombie...





## CARLA CANELA

És a mecânica da nave *Magalhães*. Calada e reservada, não fizeste muitos amigos a bordo e estás sempre acompanhada do teu sapo de estimação, que dorme sobre a tua cabeça. Os teus companheiros não gostam muito do teu sapo, por isso evitam-te e deixam-te sozinha. O que até te convém, sejamos francos!

A tua verdadeira missão é roubar o ser alienígena em nome da Mulher Mistério (cujo nome verdadeiro desconheces), eliminar toda a tripulação e, depois, sabotar a nave para que pareça um acidente do qual és a única sobrevivente.

Caso ainda tenhas dúvidas... és uma **impostora!**

Ah, há também um pequeno problema... Durante a viagem, apaixonaste-te perdidamente pela cientista Cereja. A distração dela e o seu amor pela ciência são bem conhecidos de todos.

A Mulher Mistério deu-te um objeto numa caixa, antes da tua missão. Avisou-te para não o tirares de lá até achares que precisavas dele. Quando lhe perguntaste o que era, ela apenas respondeu enigmaticamente: «É uma nuvem de natas tão fria como a neve». Mas o que é que isso quer dizer?



## DICAS E TRUQUES

- Seja qual for a personagem que escolheres e a ordem dos acontecimentos, a identidade dos impostores da tripulação será sempre a mesma!
- Lembra-te de ir consultando a planta da nave. Pode ajudar-te a encontrar o caminho e facilitar as tuas escolhas.
- Às vezes, o comportamento de certos tripulantes pode deixar-te surpreendido... Quantos mais caminhos experimentares, melhor vais entender as suas motivações! Então... toca a ser curioso!

**E agora é a tua vez de jogar!**

COMEÇA A LER NO CAPÍTULO 1.

## FÁBIO FÚCSIA

És o melhor copiloto da galáxia! Pelo menos, estás convencido disso. Afinal de contas, foste o melhor da tua turma na prestigiada Academia Among Us, o que não é um feito fácil. Não tens dúvidas de que os teus colegas são uns idiotas incompetentes. Por isso, terás de tomar as rédeas da situação se quiseres que a tua equipa atinja os seus objetivos!

Além disso, a líder oficial da *Magalhães*, que é a Comandante Girassol, não faz muito mais do que miar o dia todo... Como és o único que entende o que ela diz, és também o seu porta-voz junto da tripulação.

O teu futuro como **membro da tripulação** é promissor, mas os outros irritam-te tanto... Às vezes, pensas que preferias estar a criar peixes-bolha — aqueles peixes das profundezas, em forma de grandes pedaços de gelatina — numa estação subaquática. Assim, não terias de lidar com a tua própria espécie.

Por outro lado, se conseguires finalmente encontrar alguém competente... Talvez recuperasses a fé na Humanidade?

Mas isso não vai acontecer tão cedo, porque estás a ser perseguido por um azar que é mais pegajoso do que pastilha elástica num sapato! Se houver uma casca de banana por perto, serás certamente tu a escorregar nela.

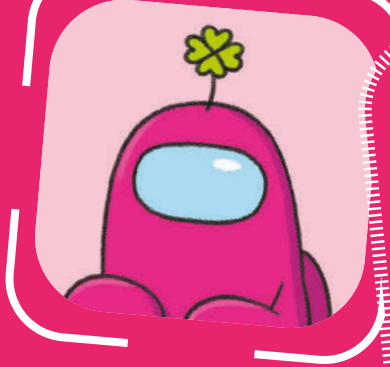
Azar? Para evitar esta má sorte, tens uma escolha: ou usas um trevo de quatro folhas ou uma ferradura.

Cuidado, a tua escolha terá consequências para o teu percurso...



OU

B



NOME: FÁBIO  
APELIDO: FÚCSIA  
NAVE: MAGALHÃES  
FUNÇÃO: COPILOTO



NOME: FÁBIO  
APELIDO: FÚCSIA  
NAVE: MAGALHÃES  
FUNÇÃO: COPILOTO

## DICAS E TRUQUES

- Seja qual for a personagem que escolheres e a ordem dos acontecimentos, a identidade dos impostores da tripulação será sempre a mesma!
- Lembra-te de ir consultando a planta da nave. Pode ajudar-te a encontrar o caminho e facilitar as tuas escolhas.
- Às vezes, o comportamento de certos tripulantes pode deixar-te surpreendido... Quantos mais caminhos experimentares, melhor vais entender as suas motivações! Então... toca a ser curioso!

**E agora é a tua vez de jogar!**

COMEÇA A LER NO CAPÍTULO 1.



## TIAGO TURQUESA

A *Magalhães* pode não ser um hotel de luxo, mas a sua cozinha é o teu reino! E esquece as más-línguas que dizem que não és a faca mais afiada da gaveta ou a especiaria mais picante do armário dos condimentos... Têm é inveja.

Sabes que os teus pratos são divinos e que os seus aromas são capazes de fazer salivar os mortos!

Tens orgulho em usar o chapéu de cozinheiro do teu avô, um chef cuja reputação atingiu o estrelato. No entanto, apesar do teu talento como cozinheiro, por vezes questionas-te se a restauração é realmente a tua verdadeira vocação...

Talvez esta missão te dê a oportunidade de trilhares o teu próprio caminho? Algo te diz que em breve irás descobrir o teu destino como **membro da equipa!**



## DICAS E TRUQUES

- Seja qual for a personagem que escolheres e a ordem dos acontecimentos, a identidade dos impostores da tripulação será sempre a mesma!
- Lembra-te de ir consultando a planta da nave. Pode ajudar-te a encontrar o caminho e facilitar as tuas escolhas.
- Às vezes, o comportamento de certos tripulantes pode deixar-te surpreendido... Quantos mais caminhos experimentares, melhor vais entender as suas motivações! Então... toca a ser curioso!

**E agora é a tua vez de jogar!**

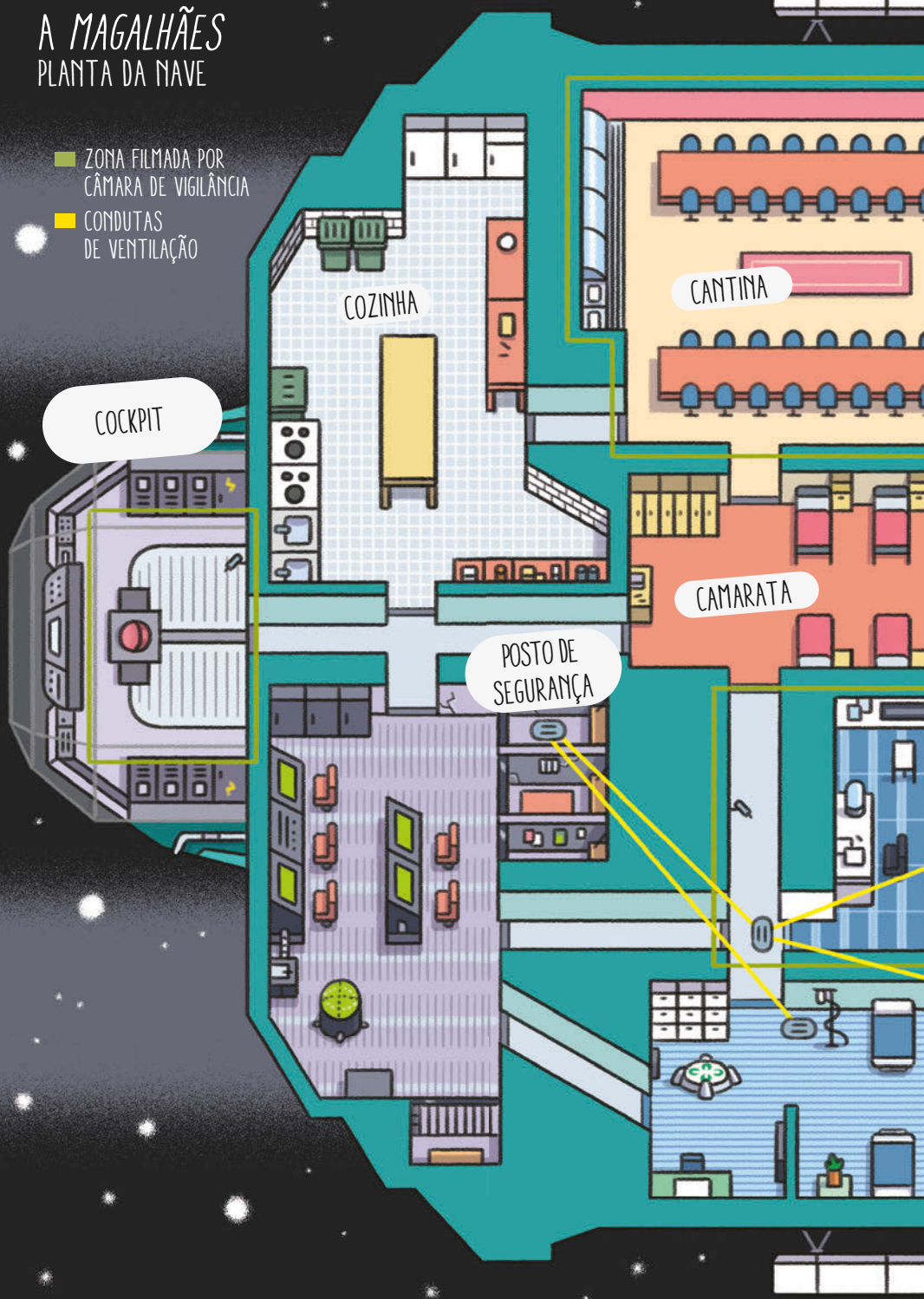
COMEÇA A LER NO CAPÍTULO 1.

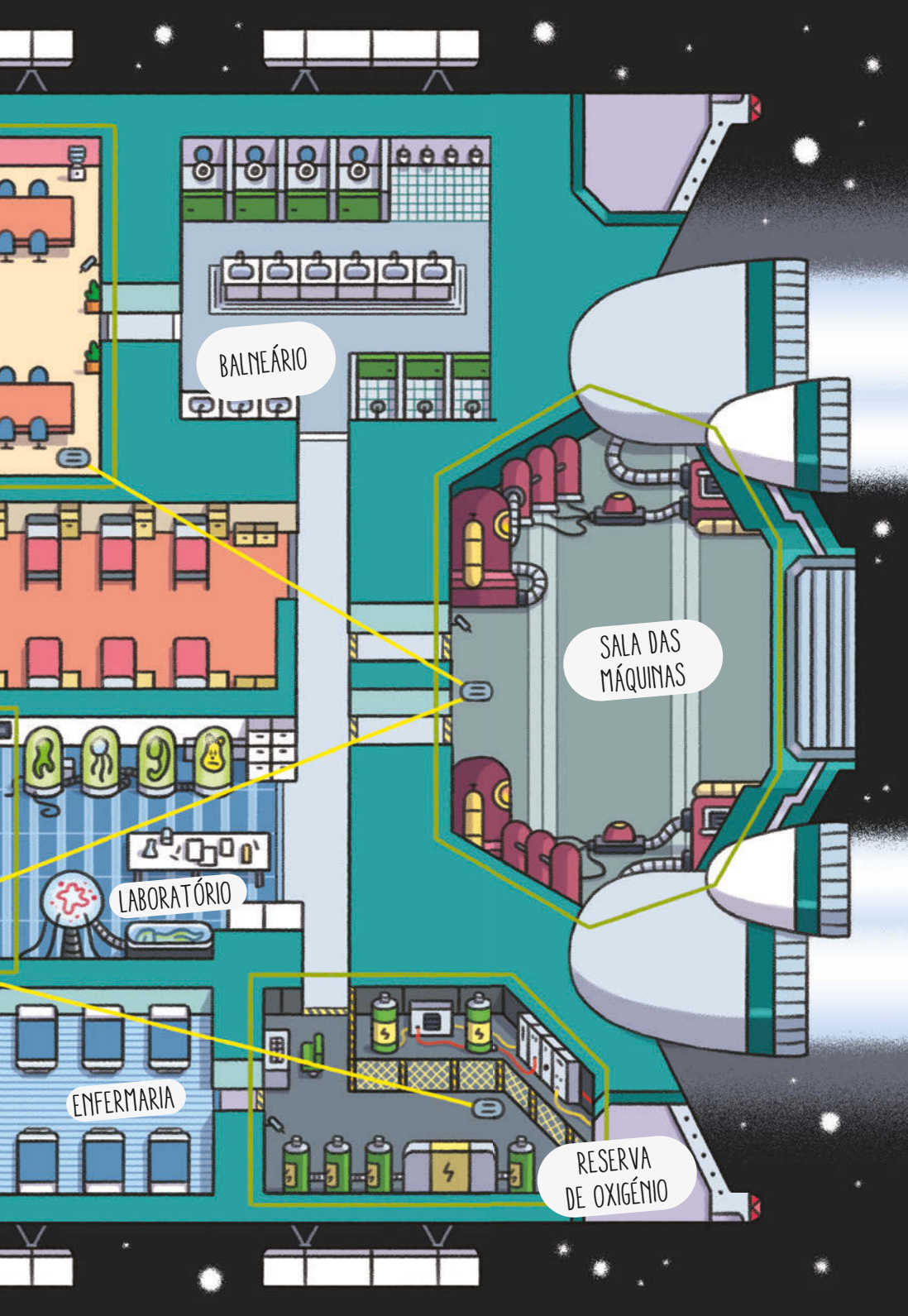
# A MAGALHÃES

## PLANTA DA NAVE

■ ZONA FILMADA POR CÂMARA DE VIGILÂNCIA

■ CONDUTAS DE VENTILAÇÃO





BALNEÁRIO

SALA DAS MÁQUINAS

LABORATÓRIO

ENFERMARIA

RESERVA DE OXIGÊNIO

**AQUI VAMOS NÓS!** Depois de semanas a navegar no espaço, a cientista da *Magalhães*, a Cereja, detetou vida extraterrestre minúscula, num asteroide. Foi o copiloto Fúcsia, porta-voz da Comandante Girassol, que anunciou a boa notícia na cantina, onde se realizam todas as reuniões.

— Trouxemos o asteroide para bordo — explica o Fúcsia, com ar sombrio, como se o tivesse puxado com a força dos seus pequenos braços. — Por isso, vamos dar início à nossa viagem de regresso à Terra.

A seu lado, a Comandante Girassol ronrona de satisfação. Em breve, vai reunir-se com a sua adorada gata, a *Salsinha*, depois de todas estas semanas difíceis de separação. Diz-se na *Magalhães* que nunca ninguém ouviu a comandante dizer uma palavra que se entenda. Tudo aquilo em que ela consegue pensar é no seu felino, um animal feio, com pelo gasto e do qual ela usa um holograma animado sobre a cabeça.

Mas a Comandante Girassol não é a única feliz por estar de volta a terra firme. Também se ouvem gritos de alegria da tripulação. Alguns deles estão orgulhosos por terem cumprido a sua missão, outros estão pura e simplesmente encantados com a perspectiva de voltarem a ver os seus entes queridos em breve. Há também alguns suspiros de alívio... Os pratos do Turquesa, o cozinheiro da nave, não são apreciados por todos!

— Oh, hum, o... o extraterrestre está mesmo a bordo, então — balbucia a Canela, que quase «devora» a Cereja, a cientista, com os olhos. — Com o que é que ele se parece?

A mecânica detesta falar em público! Mas tem uma paixão tão grande pela Cereja, que ultrapassa a sua timidez natural com frequência para se aproximar dela. E a Cereja adora quando as pessoas a ouvem falar da sua ciência.

— Sim! — entusiasma-se a investigadora, claramente encantada por alguém se interessar pelo seu trabalho. — É apenas uma pequena célula, mas não deixa de ser uma descoberta incrível! E acho que o nosso asteroide guarda outras, ainda mais extraordinárias...

De repente, um corte de energia mergulha a cantina na escuridão profunda. A Comandante irrompe em fúria. Ouve-se um coro de resmungos.

— Oh, não! Outra vez não! — queixa-se o Branco, o médico de serviço.

De facto, não é a primeira vez que isto acontece. De todas as vezes, deves ter reparado que o homenzinho de bata branca detesta o escuro. É um hipocondríaco, sempre com medo de adoecer, por isso, no escuro, perde toda a coragem: põe as mãos nos bolsos, até que a luz volte a acender, para não correr o risco de tocar em germes sem querer.

— O maldito Turquesa deve ter queimado um fusível novamente! — guinchou o Fúcsia.

— Sim, é a terceira vez esta semana... — suspirou a Clementina, a eletricista.

No mesmo instante, uma voz arrastada ecoa de um altifalante, enquanto a luz vermelha da cozinha se acende no ecrã.



## I CONTINUAÇÃO

— Desculpem, experimentei uma receita nova, mas a batedeira elétrica não se dá bem com o micro-ondas — explica o Turquesa, o cozinheiro de fato da cor do seu nome.

— Isto não teria acontecido se ele tivesse seguido as regras — resmunga a Mirtilo, a chefe de segurança, cujo crachá fluorescente, com o dizer «Sim, mamã», brilha.

— Mas isso é um desastre! — desespera a Cereja. — A amostra alienígena está na câmara refrigerada do meu laboratório. Sempre que há uma avaria, a temperatura do frigorífico sobe. Isso pode acabar por danificar a nossa célula extraterrestre!

— Temos de resolver a avaria o mais depressa possível — acrescenta o Uva. — Ainda não acabei de limpar o chão... não gosto de deixar a limpeza a meio.

A Comandante Girassol solta um miado curto, mas firme. É o Fúcsia, o copiloto, que faz a interpretação:

— Muito bem, então. Clementina, vai substituir os fusíveis no quadro elétrico. Os restantes, voltem aos vossos postos!

— Às escuras? Mas vamos perder-nos — murmura o Pimenta, cujo fato de cor de asa de corvo se confunde perfeitamente com a escuridão.

Depois de todas as semanas que passaste com ele, perguntaste-te como é conseguiu arranjar este emprego. O cartógrafo não encontra a bússola que traz na cabeça.

O Fúcsia não repara. À exceção do Branco, que se recusa categoricamente a arriscar sujar as mãos, todos regressam aos seus postos.





SE ÉS A CARLA CANELA, SEGUE PARA O 2.  
SE ÉS O FÁBIO FÚCSIA, SEGUE PARA O 3.  
SE ÉS O TIAGO TURQUESA, SEGUE PARA O 4.



## ZOMBIES A BORDO

A tua viagem pelo espaço reserva-te muitas aventuras e vestígios de vida extraterrestre. Mas o que não estás à espera é de encontrar um cadáver... que se transforma num zombie que traz muitos zombies atrás!

Mas a verdadeira pergunta é: quem é o assassino?

E em quem podes confiar?

E, afinal, que lugar é que ocupas no jogo?

ESCOLHE DE ENTRE TRÊS PERSONAGENS  
E MERGULHA NA AVENTURA COMO HERÓI...  
OU IMPOSTOR!






DA MESMA COLEÇÃO:



ILUSTRAÇÕES DE MATHIEU DEMORE



Penguin  
Random House  
Grupo Editorial

 penguinlivros.pt  
  penguinkidspt

ISBN 9789897877926



9 789897 877926 >