

# O MILHARAL ASSOMBRADO

Por James Haeck, publicado originalmente em 03 de outubro de 2018 (<https://www.dndbeyond.com/posts/334-halloween-encounters-the-haunted-cornfield>)

Traduzido por Daniel Bartolomei Vieira; diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

# F

M QUALQUER LUGAR DO MUNDO HÁ SEMPRE uma pequena aldeia rural. Lariço Vermelho, talvez. Ou Fandalin, Pedra-Noturna, Ninho-Verde ou quaisquer das diversas pequenas aldeias em Forgotten Realms, os Reinos Esquecidos. O vilarejo de Baróvia é um burgo

particularmente sombrio, e um bem adequado para os horrores que se seguem. Deixe-nos usar Baróvia como um cenário presumido; você pode mudá-lo com facilidade se desejar realocar o milho assombrado para um local mais agradável.

## A LENDA DO MILHARAL

*Para aventureiros de 1º nível.*

Cada aldeia rural tem suas próprias superstições. Alguns são contos agradáveis, como as histórias do grande Homem Verde, uma fada que visita os fazendeiros sob o disfarce de um viajante e abençoa os seus campos em troca de uma noite de festejos. Este conto aqui é mais sinistro, e o pior de tudo – verdadeiro.

Há alguns anos, havia uma fazendeira chamada Cassandra O'Vana. Ela e seu marido Fineus viviam em uma pequena casa nos arredores da aldeia. Eles eram amigos íntimos do burgomestre, e apesar de sua posição na aldeia, não eram bem conhecidos, pois raramente se aventuravam por lá. Sua filha adulta, Sibila, viajava para o mercado no lugar de seus pais, e ela fazia este dever alegremente, pois abraçava qualquer oportunidade que surgia para passar um tempo na aldeia e longe da fazenda.

Certo dia, Sibila partiu com sua carroça para a aldeia e despediu-se de seus pais no momento em que corvos sobrevoavam a fazenda. Cassandra e Fineus estavam no milho, construindo um espantalho. Fineus estava pendurando sacos em cima de uma cruz de madeira para

fazer o corpo, enquanto Cassandra estava esculpindo um rosto em uma moranga enorme para servir como a cabeça do espantalho. Sibila olhou para ele e estremeceu; era uma coisa grotesca, com olhos escancarados e uma boca torta e deformada. Ela ficou com isso em sua mente e viajou para a aldeia como sempre fez. Naquele dia, permaneceu mais tempo na aldeia do que o normal, e decidiu passar a noite com Telima, uma mulher que conhecia, em vez de enfrentar a estrada à noite.

Assim que Sibila dormiu, ela foi visitada por uma visão – a garota viu sua mãe erguer a faca de esculpir e espreitar até onde estava o marido. Sibila tentou gritar para seu pai, de modo a avisá-lo, mas Cassandra mergulhou a faca prateada nas costas do homem e tolheu a vida do corpo dele. Ela ergueu o cadáver e o colocou nos braços do espantalho, e conforme Sibila assistia em terror mudo, os braços do espantalho começaram a se mover. Ele pegou o corpo do homem e levantou-o sobre sua cabeça grotesca, e começou a comê-lo. Os dentes moles do espantalho rasgaram a carne como facas afiadas, e em um instante o corpo havia ido embora.



*Imagem da Wizards of the Coast*

## GANCHO DE AVENTURA

Sibila nunca voltou para a fazenda onde morava. Ela não conseguia. Mais de vinte anos se passaram, e Sibila ainda vive na aldeia com sua companheira Telima. Todas as noites ela sonha com o espantalho que assombra o milho de sua família. Telima postou um aviso, requisitando por aventureiros, mercenários ou investigadores dispostos a dar uma olhada no milho abandonado da família O'Vana.

Aventureiros que respondam ao chamado são recebidos por Telima, uma mulher de pele pálida, olhos pesados de tristeza e cabelos castanhos já grisalhos. Ela oferece 10 PO para cada um se investigarem a fazenda O'Vana e ajudarem a dar confiança para Sibila retornar

ou, ao menos, ajudá-la a passar por seu trauma. Telima sugere fortemente que encontrem a faca de esculpir que Sibila viu durante o sonho; provavelmente ela ainda esteja na propriedade. Sibila senta-se em uma cadeira de balanço diante da lareira, olhando distraída para o fogo. É difícil para ela, mas a mulher está disposta a contar a lenda do milharal, se perguntada.

## VIAGEM ATÉ A FAZENDA O'VANA

Vocês saem da aldeia e viajam ao longo de uma estrada bem utilizada. No início, vocês veem passar um ou outro viajante, ou uma fazenda a cada cerca de cinco minutos. Entretanto, depois de uma hora de viagem vocês se encontram completamente sozinhos na estrada. A silhueta minúscula e distante da fazenda O'Vana cresce e fica cada vez mais próxima – e então vocês chegam lá.

A viagem da aldeia até a fazenda ocorre sem incidentes, e os aventureiros chegam à fazenda ilesos.

### INFORMAÇÕES DESTINADAS AO DM

Como DM, você deve saber a verdade sobre o que aconteceu na noite em que Sibila não voltou para casa. O pai dela, Fineus, foi mordido por um homem-corvo várias horas depois que ela partiu para a aldeia. A mãe dela, Cassandra, tentou salvá-lo, mas quando Fineus sucumbiu à maldição e a atacou, ela pegou a faca prateada e o matou. No entanto, o espírito confuso e torturado de Fineus não passou completamente para a pós-vida. Em vez disso, passou para o espantalho que haviam esculpido juntos. Ele pegou Cassandra de surpresa e a matou, mas não antes que ela fosse capaz de mergulhar a faca no corpo de madeira do espantalho, enterrando-a até o cabo.

O espantalho ainda assombra o milharal, matando e devorando todas as criaturas que perambulam por lá. Um grupo de diabretes foi atraído para o milharal por causa do poder obscuro que há por lá, e tendem a sobrevoar o campo na forma de corvos. Eles se alimentam das almas das criaturas que o espantalho mata, ou as entregam aos seus superiores infernais nos Nove Infernos.

## A CHEGADA NA FAZENDA

Uma casa de fazenda abandonada está diante de vocês. A casa em si está em ruínas, consumida pelo tempo e caindo aos pedaços. Suas paredes de madeira carregam cicatrizes profundas, e cupins rastejam pelas fendas. Parece que um único golpe forte pode derrubar toda a estrutura. Atrás da fazenda há um amplo milharal. Apesar de estar abandonado por mais de vinte anos, ele está cheio de pés de milho, altos e verdejantes.



Imagem da Wizards of the Coast

**Investigando a Fazenda.** A casa da fazenda está estruturalmente instável. Tentar abrir a porta faz com que ela caia inteira das dobradiças. Aventureiros que entrem, encontram um cômodo coberto de teias de aranha e fedendo a mofo. Um único corvo (um **diabrete** na forma de corvo) espreita nas vigas, e ele grasna assim que os aventureiros entram na casa, então faz um grande

algazarra ao agitar as asas e voar por uma janela despeçada na direção do milharal.

Momentos depois, um tremor abala a fundação da casa e o teto desaba. Todos dentro da casa e a até de 1,5 metro dela devem fazer uma salvaguarda de Destreza CD 13, sofrendo 5 (1d10) pontos de dano contundente em uma falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Aventureiros que procurem pelos escombros encontram uma escultura em madeira de um corvo com o nome “Fineus” inscrito no base.

## O MILHARAL

De alguma forma, este milharal está cheio de vida. Os pés de milho estão altos e o som de insetos zumbindo enchem o ar. Os talos são tão grossos e tão próximos uns dos outros que formam um pequeno mar de verde e amarelo. Corvos sobrevoam o milharal como abutres, e começam a grasnar assim que vocês aparecem.

Os talos dos pés de milho são grossos; o milharal inteiro conta como terreno difícil, e qualquer criatura com ao menos 1,5 metro de pés de milho entre ela e outra criatura ou objeto tratam essa área como parcialmente obscurecida. Este campo é aproximadamente circular, com cerca de 12 metros de diâmetro.

**O Espantalho.** O espantalho animado pelo espírito distorcido de Fineus espreita no centro do milharal. O espantalho tem uma moranga fadorenta e distorcida como cabeça, com um rosto



Imagem da Wizards of the Coast

grotesco esculpido nela, tornado mais grotesco ainda pela polpa flácida da abóbora. O punho de uma faca de esculpir projeta-se da roupa carcomida pelas traças do espantalho; esta adaga prateada está enterrada no suporte de madeira do espantalho. Uma criatura pode fazer um teste bem-sucedido de Força CD 13 para puxar a faca para fora, causando 1d4 pontos de dano cortante ao espantalho quando esta é removida.

Este espantalho, em particular, não é resistente a danos contundentes, cortantes e perfurantes causados por armas prateadas.

A clareira ao redor do espantalho tem 3 metros de largura, e ele imediatamente percebe qualquer criatura que entre na área. Ele aguarda o momento de agir, esperando que a presa se aproxime. O grasnar dos corvos o alertam da aproximação de criaturas, e ele se esconde entre os pés de milho mais altos na borda da clareira. Uma criatura deve fazer um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 16 (Percepção) para vê-lo no esconderijo onde ele está, caso contrário, ele surpreenderá os aventureiros quando saltar de onde se esconde.

Quando o espantalho morrer, o seu rosto esculpido parece amolecer em um sorriso. Seus “olhos” se fecham, e um sussurro de “*Obrigado...*” sai do corpo dele assim que começa a se desfazer em pedaços. Se a adaga prateada não foi puxada de onde estava enterrada antes disso, ela brilha acima da forma deteriorada do espantalho.

**Corvos e Diabretes.** Quatro corvos sobrevoam o campo; dois são corvos normais, mas dois são **diabretes** em forma de corvo. Eles sabem exatamente o que aconteceu na noite em que os pais de Sibila foram mortos (veja “Informações Destinadas ao DM”, anteriormente) e atacam os aventureiros que mataram o espantalho.

Se seus aventureiros estiverem gravemente feridos após a luta com o espantalho, apenas um diabrete os ataca. O outro diabrete desaparece para relatar esta notícia a seu mestre infernal.

## CONCLUSÃO

Se a faca for devolvida para Sibila, ela a abraça contra o peito, como se segurasse uma pessoa, e chora. “*Toda esta tragédia finalmente acabou*”. Depois de chorar por um momento, ela entrega a faca de volta para os aventureiros e lhes pede para ficarem com ela, Sibila já não tem mais qualquer desejo de se apegar ao passado. Ela resolve queimar a fazenda e o milharal e colocar tudo isso para trás, para sempre.

Telima agradece os aventureiros profusamente por terem ajudado Sibila a fazer as pazes com seu trauma, e lhes dá 10 PO para cada. Um dos aventureiros pode ficar

com a adaga prateada, também.

**James Haeck** é o principal autor para os artigos do D&D Beyond, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da Critical Role, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a Wizards of the Coast, da D&D Adventurers League e da Kobold Press. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas companheiras panteras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast



[www.aventureirosdosreinos.com](http://www.aventureirosdosreinos.com)