

# a jornada do herói

**ROLA O DADO E CRIA A TUA HISTÓRIA**

Um livro-jogo de  
**Carlos Alberto Silva**

ilustrado por  
**Carolina Panta**



**Edição do Autor  
2025**

**Título:** A jornada do herói: rola o dado e cria a tua história

**Autores:** Carlos Alberto Silva (*texto*) e Carolina Panta (*ilustrações*)

© Carlos Alberto Silva

E-mail: [calbsilva@gmail.com](mailto:calbsilva@gmail.com)

Site: [www.amoraneira.pt](http://www.amoraneira.pt)



Impressão: Gráfica Ediliber, Lda

1.ª edição: Dezembro 2025

Depósito Legal: XXXXXXXX

ISBN: 978-989-36622-0-5

Reservados todos os direitos, de acordo com a legislação em vigor.

## PARA LER ESTE LIVRO

Antes de avançar para a próxima página, debes ter à mão um dado comum, de seis lados. Irás necessitar dele para escolher os elementos que constituirão a tua história. Conforme fores avançando, ser-te-á pedido oito vezes para rolar o dado. O número que sair (de 1 a 6) é o da única quadra numerada que deverás ler nas páginas onde estiveres. Dessa maneira, irão sendo definidos a **fórmula inicial** com que começa a história, o **herói** e o que faz, o local **onde mora**, qual o **problema** provocado pelo vilão que irá enfrentar, a sua **primeira prova**, em que irá salvar alguém, o **objeto mágico** que receberá em sinal de gratidão e, no final, a **recompensa** por ter derrotado o vilão e resolvido o problema, bem como a **fórmula de encerramento** que irá terminar a história.

Assim, sempre que leres este livro, terás acesso a uma história diferente, num total de 1.679.616 combinações possíveis.

No entanto, o mais interessante é que poderás usá-lo como um «gerador de contos», para te inspirar a escrever as tuas próprias histórias, bandas desenhadas ou outro tipo de narrativas. Nesse caso, irás precisar também de papel e lápis ou caneta e poderás fazê-lo sozinho ou com um grupo de amigos.

Para te ajudar, encontrarás nas páginas finais do livro uma grelha de planeamento, para te guiares na redação do texto.

Aí encontrarás também algumas normas para organizar a tua equipa, se decidires trabalhar em grupo (três elementos).

Há ainda uma ligação para outros recursos úteis, disponíveis na página da internet do autor.

Aconselho-te a fazer primeiro a exploração do livro, apenas em modo de leitura, e usá-lo só depois disso na escrita de um conto.

Agora sim, se estás preparado, podes avançar.

Boa leitura e boa escrita de histórias.

***O autor***

*No início da história  
Há uma frase para abrir.  
Rola o dado uma vez,  
Escolhe a quadra que sair.*



**1**

Para começar uma história,  
há quem diga «era uma vez...»  
(mas também podes dizer  
que eram duas ou até três).

**2**

«Num tempo que já lá vai»  
e que não torna a voltar,  
contavam os mais antigos  
esta história de pasmar.

**3**

O que se passou neste conto  
que agora vos estou contando  
foi «há muito, muito tempo»,  
não se sabe já bem quando.



É uma vez



An artistic illustration featuring a round clock with a wooden frame and a white face with black tick marks and hands. To its right is a blue hourglass. Below these is an open book with a green cover and blank white pages. A red pencil lies on the left page of the book. The background is a soft, textured wash of pink and light brown, with faint, wavy lines at the bottom.

**5**

**«Assim reza uma lenda»  
muito antiga, centenária,  
guardada num velho livro,  
numa estante solitária.**

**4**

**Esta história que vos conto  
«dizem que» aconteceu  
num tempo muito distante  
que a todos já esqueceu.**

**6**

**«Quando os animais falavam»,  
aconteceu esta história  
em que uns riem e outros choram,  
e vai ficar na memória.**

Tudo parecia estar bem  
Naquela terra distante,  
Até que um dia chegou  
Uma notícia alarmante.

*Rola o dado outra vez,  
para seguir adiante.*



**3**  
Um cruel guerreiro negro  
Atacara de surpresa  
E quando deram por ela  
Tinha raptado a princesa.

**4**  
Um ogre malvado e feio  
roubara o poder real.  
Era agora quem mandava  
E a todos tratava mal.



1

Tinha chegado ali  
Um dragão aterrador  
Que tudo queimava à volta,  
Da madrugada ao sol-pôr.

2

Uma bruxa vingativa  
Lançara uma maldição  
Sobre o príncipe herdeiro,  
Transformando-o num leitão.



5

Um famoso salteador,  
Em noite de tempestade,  
Roubara o cálice mágico  
Que protegia a cidade.

6

Uma praga de ratazanas,  
Mandada por um feiticeiro,  
Tudo roía, noite e dia,  
E nada deixava inteiro.