



# UNEARTHED ARCANA

**DUNGEONS & DRAGONS**

**Construindo Encontros**

Para Mestres que querem enfatizar o combate em seus jogos e garantir que um inimigo não seja muito mortal para o grupo ou queiram entender a relação entre nível de personagem e desafio de monstros.



# Unearthed Arcana: Construindo Encontros

Esta edição de Unearthed Arcana introduz um conjunto alternativo de diretrizes de construção de encontros para D&D. Embora essa abordagem use a mesma matemática básica subjacente ao sistema de encontro apresentado no Guia do Mestre, ela faz alguns ajustes na forma como ele apresenta aquela matemática para produzir um sistema mais flexível.

Este sistema de construção de encontro assume que, como um Mestre de Dungeon, você quer ter um entendimento claro da ameaça representada por um grupo de monstros. Será de interesse para qualquer DM que queira enfatizar o combate em seus jogos, que querem garantir que um inimigo não é muito mortal para um grupo específico de personagens, e que querem entender a relação entre o nível de um personagem e um Desafio do monstro.

Construir um encontro usando estas novas diretrizes se divide em uma série de passos simples.

## Passo 1: Avaliar os Personagens

Para construir um encontro usando este sistema, primeiro faça um balanço dos personagens dos jogadores. Este sistema usa os níveis dos personagens para determinar o número e nível de desafio das criaturas que você pode colocar para enfrentá-los sem fazer uma luta muito difícil ou muito fácil. Mas, embora o nível de personagem seja importante, você também deve tomar nota do máximo de pontos de vida de cada personagem e dos modificadores de testes de resistência, bem como quanto dano os mais fortes combatentes ou conjuradores podem infligir com um único ataque. Mesmo que o nível do personagem e classificação de desafio sejam ferramentas úteis para definir a dificuldade de um encontro, eles não contam toda a história, e você usará essas estatísticas adicionais de personagens quando você selecionar monstros para um encontro na etapa 4.

## Passo 2: Tamanho do Encontro

Determine se você quer criar uma batalha em que uma criatura lendária enfrenta os personagens, ou se você deseja usar vários monstros. Se você quiser usar um único monstro, normalmente é melhor usar

um monstro lendário, todos os quais são especificamente concebidos para tornar a vida do grupo mais interessante.

## Passo 3: Determinar Número e Nível de Desafio

O processo para a construção de lutas que apresentam apenas um monstro lendário é simples. A tabela abaixo mostra qual nível de desafio usar para uma criatura lendária lutando contra um grupo de quatro a seis personagens, criando uma batalha satisfatória mas difícil. Por exemplo, para um grupo de cinco personagens do 9º nível, uma criatura lendária de ND 12 faz um encontro apropriado.

Para uma batalha mortal, coloque os personagens contra uma criatura lendária cujo nível de desafio seja 1 ou 2 pontos superiores ao ideal. Para uma luta bastante fácil, use uma criatura lendária cujo o nível de desafio é 3 ou mais pontos abaixo do nível de desafio para um encontro ideal.

### 1º ao 20º Nível (Monstro Sozinho)

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 apresenta várias criaturas, o equilíbrio requer um pouco mais de trabalho. Primeiro você

precisa determinar quantas criaturas o grupo vai enfrentar, juntamente com a classificação de desafio para cada criatura. As tabelas a seguir são divididas por intervalos de nível, fornecendo informações sobre como equilibrar encontros para personagens do 1° ao 5° nível, 6° ao 10° nível, 11° ao 15° nível e 16° ao 20° nível.

Para criar o seu encontro, localize o nível de cada personagem na tabela apropriada. Cada tabela mostra o que um único personagem de um dado nível é igual em termos de classificação de desafio - um valor representado por uma proporção que compara números de personagens a um único monstro classificado por nível de desafio.

O primeiro número é o número de personagens desse nível. O segundo número indica quantos monstros da classificação de desafio listados esses personagens valem.

Lendo a linha para os personagens de primeiro nível da tabela de Nível 1 a 5, vemos que um personagem de primeiro nível é o equivalente a dois monstros de ND 1/8 ou um monstro de ND 1/4. A proporção inverte para maiores classificações de desafio, com as criaturas em ND 1/2 e superiores se tornando mais poderosas do que um personagem de primeiro nível. Três personagens de primeiro nível são equivalentes a uma criatura de ND 1/2, enquanto cinco equivalem a um oponente de ND 1.

### 1° ao 5° Nível (Monstros Múltiplos)

Nível do Personagem	— Nível de Desafio —								
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6
1°	1:2	1:1	3:1	5:1	—	—	—	—	—
2°	1:3	1:2	1:1	3:1	6:1	—	—	—	—
3°	1:5	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—	—
4°	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	4:1	6:1	—	—
5°	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	5:1	6:1

### 6° ao 10° Nível (Monstros Múltiplos)

Nível do Personagem	— Nível de Desafio —												
	1/8	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6°	1:12	1:9	1:5	1:2	1:1	2:1	2:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
7°	1:12	1:12	1:6	1:3	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	—	—	—
8°	1:12	1:12	1:7	1:4	1:2	1:1	2:1	3:1	3:1	4:1	6:1	—	—
9°	1:12	1:12	1:8	1:4	1:2	1:1	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—
10°	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

### 11° ao 15° Nível (Monstros Múltiplos)

Nível do Personagem	— Nível de Desafio —														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
11°	1:6	1:3	1:2	1:1	2:1	2:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—	—
12°	1:8	1:3	1:2	1:1	1:1	2:1	2:1	3:1	3:1	4:1	5:1	6:1	—	—	—
13°	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	—	—
14°	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	—
15°	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

### 16° ao 20° Nível (Monstros Múltiplos)

Nível do Personagem	— Nível de Desafio —																		
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
16°	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	—	—	—	—
17°	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	—	—	—
18°	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	—	—
19°	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	—
20°	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 terceiro nível. Usando a tabela, você pode ver que um inimigo de ND 2 é um bom jogo para todo o grupo, mas que os personagens provavelmente terão dificuldade em lidar com uma criatura de ND 3.

Usando as mesmas diretrizes, você pode misturar e combinar níveis de desafio para reunir um grupo de criaturas com valor de quatro personagens de nível 3. Por exemplo, você pode selecionar uma criatura de ND 1. Isso vale dois personagens de 3º nível, deixando você com o valor de dois personagens de monstros ainda para alocar. Você poderia então adicionar dois monstros de ND 1/4 para contar para um outro personagem, e um monstro de ND 1/2 para o último personagem. No total, o seu encontro tem um ND 1, um ND 1/2, e duas criaturas de ND 1/4.

Para grupos com uma variedade de níveis, você tem duas opções. Você pode agrupar todos os personagens do mesmo nível, combiná-los com monstros e, em seguida, combinar todas as criaturas em um encontro. Como alternativa, você pode determinar o nível médio do grupo e tratar cada personagem como sendo esse nível.

As diretrizes acima são projetadas para criar uma luta que vai desafiar o grupo, mas talvez ainda percam. Se você quiser criar um encontro que desafie os personagens com pouca ameaça de derrota, você pode tratar o grupo como se tivesse cerca de dois terços de seus membros. Por exemplo, um grupo de cinco personagens teria facilidade em um encontro projetado para três personagens. Da mesma forma, você pode tratar o grupo como tendo até cinquenta por cento mais membros para construir batalhas que são potencialmente mortais, embora ainda não susceptíveis de produzir uma derrota automática. Um grupo de quatro personagens enfrentando um encontro projetado para seis personagens iria cair nesta categoria.

**Monstros Fracos e Personagens de Alto Nível.** Para economizar espaço nas tabelas e mantê-las simples, algumas das classificações de menor desafio estão faltando nas tabelas de nível mais alto. Para proporção de desafios baixo que não aparecem na tabela, assuma uma proporção de 1:12, indicando que doze criaturas desses níveis de desafio valem um personagem de um nível específico.

## Passo 4: Selecione os Monstros

Tendo usado as tabelas acima para determinar os níveis de desafio dos monstros em seu encontro, você está pronto para escolher monstros individualmente.

No entanto, este processo é mais uma arte do que uma ciência.

Além de avaliar os monstros por nível de desafio, é importante observar como monstros específicos podem ser acumulados contra seu grupo. Pontos de vida, ataques e testes de resistência são todos indicadores úteis. Compare o dano que um monstro pode infligir com os pontos de vida de cada personagem. Desconfie de qualquer monstro capaz de derrubar um personagem com um único ataque, a menos que você pretenda que a luta seja mortal.

Da mesma forma, considere os pontos de vida dos monstros em comparação com os danos produzidos pelos mais fortes combatentes e conjuradores do grupo. Ter um número significativo de inimigos cair nas primeiras rodadas de combate pode fazer um encontro muito fácil. Da mesma forma, veja se os melhores ataques de um monstro são feitos contra testes de resistência com os quais a maioria dos membros do grupo são fracos e compare os ataques dos personagens testes de resistência dos monstros da mesma maneira.

Se as únicas criaturas que você pode escolher no nível de desafio desejado não são uma boa correspondência para as estatísticas dos personagens, não tenha medo de voltar para a etapa 3. Ao alterar seus objetivos de nível de desafio e ajustar o número de criaturas no encontro, você pode voltar acima e usar diferentes opções para a construção do encontro.

## Passo 5: Adicionar Complicação

Muitos grupos de D&D estão satisfeitos em olhar para os encontros simplesmente em termos de combate, a realidade é que qualquer situação oferece o potencial para a resolução de problemas e roleplaying. A diversão do D&D é que você nunca sabe o que os jogadores podem tentar em seguida. Se você conta com a possibilidade que os personagens podem tentar falar com o monstro, você está ajustando-se para um jogo mais interessante.

## Personalidade do Monstro

Se você tiver tempo, crie nomes e personalidades para alguns dos monstros envolvidos no encontro. Você pode usar as tabelas do capítulo 4, "Criando Personagens Jogadores", do Guia do Mestre, use a tabela rápida abaixo, ou simplesmente anote da sua maneira alguns pontos base do Manual dos Monstros de uma criatura. Durante a batalha, você pode usar essas idéias para informar como você retrata monstros individuais e suas ações. Para



manter as coisas simples, você também pode atribuir traços a um grupo de monstros para capturar como a multidão como um todo age. Por exemplo, uma gangue de bandidos pode ser uma turba desordenada de arruaceiros, enquanto outra está sempre no canto e pronta para quebrar tudo ao primeiro sinal de perigo.

### Personalidade do Monstro

#### d8 Traço

- 1 Covarde; Olhando para se render
- 2 Ávido; Quer tesouro
- 3 Fanfarrão; Faz um show de bravura, mas corre se ficar em perigo
- 4 Fanático; Pronto para morrer lutando
- 5 Pebleu; Mal treinado e se atrapalha facilmente
- 6 Bravo; Aguenta de pé
- 7 Palhaço; Provoca os inimigos
- 8 Valentão; Recusa pensar que pode perder

### Relacionamento de Monstros

Há rivalidades, ódios, ou amizades entre os monstros em um encontro? Mesmo que os personagens não tentem falar com seus inimigos, você pode usar esses relacionamentos para informar as ações e reações dos monstros durante o combate. A morte de um líder muito reverenciado pode lançar seus seguidores em um frenesi. Um rival amargo poderia fugir assim que seu inimigo cair, ou um bajulador maltratado poderia estar ansioso para se render e trair seu mestre.

### Relacionamento de Monstros

#### d6 Traço

- 1 Rival; Quer um aliado aleatório para sofrer
- 2 Abusado; recua, trai na primeira oportunidade
- 3 Adorado; Outros morrerão por ele
- 4 Exilado; Outros ignoram ele
- 5 Mercenário; Só se preocupa com você
- 6 Mandão; Aliados querem vê-lo derrotado

### Terreno e Armadilhas

Alguns elementos que tornam o campo de batalha interessante podem percorrer um longo caminho para tornar um encontro mais memorável. Como uma boa regra de ouro, tente configurar a área da batalha para que ele seja um desafio, mesmo sem uma luta ocorrer lá. Que coisas podem chamar a atenção dos personagens? Por que os monstros estão à espreita aqui? As características interessantes da área podem ajudar à improvisação e manter as coisas frescas.

Para adicionar detalhes a uma área de encontro aleatoriamente, consulte as tabelas no apêndice A, "Masmorras Aleatórias", do Guia do Mestre para determinar as características de sala e área, perigos potenciais, obstáculos, armadilhas e muito mais.

### Eventos Aleatórios

Considere o que poderia acontecer em uma área de encontro, se os personagens nunca fossem entrar nela. Os guardas giram em turnos? Que outros personagens ou monstros podem visitar? As criaturas se reúnem ali para comer ou fofocar? Existem fenômenos naturais como ventos fortes, tremores de terra ou rajadas de chuva que às vezes ocorrem na área? Eventos aleatórios são divertidos porque eles acrescentam um elemento do inesperado a um encontro. Só quando você acha que o resultado de uma luta é claro, um evento inesperado pode tornar as coisas mais interessantes.

Uma série de tabelas no Guia do Mestre pode sugerir eventos aleatórios para serem adicionados a um local, dependendo da natureza da configuração do encontro. As tabelas usadas para a localização do encontro, locais estranhos e tempo no deserto no capítulo 5, "Ambientes Aventura", do Guia do Mestre são um bom ponto de partida para encontros ao ar livre. As tabelas no apêndice A, "Masmorras aleatórias", podem ser úteis para encontros internos e externos, especialmente as tabelas de obstáculos, armadilhas e truques.

