

VOGÊ EM UM MUNDO ZUMBI

SYLVIO PANZA

**ESCAPE
BOOK**



Ciranda Cultural

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

P199e Panza, Sylvio Luiz
Escape book: você em um mundo zumbi / Sylvio Luiz Panza :
ilustrado por Filipe de Souza. - Jandira, SP : Ciranda Cultural, 2026.
128 p. : 15,5cm x 22,5cm.
ISBN: 978-65-261-2497-0
1. Literatura Infantil. 2. Ação e aventura. 3. Mistério. 4. Ilha.
5. Amizade. 6. Zumbi. I. Souza, Filipe de. II. Título. III. Série.
CDD 028.5
2025-6022 CDU 82-93

Elaborada por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:

1. Literatura Infantojuvenil 028.5

2. Literatura infantojuvenil 82-93

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança ou divergência com nomes, pessoas, lugares e fatos atuais ou históricos terá sido mera coincidência.

© 2026 Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda.

Texto © Sylvio Panza

Ilustrações © Filipe de Souza

Editora: Elisângela da Silva

Editora-assistente: Daniela Mendes

Preparação de texto: Fátima Couto

Revisão: Karina Barbosa dos Santos, Luciana Garcia e Olívia Tavares

Projeto gráfico e diagramação: Nine Design Gráfico | Maurício Nisi

Produção: Ciranda Cultural

1ª Edição em abril de 2026

www.cirandacultural.com.br

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada em sistema de busca ou transmitida por qualquer meio, seja ele eletrônico, fotocópia, gravação ou outros, sem prévia autorização do detentor dos direitos, e não pode circular encadernada ou encapada de maneira distinta daquela em que foi publicada ou sem que as mesmas condições sejam impostas aos compradores subsequentes.

COMO LER ESTE ESCAPE BOOK

- 1 ➤ O personagem da história é o seu avatar. No mundo da informática, avatar é um ciber corpo: um elemento gráfico digital criado para representar uma pessoa em jogos eletrônicos, mundos virtuais ou dentro do ciberespaço, realizando atividades diversas por meio de comandos. Ele seguirá pela história conforme as decisões que você, leitor, tomar.
- 2 ➤ Durante a leitura, surgirão momentos em que haverá a necessidade de escolher o caminho a ser seguido. Conforme a sua escolha, o avatar será enviado para uma página ou outra do livro.
- 3 ➤ *Déjà-vu* é uma sensação psicológica que dá a impressão de que uma situação já foi vista ou vivida. É uma expressão francesa que significa "já visto". Alguns capítulos parecem iguais e pode ser que você tenha a impressão de já ter vivido determinadas cenas, mas siga em frente: as escolhas serão outras.
- 4 ➤ Para cada escolha, uma consequência. Conforme os caminhos escolhidos, seu avatar terá resultados melhores ou piores dentro da história.
- 5 ➤ A competição aqui é com você mesmo. Tente passar pelas fases e chegar da melhor maneira ao final do livro.
- 6 ➤ Em alguns casos, sua decisão levará seu avatar à morte. E aí será o fim do jogo para ele. Aprenda com a derrota e volte uma etapa para recommear a leitura. É assim que funciona.
- 7 ➤ O seu objetivo é chegar ao final da leitura com seu avatar vivo e seguro.

Dica

Quando pausar a leitura, marque a página com a orelha do livro ou com um marcador para retornar exatamente à fase em que você se encontra.



O mundo encontra-se dividido entre os seres humanos, que conseguiram fugir para um arquipélago na região dos trópicos, e os chamados "não humanos", mortos-vivos que se espalharam pelo restante do planeta e, por algum motivo, não avançaram até aquelas ilhas.

Por aqui, você poderá conduzir um de nossos avatares e ajudá-lo a tomar decisões em sua missão de impedir a grande catástrofe.


Fique atento, pois cada escolha tem consequências.

BOA SORTE!

EPISÓDIO 1 O CAOS

SERES HUMANOS VERSUS ZUMBIS





Enquanto a população de cidades inteiras se transformava em zumbis, a notícia de que havia um arquipélago aparentemente imune a esses ataques se espalhou rapidamente, e não demorou para que os mais diversos tipos de embarcações, lotadas de refugiados, tentassem fugir para a única ilha habitável daquela região. Os fortes ventos, as mudanças climáticas súbitas, as turbulências e os diversos obstáculos naturais tornavam impossível o acesso à ilha por qualquer tipo de aeronave.

A descoberta de um refúgio como esse gerou outro problema: o lugar não era grande o suficiente para abrigar tantas pessoas ao mesmo tempo. Os navios iam e vinham, desembarcando pessoas completamente desorientadas, sem destino e somente com a roupa do corpo.

O transporte de fugitivos se tornou um comércio milionário, pois as passagens foram ficando cada vez mais caras à medida que as pessoas iam se dispondo a pagar o que fosse necessário para fugir dos ataques e da contaminação zumbi. Passado algum tempo, porém, de uma hora para outra, toda aquela imigração diminuiu, até que simplesmente parou.

A maioria das embarcações que partiu da ilha para fazer mais resgates não retornou, e a explicação mais provável encontrada para essa interrupção foi a de que não restavam mais refugiados nem tripulações para chegar ao arquipélago, por estarem acuados, contaminados ou mortos.

Por outro lado, a vida daqueles que conseguiram chegar até a ilha ficou bastante complicada. Com pouca ou nenhuma estrutura, a variedade de línguas e a ausência de leis, logo se formaram o que se chamou de “tribos” – agrupamentos de pessoas que buscavam alguma forma de garantir abrigo, proteção, alimentação e melhores territórios –, resultando rapidamente em conflitos entre diversos desses clãs.

Resultado de uma ação conjunta dos serviços secretos de diversos países, conhecida como Central, um grupo foi o primeiro a chegar à ilha, com o objetivo de desenvolver um moderno centro de pesquisas cuja missão era reverter e eliminar o avanço zumbi pelo planeta.

O lugar escolhido para a instalação do projeto foi uma antiga fortaleza em forma de castelo, construída em um desfiladeiro à beira-mar que passou a contar com energia solar, eólica e maremotriz,¹ possibilitando o funcionamento das estruturas física, tecnológica, logística e de sobrevivência dos participantes.

Toda essa estrutura foi montada em tempo recorde, logo que aquele lugar, batizado de Novo Mundo, foi descoberto como o único refúgio capaz de proteger seus habitantes dos ataques zumbis. A estrutura e a logística contrastavam com toda a precariedade de recursos do restante da população daquela ilha. Muitos viam a Central como um mal necessário para a única possibilidade de eliminar a contaminação zumbi. Outros, porém, achavam que todos deveriam ter acesso aos recursos e conforto do Castelo.



Seu avatar é o comandante de uma das tropas de segurança enviadas para a ilha, e entre suas tarefas está a vigilância da ilha, para prevenir possíveis ataques zumbis e defendê-la das constantes ameaças de invasão da fortaleza por tribos descontentes, chamadas de revolucionárias.

Retomaremos esta conversa mais adiante. Por enquanto, falemos sobre como a crise mundial teve início.

¹ Uso de técnicas de energia renovável que aproveitam recursos naturais, como a luz do sol, a força dos ventos e o movimento das marés e correntes oceânicas.

ZUMBI 01



Um dos maiores restaurantes de Camberra, na Austrália, estava lotado naquela noite de sábado, como de costume. A boa comida, a música de qualidade, o luxo e a linda vista da região atraíam visitantes de diversos lugares do mundo.

Dividido em grandes salões temáticos, tinha o status de atração turística na capital australiana e contava com a presença de grandes chefs na cozinha e de personagens famosos e celebridades nas mesas.

Archie, um dos *maîtres* da casa, quase não fora trabalhar naquele dia. Não estava se sentindo muito bem ao se arrumar para ir ao trabalho, na pensão onde morava sozinho.

Ele não era nem muito novo nem muito velho e tinha um excelente porte físico, por conta da natação, esporte do qual aprendera a gostar na adolescência.

Alguns anos antes, havia se mudado de uma pequena cidade do interior para a metrópole, quando surgiu a oportunidade de trabalhar como garçom.

“Pressão baixa, talvez”, pensou sobre sua indisposição ao pegar o uniforme e resolver que iria trabalhar assim mesmo. Ele não havia dormido bem à noite e estava com tontura e dor no estômago. Achou melhor caminhar até o trabalho e evitar ir de bicicleta – como fazia normalmente, pedalando pelo agitado trânsito da região.

Na primeira mesa que atendeu naquele dia, estavam vários jovens comemorando alguma conquista esportiva. Ao fazer as primeiras anotações dos pedidos desses clientes, Archie percebeu que seus dedos tremiam e precisou abrir e fechar as mãos algumas vezes para conseguir usar o tablet.

“Estou precisando tirar férias”, amenizou, antes de perguntar à jovem na ponta da mesa o que ela iria beber.

Não bastasse o alto barulho da movimentação do restaurante, a garota falava muito baixo. Archie precisou se aproximar daquela cliente jovem, franzina e aparentemente tímida, e se inclinou para ouvi-la melhor. Nesse momento, ela o agarrou pelo pescoço e, com uma força impressionante, jogou aquele homem de quase dois metros de altura em cima da mesa.

Enquanto rasgava o uniforme e a pele do garçom como se suas longas unhas fossem garras, ela cravou os dentes no pescoço dele, determinada a matá-lo, pois ninguém conseguia conter aquele ataque. Foi interrompida por uma cadeirada que levou de um dos seguranças do restaurante. Isso só serviu para ela largar Archie e cravar os dentes na jugular do agressor. Depois, ela arrastou Archie para fora do restaurante, entrando na mata como um felino

predador, ferindo e arranhando vários de seus amigos de mesa durante o trajeto.

Levados ao hospital, mesmo com alguns ferimentos leves de arranhões, em poucas horas aqueles jovens feridos começaram a ter o mesmo comportamento da garota, transformando-se em feras, dilacerando e devorando algumas vítimas dentro da enfermaria e ferindo outras pessoas de forma não letal, aparentemente de propósito, criando uma reação em cadeia que fez a contaminação se espalhar rapidamente pela cidade em grande escala.

Quase simultaneamente a esses primeiros ataques, enquanto os noticiários ainda tentavam buscar informações, foram acontecendo outros casos semelhantes em diversos pontos do planeta.

E assim, como se fosse uma pandemia fulminante, os não humanos foram se espalhando por todos os continentes.

PROCURANDO UMA EXPLICAÇÃO



Seu avatar é um agente de operações especiais e, neste momento, está em férias, acampando no Parque Nacional Namadgi, na Austrália. Em seus momentos de descanso, ele sempre escolhe lugares completamente isolados para passar alguns dias, e desta vez não havia sido diferente. No lugar que escolheu para ficar, nas montanhas Brindabella, suas únicas companhias eram animais, como cangurus, wallabies, emus, vombates e cacatuas, além da linda vista panorâmica de montanhas, riachos e pântanos.

Ele acordou cedo, bem a tempo de apreciar um belo amanhecer, com o céu ainda estrelado. Enquanto apagava a fogueira, após tomar seu café da manhã e se preparar para caminhar por uma trilha, recebeu uma mensagem da Central. Pensou em ignorá-la, mas acabou abrindo-a.



“Prepare-se para entrar em atividade a qualquer momento com urgência. Aguarde as instruções e, por enquanto, mantenha-se isolado”, foi a orientação enviada juntamente com informações a respeito dos recentes ataques zumbis. Por padrão, os agentes em período de descanso não acompanhavam os noticiários e se mantinham afastados de grupos ou conversas sobre o trabalho. Ele se surpreendeu com o que estava acontecendo no planeta.

– É só eu me afastar por uns dias e parece que o mundo vai acabar! – Foi o comentário dele, que não teve resposta alguma do assistente.

Dois dias depois, ele recebeu a seguinte missão: ir até a cidade de Camberra, capital da Austrália, e capturar a primeira garota que se transformou em zumbi, para que pudessem realizar exames clínicos em busca de pistas sobre a origem daquela transformação.

Outros agentes ficaram encarregados de resgatar os zumbis que haviam dado início à contaminação nos outros continentes.

O serviço de inteligência havia identificado que ela provavelmente havia se instalado na mata próxima ao restaurante. A Zumbi 01, como foi chamada, deveria ser entregue a uma determinada equipe, na cidade de Sydney.



Após cumprir sua missão, seu avatar deverá seguir imediatamente até o porto de Sydney e embarcar, juntamente com uma equipe especial, em direção a um arquipélago, mas ele não obteve maiores detalhes sobre essa viagem.

“Muito cuidado: os não humanos se espalharam por toda parte. Boa sorte!”, era o final da mensagem.

A barraca e tudo o que havia no acampamento foram desmontados, mas deixados para trás, no início de uma das trilhas. Seriam um peso desnecessário durante a viagem e poderiam ser úteis para alguém. Só uma mochila com o essencial e a sua arma seriam suficientes – embora ele preferisse ter armamentos melhores do que aquele que havia levado para passar as férias.

– Seria bem mais engraçado se a mensagem fosse: “Capture o morto-vivo vivo ou morto!” – disse para Clark, que não respondeu nada, por já estar programado para ignorar as piadinhas do seu usuário.

– Distância daqui até Camberra? – perguntou ao subir em sua moto.

– Cinquenta e nove quilômetros e meio. Quarenta e cinco minutos indo de motocicleta – respondeu Clark, acrescentando também as condições meteorológicas e da estrada.

Clark era o nome dado pelo avatar ao seu sistema de inteligência artificial, um equipamento instalado no peito do usuário, perto da região do ombro, substituindo os

antigos celulares e comunicadores. Além de realizar comandos, tinha conexão direta com os ouvidos e os olhos do avatar, podendo interagir e se comunicar diretamente com os pensamentos dele.

Ao subir na moto, ele viu que o tanque estava com um pouco mais de um quarto da capacidade de combustível.

– É suficiente para chegar ao destino, mas ficará com autonomia reduzida quando estiver por lá – informou Clark.

– Estou sabendo – respondeu o avatar, acelerando com velocidade em direção à estrada de terra.

Hora da decisão

* Seu avatar está sozinho e com poucas armas para enfrentar centenas de zumbis até Camberra. Se você quiser que ele **desvie o caminho para ir até um posto policial**, na tentativa de conseguir armamentos melhores e montar uma equipe com alguns policiais, vá para o capítulo **Cidade selvagem**, na **página 25**.

* Um antigo companheiro de missões do seu avatar se aposentou e agora mora em outra reserva natural da Austrália. Ele é especialista em emboscadas e pode ser muito útil. Se você achar que **vale a pena enfrentar mais zumbis do que o necessário, desviando da rota planejada** para ter o reforço desse amigo, vá para o capítulo **Montando uma emboscada**, na **página 17**.

