

# Unearthed Arcana: Construção de Encontros

Essa edição de *Unearthed Arcana* apresenta um conjunto alternativo de instruções para a construção de encontros para D&D. Apesar dessa abordagem usar a mesma matemática básica que define o sistema de encontros apresentado no *Dungeon Master's Guide*, ela faz alguns ajustes no modo como apresenta a matemática para produzir um sistema mais flexível.

Esse sistema de construção de encontros assume que, como Mestre de Jogo, você quer ter um entendimento claro da ameaça representada por um grupo de monstros. Vai ser do interesse de qualquer Mestre que queira enfatizar o combate em seus jogos, que queira se assegurar que um inimigo não é altamente mortal para um grupo determinado de aventureiros, ou que queira entender a relação entre os níveis de um personagem e o nível de desafio de um monstro.

Construir um encontro usando essas diretrizes como guias se divide em uma série de simples passos.

## **Passo 1: Avalie os Personagens**

Para construir um encontro usando esse sistema, primeiro faça um balanço dos personagens dos jogadores. Esse sistema usa os níveis dos personagens para determinar o número e o nível de desafio das criaturas que você pode lançar contra eles sem tornar a luta muito difícil ou muito fácil. Mas apesar do nível dos personagens ser importante, você também deve atentar ao máximo de pontos de vida de cada personagem e seus modificadores de resistência, assim como quanto dano os combatentes mais fortes ou os conjuradores podem infligir em um único ataque. Mesmo que o nível de desafio e o nível dos personagens sejam ferramentas úteis para definir a dificuldade de um encontro, elas não contam a história toda, e você vai encontrar utilidade para essas estatísticas adicionais quando selecionar monstros para um encontro no passo 4.

## **Passo 2: Tamanho do Encontro**

Determine se você quer criar uma batalha que lance uma criatura lendária contra os personagens, ou se você vai querer usar múltiplos monstros. Se você quiser usar um único monstro, é melhor usar um monstro lendário, já que todos foram criados para tornar interessante a vida para um grupo.

## **Passo 3: Determine Números e Níveis de Desafio**

O processo para construir combates que apresentem apenas um monstro lendário é simples. A tabela abaixo mostra qual nível de desafio usar para uma criatura lendária enfrentando um grupo de quatro a seis jogadores, criando uma luta satisfatória, porém difícil. Por exemplo, para um grupo de cinco personagens de 9º nível, uma criatura de ND 12 é um encontro apropriado.

Para um encontro mortal, combine os personagens com uma criatura lendária que tenha um nível ou dois a mais que o ideal. Para uma luta fácil, use uma criatura lendária cujo ND seja 3 níveis ou mais abaixo de um encontro ideal.

**Personagens do 1º ao 20º nível (Monstros Solitários)**

Nível do Personagem	6 personagens	5 personagens	4 personagens
1º	2	2	1
2º	4	3	2
3º	5	4	3
4º	6	5	4
5º	9	8	7
6º	10	9	8
7º	11	10	9
8º	12	11	10
9º	13	12	11
10º	14	13	12
11º	15	14	13
12º	17	16	15
13º	18	17	16
14º	19	18	17
15º	20	19	18
16º	21	20	19
17º	22	21	20
18º	22	21	20
19º	23	22	21
20º	24	23	22

Se o seu encontro apresentar múltiplas criaturas, equilibrá-lo pode ser um pouco mais trabalhoso. Primeiro, você precisa determinar quantas criaturas seu grupo vai enfrentar, assim como o nível de desafio para cada criatura. As tabelas a seguir são quebradas de acordo com os níveis, fornecendo informações de como equilibrar encontros para personagens de 1º a 5º níveis, 6º a 10º, 11º a 15º, e 16º a 20º nível.

Para criar seu encontro, descubra o nível de cada personagem na tabela apropriada. Cada tabela mostra um simples personagem de um dado nível, e seu equivalente em nível de desafio — um valor representado por uma proporção que compara números de personagens a um único monstro graduado por seu nível de desafio.

O primeiro número é o número de personagens de um dado nível. O segundo número apresenta quantos monstros daquele nível de desafio o personagem vale.

Lendo a linha para personagens de 1º nível na tabela de 1º a 5º nível, nós vemos que um personagem de 1º nível é equivalente a dois monstros de ND ½ ou um monstros de ND ¼. A proporção é inversa para maiores níveis de desafio, com criaturas de ND ½ e maior se tornando mais poderosas que um personagem de 1º nível. Três personagens de 1º nível são equivalentes a uma criatura de ND ½. Enquanto cinco são equivalentes a um oponente de ND 1.

**1º ao 5º nível (Múltiplos Monstros)**

Nível dos Personagens	– Nível de Desafio –									
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	
1º	1:2	1:1	3:1	5:1	-	-	-	-	-	
2º	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	-	-	-	-	
3º	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	-	-	-	
4º	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	-	-	
5º	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1	

**6º ao 10º nível (Múltiplos Monstros)**

Nível dos Personagens	– Nível de Desafio –												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6º	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
7º	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	-	-	-
8º	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-
9º	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-
10º	1:12	1:12	1:10	1:5	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1

**11º ao 15º nível (Múltiplos Monstros)**

Nível dos Personagens	– Nível de Desafio –														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11º	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-	-
12º	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
13º	1:9	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	-	-
14º	1:10	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	-
15º	1:12	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	5:1	6:1

**16º ao 20º nível (Múltiplos Monstros)**

Nível dos Personagens	– Nível de Desafio –																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16º	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1	-	-	-	-
17º	1:7	1:4	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	-	-	-
18º	1:7	1:5	1:3	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	-	-
19º	1:8	1:5	1:3	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	6:1	6:1	-
20º	1:9	1:6	1:4	1:2	1:2	1:1	1:1	1:1	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	4:1	5:1	5:1	6:1

Digamos que você tenha um grupo de quatro personagens de 3º nível. Usando essa tabela, você pode ver que um ND 2 é um bom desafio para um grupo inteiro, mas que os mesmos personagens vão ter dificuldades lidando com uma criatura de ND 3.

Usando os mesmos parâmetros, você pode misturar e adequar os níveis de desafio para criar um grupo de criaturas dignas de quatro personagens de 3º nível. Por exemplo, você pode selecionar uma criatura de ND 1. Isso vale dois personagens de 3º nível, deixando você com dois personagens com valores de monstros para alocar. Você então pode adicionar dois monstros de ND ¼ para contabilizar um outro personagem, e um monstro de ND ½ para bater com o último personagem que faltava. No total, seu encontro tem um ND 1, um ND ½, e dois ND 1/4.

Para grupos com uma variedade de níveis, você tem duas opções. Você pode agrupar todos os personagens de mesmo nível, adequá-los com as criaturas, e então combinar todos os monstros em um encontro. Como alternativa, você pode determinar a média de nível e tratar cada personagem como sendo daquele nível.

As instruções acima foram desenvolvidas para criar um combate que vai desafiar um grupo, mas que ainda assim seja possível vencer. Se você quer criar um encontro que vai desafiar os personagens com pouca ameaça de derrota, trate o grupo como se ele estivesse com dois terços de seus membros. Por exemplo, um grupo de cinco personagens podem resolver com facilidade um encontro desenvolvido para três personagens. Da mesma forma, você pode tratar o grupo como 50% maior para criar batalhas que são potencialmente mortais, apesar de ainda assim isso não representar uma derrota automática. Um grupo de quatro personagens enfrentando um encontro desenvolvido para seis personagens pode cair nessa categoria.

**Monstros mais fracos e personagens de níveis altos.** Para poupar espaço nas tabelas e manter as coisas simples, alguns dos níveis de desafios mais baixos não estão incluídos nas tabelas de níveis mais altos. Para níveis mais baixos que não aparecem na tabela, assuma uma proporção de 1:12, indicando que 12 criaturas nesse nível de desafio equivalem a um personagem do nível específico.

## **Passo 4: Seleção de Monstros**

Tendo usado as tabelas acima para determinar os níveis de desafio dos monstros em seu encontro, você está pronto para escolher monstros individuais. Entretanto, esse processo é mais uma arte que uma ciência.

Além de avaliar monstros por níveis de desafio, é importante o quão específico um monstro pode ser contra seu grupo. Pontos de vida, ataques, e testes de resistência todos são indicadores úteis. Compare o dano que um monstro pode causar com os pontos de vida máximos de cada um dos personagens. Esteja ciente de qualquer monstro capaz de derrubar os pontos de vida de um personagem com um único golpe, a menos que você queira que o combate seja mortal.

Da mesma forma, considere os pontos de vida do monstro comparados ao máximo de dano que o combatente ou conjurador mais forte do grupo pode causar. Ter um número significativo de inimigos derrubados nas primeiras rodadas podem tornar um encontro muito fácil. Da mesma forma, descubra se o melhor ataque do monstro é feito contra testes de resistência que a maioria do grupo é fraca, e compare os ataques do grupo e testes de resistência do monstro da mesma forma.

Se as únicas criaturas que você puder escolher no nível de desafio não são equiparadas às estatísticas dos personagens, não sinta receio de voltar ao passo 3. Ao alterar o nível de desafio dos alvos e ajustar o número de criaturas em um encontro, você pode dispor de diferentes opções para construir seu encontro.

## **Passo 5: Adicione Complicações**

Enquanto muitos grupos de D&D ficam contentes ao se deparar com encontros simples em termos de combate, a realidade é que qualquer situação oferece um potencial para resolução de problemas e interpretação. A diversão em D&D é que você nunca vai saber o que os personagens vão tentar a seguir. Se você contar com a possibilidade dos personagens tentarem conversar com os monstros, estará se preparando para um jogo mais interessante.

## Personalidade dos Monstros

Se você tiver tempo, crie nomes e personalidades para alguns dos monstros envolvidos no encontro. Você pode usar as tabelas no capítulo 4 “*Creating Nonplayer Characters*,” do *Dungeon Master’s Guide*, usar a tabela rápida abaixo, ou simplesmente anote alguns pontos importantes baseados na criatura no *Monster Manual*. Durante a batalha, você pode usar essas ideias para se informar sobre como você retrata monstros individualmente e suas ações. Para manter as coisas simples, você também pode atribuir traços a um grupo de monstros para entender como todo o grupo age. Por exemplo, uma gangue de bandidos pode ser uma indisciplinada massa de fanfarrões, enquanto uma outra está sempre no limite e prestes a fugir ao sinal de qualquer perigo.

## Personalidade dos Monstros

### d8 Traço

- 1 Covardia; está sempre procurando se render
- 2 Ganancia; quer tesouro
- 3 Fanfarronice; faz de sua bravura um show, mas corre ao primeiro sinal de perigo
- 4 Fanático; pronto para morrer lutando
- 5 Medíocre; mal treinado e facilmente atrapalhado
- 6 Bravura; mantém sua posição
- 7 Bufão; provoca seus inimigos
- 8 Ameaçador; se nega a acreditar na derrota.

## Relacionamento dos Monstros

Existem rivalidades, ódios, ou amizades entre os monstros em um encontro? Mesmo que seus personagens não tentem conversar com seus inimigos, você pode usar tais relações para informar as ações e reações dos monstros durante um combate. A morte de um líder reverenciado pode lançar seus seguidores em um frenesi. Um terrível rival pode escapar furtivamente assim que seu inimigo cair, ou um bajulador mal tratado pode estar ansioso para trair seu mestre.

## Relacionamento dos Monstros

### d6 Traço

- 1 Rival; quer que um aliado aleatório sofra
- 2 Abusado; recua inesperadamente, trai na primeira chance
- 3 Idolatrado; outros vão morrer por ele
- 4 Proscrito; outros irão ignorá-lo
- 5 Mercenário; liga apenas para si mesmo
- 6 Intimidador; seus aliados querem ver sua derrota

## Terreno e Armadilhas

Alguns elementos que fazem o campo de batalha interessante podem tornar um encontro mais memorável. Como uma boa regra, tente configurar a área da batalha de modo que ela seja desafiadora mesmo sem um combate ocorrendo. Quais as coisas que chamariam a atenção dos personagens? Qual a razão dos monstros estarem habitando ali? Características interessantes na área podem ajudar na improvisação e tornar as coisas novas.

Para adicionar detalhes a uma área de encontro aleatória, veja as tabelas no apêndice A, “*Random Dungeons*,” do *Dungeon Master’s Guide* para determinar perigos, obstáculos, armadilhas e mais.

## Eventos Aleatórios

Considere o que acontece em uma área de encontro se os personagens nunca entrarem nela. Os guardas trocam seus turnos? Quais os outros personagens e monstros podem visitar a área? As criaturas se reúnem lá para comer ou fofocar? Existe algum fenômeno natural como fortes ventos, tremores de terra, ou chuvas que algumas vezes ocorram na área? Eventos aleatórios são divertidos porque adicionam elementos do inesperado a um encontro. Exatamente quando você pensar que o desenrolar de um combate está claro, um evento inesperado pode tornar as coisas mais interessantes.

Um número de tabelas no *Dungeon Master's Guide* podem sugerir eventos aleatórios na configuração de um encontro. As tabelas usadas para a localização de um encontro, lugares esquisitos e clima selvagem no capítulo 5, "*Adventure Environments*," do *Dungeon Master's Guide* são um bom ponto de início para encontros a céu aberto. As tabelas no apêndice A, "*Random Dungeons*," podem ser úteis para encontros internos e externos – especialmente as tabelas para obstáculos, armadilhas e truques.

**Tradução:** Jorge Caffé e Raphael Santos

**Revisão:** Raphael Santos e Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

**Artigo original:**

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/encounter-building>