

GUIA NAO-OFFICIAL DE CRIAÇÃO DE CRIATURAS PARA TORMENTA 20

Por Rafael Reis

Você já deve ter ouvido falar por aí que Arton é um mundo de problemas. Bom, quem já deu uma volta por lá sabe que é a mais pura verdade. E a cada ano que passa esses problemas só se multiplicam. E cada um desses problemas precisa de uma ficha.

Criar uma ficha de criatura não é lá um bicho de sete cabeças (digo, pode até ser, uma hidra talvez... enfim). Se você leu as regras, conhece os atributos e seus modificadores, os bônus em perícias treinadas e não-treinadas, cálculo de CD, passos de dano, condições, equipamentos, habilidades... okay, talvez não seja simples. Mas você poderia, em tese, atribuir quaisquer valores que achar conveniente nas estatísticas da criatura, inventar uma ou duas habilidades legais, definir um nome estiloso e pronto. Aí você insere a tal criatura no meio da sessão, um combate se inicia e o grupo inteiro de aventureiros morre no primeiro ataque.

Certo, certo, você já sabe porque isso aconteceu. A criatura não estava balanceada para o nível do grupo. É por isso que você está aqui lendo essa introdução desnecessária. Então vamos logo aos números.

GERANDO ESTATÍSTICAS

Você pode começar a construir uma criatura de duas formas: pelo conceito ou pela dificuldade. Pelo conceito significa que você já tem uma boa ideia dos poderes e habilidade que a criatura possui, e precisa apenas finalizar definindo um Nível de Dificuldade (ND) adequado para ela. Pela dificuldade é o inverso. Você precisa de uma criatura de um determinado ND e quer encontrar valores que se encaixem nesse nível.

Por hora, vamos seguir imaginando que você escolheu a primeira opção. Você quer construir uma criatura, e depois descobrir seu ND. Quando tiver entendido como fazer dessa forma, o inverso ficará fácil. Vamos aos passos da receita.

PASSO 1. CRIE UMA FICHA

Mais uma vez, temos dois caminhos a seguir: à moda do jogador ou à moda do mestre. No primeiro caso, construa uma ficha como se fosse um jogador. Escolha uma raça, uma classe, talvez uma origem, selecione os poderes de acordo com o nível, compre equipamentos e fechou. Essa forma funciona bem para NPCs humanoides. Você ainda pode se permitir certa liberdade. Altere um poder ou habilidade para que ele se encaixe melhor no conceito pretendido, por

exemplo. Não se preocupe, nenhum jogador irá te processar por não ter acesso a esse poder. Espero.

À moda do mestre é bem mais simples. Pegue um modelo de ficha de criatura. Preencha com os valores que quiser. É isso. Se muito, leve em consideração os parâmetros dados ao tipo de criatura, encontrados na página 270 do livro básico. Mas não é necessário. Como veremos à frente, poderá ser prudente fazer alguns ajustes, mas ficará tudo bem.

PASSO 2. DESCUBRA O ND

Vamos por partes. Você já deve ter visto a Tabela 1-1 (acredito que isso é tudo o que alguns irão ver deste guia). Se você já leu o Guia do Mestre de *Dungeons & Dragons 5e*, compreenderá rapidamente como essa tabela funciona. Se não, explico: A primeira coluna mostra o ND no qual se encaixaria cada valor em sua linha. Por exemplo, uma criatura de ND 7 teria, em média, Defesa 24 ou 25, +14 nas resistências, entre 270 e 304 Pontos de Vida, etc. EM MÉDIA, tenha isso em mente. O que você precisará fazer daqui para a frente é: primeiro, encontrar o ND de cada uma das variáveis da ficha (se não estiver familiarizado com conceitos estatísticos, Defesa é uma variável, PV é outra variável, CD é outra variável, e assim por diante); Segundo, estabelecer um único ND para as variáveis defensivas e um único ND para as variáveis ofensivas; Por último, encontrar o ND geral da criatura.

DEFENSIVO. Encontre o ND apropriado para os Pontos de Vida da sua criatura. Anote esse ND e deixe-o de lado por um momento.

Encontre o ND apropriado para a Defesa da criatura. Anote esse ND. Faça a mesma coisa com as Resistências, mas nesse caso você deve primeiro calcular o valor médio das três Resistências (some os bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade, depois divida o resultado por três). Encontre o ND correspondente ao ND desse valor médio das Resistências. Anote esse ND.

Agora você irá calcular o ND defensivo em duas etapas. Primeiro, some o ND da variável Defesa com o ND da variável Resistências e divida por dois. Pegue esse resultado, some ao ND da variável Pontos de Vida e, novamente, divida o resultado por dois. O resultado final é seu ND defensivo. Anote esse valor.

OFENSIVO. Encontre o ND apropriado para o Dano por Rodada que a criatura pode causar. Aqui cabe uma explicação mais detalhada. Primeiro, esse valor é o médio. Assim, qualquer dado de dano deve antes ser convertido em seu valor médio. Se você não sabe como calcular o dano médio, é muito simples. É

TABELA 1-1: ESTATÍSTICAS DE CRIATURA POR NÍVEL DE DESAFIO

ND	DEFENSIVO			OFENSIVO		
	DEFESA	RESISTÊNCIAS	PV	ATAQUE	CD	DANO/RODADA
1/4	<8	<4	1-9	<6	<8	<5
1/3	8-9	4	10-29	6-7	8-9	5-8
1/2	10-11	5	30-59	8	10	9-12
1	12-13	6-7	60-94	9-10	11-12	13-17
2	14-15	8	95-129	11	13	18-22
3	16-17	9	130-164	12-13	14-15	23-27
4	18-19	10	165-199	14	16	28-32
5	20-21	11-12	200-234	15-17	17-18	33-37
6	22-23	13	235-269	18	19	38-42
7	24-25	14	270-304	19-20	20-21	43-47
8	26-27	15	305-339	21	22	48-52
9	28-29	16-17	340-374	22-24	23-24	53-57
10	30-31	18	375-409	25	25	58-62
11	32-33	19	410-444	26-27	26-27	63-67
12	34-35	20	445-479	28	28	68-72
13	36-37	21-22	480-514	29-31	29-30	73-77
14	38-39	23	515-549	32	31	78-82
15	40-41	24	550-584	33-34	32-33	83-87
16	42-43	25	585-619	35	34	88-92
17	44-45	26-27	620-654	36-38	35-36	93-97
18	46-47	28	655-689	39	37	98-102
19	48-49	29	690-724	40-41	38-39	103-107
20	50-51	30	725-760	42	40	108-112

só pegar o valor máximo possível de uma rolagem de dados, somar com o valor mínimo dessa mesma rolagem, e dividir por dois. Por exemplo, o máximo que se pode obter em um 3d6 é 18, enquanto o mínimo é 3. Logo, a média de um 3d6 é 10,5 (18 mais 3, dividido por dois). Depois disso, é só somar os bônus de dano. Três observações: primeiro, se a criatura faz mais de um ataque por turno, some a média de dano de todos os ataques; segundo, se a criatura causa dano em área, multiplique a média desse dano por dois; terceiro, se a criatura tem opções diferentes de ataque (como um dragão, que pode atacar corpo a corpo ou despejar sua baforada), some duas vezes a média de dano padrão com uma vez a média de dano que tiver gasto de PM, depois divida o resultado por três (estamos supondo aqui que a criatura usará seu ataque especial uma vez para cada duas em que usará seu ataque padrão). Findados todos esses cálculos, encontre o ND apropriado para o Dano por Rodada dessa criatura. Anote esse ND e deixe-o de lado por um momento.

Agora você deve se fazer a seguinte pergunta: o dano causado pela criatura é baseado em rolagem de ataque, em teste de resistência ou em ambos? Se a resposta for um dos dois, encontre o ND apropriado para o valor da variável selecionada (Ataque ou CD). Anote esse ND. Se a resposta for ambos, encontre o

ND apropriado para cada uma das variáveis, some os valores encontrados e divida por dois. Anote esse resultado.

Agora você pega o ND do Dano por Rodada, soma ao ND do Ataque (ou da CD, ou o resultado de ambos), e divide por dois. Pronto, você calculou o ND ofensivo. Anote esse valor.

ND FINAL. Simples e direto. Pegue o ND defensivo, some ao ND ofensivo, divida por 2, arredonde para baixo. Pronto, sua criatura está preparada para entrar em cena exatamente no momento da campanha onde deveria entrar. Ou será que não?

PASSO 3. AJUSTE FINO

O rhyrachay está nos detalhes. E existem muitos detalhes além das variáveis básicas em uma ficha de criatura. A seguir, tentarei abordar o máximo possível desses detalhes. Mas saiba que, em um jogo tão rico e cheio de nuances quanto *Tormenta 20*, é certo que em algum momento você terá que decidir por si mesmo se essa ou aquela característica tornará a criatura mais ou menos difícil. Quando isso acontecer, segure na mão

de Nimb e vai. Mas vamos nos ater ao que Khalmyr me permitiu lembrar.

HABILIDADES DEFENSIVAS. Se a criatura possuir habilidades como Durão, Imunidade a Magia, Presença Majestosa ou algo de similar impacto defensivo, multiplique os PVs da criatura por dois para o propósito de encontrar o ND defensivo (cabe dizer que os PVs reais da criatura não mudam).

Se a criatura possuir RD (geral, não a um tipo de dano específico), multiplique o valor dessa RD por seis e some o resultado aos PVs da criatura, para o propósito de encontrar o ND defensivo (novamente, os PVs reais da criatura não mudam). Se essa criatura também tiver um fator multiplicativo, faça a multiplicação primeiro.

Habilidades como Incorpóreo e Cura Acelerada têm um impacto muito relativo na sobrevivência da criatura. Em situações específicas, podem se tornar um verdadeiro inferno para os jogadores. Mas geralmente não é o caso. Se você achar que os PJs não possuem dano mágico o suficiente (no caso de Incorpóreo) ou não costumam encerrar combates rápido o suficiente (no caso de Cura Acelerada), considere que a criatura é mais difícil para aquele grupo (ND final +1).

De forma inversa, se a criatura possuir alguma vulnerabilidade específica e o grupo de personagens tiver pelo menos duas fontes daquele dano, considere que a criatura é mais fácil para aquele grupo (ND final -1). Note que tanto essa alteração quanto a anterior servem apenas para balizar um encontro específico contra um grupo específico. O ND da criatura não muda de fato.

Se a criatura tiver Resistência a Magia, some metade de seu bônus (arredondado para cima) à média das Resistências antes de encontrar o ND dessa variável.

Se a criatura for capaz de voar e for capaz de causar dano à distância, aumente em 2 o ND defensivo antes de calcular o ND final. Entretanto, cabe a você fazer valer essa habilidade. Se sua criatura é capaz de voar mas não o faz, o ND dela parecerá acima do que deveria.

HABILIDADES OFENSIVAS. Calcular o potencial ofensivo de uma criatura pode ser tão simples quanto o ataque de um ogro ou tão complexo quanto o toque de uma aparição. Segue alguns pontos a observar.

Se a criatura tiver facilidade em causar dano crítico, ou se seu multiplicador de crítico for elevado, talvez você queira levar isso em conta ao calcular o Dano por Rodada da criatura. Faça o seguinte. Considere que a criatura tem 100% de chance de acerto. Descubra qual porcentagem desse acerto seria um crítico (cada valor no dado que ativa o dano crítico corresponde a 5%, logo uma margem de crítico 18 corresponde a 15%, por exemplo). Calcule separadamente a média de dano padrão (chamemos de DP) e a média de dano crítico (chamemos de DC). Multiplique o DP pela porcentagem correspondente de acerto normal (por exemplo, se a margem de crítico é 18, um acerto normal teria 85% de chance de ocorrer). Depois multiplique DC pela porcentagem de acerto

crítico. Some os resultados. O valor encontrado é o Dano por Rodada levando em conta a possibilidade de dano crítico.

Outras criaturas podem possuir estratégias diferentes de causar dano. Medusas tradicionais e basiliscos podem concluir combates sem causar qualquer dano, simplesmente petrificando suas vítimas. Já um assassino com acesso ao terrível extrato de Lótus Negra poderia causar a morte de um personagem em uma única falha de Fortitude. Em casos assim, você pode ignorar as variáveis Dano por Rodada e Ataque e considerar que o ND ofensivo é igual ao ND da CD de sua habilidade.

PASSO 4. FINALIZANDO

Se você seguiu todos os passos até aqui, sua criatura está pronta. Entretanto, a bem da verdade, isso não garante que ela será um desafio equilibrado para o ND encontrado. Entenda, todos os valores e situações analisados para se construir a Tabela 1-1 são médios, baseados em um grupo de quatro personagens com POUCO OU NENHUM acesso a itens mágicos, somente fazendo escolhas otimizadas de poderes e equipamento superior. Leve isso em conta quando seu grupo empanturrado de tomos e manuais vencer com facilidade seus adversários.

O que proponho com este guia é o estabelecimento de parâmetros que possam balizar a construção de criaturas no jogo, para que criaturas de mesmo ND sejam de fato equivalentes em termos de dificuldade. Isso facilita muito na hora de definir quão acima ou abaixo do próprio ND seu grupo de jogo está, equilibrando futuros encontros de acordo. Vale ressaltar que, conforme os níveis avançam, as possibilidades de combinações de poderes, multiclasse, equipamento, magias e estratégias crescem exponencialmente, tornando o balanceamento dos encontros uma tarefa ingrata.

Falando em combinações, tente não gerar muita disparidade entre as variáveis da tabela quando estiver construindo uma criatura. Se o ND da Defesa dela for sete ou oito pontos acima de seu ND final, por exemplo, pode ser que os personagens não tenham a menor chance de acertá-la, o que torna irrelevante seu número de PVs. Também é possível que sua criatura acabe possuindo um valor que escape dos limites da tabela (se o ND deveria ser maior que 20). Você pode decidir que o ND daquela variável é 20, independente do quão maior seja, o que irá subestimar a dificuldade real da criatura. Ou pode calcular os valores de ND acima de 20, seguindo os padrões facilmente identificáveis em cada variável.

GRUPO MAIOR OU MENOR

Se o seu grupo for composto por um número diferente de quatro integrantes, pode ser necessário modificar o ND de acordo. O modificador depende do nível do grupo, pois as diferenças costumam se

acentuar conforme o avançar dos níveis. A Tabela 1-2 é um bom começo, mas é preciso ter em mente que novos ajustes devem ser considerados sempre que se julgar necessário.

A título de esclarecimento da Tabela 1-2, cito dois exemplos: Um grupo de cinco personagens de nível 11 poderia enfrentar uma ameaça de ND 12, enquanto um grupo de três personagens de nível 15 deveria ser confrontado por um inimigo de ND 13. Não incluí grupos menos que três ou maiores que seis por entender que fogem demais dos parâmetros propostos neste guia.

TABELA 1-2: ND POR TAMANHO DO GRUPO POR NÍVEL

GRUPO	1° - 4°	5° - 11°	12° - 16°	>16°
3	-	-1	-2	-3
5	-	+1	+2	+3
6	+1	+2	+3	+3

GRUPO DE INIMIGOS

Embora o cálculo de ND tenha por premissa que uma única criatura enfrentará o grupo de PJs, na prática isso raramente acontece. Não só um encontro costuma conter vários inimigos, como os inimigos desse encontro muitas vezes não terão o mesmo ND. Como calcular isso?

É muito simples, na verdade. Primeiro, conte quantos inimigos estarão presentes na cena. Segundo, pegue esse número de inimigos, divida por dois e arredonde PARA CIMA. Terceiro, some o valor encontrado ao ND individual de cada criatura presente. Quarto, exclua do cálculo qualquer criatura cujo ND individual somado do modificador seja menor que metade do nível do grupo de PJs. Se nenhuma criatura tiver sido excluída no passo anterior, o ND do encontro será o maior ND dentre as criaturas presentes somado do modificador. Caso contrário, repita o primeiro passo, desconsiderando as criaturas que não atingiram o mínimo no quarto passo. Você não deve repetir esse procedimento uma terceira vez, mesmo que outro tipo de criatura devesse ser excluída no segundo cálculo.

Um exemplo para facilitar o entendimento. Um grupo de aventureiros de 12° nível invade a masmorra do bruxo Walgof. Na câmara final, o grupo encontra o bruxo (ND 10) acompanhado de dois Esqueletos (ND 2) e dois Esqueletos de elite (ND 4). São cinco oponentes ao todo, o que gera um modificador de +3 no ND de cada criatura individualmente (cinco dividido por dois, arredondado para cima). O ND do bruxo sobe para 13, o dos esqueletos para 5 e o dos Esqueletos de elite para 7. Como a metade do nível do grupo é 6, os esqueletos normais são descartados do cálculo. Refazendo, três criaturas geram um modificador de +2. O ND do bruxo sobe para 12 e o dos Esqueletos de elite para 6. O ND desse encontro é o maior entre os das criaturas presentes, no caso 12.

CONSTRUINDO A LENDA

Por fim, eu gostaria de incluir nesse guia um exemplo de criatura construída a partir dos valores propostos na Tabela 1-1. De forma audaciosa, talvez até petulante, escolhi logo a maior lenda a pisar no continente artoniano. Proponho, como exercício, que você também encontre o mesmo ND 18 que eu defini para esse personagem.

Tentei me basear ao máximo na ficha apresentada na página 349 do Guia da Trilogia de *Tormenta RPG*, mas o modelo geral foi construído sobre um Humano Cavaleiro de nível 20, com algumas licenças poéticas para torná-lo único.

ORION DRAKE ND 18

Humano 20

INICIATIVA +17, **PERCEPÇÃO** +18

DEFESA 42, **FORT** +40, **REF** +30, **VON** +33, resistência a dano 15

PONTOS DE VIDA 315

DESLOCAMENTO 9m (8q). Se montado, seu deslocamento é 12m (8q) e Orion faz duas ações de movimento extra por turno, mas apenas para se deslocar.

CORPO A CORPO Espada Longa x2 +35 (1d10+22, 16/x3, lancinante).

BALUARTE VETERANO (LIVRE, 5 PM) Orion recebe +10 na Defesa e nos testes de resistência pela cena (esse bônus já está contabilizado nas estatísticas acima). Orion pode gastar mais 5 PM para fornecer esse mesmo bônus a todos os aliados em alcance curto, também pela cena.

CARGA DESTRUIDORA (COMPLETA, 2 PM) Orion avança com sua montaria até o dobro do deslocamento (e no mínimo 3m) em linha reta e faz um ataque corpo a corpo. Orion recebe +2 no teste de ataque e +5d8 na rolagem de dano. Após isso, Orion pode continuar se movendo até o máximo de seu deslocamento. Orion não recebe penalidade de defesa após fazer essa investida.

DURÃO (REAÇÃO, 2 PM) Quando sofre dano, Orion pode reduzir esse dano à metade.

MESTRE DUELISTA (LIVRE, 5 PM) Orion pode escolher um inimigo em alcance curto e receber +5 em testes de ataque e rolagens de dano contra ele até o fim da cena. Se atacar outro inimigo, o bônus termina.

TRESPASSAR (LIVRE, 1 PM) Quando Orion faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

FOR 36, DES 13, CON 28, INT 14, SAB 14, CAR 13

PERÍCIAS Cavalgar +22, Diplomacia +17, Luta +29, Nobreza +18.

EQUIPAMENTO Armadura Completa Selada Guardiã Sob Medida de Adamante Invulnerável, Espada Longa Magnífica Precisa Lancinante de Adamante.