

## **Obelisco do Medo**



# Colecção Bibliotheca Futura

Volume 1



**Nuno Reis e Sara Silva**





**Título:** Obelisco do Medo  
**Autor:** Nuno Reis e Sara Silva  
**Edição:** 1ª  
**Colecção:** *Bibliotheca Futura*, nº1

**Revisão:** Maria Fernanda B. Monteiro  
**Ilustração:** Lidahitam Art, NexusWhimsicalPrints, Alex Sido  
**Design e Paginação:** Sara Silva

**Contacto:** [bibliothecafutura@gmail.com](mailto:bibliothecafutura@gmail.com)  
**ISBN:** 9789403891965  
**Impressão:** Bookmundo

**Data de edição:** 2026  
**Copyright** © 2026 por Sara Silva e Nuno Reis

Reservados todos os direitos. Esta publicação não pode ser reproduzida, nem transmitida, no todo ou em parte, por qualquer processo eletrónico, mecânico, fotocópia, fotográfico, gravação ou outros, nem ser introduzida numa base de dados, difundida ou de qualquer forma copiada para uso público ou privado, sem prévia autorização por escrito dos autores.



## ÍNDICE

SUGESTÕES DE JOGO.....	6
INVENTÁRIO.....	7
NOTAS DE JOGO.....	9
O COMBATE .....	10
NÍVEIS DE DIFICULDADE.....	11
COMEÇO DA AVENTURA.....	13

## SUGESTÕES DE JOGO

Bem-vindo à tua aventura!

Neste livro, és tu quem dita as regras e traça o próprio destino. A cada página, serás confrontado com decisões que vão moldar e decidir o teu percurso. Embora existam vários finais possíveis, apenas um caminho te irá levar ao final perfeito. Para ajudar a não te perderes na aventura, uma excelente dica é ires desenhando um mapa à medida que avanças.

Para jogares, o único material extra que vais precisar é um dado de 20 faces (1d20), que irá servir para determinar a tua sorte nos combates e em alguns desafios da história. Recomendamos também que tenhas à mão um lápis para poderes atualizar a tua **lista de Inventário** e os teus **Pontos de Vida** (não te preocupes, vamos explicar como estes dois funcionam mais à frente).

Por fim, para poderes aproveitar a experiência aconselhamos a que não leias o livro de forma sequencial. Neste livro-jogo, a leitura não é contínua nem feita pela ordem natural das páginas, mas sim por secções. Sempre que fizeres uma escolha, o texto dir-te-á para qual parágrafo deves saltar. Para facilitar a tua navegação e encontrares o teu destino rapidamente, basta guiares-te pelos números das secções em destaque no topo de cada página.

Segue apenas as instruções no final de cada secção para não correres o risco de apanhar spoilers e estragares a surpresa (a não ser, claro, que seja exatamente isso que te apeteça fazer).

**O mais importante é que te divirtas!**

## INVENTÁRIO

Inicias a tua jornada com os seguintes itens  
(aconselhamos que os anotes):

- 5 moedas de ouro
- 1 Tocha e Acendalhas
- Kit de Gazuas (x2)
- 2 Poções de Vida
- 1 adaga afiada
- Saco com provisões de comida

À medida que a história for avançando, as tuas escolhas ditarão o que encontras e o que perdes. Lembra-te de adicionar ou retirar itens desta lista sempre que o livro te der essa instrução.

**Kit de Gazuas (*Lockpick*):** Estas são as tuas ferramentas essenciais para tentar arrombar fechaduras e mecanismos. Sempre que decidires forçar uma fechadura, o livro indicar-te-á se precisas de rolar o dado para testar a tua perícia. Mas atenção, se a sorte não te sorrir, a gazua pode partir-se no interior da fechadura!

Quando isso acontecer, o livro dar-te-á instruções claras para retirares uma unidade do teu inventário. Tem muito cuidado com a gestão deste recurso, pois se o teu número de gazuas chegar a zero, deixarás de poder utilizar a opção de arrombamento.

## INVENTÁRIO

**Poções de Vida:** Podes beber uma destas poções mágicas a qualquer momento da tua aventura, desde que tenhas pelo menos uma no teu inventário. Ao utilizá-la, os teus Pontos de Vida são totalmente restaurados, voltando imediatamente ao valor máximo inicial (consoante o nível de dificuldade que escolheste).

Não te esqueças de riscar uma unidade da tua lista sempre que beberes uma.

*Aviso importante:* As poções saram ferimentos, mas não ressuscitam os mortos! Podes consumi-las a qualquer instante para te salvars, exceto se a história ditar explicitamente o teu fim ou se os teus pontos de vida já tiverem chegado a zero.

## NOTAS DE JOGO

Os restantes itens do teu inventário (como a tocha, a adaga ou as moedas) não se gastam com o uso regular. Poderás utilizá-los de forma infinita sempre que a opção surgir, desde que os tenhas na tua lista. A única exceção é se o próprio livro indicar explicitamente que, devido aos acontecimentos da história, perdeste um item ou ficaste sem acesso a ele (nesse caso, terás de o riscar do caderno).

O teu equipamento e pontos de vida iniciais podem variar dependendo do grau de desafio que procuras.

Se quiseres ajustar a dificuldade da tua aventura, consulta o capítulo **Níveis de Dificuldade e Pontos de Vida** antes de avançares.



## O COMBATE

Sempre que a tua aventura te levar a um confronto direto, o texto vai indicar claramente esse momento (normalmente com um aviso de que o **combate começou**).

A mecânica base é bastante simples e vai depender quase exclusivamente da tua sorte no lançamento do dado. Se enfrentares um inimigo com habilidades únicas ou estiveres numa situação de emboscada, as regras podem alterar-se.

Nesses casos excepcionais, tudo estará assinalado diretamente na história e terás apenas de seguir as instruções dadas na página desse combate.

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

Para que possas desfrutar desta aventura ao teu próprio ritmo, o jogo oferece três níveis de dificuldade. A tua escolha vai alterar os teus pontos de vida e os recursos do teu inventário inicial. Ajusta-os conforme a experiência que pretendes ter:

**FÁCIL:** Ideal para quem pretende focar-se apenas na narrativa, sem se preocupar demasiado com o lançamento dos dados ou no combate.

**20 Pontos de Vida**

**3 Poções de Vida**

**Gazuas Infinitas**

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

**NORMAL:** A experiência padrão, concebida para oferecer o equilíbrio perfeito entre a história e um grau de desafio moderado.

**15 Pontos de Vida**

**2 Poções de Vida**

**2 Gazuas**

**DIFÍCIL:** O desafio máximo. Perfeito para quem adora a tensão e imprevisibilidade dos dados, ou para jogadores que procuram testar a sua perícia numa segunda passagem pelo livro.

**12 Pontos de Vida**

**0 Poções de Vida**

**1 Gazua**

**NOTA SOBRE PONTOS DE VIDA:** Independentemente da dificuldade que escolheres, mantém-te atento aos teus ferimentos. Se, em algum momento, os teus Pontos de Vida chegarem ao zero (0), a tua aventura termina de imediato. Terás de dar a tua aventura como terminada e recomeçar.