

# COMBINACIÓN DE ENCUENTROS

Cuando crees una aventura, intenta variar los encuentros que incluyas en ella para ofrecer encuentros de combate y desafíos no de combate, retos fáciles y complicados, una buena variedad de entornos y monstruos, así como situaciones que atraigan a las distintas personalidades o motivaciones de los personajes. Esta variación creará un ritmo interesante. Las aventuras que carezcan de este tipo de diversidad pueden llegar a convertirse en monótonas.

## COMPLEJIDAD

Los encuentros pueden ser complejos de formas muy diversas. Un encuentro con cinco tipos distintos de monstruos será arduo para los jugadores y para ti, así que puedes aderezarlos con otros encuentros con manadas de lobos (un grupo compuesto por un único tipo de criatura; consulta la página 59, en el Capítulo 4) o tipos de encuentro más directos.

Algunos encuentros son complejos en relación al argumento, como por ejemplo una enrevesada negociación en la que los personajes deban descubrir las motivaciones de sus adversarios o sus metas ocultas, o incluso un encuentro de combate que genere nuevas preguntas sobre lo que ocurre en la aventura.

Las habitaciones con obstáculos inesperados, cobertura o muebles también pueden generar encuentros de combate memorables, pero deberías variar de vez en cuando el nivel de complejidad. No tienes por qué limitarte a un encuentro directo cara a cara en una sala pequeña, pero ciertos combates pueden ser menos atractivos tácticamente que otros.

## DIFICULTAD

Si cada encuentro ofrece a los jugadores un desafío equilibrado a la perfección, el juego puede echarse a perder. De vez en cuando los personajes necesitan un encuentro en el que no lleguen a sudar en exceso, u otro que los haga preocuparse seriamente por su supervivencia o incluso llegue a hacerlos huir.

La mayoría de encuentros de una aventura debería tener una dificultad moderada; encuentros desafiantes pero no abrumadores, del nivel del grupo o uno más. Los monstruos de un encuentro estándar pueden ir desde tres niveles por debajo de los personajes hasta unos cuatro niveles por encima. Estos encuentros permiten que los personajes se sientan poderosos. Si creas un encuentro con monstruos que hubiesen sido una amenaza seria hace seis o siete niveles, les recordarás lo mucho que ha crecido su poder y habilidad desde la última vez que se las vieron con ellos. Puedes incluir un encuentro fácil una vez en cada nivel de los personajes; no abuses de ellos.

Los encuentros difíciles rondan los dos o tres niveles por encima de la media del grupo, y pueden incluir monstruos de hasta cinco o siete niveles por encima de los personajes. Estos encuentros ponen a prueba con dureza los recursos de los PJs y pueden forzarlos a hacer un descanso prolongado

tras ellos, pero también producen un mayor sentimiento de victoria, por lo que deberías incluir también al menos uno de ellos por cada nivel de los personajes. No obstante, ten cuidado a la hora de usar brutos y soldados de nivel alto en estos combates. Los monstruos soldados se vuelven muy difíciles de golpear cuando tienen cinco niveles más que el grupo, y los brutos pueden llegar a causar una cantidad de daño abrumadora a dichos niveles.

Los monstruos con más de ocho niveles por encima del grupo pueden matar con bastante facilidad a un personaje, y en grupo tienen buenas probabilidades de aniquilarlos a todos. Emplea encuentros tan letales con sumo cuidado. Los jugadores deberían empezar el encuentro con una idea clara del peligro al que se enfrentan, y tener al menos una buena opción para escapar con el cuello intacto, ya sea echando a correr sin más o mediante una negociación astuta.

En términos generales, un personaje necesita entre ocho y diez encuentros para subir de nivel, con el posible añadido de una misión principal. Si tomamos una serie de nueve encuentros, esta es la forma en la que deberían combinarse.

## DIFICULTAD DE LOS ENCUENTROS

Nivel del encuentro	Número de encuentros
Nivel del grupo -1	1 encuentro
Nivel del grupo +0	3 encuentros + 1 misión principal
Nivel del grupo +1	3 encuentros
Nivel del grupo +3	1 encuentro

## FANTASÍA

El juego de D&D es fantástico, así que no te sientas restringido por el realismo a la hora de crear elementos de aventura extraños o interesantes. Inspírate en películas, videojuegos u otros tipos de entretenimiento. Imagina lugares o situaciones de encuentro espectaculares e inclúyelas en tu partida.

Pero eso no significa que todos los encuentros tengan que ser delirantemente fantásticos. Algunos monstruos ya proporcionan por sí mismos toda la ilusión que necesita el encuentro. Luchar contra un dragón es un clásico tan grande del género de fantasía, que en medio del combate puedes llegar a olvidarte de que estás jugando a un juego fantástico. Por otro lado, los encuentros con monstruos humanoides como orcos u bugbears pueden empezar a parecer bastante mundanos, por lo que necesitan una inyección de fantasía. Un castillo que flota en las nubes u otra ubicación fantástica similar, un monstruo complementario como un draco de rabia o un wyvern, o un efecto mágico extraño como zarcillos de sombra que ofrecen ocultación, serán elementos que recuerden a los jugadores que sus personajes viven en un mundo fantástico que no obedece las leyes naturales del mundo real.