



ROLANDO20

O podcast de D&D que é crítico!

Oficina de Criação de Monstros para D&D 4E

Agenda



- Definições, papéis e monstros na 4E;
- Passo 1 – A idéia;
- Passo 2 – Habilidades;
- Passo 3 – Nível;
- Passo 4 – Papel;
- Passo 5 – Poderes;
- Passo 6 – Dano;
- Passo 7 – Detalhes;

Monstros



- Qualquer oponente pode ser um “monstro”, mesmo humanos!
- Precisam de:
 - Contexto;
 - Tática;
 - Ser memoráveis;
 - Ser significativos na história;
 - Ser um desafio aos PdJs;
 - Tema, para não parecer muito aleatório;

Monstros na 4E



- ⦿ Não usam regras de PdJ: poder de volta na mão dos DMs!
- ⦿ Tem muito mais pvs do que antes;
- ⦿ Não funcionam muito bem sozinhos ou grupos de monstros iguais, é necessária uma diversidade de monstros;
- ⦿ Na dúvida, adicione lacaios!

Tipos de Monstro



- **Artilharia:** atacam de longe, funcionam como ofensores, baixa defesa, dano alto;
- **Soldados:** linha de frente, defesas bem altas, absorvem dano, atraem PdJs;
- **Brutos:** saco de pancadas, defesas baixas, monte de pvs, bate bem;
- **Escaramuçadores/Guerrilheiros:** monstro padrão, mobilidade, ataque furtivo, versatilidade;

Tipos de Monstro



- **Espreitadores:** como os anteriores, mas com habilidades de se esconder, ficar invisível, etc. Ataques furtivos e dano geralmente alto;
- **Controladores:** atacam a distância, deixam PdJs lentos, enfraquecidos, derrubados, pasmos, etc. Costumam ter habilidades para escapar do corpo-a-corpo, onde são frágeis

Tipos de Monstro



- **Elites:** valem por dois;
- **Solo:** vale por cinco; são encontros, devem ser planejados com o mapa;
- **Líder:** qualquer monstro que cura ou dá bônus aos aliados;
- **Lacaio:** vale por um $\frac{1}{4}$; tem papel também, mas não tem pvs e faz dano fixo;

Passo 1 – A idéia



- Pense genericamente na criatura. O que ela faz? Porque é uma ameaça? O que chama a atenção?
- O que faz esse monstro legal?
- Se inspire (ou copie descaradamente) monstros que já existem: Mind Flayer, Beholder, ou mesmo o chupa-cabras ou Jack, o estripador;

Passo 1 – A idéia



- ⦿ Escreva (nem que mentalmente) as características gerais da sua criatura.
- ⦿ Ex:
 - Voa, com asas de ossos;
 - Além dos braços, tem garras de caranguejo;
 - Tem um olhar sinistro (olhos brilham);
 - Presas imensas;
 - Cheiro de enxofre;

Passo 2 – Habilidades



- ⦿ Cada característica pode virar uma habilidade.
- ⦿ Ex:
 - Voa como deslocamento;
 - Garras de caranguejo agarram;
 - Olhar dá penalidades como ação mínima;
 - Presas imensas → ataque mordida;
 - Cheiro de enxofre → pode ser uma aura;

Passo 3 – Nível



- Escolha o nível do seu monstro. Pense no estágio alvo;
- Se o estágio for exemplar lembre-se que os personagens terão muito mais opções contra seu monstro;
- Se o estágio for épico, além das opções os personagens fazem muito mais dano;

Passo 4 – Papel



- ⦿ Agora que você já tem uma idéia geral do monstro, qual é o papel dele? Pense em outras habilidades que combinem com o papel.
- ⦿ Para atributos, não tem regra fixa, mas costumo usar uma média de $13 + \frac{1}{2}$ nível. Some +3 no atributo principal de ataques.

Passo 4 – Papel



⦿ Regras gerais:

- Se atacar contra outra defesa que não CA, subtraia 2 do ataque;
- Se atacar múltiplos oponentes, subtraia 2 do ataque também;
- Ajuste os valores de defesas, ataques e iniciativa de acordo com os atributos, geralmente não indo muito além de ± 2 ;

Papel: Artilharia



- PV: (Nível x 7)+Con;
- CA: Nível +12; Outras: Nível +12;
- Ataque: Nível +7;

☞ Longbow (standard; at-will) ♦ Weapon
Ranged 20/40; +9 vs. AC; 1d10 + 4 damage, and the hobgoblin archer grants an ally within 5 squares of it a +2 bonus to its next ranged attack roll against the same target.

☞ Magma Ball (standard; at-will) ♦ Fire
Ranged 15; +7 vs. Reflex; 1d6 + 6 fire damage. Miss: Creatures adjacent to the target take 1d6 fire damage.

☞ Orb of Decay (standard; at-will) ♦ Necrotic
Ranged 10; +25 vs. Fortitude; 2d8 + 8 necrotic damage, and the target is weakened and takes a -2 penalty to saving throws (save ends both).

☞ Spectral Jaws (standard; recharges when a target saves against this effect)
Ranged 20; spectral shark jaws appear and bite the target; +14 vs. Will; 3d6 + 5 damage, and the target takes ongoing 5 damage and takes a -2 penalty to all defenses (save ends both); see also *blood frenzy*.

☞ Longbow (standard; at-will) ♦ Fire, Weapon
Ranged 20/40; +20 vs. AC; 1d10 + 6 damage plus 1d6 fire damage.

☞ Flame Orb (standard; at-will) ♦ Fire
Ranged 10; +8 vs. Reflex; 2d4 + 4 fire damage, and ongoing 5 fire damage (save ends).

Papel: Brutos



- ⦿ PV: (Nível x 11)+Con;
- ⦿ CA: Nível +12; Outras: Nível +12;
- ⦿ Ataque +3;

⚔ Skullthumper (standard; encounter) ⚔ Weapon

Requires morningstar and combat advantage; +5 vs. Fortitude; 1d12 + 6 damage, and the target is knocked prone and dazed (save ends).

⚔ Slam (standard; at-will)

Reach 2; +16 vs. AC (+18 while bloodied); 2d8 + 5 damage, and the target is dazed (save ends).

⚔ Slam (standard; at-will) ⚔ Fire

Reach 2; +17 vs. AC; 1d8 + 6 damage, and ongoing 5 fire damage (save ends).

⚔ Greataxe (standard; at-will) ⚔ Weapon

Reach 2; +19 vs. AC; 2d8 + 7 damage (crit 4d8 + 23), and the target is pushed 1 square.

⚔ Twin Scimitar Strike (standard; at-will) ⚔ Weapon

The skeletal tomb guardian makes two scimitar attacks against the same target: +13 vs. AC; 1d8 + 4 damage (crit 1d8 + 12). This also holds true for opportunity attacks.

⚔ Swarm of Talons (standard; at-will) ⚔ Necrotic

+30 vs. Reflex; 2d8 + 4 damage plus 1d8 necrotic damage.

Papel: Espreitador



- ⦿ PV: (Nível x 7)+Con;
- ⦿ CA: Nível +14; Outras: Nível +12;
- ⦿ Ataque: Nível +5;
- ⦿ +4 na iniciativa;

Fade Away (immediate reaction, when the gnome skulk takes damage; encounter) ✦ **Illusion**
The gnome skulk turns invisible until it attacks or until the end of its next turn.

✦ **Blowgun** (standard; at-will) ✦ **Poison, Weapon**
Loading the blowgun takes a minor action; Ranged 6/12; +10 vs. AC; 1 damage, and the greenscale darter makes a secondary attack against the same target. *Secondary Attack*: +8 vs Fortitude; the target takes ongoing 5 poison damage and is slowed (save ends both).

Stalk the Senseless
The mind flyer infiltrator is invisible to dazed or stunned creatures.

⊕ **Bite** (standard; at-will)
+10 vs. AC; 1d8 damage, and the slaad tadpole becomes insubstantial until the start of its next turn.
Chaos Shift (immediate interrupt, when attacked by a melee attack; at-will)
The slaad tadpole shifts 2 squares.

Papel: Escaramuçador



- PV: (Nível x 9)+Con;
- CA: Nível +14; Outras: Nível +12;
- Ataque: Nível +5;
- +2 na iniciativa;

Great Position

If, on its turn, the goblin warrior ends its move at least 4 squares away from its starting point, it deals an extra 1d6 damage on its ranged attacks until the start of its next turn.

Slick Maneuver (move; at-will)

A kuo-toa adjacent to an enemy shifts to any other square adjacent to that enemy.

† Burn Across the Battlefield (free, when the magma strider hits with its bite attack; recharge ⚔ ☹ ☹ ☹ ☹)

The magma strider can charge another target up to 6 squares away and make another bite attack.

Combat Advantage

The wererat deals an extra 1d6 damage on melee attacks against any target it has combat advantage against.

† Trample (standard; at-will)

The storm gorgon can move up to its speed and enter enemies' spaces. This movement provokes opportunity attacks, and the gorgon must end its move in an unoccupied space. When it enters an enemy's space, the gorgon makes a trample attack: +29 vs. Reflex; 1d10 + 10 damage, and the target is knocked prone.

† Sidestep Attack (standard; at-will) † Weapon

The lizardfolk shifts and make a melee basic attack.

Papel: Soldado



- ⦿ PV: (Nível x 9)+Con;
- ⦿ CA: Nível +14; Outras: Nível +12;
- ⦿ Ataque: Nível +5;
- ⦿ +4 na iniciativa;

‡ Formation Strike (standard; at-will) ♦ Weapon

Requires flail; +7 vs. AC; 1d10 + 4 damage, and the hobgoblin soldier shifts 1 square provided it ends in a space adjacent to another hobgoblin.

‡ Sticky Shield (immediate reaction, when missed by a melee attack; at-will)

The kuo-toa harpooner makes an attack against the attacker: +18 vs. Reflex; a weapon wielded by the target drops in the target's space.

⊕ Flail of Dread (standard; at-will) ♦ Fear, Weapon

+12 vs. AC; 1d10 + 6 damage, the target is marked until the end of the hobgoblin hand of Bane's next turn, and the hand of Bane makes a secondary attack against the same target. *Secondary Attack*: +10 vs. Will; the target takes a -2 penalty to all defenses until the end of the encounter or until the hand of Bane dies.

⊕ Greatsword (standard; at-will) ♦ Thunder, Weapon

+27 vs. AC; 1d10 + 11 damage plus 1d6 thunder damage, the target is pushed 1 square, and the target is marked until the end of the marut blademaker's next turn.

Papel: Controlador



- PV: (Nível x 9)+Con;
- CA: Nível +14; Outras: Nível +12;
- Ataque: Nível +5;

← Illusory Terrain (standard; recharge ☒ ☒ ☒) ♦ Illusion
Close burst 5; targets enemies; +7 vs. Will; the target is slowed (save ends).

↗ Force Lure (standard; recharge ☒ ☒) ♦ Force
Ranged 5; +7 vs. Fortitude; 2d6 + 4 force damage, and the target slides 3 squares.

✱ Psychic Storm (standard; recharge ☒) ♦ Psychic, Zone
Area burst 2 within 10; +14 vs. Will; 3d8 + 3 psychic damage, and the target is dazed (save ends). The psychic storm is a zone that lasts until the end of the encounter. Any creature entering the zone is dazed (save ends).

↗ Lightning Strike (standard; at-will) ♦ Lightning
Ranged 10; +18 vs. Reflex; 2d8 + 5 lightning damage, and the target is blinded until the end of the kuo-toa whip's next turn.

↗ Worm's Feast (standard; recharge ☒) ♦ Illusion
Ranged 5; the target is tricked into believing that worms are devouring its flesh; +26 vs. Will; 4d10 + 8 damage. If this damage doesn't reduce the target to 0 or fewer hit points, the target takes no damage but is stunned until the end of its next turn.

↗ Dictum (minor; at-will) ♦ Thunder
Ranged 10; +24 vs. Fortitude; the target is immobilized (save ends).

Papel: Elite



- Se ele for elite, dobra os pvs, soma 2 em todas as defesas menos uma, ganha +2 em TR e 1 ponto de ação;
- Faz ataques duplos, fica mais forte sangrando, tem ações imediatas;

‡ Double Attack (standard; at-will) † Poison, Weapon

The medusa warrior makes two longsword attacks, dealing an extra 2d8 damage on a hit against a dazed target.

‡ † Manticore's Fury (standard; at-will)

The manticore makes a claw attack and a spike attack (in any order) and shift 1 square between the two attacks.

Survival Instinct

The goblin underboss gains a +3 bonus to defenses while bloodied.

Unholy Aid (immediate interrupt, when the mummy lord suffers an effect that a save can end; recharge (1))

The mummy lord automatically saves against the triggering effect.

Second Wind (standard; encounter) † Healing

The mummy lord spends a healing surge and regains 51 hit points. The mummy lord gains a +2 bonus to all defenses until the start of its next turn.

← Lure (minor; at-will) † Charm

Close burst 5; targets enemies; +25 vs. Will; the target is pulled 1 square and dazed (save ends).

Papel: Solo



- Se ele for solo, multiplique os pvs por 4, aumente todas as defesas menos uma em 2, ganha +5 em TR, 2 pontos de ação;
- Poderees sem limites fortes, várias ações no turno, ações imediatas;

↓ Flailing Heads (standard; at-will) ♦ Acid

The primordial naga makes five bite attacks. If the naga hits a single target with three or more heads, the target also takes ongoing 15 acid damage (save ends).

↘ Spit Fire (minor; at-will) ♦ Fire

Ranged 20; +30 vs. Reflex; 2d6 + 11 fire damage, and ongoing 10 fire damage (save ends).

↘ Wind Slam (minor; at-will)

Ranged 20; +30 vs. Fortitude; 3d6 + 11 damage, and the target is pushed 2 squares.

↙ Void Gaze (minor 1/round; at-will) ♦ Gaze, Necrotic

Close blast 5; +21 vs. Will; 1d8 + 7 necrotic damage, and the target is pushed 4 squares and takes a -2 penalty to all defenses (save ends).

↙ Maddening Gaze (minor 1/round; at-will) ♦ Gaze, Psychic

Close blast 5; targets enemies; +21 vs. Will; the target does nothing on its turn except attack its nearest ally, moving if necessary (save ends). The target makes only basic attacks while under this effect.

Papel: Líder



- Se ele for líder, dê a ele algum poder de cura (pra si ou aliados), ou poderes ou auras que dão bônus;

Lead from the Front

When the hobgoblin commander's melee attack hits an enemy, allies gain a +2 bonus to attack rolls and damage rolls against that enemy until the end of the hobgoblin commander's next turn.

⬅ Tactical Deployment (minor; recharge ☒ ☒)

Close burst 5; allies in the burst shift 3 squares.

Baphomet's Boon aura 10; allies who start their turns in the aura gain a +2 bonus to attack rolls when charging.

Master of the Grave (Healing) aura 2; undead allies in the aura gain regeneration 5 and a +2 bonus to saving throws. This aura ends when the *skull of death's command* is destroyed.

† **Warrior's Surge** (standard, usable only while bloodied; encounter)

◆ Healing, Weapon

The eye of Gruumsh makes a melee basic attack and regains 16 hit points.

The Dead Rise aura 6; enemies (including flying ones) treat the area within the aura as difficult terrain, and any dead creature within the aura at the start of Orcus's turn (except those killed by the *Wand of Orcus*) rises as an abyssal ghoul myrmidon (page 119) to fight at Orcus's command.

☞ **Ray of Black Fire** (standard; at-will) ◆ Fire, Necrotic

Ranged 10; +10 vs. Reflex; 1d8 + 3 fire and necrotic damage, and one ally in the deathpriest's line of sight gains a +2 power bonus to its next attack roll against the target.

Passo 5 - Poderes



- Com o papel definido, escolha poderes bacanas que reflitam as características originais, dentro do contexto do papel;
- Pense como esse poder vai interagir com outros poderes;
- No estágio exemplar e épico, use e abuse de efeitos TR encerra; não abuse no estágio heróico;
- Lembre-se de auras, resistências, vulnerabilidades, regeneração, deslocamento, etc.

Passo 6 – Dano



- Para poderes sem limite, use a tabela da esquerda; por encontro e recarregáveis, da direita; não se prenda por aqui;

Normal Damage Expressions			
Level	Low	Medium	High
1st-3rd	1d6 + 3	1d10 + 3	2d6 + 3
4th-6th	1d6 + 4	1d10 + 4	2d8 + 4
7th-9th	1d8 + 5	2d6 + 5	2d8 + 5
10th-12th	1d8 + 5	2d6 + 5	3d6 + 5
13th-15th	1d10 + 6	2d8 + 6	3d6 + 6
16th-18th	1d10 + 7	2d8 + 7	3d8 + 7
19th-21st	2d6 + 7	3d6 + 8	3d8 + 7
22nd-24th	2d6 + 8	3d6 + 8	4d6 + 8
25th-27th	2d8 + 9	3d8 + 9	4d6 + 9
28th-30th	2d8 + 10	3d8 + 10	4d8 + 10

Limited Damage Expressions			
Level	Low	Medium	High
1st-3rd	3d6 + 3	2d10 + 3	3d8 + 3
4th-6th	3d6 + 4	3d8 + 4	3d10 + 4
7th-9th	3d8 + 5	3d10 + 5	4d8 + 5
10th-12th	3d8 + 5	4d8 + 5	4d10 + 5
13th-15th	3d10 + 6	4d8 + 6	4d10 + 6
16th-18th	3d10 + 6	4d10 + 7	4d12 + 7
19th-21st	4d8 + 7	4d10 + 7	4d12 + 7
22nd-24th	4d8 + 8	4d12 + 8	5d10 + 8
25th-27th	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9
28th-30th	4d10 + 9	5d10 + 9	5d12 + 9

Passo 7 - Detalhes



- ⦿ Adicione perícias que podem ser úteis ao monstro; Percepção e furtividade!
- ⦿ Se for o caso, adicione equipamentos;
- ⦿ Pense no tipo de visão/percepção da criatura, dentro do contexto;
- ⦿ Pense nos idiomas;
- ⦿ Pense na tendência;

Passo 7 - Detalhes



- Descreva seu monstro; muitas vezes uma descrição legal vale muito mais que números na ficha;
- Pense nas táticas: como esse monstro se comporta em combate? Lembre da Int!
- Por fim, se você curtiu o monstro, pense em variações. Como ele seria num outro papel? E um solo?
- Pense em encontros!

Obrigado!



- Contatos:
 - Anand → anand@rolando20.com.br
 - Davi → davi@rolando20.com.br
- Site e Podcast:
 - <http://www.rolando20.com.br>
- E Rolem 20!