

Diálogo D

Você: Olá mestre. Qual é a nossa missão de hoje?

Mestre do Jogo: Olá agentes. A missão que trago para vocês hoje envolve uma série de misteriosos assassinatos que estão acontecendo aos arredores de um grupo de fazendas no hemisfério norte do estado. Todas as seis fazendas fazem parte de uma cooperativa agrícola de produção de milho, chamada de Confederação da Agricultura de Campo Dourado (CACD), que acaba distribuindo milho por todo o país.

A Ordem tem suspeitas de que esses assassinatos, embora pareçam estar ligados a um assassino em série da região, como relatado pela polícia local, conhecido apenas como Maníaco do Machado, pode ter também influências ocultistas, já que as cenas dos crimes apresentam marcações feitas com sangue, e as vítimas aparentemente estão com algumas partes do corpo desaparecidas.

Caso queiram se comunicar com a polícia local, a Ordem pode disponibilizar os documentos necessários para que vocês se passem por investigadores de assassinatos em série.

O objetivo de vocês seria então, investigar os assassinatos, concluir se de fato estão ligados a esse Maníaco do Machado, e impedir que novos assassinatos aconteçam nas outras fazendas da CACD. Talvez possam impedir algo ainda pior do que isso.

Vocês aceitam essa missão?

Você: Nós decidimos investigar essas fazendas. Como elas se encontram?

Mestre do Jogo: O sol já se despedia, lançando os últimos raios dourados sobre uma paisagem sombria e desolada. A estrada de terra batida que leva até as fazendas é cercada por extensos campos de milho, muitos dos quais foram reduzidos a esqueletos ressequidos, com talos quebrados e folhas mortas que farfalhavam ao toque de um vento frio. É como se a própria terra tivesse sido sugada de sua vitalidade, deixando um rastro de decadência e morte.

À medida que vocês se aproximam da primeira fazenda, Rancho Feliz, um silêncio opressor se instala. Nenhum som de pássaros, nenhum zumbido de insetos – apenas o inquietante bater das folhas secas ao vento. A fazenda pertence à Família Rodrigues, uma das mais antigas da cooperativa. A entrada é ladeada por carvalhos centenários que se erguem como guardiões sombrios, suas folhas escuras parecem observar cada movimento de vocês. O portão de ferro range pesadamente quando

quarto do filho mais velho é um abismo de sangue, suas paredes tingidas de vermelho vivo.

O peso da cena é quase esmagador, uma marreta de pavor que ameaça desmoronar a coragem de qualquer um. No entanto, a presença de um gato preto, o único sobrevivente, paira como um espectro silencioso na varanda, recusando-se a entrar, como se soubesse algo que vocês ainda não entendem. Os policiais começam a se impacientar lá fora, buzinando para que vocês terminem rapidamente a investigação.

Você: Um dos nossos agentes é mais experiente com decifração de símbolos e marcas estranhas. O agente consegue decifrar os símbolos?

Mestre do Jogo: Ao se debruçar sobre os símbolos, seu agente sente uma pontada de desconforto, como se algo dentro daqueles traços sangrentos o estivesse observando de volta. O agente consegue apenas uma compreensão parcial: no quarto de casal, é evidente que um ritual de algum tipo foi realizado, mas não durante o assassinato. As marcas indicam um trabalho de maldição ou talvez um feitiço de proteção falhado, com símbolos entrelaçados que parecem repelir alguma força invisível. O sangue é velho, seco e quebradiço, sugerindo que o ritual foi feito logo após os corpos serem movidos, talvez como uma tentativa de purificar ou amaldiçoar o local.

No quarto das crianças, a história é diferente. As marcas sugerem que o ritual foi realizado enquanto o sangue ainda estava quente, durante os próprios assassinatos. Não há vestígios de invocação de entidades, mas sim uma evocação de energia corrupta, destinada a amarrar ou consumir algo. O ar ali dentro é pesado, como se ainda estivesse carregado de energia residual. O mais estranho é a ausência de energia fantasmal – a cena é pesada, mas não assombrada, pelo menos não por espíritos.

O quarto do filho mais velho é um mistério sombrio. Nenhum símbolo, apenas o sangue espalhado em uma violência quase artística, e debaixo da cama, um pedaço de milho semi ingerido. Esse detalhe aparentemente trivial se destaca, pois, embora comum para uma fazenda de milho, não explica o motivo de estar ali, como um totem esquecido. A ausência da cabeça do filho mais velho, mais do que uma mera mutilação, sugere algo intencional, um sacrifício específico com um propósito desconhecido. A sensação é de que algo está faltando, uma peça essencial que ligaria os assassinatos ao ritual, mas que permanece oculta nas sombras.

Você: Nós decidimos conversar com os policiais, para sabermos mais sobre esse Maníaco do Machado.

Mestre do Jogo: Quando vocês se aproximam dos policiais, o ambiente ao redor parece ainda mais carregado. Um fazendeiro idoso, com barba longa

Você: Nós decidimos seguir Seu Henrico. Queremos entender o que aconteceu com os outros membros da CACD.

Mestre do Jogo: A casa dos Pacheco está à beira do caos. Malas, roupas e pertences estão espalhados pelo gramado, como se tivessem sido jogados às pressas. A família está em estado de pânico, os rostos marcados pelo medo e pelo desespero de quem deseja fugir o quanto antes.

Murmúrios tomam conta do ambiente, falando sobre um pacto antigo, um acordo de sangue feito por seus ancestrais com uma entidade do Outro Lado. Era um trato para garantir colheitas abundantes, mas há trinta anos algo deu terrivelmente errado. Agora, o peso da maldição retornou para cobrar um preço muito maior.

Enquanto os Pacheco falam, Seu Henrico começa a suar e olhar ao redor nervosamente, como se temesse que algo ou alguém os estivesse observando. Vocês percebem que ele sabe mais do que está disposto a revelar.

Você: Nós decidimos pressionar Seu Henrico sobre o pacto de sangue e sua ligação com o Maníaco do Machado.

Mestre do Jogo: Seu Henrico treme, relutante em revelar o segredo que o atormenta. Depois de um longo silêncio, ele finalmente confessa: o Maníaco do Machado não era apenas uma lenda assustadora – era seu próprio pai. Ele conta que, na última colheita da maldição, uma das famílias falhou em cumprir o sacrifício do primogênito.

Desesperado para completar o ritual e impedir a ira da entidade, seu pai pegou um machado e começou o massacre para selar o pacto de qualquer jeito. Antes que pudesse concluir, ele foi capturado e a maldição ficou incompleta, crescendo e se alimentando do ódio e do sangue derramado.

Agora, Seu Henrico teme que o espírito de seu pai tenha se transformado em algo ainda pior, uma criatura do Outro Lado que vaga pela terra, sedenta por vingança. A entidade não descansará até que o pacto seja cumprido.

Você: Precisamos saber onde a criatura está e como podemos detê-la. Decidimos pressionar Seu Henrico mais uma vez.

Mestre do Jogo: Seu Henrico, agora ofegante e quase às lágrimas, aponta para um velho mapa amarelado. "Ele está lá", diz ele com voz tremida,

