

Unearthed Arcana: Iniciativa “Greyhawk”

No começo de 2017, eu tive a oportunidade de comparecer à *Gary Con* em nome do time do D&D. Voltar ao lugar de origem do jogo no Lago Geneva, em Wisconsin, foi inspirador. Nas semanas antes da convenção, eu mexi com algumas ideias que se baseavam em edições passadas do jogo. O sistema de iniciativa apresentado aqui – um elemento do que eu apelidei de minha variante *Greyhawk* do D&D – foi parte desse processo.

Este Material não é Oficial

O material apresentado aqui é para teste e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo são um rascunho, para serem jogadas em sua campanha mas ainda sem terem sido propriamente testadas. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos da *D&D Adventurers League*.

Se for decidido oficializar esse material, o mesmo será refinado baseado nas suas sugestões, e então será incorporado em um livro do D&D.

Por que experimentar com a Iniciativa?

As regras de iniciativa no D&D funcionam muito bem. Elas dão continuidade nas ações e são fáceis de serem utilizadas nas mesas. Em termos de design, a ideia da quinta edição foi de tratar a iniciativa como um elemento do jogo com baixa complexidade e responsável por causar o mínimo de atrito possível.

A variante de iniciativa *Greyhawk* possui uma ideia diferente. Essas regras adicionam complexidade, mas com o objetivo de aumentar o drama do combate. A ordem de ação muda durante o combate,

dessa forma, depender de um padrão de ações em sequência se torna impossível. Além disso, esse sistema de iniciativa requer um certo nível de estratégia por parte dos jogadores no começo de cada turno.

Se adicionar caos e imprevisibilidade ao combate parece uma boa ideia, você pode gostar dessas regras. Mas caso você prefira manter a iniciativa de forma simples – algo que rapidamente deixa de ser tão relevante dentro do combate – as regras de iniciativa existentes podem ser mais adequadas ao seu jogo.

Visão Geral

A variante de iniciativa *Greyhawk* possui as seguintes regras, as quais substituem o sistema básico de iniciativa.

Rodadas. Combate é organizado por rodadas. Em cada rodada, todos os personagens envolvidos no combate possuem uma chance para se mover e realizar ações, como no sistema básico. Mas a duração dos efeitos é medida em rodadas, em vez de terminar durante o turno de uma criatura específica.

Ordem Variável dos Turnos. A cada rodada, cada criatura envolvida no combate joga iniciativa. A ordem na qual as criaturas realizam suas ações mudará de rodada para rodada, fazendo com que seja impossível prever como os eventos no combate acontecerão.

Dados de Iniciativa. Em vez de jogar um d20 para iniciativa, os personagens e criaturas poderão jogar uma variedade de dados de iniciativa – normalmente entre um d4 e um d10. Se você jogar mais de um dado de iniciativa, você soma os resultados para determinar a

sua iniciativa. O número e o tipo de dados a serem jogados dependem do tipo de ação que você quer que o seu personagem faça na próxima rodada.

Contagem de Iniciativa. No sistema básico, as criaturas com altos valores de iniciativa realizam suas ações antes das criaturas com valores baixos. Nessa variante, **a iniciativa é contada de valores baixos para valores altos.** Criaturas com valores baixos de iniciativa realizam suas ações no combate antes das criaturas com altos valores.

Ordem das Ações. Essas regras fazem com que seja mais provável que certas ações aconteçam mais cedo durante a rodada, ao mesmo tempo que outras ações acontecerão com mais frequência ao final da rodada. Ataques à distância normalmente ocorrem primeiro, seguidos de ataques corpo a corpo e magias por último. Entretanto, esse é somente um padrão geral e não uma regra. Da mesma forma que o sistema básico, a sorte no lançamento dos dados sempre vai determinar quando os combatentes agirão.

Rodadas

O combate nesse sistema é dividido em rodadas, onde cada uma ainda representa, mais ou menos, 6 segundos de ação.

Durações. Qualquer efeito que normalmente dura até o final de um turno, passa a durar até o final da rodada que aquele turno faz parte. Da mesma forma, qualquer efeito que normalmente dura até o começo de um turno, passa a durar até o começo da rodada que aquele turno faz parte.

Se, por qualquer razão, a ordem de término dos efeitos for importante, jogue um d20 para cada efeito (jogando novamente em caso de empate). O efeito com o menor resultado termina primeiro, com os

próximos efeitos terminando em ordem do menor resultado para o maior.

Surpresa

Uma criatura que foi surpreendida deve adicionar +10 para o resultado da sua iniciativa e não pode realizar reações enquanto estiver surpreendida. Uma criatura é considerada surpreendida até o final da rodada em que a surpresa ocorreu.

Determinando a Ordem das Ações

Antes do começo da rodada, cada criatura envolvida no combate deve decidir o que ela quer fazer e jogar a sua iniciativa. As ações escolhidas determinam quais dados de iniciativa você deve jogar.

Ações são divididas por suas velocidades. Como um valor baixo de iniciativa permite que a criatura realize a sua ação mais rapidamente, ações rápidas ou simples utilizam dados menores, enquanto que ações mais complexas utilizam dados maiores.

Quando verificar a iniciativa, você deve jogar todos os dados que representam as suas ações e somá-los para obter o seu resultado. Você não adiciona nenhum modificador (nem o seu modificador de Destreza) a essa jogada.

Dados de Iniciativa

Dado	Ação
d4	Ataque à distância
d6	Movimentação
	Troca de equipamento
	Qualquer outra ação
d8	Ataque corpo a corpo
d10	Lançar uma magia

Múltiplos Dados. É comum os personagens jogarem diversos dados para iniciativa. Caso você queira de locomover em direção a uma criatura e realizar um ataque corpo a corpo, você joga e soma 1d6 para a sua movimentação e 1d8 para o ataque. O resultado é a sua iniciativa.

Exemplo: Adiar

Able, Bravo, Charles e Delta tiraram 1, 5, 8, e 12 para iniciativa, respectivamente. Able decide adiar. Bravo também decide adiar. Charles realiza sua ação. Imediatamente após o turno do Charles, o Bravo decide agir. Em resposta, Able também decide agir – e pode realizar a sua ação antes porque a sua jogada de iniciativa foi menor do que a do Bravo. Bravo, então, realiza o seu turno.

Variante: Velocidade da Arma

Se você quiser adicionar mais distinção entre a velocidade das armas, substitua o d4 para ataques a distância e o d8 para ataques corpo a corpo pelo seguinte:

Quando determinar iniciativa, a criatura que estiver atacando deverá jogar um dado de iniciativa igual ao dado de dano da arma que estiver usando. Utilize o dano básico listado na tabela de armas no capítulo 5 do *Livro do Jogador*, ignorando qualquer dano adicional devido a magias, efeitos mágicos, talentos e outros.

Ações Bônus. Se você quiser realizar uma ação bônus no seu turno, jogue um dado adicional que corresponda ao tipo de ação que você pretende fazer. Esse dado é adicionado aos outros dados que você joga para o seu movimento e sua ação normal.

Ações Múltiplas. Se algum efeito lhe garante uma ação adicional sem precisar usar uma ação bônus, você só joga o dado de iniciativa para uma das suas

ações. Use o maior dado que corresponda a uma das suas ações planejadas.

Reações e Ações Forçadas. A iniciativa corresponde somente às ações que você realiza no seu turno, logo, utilizar uma reação não tem nenhum impacto na sua iniciativa. Você pode realizar uma reação por rodada, como de costume, a não ser que uma habilidade lhe forneça algo a mais.

Da mesma forma, qualquer ação que você seja forçado a realizar fora do seu turno (normalmente em resposta a uma ação de outra criatura) não tem nenhum impacto na sua iniciativa.

Adiar. Você não pode usar a ação Preparar dentro dessas regras, mas você pode adiar o seu turno. Em vez de realizar o seu turno na sua contagem de iniciativa, você simplesmente realiza suas ações mais tarde, antes ou depois de outras criaturas, da forma que você escolher. Se mais de uma criatura escolher adiar o seu turno, a iniciativa normal de cada criatura deve ser levada em consideração. Sempre que uma criatura com uma ação adiada decidir agir, outra criatura com ação adiada e uma contagem de iniciativa mais baixa pode agir imediatamente antes.

Trocar de Equipamento. Se você quiser guardar ou largar a sua arma, você deve jogar 1d6 a mais para a sua iniciativa. Você pode decidir trocar o seu equipamento em qualquer momento durante o seu turno.

Criaturas Impossibilitadas de Agir

Qualquer criatura que esteja impossibilitada de realizar ações (provavelmente por estar incapacitada) não joga iniciativa. Qualquer efeito que a mesma tenha que resolver, como um teste de resistência contra a morte, são resolvidos ao final da rodada.

Escolhendo a Ação de Outra Criatura

Caso você esteja na posição de escolher as ações que uma outra criatura realizará em seu turno (por exemplo, se a criatura foi alvo da magia *dominar monstro*), você joga iniciativa para as ações que você planejou para a criatura e adiciona o resultado ao seu valor de iniciativa. O valor final é a iniciativa da criatura.

De forma geral, se um efeito faz com que uma criatura mude a sua ação e essa criatura ainda não realizou o seu turno, ela deve jogar novamente a sua iniciativa e adicionar o resultado à iniciativa da criatura ou do efeito responsável pela mudança.

Declaração e Realização das Ações

No começo de cada rodada, cada combatente escolhe a sua ação. Neste momento, não é necessário maiores detalhes, somente o suficiente para determinar a jogada de iniciativa. Um personagem pode planejar lançar uma magia, mas não precisa escolher um alvo ou uma magia em específico. Um personagem que planeja se mover não precisa escolher uma direção.

Durante o seu turno, cada combatente deve escolher os alvos, magias e outros detalhes de suas ações. A única restrição é que não é possível escolher ações que não foram contabilizadas na jogada de iniciativa. Desta forma, você pode descobrir que precisa mudar os seus planos à medida que a rodada prossegue – o que significa que é uma boa ideia deixar opções em aberto quando você for escolher as ações para jogar iniciativa.

Empates

Caso duas criaturas tenham a mesma iniciativa, aquela que possuir a maior Destreza realizará o seu turno primeiro. Se

ambas as criaturas possuírem a mesma Destreza, jogue um dado para determinar quem agirá primeiro.

Variante: Interrupção de Magia

Para adicionar um tempero de AD&D, você pode adicionar a regra de interrupção de magia. Essa regra diz que se uma criatura que deseja lançar uma magia sofrer dano durante a rodada antes que ela possa realizar a sua ação, ela fica restrita a lançar somente truques.

Regras Especiais

Alguns efeitos podem alterar as jogadas de iniciativa no jogo.

Bônus ou Penalidades de Iniciativa. Apesar deste sistema não aplicar o modificador de Destreza à jogada de iniciativa, outros efeitos podem alterar a mesma. Se um efeito fosse lhe garantir um bônus na sua iniciativa no sistema básico, você, ao invés, reduz o tamanho de um dado que você joga, de forma que um d6 vira um d4.

Em caso de uma penalidade a sua iniciativa, você faz o processo reverso, aumentando o tamanho de um dos dados que você vá jogar.

Vantagem ou Desvantagem. Se um efeito fosse lhe garantir vantagem ou desvantagem na sua jogada de iniciativa no sistema básico, você aplica esse efeito no maior dado que você tenha que jogar (ou em um deles, caso você jogue mais de um dado desse mesmo tamanho). Jogue esse dado duas vezes, usando o menor resultado em caso de vantagem ou o maior em caso de desvantagem.

Exemplo de Jogo

Rath, o anão guerreiro, lidera o grupo através dos Salões Assombrados de Eveningstar em busca de Xantar, um

maléfico mago vermelho de Thay. Ao seu lado estão Rupert, o bardo, e a feiticeira Delsenora. Ao virar a esquina eles avistam um grupo de 6 hobgoblins acompanhados de um troll. O grito de batalha feroz de Rath acaba com qualquer chance de diplomacia. É hora de jogar a iniciativa!

1ª Rodada

Os jogadores, rapidamente, debatem. O corredor tem 3 metros de largura. Com Rath correndo para frente para bloquear a passagem, Delsenora quer prestar suporte lançando uma magia nos monstros, enquanto que Rupert atira com seu arco longo. Enquanto isso, o Mestre de Jogo determina que o faminto troll vai se mover para frente para transformar Rath em seu lanche. Como o corredor é estreito e somente o troll consegue passar, os hobgoblins ficam atrás, atirando lanças no grupo.

Rupert faz um ataque à distância sem se mover. Ele joga um d4 para sua iniciativa e tira 1.

Delsenora planeja lançar uma magia sem se mover. Ela joga um d10 como iniciativa e tira 7.

Rath pega o seu *martelo de guerra* +3 e corre a frente. Ele se move, faz um ataque corpo a corpo, e usa a sua habilidade de guerreiro Pulso de Ação para fazer ataques corpo a corpo adicionais. Ele joga 1d6 + 1d8 para (contra todas as possibilidades!) um total de 14. Ele joga somente 1d8 pois o Pulso de Ação lhe garante uma ação adicional sem utilizar uma ação bônus. Tais habilidades não alteram a sua iniciativa.

O Mestre decide que o troll vai se mover e fazer um ataque corpo a corpo. Ele joga 1d6 + 1d8, para um total de 8.

Os hobgoblins fazem ataques a distância sem se mover. O Mestre joga um

d4 para as criaturas, como um grupo, com um resultado de 2.

Após todos os combatentes terem jogado a iniciativa, a rodada acontece da seguinte forma:

- Rupert (1) faz o seu ataque a distância. Ele atira no troll, tendo um acerto crítico.
- Os hobgoblins (2) são os próximos a atacarem, jogando lanças em cada um dos personagens. Rath é acertado uma vez, enquanto que o resto dos ataques acertam as paredes e o chão da masmorra.
- Delsenora (7) lança a magia *flecha ácida*. Ela decide acertar o troll e o queima com um acerto direto.
- O troll (8), então, se lança à frente. Como Rath já estava à frente do grupo, o troll o ataca com sua garra e mordida.
- Rath (14) é o próximo a atacar. O troll já está próximo a ele, então ele não precisa se mover, mesmo que ele tenha jogado um dado de iniciativa para tal. Ele usa o seu martelo de guerra e acerta o monstro diversas vezes.

2ª Rodada

O grupo está feliz com a forma que a 1ª rodada transcorreu. Rupert decide atirar novamente, Delsenora escolhe lançar uma magia e Rath faz um ataque corpo a corpo. Nenhum dos personagens vê necessidade de se mover.

O Mestre de Jogo consulta as suas anotações e vê que o troll é um mercenário, mal tratado por Xantar. Com ácido queimando a sua pele, o troll quer fugir. Enquanto isso, cinco dos hobgoblins fazem ataques a distância, mas o sexto decide fazer um ataque a distância e se mover, saindo pelo corredor para avisar Xantar sobre os intrusos. Como os hobgoblins não

suspeitam da covardia do troll, eles continuam onde estão.

Rupert joga um d4 para o seu ataque à distância, tirando 3 como resultado. Delsenora tira um 6 no seu d10, enquanto que Rath tira 7 no seu d8.

O troll vai se movimentar e usar a ação Desengajar. Ele joga 2d6 e conta com a sorte para tirar 2. Os hobgoblins que atacam tiram um 4 e o que está saindo do local tira 8 ao jogar 1d4 + 1d6.

A segunda rodada do combate acontece da seguinte forma:

- O troll (2) foge apavorado, gritando quase tanto quanto o jogador do personagem Rath, quando o Mestre lhe fala que ele usou Desengajar para evitar um ataque de oportunidade.
- Rupert (3) atira, decidindo acertar os hobgoblins, já que o troll está fugindo. Ele acerta um hobgoblin com o seu ataque.
- O Mestre de Jogo joga os ataques à distância para os hobgoblins que continuam no lugar (4). Os personagens reparam que um dos hobgoblins não está atacando e parece estar se preparando para ir para longe da batalha. Os hobgoblins acertam mais um ataque em Rath.
- Delsenora (6) tem uma chance para lançar uma magia. Preocupada com o hobgoblin que ainda não realizou sua ação, ela lança *raio de gelo* para deixá-lo mais lento. Ela acerta o seu ataque.
- Rath (7) não possui nenhum inimigo ao seu alcance. O seu jogador pergunta ao Mestre se regras opcionais, retiradas de um site de reputação duvidosa, são realmente necessárias para a campanha, mas o seu personagem não possui

nenhuma ação para esse turno. O Mestre relembra aos seus jogadores que eles podem jogar um dado de iniciativa para se movimentar, caso venham a precisar ao longo da rodada – apesar de que isso aumenta as chances dos seus personagens agirem mais tarde na rodada.

- O último hobgoblin (8) arremessa a sua lança, acertando Rath antes de sair correndo pelo corredor.

3ª Rodada

Os jogadores conversam e decidem que a última coisa que eles precisam é de um troll ou um hobgoblin alertando o resto da masmorra. Rath também está machucado e necessita se curar. Embora lançar uma das suas magias de cura seja uma opção para Rupert, ele decide que também precisa ajudar a derrotar os monstros fugitivos.

Rath decide se movimentar e atacar, com um total de 6 na jogada de 1d6 + 1d8. Delsenora decide somente lançar uma magia, tirando um 4 em 1d10. Rupert faz um ataque à distância, se movimenta, e lança uma magia como sua ação bônus. O seu total é 16 em 1d4 + 1d6 + 1d10. O jogador Rath, mais uma vez, questiona a lógica das regras opcionais.

Os hobgoblins se movem e fazem ataques corpo a corpo, enquanto que o hobgoblin fugitivo decide somente se movimentar. Ele poderia usar a ação de Correr, mas isso aumentaria a sua jogada de iniciativa para 2d6. Os hobgoblins que estão atacando tiram um total de 12 em 1d8 + 1d6, enquanto que o outro hobgoblin tira um 2 em 1d6. O troll também continua fugindo, tirando um 2 em 1d6.

A terceira rodada do combate acontece da seguinte forma:

- O hobgoblin fugitivo (2) e o troll (2) se movimentam, com o troll saindo pelo corredor fora da visão da Delsenora. O hobgoblin, que teve o seu movimento prejudicado na última rodada, não consegue chegar na esquina do corredor, mesmo com o efeito do *raio de gelo* tendo acabado no começo dessa rodada.
- Delsenora (4) se aproveita da posição do hobgoblin e lança uma *centelha de fogo*. O troll estão fora do seu campo de visão, mas, pelo menos, ela conseguiu derrotar uma das duas criaturas fugitivas.
- Rath (6) corre na direção dos hobgoblins e os ataca, derrotando mais um.
- Mas a sua confiança é afetada, à medida que os hobgoblins restantes (12) realizam suas ações antes do Rupert. Rath é atingido novamente, mas ainda está de pé.
- Rupert (16) finalmente realiza sua ação, acertando um hobgoblin com uma flecha, se movimentando para bloquear o corredor junto com Rath e o curar usando *palavra de cura*.

4ª Rodada

Com quatro hobgoblins os enfrentando e um troll correndo desesperado, os jogadores decidem que a sua prioridade é evitar que reforços cheguem para destruí-los. Rupert decide trocar o seu arco longo pela sua espada longa e escudo, para então fazer um ataque corpo a corpo. Rath vai fazer um ataque corpo a corpo e se movimentar, caso necessário, enquanto Delsenora vai lançar uma magia. Rath tira um 4 no seu 1d8 + 1d6, Delsenora tira um 7 no seu 1d10 e Rupert tira um 4 no seu 1d6 + 1d8.

O Mestre decide que os *hobgoblins* já não aguentam mais os personagens.

Eles decidem usar a ação Desengajar e se movimentar, tirando um total de 6 no seu 2d6.

À medida que a batalha se aproxima do seu final:

- Rupert (4) e Rath (4) ambos atacam os hobgoblins, matando mais dois. Rath decide que não precisa se movimentar.
- Os dois hobgoblins restantes (6) usam o Desengajar com sucesso, mas acabam o seu movimento um pouco antes de virar a esquina.
- Delsenora (7) analisa as suas opções de magias e ataca os hobgoblins com *sono*, fazendo com que eles durmam antes que consigam escapar.

Conclusão

Com um troll ferido correndo pela masmorra e os hobgoblins derrotados, o grupo decide fazer uma retirada rápida. Xantar é um adversário artiloso e será muito mais perigoso se for alertado da chegada dos personagens.

Comentários

Como você pode ver, este sistema causa dois grandes efeitos no combate. Ele faz com que ações improvisadas (como tentar impedir que os hobgoblins consigam fugir) sejam mais incertas. Ele também faz com que cada rodada de combate seja um pequeno cenário tático, com os jogadores pensando sobre o seu objetivo para a próxima rodada e o seu plano geral de ataque.

O maior perigo neste sistema é acabar em uma situação em que você se encontra sem uma ação útil para realizar. Então, se estiver em dúvida, jogue um dado para lhe dar a opção de se movimentar. Na maioria dos casos, agir um pouco mais

tarde dentro da rodada é uma troca justa pela segurança em saber que você conseguirá se aproximar do seu adversário, caso necessário.

Ter que criar um plano com os seus amigos para trabalhar em equipe e derrotar os seus inimigos significa que coordenação é fundamental. Desta forma, você precisa medir os benefícios e riscos de cada ação que você possa realizar dentro da rodada. Como pode ser visto no exemplo acima, curar um aliado durante combate pode ser uma opção arriscada. Uma jogada ruim de dados pode ser a diferença entre lançar uma magia no tempo correto ou ver um aliado sendo derrotado pelos ataques dos seus inimigos.

Tradução: Raphael Santos

Revisão e editoração: Marcelo Telles

Equipe **REDERPG**

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcanagreyhawk-initiative>