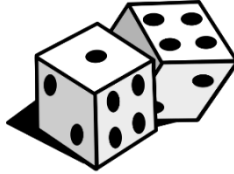


As Minhas Aventuras Fantásticas



Falar da coleção *Aventuras Fantásticas* é falar de um mundo que indelevelmente me moldou e me ajudou a ser o que sou hoje. Confesso não conseguir dizer quem seria o Luís Dinis atual, sobretudo no que à imaginação diz respeito, sem o auxílio desta coleção de livros-jogos.

Puxando os cordelinhos da memória, recordo-me de que entrei em contacto pela primeira vez com um livro desta coleção quando tinha cerca de 14 anos e frequentava o 9º ano de escolaridade (ano de 1994). Esse primeiro contacto foi feito aquando de uma feira do livro escolar onde se encontravam alguns livros da coleção *Aventuras Fantásticas* à venda. Não me recordo se nesse momento fui ou não influenciado por alguém para o comprar, mas creio que o título (*O Castelo dos Pesadelos*, nº 21 da coleção) despertou logo a minha atenção. Não me recordo de todos os pormenores, mas a impressão dessa primeira leitura foi de tal forma marcante que me lembro, eu e outros colegas de turma (e, diga-se de passagem que alguns desses colegas eram do sexo feminino, o que prova que os livros em questão não eram apenas para os rapazes), de tentarmos adquirir mais volumes da coleção nos dias seguintes. *O Feiticeiro Da Montanha Do Fogo* (nº 1) e *A Cidadela Do Caos* (Nº 3) eram dois dos livros que

estavam à venda e que, porque outros colegas os tinham adquirido, nos permitiram descobrir mais a coleção.

Creio que com o decorrer das semanas, em muitos dos meus colegas o interesse pela coleção foi esmorecendo, mas isso, vá-se lá saber porquê, *não aconteceu comigo*, bem pelo contrário. Sempre fui uma criança muito introvertida e estes livros fizeram-me, *literalmente*, sonhar e viver noutros mundos, mundos em que tudo era possível e em que estava ao nosso alcance, estava na mão de quem lia, mudar o futuro e contribuir para salvar o mundo de determinados “Senhores do Caos”.

Num tempo em que não havia internet nem redes sociais, esta coleção marcou-me de tal forma que, ainda hoje, tenho na memória imagens em movimento, *flashes* bastante expressivos de muitas das “cenas” descritas nos livros e criadas pela minha imaginação. Por exemplo, consigo ver o Deserto das Caveiras, o Porto da Areia Negra, os corredores da Montanha do Fogo, os trilhos da Floresta da Morte, os percursos no interior do castelo do Barão Tholdur, a residência do Conde Heydrich, a cripta de Razaak, o labirinto da cidade de Garra, a mansão do Conde Ermot, entre muitos, muitos outros espaços imaginários.

Não sei se estas aventuras fantásticas foram para mim uma espécie de metáfora da vida que então vivia, mas sei que me marcaram profundamente, para além de terem sido, à sua maneira, bastante educativas: não só estimularam ainda mais o meu prazer pela leitura, como ajudaram a desenvolver a minha imaginação e criatividade (nomeadamente pela existência de enigmas, desafios e mistérios que era necessário resolver para progredir nas histórias), facto que ainda

hoje considero ser uma das minhas características mais vincadas em termos de personalidade.

De entre os motivos que me fizeram adorar a coleção, existem alguns que facilmente podem ser assinalados: talvez o mais importante fosse o facto de nestes livros, e ao contrário de outros, nós sermos os atores principais: éramos nós que decidíamos *o que fazer, para onde ir, o que evitar*; no fundo, e enquanto leitor destes livros, sentia que tinha algum *poder* e isso estimulava-me a querer sempre mais e a procurar ir o mais longe possível. Lembro-me de que uma das coisas que mais prazer me dava era, sem dúvida, a criação dos *mapas* das aventuras. Aliás, ainda conservo comigo, quais relíquias, as versões em papel por mim exaustivamente elaboradas dos mapas de muitas das aventuras (como *O Feiticeiro Da Montanha Do Fogo, A Floresta da Morte, A Cidade Dos Ladrões, A Masmorra Infernal, O Pântano Do Escorpião, entre outros*), embora por vezes, ao invés de elaborar o mapa, tenha procurado criar antes uma listagem ordenada dos parágrafos a percorrer (e a evitar), criando assim um caminho seguro que pudesse trilhar futuramente para progredir mais rapidamente e atingir (com sorte) o final.

Por falar em final, outra das motivações para a leitura destes livros era o facto de o final não estar escrito à partida, sendo que se queríamos mesmo chegar ao fim, de forma digna e correta (sem batota), então tínhamos *mesmo* de “suar as estopinhas”, e recordo-me bem de muitas aflições e “sofrimentos” que passei, ora porque tinha uma boa pontuação inicial e perdia as forças por causa do lançamento dos dados que não era a meu favor, ora porque quando estava muito perto do fim optava por ir pela direita em vez de pela esquerda o que me levava à “morte” e a ter de recomeçar tudo do 0. Apesar de hoje a

paciência já não ser a mesma, lembro-me de que quase sempre cumpria as regras tentando não fazer batota, talvez para sentir aquele bichinho de vitória e glória que se alcançava quando se ultrapassavam todos os obstáculos e se chegava ao fim.

A coleção marcou-me tanto que cheguei a convencer certos amigos da altura a fazer uma competição entre nós (intitulada *Concurso Aventuras Fantásticas*), onde foram mesmo elaboradas regras a cumprir: tratava-se de uma competição por eliminatórias e em que os dois melhores iam a uma finalíssima. O objetivo era jogar 3 livros da coleção durante um determinado período de tempo e tentar ir o mais longe possível em cada livro. Assim, entre 1996 e 1997 realizámos várias sessões de jogos em que estavam envolvidos eu e outros amigos do bairro (também entusiásticos da coleção) e que decorriam, ora na minha, ora nas suas casas. Ainda guardo comigo vários quadros de registos dos resultados desses concursos, o que só por si já mostra que essa atividade me empolgou ainda durante bastante tempo.

TÍTULO	TOP1	TOP2	TOP3
<i>O Desafio Dos Campeões</i>	3x	2x	0x
<i>A Cripta Da Feitiçaria</i>	3x	1x	2x
<i>A Masmorra Infernal</i>	2x	1x	1x
<i>A Mansão Diabólica</i>	1x	1x	0x
<i>A Maldição Do Vampiro</i>	0x	2x	2x
<i>O Templo Do Terror</i>	0x	2x	0x
<i>A Torre Da Devastação</i>	0x	0x	2x
<i>O Talismã Da Morte</i>	0x	0x	1x
<i>O Ladrão Dos Espíritos</i>	0x	0x	1x

Outro dos desafios que na altura cheguei a ter foi o de criar uma espécie de *top mensal* dos melhores livros e assim, entre 1996 e o ano 2000 (embora não de uma forma consecutiva), acabei por efetuar uma avaliação individual de todos os livros existentes na altura, tendo em

conta inúmeros *critérios de avaliação* como o título, a capa, as ilustrações, a aventura, o vilão, entre outros. Por curiosidade, deixo em cima uma tabela dos livros que, *pelo menos*, estiveram uma vez no top 3 destes meus tops; no mínimo, acho que servirá hoje para atestar e verificar quais os livros de toda a coleção que mais me marcaram nesse tempo.

Olhando para a coleção como um todo, não sinto que tenha tido um *autor favorito*, mas noto que houve aventuras que me marcaram mais do que outras. Aquelas com que não sentia muita afinidade eram sobretudo as que se desenrolavam no Espaço, sendo eu mais apreciador das aventuras terrenas (embora a aventura passada no fundo do mar em *Demónios Das Profundezas – nº 15 da coleção -*, tenha constituído para mim uma boa surpresa, lembrando-me eu, inclusive, do momento e de quem me ofereceu o livro).

Outra das provas que posso dar para atestar a importância destes livros foi a de ter chegado a escrever à equipa do CORREIO JUVENIL VERBO, uma espécie de clube de leitores da *Editorial Verbo* (editora responsável pela edição e publicação da coleção em Portugal) a propor a criação de uma competição “real” em que competidores pudessem lutar entre si e entrar num labirinto e conseguir sair de lá (mesmo ao estilo da *Masmorra Infernal* ou do *Desafio dos Campeões*). Chegaram-me a responder de uma forma muito simpática, assinalando a minha imaginação fértil, embora reconhecessem a sua impossibilidade de «*pôr em prática a [...] ideia de um concurso de perícia internacional, transmitido pela televisão*», uma vez que essa ideia ia para além do que a editora podia fazer. Penso que esta ideia é um bom exemplo de como a minha imaginação fervilhava em poder ver concretizadas as imagens que as histórias e aventuras acabaram por criar em mim.

Mas pensar nesta coleção é muito mais do que apenas recordar as histórias. Ao pegar nestes livros, como que abro o baú das memórias e revejo os momentos que acompanhavam o jogo: a escrivaninha no canto do meu quarto; o meu candeeiro em forma de globo com uma luz algo amarelada, que iluminava as páginas do livro; o meu rádio que ficava junto à porta do quarto e que tocava música baixinho; os momentos de jogar antes ou depois do jantar, entre muitas outras pequenas memórias, que saltam à vista sempre que pego nestes livros, algo que não acontece com todos os livros.

Assim, se hoje estou a apresentar esta minha *Aventura Fantástica* intitulada *O Sacerdote Das Trevas*, tenho plena consciência de que tal só é possível porque existiram dezenas de outras aventuras que ajudaram a moldar esta; aventuras que me entretiveram durante horas, semanas, meses e anos, e que ainda hoje me fazem sorrir sempre que volto a elas; aventuras que moldaram o ser que fui e o que sou, aventuras que de nenhuma forma era capaz de vender ou oferecer, tal a importância que lhes atribuo.

Assim, graças a todo esse tempo de dedicação a estes livros, e passados mais de 20 anos desde a primeira vez, dou por terminada esta minha aventura, a qual me permitiu sentir, na pele, as dificuldades e o incrível trabalho que dá construir uma aventura deste género, garantindo minimamente a fluidez da narrativa. Por isso, valorizo hoje, muito mais do que no passado, todas as pessoas que estiveram por detrás da criação de cada livro, começando nos autores que o imaginaram, nos ilustradores que tentaram concretizar essas visões, passando pelos tradutores a quem incumbia passar para a linguagem do leitor a visão do autor e chegando até nós, leitores ávidos de novidade e de novos mundos. Aliás, a este propósito,

convém destacar a grande qualidade das traduções portuguesas, quase sempre sem erros, apesar das dificuldades que a especificidade destes livros poderia originar.

Quem ler este *O Sacerdote Das Trevas* e conhecer em pormenor os outros livros da coleção *Aventuras Fantásticas*, decerto irá ver em algumas das descrições dos locais ou em algumas criaturas a influência concreta de alguns dos livros, influência que assumo na íntegra, face ao marco que esses mesmos livros representaram para mim.

Peço desde já desculpa pelas falhas ou omissões que venham a encontrar, mas num livro deste género, e perante tão grande desafio a que me incumbi, tal tarefa seria praticamente impossível de concretizar. Todavia, apesar de todo o esforço dispendido e de eu próprio ser muito crítico com o meu trabalho, sinto-me plenamente realizado com o resultado final e com ele presto tributo e homenagem a todos os que me entretiveram durante tantos anos e alimentaram a minha capacidade criativa, pois eles foram determinantes em todo o meu percurso de vida, soltando-me a imaginação na tentativa de dar novos mundos (possíveis) ao nosso mundo. Graças a eles, a semente da ficção e da fantasia já se encontra enraizada em mim e acredito que poderá em algum tempo futuro vir a dar novos frutos. Assim não me falhe a imaginação.

Luís Dinis

Introdução

1. Como jogar a este livro?

Se já estás familiarizado com os livros da coleção “Aventuras Fantásticas” (*Fighting Fantasy*, no original), não será difícil jogares a *O Sacerdote das Trevas*.

Mas independentemente do que saibas previamente, convém leres atentamente este capítulo introdutório que te explica de forma desenvolvida como jogares.

No final deste capítulo, existe uma SÍNTESE que te permite rever os principais passos a teres em conta para jogares este livro.

2. Um livro que é também um jogo? Como assim?

O Sacerdote das Trevas é um **livro** e, ao mesmo tempo, um **jogo**. É um livro pelo formato, pela narrativa, mas é simultaneamente um jogo, pois ao contrário de um livro normal o evoluir da narrativa e o próprio final não estão à partida definidos, *tudo depende das escolhas que o leitor vai fazendo ao longo da história*. Neste livro, o leitor não é um mero **espetador**, mas antes **uma personagem** que vive a aventura; que, à partida, possui determinadas capacidades físicas e psicológicas e que as vai pondo à prova ao longo da aventura, para além de ser obrigado a *fazer escolhas* (que umas vezes podem ser ótimas escolhas e outras vezes nem por isso), o que leva a que seja possível ler o livro por mais do que uma vez, chegando sempre a um final diferente em cada leitura.

3. Como é que progrido na aventura?

Tal como a maior parte dos livros de *Fighting Fantasy*, *O Sacerdote das Trevas* está dividido em parágrafos, numerados do **1** ao **400**. Como em qualquer outro livro, o leitor começa a ler/jogar no início, no parágrafo **1**, mas a partir daí a leitura dos parágrafos *depende das escolhas que o leitor faça*. Por isso, este livro **NUNCA** deve ser lido sequencialmente, do parágrafo **1** para o parágrafo **2** e depois para o **3**, **4**, e assim sucessivamente, uma vez que a história lida dessa forma *não faz qualquer sentido*. Deve-se, isso sim, ir *saltando páginas no livro*, ora para a frente, ora para trás, lendo **apenas o parágrafo correspondente** às escolhas feitas, sendo que só dessa forma é possível ao leitor ir progredindo na narrativa.

Mas a novidade deste livro/jogo não reside apenas na escolha de parágrafos. Ao jogar, o leitor encarna uma personagem que, como qualquer personagem, possui determinadas características que ao longo da aventura se vão alterando. E é aí que entram as **pontuações**.

4. Como é que funcionam as pontuações?

Na prática, existem 4 características para as quais é necessário definir valores sempre que inicias uma nova aventura: PERÍCIA, FORÇA, SORTE E CORAGEM. Eis como as debes calcular:¹

- PERÍCIA: soma 6 ao valor de 1 dado
- FORÇA: soma 12 ao valor de 2 dados
- SORTE: soma 6 ao valor de 1 dado
- CORAGEM: lança 1 dado

¹ Para determinar estes valores, debes usar dados de 6 faces.

Depois de obteres os respetivos valores de partida que representam as características do jogador, deves registá-los no espaço **FICHA DE PERSONAGEM** no *Quadro de Anotações*². Ao longo da aventura, essas pontuações irão sofrer alterações, seja aumentando, seja diminuindo, e deves sempre registar as atualizações nos espaços respetivos. Por exemplo, a pontuação de FORÇA pode aumentar quando tomas uma refeição (adicionas 2 pontos à Pontuação de FORÇA e diminuis 1 ponto à quantidade de *Refeições*) ou diminuir quando, por exemplo, sofres um golpe em combate (retiras 2 pontos de FORÇA). Podes tomar qualquer número de refeições a qualquer altura da aventura, exceto quando estás no meio de um combate.

Apesar das oscilações, atenção ao seguinte: das 4 pontuações, a pontuação de FORÇA é a única que *NUNCA* poderá ultrapassar a *Pontuação Inicial* que foi determinada no início da aventura (*i.e. se tiveres 20 de Pontuação Inicial de FORÇA, durante o jogo não podes vir a ter 21 ou 22 pontos de FORÇA*).

No caso das pontuações de CORAGEM e FORÇA, caso alguma destas pontuações alguma vez chegue a 0, a aventura termina, o que faz com que o leitor tenha de voltar ao início, ao número **1**, e determine novas *Pontuações Iniciais* para começar uma nova aventura.

5. E se eu não tiver dados comigo?

² O *Quadro de Anotações* situa-se nas últimas 2 páginas do livro e é o espaço onde existe a **Ficha de Combate com Adversários** e a **Ficha de Personagem**. Nelas deves anotar todas as informações importantes durante a aventura, assim como atualizar as tuas pontuações de PERÍCIA, FORÇA, SORTE E CORAGEM.

Para facilitar a vida do leitor-jogador, optou-se por colocar (no lado esquerdo das páginas pares) dois dados numerados que podem ser usados pelo leitor como alternativa aos dados reais, no caso de não os ter consigo no momento³. Para obter um lançamento de dados, bastará percorrer aleatoriamente as páginas e, ao parar numa delas, o leitor obtém logo uma pontuação de 2 dados. No caso de apenas precisar de uma pontuação simples (1 dado), deve-se considerar *SEMPRE* a pontuação do dado superior da página.

6. Como é que combate com adversários?

Nos combates com adversários, tanto pode acontecer o combate apenas contra um adversário ou contra vários adversários ao mesmo tempo.

No combate apenas contra um adversário, os passos a seguir são os seguintes:

1. Registrar no *Quadro de Anotações*, no espaço «Combates com Adversários» os valores de PERÍCIA e FORÇA do adversário e o número do parágrafo onde o leitor se encontra⁴.
2. Lançar dois dados para o adversário e somar esse valor à PERÍCIA do adversário para determinar o seu *Poder de Ataque*.

³ Apesar de o livro incorporar os dados para se jogar, o leitor pode optar em alternativa por utilizar uma *app* gratuita para gerar números aleatórios, existindo atualmente no mercado várias boas opções, dependendo do dispositivo móvel utilizado.

⁴ Isto pode ser útil, pois não é necessário ter o livro sempre aberto no parágrafo onde se está. Aquando dos combates, pode-se fechar o livro e usar apenas a última página para ir registando o desenrolar do combate.

3. Lançar dois dados para si próprio e somar esse valor à sua própria PERÍCIA para determinar o seu *Poder de Ataque*. Comparar os valores. Se os valores forem diferentes, quem tiver um *Poder de Ataque* **menor** perde 2 pontos de FORÇA. Quem tiver um *Poder de Ataque* **maior**, não perde nada. Se os valores forem iguais, conta como se o teu *Poder de Ataque* é maior que o do adversário e tu vences.
4. Depois de atualizares os respetivos valores de FORÇA (teus ou do adversário) no *Quadro de Anotações*, regressa ao Ponto 2 e inicia novo ataque.
5. Quando uma das pontuações de FORÇA (tua ou do adversário) chegar a 0, então isso significa que ele morreu e que o combate terminou.

No combate com vários adversários, os passos a dar são os seguintes:

1. Registrar no *Quadro de Anotações*, no espaço «Combates com Adversários» os valores de PERÍCIA e FORÇA dos adversários, assim como o parágrafo onde o leitor se encontra.
2. Lançar dois dados e somar esse valor à PERÍCIA do PRIMEIRO adversário para determinar o seu *Poder de Ataque*. Depois, repetir o processo para cada um dos restantes adversários.
3. Lançar dois dados para si próprio e somar esse valor à sua própria PERÍCIA para determinar o seu *Poder de Ataque*.
4. Comparar os valores do seu *Poder de Ataque* com o *Poder de Ataque* de **cada um** dos adversários. Por cada combate, quem tiver um *Poder de Ataque* **menor** perde 2 pontos de FORÇA, sendo que quem tiver um *Poder de Ataque* **maior**, não perde nada. Se os valores forem iguais, conta como se o teu *Poder de Ataque* é maior que o do teu adversário e tu vences.

5. Por fim, deve-se atualizar os valores de FORÇA (do leitor ou dos adversários) no *Quadro de Anotações* e repetir o processo desde o ponto 2.
6. Quando alguma das pontuações de FORÇA (do leitor ou de um adversário) chegar a 0, então isso significa que um deles morreu. Quando já só houver um adversário vivo, então deve-se passar a usar os passos relativos ao combate apenas contra um adversário.

7. Como é que posso Testar a Sorte?

Se houver alguma indicação num dado parágrafo para **Testar a Sorte**, isso significa que o leitor chegou a uma parte da aventura em que se torna necessário avaliar se o acaso o vai ajudar ou prejudicar. Quando for necessário fazê-lo, o leitor deve lançar 2 dados: se o valor obtido for *inferior* ou *igual* à sua pontuação de SORTE que tem no momento, é-se sortudo; já se o valor obtido for *superior* à sua pontuação de SORTE, teve-se azar. Consoante o resultado, o leitor deve seguir para o parágrafo correspondente.

Seja em que caso for, após testar a sorte é **OBRIGATÓRIO diminuir em 1 ponto a pontuação de SORTE**, atualizando o respetivo valor no *Quadro de Anotações*.

Também é possível **Testar a sorte em combates**, de forma a diminuir (ou aumentar) os efeitos de um golpe. O processo só pode ser efetuado após o ponto 3 dos passos indicados no Combate com Adversários e é feito da mesma forma descrita em cima, embora os resultados sejam diferentes.

Quando se atinge um adversário, se se tiver SORTE, o inimigo perde 2 pontos adicionais de FORÇA (4 no total); se se tiver azar, o inimigo em vez de perder os habituais 2 pontos perde apenas 1 ponto de FORÇA.

Já se foi o adversário que nos atingiu e queremos testar a sorte, se se tiver sorte, em vez de perdermos 2 pontos de FORÇA perdemos só 1; se se tiver azar, para além dos 2 que se perde, perdem-se mais 2 pontos (4 no total).

Em todo o caso, convém não abusar do teste da sorte em combates, pois como é *obrigatório diminuir 1 valor* de cada vez que se testa a sorte, fazê-lo constantemente vai reduzir substancialmente esta pontuação, o que pode em certos casos inviabilizar a progressão na aventura.

8. E como é que posso Testar a Perícia?

Já se houver alguma indicação num dado parágrafo para **Testar a Perícia**, isso significa que o leitor chegou a uma parte da aventura em que se torna necessário avaliar a capacidade física ou a habilidade para realizar determinada tarefa ou ultrapassar um obstáculo. Quando for necessário fazê-lo, o leitor deve lançar 2 dados: se o valor obtido for *inferior* ou *igual* à sua pontuação de PERÍCIA que tem no momento, o leitor consegue superar o obstáculo; já se o valor obtido for *superior* à sua pontuação de PERÍCIA, o leitor não teve capacidade de superar determinado obstáculo. Consoante o resultado, o leitor deve seguir para o parágrafo correspondente. Ao contrário do que acontece quando se testa a sorte, aqui **NÃO SE DEVE** diminuir a pontuação de PERÍCIA.

9. Em que difere este livro de outros livros do gênero?

Ao contrário de outras aventuras fantásticas, o parágrafo **400** não representa o fim do livro. Em termos de aventura, o leitor também começa a jogar no parágrafo **1**, mas sem possuir quaisquer *Pertences* (inclusive sem *Refeições*), sendo que as suas aquisições vão sendo feitas no decorrer da aventura.

Para além disso, este livro tem a particularidade de ter *três aventuras num só livro*. Como irás descobrir com a leitura, logo no início o leitor vai escolher um de três caminhos que o vão levar a *uma de três* aventuras distintas, sendo que apenas uma dessas aventuras é a mais “apetecível”, por ser a única que permite *cumprir a missão principal*: derrotar Ridoman e libertar Lawn da morte e da desolação. Por isso, aconselha-se vivamente a construção dos mapas por cada nova tentativa, a fim de desbravar novos caminhos e de, mais facilmente, o jogador poder atingir o objetivo esperado.

Para esse efeito, existem páginas no fim do livro onde o leitor pode elaborar os seus próprios mapas, sendo que como existem três aventuras possíveis, existem três folhas de mapa específicas para cada uma dessas aventuras. Em cada uma dessas páginas surge sempre a localização de partida (Koel), assim como uma rosa-dos-ventos que pode auxiliar o leitor no desenho dos diferentes caminhos que pode seguir.

SÍNTESE

Em resumo, como deves então jogar a este livro?

1. Pega em 2 dados e define as pontuações iniciais de **PERÍCIA, FORÇA, SORTE E CORAGEM**.
2. Regista essas pontuações no ***Quadro de Anotações*** no final do livro.
3. Começa a ler o livro no parágrafo 1 e no fim de cada parágrafo escolhe apenas 1 dos parágrafos que te são propostos. Segue para esse parágrafo e continua a ler a partir daí.
4. No caso de ganhares ou adquirires algo durante a aventura (um objeto; uma informação,...), efetua esse registo no local próprio do ***Quadro de Anotações***.
5. No caso de teres de combater com um adversário, segue os passos que te são indicados no capítulo **Como é que combato com adversários?**