

# PROJETANDO UMA AVENTURA DE D&D

*Construindo sua primeira Aventura de D&D*



**POR WOLFGANG BAUR**

Traduzido e adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

# PROJETANDO UMA AVENTURA DE D&D

## *Construindo sua primeira Aventura de D&D*

Se você está pronto para projetar sua primeira aventura de RPG, ou aprender a melhorar as aventuras que você já tem, você veio ao lugar certo. O "Projetando uma Aventura" cobrirá todas as bases, de ganchos e história de fundo a armadilhas e tesouros.

Um artigo para mestres iniciantes e experientes.

Por WOLFGANG BAUR

Traduzido e adaptado por Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, D&D Adventurers League, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

## Sumário

<b>Prefácio</b> .....	4
<b>Capítulo 1 – O Projeto</b> .....	5
Quão grande é o seu projeto .....	5
Erros comuns de Design .....	5
Seleção de Encontro: Juntando o Elenco .....	5
<b>Capítulo 2 – O Gancho</b> .....	9
Escolha um motivo .....	9
Torná-lo pessoal .....	10
Torne-o Concreto e difícil de recusar .....	11
Ganchos em sequência .....	11
Ganchos que falham.....	12
Represente! .....	12
<b>Capítulo 3 – Interpretação e Encontros de Interruptor</b> .....	13
O que o grupo ganha .....	13
Mentiras e traição .....	14
O que o monstro ganha .....	15
Usando perícias e habilidades de classe .....	15
Outras opções.....	16
Encontros de interruptor – interpretação levando ao combate .....	16
<b>Capítulo 4 – Trocados De Cobre e Tesouros Brilhantes</b> .....	18
A distribuição do tesouro .....	18
Tesouro escondido e enterrado .....	18
Tesouros desafiadores .....	19
Avaliando tesouros .....	20
Terra e status .....	20
Vale-enredo: informações, dicas e chaves .....	21
<b>Capítulo 5 – Estrutura e Trama</b> .....	22
Tramas lineares .....	22
Tramas de matriz .....	24
Finais .....	25
<b>Capítulo 6 – Terrenos, Zonas de Risco e Armadilhas</b> .....	26
Revelando o terreno para o grupo todo .....	26
Indicando o caminho usando terrenos e zonas de risco .....	27
Zonas de risco como ferramenta narrativa .....	28
O problema do voo .....	30
Sobre o autor.....	31

# PREFÁCIO

Em agosto de 2006, **Wolfgang Baur** começou uma série de artigos que foram publicados na página da Wizards of the Coast com o nome de "*Adventure Builder*". Naquela época, a Wizards já havia começado a perceber que incluir conteúdo online de forma gratuita para mestres e jogadores era uma forma de promover seu jogo e conhecer seu público alvo, e então publicou artigos, suplementos e aventuras em sua página. Num total de seis partes, o autor detalhava o que considerava importante para construção de uma boa aventura de RPG, tendo como base a edição 3.5 de D&D.

Em agosto de 2018, 12 anos depois, me peguei relendo os artigos e pensei: alguns destes conselhos ainda são atuais. Acredito que vale a pena reuni-los, traduzi-los e adaptá-los a edição atual de D&D, a 5ª edição, para conhecimento dos jogadores mais novos e, principalmente, para auxiliar mestres novos e veteranos a pensarem no Design de suas aventuras. E assim o fiz. Através desta leitura, espero que os mestres possam ter mais recursos para elaborar suas novas aventuras, seja usando as técnicas

descritas por Baur, seja desenvolvendo seus próprios mecanismos ao aprofundar ou refutar a estrutura detalhada por ele em seu "*Adventure Builder*" que eu escolhi traduzir como PROJETANDO UMA AVENTURA DE D&D em tradução obviamente livre. O texto é bastante fiel ao original, com pequenas mudanças apenas quando o autor detalha regras da antiga edição, e as imagens são as praticamente as mesmas que estavam contidas nos artigos, com pouquíssimas exceções que foram retiradas do conteúdo gratuito para uso da DMGuild (como a imagem que acompanha este Prefácio ou a imagem que utilizei para criar a capa deste suplemento).



Assim esse suplemento totalmente gratuito (como eram todos os artigos originais), sem qualquer fim lucrativo, se encontra agora em suas mãos (impresso, no computador ou na tela de seu smartphone). Espero que a leitura seja tão leve e inspiradora quanto foi pra mim.

Bons jogos e grandes aventuras!

Rafael Castelo Branco de Oliveira Torres.

# CAPÍTULO I - O PROJETO

Neste capítulo vamos cobrir a base que você precisa para construir uma grande aventura. Não é a história de fundo, os blocos de estatísticas ou até mesmo o principal vilão. É uma seleção de monstros e descobrir o tamanho e o estilo da aventura.

## QUÃO GRANDE É O SEU PROJETO?

---

Uma regra comum entre o pessoal de design da Wizards of the Coast é que um grupo típico de aventureiros irá subir de nível após cerca de 10 a 18 encontros bem-sucedidos. Esse é um ótimo número para trabalhar, especialmente se você quiser criar uma grande aventura que se estenda por vários níveis.

Em uma aventura com dezenas de encontros, o grupo subirá de nível na metade. Uma vez que o grupo será mais resistente e mais capaz a partir de então, a aventura que você planejou para eles também precisa ser escalonada. É melhor escalar a segunda metade da aventura apropriadamente, mas se você não quer que os PdJs subam de nível no meio de sua aventura épica, você pode evitar apenas mantendo o número de encontros pequenos ou diminuindo o nível dos desafios ou usando um número maior de criaturas com menor ND individual (para reduzir o XP por encontro).

Ao mesmo tempo, só porque você mapeia um encontro não significa que ele será jogado. Algumas áreas nunca são exploradas, afinal de contas, e nem todo encontro leva ao combate (alguns são resolvidos ou derrotados através de furtividade, magia, suborno ou interpretação). Então, se você quer que os PdJs subam de nível após a sua aventura, você precisará de mais encontros para fornecer opções suficientes e soluções alternativas se o grupo não seguir o caminho esperado.

Então, não muitos encontros e não muito poucos. Como uma ideia geral, você preparará cerca de 20 a 25 encontros para seu grupo por nível a ser avançado. Se você prefere a maioria

dos encontros de ND menores, talvez mais perto de 25 a 30. Se você jogar maratonas de RPG todo final de semana, você pode preparar de 40 a 50 encontros antes do tempo, e assumir que para a segunda metade o grupo estará em um nível mais alto. Se você executar sessões de jogo curtas, você vai querer ter certeza de que a aventura será dividida em pequenas seções de 3 ou 4 encontros com uma conclusão satisfatória para cada um.

Agora você sabe quantos encontros você deve preparar. O que deveria estar naqueles encontros? E quais erros você deve tomar cuidado?

## ERROS COMUNS DE DESIGN

---

Existem quatro erros bastante comuns no design de aventura inicial. Quando trabalhei na revista Dungeon, eu os vi constantemente e os erros não mudaram.

- 1) muita história de fundo inútil
- 2) começos lentos
- 3) encontros aleatórios
- 4) muitos encontros

Cada um desses é fácil de consertar. Veja como você faz isso.

**História de fundo simples:** A maioria dos DMs e designers detesta ouvir isto, mas a maior parte do tempo dedicado à história e ao background é energia desperdiçada. Os jogadores nunca descobrem quem cavou a tumba, como a bruxa foi traída por seu aprendiz ou porque a guilda de assassinos mudou de lado e desapareceu. Trabalhar na história de fundo não melhora a experiência de jogo para ninguém além dos bardos e estudiosos obcecados por lendas ou conhecimento. A menos que se conecte diretamente à ação no período atual (e os PdJs tenham uma maneira de aprendê-la), pule a história envolvida. Guarde isso para os livros.

Isso não quer dizer cortar tudo! Detalhes de qual facção pode ser voltada contra o outro, qual guarda pode aceitar suborno, ou o que o vilão planeja fazer se o grupo não o parar são todos apropriados. Certifique-se de que sua história é recente e relevante; evite qualquer coisa que comece "Milhares de anos atrás ..."

### **Comece a Ação Rapidamente:**

Quando os jogadores chegam ao jogo, eles querem jogar alguns dados. Você pode começar a ação imediatamente e afastar os jogadores da pizza e de outras distrações, dando-lhes o que eles querem: um encontro de combate curto e simples para começar o jogo. Idealmente, o encontro é lançado em um nível de encontro médio ou difícil.

Os melhores pontapés iniciais já "no meio do caminho" são destinados a todos os PdJs quando estão juntos, e levantam questões que levam a equipe ao gancho da aventura. Por exemplo, o grupo pode ver invasores atacando uma pousada onde eles planejaram passar a noite - os sobreviventes do ataque contam ao grupo sobre o cavaleiro negro que os lidera. Ou uma ameaça extraplanar teletransportadora pode aparecer durante a luz do dia e acusar um clérigo de quebrar seus votos - e exigir o sacrifício dos anciões corruptos da igreja a um poder maior. Aonde esses encontros vão, em última análise, não é a coisa mais importante: eles podem ser um pouco tangíveis à trama, desde que façam o grupo pensar no tipo certo de ameaça.

Vou discutir isso com mais detalhes na próxima vez em "Ganchos de Aventuras".

**Não seja aleatório:** o tempo é precioso, portanto, tenha cuidado com quantas tangentes e pistas falsas você inclui em seu design. Em particular, os encontros aleatórios podem ser divertidos, ou podem ser úteis manter o grupo ativo, ou para trabalhar a frustração quando às vezes os personagens "precisam" matar alguma coisa, mas eles não costumam tornar a sua aventura melhor. Se eles estão ligados à aventura principal, então eles não devem ser aleatórios! Essas pistas

devem ser incorporadas ao design. Se eles não estão ligados ao núcleo da aventura, então você está apenas perdendo tempo de jogo em um encontro que não avança a missão ou os objetivos da história para você ou seus jogadores.



### **Excesso de Encontros:**

Se você criar muitos encontros e não jogar todos os dias, os jogadores esquecem qual era a sua missão ou perdem a esperança de progredir. Eles acabam rondando tantos encontros incômodos que perdem de vista as pistas importantes, ou não falam com o PDM importante, ou não procuram documentos no cômodo principal - porque estão ocupados demais lutando os combates. Se os encontros estiverem lá apenas para preencher espaço em um mapa, eles também podem ser aleatórios. Deixe algumas

salas vazias para acelerar o jogo.

## **SELEÇÃO DE ENCONTRO: JUNTANDO UM ELENCO**

O verdadeiro desafio é equilibrar os encontros para apresentar uma variedade de desafios para cada membro do grupo. A aventura, afinal de contas, é uma chance para os heróis triunfarem sobre seus adversários (ou falharem miseravelmente e voltarem para casa).

### **Selecionando aparência e sensação coerentes**

História, ambientação e imersão são mais fáceis de conseguir se seus monstros se encaixam em um tema. Esse tema pode ser "tribos unidas de humanoides" ou pode ser "invasores do deserto", mas de qualquer forma elimina muitas escolhas. Evite a abordagem de "tudo e mais um pouco" de apenas pegar criaturas que correspondam ao nível de encontro desejado. Em vez disso, faça bom uso

do Capítulo 3 do Livro do Mestre (página 81) para criar encontros de pequenos grupos, pares de monstros e criaturas únicas (página 273).

Em particular, considere encontros vinculados para o seu elenco. Cães de guarda ou sentinelas podem ser um encontro de ND muito menor do ponto de vista de combate - mas se o grupo falhar em usar um feitiço de silêncio ou em atacar furtivamente para eliminá-los rapidamente, poderá tornar os encontros posteriores mais difíceis.

## Equilíbrio por ND e por Classe

O Livro do Mestre oferece a informação sobre quantos encontros fáceis, médios, difíceis e mortais um período entre descansos longos deve conter (a partir da página 81). Dica: não há muitos encontros mortais. O suplemento *Xanathar's Guide to Everything* também traz dicas para montagem de encontros a partir da página 88.

Enquanto este capítulo oferece um bom ponto inicial, não está completo. Você deve ter certeza de que seus 20 ou 25 encontros incluam variedade por classe e por ND. Ou seja, inclua cada um dos seguintes tipos de encontros, para dar a todas as classes e a todos os jogadores a chance de brilhar.

**1) Dois Encontros de Habilidade:** São criaturas ou obstáculos que podem ser derrotados por furtividade ou habilidade, como guardas, muralhas de castelo, penhascos, informantes ou criaturas com poucos pontos de vida que podem cair em um único ataque furtivo.

**2) Quatro Combates Puros:** Você precisa de algumas escaramuças diretas, sem negociação, para as classes de combate. Pense em orcs, lobos, ogros, gigantes - ou dragões. Considere as táticas primeiro aqui: emboscadas, carga, arremetida, algo para torná-lo mais do que jogadas de ataque e jogadas de dano.

**3) Dois Desafios Mágicos:** inclua dois desafios mágicos que requerem um feitiço de arrombar, uma bola de fogo ou qualquer outra força que

seus conjuradores tenham. Eles podem ser desafios baseados no conhecimento, como conhecer as fraquezas de uma criatura extraplanar, ou podem exigir o uso de Concentração ou Arcana para manipular um objeto mágico ou desvendar um símbolo misterioso.

**4) Desafio Divino:** O conjurador divino no grupo é mais do que um médico, então dê a ele algo relacionado a forma como canaliza divindade, falar ou negociar com bestas, ou o uso de Religião ou Natureza.

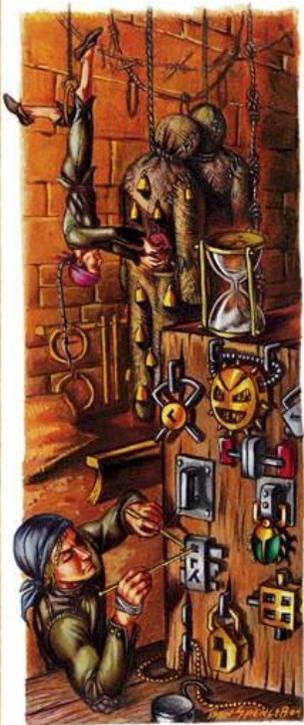
**5) Um Quebra-Cabeça ou Armadilha:** Isso pode ser tão simples quanto encontrar a chave para uma fechadura difícil, decifrar um antigo pergaminho ou encontrar uma porta secreta, mas você deve incluir armadilhas e quebra-cabeças para a seu grupo resolver. Se o grupo não tiver um ladino, é possível que algum personagem do grupo possua habilidades que substituam as desta classe neste tipo de encontro.

**6) Dois Encontros de Interpretação:** As habilidades sociais também desempenham uma parte importante do jogo, e os bardos não gostam de simplesmente se sentar e fazer suas coisas no fundo. Forneça pelo menos dois encontros de interpretação que possam ser derrotados pelas habilidades sociais corretas, subornos, troca de serviços ou conversas inteligentes. Os exemplos incluem um acadêmico com uma pista de que o grupo precisa contornar algumas defesas ou proteções, ou um demônio que se alie a eles contra um inimigo comum.

**7) Um encontro "passeio no parque":** Este tipo de encontro deve ser bastante fácil, sem grandes desafios para o grupo. Pense em kobolds, bandidos, esqueletos, animais selvagens ou qualquer outro grupo de inimigos nos quais lançar um feitiço ou efeito de área seja devastador. É divertido ver heróis eliminando uma grande faixa em meio a hordas de inimigos.

**8) Um Polder:** "Polder" é uma palavra holandesa que descreve a terra recuperada do mar, mas aqui está um termo mais geral. Como descrito em detalhes na Dungeon 135,

os polders são refúgios seguros para aventureiros, lugares onde o grupo pode recuperar forças. Pense em Valfenda em



Senhor dos Anéis. Seu polder poderia ser uma xenofóbica cidade élfica nas árvores, uma corda mágica que lança o feitiço "truque de corda" com o uso de cargas, um arconte que protege um tesouro ou uma caravana mercante anã. Se o grupo quiser, os personagens podem se curar ou subir de nível em segurança.

#### 9) Um Peixe Maior:

Para manter o sangue fluindo, você deve ter um encontro avassalador que a equipe não pode enfrentar sem um sério risco de ser

completamente eliminada. Isso poderia se transformar em uma situação diplomática, uma perseguição ou em um desafio furtivo, dependendo de como o grupo lidasse com isso - mas deve tornar claro que nem todos os encontros em todas as aventuras deveriam ser enfrentados.

**10) O Grande Final:** Um grande encontro final com todos os adornos: vilão, asseclas e uma sala ou terreno que ofereça opções interessantes de combate.

Essa lista de tipos de encontros recomendados cobre 17 encontros entre 20 e 25 na sua aventura, mas você pode facilmente dobrar qualquer uma dessas categorias. Por exemplo, se você sabe que os jogadores gostam de combate intenso, você pode configurar os encontros restantes como combates puros. Se você sabe que seu conjurador arcano está ansioso por um duelo mágico - ou que o ladino

sempre tentará primeiro o reconhecimento - prepare esses tipos de encontros.

Adaptar uma aventura para colocar os heróis sob os holofotes traz mais diversão para todos. Fazer uma aventura que brinca com a fraqueza do grupo pode ser divertido para você, mas só frustrará seus jogadores. Não tire suas magias, ataques furtivos ou itens de combate com muita frequência - essas são as ferramentas do heroísmo e a chave para a diversão. Em vez disso, dê a esses pontos fortes um desafio e uma chance de brilhar.

Para adaptar ainda mais uma aventura, considere alguns tipos de encontro especiais se você tiver, digamos, um cavaleiro montado, um arqueiro, um monge ou um paladino no grupo.

- 1) Um encontro montado
- 2) Um encontro de ataque à distância
- 3) Uma perseguição (veja o Livro do Mestre na página 252 para as regras de perseguição), seja caçando ou sendo perseguido.
- 4) Um duelo ou desafio de um inimigo honrado
- 5) Outro encontro específico de classe, como aquele que requer o uso de música pelo bardo, rastrear pelo bárbaro ou lutar contra o inimigo favorito de um ranger.

## Conclusão

As aventuras funcionam se são divertidas e fáceis de jogar, e dão a cada tipo de herói a chance de brilhar em diferentes estilos de encontro. A parte mais importante do design não são os detalhes de um bloco de estatísticas, mas o tipo e a variedade de oponentes e encontros.

# CAPÍTULO II - O GANCHO

Neste capítulo vamos cobrir o que dá início a aventura.

## O GANCHO

Compare os dois seguintes começos para uma aventura:

*"Você conhece um cara em um bar e ele fala sobre uma masmorra fora da cidade."*

*"Durante a vigília da meia-noite, alguém dispara uma flecha no seu acampamento. Há uma nota em anexo, escrita em élfico."*

Uma é uma notícia antiga e não será muito bem recebida pelos jogadores. O outro provavelmente fará com que eles façam perguntas e sejam arrastados para "o que quer que siga essa flecha": uma ameaça? uma oferta de negociação? uma aliança? Independentemente disso, ela dá início imediatamente a ação e a aventura.

O gancho de aventura é o que inicia a ação e o que traz os jogadores para o jogo. Na ficção, seria chamado de "incidente incitante". Sem um gancho forte, a sua aventura se torna uma questão de jogadores passando pelos movimentos respeitosamente porque "é aí que a aventura está esta semana". Com um gancho forte, os PJs ficarão curiosos e começarão a planejar suas ações, movendo agressivamente o jogo para você. Um gancho fraco significa que você terá que empurrar a ação para frente com grandes sinais de "Aventura aqui".



## ESCOLHA UM MOTIVO

Não há um gancho perfeito, assim como não há isca perfeita na pesca. Peixes diferentes respondem a diferentes moscas, iscas artificiais e minhocas; diferentes grupos e até mesmo jogadores diferentes respondem melhor a diferentes recompensas e motivos. Jogar com um grupo lhe dará uma ideia de se um determinado jogador ou personagem provavelmente responderá ao comerciante sem dinheiro, ao estudioso com um mistério ou ao rico proprietário que oferece terras valiosas.

Os seis motivos mais comuns estão listados aqui, com um típico comentário de PdM e exemplos de ganchos.

- 1) curiosidade
- 2) medo / sobrevivência
- 3) ganância
- 4) heroísmo
- 5) lealdade, honra e dever
- 6) vingança

**Curiosidade:** "Ninguém sabe o que está lá embaixo. Nunca foi explorado". Este gancho funciona muito bem para certos jogadores que amam o desconhecido. Cidades perdidas, túmulos antigos, vales de montanhas escondidas, florestas feéricas mortais, mapas para Atlantis, todos se enquadram nessa categoria.

**Medo / Sobrevivência:** "Se você não parar os atacantes no oásis, todos nós morreremos!" A beleza desse gancho é sua imediação. Há uma ameaça e os heróis têm a chance de brilhar. Não funciona se for exagerado, como dizer a PJs de baixo nível para lutar contra um

lorde demônio ou coisa parecida. Exemplos típicos incluem invasores gigantes, um enxame de formians ou outros insetos, aboleth ou drows traficantes de escravos, ou o clichê de invasão de outro plano.

**Ganância:** Este é o gancho clássico para aventuras simples. "Saque essa tumba e você comprará toda a magia e suprimentos que você quiser!" Esse gancho geralmente funciona, mas é uma maneira preguiçosa de começar uma aventura para a maioria dos designers. Para torná-lo mais memorável, pelo menos tente tornar o tesouro em discussão mais interessante que o ouro. Esse motivo também inclui os pagamentos ("Eu te pago para fazer esse trabalho por mim"), embora os pagamentos sejam provavelmente os piores motivos para heróis reais. O dinheiro é útil, mas chato. Heróis reais só querem que ele financie sua próxima aventura heróica. Exemplos típicos desse gancho incluem um misterioso guia para a cidade de ouro, um tesouro de dragões há muito perdido, um túmulo fechado de reis-mago ou saquear os ricos cofres da Igreja. Você também pode considerar o patrocínio de um imperador, um presente da oficina de um fabricante de anéis mágicos ou até mesmo a promessa de ouro pirata.

**Heroísmo:** algumas pessoas querem ser notadas e admiradas; outros apenas querem fazer a coisa certa. Para os heróis, geralmente é sobre ser lembrado por seus atos. "Bardos vão cantar da sua glória se você apenas segurar o passe por um dia." Esse tipo de gancho funciona melhor para grupos que se importam com o que seus colegas pensam deles, mas não funciona muito bem para trapaceiros e larâpios. Exemplos típicos incluem salvar vítimas de traficantes de escravos, proteger um forte, atravessar ou criar um caminho entre as linhas inimigas, torneios de habilidade e combates individuais até a morte. Este tipo de gancho é incrível para certos personagens que estão procurando por uma explosão de glória - você deve ter certeza de que uma morte espetacularmente boa contra enxames de mal implacável estará disponível para aqueles que a procuram.

**Lealdade, honra e dever:** "Os antepassados anões sorriem para aqueles que escoltam a caravana através das minas." Às vezes, uma classe, subclasse, raça ou antecedente vem com algumas suposições subjacentes sobre um código de conduta. Você pode explorar isso para pedir a um monge que realize uma missão para seu sensei, um paladino para sua igreja ou um anão para seu clã e chefe. Os jogadores podem, é claro, recusar tais missões, mas geralmente não o fazem, especialmente se a missão é uma para a qual seu personagem naturalmente gravita. O PJ leal puxa todos os outros para o seu lado. Exemplos típicos incluem carregar pergaminhos sagrados para um novo templo, uma peregrinação, acabar com o cerco contra a fortaleza de um clã, restaurar a honra de uma noiva ou provar a inocência de um parente.

**Vingança:** "Eles mataram seu irmão e roubaram a espada de seu pai!" Isso é melhor usado em uma campanha de longa duração com um vilão recorrente e pode ser perfeitamente conectado a encadeamentos de enredo existentes. É ainda mais eficaz se o crime que pede vingança acontecesse quando os personagens afetados estavam de vigia ou no comando. Exemplos típicos incluem vendetas e assassinatos por vingança, sequestros, captura de criminosos, roubo de bens roubados ou ídolos, roubo de cavalos ou pégasos e incêndio criminoso.

## TORNÁ-LO PESSOAL

---

Os melhores ganchos se ligam aos personagens existentes, como sugerir uma espada sagrada para um paladino, uma antiga invocação perdida para um bruxo, ou a uma chance de brilhar nos olhos de um sumo sacerdote e congregação para um clérigo. Se algum jogador tiver um prelúdio que descreva seus amigos, mentores ou familiares, você pode usá-lo para fazer um gancho mais eficiente - ameaçando o mais próximo e mais querido do personagem. Porém, seja implacável! Se o grupo não agir, a ameaça se concretiza.

O gancho precisa oferecer algo para os jogadores mais propensos a aproveitar o dia e ir em frente. Se o líder do grupo estiver jogando com um ladrão halfling, a ganância é o caminho certo. Se o líder do grupo é um paladino, então missões nobres e heroísmo. Se você não sabe que tipo de aventura os jogadores mais querem, pergunte. Eles ficarão felizes em lhe contar.

Você também pode combinar ganchos, para se adequar a mais do que os motivos mais fortes de um jogador. Se um paladino e um halfling ganancioso são os líderes do grupo, você pode tentar "Você deve destruir o templo do mal para colocar os espíritos para descansar - e seu tesouro é, na verdade, valiosíssimo".

## **TORNE-O CONCRETO E DIFÍCIL DE RECUSAR**

Você quer que seus ganchos sejam específicos, e você quer que eles sejam muito difíceis de recusar. Ganchos vagos, superutilizados ou clichês não interessam aos jogadores porque já os ouviram antes. Alguns ganchos em excesso que não possuem detalhes interessantes incluem:

- Princesas e crianças sequestradas.
- Encontrando um estranho em uma taverna
- Pedidos do prefeito ou chefe da aldeia
- Magos malvados insanos
- Invasões súbitas de coisas ruins e sinistras: mortos-vivos, demônios, qualquer coisa
- Encontrar o mapa para uma masmorra

Os ganchos que funcionam melhor geralmente são aqueles que não exigem que a parte responda. Em vez disso, eles jogam com o status, poder ou habilidade do personagem - eles envolvem alguma lisonja. Alguns PdMs acham que os heróis, não importando quão baixos sejam seus níveis de experiência, são dignos de respeito, pessoas que vão crescer diante de uma situação difícil: em uma palavra, heróis. Seus pedidos ou argumentos deixam

claro que eles acham que os PJs são aliados competentes e valiosos. Por exemplo:

- Um comerciante pede um grande favor de um velho amigo da família
- Uma tribo ou clã anão, elfo, meio-orc, ou bárbaro, ou clã pergunta se o PDJ pode escoltar um membro encenqueiro para o exílio. Ninguém diz não à família.
- Um gnomo afirma que ele tem algumas moedas de um tesouro de dragões há muito perdido
- Uma mensagem secreta é contrabandeada para o grupo vinda de um prisioneiro inocente
- Um estudioso pede conselhos, ou ajuda a coletar "apenas algumas amostras botânicas" de seu amigo bruxo, druida ou bardo.
- Um paladino pede aos guerreiros do grupo para ajudar a julgar um torneio (onde um golpe é planejado)

O que o segundo conjunto de ganchos tem em comum é uma tarefa concreta ou um mistério que incentiva uma maior exploração, sem cair em modelos de fantasia que são usados demais. As pessoas respondem bem aos pedidos de ajuda, à ganância, a uma oportunidade de ganhar elogios ou notícias, e ao novo e incomum. Eles respondem mal às exigências, à repetição e ao desespero aleatório.

## **GANCHOS EM SEQUÊNCIA**

O primeiro gancho não é necessariamente o último gancho. Na verdade, o primeiro gancho pode ser apenas uma maneira de iniciar a ação. Uma vez que a aventura esteja em andamento, os PJs logo aprenderão que o que eles achavam que era um pouco de pilhagem de túmulos pode se tornar uma questão de sobrevivência, porque eles desencadearam um novo perigo. O esforço para escoltar uma caravana de anões das minas para as fundições por lealdade pode se tornar uma aventura de vingança quando ficar claro que a fundição foi invadida e o chefe do clã morto por gigantes.

Por que eu chamo esses ganchos em vez de reviravoltas na trama? Porque o segundo gancho está disponível para aqueles momentos em que o grupo decide ignorar o primeiro. Se eles disserem "Oh, vou mandar meu capanga para o serviço de escolta", esse capanga pode retornar da missão com a notícia do chefe do clã morto - que então se torna o novo anzol. Se isso não envolver o herói anão, nada o fará.

Não tente forçar. Desapegue.

Os jogadores sabem quando você os está empurrando em uma determinada direção. Se o gancho realmente não é bom, eles se ressentem de serem empurrados para dentro dele. Se o gancho que você sonhou não funciona, é melhor, a longo prazo, deixar o grupo ignorá-lo.

Mas e o jogo? Se você realmente quer que os PdJs escolham a aventura que você planejou, então você precisa de um gancho melhor para isso. Invente algo e mantenha o jogo em movimento. Por outro lado, se você se sentir confortável em voar, faça uma aventura diferente usando vilões existentes ou uma missão simples, como viajar do ponto A para o ponto B. Os jogadores podem encontrar uma pista ou um tesouro no caminho que os leve de volta a aventura - possivelmente sem saber que eles estão apenas tomando um caminho mais longo para isso. Ou você pode achar que o gancho que você criou na hora também intriga você - e é isso que você prepara para a sessão da próxima semana.

## **GANCHOS QUE FALHAM**

---

Alguns ganchos simplesmente não atraem nenhum interesse dos jogadores. Eles ignoram o cara no bar. Eles não querem ajudar um grupo de elfos porque seu novo membro é um anão. Eles decidem seguir alguma outra pista de uma aventura anterior, ou simplesmente não são atraídos pela bugiganga brilhante que você apresenta para eles.

## **REPRESENTE!**

---

Parte de um gancho de sucesso é apenas como você o apresenta. Represente! Entre em contato com o seu mestre de cerimônias interior. Não leia um pedaço seco de texto em seu tom cotidiano, tente uma voz mais profunda ou imite um sotaque anão áspero, gesticule um pouco ao redor da mesa, jogue um punhado de moedas douradas de chocolate. Os jogadores responderão ao seu entusiasmo com o deles.

## **Conclusão**

A maioria das aventuras tem vários ganchos escritos para começar. Saber qual deles funcionará para cada audiência ajuda a garantir que a ação comece forte e que os jogadores mantenham a ação rolando.

# CAPÍTULO III - INTERPRETAÇÃO E ENCONTROS DE INTERRUPTOR

*"É apenas um encontro de bater papo. Envie o bardo e vai dar tudo certo."*

Se essa é a atitude do seu grupo de jogo, você pode não estar projetando seus encontros de interpretação corretamente. O que eles deveriam estar dizendo é: "Ah, não, é um encontro de conversa. Lancem magias para melhorar as rolagens do bardo, rápido!"

Espere, eu disse "desenhe seus encontros de interpretação"? Claro que sim. Só porque alguns encontros não precisam de blocos de estatísticas, isso não significa que eles não precisem de preparação e projeto cuidadoso. Se houver algo, os encontros de interpretação são mais exigentes, porque você tem que permitir mais opções do que apenas combate. Preparar um encontro interpretativo satisfatório requer um pensamento mais profundo sobre como seus jogadores reagem à pressão, bajulação e assim por diante.

A necessidade de um planejamento cuidadoso é especialmente urgente para o que eu chamo de encontros de interruptor, isto é, encontros que começam como RPG, mas que poderiam facilmente se tornar encontros de combate. Um demônio, por exemplo, poderia querer conversar com o grupo antes de destruí-los; se ele souber que ambos estão tentando derrubar um grupo de diabolistas que servem um Lorde Demônio, o diabo pode até deixar o grupo em paz, já que ambos os grupos buscam o mesmo objetivo.

Para cada encontro de interpretação, você precisa preparar três coisas antes do tempo: o que os PJs podem ganhar com o encontro, o que o PdJ pode aceitar em troca, e quais perícias ou habilidades de classe irão ajudá-los no encontro.

## O QUE O GRUPO GANHA

Os encontros de combate são fáceis: mate o monstro, pegue o espólio. Os encontros de interpretação são mais difíceis: Os PJs ainda ganham XP por derrotá-los, mas também é possível que o grupo seja derrotado e nem mesmo o saiba. Embora o objetivo do encontro deva ser claro para o Mestre em todos os momentos, os PJs podem não saber no início se estão lidando com um encontro de passagem, um encontro de recursos, um encontro de informações, um encontro de conversa ou luta ou algo completamente diferente.

**Passagem:** O grupo ganha acesso a um local oculto ou trancado, aprende sobre um local importante ou obtém um passe, uma chave ou uma senha que os leva a um portal ou a uma câmara secreta. Todo o encontro é, essencialmente, um desbloqueio de uma área que eles não conseguem alcançar sem completar a interação com sucesso.

**Informação:** O grupo ganha uma pista útil, aprende uma fraqueza para explorar em um encontro futuro, ganha acesso a magias ou livros que contêm informações cruciais sobre o enredo ou sobre os principais vilões.

**Recursos:** Alguns personagens bons ou neutros oferecerão ao grupo tesouros, curas, montarias, magia ou outros recursos se acreditarem que o grupo servirá a uma causa em que ambos acreditam. Pode ser uma espada mágica com um encantamento poderoso contra um tipo de criatura, poderia ser um conjunto de poções de cura, ou poderiam ser moedas antigas para subornar um rei morto-vivo para ajudar o grupo como uma distração, enquanto

o grupo se esgueira sobre as muralhas do castelo. Na maioria das aventuras, há pelo menos alguns encontros potencialmente amigáveis que oferecem esse tipo de tesouro.

**Evitando Combates:** Alguns encontros de interpretação apenas oferecem a oportunidade de evitar o gasto de preciosas magias, pontos de vida e outros recursos em uma luta difícil. Nestes casos, é sempre melhor sinalizar muito claramente que o monstro em questão pode esmagar o grupo sem pensar duas vezes. Alternadamente, a conversa no início de um encontro dá aos lacaios do vilão tempo para cercar o grupo ou trazer reforços, de modo que as apostas aumentam quanto mais o grupo fala - aumentando a tensão no porta-voz do grupo. Se o *parley* entrar em combate, o vilão estará em uma posição mais forte do que estava no começo. Estes são os "encontros de interruptores" discutidos em mais detalhes abaixo.

Estas quatro categorias cobrem a maioria dos tipos de encontros.

## MENTIRAS E TRAIÇÃO

É ridiculamente fácil levar os jogadores a um caminho falso, já que muitos deles não parecem perceber que os PdJs podem estar mentindo. Vilões, agentes duplos e personagens lisos do submundo podem ter razões perfeitamente boas (ou perfeitamente covardes) para não dizer a verdade. Por exemplo, em um encontro de conversa ou briga, o vilão pode estar falando apenas porque ele precisa ganhar tempo quando seus lacaios mortos-vivos se aproximam, ou enquanto seus lanceiros ou besteiros se movem escondidos para uma posição de vantagem.

Em outros casos, um PdJ pode parecer útil, mas realmente está dando corda ao grupo para obter informações. Eles estão planejando invadir a fortaleza do necromante? Quando? Eles sabem sobre o túnel secreto? Uma vez que

## Encontro de Interpretação?

Um dos termos estranhos na comunidade de jogos de D&D é o "encontro de interpretação", que geralmente significa algum tipo de encontro falado. No entanto, D&D é um jogo de RPG. Então, não seriam todos os encontros de RPG encontros de interpretação?

Sim, eles estão.

A palavra "roleplaying" significa, em tradução livre, "uma instância ou situação em que alguém deliberadamente atua ou assume um determinado personagem ou função" (de [www.dictionary.com](http://www.dictionary.com)). Ao criar e interpretar um personagem em D&D, você está sempre interpretando porque o personagem não é você.

No entanto, ao longo dos anos, tem crescido a mentalidade na comunidade de pessoas que jogam RPG que um encontro de "interpretação" é um encontro falado, ao passo que um encontro de combate é uma luta. Na verdade, um encontro de "interpretação" deve ser chamado de encontro de negociação ou encontro de conversação. Mas, como a maioria da comunidade entende que roleplaying significa falar (em oposição a todas as outras formas de interpretar seu personagem), este artigo usa o termo "encontro de interpretação" para significar um encontro falado de algum tipo. Apenas lembre-se de que há mais maneiras de interpretar um personagem do que simplesmente falando.

o informante tenha dito ao grupo sobre o túnel secreto, é claro, ele pode ir até o necromante e dizer que um ataque está chegando, vendendo ambos os lados - e fazendo com que o túnel se torne muito mais difícil, se o necromante colocar mais defensores por lá.

O que um grupo desconfiado pode fazer? Bem, existem defesas como perícias e magias para detectar uma mentira. Muitas vezes, o primeiro deles é mais útil que o segundo.



## O QUE O MONSTRO GANHA

As criaturas ou personagens com quem o grupo está falando também têm seus objetivos em um encontro de interpretação. Eles podem querer comida, almas, ouro ou outros subornos monetários, bajulação, uma busca completa ou informação para seu próprio uso. Se os monstros não ganham o que querem, o encontro termina em fracasso para o grupo. Isso pode significar que eles ouvem "eu não posso te ajudar" do estudioso que eles consultam, ou pode significar que o gigante os

considera fracos demais para barganhar e decidir comê-los todos em vez disso.

Na maioria das vezes, eu desenho encontros de RPG para ter três fases: descobrir o que o monstro quer, interpretação de verdade entre o Mestre e os jogadores, e uma resolução orientada por testes de perícia, seja positiva ou negativa. Se a resolução de papéis é negativa, o resultado é frequentemente o combate.

Descobrir o que os monstros querem geralmente é a parte fácil; se um PJ perguntar, a maioria dos monstros irá responder. Naturalmente, a maioria dos monstros pedirá mais do que o mínimo. Se o grupo pode pechinchar com sucesso depende de seu estilo e habilidades.

## USANDO PERÍCIAS E HABILIDADES DE CLASSE

Várias classes e antecedentes possuem habilidades ou perícias que podem ser úteis em um encontro de interpretação. Mas até onde elas devem ir substituindo a conversa real entre um jogador e um mestre?

Isso depende do que seus jogadores gostam. Se um jogador tiver investido muito em uma perícia social, por exemplo, ele deve poder usá-la. Da mesma forma, os personagens que investiram em outras coisas não devem conseguir se livrar de problemas tão facilmente se lhes faltarem as habilidades.

Eu gosto de uma abordagem em duas frentes. Primeiro, todo encontro de interpretação deve incluir a Atitude Inicial do PdJ (Livro do Mestre, página 244). Isso determina o quão difícil é para os PJs saírem livres negociando - e lembra você se o encontro pode ser derrotado por meios que não sejam de combate. Se o grupo não tiver as habilidades para falar gentilmente com um monstro indiferente ou hostil, então azar. Eles devem lutar, queimando pontos de vida, magias e outros recursos valiosos no processo.

Segundo, se um ou mais dos PJs tiverem alguma perícia baseada em carisma que seja aplicada (Intimidação, Enganação ou Persuasão, na maioria das vezes) ou quiserem fazer um teste de Carisma para mudar a atitude de uma criatura, fale o quanto quiser usando o informante, o vilão torcendo seu bigode ou o monstro babando e faminto. Divirta-se com a conversa, mas, no momento crucial, quando o informante diz: "Bem, eu não deveria lhe dizer isso ...", peça para o jogador que fez a maior parte da conversa que faça um teste de Carisma (com ou sem uma perícia associada), conforme apropriado.

Defina a dificuldade dos testes de perícia antecipadamente e permaneça com ela. A regra básica é que o ND deve ser aproximadamente equivalente a 0, 10 ou 20 conforme a tabela apresentada no Livro do Mestre, página 245.

## OUTRAS OPÇÕES

---

E se o grupo não tiver nenhum personagem com um Carisma alto, ou algum personagem voltado à interação social, ou se simplesmente eles falharem em uma jogada crucial?

Existem algumas outras opções. Alguns monstros aceitarão subornos ou recompensas. Outros podem ser evitados através de magia ou disfarces. Se houver itens, missões ou informações que um PdJ precisa, ele pode exigir isso. O grupo não é necessariamente derrotado apenas porque uma habilidade social falha.

## ENCONTROS DE INTERRUPTOR – INTERPRETAÇÃO LEVANDO AO COMBATE

---

Uma das melhores maneiras de tornar um combate mais divertido é configurá-lo como um encontro de interpretação primeiro. O cavaleiro que se gaba pode espetar os membros do grupo como leitões em sua lança, o gigante que resolve brincar com sua comida, ou o bruxo malvado que finge ser um amigo antes de traí-los durante o turno de guarda da meia-noite são potencialmente mais interessantes do que meramente rolar dados. Se o grupo vai se encontrar com um destes, prepare algum diálogo com antecedência - e defina a atitude inicial para hostil.

O truque para um encontro de interruptor é simples: embora ele seja hostil, o PdM principal não ataca imediatamente. Claro, ele odeia o grupo e deseja mal a eles, mas ele resolve brincar com eles primeiro. O encontro parece uma oportunidade de interpretação para o grupo, e é. Qualquer PJ que deseje falar, propor combate singular, insultar a tribo e a família do adversário e assim por diante tem tempo para fazê-lo. O PdM, entretanto, esperará até que esteja pronto para atacar - e usará o tempo para tentar organizar as coisas a seu favor, convocando capangas, alertando os guardas da cidade (maus ou corruptos), organizando um assassino invisível como backup, ganhando o favor divino de sacerdotes do mal, e assim por diante.

Uma maneira fácil de estender a oportunidade de interpretação aqui é separar os lados. O PdM pode fazer seus insultos de uma posição semi-oculta: o topo de uma torre, o outro lado de um fosso enquanto a ponte levadiça abaixa lentamente, e ou algo parecido. Um membro do grupo deve "mantê-lo falando" enquanto os outros fazem seus próprios preparativos.

Quando o grupo finalmente ataca, o PdM principal tem uma magia ou ação preparada (já que ele está esperando isso) e ele pode ter recursos escondidos também, assim como o

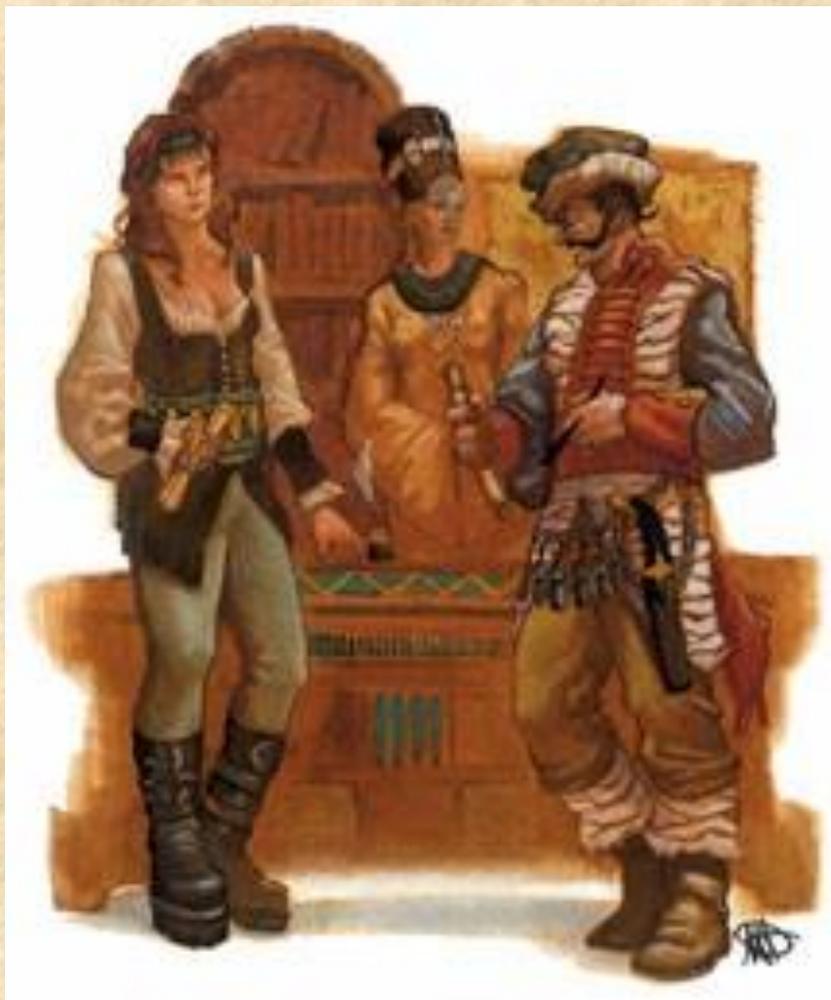
grupo faz. Se o PdM tiver proficiência em uma perícia de Carisma (ou um alto valor neste atributo), ele pode ter enganado completamente os heróis (talvez ele os tenha convidado para uma refeição enquanto envenenava seu vinho). Em casos como esse, NÃO solicite testes de percepção ao grupo. Em vez disso, peça os testes de intuição! Determine a dificuldade necessária para estes como parte da preparação do encontro. Pedir um teste de Percepção é uma grande bandeira vermelha para os jogadores de que algo está acontecendo, e muitos "saem do personagem" e começam a se preparar para o combate quando seus personagens (que falharam nos testes de percepção) não o fariam.

Espere e arraste o grupo para as garras do vilão. Até que alguém diga "Ele está nos enganando!", deixe o PdM se safar. Dessa

forma, a sensação de traição é muito mais real - porque você, como o Mestre, enganou os jogadores em algum grau também. Quando os jogadores pegarem, ENTÃO peça os testes de resistência de Constituição para o vinho envenenado, os testes de Percepção (sabedoria) para notar os arqueiros ocultos, os testes de Arcanismo para notar o feitiço necromântico nos servos e assim por diante.

## Conclusão

Os encontros de interpretação exigem que o design e o trabalho de preparação tenham o máximo impacto e, geralmente, os que funcionam muito bem são lembrados por muito mais tempo do que a maioria dos combates.



# CAPÍTULO IV - TROCADOS DE COBRE E TESOUROS BRILHANTES

Do ponto de vista do jogador, há apenas duas razões para arriscar a vida e a integridade do personagem: pontos de experiência e pilhagem de gordura. Desta vez, no *Projetando uma Aventura de D&D*, vamos dar uma olhada nos equipamentos de combate, no tesouro mundano, no tesouro de truques, no tesouro mágico, nos tesouros de informações e muito mais.

## A DISTRIBUIÇÃO DO TESOURO

O Livro do Mestre assume que entre o nível 1 e o nível 20 o mestre rolará a tabela de tesouro (não individual) cerca de 45 vezes, sendo 7 no primeiro estágio (*tier*) de jogo, 18 no segundo, doze no terceiro e oito no quarto. Isso pressupõe uma grande quantidade de ouro, além de cerca de 100 itens mágicos sendo 80 das primeiras 5 tabelas (A até E) e 20 das demais.

Espalhar o tesouro desta forma tem um impacto menor do que se o mestre, ao invés disso, tornar o tesouro mais concentrado. Assim, apresenta-se a seguinte tabela :

### Tesouro

%	TESOURO ENCONTRADO
01-45	Tesouro Individual
46-65	Metade do Tesouro (50% do LdM)
66-85	Tesouro Padrão (LdM)
86-95	Dobro do Tesouro (200% do LdM)
96-00	Pilha de Tesouro (10X do LdM)

Esta tabela é uma sugestão no que se refere aos valores em moedas, gemas e artefatos. Estatisticamente a diferença não é tão grande, mas os jogadores sentirão um impacto muito maior ao encontrar um tesouro enorme ao invés de vários tesouros medianos. Também facilita bastante para o mestre que não gosta do fator aleatório saber controlar no rumo da campanha em termos de tesouro, sabendo que quase a metade dos tesouros pode ser substituída por tesouros pessoais para no momento certo dar destaque ao tesouro na caverna do enorme dragão ou no salão secreto do Perverso Cardeal que controla o reino por trás dos panos.



## TESOURO ESCONDIDO E ENTERRADO

Uma das razões para jogadores investirem em perícias como Investigação ou Percepção é a seguinte: os tesouros estão geralmente escondidos. Assim,

qualquer mestre que queira fazer uma aventura interessante esconderá pelo menos 20% dos tesouros a serem obtidos, e possivelmente muito mais. Sim, um dragão provavelmente dorme em uma grande pilha de moedas e pedras preciosas - mas pode esconder os rubis e safiras que mais valoriza. Da mesma forma, o comandante de uma guarnição de hobgoblins provavelmente mantém seu tesouro trancado - e possivelmente o mantém selado em um baú no fundo de um poço, exceto no dia do pagamento.

Esconder e enterrar tesouros coloca dois problemas no jogo. A primeira é que se os PJs não tiverem proficiência em perícias para

procurá-los, eles terão menor chance de encontrá-los (e talvez, por consequência, tenham menos tesouro do que um personagem médio do mesmo nível).

O problema maior é o de esconder as coisas muito bem: ninguém quer gastar uma sessão de jogo inteira dizendo: "Certo, desenterramos esse andar e vasculhamos o sótão sob o beiral", para cada sala que eles pesquisam. É aqui que os encontros e documentos de interpretação podem ajudar. Se o grupo for esperto o suficiente para capturar um lacaio, ele pode se oferecer para revelar a localização do tesouro oculto ou enterrado em troca de misericórdia. Os documentos podem ajudar também, mas a maioria das pessoas não escreve "Eu enterrei o tesouro aqui", não importa em que filmes piratas você acredite. Eles ocultam as informações no código, desenham mapas que só fazem sentido para si mesmos e, em geral, ofuscam o problema. Tudo bem se você tiver a inclinação de criar quebra-cabeças semelhantes para seus jogadores, mas tais enigmas podem consumir muito tempo de preparação. Para contornar isso, eu recomendo permitir que os usos da perícia Investigação, de magias e de habilidades de classe e raciais para guiá-los ao saque. Se os PJs aprenderem (de um lacaio, por exemplo) qual é o item mais valioso do tesouro, eles podem usá-lo como referência para uma magia de adivinhação para encontrar o tesouro inteiro. Deixe-os descobrir essa conexão por si mesmos.

Se você enterrar um tesouro, certifique-se de criar pelo menos um ou dois caminhos para o grupo encontrá-lo. Eles não têm que ser caminhos fáceis, e eles terão uma sensação maior de satisfação se fizerem uma pequena dedução do que se você tivesse entregado o tesouro a eles dizendo "Está bem ali no meio da sala".

## TESOUROS FALSOS

---

Certas coisas parecem tesouros, mas não são. Alguns destes são falsos tesouros, coisas que preenchem uma sala com aparência de pilhagem gorda, mas que não podem ser

levadas e vendidas. Um falso tesouro pode ser uma coleção de "jóias" de vidro baratas que brilham, mas que são inúteis uma vez avaliadas, ou uma enorme pilha de moedas de ouro e prata que se tornam quase todas de prata. Use esses tipos de tesouro com moderação, especialmente se a luta para vencê-los for difícil.

Tesouros falsos realmente não valem nada quando examinados de perto. Isso é o que os distingue do que eu chamo de "tesouros desafiadores", que são realmente valiosos, mas difíceis para o grupo tirar e vender, ou um desafio para reconhecer como tesouro em primeiro lugar.

## TESOUROS DESAFIADORES

---

Um barril de vinho de dois metros de altura ou uma estátua de quatro toneladas é muito pesado para ser saqueado facilmente sem equipamento especial. Mas cuidado de chamá-los de tesouros falsos; alguns jogadores adoram um desafio. Coloque esse barril em dez barris menores e pronto - esse vinho velho vale uma fortuna. O grupo só tem que descobrir como equipar os arreios nas mulas para carregar o barril, e lá vão eles com uma fortuna vindimal.

Uma estátua grande demais para carregar? Talvez não - adicione um feitiço de encolher e uma *bag of holding* e pronto! #partiumercado. Se o grupo encontrar o feitiço de redução em um pergaminho e bolar essa estratégia, eles merecem sair com o dinheiro. Na maioria dos casos, se um item vale muito, os jogadores sérios lutarão arduamente para levá-lo. Como Mestre, você deve enfatizar a parte "luta" dessa equação. O vinho pode precisar ser transportado por uma passagem de montanha. A *bag of holding* pode se romper quando o feitiço de encolher acaba! Pense nestes desafios quando você coloca o tesouro, em vez de se esforçar para justificar a dificuldade que o grupo terá quando decidir derreter um pilar de mithral "impossível de ser movido" construindo uma fundição anã no local.

Certamente, em todos os casos em que um tesouro é meramente pesado, os PJs podem lutar com o peso e os problemas, mas a menos que você imponha penalidades de exaustão (seguidos por um encontro de bandidos ou barões do crime), os jogadores não se importarão em fazer com que os heróis atravessem o inferno para trazer o tesouro para casa.

## **AVALIANDO TESOUROS**

---

Alguns jogadores adoram tesouros incomuns, mesmo que seu valor monetário não seja tão alto, porque eles têm um alto fator de frescor. Considere a lista a seguir:

- Moedas antigas, verdes com verdete
- Manuscritos iluminados (ilustrados, não brilhantes) em tinta dourada e coloridos com lápis-lazúli
- Garrafas empoeiradas de vinho élfico, seladas com cera azul
- Vitrais
- Decantadores transbordando de aguardente halfling



Batem facilmente 100 po ou um bracelete de prata, não? Enquanto o valor em moedas destes tesouros poderia ser o mesmo que um punhado de moedas, estes tesouros são todos um pouco mais memoráveis - e eles fornecem uma oportunidade para testes de inteligência para avaliar os itens (e talvez adicionar seu bônus se tiverem proficiência em alguma ferramenta ligada ao item, ou tiverem proficiência em alguma perícia que o Mestre considere relacionada).

Um personagem de Inteligência alta ou que seja proficiente em uma ferramenta relacionada prova seu valor com esse tipo de tesouro. Afinal, algumas moedas antigas são apenas moedas antigas, alguns manuscritos são ladainhas religiosas de cultos esquecidos, e algumas garrafas de vinho são realmente melhor usadas como vinagre de cozinha - todos "tesouros" que não valem a pena ser carregados. Quando você colocar tesouros como estes, certifique-se de que tanto a variedade valiosa quanto as bugigangas estejam presentes. Afinal, se cada garrafa empoeirada é um tesouro, o grupo nunca aprenderá a avaliá-los - eles apenas levarão cada caixa para a cidade para que alguém o faça.

Nem todo tesouro memorável é raro, colecionável ou valioso, é claro. Os rangers e os tratadores de animais do grupo podem se divertir ao encontrar barris simples de cerveja, nozes de aveia e centeio para alimentar uma aldeia, uma manada de bois ou uma valiosa égua reprodutora famosa por suas linhagens. O grupo que descobre que o melhor tesouro na aventura é uma égua que vale dez vezes o custo normal de um cavalo de guerra, merece o dinheiro extra - muitos grupos vão vendê-la sem ter ideia do que encontraram.

## **TERRA E STATUS**

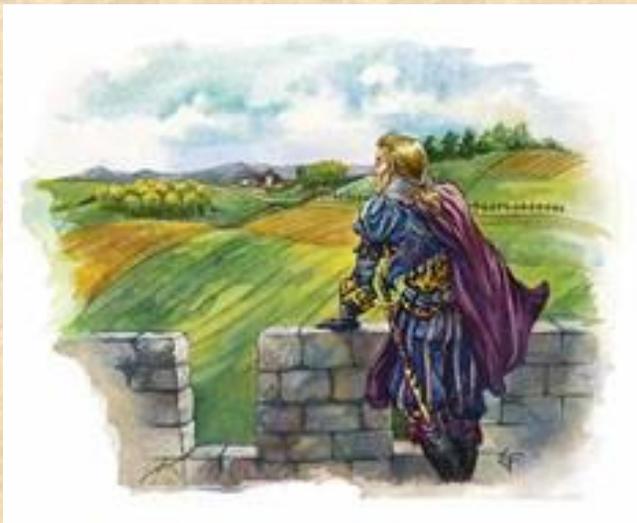
---

Muitos dos tesouros mais valiosos não são moedas nem bens físicos. Na verdade, os verdadeiramente ricos nos tempos medievais dependiam de várias coisas muito mais do que dinheiro: terra, feudos e status.

Esses tesouros não monetários poderiam ser encontrados em forma física como tesouros, ou poderiam ser concedidos como presentes por um contratante agradecido: um rei, um nobre ou uma cidade-estado. Em todos os casos, planeje-os antecipadamente com requisitos para conquistá-los. Tais tesouros devem ser associados apenas com sucesso total em grandes aventuras, não em aventuras secundárias ou em sucessos parciais.

Em alguns casos, o tesouro pode ser escrito: informações genealógicas cruciais sobre a herança de uma família, por exemplo. Essa informação pode revelar que um PJ tem direito a um feudo, que o nobre lorde atual é na verdade um filho bastardo, ou que alguém poderia reivindicar um título de forma mais justa (e que alguém presumivelmente ficaria feliz em recompensar os PJs por contarem a ele sobre isso). O status físico também pode ser uma questão de possuir itens de status, itens melhor identificados por magias de adivinhação ou por alguma habilidade de classe ou antecedente. Um machado que parece bastante mundano e não "brilha" sob um feitiço de detecção ainda pode ser extremamente valioso se for o machado do ancestral do clã ou um famoso defensor dos anões, uma arma repleta de canções e lendas. O anão que encontrar e reconhecer esse machado terá encontrado um tesouro fantástico e poderá usá-lo para reivindicar a liderança do clã ou de um feudo, mesmo que seja apenas um item finamente fabricado.

E aqueles feudos? Nos tempos medievais, um feudo era apenas uma exploração que um vassalo recebia de um senhor feudal. Geralmente era terra, mas nem sempre. Os feudos mais interessantes incluíam o direito de cobrar pedágio pela travessia de pontes ou rios, ou o direito de cobrar uma tarifa sobre mercadorias num porto. Feudos de fantasia podem incluir um feudo de caça em um reino élfico, um feudo de mineração entre os anões, ou até mesmo o direito de taxar os artifices mágicos em um grande centro urbano. Se o grupo ajuda um grupo de elfos, anões ou artifices com problemas, eles podem ser recompensados dessa maneira, e não com um tesouro padrão.



## VALE-ENREDO: INFORMAÇÕES, DICAS E CHAVES

Quando era editora da *Dungeon Magazine* no início dos anos 90, Barbara Young tinha um termo para certos itens de tesouro ou informações: Vale-Enredo. Estes eram os itens de muitas aventuras antigas (e até videogames supostamente modernos) que o grupo teria que passear pela aventura colecionando. Você conhece o tipo de coisa: peças de quebra-cabeça que fazem um mapa, os fragmentos de uma carta ou diário, cristais mágicos ou uma série de teclas coloridas de qualquer tipo. Antigas aventuras publicadas como *Expedition to the Barrier Peaks* eram notórias por isso (no caso desta eram cartões de acesso coloridos).

Como um tesouro, esses vale-enredo são mancos. E eles são chamados vale-enredo por uma razão: quando os PJs coletam o suficiente deles, eles podem trocá-los pelo próximo arco de história ou pelo grande final. Eles criam uma maneira conveniente de forçar o grupo a explorar o mapa, mas ainda assim impositiva. A menos que a aventura realmente exija a coleta de uma sequência de itens (por exemplo a famosa aventura

*Rod of Seven Parts*), evite esse tipo de "tesouro". Os jogadores não apreciam isso, apesar de facilitar o design preguiçoso.

### Conclusão

Alguns jogadores gostam de interpretações densas, outros preferem rodadas e mais rodadas de combates complexos, mas todos adoram tesouros! Certifique-se de que os tesouros que você desenhou em uma aventura incluem alguns itens comuns e itens incomuns, e seu jogo ficará mais rico por isso.

# CAPÍTULO IV – ESTRUTURA E TRAMA

Enquanto um grande mestre pode criar uma aventura em tempo real a partir de um conjunto de cartões de notas irregulares e encontros aleatórios cuidadosamente escolhidos, a maioria de nós precisa de um pouco mais de preparação - e muito mais estrutura.

O gancho inicia a aventura (como apresentado no Capítulo II - O Gancho), mas o enredo precisa mais do que apenas um começo; também precisa de um meio e um fim. Como você pode construí-los e saber que eles vão funcionar? Quais são os melhores tipos de estruturas de enredo de aventura?

Bem, existem duas maneiras padrão de pensar sobre estruturas de aventura: aventuras lineares e tramas de matriz. Da mesma forma, existem dois métodos principais de avançar o enredo: encontros engatilhados e encontros baseados em lugares. Ambas as abordagens têm seus pontos fortes e fracos, e a maioria das aventuras combina as duas. Nenhum deles é estritamente "melhor" que o outro, mas a maioria dos Mestres descobre que prefere um ou outro.

## TRAMAS LINEARES

A beleza das tramas lineares é que elas funcionam de maneira tão simples que qualquer grupo de jogadores, até mesmo novatos, pode ter sucesso nelas. O grupo passa por um conjunto de encontros em sequência. Estes podem ser encontros sequenciados no tempo ou no espaço.

### Tramas Cronologicamente Lineares

As aventuras que são lineares no tempo incluem coisas como cercos, rebeliões, regicídios ou desastres naturais, onde os eventos se desdobram em uma progressão lógica - mas o grupo ajuda ou dificulta essa progressão. O grupo só pode agir quando tiver informações para agir ou quando as circunstâncias em torno dos PJs mudarem. Como o Mestre é o guardião da informação do jogo, você controla o ritmo do jogo. Se a nave vital ainda não chegou ou a mensagem crucial não chegou ao destinatário, a aventura não progride. O grupo pode fazer preparações, ou fazer pesquisas, ou ir em outras aventuras - mas a aventura cronológica se move quando você diz que sim. Isso pode ser uma grande ajuda se você estiver projetando, digamos, uma aventura com a primeira



cena tocada no 1º nível, a segunda cena principal no 4º nível e a final no 6º nível, mas é uma maneira incomum para a maioria dos designers trabalharem. Essencialmente, um design cronológico como esse é um grande conjunto de encontros lineares engatilhados (veja abaixo), e geralmente é mais linear do que precisa ser.

Como você pode dizer que um projeto cronológico pode ser muito linear? O fluxograma para o design não se ramifica em lugar algum; o grupo apenas espera que você providencie a ação e responda. Isso parece pior do que é; o nível de controle do tempo pode criar uma ação memorável, mas não é o que a maioria dos jogadores considera uma "aventura padrão de D&D".

## Tramas Geograficamente Lineares

As aventuras que são lineares no tempo As tramas lineares como essa geralmente são uma aventura de estrada ou uma masmorra. Aventuras na estrada ou aventuras de busca são lineares porque os encontros importantes acontecem em uma estrada, rio, rota comercial ou outro caminho. O Hobbit é um bom exemplo, mas o Senhor dos Anéis não é porque o grupo se divide e os eventos acontecem em locais diferentes que afetam o resultado final.

Masmorras são muitas vezes apontadas como a aventura linear perfeita, especialmente calabouços que contêm pontos de estrangulamento, como portões, escadarias únicas ou dutos de ventilação que o grupo deve atravessar para chegar à próxima seção. E são aventuras lineares, mas em alguns aspectos elas podem ser ignoradas por um grupo inteligente com disfarces e furtividade, com teletransporte ou outra magia de movimento, ou simplesmente cavando um túnel de uma seção da masmorra para outra. Na maioria dos casos, as masmorras são projetadas para oferecer pelo menos alguns caminhos de ramificação para os jogadores explorarem, para evitar serem tediosamente lineares.

As aventuras na estrada são realmente a abordagem mais satisfatória para aventuras lineares, pelo menos para o Mestre. Eles permitem que um mestre mostre seu cenário exótico favorito, jogue encontros complicados no grupo e conceda ou tire *polders* (discutido no Capítulo 1 e na *Dungeon* 135). Você tem controle total sobre o ritmo. Se você precisa de um NPC importante para aparecer cedo, basta movê-lo um dia de viagem para mais perto do grupo. Se o grupo é muito novo ou muito



furtivo, você pode adicionar um encontro climático, bandidos ou até mesmo um grupo chato de peregrinos zelosos que querem viajar junto deles. Se o grupo quiser completar a aventura, eles terão que seguir a estrada. É o exemplo perfeito de um enredo ferroviário, com todos os seus pontos fortes e fracos.

## O Problema com as Tramas Lineares

Então se os enredos lineares são tão maravilhosos da perspectiva do DM por que todos não os usam? Bem, eles fazem em livros e filmes, onde a narrativa é apresentada completa e inteira e o leitor ou observador simplesmente absorve isso. Mas os jogadores querem sentir uma sensação de domínio e controle: qual é o objetivo de ser um grande herói se suas ações não importam e seu destino já está totalmente determinado? Nenhum grupo de jogadores quer passar por uma sequência de salas A-B-C completamente linear que termina com o encontro da mente diabólica por trás de tudo. É lógico, é uma progressão de suspense e tensão, e é totalmente insatisfatório. Os jogadores querem ver suas escolhas (ou pelo menos a ilusão de escolha) afetando a jogabilidade.

Então, projetos de aventura linear precisam fabricar a ilusão de escolha.

A ilusão de escolha é exatamente o que parece: não importa quais decisões os jogadores fazem, eles acabam onde você quer que eles acabem. Todos os magos PdMs podem traduzir o Livro Perdido de Golgamar. Algumas cavernas de calabouços são pistas falsas, mas o único caminho para o segundo nível leva diretamente ao cômodo do grande chefe. Todas as tavernas contêm um dos espiões do cardeal. Todos os caminhos levam à Montanha da Perdição. Não importa o que eles escolham.

Então é claro que nunca deveria parecer assim. Para o grupo, as escolhas devem ser importantes, e se você sugerir o contrário, os jogadores têm todo o direito de ficar aborrecidos e frustrados com o seu jogo. Se você der a eles nada além de escolhas táticas de combate, você pode estar jogando um jogo

de miniaturas. Eles precisam ter pelo menos algum controle.

Mesmo que a escolha seja uma ilusão em seu design, não deve ser sempre uma ilusão de sucesso. Algumas de suas falsas escolhas devem parecer falhas. Mas melhor ainda, suas aventuras não devem ser inteiramente lineares. Eles devem conter elementos de ramificação ou matriz também.

## TRAMAS DE MATRIZ

Tramas de matriz são enredos mais maleáveis que não progridem de A para B para C, mas podem pular em qualquer ordem. Três facções lutam pelo domínio em Sigil, a Cidade dos Portais, e os PJs podem se alinhar com um ou mais deles. Uma praga ameaça um reino, mas as pistas que apontam para o culpado podem ser encontradas em qualquer ordem. Tramas de matriz podem avançar com o tempo, com ou sem a entrada dos PJs. Eles são mais comuns em aventuras de mistério, aventuras na cidade e aventuras de terror.

As aventuras "matriciais" dependem de encontros desencadeados ou encontros baseados em locais. Eles correspondem aos tipos básicos de encontro em tramas lineares cronológicas ou geográficas, mas funcionam de forma um pouco diferente.

### Encontros Engatilhados

Encontros engatilhados acontecem quando o gatilho é acionado: quando as estrelas estão certas, quando a lanterna vermelha está pendurada na janela do sótão, quando um homem com chifres chega à cidade, quando a arma do crime é encontrada ou quando o grupo vai pedir ajuda ao mago de sete olhos. Os gatilhos podem ser qualquer coisa, mas em uma aventura linear, eles definem um ao outro como dominós. Para encontrar o homem com chifres, você precisa primeiro das estrelas e da lanterna.

Em uma aventura matricial, a ordem não importa - e isso torna o design muito mais complexo. O número

de "e se" é mais difícil: se as estrelas ainda não estão alinhadas, o homem com chifre sabe quando elas serão alinhadas? Mas se as estrelas já estão alinhadas, isso é uma informação desnecessária. O número de permutações cresce rapidamente, e é por isso que recomendo que uma trama de matriz tenha apenas três gatilhos principais e que todo o resto seja de elementos lineares padrões. Vá para quatro gatilhos principais se você se sentir ambicioso, mas perceba que cada gatilho é um pouco como um ato separado no jogo; eles devem mudar os objetivos do jogador, ou a sua compreensão da situação de alguma forma.

Depois de saber quais são esses três elementos, você pode projetar em torno de todas as principais permutações. Gatilhos típicos são pistas (encontrar um mapa, encontrar o fantasma de um gêmeo morto ou decifrar uma runa), gatilhos de tempo (sinos à meia-noite, a chegada de um mensageiro) e ações significativas (reforjando uma espada, visitando um oráculo). Para cada um desses gatilhos, gosto de ter uma cena final separada em mente (veja abaixo), mas isso provavelmente não é necessário. Apenas certifique-se de que o vilão ou batalha final possa ocorrer em qualquer um dos locais de disparo.

### Encontros Baseados em Locais

Se você quiser, pode pensar em encontros baseados pela sua localização, pois os elementos da trama são acionados pela localização, mas isso subestima sua importância no design do jogo. A localização é TUDO nas aventuras das masmorras, porque o mapa restringe a sequência em que os jogadores podem abordar as coisas. Para alcançar o covil final do grande vilão, o grupo deve andar pela estrada. É por isso que os encontros baseados em locais e os enredos lineares frequentemente andam de mãos dadas: a localização determina a ordem das cenas, a progressão do enredo, o desenrolar das pistas. Mas os locais também podem ser uma maneira útil de organizar sua trama de matriz; o grupo frequentemente visita lugares no mapa até ficar sem ideias. Ter um mapa é uma maneira de manter o grupo olhando ao redor, mesmo que o encontro final não esteja nem mesmo no mapa da floresta, mas escondido no fundo de um cenote, um buraco e um poço de sacrifício bem abaixo do chão da selva.

Simplesmente fazendo o mapa dos locais passar por certos pontos de estrangulamento, seu design garante que o grupo faça o que você quer - mas em aventuras matriciais, os locais são, cada um, uma pequena parte de um mosaico maior. Em um design matricial perfeito, há pequenos pedaços da imagem maior espalhados por aí, por exemplo, depois de obter 5 dos 8 maiores encontros, um grupo de jogadores terá informações suficientes para ver o final chegando.



## FINAIS

As três cenas mais importantes em qualquer aventura são o incidente incitante (que os jogadores chamam de gancho), reviravoltas e final. A reviravolta é geralmente o ponto em que um gatilho muda os objetivos do grupo, e o final é simplesmente aquele momento em que o grupo finalmente, finalmente! consegue derrotar o Grande Mal. Estruturar um final, no entanto, é complicado.

O design de D&D na *Wizards of the Coast* geralmente assume que o encontro final seja pelo menos difícil (e muitas vezes de dificuldade mortal). O truque para equilibrar esse combate crucial, no entanto é difícil saber como o grupo será no começo. Exagere e causará um TPK ("*total party kill*"), ou seja, matará todos. Torne isso fácil demais e o grupo atropelará o encontro que deveria ser o mais desafiador.

É por isso que lacaios, monstros convocados e capangas podem ser tão valiosos para projetar um final: eles são um fator que permite que você arrume a dificuldade. Se o grupo está muito ferido, eles podem apenas lutar com alguns dos capangas do vilão e recuar, e o final em si é salvo para uma segunda luta (se o grupo puder encontrar o vilão novamente). Se o Mestre é generoso demais, um grupo que mata o vilão desmoraliza todos os capangas, e a luta está efetivamente acabada - os lacaios fogem.

Se o grupo estiver muito forte no final da aventura, os lacaios e outras criaturas secundárias continuam chegando em ondas, continuam lutando e trazem mais e mais reforços - até que finalmente a equipe derruba seu maior oponente, e a noite termina como um grande sucesso. Como designer, você deve considerar projetar o encontro final com um número variável de subordinados para torná-lo tão resistente quanto possível, sem exagerar.

## Conclusão

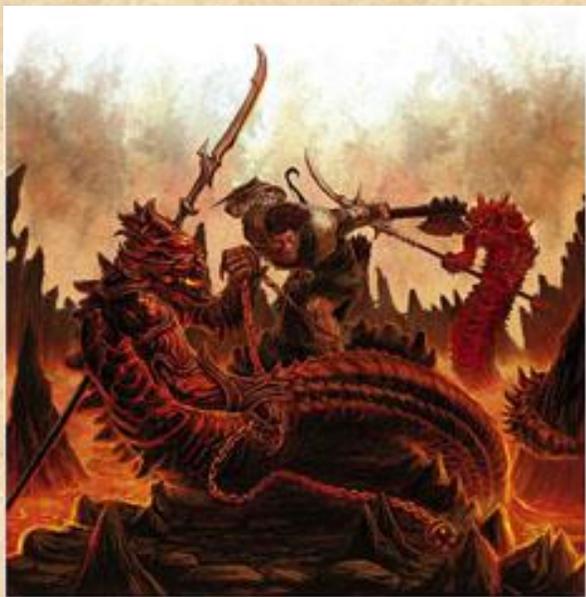
Saiba que tipo de projeto você quer no início e construa para se adequar: uma linha reta, uma matriz ou um pouco de cada. De qualquer forma, o enredo deve apontar para um final único que pode ser modificado em tempo real para entretenimento máximo no *Gran Finale*.

# CAPÍTULO IV – TERRENOS, ZONAS DE RISCO E ARMADILHAS

Você pode gastar muito tempo trabalhando em blocos de estatísticas para uma aventura. Mas você pode se divertir tanto e criar uma experiência de jogo muito mais desafiadora, se você gastar pelo menos um pouco do seu tempo de projeto trabalhando no ambiente. Afinal, em livros e filmes de fantasia, você ouve sobre as terras áridas e mortas de Mordor ou vê os gêiseres flamejantes no Pântano de Fogo da Princesa Prometida. Nem todo desafio vem com presas ou uma espada.

O ambiente fornece mais do que apenas variedade de encontro: também dá aos ladinos a chance de mostrar suas habilidades, dá aos rangers a chance de explorar terrenos conhecidos, dá aos guerreiros oportunidades táticas em combate e - bem, tudo bem, conjuradores arcanos e divinos não gostam de armadilhas e terrenos difíceis. Azar. Eles podem dissipar certas armadilhas e perigos mágicos, e isso geralmente é tudo para a galera dos pergaminhos e símbolos sagrados.

Como designer, você ganha profundidade e riqueza de aventura com o trabalho de design



de ambiente que você faz. Eu penso em desafios ambientais em termos de soluções amplas, canalização de movimento e efeitos nas histórias. Nós vamos olhar para cada um por sua vez.

## REVELANDO O TERRENO PARA O GRUPO TODO

As zonas de risco e os terrenos, para começar, não têm necessariamente que parecer desagradáveis, e eles não precisam necessitar das habituais habilidades de ladino para serem interessantes. As coisas que parecem seguras podem exigir testes de Sobrevivência para revelar seu verdadeiro perigo. Isso dá aos rangers, bárbaros e druidas uma maneira própria de encarar os perigos do terreno. Considere o seguinte:

- Fendas em um campo de neve
- Um penhasco natural que parece uma escalada fácil até que entranhas de peixes e restos descartados pelas águias caem de repente tornando-as escorregadias e perigosas.
- Gêiseres que entram em erupção num intervalo curto de rodadas, encharcando todos nas proximidades
- Escadas molhadas de chuva
- Uma travessia de rio de águas caldalosas e violentas
- Um chão de caverna coberto de guano de morcego que age como areia movediça

Esse último é um perigo que os guerreiros podem ter a melhor sorte, pois pode exigir um teste de atletismo, de resistência de força ou força bruta para escapar.

Todos os itens acima podem ser adicionados aos encontros existentes para fornecer mais

opções em combate. De fato, a maioria dos perigos deveria ser construída com táticas e miniaturas em mente: poças de lama superaquecida para empurrar os inimigos, um piso inclinado em volta de um poço de cobras e um chão que começa a desmoronar sob os pés dos PJs (e eventualmente acaba completamente). Muitos dos obstáculos e perigos que tornam o combate interessante devem ser projetados com as habilidades físicas em mente: escalar, saltar e nadar, por exemplo. Alguns poucos, por outro lado, devem ser sempre mágicos (nevoeiros mágicos, runas, neblinas mortais permanentes, etc), para que suas auras possam ser detectadas e desarmadas pelos lançadores de magia.

Isso não quer dizer que os perigos e armadilhas não sejam para os ladinos do grupo, pelo contrário, já que armadilhas mágicas ou mecânicas normalmente exigem desarmamento por ladinos e conjuradores, mas qualquer um com boa percepção pode ver o pedregulho oscilante e o deslizamento de terra que os gigantes ameaçam atirar no grupo. Um ranger pode notar pegadas perto de uma armadilha, e um druida pode usar um feitiço que funciona em madeira para desarmar uma armadilha de balista ou abrir um portão do castelo que esteja preso. Como designer, você pode querer evitar de fazer de terreno e armadilhas "apenas uma coisa de ladinos".

## **INDICANDO O CAMINHO USANDO TERRENOS E ZONAS DE RISCO**

Se uma direção específica em seus mapas de aventura incluir, digamos, um campo de magma ou uma neblina necromântica, o grupo pode decidir que não vale a pena superar esse obstáculo. Em alguns casos, é exatamente isso

que você quer. Quando você diz "há uma parede de fogo ameaçadora no corredor a sua esquerda, e uma escuridão que causa até ecos

no corredor a sua direita", você está tornando mais fácil ir para um lado do que para outro. Você está indicando ao grupo um caminho através de dicas informando que o terreno não é muito tranquilo.



Por exemplo, um campo cheio de trepadeiras- navalhas em um dos planos é essencialmente uma maneira rápida do Mestre dizer "Não vá lá". O grupo pode ter um feitiço

para passar por cima (e depois retomamos este ponto), mas não é algo com que o grupo queira queimar pontos de vida e usar curas. Quando você está indicando ao grupo uma direção específica, vale a pena ser óbvio.

Mesmo sendo óbvio nem sempre funciona, é claro. Às vezes o grupo vê o obstáculo como um sinal seguro de que algum grande tesouro está nessa direção, ou assume "é aí que está a aventura". Esse tipo de pensamento (chamado "metagame") pode queimar muito tempo de mesa enquanto o grupo verifica todos os becos sem saída. Você pode deixá-los continuar queimando recursos até que eles decidam que não vale a pena, ou dar-lhes uma saída.

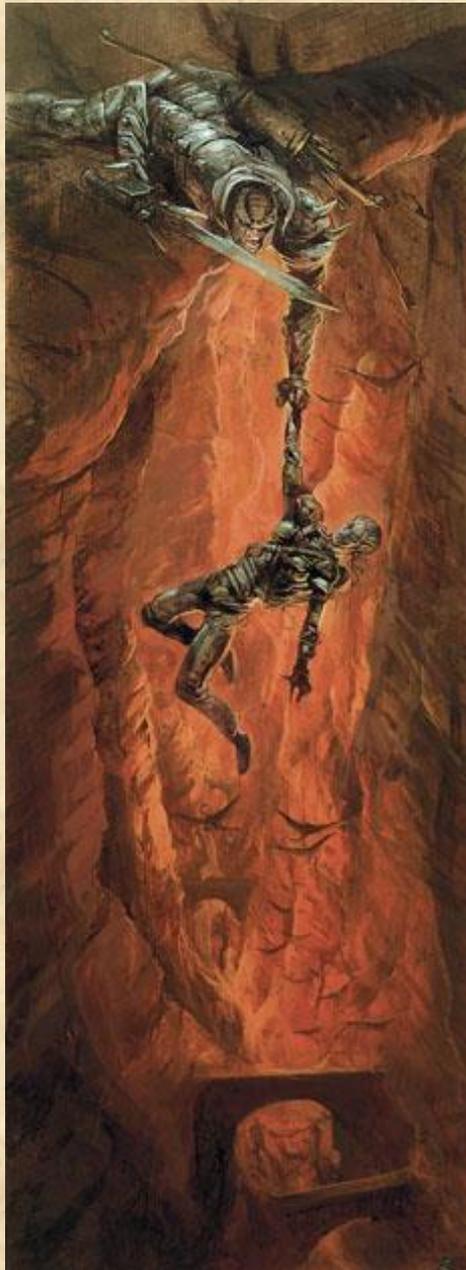
A saída poderia ser um PdM útil, um mapa ou uma pista que aponta em outra direção, ou mesmo apenas deixar que o grupo chegue ao fim do perigo - sem que exista algo a ser encontrado do outro lado. Da próxima vez, eles podem gastar um pouco mais de energia em exploração ou pesquisa antes de enfrentar a Floresta dos Espinheiros Gigantes Infinitos ou o Nevoeiro da Morte. Está tudo bem para os PJs aprenderem da maneira mais difícil que alguns obstáculos são apenas ... obstáculos. Grupos inteligentes aprendem a evitar o gasto de suas energias para objetivos pouco claros.

## ZONAS DE RISCO COMO FERRAMENTA NARRATIVA

E se você não quiser que o grupo evite seu terreno desagradável? Então é melhor você fazer algo inesperado, torná-lo excitante em termos de história, ou apenas deixar claro que a conquista do obstáculo vale a pena para eles. Você pode fazer isso com o uso de um terreno-surpresa, um terreno dramático ou terreno-isca.

**Terreno-Surpresa:** Areia movediça e avalanches, deslizamentos de pedras e fluxos piroclásticos, campos de mortos-vivos erguendo-se por toda parte ou *piercers* e limo verde caindo do teto - o que eles têm em comum? Os PJs podem não os ver chegando.

Encontros em terreno-surpresa são o equivalente em D&D ao momento da revelação súbita ou do "jumpscare" em um filme de terror. Se feito corretamente, eles assustam o grupo por um momento, aumentando a tensão em uma aventura, e colocando os PJs em prontidão para o próximo. Note que armadilhas requerem velocidade. Se você deseja executar armadilhas e perigos de forma eficaz, você deve reproduzi-los rapidamente. Nada frustra os jogadores como ouvir "Você ouviu um clique, e uma armadilha se apaga - espere um segundo, eu tenho que procurar isso." Isso cria algum suspense, mas não do tipo bom. O jogo está parado. As pessoas começam a buscar ao seu redor batatas fritas e refrigerante.



A solução é fazer a pesquisa antes do jogo. Anote os números de página para regras especiais, como afogamento, empurrar, atropelar, neve profunda, ou o que quer que seja aplicável - melhor ainda, use marcadores ou copie e cole a frase que você precisa do SRD em sua aventura. Estruture o encontro para ser rápido e pronto. Leia em voz alta um ou dois detalhes físicos rápidos, peça pelos testes necessários e siga em frente. Talvez você use uma música explosiva ou um efeito sonoro se eles se adequarem ao tipo de encontro.

Como isso funciona para o grupo? É um susto divertido. Eles podem não admitir isso, mas o valor de choque às vezes é parte da diversão.

**Terreno Dramático:** Zonas de risco e outros terrenos "passivos" podem ter um poderoso efeito dramático em um grupo. Por exemplo, as águas do Rio Styx podem destruir a memória, ou uma cachoeira ou um desmoronamento podem dividir o grupo, ou uma sala particular pode estar cheia de ecos mágicos e vozes do passado. Em cada um desses casos, você projetou uma mudança em toda a aventura porque manipulou a situação para mudar os objetivos do grupo. Um grupo dividido deve continuar? O clérigo erudito fala com os mortos no salão de sussurros - ou arrisca chamar a atenção de mortos-vivos incorpóreos? A descrição do terreno afeta as opções do grupo o suficiente para que ele possa se tornar uma missão secundária.

A outra maneira de pensar em terreno dramático é fornecer aos jogadores canastrões e exibicionistas uma oportunidade de ouro. Se

uma princesa está cercada por um lago de fogo, o paladino pode se aproximar para resgatá-la - e pode se queimar por isso. O design importante do terreno dramático é que você constrói dificuldades através da descrição e de uma série de testes de resistência ou testes de perícia. Um único teste de resistência e algum dano de fogo podem ser uma maneira de projetar a dramática cena de "atravessar o fogo". Mas é muito mais eficaz se você escrever três textos: um à medida que o personagem se aproxima do perigo (o momento "Você tem certeza?" no jogo), um quando o personagem começa a superar o perigo e outro quando as apostas dobram. O primeiro deles é bastante familiar, e é algo como "Você sente o calor do fogo e sente o cheiro de suas botas de couro que começam a arder. Você anda nas chamas?"

O segundo é um pouco mais difícil. O dano de fogo é automático, uma vez que o personagem está deliberadamente caminhando através dele, mas uma vez que você atribui a primeira rodada de dano por fogo, você pode pedir por um teste para continuar. Mesmo os caras durões e bombeiros sabem que andar pelo fogo dói, e alguns personagens podem não ser capazes de passar por isso. Então leia "Seu cabelo e sobrelhas estão carbonizados, seus olhos lacrimejam e seus pulmões queimam. O fim do fogo parece estar muito distante". Se ele passar no teste depois disso, ele ganhará direito de se gabar (e se ele não o fizer, os outros jogadores vão zombar dele).

A parte final do drama é quando as coisas pioram. Claro, o personagem estava esperando dano de fogo (alguns pontos de dano marcados na ficha, não é grande coisa). Então, faça algo maior. "Você está afundando

nas brasas no chão, quase até os joelhos, e as correias e pedaços de madeira de sua armadura e equipamento estão pegando fogo; você mal consegue enxergar. Se você continuar, as botas podem queimar seus pés." Se o PJ avançar, atribua mais dano automático por fogo por permanecer e depois peça alguns testes de resistência para ver os efeitos em seus itens. Se ele passar por isso com sucesso, será muito mais recompensador do que apenas "Você recebe 10 pontos de dano de fogo e caminha para a ilha". Ao interpretar o drama com vários testes e aumentando o risco, você fez desta caminhada no fogo algo muito mais memorável.

**Terreno-Isca:** Coloque um grande sinal óbvio de que o que eles querem está além de uma área de pântano gasoso ou em cima de um pilar alto e escorregadio, e assista o grupo trazer formas inteligentes de contornar todo o seu projeto engenhoso, letal e lotado de testes de resistência. O terreno-isca geralmente requer três coisas: uma recompensa óbvia, um custo e tempo suficiente para os PJs decidirem se querem pagar esse custo.

Por exemplo, eles podem ouvir que uma espada sagrada está escondida no santuário do paladino, e que ambas as forças do mal e do bem querem mantê-la lá (por diferentes razões, é claro). Quando eles chegam, eles veem que todo o santuário é guardado por arcontes e a própria espada está contida em um pilar de luz divina que queima todos ao redor dela - e eles veem o fogo absolutamente incinerar um demônio que tenta roubar a espada.

Eles querem lutar contra os arcontes? Talvez. Eles querem arder no fogo divino? Eles terão que fazer isso ou encontrar outra forma de obter sucesso. O terreno neste caso é projetado para fazer com que o grupo

considere barganhar com os arcontes - levando a um encontro de interpretação cuidadosamente planejado - mas o grupo pode decidir que vale a pena seguir a rota óbvia de combate. Talvez o fantasma do paladino possa não apreciar a técnica dos heróis...

## O PROBLEMA DO VOO

---

Muitas armadilhas tradicionais em aventuras são realmente direcionadas a invasores caminchantes: a pedra rolante, a placa de gatilho, o poço cheio de ácido ou o fosso cheio de crocodilos medonhos. Eles podem ser evitados por qualquer criatura voadora. Mesmo as muralhas do castelo estão sujeitas a este problema uma vez que o grupo inclua conjuradores com feitiços de voo.

A solução? Armadilhas voadoras e armadilhas que estão prontas para invasores voadores.

Uma armadilha voadora usa os mesmos elementos que uma armadilha normal: um gatilho e um efeito. Os gatilhos podem ser cabos de arame da parede até o teto e pintados de preto, sementes ou penas flutuantes, teia de aranha absurdamente fina ou enormes bolhas similares as de sabão que estouram se tocadas. Eles podem ser gatilhos de área: se um certo quadrado é atravessado, o distúrbio aéreo dispara a armadilha. Ou eles poderiam ser como o enxame de falcões sanguinários guardando a torre do arquimago Tenser (como na aventura oficial da segunda edição do cenário de *Greyhawk Return of the Eight*) - Todos os aldeões sabem que os visitantes voadores são assediados por massas de aves de rapina sedentas de sangue e apenas os tolos tentam atravessá-las.

Quais são os efeitos de uma armadilha voadora? Eles podem ser gás venenoso, dardos, besta ou explosivos, mas esses são bastante comuns. Por que não ser mais original e usar feitiços de raios, ou uma plataforma que cai e força uma criatura voadora a ir na direção das estacas abaixo dela, ou uma tempestade de granizo que congela as asas de uma montaria voadora? Uma nuvem (que parece normal) de

esporos mortais e venenosos. Há tantas coisas mortais para um personagem voador quanto para um que anda.

Embora uma ou duas armadilhas ou riscos aéreos possam ser apropriados, não exagere. Se um grupo estiver queimando recursos voando por sobre seus poços engenhosos, suas teias malditas e gosmas mortais - bem, pelo menos eles estão usando seus recursos de PJ. Esses feitiços e poções de voo não estarão disponíveis mais tarde.

## Conclusão

Terrenos e armadilhas são mais do que encontros incômodos; eles podem adicionar variedade, drama e tempero aos seus jogos. Não se esqueça de adicionar riqueza aos encontros de combate e partes de ação do jogo com o uso cuidadoso de terrenos e de áreas de risco para dar a cada área da aventura seu próprio senso de lugar, perigo e mistério.

## SOBRE O AUTOR

**Wolfgang Baur** é um projetista de jogos estadunidense muito conhecido por seu trabalho nas revistas *Dragon Magazine* e *Dungeon Magazine* e também por seus trabalhos como designer e editor na *Wizards of the Coast*. Ele foi o fundador da *Open Design LLC* que mais tarde foi renomeada como *Kobold Press*. Esteve envolvido em diversos projetos na antiga *TSR* incluindo aventuras e suplementos de *Planescape*, *Al-Qadim*, *Birthright*, *Forgotten Realms* e é autor dos seguintes livros de RPG: *Frostburn*, *Expedition to the Demonweb Pits*, *Book of Roguish Luck*, *Castle Shadowcrag* e *Empire of the Ghouls*.

