

**Lauren Oliver**

# **PÂNICO**

**Tradução**  
Monique D'Orazio

1ª edição

Rio de Janeiro-RJ / Campinas-SP, 2020



**VERUS**  
EDITORA

**Editora**

Raïssa Castro

**Coordenadora editorial**

Ana Paula Gomes

**Copidesque**

Erica Bombardi

**Revisão**

Lucas Puntel Carrasco

**Diagramação**

Beatriz Carvalho

**Título original**

*Panic*

ISBN: 978-85-7686-823-1

Copyright © Laura Schechter, 2014

Todos os direitos reservados.

Tradução © Verus Editora, 2020

Direitos reservados em língua portuguesa, no Brasil, por Verus Editora. Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer forma e/ou quaisquer meios (eletrônico ou mecânico, incluindo fotocópia e gravação) ou arquivada em qualquer sistema ou banco de dados sem permissão escrita da editora.

**Verus Editora Ltda.**

Rua Benedicto Aristides Ribeiro, 41, Jd. Santa Genebra II, Campinas/SP, 13084-753

Fone/Fax: (19) 3249-0001 | [www.veruseditora.com.br](http://www.veruseditora.com.br)

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

O53p

Oliver, Lauren

Pânico [recurso eletrônico] / Lauren Oliver ; tradução

Monique D'Orazio. - 1. ed. - Rio de Janeiro ; Campinas [SP]

: Verus, 2020.

recurso digital

Tradução de: Panic

Formato: epub

Requisitos do sistema: adobe digital editions

Modo de acesso: world wide web

ISBN 978-85-7686-823-1 (recurso eletrônico)

1. Ficção americana. 2. Livros eletrônicos. I. D'Orazio, Monique. II. Título.

CDD: 813

CDU: 82-3(73)

Leandra Felix da Cruz Candido - Bibliotecária - CRB-7/6135

Revisado conforme o novo acordo ortográfico.

---

Seja um leitor preferencial Record.  
Cadastre-se no site [www.record.com.br](http://www.record.com.br) e receba  
informações sobre nossos lançamentos e nossas promoções.

Atendimento e venda direta ao leitor:

[sac @record.com.br](mailto:sac@record.com.br)

*À minha editora, Rosemary Brosnan.*

*Obrigada por sua sabedoria, apoio e, acima de tudo, amizade.  
Eu teria desistido deste livro se não fosse pelo seu encorajamento.  
Obrigada por me ajudar a me tornar uma escritora melhor.*

# SUMÁRIO

Sábado, 18 de junho

Heather

Dodge

Heather

Sábado, 25 de junho

Heather

Domingo, 26 de junho

Dodge

Terça-feira, 28 de junho

Heather

Sexta-feira, 1º de julho

Dodge

Heather

Sábado, 2 de julho

Segunda-feira, 4 de julho

Dodge

Heather

Sexta-feira, 8 de julho

Heather

Dodge

Sábado, 9 de julho

Heather  
Segunda-feira, 11 de julho  
Dodge  
Quarta-feira, 13 de julho  
Heather  
Quarta-feira, 20 de julho  
Heather  
Quarta-feira, 27 de julho  
Dodge  
Sexta-feira, 29 de julho  
Dodge  
Heather  
Dodge  
Sábado, 30 de julho  
Heather  
Quarta-feira, 3 de agosto  
Dodge  
Heather  
Dodge  
Sábado, 6 de agosto  
Heather  
Domingo, 7 de agosto  
Heather  
Domingo, 14 de agosto  
Heather  
Dodge  
Heather  
Segunda-feira, 15 de agosto  
Heather  
Terça-feira, 16 de agosto

Heather

Quinta-feira, 18 de agosto

Dodge

Segunda-feira, 22 de agosto

Heather

Quinta-feira, 25 de agosto

Dodge

Heather

Dodge

Heather

Sábado, 8 de outubro

Heather

SÁBADO,  
18 DE JUNHO



# HEATHER

A água estava tão fria que Heather perdeu o fôlego ao passar entre o pessoal que se reunia na praia e na parte rasa da água, acenando com toalhas e cartazes, torcendo e motivando os últimos saltadores.

Ela respirou fundo e mergulhou. O som de vozes, gritos e risadas foi logo silenciado.

Apenas uma voz permaneceu com ela.

*Eu não queria que isso acontecesse.*

Aqueles olhos; os longos cílios, a pinta abaixo da sobrancelha direita dele.

*Mas é que tem alguma coisa especial nela.*

Tem alguma coisa nela. O que significava: e em você não tem.

Heather estava planejando dizer que o amava naquela noite.

O frio era estrondoso, uma corrente que fazia o corpo dela inteiro tremer. Parecia que o short jeans estava carregado de pedras. Felizmente, os anos que passara desbravando o riacho e apostando corrida com Bishop na pedreira tinham feito de Heather Nill uma forte nadadora.

A água estava coalhada de corpos que se contorciam e chutavam, espirravam água, nadavam: os saltadores e as pessoas que vieram assistir ao mergulho comemorativo chapinhavam ao redor da pedreira ainda vestidos, empunhando latas de cerveja e baseados. Ela podia ouvir um som distante, uma leve percussão, que a movia pela água, sem perturbar seus pensamentos, sem causar medo.

O Pânico era isso: não sentir medo.

Ela rompeu a superfície em busca de ar e viu que já tinha cruzado o trecho curto de água e alcançado a margem oposta: uma pilha feia de rochas deformadas, lisas por causa do musgo verde e preto, empilhadas como uma coleção antiga de Lego. Pontuadas por fissuras e fendas, as rochas se erguiam rumo ao céu, inchando-se como balões sobre a água.

Trinta e uma pessoas já tinham saltado: todos amigos e ex-colegas de classe de Heather. Apenas um pequeno grupo permanecia no topo do penhasco — a boca serrilhada e rochosa da costa projetava-se por doze metros no ar no lado norte da pedreira, como uma enorme mandíbula cheia de dentes mordendo o chão.

Estava escuro demais para vê-los. As lanternas e a fogueira apenas iluminavam a orla, alguns metros da água escura como tinta e o rosto das pessoas que tinham saltado e agora boiavam, triunfantes, felizes demais para sentir o frio, zombando dos outros concorrentes. O topo do penhasco era uma massa desgrenhada de preto, onde as árvores estavam invadindo a rocha, ou a rocha estava sendo lentamente puxada para dentro da floresta; ou um ou outro.

Porém Heather sabia quem eles eram. Todos os competidores se anunciavam assim que atingiam o cume da escarpa e, em seguida, Diggin Rodgers, o locutor daquele ano, repetia o nome num megafone que ele havia emprestado de seu irmão mais velho, um policial.

Ainda faltavam saltar três pessoas: Merl Tracey, Derek Klieg e Natalie Velez. Nat.

A melhor amiga de Heather.

Heather cravou os dedos em uma fenda nas rochas e puxou para se impulsionar. Mais cedo, e em anos anteriores, ela vira todos os outros jogadores cravando os dedos nas rochas como se fossem insetos gigantes encharcados. Todos os anos, as pessoas corriam para ser as primeiras a pular, mesmo que não ganhassem pontos extras por isso. Era uma questão de honra.

Ela bateu o joelho, forte, contra um dente afiado de pedra. Quando olhou para baixo, notou um pouco de sangue escuro escorrendo no lugar da pancada. Estranhamente, não sentiu nenhuma dor. E, embora todo

mundo ainda estivesse torcendo e gritando, agora o som era distante.

As palavras de Matt abafavam todas as vozes.

*Olha, isso não está dando certo.*

*Tem alguma coisa especial nela.*

*Ainda podemos ser amigos.*

O ar estava frio. O vento havia ficado mais forte e cantava por entre as velhas árvores, trazendo gemidos que vinham das profundezas da floresta — mas ela não sentia mais frio. Seu coração batia forte na garganta. Heather encontrou outro ponto de apoio na rocha, firmou as pernas sobre o musgo liso, levantou-se e se alavancou, como tinha visto os jogadores fazerem todos os verões desde o oitavo ano.

De forma meio vaga, ela estava ciente da voz de Diggin, distorcida pelo megafone.

— No final do jogo... um novo competidor...

No entanto, metade de suas palavras foi chicoteada pelo vento.

Para cima, para cima, para cima, ignorando a dor nos dedos das mãos e nas pernas, tentando se manter no lado esquerdo da escarpa, onde as rochas, que se projetavam com ângulos agudos umas nas outras, formavam um largo e proeminente lábio de pedra, onde era fácil se orientar.

De repente, um vulto escuro, uma pessoa mergulhando, rente a ela. Heather quase escorregou. No último segundo, ela firmou mais os pés na borda estreita, cravando os dedos com força para se reequilibrar. Uma alegria enorme a percorreu, e o primeiro pensamento de Heather foi: *Natalie.*

Mas então Diggin trovejou:

— E ele está *no jogo*, senhoras e senhores! Merl Tracey, o nosso trigésimo segundo competidor, está *no jogo!*

Agora quase no topo. Ela arriscou um olhar para baixo e viu uma encosta íngreme de pedra irregular e a água escura quebrando na base do paredão. De repente, pareceu estar a um milhão de quilômetros de distância.

Seu estômago se revirou, e, por um segundo, o nevoeiro se dissipou de

sua cabeça, a raiva e a dor desapareceram e ela quis rastejar de volta montanha abaixo, de volta para a segurança da praia, onde Bishop estava esperando. Eles poderiam ir à Dot's para comer waffles tarde da noite, com manteiga extra e chantili. Poderiam andar de carro com todas as janelas abertas, ouvindo o canto crescente dos grilos, ou ficar sentados no capô do carro dele e conversar sobre nada.

Só que já era tarde demais. A voz de Matt veio sussurrando de novo, e ela continuou a subir.

Ninguém sabe quem inventou o Pânico, ou quando ele começou.

Existem diferentes teorias. Algumas culpam o fechamento da fábrica de papel, que, da noite para o dia, colocou quarenta por cento da população adulta de Carp, no estado de Nova York, no olho da rua. Mike Dickinson, que ficou conhecido por ter sido preso por tráfico na mesma noite em que foi nomeado rei do baile e que agora troca pastilhas de freio na Jiffy Lube, na Rota 22, gosta de levar o crédito; é por isso que ele ainda participa do Salto de Abertura, mesmo sete anos depois de ter se formado.

No entanto, nenhuma dessas histórias está correta. O Pânico teve seu início da mesma forma que várias coisas começam em Carp, uma cidadezinha pobre de doze mil habitantes no meio do nada: porque era verão e não havia mais o que fazer.

As regras são simples. No dia seguinte à formatura, acontece o Salto de Abertura, e o jogo continua durante todo o verão. Após o desafio final, o vencedor leva o pote.

Todos na Escola de Ensino Médio de Carp colocam dinheiro no pote, sem exceções. A taxa é de um dólar para cada dia letivo de setembro a junho. Quem se recusa a colaborar recebe lembretes sutis ou até mais persuasivos: armários vandalizados, janelas quebradas, cara arrebatada.

É justo. Qualquer um que queira jogar tem uma chance de vencer. Esta é outra regra: todos os alunos do último ano, mas *apenas* os do último ano, podem participar, e é com o Salto, o primeiro dos desafios, que entram na

competição. Às vezes, o jogo chega a ter quarenta alunos.

Há apenas um vencedor.

Dois juízes planejam o jogo, anunciam os desafios, dão instruções e concedem e subtraem pontos. Eles são selecionados pelos juízes do ano anterior, em sigilo absoluto. Ninguém, em toda a história do Pânico, já confessou ser um juiz.

Houve suspeitas, é claro, rumores e especulações. Carp é uma cidade pequena, e os juízes recebem pagamento. Como é que Myra Campbell, que sempre roubou o almoço do refeitório da escola, porque não tinha comida em casa, de repente aparece com recursos para comprar seu Honda usado? Ela disse que um tio havia morrido. Só que ninguém nunca tinha ouvido falar do tio de Myra; na verdade, ninguém havia *pensado* em Myra, até que a viram dirigindo com as janelas abertas, fumando, com o reflexo do sol no para-brisa, quase ofuscando o sorriso em seu rosto.

Dois juízes, escolhidos em segredo, que juravam manter sigilo absoluto, trabalhando em conjunto. Devia ser assim. Caso contrário, eles estariam sujeitos a subornos e, possivelmente, a ameaças. É por isso que há dois: para se certificar de que as coisas fiquem equilibradas, para reduzir a possibilidade de que um vá trapacear e dar informações ou que vá deixar escapar alguma dica.

Se os jogadores sabem o que vai acontecer, eles podem se preparar. E assim não é justo de jeito nenhum.

É, em parte, o inesperado, o não saber, que começa a afetar o autocontrole dos participantes e a tirá-los da competição, um por um.

O pote normalmente chega a computar pouco mais de cinquenta mil dólares, depois que as taxas são deduzidas e os juízes, sejam quem for, extraem sua parcela. Quatro anos atrás, Tommy O'Hare pegou seus ganhos, comprou dois itens de uma loja de penhores, um deles um Ford amarelo-limão, e dirigiu até Las Vegas, onde apostou tudo no preto.

No ano seguinte, Lauren Davis comprou dentes novos e um novo par de seios e se mudou para a cidade de Nova York. Ela voltou para Carp dois Natais depois, ficou apenas o tempo suficiente para mostrar uma bolsa nova e um nariz ainda mais recente, e depois chispou de volta para a

cidade. Os rumores eram de que ela estava namorando o ex-produtor de algum reality show de perda de peso; iria se tornar modelo da Victoria's Secret, embora ninguém jamais a tenha visto em um catálogo. (E muitos dos garotos procuraram.)

Conrad Spurlock entrou para o setor de fabricação de metanfetaminas — o mesmo ramo de seu pai — e destinou o dinheiro para um novo galpão em Mallory Road, depois que o último estabelecimento foi todo destruído por um incêndio. Mas Sean McManus usou o dinheiro para pagar a faculdade; ele está pensando em se tornar médico.

Em sete anos de jogos, houve três mortes — quatro, incluindo Tommy O'Hare, que se matou com o segundo item que comprou na loja de penhores, depois que seu número caiu na casa vermelha.

Entende? Até mesmo o vencedor do Pânico tem medo de *alguma coisa*.

Então: de volta ao dia depois da formatura, o dia de abertura do Pânico, o dia do Salto.

Retroceda as cenas até chegar à praia, mas pare algumas horas antes de Heather estar no cume, petrificada, com medo de saltar.

Vire a câmera de leve. Ainda não estamos completamente lá. Mas quase.

# DODGE

Ninguém na praia estava torcendo para Dodge Mason — e ninguém também *iria* torcer, não importava quão longe ele chegasse.

Não importava. Só a vitória importava.

E Dodge tinha um segredo: ele sabia algo sobre o Pânico, provavelmente mais do que qualquer uma das outras pessoas que estavam na praia.

Na verdade, ele tinha *dois* segredos.

Dodge gostava de segredos. Eles alimentavam suas energias, davam-lhe uma sensação de poder. Quando era pequeno, fantasiava que tinha seu mundo secreto particular, um lugar de sombras, onde poderia se encolher e se esconder. Até mesmo agora — nos dias ruins de Dayna, quando a dor voltava rugindo e ela começava a chorar; quando sua mãe esguichava desodorizante de ambiente por todos os lados e convidava seu mais novo babaca para vir em casa e, à noite, Dodge ouvia a cabeceira da cama batendo na parede; cada pancada era um soco no estômago —, ele pensava em mergulhar naquele lugar escuro, fresco e exclusivo.

Todo mundo na escola pensava que Dodge era um frouxo. Ele sabia disso. Ele *tinha* cara de frouxo. Sempre havia sido alto e magrelo — ângulos e cantos, sua mãe dizia, exatamente como o pai. Até onde ele sabia, os ângulos — e a pele morena — eram as únicas coisas que ele tinha em comum com o pai, um telheiro dominicano com quem sua mãe vivera uma aventura quente em Miami. Dodge nunca conseguia se lembrar do nome dele. Roberto. Ou Rodrigo. Alguma merda dessas.

No passado, logo que ficaram presos pela primeira vez em Carp (era sempre assim que ele pensava: ficaram *presos*, e ele, Dayna e a mãe eram exatamente como sacos plásticos vazios flutuando pelo país à mercê do vento, de vez em quando enroscando em algum poste de telefone, ou debaixo dos pneus de um caminhão, e ficavam presos ali por algum tempo), ele apanhou três vezes: uma de Greg O'Hare, depois de Zev Keller, e então *de novo* de Greg O'Hare, só para ter certeza de que Dodge conhecesse as regras. E Dodge não tinha revidado. Nenhuma vez.

Ele já havia passado por coisa pior.

E esse era o segundo segredo de Dodge e a fonte de seu poder.

Ele não tinha medo. Simplesmente não ligava.

E isso era muito, muito diferente.

O céu estava riscado de vermelho, roxo e laranja. A imagem lembrava-lhe um enorme hematoma, ou uma foto tirada no interior de um corpo. Ainda faltava uma hora ou mais para o anoitecer e para o pote, e depois o Salto seria anunciado.

Dodge abriu uma cerveja. Sua primeira e única. Não queria se embriagar, e também não tinha necessidade disso. Porém, o dia tinha sido quente, e ele vinha direto da loja onde trabalhava, a Home Depot, e estava com sede.

A multidão começava a se reunir. De vez em quando, Dodge ouvia a batida abafada de uma porta de carro ao ser fechada, um grito de cumprimento vindo do bosque, o som distante da música. Whippoorwill Road ficava a uns quatrocentos metros de distância; o pessoal estava apenas começando a aparecer na pista, esforçando-se para percorrer o caminho na densa vegetação rasteira, afastando ramos suspensos e trepadeiras, arrastando caixas térmicas, mantas, garrafas e speakers para os iPods, criando rastros na areia.

A escola tinha chegado ao fim: de vez, para sempre. Ele respirou fundo. De todos os lugares onde tinha vivido — Chicago, Washington, Dallas, Richmond, Ohio, Rhode Island, Oklahoma, New Orleans —, Nova York era o que cheirava melhor. Cheirava a crescimento, a mudança, a coisas que se transformavam e se tornavam outras coisas.



Ray Hanrahan e seus amigos haviam chegado primeiro, o que não era nenhuma surpresa. Embora os competidores não fossem anunciados oficialmente até o momento do Salto, Ray andava se gabando, havia meses, de que ele levaria o pote para casa, exatamente como seu irmão tinha feito dois anos antes.

Na última rodada do Pânico, Luke vencera, mas por pouco. Luke saiu andando com cinquenta mil dólares. A outra competidora nem sequer saiu andando. Se os médicos estivessem certos, ela nunca mais andaria.

Dodge girou uma moeda na palma da mão, fazendo-a desaparecer e depois reaparecer facilmente entre os dedos. Na quarta série, o namorado de sua mãe — não se lembrava qual deles — lhe comprara um livro sobre truques de mágica. Moravam em Oklahoma naquele ano, em uma espelunca no meio do nada, onde o sol queimava o chão até restar apenas poeira e grama cinzenta, e ele havia passado todo o verão aprendendo sozinho a tirar moedas da orelha das pessoas e a deslizar cartas para o bolso tão depressa que era quase imperceptível.

Começara como forma de passar o tempo, mas tinha se tornado meio que uma obsessão. Havia algo elegante naquilo: o jeito como as pessoas viam sem ver, como a mente preenchia as lacunas com o que esperava que acontecesse, como os olhos traíam a gente.

Pânico, ele sabia, era um grande truque de mágica. Os juízes eram os ilusionistas; o restante das pessoas era apenas uma grande plateia abobalhada e deslumbrada.

Mike Dickinson chegou em seguida com dois amigos, todos eles visivelmente bêbados. Os cabelos de Dick tinham começado a rarear, trilhas do couro sem fio apareceram quando ele se abaixou para colocar a caixa térmica na praia. Seus amigos estavam carregando uma cadeira de salva-vidas meio apodrecida: o trono, onde Diggin, o locutor, sentaria durante o evento.

Dodge ouviu um zumbido alto. Ele golpeou sem pensar, pegando o mosquito bem quando ele começou a se alimentar, e o reduziu a uma manchinha preta sobre a panturrilha desnuda. Odiava mosquitos e aranhas, embora gostasse de outros insetos e os achasse fascinantes. Como

os humanos, de certa forma: estúpidos e às vezes atrozes, cegos pela necessidade.

O céu estava assumindo um tom mais profundo; a luz, se desvanecendo como as cores, rodopiando e se encolhendo atrás da linha de árvores além da ravina, como se alguém tivesse arrancado a luz e as cores da tomada.

Heather Nill foi a próxima na praia, depois Nat Velez e, por último, Bishop Marks, trotando alegremente atrás delas como um cão pastor grande demais. Mesmo a distância, Dodge percebia que as duas meninas estavam em polvorosa. Heather tinha feito alguma coisa no cabelo. Ele não tinha certeza do que, mas os fios não estavam presos no rabo de cavalo de sempre, e pareciam alisados. Ele também não tinha certeza, mas achava que talvez ela estivesse usando maquiagem.

Ele ponderou se deveria ir até elas e dizer oi. Heather era legal. Dodge gostava de como ela era alta e também de como era durona, à sua própria maneira. Gostava dos ombros largos e da forma como ela andava, de costas eretas; se bem que ele tinha convicção de que Heather gostaria de ser alguns centímetros mais baixa — ele percebia, pois só a via usando sapatilhas e tênis de solados gastos.

Porém, se ele se levantasse, teria que falar com Natalie; e, só por olhar para ela do outro lado da praia, seu estômago já se apertava, como se ele tivesse levado um chute. Nat não era exatamente *maldosa* com ele — não como algumas das outras pessoas na escola —, mas também não era muito agradável, e isso o incomodava mais do que qualquer outra coisa. Nat geralmente sorria amarelo quando encontrava Dodge conversando com Heather; e, percebendo os olhos dela passarem batido por ele, através dele, Dodge sabia que ela nunca, nunca, o notaria. Uma vez, na festa da fogueira, que marcava a volta às aulas, ela até mesmo o chamara de Dave.

Dodge só tinha ido àquela festa porque nutria esperanças de vê-la. E, no meio de todos, ele a avistara; seguira na direção dela, um pouco alegre por causa do barulho, do calor e da dose de uísque que tinha bebido no estacionamento, pretendendo falar com ela, falar *de verdade* com ela, pela primeira vez. Mas na hora que ele fez menção de tocá-la no cotovelo, Natalie deu um passo para trás e pisou no pé dele.

— Ops! Foi mal, Dave — ela dissera com uma risadinha. Seu hálito tinha cheiro de baunilha e vodca. Dodge sentiu o estômago se abrir, e sua coragem foi parar nos sapatos.

Só havia cento e sete alunos na turma do último ano, dentre os cento e cinquenta que tinham começado o ensino médio na Escola Carp. E ela nem sequer sabia como ele se chamava.

Por isso, hoje, ele ficou onde estava, passando a ponta dos dedos no chão, esperando o anoitecer, esperando que soasse o apito, esperando que os jogos comesçassem.

Ele venceria o Pânico.

Faria isso por Dayna.

Faria isso pela vingança.