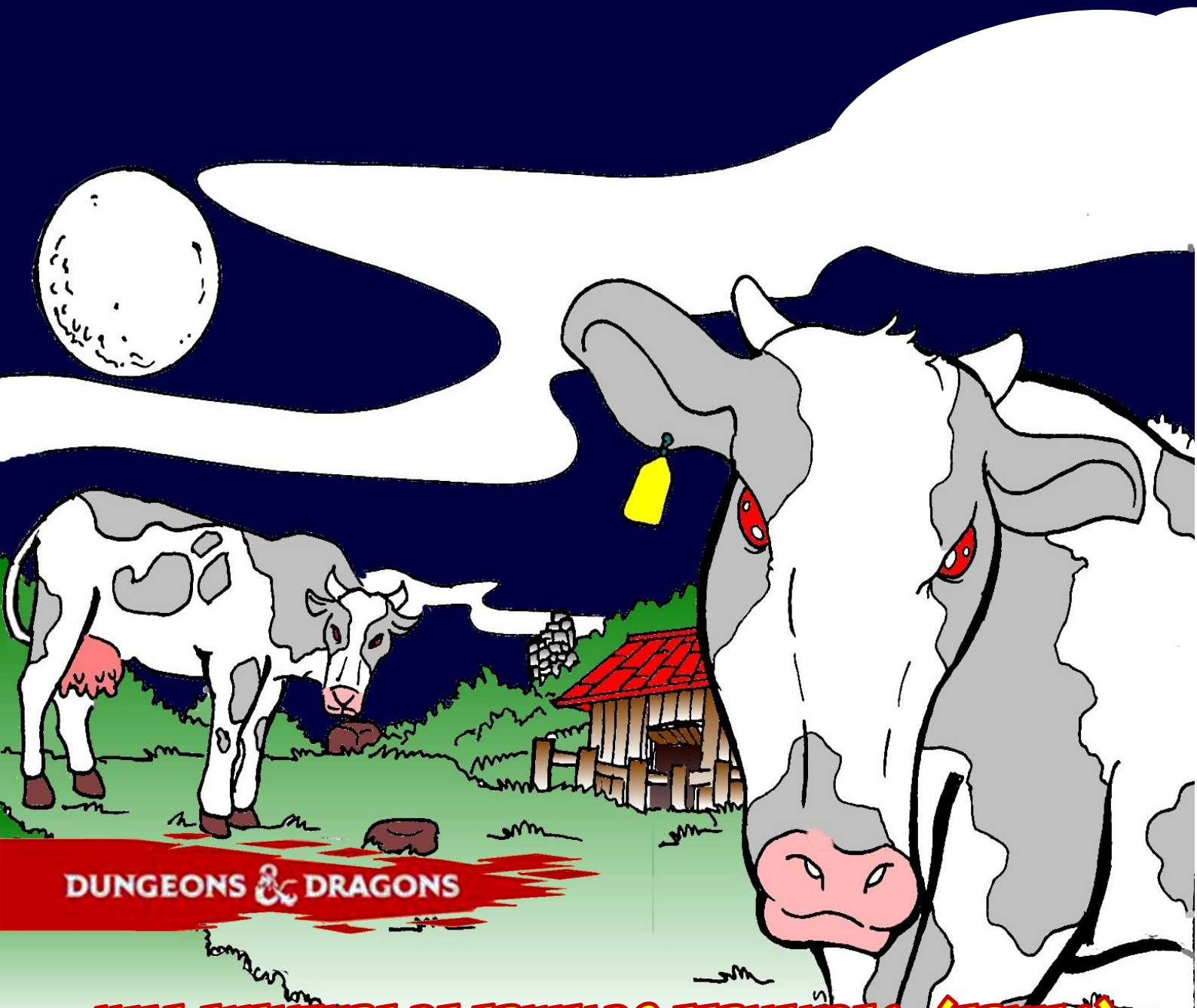




# MATEM ESSAS VACAS DO INFERNO!



DUNGEONS & DRAGONS

UMA AVENTURA DE ERIVALDO FERNANDES. (ERIVAS)

# MATEM ESSAS VACAS DO INFERNO!

## O VALE DAS VACAS DEMONÍACAS.



“Em um vale afastado do reinado, fazendeiros e vintes relatam loucuras e devaneios de demônios tomando forma de animais e caçando humanos.” - Bardo

### Resumo da aventura

Um grupo de personagens viajando pelas estradas, esbarra em um problema com monstros em um vale afastado das estradas principais. Esta é uma aventura para personagens de 4º nível. (Mas se o mestre quiser aumentar o desafio pode narra para uma grupo de 2º nível com mais de 4 jogadores.)

### A estrada (Recrutamento)

Use o recrutamento que achar melhor para seu grupo:

1) O grupo está viajando para a cidade de Valória, o narrador deve perguntar a todos o que estarão fazendo lá, quando sua caravana acaba se perdendo nas estradas secundárias. Durante a noite os jogadores vão ouvir barulhos de Mugidos e a caravana será atacada por Monstros, monstros que parecem ser “Vacas com machados”.

2) O grupo foi contratado por um nobre chamado Sergay Lancaster, para investigar o desaparecimento de uma caravana comerciante que teria passado pela região dos vales a dois dias, estranhamente nenhum fazendeiro da região apareceu no ultimo mês para negociar suas colheitas ou seus Animais.

De um modo ou de outro o grupo estará no vale vasculhando as fazendas.

### Fazenda abandonada

Ao Chegarem no vale das fazendas ao amanhecer, irão encontrar várias fazendas abandonadas pelo vale, algumas tem pistas do ocorrido, ou ainda se foram atacados pelas vacas podem seguir os rastros das criaturas, para o grupo encontrará uma fazenda abandonada.

Na fazenda é possível ver Pistas do que aconteceu na região. (se visitarem mais fazendas, todas vão ter vestígios parecidos.)

\*Em um seleiro esta escrito com sangue: “Elas eram nosso alimento, agora seremos o delas...”

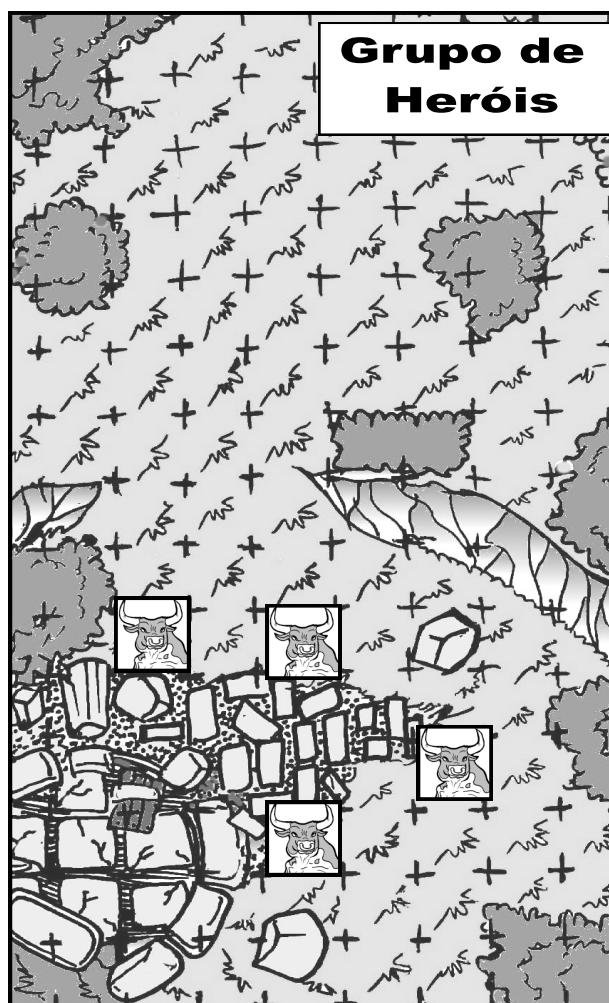
\*As cercas estão quebradas de dentro para fora a caminho do Leste.

\*Ao longe é possível ver uma torre de pedras em ruínas.

### Vale da Torre

Próximo da fazenda abandonada há uma torre em ruínas, Quatro daqueles monstros estão montando guarda na base da torre, se avistarem os personagens vão mugir alto e atacar, se o grupo decidir ir em borá sem chamar atenção vai encontrar sua caravana destruída e cinco vacas Monstruosas dilacerando os sobreviventes. (Caso não tenham caravana ai vão ser surpreendidos por uma patrulha de 4 Vacas.)

Se lutarem com as sentinelas, vão descobrir que há um alçapão que leva a uma caverna por debaixo da torre.



## Covil das Vacas

Ao descer pelo que parece ser uma passagem escavada na pedra os Personagens dos jogadores vão entrar direto no covil das Vacas.

### 1 - Entrada do Covil:

A caverna é acessada por uma Escada, ela dá acesso a uma câmara com duas Vacas sentinelas. As paredes são úmidas e a iluminação vem de duas tochas próximas a entrada.

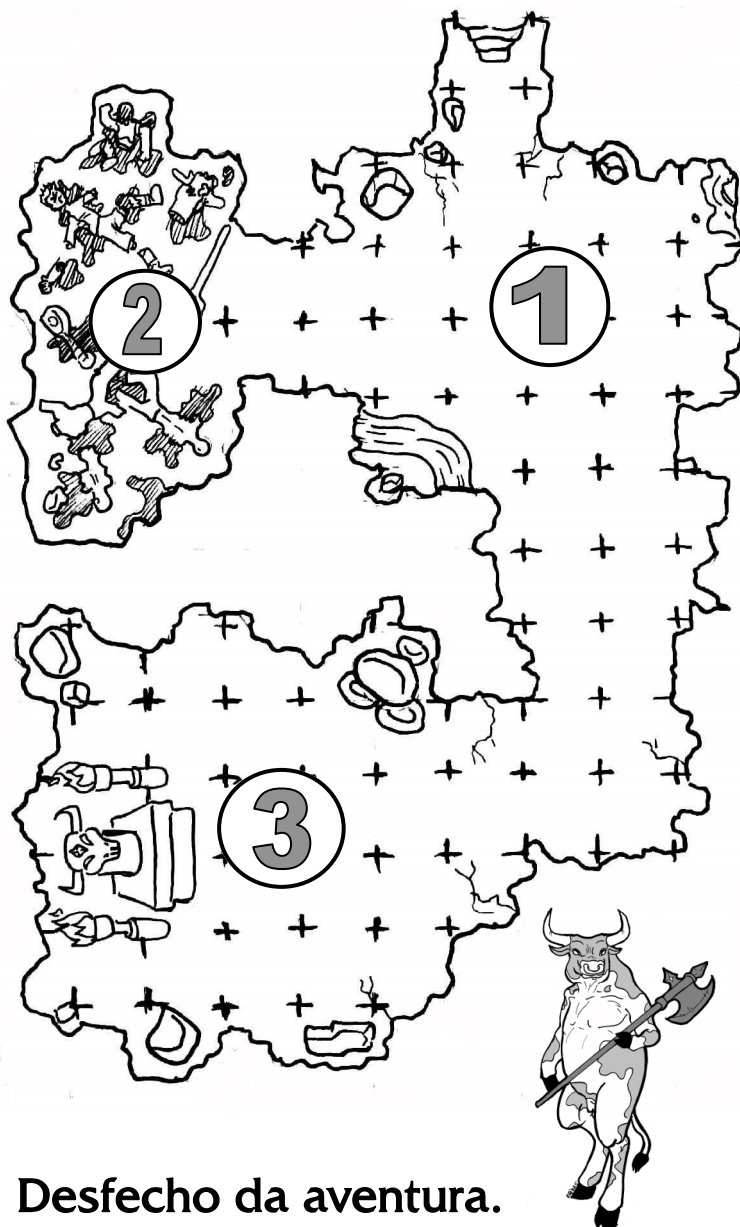
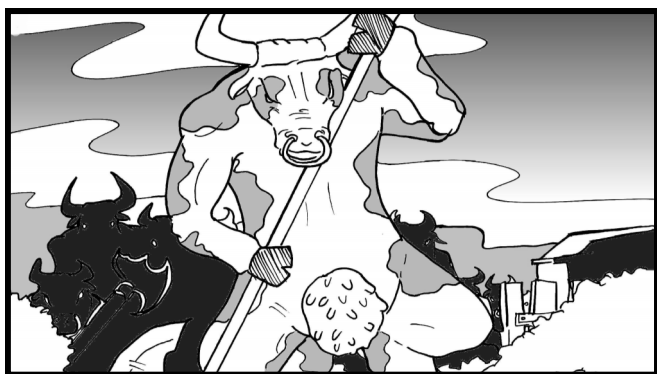
Lutar nestas condições impõem desvantagem nos ataques de quem não tiver **visão noturna**.

### 2 - Cozinha do inferno:

Nesta sala existem vários corpos multilados. Nas paredes tem ganchos com pedaços de seres humanos pendurados e o fedor aqui é insuportável. (Façam Testes de Constituição, os personagens que falharem estarão **Atordoados** pelo mau cheiro ate o final de seu próximo turno.) nesta sala há uma Vaca Com um Cutelo de Açougueiro, ela vai atacar os Personagens furiosamente assim que notar sua presença. (ela estará de costas...)

### 3 - Sala do Ídolo Profano:

Aqui há um salão com um altar e duas fogueiras, ao adentrar nesta sala é possível ver quatro vacas ajoelhadas diante do altar, cultuando uma vaca com uma coroa. (Contenha os risos....) A vaca Rainha vai ordenar que os heróis sejam sacrificados, derrotar a vaca rainha vai destruir o ídolo e revelar um pequeno tesouro atrás do altar, este tesouro tem **3d8x10 po** e **1d4** Armas comuns. Além destes itens um dos Machados não vai desaparecer quando o rei for derrotado. (Alabarda Bovina +2 é um item mágico Caótico, que lhe permite entender o que as vacas Falam.) Não há outros itens mágicos no tesouro.



## Desfecho da aventura.

Com o fim do domínio da vaca rainha todas as vacas que não foram mortas “Voltam a ser vacas comuns”. (A vaca carniceira seria uma vaca comum com um chapéu e um avental...) Não há mais fazendeiros na região, e se contarem esta história em Valória, vão ser taxados de loucos. Se o grupo foi contratado por alguém para investigar o Vale, terá de provar o acontecido para receber seu pagamento, porem é provável que nem eles mesmo acreditem na Noite alucinante que passaram no vale das fazendas.



## Apêndice de Monstros

Como todos os Demônios as Vacas tem um único objetivo em sua existência, destruir e se alimentar, Vacas demoníacas se alimentam se seres Humanos, Elfos ou anões. (muitas vezes elas matam outros seres apenas pelo ato de matar violentamente um inimigo.) Curiosamente vacas hesitam em atacar Minotauros e outros seres com chifres, mas Apenas num primeiro momento. No covil das vacas, algumas vezes há uma vaca que desmembra e reparte os cadáveres das vitimas para o consumo do rei, esta Vaca não possui uma alabarda, mas sim um Cutelo de Açogue.

### Vaca Demoníaca

(Animal/ Demônio médio)

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 35 (3d10 + 5)

**Deslocamento** 9 m

**Sentidos:** Visão na penumbra.

**For**19 (+4) **Dex** 10 (+0) **Con** 14 (+2)

**Int** 03 (-4) **Sab** 13 (+1) **Car** 8 (-1)

**Alinhamento:** Caótico

**Idiomas:** Mugir

**Talentos:**

**Bestificar:** Uma vaca infernal possui uma aura que faz sua vitima duvidar de sua própria sanidade, criaturas Ordeiras perdem a capacidade de reagir a visão das vacas. (Iniciativa em Desvantagem.)

**Casco Encantado:** O Casco de uma vaca pode segurar qualquer arma de uma ou duas mãos, como se ela fosse proficiente na mesma.

**Arma Astral:** A Alabarda que a Vaca segura é considerada uma arma mágica +1, ao derrotar a Vaca, sua arma vira poeira sem valor.

**Ataques:**

**Alabarda Bovina:** +6 (1d8 + 5) corte.

**Chifres:** +5 (1d6 +4 dano)perfurante.

**Encontros:** Vacas andam em grupos de 1d4.

**Level 4** (XP 300)



### Vaca Rainha

(Animal/ Demônio Grande)

**Classe de Armadura** 14

**Pontos de Vida** 60 (5d10 + 10)

**Deslocamento** 9 m

**Sentidos:** Visão na penumbra.

**For**19 (+4) **Dex** 10 (+0) **Con** 14 (+2)

**Int** 13 (+1) **Sab** 13 (+1) **Car** 8 (-1)

**Alinhamento:** Caótico - Mau

**Idiomas:** Mugir - Comum - Abissal

**Talentos:**

**Recrutar :** Uma vaca Rainha pode transformar vacas comuns em Vacas Demoníacas. Qualquer vaca dentro de 20m será convertida após seu chamado. O efeito passa quando a rainha morre.

**Casco Encantado:** O Casco de uma vaca pode segurar qualquer arma de uma ou duas mãos, como se ela fosse proficiente na mesma.

**Arma Mágica:** A Alabarda que a Vaca segura é considerada uma arma mágica +2, ao derrotar a Vaca, sua arma ficará para trás. (Apenas personagens caóticos poderão usar a arma, outros alinhamentos não ativam sua habilidade lhe tornado uma arma comum.)

**Ataques:**

**Alabarda Bovina:** +6 (1d10+ 6) corte.

**Chifres:** +5 (1d6 +4 dano)perfurante.

**Encontros:** A rainha anda com uma escolta de Vacas .( 1d4 delas.)

**Level 5** (XP 600)



# Vaca Carniceira

(Animal/ Demônio médio)

**Classe de Armadura** 12

**Pontos de Vida** 48 (4d10 + 8)

**Deslocamento** 9 m

**Sentidos:** Visão na penumbra.

**For** 19 (+4) **Dex** 10 (+0) **Con** 14 (+2)

**Int** 03 (-4) **Sab** 13 (+1) **Car** 8 (-1)

**Alinhamento:** Caótico

**Idiomas:** Mugir

**Talentos:**

**Bestificar:** Uma vaca infernal possui uma aura que faz sua vítima duvidar de sua própria sanidade, criaturas Ordeiras perdem a capacidade de reagir a visão das vacas. (Iniciativa em Desvantagem.)

**Casco Encantado:** O Casco de uma vaca pode segurar qualquer arma de uma ou duas mãos, como se ela fosse proficiente na mesma.

**Arma Astral:** O Cutelo que a Vaca segura é considerada uma arma mágica, ao derrotar a Vaca, sua arma vira poeira sem valor.

**Ataques:**

**Cutelo de Carne:** +5 (1d8 + 4) corte.

**Chifres:** +5 (1d6 +4 dano)perfurante.

**Encontros:** Vacas Carniceiras não Adam em bandos. (Solo)

**Level 2** (XP 100)

## COVIS E ESCONDERIJOS

As Vacas costumam usar o lugar onde a Vaca Rainha foi conjurada ou passou pelo portal para o mundo humano, Como base ou esconderijo, elas caçam em um território de até 2km de distância deste esconderijo.

## Considerações Finais

Vocês devem estar se perguntando: Quem é esse doido?! Escreveu uma aventura para D&D5 sem conhecer quase nada do sistema!

Eu sou Erivaldo Fernandes, Narrador de RPG dos sistemas D&D3, D&D4, Tormenta RPG, Dragon age, 3D&T , Terra devastada, Old Dragon e Shotgun Diaries. Além de conhecimento de vários sistemas eu tenho um costume, uso a mesma aventura em vários sistemas, adaptando para vários sistemas é possível ver diferentes modos de resolução da história. Esta é minha primeira adaptação para D&D5e, tudo que fiz foi fazer os monstros e mudar termos do texto, a aventura horiginal foi escrita para Old Dragon. Logo estarei colocando uma versão para Tormenta RPG também. Espero que aproveitem e me mandem suas impressões dela.

Adaptação de Erivaldo Fernandes (Erivas.)



Conclave da  
**AVENTURA**