

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®

HERÓIS E MONSTROS

ESCOLHE ATÉ 25 FINAIS DIFERENTES!

NETFLIX

STRANGER THINGS



POR RANA TAHIR

BOOK
SMILE

ATENÇÃO e CUIDADO!

Este livro é diferente dos outros.

Tu, e SÓ TU, és responsável pelo que acontece nesta história.

Vais enfrentar perigos, escolhas, aventuras e consequências. TU terás de usar todos os teus inúmeros talentos e grande parte da tua enorme inteligência. Uma decisão errada pode acabar em desastre — até mesmo em morte. Mas não desespere. Sempre que quiseres, podes voltar atrás e fazer outra escolha, alterar o rumo da tua história e mudar o seu resultado.

TU és estudante numa escola secundária da Califórnia. Estás a preparar-te para ir a um seminário de jornalismo numa cidade distante, durante as férias da primavera, quando de repente conheces uma aluna problemática com um passado misterioso. Escolhes ajudá-la ou continuas a tua viagem até Hawkins, no Indiana? Seja qual for a tua escolha, estás prestes a embarcar numa aventura inesperada, que te vai transportar para um mundo de operações secretas do governo, poderes psíquicos, mundos paralelos e até monstros vingativos!

É o início do último dia antes das férias de primavera na Escola Secundária de Lenora Hills, e tu estás fechado com o editor-chefe do jornal da escola, enquanto ele te dá um sermão sobre o teu dever para com o jornal. Queres muito revirar os olhos, mas tens de fingir que estás a ouvir.

— Ainda não deste o nome para o teu próximo perfil de novo aluno — diz ele, mal disfarçando o seu desdém por ti.

— Não há mais nada que eu possa fazer? Escrevo bem e, se me deixasses, podia escrever uma boa história, em vez destes artigos fúteis — lembras-lhe pela milionésima vez.

— Não me venhas com isso outra vez. — Ele franze o sobrolho. — Olha, ou me dás um nome até ao fim do dia ou estás fora do jornal.

Com aquelas últimas palavras, manda-te sair da sala. Tu resmungas ao sair e atravessas o corredor com passos pesados, passando por rostos sorridentes e ansiosos pelo intervalo. A energia é contagiante e sentes-te mais leve. Pelo menos, tens algo por que ansiar durante as férias: uma verdadeira conferência para estudantes jornalistas. É noutro estado! Vais poder viajar de avião sozinho pela primeira vez e conhecer estudantes jornalistas de todo o país. Talvez assim alguém te leve a ti e ao teu trabalho a sério. Esperas que esse alguém seja o teu anfitrião e organizador da conferência, Fred Benson. Entretanto, vais para a aula a sonhar acordado com a conferência que te espera em Hawkins, no Indiana.

Ao fim do dia, diriges-te ao pátio. Ainda não encontraste uma pessoa para o perfil do jornal, mas a esta altura já não te interessa. Ouves um grito que te chama a atenção: há uma multidão reunida à volta de alguns caloiros. Um deles é uma rapariga de joelhos, que parece ter caído; os olhares presunçosos das raparigas de pé junto a ela deixam evidente que lhe fizeram uma rasteira de propósito. A rapariga no chão levanta-se e grita:

— Angela!

Estende as mãos e berra. Há um momento de silêncio e depois o grupo desata a rir com o espetáculo absurdo. Um professor atravessa a multidão e afasta-se com uma rapariga, a Angela, enquanto os alunos começam a ir-se embora. À rapariga estranha que estava no chão junta-se um rapaz, que tenta consolá-la enquanto recolhem os pedaços de um trabalho destruído. Ouves um excerto da conversa deles:

— Podemos refazer isto juntos... — diz o rapaz.

Os olhos de corça da rapariga lacrimejam e o teu coração despedaça-se. Além do seu grito bizarro, ela parece indefesa e assustada. Podias simplesmente ir embora; tens de ir para casa e preparar-te para a tua viagem. Tem sido essa a única coisa que te tem permitido aguentar a semana. Mesmo assim, tens pena da rapariga. Podias ir falar com ela; parece que o rapaz não está a conseguir consolá-la. Percebes que ela é nova e tu precisas de uma pessoa para o teu perfil! Vais falar com ela?

Se decidires falar com ela, avança para a página 4.

*Se decidires preparar-te para a tua viagem a Hawkins,
no Indiana, avança para a página 74.*



— Deixa-me ajudar-te. — Baixas-te para apanhar a parte de baixo destruída de uma figura de barro, com um uniforme castanho, e entrega-la à rapariga. — Lamento o que aconteceu. Os *bullies* são horríveis.

— Tipo broncos? — pergunta ela genuinamente.

Tu ris-te.

— Sim, podemos chamar-lhes isso. Muitos *bullies* são uns broncos.

— Como os rapazes que chamaram Miúdo Zombie ao Will.

— Ei!

— Miúdo Zombie? É um insulto estranho. — Olhas para o rapaz, Will, com curiosidade. É evidente que ele quer evitar a conversa, por isso, percebes a dica. — Vocês são novos na escola, certo? — Eles fazem que sim com a cabeça. — Já leram a Gazeta Lenora Hills? Estamos a fazer uma série de entrevistas com os alunos da escola, cenas básicas. Estariam interessados em ser entrevistados? É muito fixe.

Começas a ver um vislumbre de esperança nos olhos dela.

— Não me parece muito boa ideia — desabafa o Will. — De qualquer forma, o teu namorado vem cá nas férias. — Ele começa a afastar-se.

— Não cheguei a saber o teu nome... — dizes apressadamente, e estendes a mão para a cumprimentar, para a impedir de se ir embora. Ela diz que se chama Jane. — Bem, Jane, talvez fosse fixe que o teu namorado te visse a ser entrevistada. — Os olhos dela iluminam-se. Bingo! Apanhaste-a! — Sim, talvez ele também possa participar. Podíamos tirar uma foto vossa juntos.

A Jane depressa concorda e vocês combinam encontrar-se amanhã na Rink-O-Mania.

You spin me right round, baby, right round... A música ressoa alta na Rink-O-Mania, mas não consegue sobrepor-se aos sons de risos, guinchos e quedas ocasionais. A bola de espelhos ilumina o ringue. A Jane segue de mãos dadas com o Mike, o namorado, até ao ringue. Tu vais atrás, tentando apanhar partes da conversa, mas manténs-te perto do Will, que segue os pombinhos com um ar infeliz.

— Então tu, o Mike e a Jane cresceram todos juntos?

— Uh, não — diz o Will distraído. — Eu e o Mike crescemos juntos e conhecemos a Onz, quer dizer, a Jane há uns anos e depois, quando o Hop... quer dizer, quando o pai dela morreu num incêndio no centro comercial, ela veio viver connosco e mudámo-nos para cá.

Reparas que o Will chama Onz à Jane. O Will fica em silêncio a observar a Jane e o Mike. Há um traço de mágoa nos olhos dele. Não sabes o que pensar daquilo. Antes que lhe possas perguntar sobre aquela alcunha, o grupo sai do ringue para ir buscar comida.

— Batidos! Que bom! — A Angela aproxima-se da vossa mesa. — Oh, mas onde é que andavas a esconder este giraço? — Antes de conseguires aperceber-te do que está a acontecer, a Angela puxa a Jane em direção ao ringue. O Will fica em pânico quando um dos rapazes que está com a Angela pega num batido da mesa e vai atrás delas.

Vais a correr para o ringue. As luzes diminuem e um holofote incide sobre a Jane, enquanto a Angela lidera um grupo que patina de forma ameaçadora à volta dela. Tentas chegar a ela, mas é tarde demais! O rapaz atira o batido à cara da Jane e ela cai de costas, para grande divertimento da multidão.

— Lamento que hoje não possas fazer queixinhas ao professor — troça a Angela. — Vais ter de fazer queixinhas ao teu pai. Oh, espera, também não podes fazer isso. — A Angela afasta-se com um sorriso malicioso.

Não consegues acreditar que ela tenha dito uma coisa daquelas, que ela tenha mesmo feito uma piada com a morte de um pai. A Jane pega num patim. Avança na direção da Angela. Tu corres atrás dela.

— Jane, não!

Ela espeta com o patim na cara da Angela. A rapariga ferida cai no chão, toca na cara, vê o sangue nos seus dedos e começa a chorar. O Mike e o Will correm para a Jane. Os olhos dela parecem vidrados, como se estivesse noutro lugar.

Vais-te embora, não queres ter mais nada que ver com a Jane.



Avança para a página seguinte.

Acordas com a luz do sol. Está um dia luminoso e sentes-te otimista por teres deixado para trás os acontecimentos de ontem. A tua mãe já está no trabalho, por isso estás sozinho em casa, a verificar e a verificar novamente que tens tudo para a tua viagem a Hawkins, quando ouves alguém bater à porta da frente.

— Mãe? — Deve ter-se esquecido de alguma coisa. Abres a porta e deparas com dois agentes da polícia a perguntar por ti. — Há algum problema?

— Tem de vir connosco. Está preso por agressão — diz um agente de forma rude, enquanto te puxa para fora de casa.

— Esperem! Deve haver um engano. Eu não fiz nada! — Recuas, tentas não deixar que te levem.

— A vítima indicou-o como cúmplice. Pode explicar-se na esquadra.

Quando dás por ti, estás no carro da polícia. Ainda faltam algumas horas para o teu voo, e esperas voltar a tempo de o apanhar. Afinal, não fizeste nada.

— Volta-te para a tua esquerda.

Viras-te e tentas manter a cabeça erguida, mas só te apetece gritar de frustração. A câmara dispara e acabas de tirar as fotografias. O agente leva-te para uma outra sala, onde vais aguardar um transporte. Nada do que disseste na entrevista ajudou, e lembras-te demasiado tarde que provavelmente não devias ter dito nada e deverias ter esperado por um advogado ou por um dos teus pais. Quantas vezes a tua mãe te disse para saberes os teus direitos e os usares? Sentas-te num banco duro e ficas a ruminar sobre o assunto.

A porta abre-se e entra outro agente, e com ele...

A Jane. *Fantástico!* Quando o agente sai, a Jane inclina-se para ti.

— Desculpa — sussurra ela. — Tentei dizer-lhes que não tinhas feito nada, mas eles disseram que a Angela tinha dito uma coisa diferente.

— Poupa-me. — Afastas-te dela o melhor que podes no banco rígido. — De qualquer maneira, agora está tudo estragado. — És inundado por um sentimento de derrota. Lá se vão as férias da primavera. Quando a tua mãe te tirar da cadeia, vai pôr-te em prisão domiciliária.

— Está na hora de ir — grita um agente atrás da porta, antes de entrar e levar-te a ti e à Jane para uma carrinha da polícia. Vais para a cadeia! Quando a carrinha se afasta, vês o Mike parado na estrada a olhar para a Jane.

Encostas a cabeça ao metal frio e olhas para a estrada por entre as pequenas janelas seladas. Pelo menos, vais ter um artigo mais interessante para o jornal.

Dás um solavanco quando a carrinha para de repente. Levantas-te e gritas na direção do condutor.

— O que se passa?

A Jane fica tensa. Parece pronta a entrar em ação. Ouves o clique da fechadura e a Jane empurra as portas, derrubando um polícia e caindo de cara no asfalto. Dois homens agarram-na e ela grita.

Um homem de aspeto simpático coloca-se diante dela e diz:

— Olá, miúda. — Ela para de se debater e caminha lentamente em direção ao homem, como se estivesse enfeitiçada. *A Jane conhece-o?*

— E este aqui? — Uma mulher de ar severo, de fato e cabelo escuro curto, acena na tua direção.

— Ele é... — A Jane olha para ti e depois vira-se para o homem. — Um amigo.

O homem suspira e acena na direção dos outros adultos. A mulher severa estende-te a mão e leva-te para fora da carrinha até um carro preto. A Jane segue com o homem para um carro diferente.

— Para onde me estão a levar? — A mulher não responde. Não te parece que tenhas muita escolha.

Levam-te a um pequeno restaurante. Lá dentro, tu e a Jane sentam-se com o homem. Uma empregada de mesa anota o teu pedido. A Jane pede panquecas.

O homem volta a sua atenção para ti.

— Sou o Dr. Owens. Então, és amigo da Jane?

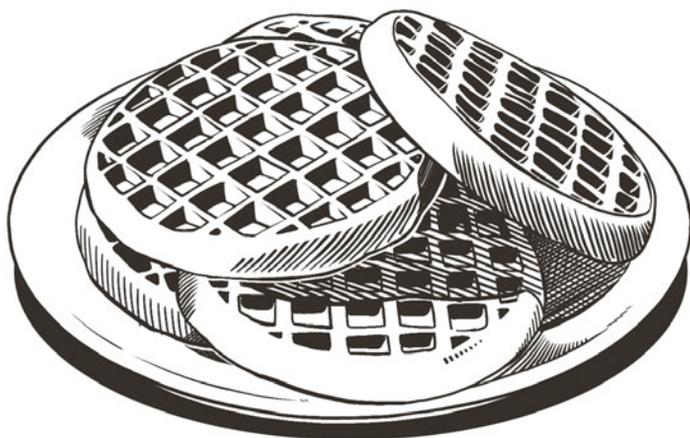
— Hum... certo.

— Bem, tens uma escolha a fazer e lamento não poder dar-te mais detalhes do que isto. Tenho de levar a Jane comigo, mas ela não vai enquanto não souber o que te vai acontecer. Tens duas opções: podes vir connosco, ou podes voltar para Lenora, mas não para tua casa.

— Então para onde vou?

— Para a casa dos Byers. — Ele suspira. — Desculpa. Não te posso dizer mais do que isto.

Consegues ver uma súplica nos olhos da Jane; o que quer que esteja a acontecer, ela está assustada. Depois do que a Jane fez à Angela, será sensato ires com ela? E o que se passa com os Byers?



Se decidires ir com a Jane, avança para a página seguinte.

Se decidires voltar para Lenora, avança para a página 25.

Tu e a Jane são transportados até um casebre de betão anónimo, com uma única porta. Conduzem-te para dentro, para um elevador.

— Não acharam que íamos trabalhar num barracão, pois não? — pergunta o Owens. O elevador para e as portas abrem-se para um grande corredor de cimento. — Sabes o que é um ICBM?

Passas pelos guardas. A tua mente lembra-se de cenas de nuvens de cogumelos, em filmes a preto e branco passados nas aulas de história.

— É um grande espaço vazio, por isso adaptámo-lo para albergar algo muito mais poderoso do que um míssil: tu. — O Owens aponta para a Jane. Queres perguntar ao Owens o que ele quer dizer com isto.

— Olá, Onze.

A Jane para, com o rosto pálido, enquanto olha para o homem alto à sua frente. A respiração dela torna-se mais pesada, e o seu pescoço fica arrepiado à medida que o homem se aproxima lentamente; ele sabe que ela tem medo dele.

— Os teus dons foram roubados. Acho que sei porquê. Vamos voltar a trabalhar juntos, tu e eu. Filha e papá.

— Pensei que o Will tinha dito que o teu pai tinha morrido num incêndio no centro comercial... — dizes.

— Ele não é meu... — A Jane tem dificuldade em falar. Finalmente compreendes o que significa sentir o cheiro do medo.

O homem põe a mão no ombro da Jane. A Jane afasta-o e corre pelo corredor em direção ao elevador.

Sem pensar, corres atrás dela. Três seguranças bloqueiam-lhe o caminho e agarram-na. Ela debate-se, mas não é forte o suficiente. Uma mulher com uma bata de laboratório aproxima-se, segurando o que parece ser uma arma com uma seringa. Espeta-a no pescoço da Jane. A Jane fica sem forças.

— O que lhe estão a fazer? — gritas.

O homem alto aproxima-se e manda-te calar, depois baixa-se para pegar na Jane ao colo.

— Vai ficar tudo bem. Estás em casa. — Ele levanta-a e vai-se embora.

O Owens segue o homem, mas tu puxas-lhe a manga.

— Quem é ele? O que é que ele fez à Jane?

— Ele é... o Dr. Brenner. Na falta de uma palavra melhor, é... um colega.

Uma equipa de batas de laboratório agita-se em redor da Jane, vestindo-a com uma roupa branca e uma touca a condizer, com fios a sair dela. No meio da sala há uma máquina grande que se abre para um tanque de água. Observas, enquanto a equipa deita a Jane na água.

— O que é que eles estão a fazer? — dás um toque ao Owens, que olha para a Jane com um ar triste.

O Brenner interrompe:

— Estamos a recuperar o dom dela. Esta é a única maneira. — Ele entra numa sala de controlo, de onde se pode ver a máquina. Na sala há vários ecrãs e monitores. Consegues ver a Jane dentro do tanque e uma pequena televisão em branco.

— Como assim, o dom dela?

Brenner carrega em alguns interruptores e a máquina começa a girar. A televisão na sala de controlo começa a funcionar. Vês uma criança pequena, uma rapariga com a cabeça rapada, com o que parece ser uma bata de hospital.

— Aquela é...

— A Jane, há muitos anos — responde o Owens. Olhas para o ecrã da televisão e vês a Jane, a verdadeira, num dos monitores, a flutuar num tanque de água. — É melhor ires embora. Não precisas de ver isto.

— Foram vocês que me trouxeram para aqui, lembram-se? — respondes, sem tirar os olhos do ecrã. Há outras crianças como a Jane no vídeo, raparigas e rapazes de várias idades, todos com a cabeça rapada e batas cinzentas largas. Estão a brincar numa sala branca, com um arco-íris pintado no chão e ao longo das paredes. — O que é isto?

— Uma cassette de vigilância do meu antigo laboratório — responde o Brenner. — Bem, bem, vejam quem finalmente decidiu juntar-se a nós.

Um homem loiro, de camisa e calças brancas, aproxima-se da jovem Jane na televisão.

— Quem é aquele? — perguntas ao Owens. Ele não responde. Uma máquina apitou lentamente quando ficou *online* e começou a escrever gráficos num papel comprido. — O que é aquilo?

— Está a registar a atividade cerebral e cardíaca dela — diz o Owens, e depois vira-se para o Brenner. — Ela está a rejeitá-la.

— Dá-lhe tempo — diz o Brenner calmamente.

— Não a devíamos ter atirado para lá assim. Ela vai afogar-se ali dentro.

A cassette de vigilância está em pausa.

— Ela está a ver a mesma cassette que nós? — perguntas-lhe.

— Não exatamente. — O Owens volta-se para ti. — Estamos a ver a cassette. Ela está a revivê-la. Mas está a rejeitar a memória. — Antes que ele possa dizer mais, alguém entra na sala e chama-o lá para fora.

O Brenner liga um microfone e fala com a Jane, enquanto põe a tocar uma música de ópera. Ela ouviu-o, mas não parece estar acordada. O Brenner está a contar uma história à Jane, mas tu recordas-te de como ela reagiu ao Brenner antes. Nunca viste ninguém com tanto medo. E porque é que o Brenner continua a chamar-lhe Onze? Lembras-te do Will a chamar Onz à Jane. É algum tipo de alcunha?

— Uma memória — diz a verdadeira Jane, captando a tua atenção.

— Muito bem. — O Brenner assente.

— Como? — pergunta ela.

— Não interessa como. — Desejas que o Brenner responda à pergunta dela, porque queres saber o que ele está a fazer à Jane e como.

NETFLIX

STRANGER THINGS



És estudante e estás a preparar-te para ir a uma conferência numa pequena cidade chamada Hawkins, mas esta viagem aparentemente simples depressa se torna perigosa e envolve-te numa teia de intrigas. Será que deves ajudar uma rapariga chamada Onze a escapar do governo e das suas estranhas experiências? Conseguirás ajudar o Lucas, o Eddie, a Max e os seus amigos a resolver o mistério da casa dos Creel? Quem é o Vecna, e como é que ele pode ser destruído?

**A cada passo, és tu que escolhes por onde ir.
Para que página queres continuar? Que final está à tua espera?
Atenção, tens mais de 25 finais diferentes!
Diverte-te e derrota as forças que ameaçam destruir Hawkins.**



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguinlivros.pt

 boldreadspt

 penguinlivros

ISBN 9789897879173



9 789897 879173 >