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 à 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 assassinos 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

vocês o empurram, um som que ressoa como um lamento ao adentrar a propriedade.

Logo na entrada, o cenário é perturbador. Cercados vazios que deveriam abrigar gado, agora se tornaram lar de moscas que zumbem incessantemente sobre carcaças apodrecidas. A morte paira no ar, espessa, sufocante. Mais adiante, campos de milho curiosamente vibrantes, verdes e dourados, contrastam com a devastação ao redor. Um espantalho se ergue no meio do campo, girando lentamente como se vigiasse os céus, mas seus olhos de botões parecem seguir vocês de maneira desconfortável.

No centro da fazenda, duas construções chamam a atenção: o casarão dos Rodrigues, com suas janelas fechadas e portas trancadas, e uma cabana de madeira ampla, onde provavelmente são guardadas as máquinas agrícolas. Os policiais de plantão olham para vocês de esguelha, mas não impedem sua entrada devido aos documentos da Ordem que carregam.

Você: Nós decidimos entrar no casarão e investigar a cena do crime.

Mestre do Jogo: A porta do casarão se abre com um gemido prolongado, revelando um interior tomado pela penumbra. A escuridão é quase palpável, como se uma entidade invisível e faminta se agarrasse às paredes, observando de cada canto. As tábuas de madeira pregadas nas janelas bloqueiam quase toda a luz, exceto por alguns feixes que escapam por frestas nas telhas quebradas, desenhando padrões irregulares de luz e sombra no chão. É como estar dentro de uma teia gigantesca de aranhas, onde cada passo ecoa como um sussurro no silêncio mortal.

A sala principal, onde a família Rodrigues encontrou seu fim, é uma visão terrível. Os corpos dos pais e dos três filhos estão largados de forma grotesca em frente à televisão, que ainda está ligada, exibindo um canal estático que emite um chiado incessante. As manchas de sangue no carpete e nas paredes pintam um cenário de horror, com marcas de arrasto que indicam como os corpos foram movidos até ali. O cheiro de decomposição é avassalador, e a mistura de sangue seco e carne putrefata cria uma atmosfera sufocante.

Os ferimentos são brutais: cortes profundos feitos por lâminas pesadas, possivelmente machados, destroçaram os corpos com uma fúria desumana. Cada membro faltante — a perna da mãe, a mão do pai, um olho e uma orelha dos filhos mais novos, e a cabeça do filho mais velho — conta uma história de horror silencioso. No entanto, não são apenas os corpos que chamam a atenção: símbolos pintados com sangue adornam os quartos. No quarto do casal, estranhos círculos com sigilos cobrem o teto e a cama, como se algo profano tivesse sido invocado ali. No quarto das crianças, as marcas estão costuradas nas próprias roupas, enquanto o

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

e desgrenhada e um olhar cansado, está sendo barrado na entrada, trocando palavras ásperas com os oficiais. Vocês ouvem que ele é o Seu Henrico, um dos últimos membros da CACD a permanecer na região, e que ele estava na delegacia na noite dos assassinatos, ajudando com depoimentos.

Os policiais, após uma breve hesitação, compartilham com vocês o que sabem sobre o Maníaco do Machado: há 30 anos, uma série de assassinatos similares havia assolado a região, mas eventualmente um homem foi preso, levando ao fim do terror. Eles contam que a CACD, uma cooperativa de grande renome, está desmoronando sob o peso das mortes que se sucederam em rápida sequência. As duas primeiras famílias — os Rodrigues e os Ribeiro — foram atacadas de maneira brutal, os corpos mutilados de formas que não parecem meramente obra de um serial killer. Os Ribeiro, em particular, tiveram seus filhos enforcados, como se o assassino quisesse enviar uma mensagem.

Os policiais mencionam que a cena dos crimes na mansão dos Gutenberg é tão terrível quanto a que vocês acabaram de testemunhar, se não pior. Eles têm poucas esperanças de capturar o assassino antes que ele faça suas próximas vítimas. Seu Henrico, observando de longe, parece mais focado no futuro da CACD do que nas vidas perdidas. Com as outras famílias já fugindo, ele é o último remanescente da cooperativa, e sua obstinação em permanecer é curiosa, talvez até suspeita.

Você: Nós decidimos falar com Seu Henrico, para saber mais sobre a sua relação com os Rodrigues, e para entender, por que ele ficará.

Mestre do Jogo: Seu Henrico, ao ver vocês se aproximarem, aperta os olhos, desconfiado. Seu rosto é enrugado como a casca de uma árvore velha, e há uma dureza em seu olhar que fala de anos de trabalho duro e perdas ainda mais duras. Ele murmura algo sobre os "malditos tempos modernos", antes de finalmente concordar em falar com vocês, embora sua postura continue defensiva.

Seu Henrico continua, seu olhar vagando pelos campos desolados como se procurasse fantasmas do passado. Ele conta que a CACD, nos tempos áureos, era o orgulho de toda a comunidade. Nos melhores dias, os campos eram cheios de vida, e o som das colheitas vibrava como uma sinfonia alegre ao entardecer. Mas agora, tudo o que restava eram memórias desbotadas e murmúrios de um passado que ninguém mais parecia querer lembrar.

"Os Rodrigues eram como irmãos pra mim," ele diz, sua voz vacilando pela primeira vez. "Crescemos juntos, construímos isso tudo juntos. E agora... agora eles se foram, e eu sou o último que resta."

Ele respira fundo, como se estivesse prestes a revelar um segredo enterrado há muito tempo. "Eu não vou fugir como os outros. Tenho que

ficar, entenderam? Isso aqui é mais do que terra e milho. É nossa história, nosso legado. Algo ou alguém está tentando apagar tudo isso, e eu não vou permitir."

Quando vocês perguntam sobre o Maníaco do Machado, o velho Henrico hesita. Ele esfrega o rosto com uma mão calejada, suja de terra, e por um momento, parece vacilar entre a coragem e o medo. "Há trinta anos," ele começa, sua voz agora baixa, quase um sussurro, "os crimes eram parecidos, mas... não era só um homem com um machado. Havia algo... mais. Algo que não era humano."

Ele olha para vocês, seus olhos cheios de uma intensidade que faz o ar ao redor parecer ainda mais pesado. "Esse tal Maníaco do Machado? Não sei se ele é um homem ou um monstro, mas sei que ele está atrás de algo. E não é apenas morte que ele quer, é como se ele estivesse buscando algo nos corpos, nos campos... na própria terra."

Seu Henrico faz uma pausa, seus olhos se estreitam enquanto ele olha para o casarão ao longe. "Naquela época, alguns dos nossos tentaram lutar contra o que quer que fosse, mas fracassaram. Eles dizem que a coisa foi capturada, selada... mas eu não acredito nisso. Esses símbolos que vocês viram... eles são antigos, mais antigos do que qualquer um aqui conhece. E se os antigos não conseguiram detê-lo, o que nos faz pensar que podemos?"

Ele se inclina mais perto, sua voz agora quase um sussurro conspiratório. "Vocês viram o espantalho no campo dos Rodrigues? Não era só um espantalho. Ele estava lá na noite em que os Rodrigues morreram, e seus olhos... pareciam vivos, observando. Eu juro que o vi mover-se, mesmo com o vento parado. Talvez seja apenas a loucura de um velho, mas algo está profundamente errado aqui, algo que nem machados, nem polícia, nem mesmo vocês podem parar... não sem entender o que estamos enfrentando."

O fazendeiro olha fixamente para vocês, e por um momento, o silêncio é total, o som do vento desaparece, e tudo o que vocês ouvem é o bater acelerado dos seus próprios corações. "Eu vou ficar," ele finalmente declara. "Até o fim. Porque se eu correr agora, isso só dará mais força para o que quer que esteja à espreita. E então... não sobrará ninguém para lembrar que, um dia, a CACD foi o coração pulsante desta terra. Então, se vão me ajudar, ajudem. Mas saibam que não estamos lutando contra algo que sangra."

Ele se afasta lentamente, os passos pesados, enquanto o vento se intensifica, fazendo as folhas mortas dançarem em redemoinhos ao redor de vocês. É como se a própria fazenda estivesse viva, respirando com um ar pesado de mistério e medo. A escuridão se aproxima rapidamente, e o velho Henrico, em meio às sombras, parece uma figura saindo de um pesadelo antigo, um guardião solitário contra um mal que ninguém mais consegue ver.

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,

"onde o sangue secou e o ritual nunca foi completado." O local é um silo abandonado nos limites da propriedade, um lugar onde as colheitas amaldiçoadas eram armazenadas.

Ele descreve a criatura como um titã de carne e osso, uma abominação costurada dos restos mortais das vítimas. Seu Henrico insiste que a única maneira de acabar com a maldição é destruir o silo com fogo, queimando o mal até as cinzas. Ele lhes entrega o mapa, suas mãos tremendo. "Mas cuidado," ele adverte. "Se não queimar tudo, esse mal nunca terá fim."

Você: Nós seguimos para o silo abandonado, prontos para enfrentar o titã de sangue.

Mestre do Jogo: Vocês se aproximam do silo à luz da lua cheia. A estrutura, desgastada pelo tempo, exala um cheiro pútrido de carne podre e sangue coagulado. Ao entrar, a escuridão envolve vocês como um véu, e o ar está pesado com a presença de algo imensamente antigo e malicioso. As paredes estão cobertas de runas ensanguentadas, e o chão é uma mistura de milho mofado e fragmentos de ossos humanos.

No centro, uma figura gigantesca se ergue, um amontoado de corpos costurados grotescamente, uma abominação pulsante de carne viva e olhos mortos. A criatura se vira para vocês, soltando um rugido gutural que ressoa nas paredes, ecoando com um ódio visceral.

O combate é intenso, uma luta brutal pela sobrevivência. O titã de sangue ataca com uma força inumana, seus golpes causando tremores no solo. Cada golpe é acompanhado por um grito dos espíritos presos dentro de seu corpo monstruoso. Mas, juntos, vocês conseguem superar o horror, lutando com todas as habilidades e coragem que a Ordem ensinou. O confronto chega ao auge quando um de vocês consegue lançar um frasco de óleo inflamável, e as chamas começam a engolir o silo, iluminando as paredes manchadas de sangue e os rostos aterrorizados das vítimas aprisionadas.

Enquanto o silo é consumido pelo fogo, as chamas dançam alto e o ar é preenchido com o cheiro acre de carne queimada e milho carbonizado. A maldição parece gritar em um último suspiro enquanto o titã de sangue se desintegra em meio ao inferno de chamas. Seu Henrico, observando de longe, cai de joelhos, finalmente livre do fardo que carregava. Mas ele olha para vocês, os olhos cheios de uma determinação renovada.

"Ainda resta uma última coisa a fazer," diz ele, com uma voz mais forte. "O milharal dos Rodrigues... é o último resquício da maldição. Deve ser queimado também, ou a entidade encontrará uma nova forma de voltar."

Você: Decidimos queimar o milharal dos Rodrigues, e pôr um fim nisso.

Mestre do Jogo: Vocês se dirigem à fazenda dos Rodrigues, onde o milharal amaldiçoado balança suavemente ao vento noturno. Ao acenderem as tochas e lançarem as chamas sobre as plantas, o campo inteiro começa a arder. As chamas iluminam o céu e, por um momento, vocês sentem que os próprios espíritos das vítimas estão presentes, finalmente libertos.

Uma sensação de paz envolve o local enquanto o fogo consome as últimas raízes da maldição, e vocês sabem que o ciclo de terror finalmente chegou ao fim.