



SherlockKids



O Mistério do Elmo de Bran

Jorge Schell Dossa





apresenta

O MISTÉRIO DO ELMO DE BRAN



O MISTÉRIO DO ELMO DE BRAN

Jorge Schell Dossa

1ª edição
Passo Fundo — RS
2026

© 2026 Jorge Schell Dossa
Todos os direitos reservados.

É permitida a reprodução de breves trechos desta obra, independentemente do meio utilizado, desde que a fonte e o autor sejam expressamente creditados. A reprodução integral requer autorização prévia.

SherlocKids

O mistério do elmo de Bran

Texto, roteiro, projeto gráfico e diagramação: Jorge Schell Dossa
Ilustrações desenvolvidas com uso de ferramentas de inteligência artificial e aplicativos de edição, sob direção criativa, curadoria, ajustes e composição final de Jorge Schell Dossa.

1ª edição | Passo Fundo — RS, 2026
Publicação independente.
Contato: contato@sherlockkids.com.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dossa, Jorge Schell
O mistério do elmo de Bran / Jorge Schell Dossa.
-- 1. ed. -- Passo Fundo, RS : Ed. do Autor, 2026. --
(SherlocKids)

ISBN 978-65-02-18672-5

1. Aventuras - Literatura infantojuvenil
2. Mistérios - Literatura infantojuvenil
I. Título II. Série.

26-371277.1

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5
2. Literatura infantojuvenil 028.5

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964





Investigando os capítulos

Antes da aventura

Excursões da Escola Baker.....	08
Destino da Investigação.....	09
Dicionário do Detetive.....	10

A aventura começa

Pequenos Detetives.....	11
A Grande Ideia.....	14
SherlocKids.....	17
Agente Nick.....	21
Mochilas e Mistérios.....	25
A Estrada para a Romênia.....	30
O Castelo de Bran.....	35
Labirinto de Pedra.....	38
Grande Lobo Cinzento.....	42
O Guerreiro e o Poço.....	47

A aventura continua

A Sala de Armas.....	52
A Lenda do Ferreiro.....	54
O Conde Roedor.....	60
O Mistério do Elmo.....	66
Primeiros Suspeitos.....	68
O Segredo na Biblioteca.....	71
Investigação Noturna.....	78
O Fantasma do Quarto.....	84
A Regra do Osso.....	91
Minutos de Tensão.....	98
A Última Peça do Mistério.....	102
Coragem de Verdade.....	110
O Próximo Destino.....	119

Depois da aventura

Dicas do Antônio.....	123
Missão de Investigação.....	124
Gabarito da Missão.....	128







Destino da Investigação



Castelo de Bran - Romênia

O Castelo de Bran é uma antiga fortaleza situada nas montanhas da Transilvânia, na Romênia. Construído no século XIV, ele é famoso por suas torres altas e sua aparência misteriosa, inspirando muitas histórias de vampiros e mistérios.



Curiosidade do detetive

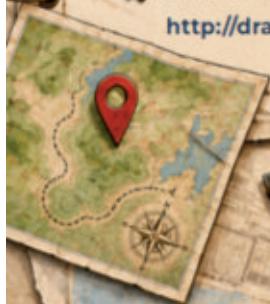
O Castelo de Bran também é conhecido como o Castelo do Drácula, personagem assustador das lendas de vampiros.



Quer explorar mais sobre esse lugar?

Visite o site:

<http://draculascastle.ro>



Dicionário do Detetive

Elmo

Objeto de proteção para a cabeça usado por cavaleiros medievais.



Indício

Sinal pequeno que pode revelar algo importante.



Ancestrais

Pessoas que viveram antes de nós e fazem parte da história da nossa família ou do nosso povo.





Pequenos Detetives

Concentrado na leitura de mais um de seus livros de mistério, Jorge estava acomodado na poltrona do quarto. Aos doze anos de idade, o estudante da Escola Baker sempre tinha Nick por perto, enrolado a seus pés. O focinho inquieto de seu cãozinho parecia já farejar uma aventura.

O menino segurava no colo *Pequenos Detetives*, um dos livros mais lidos na escola. A cada página, acompanhava jovens que resolviam enigmas e descobriam pistas nos locais mais improváveis. Nessas histórias, o detalhe que mais prendia sua atenção era a regra de ouro: observar, pensar com calma e juntar as pistas até a verdade.

Jorge baixou o livro e tomou um gole de água.

— Ainda vou viver uma aventura assim — murmurou.

Quando virou outra página, o celular vibrou no braço da poltrona e rompeu o silêncio. Até mesmo Nick ergueu a cabeça rapidamente, despertado do cochilo pelo zunido contínuo do aparelho.

O garoto franziu a testa. Sempre deixava o aparelho em modo silencioso durante a leitura, mas dessa vez havia se esquecido. Ao pegar o celular, viu uma mensagem de um número desconhecido:

**E aí, Jorge! Vi seu perfil.
Disseram que você curte mistérios
e manda bem em enigmas.
A galera tá montando uma equipe
pra um novo jogo online,
com prêmios de verdade.
Quer entrar no grupo VIP?
Clica no link pra conversar
e liberar seu acesso!**



Ele estreitou os olhos. Elogios demais, prêmios fáceis e um link suspeito. O menino logo identificou as pistas e reconheceu a armadilha: aquilo claramente não era um convite para jogar. Tratava-se de uma isca.

Sem hesitar, levantou-se da poltrona e foi direto até a cozinha mostrar a mensagem para sua mãe.

— Mãe, dá uma olhada nisso aqui — pediu o menino, estendendo o aparelho na direção dela.

Ela parou de secar a louça, limpou as mãos no avental e pegou o celular. Leu a mensagem com bastante atenção e logo ficou séria. O filho tinha toda a razão.

— Você fez muito bem em não clicar. Isso com certeza é um golpe.

Em poucos toques rápidos na tela, o menino bloqueou o número desconhecido.

— Armadilha desarmada — anunciou, satisfeito.

A mãe sorriu, orgulhosa, e bagunçou o cabelo do filho.

— Pelo visto, esses livros de mistério estão realmente treinando o seu olhar, senhor detetive — ela comentou, voltando aos afazeres.

Jorge retornou ao quarto com um sorriso triunfante. O episódio tinha sido simples, mas deixou uma importante lição: existem armadilhas também na vida real. Podiam surgir numa mensagem de celular ou até numa esquina do bairro.

Nick bocejou e, após um breve rodopio, se encolheu novamente aos pés da poltrona, num claro sinal de quem aprovava a primeira investigação.





A Grande Ideia

Ao fim de mais um capítulo de *Pequenos Detetives*, Jorge fechou o livro devagar e contemplou a capa. O coração bateu mais forte. Aquela leitura o fazia imaginar aventuras que iam além das páginas, como se uma ideia ganhasse forma bem ali, diante dele.

Ele ajeitou os ombros, sentindo-se mais determinado do que nunca.

— Chega de apenas ler sobre mistérios — murmurou para si mesmo. — O mundo lá fora está cheio deles. É hora de viver as minhas próprias investigações.

A animação foi tanta que correu até a porta do quarto, mas freou no meio do caminho. Voltou, conferiu a água na tigela de Nick e só então avisou à mãe que daria um pulo no brechó do bairro.

Pouco tempo depois, voltou com um casaco azul que havia encontrado em uma das araras do brechó. Para ele, aquela era exatamente a roupa de um detetive capaz de desvendar grandes enigmas.

Entrou no quarto como quem exhibe um troféu. Foi direto ao baú de brinquedos, resgatou uma lupa e pegou um jornal que estava sobre a escrivaninha. Com cuidado e entusiasmo, dobrou o papel até transformá-lo em um chapéu improvisado.

Vestiu o casaco, ajeitou o chapéu de jornal na cabeça e ergueu a lupa diante do rosto. Quando se posicionou em frente ao espelho, mirou o próprio reflexo, surpreso.

— Uau... Agora sim! Estou com cara de detetive!

Nick inclinou a cabeça e ficou olhando, decidindo se aquilo era uma ótima ideia ou apenas muito esquisita.

Jorge riu da sua própria imagem, mas logo endireitou a postura. Naquele instante, percebeu que um grande detetive precisava de mais do que um bom disfarce. Era preciso atenção, coragem, curiosidade e, sobretudo, um parceiro de confiança.

Pegou o celular e escreveu uma mensagem para seu melhor amigo, Antônio:



**Preciso falar com você.
Tive uma grande ideia: quero formar
uma dupla de investigação.
Topa entrar nessa missão comigo?**

Do outro lado da cidade, Antônio brincava no quintal com sua cachorra, Mel, quando ouviu a notificação. Leu a mensagem, abriu um sorriso cúmplice e respondeu com um emoji de joiha.





Ao ver a resposta, Jorge exclamou:

— Perfeito! A dupla está formada!

Além de colega, Antônio era seu grande amigo. Com a mesma idade, os dois garotos adoravam novidades e não deixavam escapar nenhuma chance de entrar em uma aventura. Estavam sempre ansiosos pelas excursões da escola, pois traziam lugares diferentes, histórias curiosas e muitas surpresas.

A próxima excursão escolar já estava marcada para o período das férias: o destino seria uma visita ao Castelo de Bran, na Romênia.

Para Jorge, no entanto, aquela viagem já havia deixado de ser um simples passeio; era o começo de algo mais sério: talvez a oportunidade de seu primeiro caso como um detetive de verdade.



SherlockKids

Todo grande investigador necessita de coragem, atenção... e uma base secreta. Jorge encontrou a sua ao espiar pela janela: o antigo trailer do pai, esquecido no quintal. Onde qualquer um veria apenas um veículo velho de pintura desbotada, seu faro apurado para detalhes enxergava o quartel-general perfeito.



Na manhã seguinte, Antônio chegou cedo, convocado por uma mensagem de “missão urgente”. Encontrou o amigo no quintal, segurando uma lupa e vestindo um casaco azul, com uma expressão compenetrada.

— Então era isso? — perguntou Antônio, segurando a aba do seu chapéu. — Sua missão urgente era me mostrar essa lata velha?



— Não é uma lata velha! — Jorge levou a mão ao peito. — É a nossa futura base de operações. Aqui deixaremos nossos arquivos, lanternas e mapas do mais novo clube da Escola Baker: SherlockKids!

Antônio ergueu as sobrancelhas.

— SherlockKids?

— Uma homenagem ao famoso mestre da dedução: Sherlock Holmes! — explicou Jorge, com um sorriso. — Serei o fundador e investigador-chefe. Você será meu parceiro e especialista em estratégias.

Antônio riu.

— Essa foi a melhor função que você inventou para mim? Mas tudo bem. Por onde começamos?

A faxina foi pesada. Espanaram a poeira, organizaram as bugigangas em caixas e abriram gavetas emperradas.



Ao fim da tarde, o velho trailer já dava sinais de que se tornaria uma eficiente base de investigações.

— Clube oficialmente fundado — declarou Jorge, limpando o suor da testa. — Mas ainda falta uma coisa. Um símbolo. Algo que seja a nossa marca.

Pensativo, ele pegou seu chapéu de jornal, colocou na cabeça e ergueu a lupa diante do rosto, ensaiando uma pose de detetive. Antônio abriu um sorriso de orelha a orelha e sacou o celular do bolso.

— Espera! Não se mexa. Fique exatamente assim.

O clique da câmera ecoou no trailer. Antônio mostrou a tela: a silhueta do chapéu levemente inclinado com a lupa enquadrando parte do rosto formava uma imagem simples, marcante e cheia de personalidade.

— Gostei! O chapéu simboliza a imaginação e a lupa, o olhar que descobre a verdade — disse Jorge, animado. — Esse vai ser o nosso emblema.

A meta antes da excursão era estampar aquele símbolo em camisetas, mas, por enquanto, o trailer precisava de uma identidade. Sentado à mesa em seu interior, Antônio usou papel e lápis para reproduzir a fotografia em um desenho caprichado, finalizando com um toque de cor na lupa. Pouco depois, com um pedaço de fita adesiva, fixou a folha na porta do veículo.

Os dois deram alguns passos para trás e sorriram com orgulho. O Clube SherlockKids estava, finalmente, pronto para o seu primeiro mistério.





Agente Nick

Perto dali, junto à porta do trailer, Nick repousava no chão com olhar atento, mostrando a calma de quem não fazia ideia do que os dois tramavam — mas aprovava.

Jorge cruzou os braços, pensativo.

— Toda base secreta precisa de vigilância constante.

Antônio seguiu o olhar do amigo até o cãozinho e abriu um sorriso.

— Ah... entendi.

Apontou com solenidade para o mascote.

— Apresento-lhes o vigia oficial do QG SherlockKids.

Nick levantou as orelhas imediatamente. Antônio se abaixou e fez um carinho em sua cabeça.

— O problema é que um vigia de verdade precisa de um posto de observação adequado.

Jorge estalou os dedos, entusiasmado.

— Isso! Um posto de vigia! Ótima ideia, Antônio!

Com a ajuda do pai de Jorge na escolha dos materiais, os dois foram até a garagem, onde o pai guardava tinta, pedaços de madeira e algumas ferramentas. Depois de separar tudo o que precisavam, começaram a montar o posto de vigia junto à porta do trailer.



Jorge queria que a construção tivesse uma aparência de base secreta. Antônio insistia que, antes de tudo, Nick precisava caber ali dentro com conforto.

— Não adianta fazer um posto bonito se o vigia não couber — argumentou o amigo.

— Concordo — respondeu Jorge. — Estilo de agente e conforto canino devem andar juntos.

Antônio riu.

— Você inventa cada frase...

Nick acompanhou toda a construção andando ao redor das madeiras, farejando as ferramentas e se sentando exatamente nos lugares em que mais atrapalhava.

— Acho que ele quer supervisionar a construção — comentou Antônio.

— Como todo bom vigia.

Depois de passarem algum tempo em meio a tábuas, ajustes finos e discussões rápidas sobre o melhor lugar, a dupla terminou uma casinha de madeira simples e firme, bem ao lado da entrada do trailer.

Com a casinha pronta, Jorge desenhou rapidamente o chapéu de jornal com a lupa em um papel. Em seguida, com todo o cuidado, eles pintaram acima da porta, em letras caprichadas: Agente Nick.



O cãozinho se aproximou com curiosidade, farejou a entrada, deu uma volta em torno da casinha e, depois de alguns segundos de análise muito séria, entrou nela.

Os dois prenderam a respiração, imóveis. Houve uma breve pausa.

Então, Nick se acomodou lá dentro, colocou a cabeça para fora e ficou olhando para o quintal, assumindo de fato a vigilância da base.

Jorge abriu um sorriso enorme.

— Ele aceitou!

Antônio assentiu, bastante satisfeito. Nick soltou um latido curto, numa clara aprovação final.

Jorge levantou a mão com solenidade, digna de uma cerimônia de posse.

— A partir de hoje, você é o Agente Nick, vigia oficial do QG SherlockKids. Sempre que estivermos reunidos, ficará de prontidão para dar o alarme se alguém aparecer por perto.

Antônio bateu continência, em tom de brincadeira.

— Nomeação aprovada.

Em seguida, colocou as mãos nos bolsos e observou Nick em seu posto.

— E, sinceramente? Acho que ele leva essa função bem mais a sério do que nós dois.

Nick latiu outra vez, como quem assina embaixo.

Jorge sorriu.

— Melhor assim. Todo grande clube precisa de alguém realmente competente.

Os dois riram.

Por alguns instantes, ficaram quietos, admirando o trailer organizado. O aspecto de abandono havia sumido de vez. Agora, era a sede do clube.

Naquela tarde, eles ainda não sabiam, mas o primeiro caso iria surgir mais cedo do que qualquer um poderia imaginar — e muito longe daquele quintal.



Quem disse que férias escolares servem apenas para descansar?

Jorge adora enigmas, observa tudo ao seu redor e não vai a lugar nenhum sem sua lupa. Antônio prefere pensar em estratégias — de preferência acompanhado por um bom pacote de biscoitos. Juntos, eles dão vida ao Clube SherlockKids, a mais nova agência de detetives da Escola Baker.

Mas o que parecia ser apenas uma excursão cultural para o misterioso Castelo de Bran, na Romênia, logo se transforma em uma investigação cheia de segredos, pistas e suspeitos.

Diante de um caso envolvendo uma antiga relíquia, Jorge e Antônio precisarão mostrar coragem, atenção aos detalhes e muito trabalho em equipe para provar que são investigadores de verdade.

