
O SEGREDO DA
ÚLTIMA
COLHEITA
A FOME SE ESPALHA.
A ESPERANÇA DESAPARECEU.
DESAPARECIDO
MESTRE TOMÁS FAGUNDES
E SUA FAMÍLIA
QUALQUER INFORMAÇÃO,
PROCURE A PREFEITURA.

GUIA DE LEITURA

Uma colheita de esperança



DAGGERHEART™ COMPATIBLE

Investigação • Travessia • Combate
1º nível • até 5 jogadores • cerca de 3h15 a 4h15

Como usar esta aventura

Quatro cenas conduzem os heróis da abundância de Antônio Fagundes ao resgate de um agricultor cujo conhecimento pode deter a fome. Leia a verdade do mestre, consulte as pistas na ordem indicada e adapte seus portadores às escolhas do grupo.

As cinco pistas orientam a investigação. O contador de viagem determina os custos da travessia; as fichas de adversários apoiam o resgate no moinho.

Nesta edição

03 Visão geral e preparação
05 Cena 1 • A cidade e a prefeita
08 Cena 2 • Investigação
12 Cena 3 • Estrada do Norte
15 Cena 4 • O moinho
16 Adversários
19 Provas e epílogo
21 Guia de NPCs
24 Mapa e legenda • A3
25 Visão da cidade • Jogadores
26 Créditos e fontes

01 • VISÃO GERAL

A verdade do mestre

A Murcha Cinzenta

Há alguns anos, uma praga agrícola conhecida como Murcha Cinzenta - ou simplesmente a Murcha - começou a avançar pelos campos de Auróvia afetando todo o continente. Primeiro surgem manchas acinzentadas nas folhas; depois frutos e grãos deixam de amadurecer, os caules se tornam quebradiços e, por fim, as raízes se desfazem em um pó cinzento e seco. Pior: campos atingidos costumam adoecer novamente nas safras seguintes. Reinos ainda funcionam, estradas ainda têm comércio e muitas regiões continuam produzindo, mas a escassez cresce a cada estação e algumas comunidades já conheceram a fome.

O segredo de Antônio Fagundes

No reino de Valdória, Antônio Fagundes é uma exceção extraordinária. Tomás Fagundes, um mestre cultivador humano, descobriu um conjunto de práticas de preparo do solo, tratamento de sementes, rotação e cultivo combinado que impede a Murcha de se estabelecer. Em vez de vender ou esconder esse conhecimento, ele o ensina a quem chega de boa-fé. A prosperidade de Antônio Fagundes transformou a pequena cidade em esperança para agricultores de toda parte - e em instrumento de poder para quem acredita que esse conhecimento deveria permanecer sob controle. Quando Tomás e sua família desaparecem, a própria prefeita drakona Helena Marcondes convoca os heróis para encontrá-los. O que ela não revela é que os desaparecimentos anteriores e o sequestro atual fazem parte de uma tentativa de impedir que o método de Tomás se espalhe para além de Antônio Fagundes, garantindo seu poder e controle sobre as colheitas.

Um cenário próprio

Esta aventura usa um cenário próprio e deliberadamente simples. O mundo é Elyria; a história se passa no continente de Auróvia, no Reino de Valdória, e tem Antônio Fagundes como principal localidade. O contexto que importa para a one-shot é a expansão da Murcha Cinzenta, uma praga agrícola que ameaça as colheitas de Auróvia.

Cinco verdades suficientes

• Auróvia foi por muito tempo um continente de terras férteis e rotas comerciais estáveis.

• A Murcha avança há alguns anos e nenhuma solução confiável foi encontrada fora de Valdória, sobretudo de Antônio Fagundes.

• A fome já atingiu algumas regiões, mas o maior perigo é o que acontecerá se a produção continuar caindo nas próximas safras.

• Antônio Fagundes continua colhendo graças ao método de Tomás, tornando a cidade um símbolo de esperança e um alvo para quem deseja controlar alimentos e conhecimento.

• A pequena cidade é muito próspera para o seu tamanho, o volume de sua economia e a opulência de seus espaços públicos destoam do contexto geral do continente. Tudo isso se explica devido ao elevado volume de exportação de produtos agrícolas para outras regiões.

Referência rápida

Mundo: Elyria

Continente: Auróvia

Reino: Valdória

Cidade: Antônio Fagundes

Praga: Murcha Cinzenta (“a Murcha”)

02 • PREPARAÇÃO

Antes de começar

Estrutura e ritmo

Cena	Foco	Tempo sugerido	Resultado esperado
1. Bem-vindos a Antônio Fagundes	Criação de mundo + social	30-40 min	Os heróis aceitam o trabalho e recebem um mapa da cidade.
2. As pistas da última colheita	Investigação modular	60-75 min	Descobrem o sequestro, orcs e rota ao norte.
3. Dois dias pela Estrada do Norte	Travessia por contador	35-50 min	Chegam ao moinho, com custo narrativo variável.
4. O moinho da fome	Combate tático + revelação	70-90 min	Resgatam a família, expõem a Prefeita e encerram a one-shot.

Os cinco heróis disponíveis

As fichas do kit introdutório de Daggerheart, publicado no Brasil pela Jambô Editora, fornecem cinco personagens de 1º nível. Você pode estimular seus jogadores a criarem suas próprias fichas, porém, por se tratar de uma one-shot é bom ter umas fichas prontas para que eles possam simplesmente escolher e jogar.

Personagem	Identidade de jogo	Gancho útil nesta aventura
Marlowe Fairwind	Feiticeira elfa, Primordialista; erudita.	Sensibilidade à magia, análise de fenômenos incomuns e autoridade intelectual.
Barnacle	Ladino quacho, Gatuno; subterrâneo.	Observação de detalhes, furtividade, sombras e negociação.
Garrick Reed	Guerreiro humano, Escolhido da Bravura; aristocrático.	Leitura de autoridade, etiqueta, honra e confronto direto.
Khari Nix	Guardiã gigante, Baluarte; montanhesa.	Sobrevivência, força, proteção e percepção de terreno hostil.
Varian Soto	Patrulheiro katari, Rastreadore; silvestre.	Rastreamento, viagem, leitura de terreno e vínculo imediato com o mundo natural.

CENA 1 • A CHEGADA

Bem-vindos a Antônio Fagundes

LEIA OU PARAFRASEIE

Há alguns anos, agricultores de diferentes regiões de Auróvia passaram a encontrar as mesmas manchas cinzentas nas folhas de suas plantas. Depois vieram os frutos que não amadureciam, os grãos leves demais, os caules que quebravam entre os dedos. Por fim, quando a planta era arrancada, suas raízes se desfaziam em um pó seco, quase como cinza. Chamaram aquilo de Murcha Cinzenta. Hoje, quase ninguém usa o nome inteiro. Basta dizer: a Murcha.

A Murcha ainda não venceu Auróvia. As estradas continuam abertas. Mercados continuam funcionando. Reis ainda cobram impostos e mercadores ainda discutem preços. Mas vocês atravessaram povoados onde o pão é dividido em fatias cada vez mais finas do que no ano anterior. Viram campos queimados na esperança de deter a doença e famílias abandonando terras que cultivavam havia gerações.

Por isso, quando a estrada desce entre duas colinas e Antônio Fagundes aparece diante de vocês, por alguns instantes parece que alguém abriu uma janela para um mundo que já não existe. Há trigo. Trigo de verdade. Fileiras douradas dobrando-se sob a brisa. Pomares pesados de frutas. Hortas verdes junto às casas. O rio Guaíba corta a cidade como uma faixa azul e, acima dele, pontes de madeira rangem sob carroças carregadas de sacos. O ar traz cheiro de terra úmida, palha aquecida pelo sol, maçãs maduras e pão assando. A brisa é suave, fresca, e faz tremular pequenas fitas verdes presas aos postes da entrada.

CONVIDE OS JOGADORES A PARTICIPAR

Khari, quando você atravessa os portões de Antônio Fagundes e vê tanta abundância depois de tudo que encontrou nas estradas de Valdória, que sente, o que mais chama sua atenção? Descreva o que você vê.

As pessoas observam vocês com curiosidade, mas não com medo. Crianças correm atrás de uma carroça. Um velho discute o preço de abóboras como se a Murcha fosse apenas uma história de outra região. Um padeiro descarrega cestos de farinha sem contar cada punhado. E, no alto de uma colina baixa, a residência oficial da prefeita observa a cidade.

A casa da Prefeita Helena Marcondes é um palácio. Precisa ser, uma cidade próspera em meio ao caos precisa demonstrar a força de sua liderança de sucesso. É uma construção larga, de pedra esculpida e madeira escura, cercada por um jardim cuidadosamente podado. Trepadeiras floridas sobem pelas colunas sem ultrapassar as varandas. Pequenos sinos de cobre pendem do beiral e tilintam com a brisa. Dois guardas abrem o portão antes que vocês anunciem seus nomes. **“Entrem, a prefeita os aguarda!”**

CENA 1 • A AUDIÊNCIA

À mesa da prefeita

LEIA OU PARAFRASEIE

Por dentro, o cheiro muda: cera de abelha, madeira polida, chá de ervas e papel envelhecido. A sala de recepção é longa, fresca e silenciosa. Uma parede inteira é ocupada por um mapa de Antônio Fagundes e das fazendas ao redor. A outra reúne livros de contas, prêmios de colheita e retratos de antigos administradores. Sobre uma mesa de madeira escura há água, frutas cortadas e cadeiras à espera de vocês.

Barnacle, o que chama sua atenção primeiro dentro da casa da prefeita: algo valioso, algo útil... ou alguma coisa que parece ter sido colocada ali justamente para ser notada por visitantes?

Ao se sentarem, vocês têm tempo de respirar, descansar, e olhar uns para os outros.

Convide os jogadores a descreverem seus personagens uns para os outros.

Uma porta dupla se abre para a sala onde vocês estão, diante da janela, com os campos dourados atrás de si, a Prefeita Helena Marcondes espera. A drakona é alta, de escamas verde-escuras que refletem tons de bronze quando a luz as alcança. Seus olhos âmbar permanecem imóveis sobre vocês; as roupas verde-musgo são elegantes sem ostentação, presas no peito por um broche dourado em forma de espiga de milho. Quando vocês entram, ela fecha o livro que segurava e os observa por um momento antes de falar.

“Obrigada por terem vindo. Antônio Fagundes tem um problema que eu não posso permitir que se torne público.”

Função da cena

Função da cena: estabelecer o contraste do cenário, apresentar Antônio Fagundes como algo quase impossível, introduzir a Prefeita Helena Marcondes e entregar apenas o ponto inicial da investigação.

O que Helena conta

Helena prefere mentir por omissão. Tudo abaixo é verdadeiro, o que torna seu relato convincente:

• Mestre Tomás Fagundes, um humano descendente do lendário cavaleiro humano Antônio Fagundes, é o agricultor mais importante de Antônio Fagundes.

• Tomás desenvolveu métodos que mantêm as plantações produtivas mesmo quando lavouras de outras regiões falham.

• Ele ensinava esses métodos a qualquer agricultor ou viajante que demonstrasse boa-fé.

• Há dois dias, Tomás e sua família desapareceram e Helena demonstra estar muito preocupada com isso.

• Se a cidade descobrir que Tomás sumiu, Helena teme pânico, corrida aos estoques e perda de confiança nos próximos plantios.

CENA 1 • CONVERSA E PROPOSTA

O pedido de Helena

Proposta de trabalho

LEIA OU PARAFRASEIE

Helena apoia as duas mãos na mesa.

- Quero Tomás e sua família vivos. E quero discrição até que tenhamos algo concreto. Se vocês aceitarem, a prefeitura cobre estadia, provisões para a investigação e pagará uma bolsa de ouro ao grupo quando a família estiver segura. Se destruírem quem está por trás disso, acrescentarei dois punhados. (Para negociar um valor mais alto a dificuldade é 17)

Ela abre uma gaveta, retira uma folha dobrada e a desliza sobre a mesa.

- Aqui fica a Fazenda Fagundes, margem noroeste da cidade. Ninguém deve ter mexido em nada desde o desaparecimento. Apenas nosso fiel Chefe da Guarda, Sargento Braga, sabe do ocorrido e pedi para que ele mantivesse o segredo. A partir daí, sigam o que encontrarem.

Se interrogarem Helena

Pergunta provável	Resposta de Helena	O que está por trás
“Quem ganharia com o desaparecimento de Tomás?”	“Qualquer pessoa que queira controlar a produção de alimento, em tempos como estes isso significa poder.”	Resposta tecnicamente verdadeira; descreve a si mesma sem admitir.
“Tomás tinha inimigos?”	“Tinha críticos. Generosidade pode parecer sempre uma virtude, mas às vezes revela ingenuidade e poderia até colocar uma cidade inteira em risco.”	Primeira rachadura ideológica; ela rapidamente volta ao papel de administradora.
“Por que nós?”	“Porque vocês não pertencem às famílias daqui e não estão presos às nossas relações.”	Também quer investigadores sem conhecimento da política local.
“Por que segredo?”	“Não quero ninguém entrando em pânico desnecessariamente, vamos resolver tudo antes”	Teme sobretudo perder o controle da narrativa.
“Podemos ver registros da prefeitura?”	“Depois que Tomás estiver seguro, darei acesso ao que for necessário, mas agora a prioridade é sair da minha frente e encontrar nosso principal produtor.”	Ela ganha tempo para eliminar rastros.

CENA 2 • INVESTIGAÇÃO

As pistas da última colheita

Função da cena

Função da cena: investigação social e exploração urbana. O grupo deve sentir que escolhe livremente os caminhos, mas a revelação avança em uma sequência controlada de cinco pistas. A sexta etapa é a síntese e a partida para o norte.

Condução modular

O livro-base recomenda preparar situações em vez de roteirizar todas as respostas. Por isso, as pistas de investigação têm função fixa, mas forma flexível, modular: o grupo escolhe onde investigar e você encaixa a próxima pista no lugar escolhido, as pistas aparecem de forma quase linear para não queimar etapas, mas os lugares a serem investigados resultam da escolha dos jogadores sobre onde ir. A estrutura mantém ritmo de one-shot sem retirar a sensação de liberdade (mundo aberto).

Locais para investigar

Consulte o mapa e sua legenda na página 24.

Local	Descrição	NPC
2. Fazenda Fagundes	Casa, celeiro, estufa e campos impecavelmente cuidados.	Dona Amélia Bonfim, galapa idosa, vizinha e amiga antiga.
3. Taverna e Estalagem O Arado Dourado	Ponto de encontro de viajantes, carroceiros e aprendizes de Tomás.	Rosa Bellini, firbolg e estalajadeira.
4. Mercado da Ponte	Barracas de grãos, sementes, ferramentas e comida junto à ponte central.	Anselmo Vieira, quacho e mercador de grãos.
4b. Casa das Sementes	Armazém comunitário onde lotes são catalogados, secados e distribuídos.	Elisa Valença, humana e aprendiz de Tomás.
5. Oficina de Rodas de Martim	Galpão de carroças, ferragens e arreios perto da saída norte.	Martim Cordeiro, anão e artesão de rodas.
6. Casa do Sargento Braga	Apesar de ser uma residência ela imita uma pequena fortificação e tem aparência de quartel.	Sargento Vicente Braga, Katari, com idade avançada, mas ainda bem parrudo e cheio de vigor.
7. Catedral de São Fagundes	Catedral gótica onde descansam os restos mortais de Antônio Fagundes, herói da cidade.	Irmã Cecília, fungril e guardiã do santuário.

CENA 2 • PISTAS 1 E 2

Uma rotina interrompida

Pista	Indícios e vestígios	Leitura da cena e conclusão
Pista 1 - Tomás não partiu por vontade própria.	A investigação revela uma rotina interrompida: refeição deixada pela metade, uma lamparina consumida até o fim, ferramenta abandonada no meio do serviço, animal doméstico sem alimentação ou uma entrega que jamais foi buscada. Objetos valiosos e roupas de viagem ficaram para trás. O detalhe mais importante é a ausência de desordem inicial: quem se aproximou não precisou arrombar a porta nem iniciar uma luta imediatamente, os traços de resistência são sutis.	Sensação policial: a cena não mostra “uma fuga”, mas o instante exato em que uma vida normal foi interrompida. Conclusão que os jogadores devem formar: alguém conseguiu se aproximar sem alarmar a família, o ataque deve ter acontecido ao escurecer; os sinais de resistência e luta são sutis, depois, Tomás e os demais foram levados à força. Talvez os sequestradores tenham arrumado a bagunça antes de sair.
Pista 2 - A família foi removida em uma carroça pela rota norte.	Aparece um vestígio que não pertence ao cotidiano de Tomás: fibra de corda grossa com resina escura, fragmento de lona tratada com fumaça e barro avermelhado preso nela. O material é comum em carroças que percorrem estradas úmidas ao norte. Alguém recorda uma carroça coberta circulando antes do amanhecer, pesada demais para estar vazia e sem os sinos que carroceiros locais normalmente usam à noite.	Sensação policial: não é uma “pegada óbvia”, e sim um elemento mundano cuja procedência denuncia o meio usado no crime. Conclusão: os sequestradores prepararam transporte e saíram de Antônio Fagundes pelo Norte.



CENA 2 • PISTAS 3 A 5

O caminho do sequestro

Pista	Indícios e vestígios	Leitura da cena e conclusão
Pista 3 - Os sequestradores eram orcs e estavam abastecidos com dinheiro que circulou pela prefeitura.	Um comerciante ou estalajadeiro lembra de um forasteiro robusto comprando suprimentos para várias pessoas: carne salgada, correntes, ataduras, óleo e ração. Ele tentou parecer experiente, mas comprou grãos inadequados para cavalos de estrada. Quando discutiu o preço seu rosto sob o capuz pesado ficou visível e suas presas inferiores e pele esverdeada apareceram.	Sensação policial: o criminoso é reconhecido não pelo rosto, mas por um erro banal ao escondê-lo Conclusão: Indício de que ORCS participaram do sequestro.
Pista 4 - O motivo é o conhecimento de Tomás, não a riqueza.	Ao comparar com desaparecimentos anteriores, surge um padrão: todas as vítimas haviam estudado com Tomás e pretendiam deixar Antônio Fagundes logo depois. Uma aprendiz revela que o mestre estava preparando cópias simplificadas do método de cultivo para enviar a aldeias onde a fome já havia começado. Uma dessas cópias sumiu. Pessoas que aprenderam, mas permaneceram em Antônio Fagundes, não foram atacadas.	Sensação policial: os casos que pareciam separados se tornam um único crime quando o grupo encontra a característica comum entre as vítimas. Alguém está impedindo que o segredo da colheita saia de Antônio Fagundes.
Pista 5 - O esconderijo fica em uma fazenda abandonada, dois dias ao norte.	Uma testemunha do posto norte viu a carroça cruzar antes do amanhecer com quatro ou cinco figuras armadas e grande volume sob uma lona. Dias depois, caçadores viram marcas de roda abandonando a estrada principal ao norte e entrando em uma trilha tomada pelo mato. Ninguém seguiu: a trilha leva a uma antiga fazenda destruída pela praga agrícola. A propriedade possui um velho moinho de pedra e madeira. À noite, dizem que às vezes há luz entre as árvores onde ninguém deveria morar.	Sensação policial: a pista final não entrega apenas direção; entrega um lugar com história e medo suficiente para justificar por que ninguém local investigou. Conclusão: Tomás e sua família provavelmente estão no velho moinho da Fazenda Cinza, cerca de dois dias ao norte.

CENA 2 • SÍNTESE

Todas as peças se encaixam

Encaixar pistas em qualquer lugar

Se a pista surgir em...	Adaptação rápida
Fazenda Fagundes	Use vestígios físicos, objetos fora do lugar, vizinhos ou o estado dos animais e ferramentas.
Mercado da Ponte	Transforme a pista em memória de uma compra, entrega, pagamento, comentário ouvido ou mercadoria incomum.
Arado Dourado	Use conversas, hóspedes, horários, sotaques, rumores e alguém que dormiu pouco na noite do crime.
Casa das Sementes	Use registros de aprendizes, planos de viagem, cópias de notas, relações entre desaparecidos e conhecimento agrícola.
Oficina de Martim	Use carroças, ferragens, lama, rodas, arreios, manutenção ou identificação de uma rota.
Catedral	Use testemunhos de passagem, horários, direção, comportamento dos viajantes e trilhas além dos portões, perguntas invasivas demais sobre a família Fagundes, onde moravam, detalhes sobre a rotina da fazenda.
Casa do Sargento Braga	Transforme a pista em memória do policial durante a sua investigação, o que ele viu e ouviu.

A sexta etapa

LEIA OU PARAFRASEIE

Quando as últimas peças se encaixam, a história muda de forma.

Tomás não fugiu. A família foi retirada de casa, levada em uma carroça e conduzida pelo portão norte. Orcs participaram do sequestro. Eles foram pagos ou abastecidos por alguém que teve acesso a recursos que circularam pela administração da cidade. E as vítimas anteriores não foram escolhidas ao acaso: todas estavam prestes a carregar o método de Tomás para além das fronteiras de Antônio Fagundes.

A estrada termina em uma trilha velha, dois dias ao norte. Lá existe uma fazenda que a fome venceu anos atrás. E, junto ao riacho, um moinho que deveria estar abandonado.

Transição para a Cena 3

Dê aos jogadores um momento curto para comprar provisões, avisar alguém ou discutir suspeitos. Não obrigue retorno a Helena. Se voltarem à prefeitura, ela se mostra alarmada com a menção aos orcs e recomenda que partam imediatamente “antes que os sequestradores mudem de esconderijo”. Nesse caso, na Cena 4 os Orcs podem ter sido avisados por ela e estarem preparados para a chegada dos heróis.

CENA 3 • TRAVESSIA

Dois dias pela Estrada do Norte

Função da cena

Função da cena: condensar a viagem até a Fazenda Cinza em uma travessia colaborativa por estradas rurais, matas e propriedades abandonadas. A chegada é garantida; o contador determina o custo, as complicações e o tom do percurso.

Contador de Progresso: 0 → 6

A cada turno de viagem, um personagem lidera e descreve como conduz o grupo pelo próximo trecho. Os outros personagens podem ajudar se explicarem concretamente como contribuem. Alterne o líder a cada rodada para dar espaço a todos.

Ajuda durante a viagem

Cada jogador escolhe um atributo, descreve como se utiliza dele para ajudar, se tiver sucesso o jogador líder da rodada recebe +1 no seu teste e se for um fracasso -1. Esses testes são como testes de reação e não contam para ganho de esperança ou medo, apenas o teste do líder conta para esse fim. Cada jogador só pode usar um mesmo atributo uma vez para os seus testes e deve justificar narrativamente como ajuda ou lidera.

Dificuldade-base sugerida: 16 para o grupo de 1º nível. Eleve pontualmente para 17-19 apenas em trechos claramente mais perigosos; não transforme a travessia em uma sequência de testes idênticos. Não permita descansos durante a viagem, diga que o motivo é devido as condições adversas e a pressa em alcançar os sequestradores. Essa cena serve pra gastar recursos dos jogadores. Caso perceba que eles deram muito azar nas rolagens permita um descanso curto antes do combate final.

Resultado do teste do líder

Resultado do teste	Efeito no contador	Consequência
Sucesso crítico	Avança 2 etapas	Nenhuma consequência. Opcional: vantagem narrativa no próximo trecho.
Sucesso com Esperança	Avança 1 etapa	Nenhuma consequência.
Sucesso com Medo	Avança 1 etapa	Role ou escolha 1 consequência.
Falha com Esperança	Não avança	Role ou escolha 1 consequência.
Falha com Medo	Recua 1 etapa, mínimo 0	Role ou escolha 1 consequência; torne-a mais dura se a ficção pedir.

A estrada cobra seu preço

Se todas as consequências únicas da tabela abaixo já tiverem sido usadas, pressione o grupo de forma simples: chuva e lama atrasam o passo, a mata fecha a trilha, pequenos predadores rondam o acampamento, uma encosta cede ou uma roda de carroça antiga bloqueia o caminho. Marque 1 PF , consuma uma provisão ou introduza uma escolha de rota ou provoque 1d12 de dano. Evite repetir uma cena longa.

CENA 3 • CONSEQUÊNCIAS DE VIAGEM

A estrada cobra seu preço

Role 1d12 ou escolha. Use cada consequência única uma vez; depois, role de novo ou aplique “A estrada cobra seu preço” (p. 12).

Consequência (1d12)	Descrição
1. O rio sem ponte	Uma antiga ponte cedeu. A água desce rápida, fria e corta a trilha. Eles precisam improvisar a travessia. Todos marcam um PF; Todos testam Agilidade CD16. Falha: Também recebem 1d8 de dano físico.
2. Espinheiros fechados	Um trecho da estrada foi tomado por espinheiros e galhos baixos. Podem cortar passagem, abrir caminho com ferramentas, procurar uma rota lateral ou arriscar atravessar a vegetação densa. Todos Marcam 1 de armadura. Todos testam Acuidade ou Força 16. Falha: também marcam 1 PF.
3. Javali territorial	Um grande javali selvagem surge entre as árvores, protegendo filhotes escondidos no mato. Todos recebem 1d8 dano como resultado de um ataque preventivo do Javali. Todos testam Acuidade CD15. Falha: + 1d8 de dano.
4. Névoa sobre o vale	Uma névoa espessa cobre a estrada e reduz a visibilidade a poucos passos. Sons ecoam entre os barrancos e o grupo corre o risco de perder a direção ou se separar por alguns minutos. Próximo teste de líder com desvantagem.
5. Neve e frio sobre a terra doente	Uma nevasca violenta transforma o cenário e apaga marcas, rastros e trilhas. A caminhada se torna pesada e lenta. O problema não é apenas avançar: é não perder a trilha dos sequestradores. Zero progresso nesta rodada. Próximo teste de líder com desvantagem.
6. A árvore caída	Um tronco enorme, bloqueia uma passagem estreita entre barrancos. Força, escalada, ferramentas, magia ou desvio funcionam. Todos marcam 1 PF

Consequência (1d12)	Descrição
7. Colmeia no caminho	Uma velha árvore oca abriga uma grande colmeia junto à trilha. As abelhas estão agitadas e qualquer movimento brusco pode provocar o enxame. O grupo pode contornar, usar fumaça ou esperar o momento certo para passar. Todos testam Acuidade CD 16. Falha: recebem 4d6 de dano.
8. Acampamento dos sequestradores	Cinzas, ossos de refeição, pedaço de tecido pertencente à família e marcas de corda. Confirma a rota e +1 de progresso. Vantagem no próximo teste de líder.
9. Uivos em círculo	Uma matilha de lobos acompanha o grupo sem atacar de imediato. Olhos refletem entre as árvores. É um desafio de postura, leitura de comportamento e controle do medo e demarcação de território, não necessariamente um combate. Todos dormem mal e marcam 2 PF. Todos testam Presença 14. Falha: Marcam 1 PF adicional.
10. O campo morto	A mata se abre numa antiga plantação cinzenta. Aqui a praga venceu completamente. Ferramentas enferrujadas permanecem onde foram largadas. Use o silêncio para lembrar o que está em jogo. O mestre recebe 2 pontos de medo.
11. O caminho mudou	Uma enxurrada recente apagou parte da trilha e deslocou pedras e marcos antigos. Curso d’água, posição do sol, altura e sinais de carroça podem orientar. O líder testa Instinto 15. Falha -1 progresso adicional.
12. Sentinela orc	Um batedor observa a trilha de uma elevação. Se percebido cedo, pode ser evitado, enganado ou capturado. Todos testam Instinto CD 18. Falha: o mestre inicia o combate da próxima cena com o foco e pode fazer dois movimentos na jogada inicial.

CENA 4 • COMBATE E RESGATE

O moinho da fome



Chegada ao moinho

LEIA OU PARAFRASEIE

No fim do segundo dia, o cheiro vem antes da construção: água parada, madeira úmida, fumaça e o azedo de grãos apodrecidos.

As árvores se afastam o suficiente para revelar campos mortos, tomados por ervas acinzentadas. No centro deles, uma cabana da fazenda ainda resiste ao tempo. Mais adiante, ergue-se o moinho: base de pedra, estrutura de madeira escurecida e pás imóveis contra um céu pálido.

Há sinais de vida onde não deveria haver nenhuma. Fumaça de fogueira. Um cavalo está preso sob um telheiro. E, por um instante, entre o ranger das árvores, vocês ouvem algo vindo da fazenda.

Não é o moinho. É alguém gritando. Enquanto gargalhadas sádicas ecoam em meio ao choro desesperado.

Preparação do combate

O Livro básico de Daggerheart apresenta as regras para balanceamento de combate conforme o número de jogadores. Essa cena de combate foi pensada para ter um grupo maior de adversários mais fracos, os Orcs Comuns e um Chefe poderoso, o Troll das Montanhas que surge de surpresa no meio do combate. Use as regras para calcular quantos adversários de cada tipo você deve usar conforme o grau de dificuldade que pretende oferecer aos jogadores. No início desse combate coloque um contador na mesa, de 4 a 6 turnos, para a entrada do Chefe ou introduza-o sem avisar quando achar oportuno surpreender os jogadores. Tomás Fagundes e sua família podem estar presos dentro do moinho ou da cabana e os jogadores vão ter que invadir o “acampamento” e enfrentar os adversários para resgatá-los em segurança.

LEIA OU PARAFRASEIE

Vocês sentem um leve tremor vindo da terra e ao longe observam um movimento estranho na floresta, árvores parecem estar sendo arrancadas enquanto um ruído de pisadas e tremor parece se aproximar. Um dos últimos Orcs que ainda estão de pé diz: “Vocês acordaram ele seus vermes, agora estão perdidos hahahahaah”!

ADVERSÁRIOS • FICHAS DE CONSULTA

Orcs do acampamento

ORC BANDIDO

Comum (1º patamar)

Um orc ardiloso de pele verde, presas inferiores salientes e capa escura, armado com duas adagas curtas.

Motivações e táticas: lucrar, roubar, assassinar

Dificuldade: 13 | Limiares: 8/14 | 5 PV | 3 PF

ATQ: +2 | Adagas: corpo a corpo | 1d10+1 fís

Experiências: Ladino +2

HABILIDADES

Aqui em Cima (passiva): quando o orc bandido acerta um ataque padrão vindo de cima do alvo, ele causa 1d12+1 pontos de dano físico em vez do dano padrão.

Escalador (passiva): o orc bandido é capaz de escalar tão facilmente quanto corre.

ORC SETEIRO

Atirador (1º patamar)

Um orc esguio e atento, de pele verde-acinzentada, que prefere manter distância e atacar com um arco curto.

Motivações e táticas: emboscar, esconder-se, lucrar, reposicionar-se.

Dificuldade: 14 | Limiares: 4/7 | 3 PV | 2 PF

ATQ: +3 | Arco curto: distante | 1d10+3 fís

Experiências: Furtividade +2

HABILIDADES

Tiro Furtivo (passiva): se o orc seteiro estiver Escondido quando acertar um ataque padrão, ele causa 1d12+4 pontos de dano físico, em vez do dano padrão.

ADVERSÁRIO • FICHA DE CONSULTA

Orc Bruxo

Assistente (1º patamar)

Um orc de olhar feroz, coberto de amuletos e parafernália ritual, empunhando um cajado marcado por símbolos arcanos.

Motivações e táticas: comandar, enfeitiçar, lucrar

Dificuldade: 15 | Limiares: 5/9 | 4 PV | 4 PF

ATQ: +2 | Cajado: distante | 1d8+2 mág

Experiências: Conhecimento Mágico +2

HABILIDADES

Amaldiçoar (ação): escolha um alvo distante para ser temporariamente amaldiçoado. Enquanto o alvo estiver amaldiçoado, você pode marcar 1 Ponto de Fadiga para forçar as rolagens com Esperança do alvo a serem rolagens com Medo.

Fluxo Caótico (ação): faça um ataque contra até três alvos muito próximos. Marque 1 Ponto de Fadiga para que todos os alvos atingidos pelo ataque sofram 3d6+3 pontos de dano mágico.



ADVERSÁRIO • FICHA DE CONSULTA

Troll da Montanha

Solo (1º patamar)

Um troll colossal das montanhas, de pele áspera e rochosa, músculos pesados e garras enormes, enfurecido por ter seu território invadido.

Motivações e táticas: devorar humanoides, esmagar ossos, preparar um belo ensopado, regenerar

Dificuldade: 16 | Limiares: 8/15 | 10 PV | 4 PF

ATQ: +3 | Garras: corpo a corpo | 1d12+3 fís

Experiências: Negociar +2, Resmungar +2

HABILIDADES

Inclemente (3) (passiva): o troll pode ser posto em foco até 2x por turno do mestre. Gaste Pontos de Medo normalmente para colocá-lo em foco.

Regeneração (passiva): sempre que for posto em foco, o troll recupera 1 PV.

Turbilhão (ação): gaste 1 Ponto de Medo para fazer um ataque contra todos os alvos muito próximos.

Pele Rochosa (reação): quando o troll sofrer dano maior, marque 1 Ponto de Fadiga para sofrer dano menor em vez disso.

Impulso (reação): quando o troll acertar um ataque contra um personagem, receba 1 Ponto de Medo.

CENA 4 • RESOLUÇÃO

O preço do segredo

Provas contra Helena

Depois que a resistência cai, os heróis encontram duas provas simples e inequívocas. Não esconda ambas atrás de testes.

• Um bilhete curto com instruções para “interromper qualquer saída do método” e manter Tomás vivo até revelar onde guardou as cópias. O texto não leva assinatura, mas usa papel oficial e selo de cera da prefeitura.

• Um livro de pagamentos do chefe orc registrando três entregas de “H.”, com datas que coincidem com desaparecimentos anteriores. A última entrada menciona “a prefeita paga o restante quando o velho falar”.

O resgate

Quando é encontrado, Tomás está exausto, machucado e desidratado, mas consciente. Sua família está assustada e viva. Ele confirma que os orcs o pressionavam a revelar onde guardava as cópias do método de cultivo e quem mais já havia aprendido a técnica.

O retorno

LEIA OU PARAFRASEIE

Antônio Fagundes vê vocês antes que vocês vejam seus portões.

Primeiro surgem trabalhadores nos campos. Depois carroceiros param na estrada. Alguém reconhece Tomás caminhando entre vocês - ferido, apoiado nos próprios familiares, mas vivo - e a notícia corre mais rápido que qualquer cavalo. Quando vocês atravessam a entrada da cidade, os sinos começam a tocar. Desta vez não é o vento.

A praça se enche. O Sargento Vicente Braga, um katari de pelagem cinza rajada e olhos verde-claros, recebe as provas encontradas no moinho diante de representantes das famílias locais. Ao conferir o selo, os registros e o testemunho de Tomás, ele se recusa a usar a guarda para proteger a prefeita. A mesma administração que Helena usou para preservar seu poder se volta contra ela. Confrontada com as evidências, Helena perde o apoio da guarda e do conselho. Antes do pôr do sol, Prefeita Helena Marcondes é afastada e presa enquanto uma investigação sobre os desaparecimentos anteriores começa.

EPÍLOGO

Para que não seja a última



LEIA OU PARAFRASEIE

Nas semanas seguintes, Antônio Fagundes muda.

Tomás recusa coroas, títulos grandiosos e qualquer sugestão de que o método de cultivo deva voltar a ser segredo. Ainda assim, quando a cidade precisa escolher alguém para reconstruir a confiança destruída por Helena, é a ele que procuram. O agricultor aceita governar apenas sob uma condição: Antônio Fagundes deixará de ser uma fortaleza de abundância e se tornará uma escola de agricultura.

Viajantes começam a chegar de terras distantes. Agricultores dormem em celeiros, salas comunitárias e barracas improvisadas para aprender enxertia, sementes, rotação e cuidado do solo. Carroças deixam a cidade levando menos ouro do que conhecimento.

E os nomes de vocês passam a ser lembrados junto aos primeiros mestres da nova Antônio Fagundes. Não como conquistadores.

Como os guardiões que garantiram que a última colheita não fosse a última.

Depois da aventura

Mais aventuras, mapas e conteúdos gratuitos em mestrematheusrpg.com.br.

APÊNDICE A • GUIA DE INTERPRETAÇÃO

Vozes de Antônio Fagundes

Antônio Fagundes é uma cidade majoritariamente humana, sobretudo entre as famílias rurais mais antigas. Ainda assim, sua posição nas rotas de comércio e, mais recentemente, a fama dos métodos de Tomás atraíram moradores e viajantes de muitas ancestralidades. Essa diversidade é cotidiana e não exige explicação especial em cena.

NPC	Aparência	Personalidade / história	Tom de voz
Helena Marcondes - prefeita	Drakona de meia-idade, alta, com escamas verde-escuras de reflexos bronze, olhos âmbar e dentes afiados. Usa roupas verde-musgo de ótimo corte e um broche dourado em forma de espiga.	Pragmática, disciplinada e controladora. Parece protetora; em segredo, acredita que o bem da cidade justifica crueldades e o monopólio do conhecimento.	Baixo, firme e pausado. Quanto mais pressionada, mais devagar fala.
Tomás Fagundes - mestre cultivador	Humano maduro, de barba escura já grisalha, mãos calejadas e roupas simples de trabalho, quase sempre com vestígios de terra.	Paciente, generoso e obstinado. Acredita que um conhecimento capaz de evitar a fome deve circular.	Calmo e simples. Explica ideias complexas usando exemplos de sementes, chuva, solo e colheita.
Antônio Fagundes - herói histórico	Humano retratado em estátuas e pinturas como um cavaleiro de porte largo, cabelos escuros, barba curta e armadura simples marcada pelo uso.	Antepassado de Tomás, foi um herói de guerra que liderou as defesas da pequena cidade de uma invasão Goblinóide ocorrida anos atrás. Devido aos seus feitos a cidade foi renomeada em sua homenagem passando de Prado Verde a Antônio Fagundes. Seus restos mortais repousam em um Mausoléu que se tornou ponto turístico da cidade.	—
Sargento Vicente Braga - chefe da guarda	Katari robusto de pelagem cinza rajada, olhos verde-claros, orelhas triangulares móveis e longos bigodes. Usa gibão reforçado, capa curta e espada de serviço.	Disciplinado, legalista e desconfiado de boatos. Leal à cidade, não à prefeita; diante de prova concreta, age sem hesitar.	Curto, formal e objetivo. Faz perguntas diretas e espera respostas igualmente diretas.

APÊNDICE A • GUIA DE INTERPRETAÇÃO

Vozes de Antônio Fagundes

NPC	Aparência	Personalidade / história	Tom de voz
Dona Amélia Bonfim - vizinha dos Fagundes	Galapa idosa de carapaça arredondada em tons de castanho e verde, rosto enrugado e olhos gentis. Usa um xale gasto e leva sempre uma pequena cesta de horta.	Afetuosa, curiosa e inicialmente desconfiada de forasteiros. Conhece os hábitos cotidianos da família.	Rápido e caloroso; quando fica nervosa, emenda uma lembrança na outra.
Anselmo Vieira - mercador de grãos	Quacho baixo, de pele verde-oliva com manchas douradas, olhos protuberantes e mãos membranosas. Usa colete colorido e traz os dedos manchados de tinta de contas.	Sociável, vaidoso da própria memória e feliz quando pode ser útil. Gosta de transformar fatos em histórias.	Animado, cheio de apartes e detalhes; aumenta o volume quando acredita ter chegado ao ponto importante.
Rosa Bellini - estalajadeira	Firbolg robusta de pelagem castanho-avermelhada, focinho largo, orelhas compridas e caídas e pequenos chifres curvos.	Discreta, observadora e protetora com hóspedes e gente comum. Ajuda quem trata os outros com respeito.	Baixo e seco; frases curtas, muitàs vezes ditas enquanto continua trabalhando. “Muuuuuuuito bom dia viajantes!”

APÊNDICE A • GUIA DE INTERPRETAÇÃO

Vozes de Antônio Fagundes

NPC	Aparência	Personalidade / história	Tom de voz
Elisa Valença - aprendiz de Tomás	Humana jovem, de olhos cansados, cabelos presos sem cuidado e dedos manchados de tinta e terra.	Inteligente, dedicada e culpada por ter sobrevivido aos desaparecimentos. Admira Tomás profundamente.	Hesitante ao falar dos desaparecimentos; fica rápida e segura quando o assunto é plantio ou as anotações do mestre.
Martim Cordeiro - artesão de rodas	Anão compacto, de barba espessa e curta coberta por poeira de madeira, braços fortes, avental de couro e ferramentas sempre à mão.	Prático, preciso e cético com teorias. Confia em medidas, peso, sulcos, ferragens e marcas de uso.	Grave, resmungão e direto. Quando reconhece uma segunda intenção, encerra a discussão com certeza.
Irmã Cecília - guardiã do santuário	Fungril esguia, de tons ocres e creme, com um amplo chapéu fúngico claro sombreando o rosto. Usa roupas simples, rosário de sementes e cantil preso à cintura.	Serena, hospitaleira e extremamente observadora. Trata estrada, água e acolhimento como deveres sagrados.	Suave, pausado, com silêncios longos antes de responder.



Legenda

1. Palácio da Prefeita
Amplo jardim, muito bem cuidado, com detalhes em madeira nobre esculpida.

2. Fazenda Fagundes
Casa, celeiro, estufa e campos impecavelmente cuidados.

3. Taverna e Estalagem O Arado Dourado
Ponto de encontro de viajantes, carroceiros e aprendizes de Tomás.

4. Mercado da Ponte
Barracas de grãos, sementes, ferramentas e comida junto à ponte central.

4b. Casa das Sementes
Armazém comunitário onde lotes são catalogados, secados e distribuídos.

5. Oficina de Rodas de Martim
Galpão de carroças, ferragens e arreios perto da saída norte.

6. Casa do Sargento Braga
Residência que imita uma pequena fortificação, com aparência de quartel.

7. Catedral de São Fagundes
Catedral gótica onde descansam os restos mortais de Antônio Fagundes, herói da cidade.



Sem legendas: compartilhe com os jogadores para exploração livre.

FICHA EDITORIAL

Créditos e fontes

O Segredo da Última Colheita

Edição ilustrada • Outubro de 2026

Autoria

Matheus — Mestre Matheus RPG. História, cenário, personagens e material de mesa. Revisão, diagramação e ilustrações realizadas com assistência de inteligência artificial.

Contato

mestrematheusrpg.com.br
Instagram: @mestrematheusrpg

Mapa e ilustração da cidade

Criados para esta aventura com assistência de inteligência artificial, sob a direção de Matheus — Mestre Matheus RPG. A versão com legenda serve à consulta do mestre; a ilustração sem marcações pode ser compartilhada com os jogadores.

Direitos

© 2026 Matheus — Mestre Matheus RPG, quanto às contribuições originais. Os direitos de materiais de terceiros permanecem com seus titulares. Esta indicação não impõe restrições adicionais ao conteúdo abrangido pela DPCGL.

Compatibilidade e licença

Daggerheart™ Compatible. Material independente e não oficial, sem patrocínio, aprovação ou endosso da Darrington Press ou da Critical Role.

This product includes materials from the Daggerheart System Reference Document 2.0 © Critical Role, LLC. All rights reserved.

As regras de referência são de autoria da Darrington Press e usadas sob a Darrington Press Community Gaming License 2.0. O conteúdo público de jogo foi adaptado pelo autor para esta aventura.

Referências

DARRINGTON PRESS. Daggerheart System Reference Document 2.0. 2026. www.daggerheart.com/srd/

Darrington Press Community Gaming License 2.0.darringtonpress.com/license/ Consulta: 28 de outubro de 2026.

DI BENEDETTO, Davide; CERQUEIRA, José; ROSA, Thiago. Bestiário do Medo. Porto Alegre: Jambô, 2026. 1ª ed., v1. Referência de desenvolvimento da mesa; não constitui conteúdo licenciado pelo SRD.

STARKE, Spenser et al. Daggerheart: livro básico. Tradução de Jaime de Andruart et al. 1 ed. Porto Alegre: Jambô Editora, 2025. Referência de desenvolvimento da mesa; não constitui conteúdo licenciado pelo SRD.

Adversários

Orc Bandido, Orc Seteiro e Orc Bruxo adaptam, com identidade narrativa própria, Jagged Knife Bandit, Jagged Knife Sniper e Jagged Knife Hexer do SRD 2.0. O Troll da Montanha foi criado para esta aventura com base nos parâmetros do SRD.

Material de referência

Elyria, Auróvia, Valdória, Antônio Fagundes, a Murcha Cinzenta e os demais elementos narrativos originais integram o cenário desenvolvido para Mestre Matheus RPG.