

# A PONTE DO TROLL

William Dean





# A Ponte do Troll

## Aventura para personagens de nível 1

Autor: Willian Dean

Publicação original: Dragon Magazine nº3 (Editora Abril) (1994)

Diagramação: Ninja Egg

Adaptação: Sérgio Guimarães

Tradução: Marcelo Milani

Arte da capa: Jeff Easley

Nossa página: <https://www.facebook.com/ninjaeggrpg>



*Ninja Egg é um grupo de jogadores e fãs de RPG que resolveu se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.*

# Índice

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Introdução .....            | 4  |
| A Ponte do Troll .....      | 7  |
| O Refúgio .....             | 9  |
| Concluindo a aventura ..... | 10 |
| Criando uma campanha .....  | 10 |
| Ultio Avarita .....         | 11 |

# A Ponte do Troll



**H**á algumas semanas, um clã de gnomos do local expulsou Ultio Avarita, um de seus membros, quando descobriu que ele planejava roubar o tesouro da comunidade. Como castigo, os anciões do clã o exilaram por vinte anos. O gnomo desprestigiado deixou a família, jurando que voltaria e, quando o fizesse, seria rico e poderoso. Ultio partiu e alguns dias depois chegou à uma ponte que era muito utilizada pelos pastores para levar seus rebanhos para atravessar o rio. Enquanto descansava nas imediações, viu passar vários rebanhos. De imediato, teve uma idéia. Enquanto se escondia nos bosques, Ultio utilizou uma magia de Ilusão para criar um grande troll, que subia a ponte e exigia um pedágio do pastor. O aterrorizado aldeão deu ao troll seu almoço e algumas moedas, e fez seu rebanho passar às pressas pela ponte. Enquanto Ultio deglutia a comida do pastor, decidiu comprovar o quanto podia extorquir dos habitantes das redondezas. Usando seus poderes, o gnomo criou ilusões de um monstro que ameaçava os viajantes com cruéis e variadas mortes – a menos que pagassem um pedágio. Os pobres camponeses não tiveram outra opção, senão pagar, pois a ponte mais próxima estava muito longe dali. Os escassos benefícios extorquidos dos pastores não

satisfizeram o ambicioso gnomo por muito tempo. Assim, ele logo concebeu um novo plano. Na noite anterior, viajou correntemente abaixo, cobriu a outra ponte de madeira com óleo e ateou fogo. O gnomo então colocou sinais de desvio em todos os caminhos dos pastores atrair outras vítimas, mais ricas e importantes.

***O grupo está viajando tranquilamente esta manhã quando, de repente, depara-se com um problema: a grande ponte esta queimada. Um rio de uns trinta metros de largura bloqueia o caminho e é muito profundo para ser atravessado a pé ou a nado. Assim, a ponte seria a única possibilidade de fazê-lo. Enquanto pensam a respeito da situação, o grupo descobre uma placa de madeira com uma flecha e mal pintada, indicando com um ponteiro um caminho que se aprofunda no bosque com os dizeres “nova ponte”.***

A trilha é o desvio para a tribo de Ultio. Examinando a grande ponte é possível comprovar que ela foi queimada há pouco tempo e de maneira intencional, pois os tições de madeira ainda estão quentes. Se no grupo houver um ranger, ele poderá encontrar pequenas pegadas de botas na área. O desvio

adentra o bosque, seguindo o caminho menos intrincado. Se os personagens seguem a trilha, tudo estará calmo até que cruzem com um pastor que foge aterrorizado do “Troll da Ponte” de Ul-tio.

***O grupo caminha há quase meia hora no bosque. O silêncio matinal é quebrado de súbito por um barulho enorme que vem do oeste. Gritos horríveis e sons apressados de fuga e galhos sendo quebrados vêm na sua direção. Um menino sujo sai gritando do meio das árvores e corre diretamente para o grupo.***

O garoto é Milton, filho de um pastor, o menino é franzino e deve ter nove anos de idade. Ao surgir, ele corre chorando até os braços da primeira personagem feminina do grupo (se não houver nenhuma presente, o garoto simples-

mente corre até o aventureiro mais próximo). Milton está muito assustado, soluçando bastante e serão necessárias pelo menos cinco rodadas para acalmá-lo. Uma vez que ele está mais tranqüilo, dirá o que vem a seguir, entre choro e soluções:

***“Sai de casa esta manhã para levar as ovelhas para pastar, ma esqueci as moedas para pagar o troll. Na última vez que as esqueci tive que voltar para casa, as ovelhas chegaram uma hora mais tarde no pasto e papai ficou furioso. Assim, pensei que podia passar correndo pela ponte sem ninguém saber, porque nunca havia visto o troll e ele talvez estivesse dormindo , já que era muito cedo. Bem, cheguei à ponte e não vi nada. Então, comecei a tocar as ovelhas, quando de repente, um enorme troll, com presas de um metro de comprimento e garras como cutelos***





*de açougueiro, saiu de baixo da ponte! Algumas das ovelhas se assustaram tanto, que caíram no rio. Outras saíram correndo em todas as direções. Quis detê-las, mas o troll me assustou tanto que fugi. Perdi meu bastão e levarei um dia inteiro para encontrar todas as ovelhas. Papai me dará uma surra. O troll ficou bravo e é tudo culpa minha.”*

Se pressionado, Milton só poderá acrescentar detalhes incompletos sobre tudo, enfatizando o tamanho do troll e sua habilidade sobre-humana para matar e se alimentar de crianças. Diz que o monstro é um troll porque é o que os habitantes da vila dizem que é. Ainda que o grupo possa pensar que Milton esteja exagerando, ele não o faz. Ultio nunca havia visto um troll de verdade e, assim sendo, baseou-se no monstro com o qual se assustam crianças que não querem dormir ou tomar sopa. Quando Milton chegou à ponte,

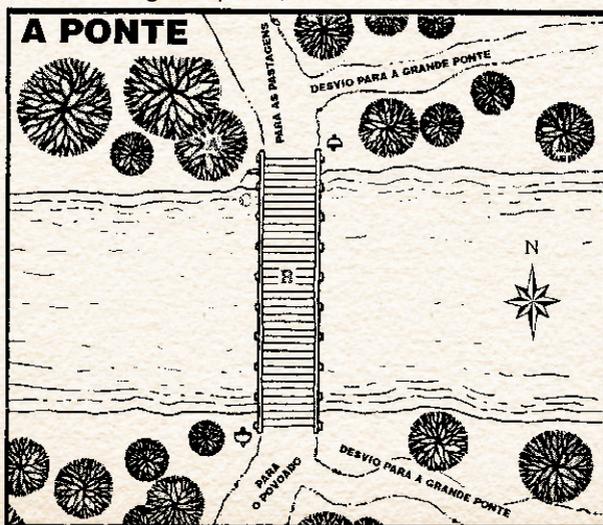
Ultio utilizou magia para assustar o garoto, pois ele bloqueava a passagem que, porventura, serviria para “clientes” mais importantes que passariam a qualquer momento. Os gritos do jovem pastor e sua retirada conseguiram assustar o rebanho.

O rapaz levou um bom susto e não deixará o grupo até que chegue à ponte. Ali, ele se esconderá bem longe da ação até que o troll seja derrotado.

## A Ponte do Troll

Em cinco minutos, alcança-se a ponte do gnomo. Uma vez que o grupo tenha chegado, ela parecerá completamente deserta.

*Vocês chegam à curva da trilha que sai do bosque. À frente estende-se uma ponte comum sobre o rio – três metros de largura e quinze de comprimento. Na outra margem, há um caminho que se dirige para o norte. Ao lado da pon-*



*te, em uma placa mal escrita, lê-se o seguinte:*

**1 moeda de outro por pessoa**

**2 moedas de ouro por cavalo**

**5 moedas de outro por carroça**

**1 moeda de prata por ovelha**

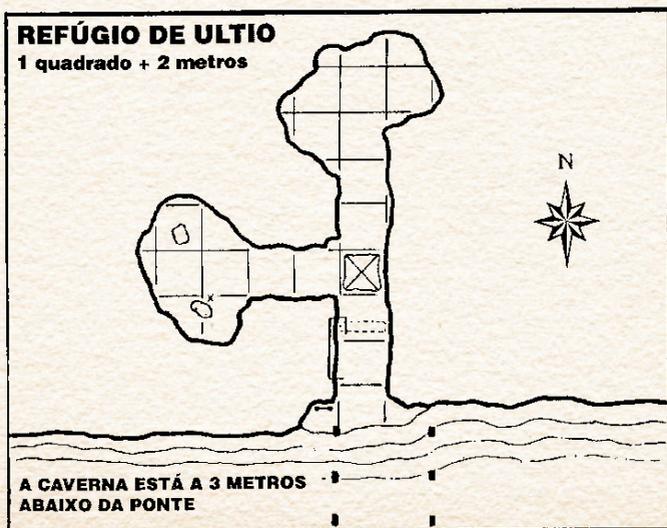
**Pague sem reclamar ou o troll vai te pegar!**

Junto à placa há uma urna grande de madeira. O outro caminho, bem traçado, leva para o sul. Ultio esconde-se em uma árvore no ponto A do mapa, do outro lado do rio. Se o grupo pagar o pedágio, Ultio ficará encantado como o êxito de seu plano e esperará o próximo cliente. Se não pagar e começar a atravessar a ponte, o gnomo entra em ação: invoca uma magia de Ilusão e o monstro que “criou” começa a subir por debaixo da ponte, até o ponto B.

**Vocês percorrem apenas cinco metros da ponte quando ouvem um grunhido**

ameaçador sob seus pés. Um grande monstro de três metros de altura e vagamente humanoíde está saindo da parte inferior da ponte. A fidelidade da descrição de Milton os assombra. Pele verde e pegajosa, corpo enorme, com olhos assustadores, com garras afiadas como facas e presas gigantescas! O monstro deixa escapar um rugido terrível e, numa linguagem muito distorcida, diz: “Não pagar, eu não contente, pagar dobrado ou matar vocês!”

Caso o grupo decida pagar, ele prossegue na travessia e Ultio faz com que sua ilusão (o troll) se retire para baixo da ponte. Se o grupo atacar a ilusão, o Mestre deve conduzir o combate como se a criatura fosse real, descrevendo qualquer ataque que o grupo faça como se não causasse efeito no monstro. Também nenhum dos ataques do troll acertará os personagens. Após 3 rodadas de combate, Ultio tentará



atrair os aventureiros para seu esconderijo debaixo da ponte; o ataque seguinte que “acertar” a ilusão faz com que o troll grite agonizante, e fuja para o outro lado da ponte. Então, desce a escada do ponto C e desaparece no refúgio de Ultio.

Se os heróis investigarem a parte de baixo da ponte ou tentarem danificá-la, Ultio envia o troll para atacar imediatamente. O gnomo tentará conduzir o grupo para seu refúgio ou, pelo menos assustá-los.

## O Refúgio

Ultio esconde-se numa cova natural, situada três metros abaixo da ponte, no lado oposto de onde está o grupo de aventureiros. A entrada da cova é coberta por um pedaço velho de tecido marrom, o que lhe proporciona uma mísera camuflagem. Qualquer um que olhe nessa direção ainda que só de relance, perceberá a entrada do covil. Uma escada rudimentar feita de estacas e madeiras leva desde a boca da cova até a ponte. As paredes e o solo estão sujos. O teto tem dois metros de altura em sua maior parte e foi escorado com troncos. Na há luz alguma na cova.

Há uma armadilha na entrada do fosso, instalada em uma interseção de três corredores é a maior modificação que o gnomo fez no covil. O fosso tem cinco metros de profundidade e está coberto por uma fina camada de galhos e refugos. Qualquer um que entre correndo em perseguição ao troll romperá os ramos e cairá no poço, sofrendo 1d6+2 pontos de dano pela queda. Os perso-

nagens mais cuidadosos encontrarão o fosso se tentarem descobrir armadilhas. Além do fosso, Ultio montou uma armadilha com um dos suportes do teto; cortando uma corda que há na entrada consegue-se que o tronco caia do teto, fazendo um movimento pendular que empurra os intrusos para o fosso, causando 1d4 pelo golpe além do dano da queda (JP-DES para evitar a armadilha).

No aposento a oeste há objetos roubados dos pastores totalizando um valor de 50 peças de ouro. Um barril na parte norte da cova está quase cheio de óleo de lâmpada. Debaixo da pedra marcada com um X há um saco fechado com o tesouro de Ultio: 2 peças ouro, 623 peças de prata, 40 peças de cobre e um pequeno anel de ouro que vale 12 peças de ouro. A cova ao norte é onde o gnomo dorme. Há um fino colchão de palha, pedras para fazer fogo e uma velha lanterna sobre uma mesa de madeira bastante envelhecida. Os livros de magia de Ultio, embrulhados em retalhos de couro, estão escondidos na pequena almofada que há sobre o colchão. Eles contêm todas as magias que o gnomo já usou, além de mais 3 de 1º Nível (A escolha do narrador).

Se o grupo seguir o troll até seu refúgio, Ultio espera até que todos tenham entrado e lança uma magia Ilusão sobre si mesmo, se mesclando ao ambiente. Segue o grupo e observa como ele se sai com a armadilha do fosso. Se um aventureiro conseguir escapar da armadilha, o gnomo tenta ficar atrás dele para atacá-lo pelas costas. Caso mais de um personagem se livrar do fosso,

Ultio solta o tronco. Se isso derrubar os aventureiros, ele corre até a beirada e começa a atirar pedras (três turnos com 1d4 de dano por pedra) nos jogadores. Ele tem um bom monte de pedras e atacará, a não ser que se sinta realmente ameaçado. Logo escapa, fazendo uma breve parada para lançar a magia Invisibilidade (pergaminho) sobre si mesmo antes de sair da cova. Uma vez lá fora, espreitará o grupo e esperará a melhor ocasião para preparar outra emboscada.

Se o grupo escapar de ambas as armadilhas, Ultio foge e persegue os personagens. Caso eles se apoderem dos pertences dentro de seu refúgio, ele tentará roubar os aventureiros com suas habilidades de ladino para recuperar suas coisas, ou objetos mais valiosos que eles tenham. O gnomo é um ladrão/mago e não um guerreiro, de forma alguma tentará confrontar os heróis em combate direto. Se o grupo simplesmente cruzar a ponte e o abandonar – uma vez que o troll se retirará – Ultio não os segue. Ele prefere permanecer em seu posto para continuar assustando os pastores e outros viajantes, e acumulando riquezas.

## **Concluindo a aventura**

Se o gnomo morrer, Milton aparece e começa a elogiar a valentia, honra e ousadia do grupo. Diz que gostaria muito de apresentar os aventureiros a seus vizinhos e que, assim poderia obter uma grande recompensa por matar o troll. Se o grupo ajudar a encontrar as

ovelhas, levará dez horas, uma a menos por pessoa que participe da busca (exceto o garoto). Milton não irá ao vilarejo até reunir os animais perdidos.

Pelo valente gesto dos aventureiros, os aldeões concedem à eles um hectare de pasto de primeira, que logo pode ser revendido ao preço de 10 peças de ouro cada dez metros quadrados (se alguém quiser comprar). Uma grande festa em honra ao grupo será organizada no mesmo dia de sua chegada. Perguntas sobre os bens encontrados no refúgio do troll serão feitas com muito tato. Os personagens de tendência bondosa seguramente vão querer devolver as moedas e o anel aos pastores.

## **Criando uma campanha**

SVocê acabou de inserir os personagens em um mundo de fantasias heróicas. Certamente, eles desejarão continuar sua vida de aventuras, buscando novos desafios à serem vencidos. Uma ótima dica para continuar a saga do grupo de aventureiros é incluir um gancho para uma nova missão no próprio vilarejo. O prefeito local poderia fazer uma oferta aos heróis para resgatar um item mágico, ou afugentar um grupo de goblins salteadores que estaria roubando as rotas comerciais. Outra oportunidade para a criação de novas aventuras poderia começar com algo do passado dos personagens estando presente na vila e sendo achado durante a festividade em homenagem aos personagens. As possibilidades para se criar uma cam-

panha a partir desta pequena aventura são imensas. Use elementos da própria ou do passado dos personagens para dar prosseguimento à história...

**Ultio Avarita [Pequeno e Caótico] (Mago 3/Ladino 2)**

FOR 12, DES 10, CON 15, INT 17, SAB 16, CAR 9

CA 16, JP 14, PV 25, MV 6, M 12, XP 60

ATQ: 1 adaga +4 (1d4+1) - iniciativa +8

Talentos Ladinos: Abrir Fechadura (20%), Localizar Armadilhas (25%), Escalar Muro (81%), Mover-se em Silêncio (25%), Esconder-se nas Sombras (15%), Pungar (25%), Ouvir Barulho (1-2), Ataque Pelas Costas (x2).

Magias: 1º Círculo: Ilusão, Escudo Arcano e Mísseis Mágicos, 2º Círculo: Teia

Pertences: 1 Pergaminho Invisibilidade e 1 Adaga



## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



**Regras para Jogos Clássicos de Fantasia**