



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Iniciativa Greyhawk

Regras que agregam complexidade, mas com o objetivo de introduzir mais drama para o combate. A ordem das ações muda durante o combate, tornando impossível depender de criaturas atuando de forma consistente.

Unearthed Arcana: Iniciativa Greyhawk

No início de 2017, tive a oportunidade de visitar a Gary Con em nome da equipe D&D. Voltando ao local de nascimento do jogo em Lago Geneva, Wisconsin, adquiri muita inspiração. Nas semanas que antecederam a convenção, toquei algumas ideias de desenvolvimento inspiradas nas edições mais antigas do jogo. O sistema de iniciativa apresentado aqui - um elemento do que eu apelidei como minha variante Greyhawk de D&D - fazia parte desse processo.

Este Não é Material Oficial

O material aqui é apresentado para teste de jogo e inspirar a sua imaginação. Estes mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizável em sua campanha, mas não refinado pelo desenvolvimento e edição final para jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos da Liga dos Aventureiros de D&D. Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários, e então ele aparecerá em um livro D&D.

Porque Experimentar essa Iniciativa?

As regras de iniciativa em D&D funcionam muito bem. Elas mantêm a ação em movimento e são fáceis de usar na mesa. Em termos de desenvolvimento, a abordagem da quinta edição era tratar a iniciativa como um elemento do jogo que deveria produzir o mínimo de fricção e complexidade possível.

A variante de iniciativa Greyhawk assume uma abordagem diferente. Essas regras agregam complexidade, mas com o objetivo de introduzir mais drama para o combate. A ordem das ações muda durante o combate, tornando impossível depender de criaturas atuando de forma consistente. Além disso, este sistema de iniciativa requer uma certa quantidade de estratégias entre jogadores antes da ação de cada rodada.

Se adicionar caos e imprevisibilidade para o combate soa como diversão, você pode gostar dessas regras. Mas se você preferir manter a iniciativa simples - algo que se desvaneia rapidamente durante o combate - as regras de iniciativa existentes provavelmente são melhores para o seu jogo.

Visão Geral

A variante de iniciativa Greyhawk institui as seguintes regras, que substituem o sistema de iniciativa padrão.

Rodadas. O combate é organizado em rodadas. Cada rodada, todos os envolvidos no combate têm a chance de se mover e tomar ações, conforme a iniciativa padrão. Mas as durações dos efeitos são medidas em rodadas, em vez de terminar durante o turno de uma criatura específica.

Ordem de Turnos Variáveis. Cada rodada, toda criatura envolvida no combate rola iniciativa. A ordem em que as criaturas assumem seus turnos muda de rodada a rodada, tornando impossível prever como os eventos do combate se desenrolarão.

Dados de Iniciativa. Em vez de fazer uma rolagem de d20 para iniciativa, personagens e monstros podem rolar uma variedade de dados de iniciativa - normalmente de d4 a d10. Se você rolar mais de um dado de iniciativa, você soma os resultados para determinar sua iniciativa. O número e o tipo de dado de iniciativa que você rola dependem dos tipos de atividades que você deseja que seu personagem realize durante a próxima rodada.

Contagem de Iniciativa. Sob o sistema padrão, criaturas com maior iniciativa têm a chance de atuar a cada rodada antes de criaturas com menor iniciativa. Com este sistema variante, **a iniciativa agora segue do menor para o maior**. As criaturas com um resultado de iniciativa menor podem agir em combate antes de criaturas com um resultado de iniciativa maior.

Ordem das Atividades. Essas regras tornam mais provável que certas ações ocorram mais cedo em uma rodada e outras ações sejam realizadas mais tarde. Um projétil disparado geralmente ocorre primeiro, ataques de corpo-a-corpo em seguida, e a conjuração de magias em último lugar. Este é apenas um padrão geral, porém, não é uma regra sólida. Tal como acontece com o sistema de iniciativa padrão, a sorte dos dados sempre determina exatamente quando os combatentes atuam.

Rodadas

O combate sob este sistema é dividido em rodadas, cada uma das quais continua a representar cerca de 6 segundos de ação.

Durações. Qualquer efeito que normalmente duraria até o final de um turno, em vez disso, dura até o final da rodada durante o qual esse turno ocorre. Da mesma forma, qualquer efeito que normalmente dura até o início de um turno agora dura até o início da rodada durante o qual esse turno ocorre.

Se a ordem em que os efeitos se encerrem forem importantes por alguma razão, role um d20 para cada efeito (rerolando quaisquer empates). O efeito com o resultado mais baixo se encerra primeiro, com os outros encerrando na ordem de seus resultados do menor para o maior.

Surpresa

Uma criatura surpresa adiciona +10 ao resultado da iniciativa e não pode fazer reações enquanto estiver surpresa. Uma criatura permanece surpreendida até o final da rodada durante a qual foi surpreendida.

Determinando Ordem de Ação

Antes que uma rodada se inicie, cada criatura envolvida em um combate decide o que quer fazer e rola iniciativa. Suas ações escolhidas determinam quais dados de iniciativa você rola.

As ações são divididas por rapidez. Por razão de um resultado de iniciativa mais baixo permitindo que uma criatura atue mais rapidamente, ações rápidas ou simples usam dados menores e ações mais complexas usam dados maiores.

Ao rolar iniciativa, você rola todos os dados que representam suas ações e, em seguida, some o resultado. Você não adiciona nenhum modificador (incluindo seu modificador de Destreza) a esta rolagem.

Dado de Iniciativa

Dado	Ação
d4	Ataques à Distância
d6	Deslocamento
	Trocar equipamentos
	Qualquer outra ação
d8	Ataque corpo-a-corpo
d10	Conjurar uma magia

Dados Múltiplos. É comum que os personagens rolem múltiplos dados para a iniciativa. Se você quer se mover até um inimigo e fazer um ataque corpo a corpo,

Exemplo: Adiado

Ágil, Bravo, Charles e Delta rolam 1, 5, 8 e 12 para iniciativa, respectivamente. Ágil decide adiar. Bravo também adia. Charles age. Imediatamente após o turno de Charles, Bravo decide agir. Em resposta, Ágil também quer agir - e pode tomar medidas primeiro porque sua iniciativa é menor do que a de Bravo. Bravo então assume sua vez.

Variante: Velocidade da Arma

Se você deseja adicionar mais distinção às armas ao custo da velocidade, substitua rolar um d4 por ataques à distância e um d8 para ataques corpo a corpo pelo seguinte:

Ao determinar a iniciativa, uma criatura atacando com uma arma rola o dado de iniciativa igual ao dado de dano rolado para a arma. Use o dano base listado na tabela Armas no capítulo 5 do *Livro do Jogador*, ignorando danos adicionais concedidos por magia, efeitos mágicos, talentos e assim por diante.

você rola e adiciona 1d6 para movimento e 1d8 para o ataque. O resultado é sua iniciativa.

Ação Bônus. Se você deseja usar uma ação bônus no seu turno, role um dado adicional que corresponda ao tipo de ação que você planeja realizar com sua ação bônus. Esse dado é adicionado a qualquer dado que você role para o seu deslocamento e sua ação normal.

Ações Múltiplas. Se um efeito lhe conceder uma ação adicional sem o uso de uma ação bônus, você rola uma iniciativa para apenas uma de suas ações. Use o maior dado que corresponda a qualquer uma das ações que você planeja realizar.

Reações e Atividades Forçadas. Iniciativa abrange apenas as ações que você faz no seu turno, de modo que usar uma reação não tem efeito sobre sua iniciativa. Você pode tomar uma reação por rodada, normalmente, a menos que uma habilidade lhe conceda mais.

Da mesma forma, todas as atividades que você for forçado a assumir fora do seu turno (geralmente em resposta às ações de outra criatura) não têm efeito sobre sua iniciativa.

Adiando. Você não pode usar a ação Preparar de acordo com estas regras, mas você pode optar por adiar a sua vez. Em vez de tomar seu turno em sua contagem de iniciativa, você simplesmente age em uma contagem de iniciativa posterior, antes ou depois de outras criaturas como você escolher. Se mais de uma criatura optar por adiar, a iniciativa original de cada criatura precisa ser anotada. Sempre que uma criatura adiada decide agir, outra criatura adiada com uma iniciativa menor pode decidir agir imediatamente antes disso.

Trocando Equipamentos. Se você quiser embainhar ou deixar cair uma arma, você rola 1d6 adicional para a sua iniciativa. Você pode optar por trocar o seu equipamento a qualquer momento durante o seu turno.

Criaturas Incapazes de Agir

Qualquer criatura que seja incapaz de tomar ações (provavelmente porque está incapacitada) não rola a iniciativa. Quaisquer efeitos que tais criaturas devam resolver, como testes de resistência contra a morte, são resolvidos no final da rodada.

Escolhendo as Ações de Outra Criatura

Se você estiver em posição de escolher as ações que outra criatura assume em seu turno (por exemplo, se você obteve sucesso ao utilizar a magia *Dominar Monstro* nessa), você rola a iniciativa para as ações que você planeja realizar com a criatura, então Adicione esse resultado à sua iniciativa. O resultado final é a iniciativa da criatura.

Em geral, se um efeito faz com que uma criatura mude suas ações e ainda não tenha tomado seu turno, a criatura rerola sua iniciativa e acrescenta o resultado à iniciativa da criatura ou efeito que desencadeou a mudança.

Declaração e Resolução de Ação

No início de uma rodada, cada combatente escolhe ações para a rodada. Nesta fase, as ações não precisam de mais detalhes do que o necessário para determinar a rolagem de iniciativa. Um personagem pode planejar conjurar uma magia, mas ainda não precisa escolher uma magia específica ou um alvo. O planejamento de personagem que queira se deslocar não precisa ter um destino em mente.

Em seu turno, cada combatente escolhe alvos específicos, magias e assim por diante para as ações escolhidas. A única restrição é que uma criatura não pode escolher ações não cobertas pela rolagem de iniciativa. Como tal, você pode achar que você precisa alterar os detalhes de seus planos à medida que a ação se desenrola - o que significa que muitas vezes é desejável deixar a você mesmo, opções quando você escolhe quais ações rolar.

Empate

Se duas criaturas empatarem a iniciativa, essas criaturas agem em ordem de Destreza, com a maior Destreza em primeiro lugar. Se ambas as criaturas tiverem a mesma Destreza, role aleatoriamente para determinar qual é a primeira a agir.

Variante: Interrupção de Magia

Para adicionar o sabor de AD&D, você pode introduzir a regra de interrupção de magia. Sob esta regra, se uma criatura que quer conjurar uma magia sofrer danos durante a rodada antes que ela possa agir, é restrita a conjurar apenas truque em seu turno.

Regras Especiais

Certos efeitos podem alterar as rolagens de iniciativa no jogo.

Bônus ou Penalidades de Iniciativa. Embora este sistema não aplique o modificador de Destreza de uma criatura em suas rolagens de iniciativa, outros efeitos podem alterar a iniciativa. Se um efeito lhe concederia um bônus a sua rolagem de iniciativa sob o sistema padrão, em vez disso, reduza o tamanho de um dado que você rola para a iniciativa, de modo que um d6 se torna um d4, um d4 se torna um d3 e assim por diante.

No caso de uma penalidade para sua iniciativa, você aplica o processo inverso, aumentando o tamanho de um dado em sua rolagem em vez disso.

Vantagem ou Desvantagem. Se um efeito lhe conferir vantagem ou desvantagem ao rolar a sua iniciativa sob o sistema padrão, você aplica isso à iniciativa maior que você rola (ou a um dado da iniciativa se você rolar mais do que um de mesmo tipo). Role o dado de iniciativa duas vezes, usando o resultado mais baixo se você tiver vantagem ou o resultado mais alto se você tiver desvantagem.

Exemplo de Jogo

Rath, o guerreiro anão, conduz um grupo através dos Salões Assombrados da Estrela da Tarde em busca de Xantar, um vilão Mago Vermelho de Thay. Com ele estão Rupert o bardo e a feiticeira Delsenora. Ao contornar uma quina, eles vêem um grupo de seis hobgoblins acompanhados por um troll que rosna. O feroz grito de batalha de Rath coloca de lado a chance para a diplomacia. É hora de rolar a iniciativa!

Rodada 1

Os jogadores prontamente conferem. O corredor é de 3 metros de largura. Com Rath avançando para a frente e bloqueando a passagem, Delsenora quer apoiá-lo, conjurando uma magia para cima dos monstros enquanto Rupert dispara seu arco longo. Enquanto isso, o Mestre determina que o troll com fome irá avançar adiante para fazer de Rath sua refeição. Uma vez que o corredor possui medidas apenas o suficiente para caber o troll, os hobgoblins retrocedem e arremassam azagais no grupo.

Rupert decide realizar um ataque à distância sem se deslocar. Ele rola um d4 para iniciativa e obtém um 1. Delsenora planeja conjurar uma magia e não se deslocar. Ela rola um d10 em seu dado de iniciativa, resultando em um 7.

Rath ergue o seu *martelo de guerra +3* e avança à frente. Ele está se deslocando, atacando em corpo-a-corpo, e usando sua habilidade de combate de Surto de Ação para fazer ataques adicionais corpo-a-corpo. Ele rola 1d6 + 1d8 para (contra todas as probabilidades!) o total de 14. Ele rola apenas 1d8 porque o Surto de Ação concede uma ação adicional sem o uso de uma ação bônus. Tais habilidades não alteram a iniciativa.

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

Os hobgoblins estão fazendo ataques à distância sem se deslocar. O Mestre rola um d4 para as criaturas como um grupo, resultando em um 2. Com todos os combatentes que definiram suas iniciativas, a rodada se desenrola na seguinte ordem:

- Rupert (1) faz seu ataque à distância. Ele dispara no troll, obtendo um acerto crítico.
- Os hobgoblins (2) seguem seus ataques, lançando azagaias em cada um dos personagens. Rath é atingido uma vez, enquanto o restante dos ataques batem contra as paredes e o chão da masmorra.
- Delsenora (7) conjura uma magia de *espirro ácido*. Ela decide atacar o troll e queimá-lo gravemente com um acerto direto.
- O troll (8) então avança para a frente. Como Rath já estava na frente do grupo, o estrago do troll vem em direção dele, combinando uma garrada e uma mordida.
- Rath (14) agora age. O troll já está próximo a ele, então ele não precisa se deslocar, embora ele tenha rolado uma iniciativa para o deslocamento. Ele balança seu martelo de guerra e choca contra o monstro várias vezes.

Rodada 2

O grupo está satisfeito com a forma como a primeira rodada terminou. Rupert decide disparar novamente, Delsenora opta por conjurar uma magia, e Rath faz um ataque corpo-a-corpo. Nenhum dos personagens vê necessidade de deslocar-se.

O Mestre consulta suas anotações e identifica que o troll é um mercenário que foi mal tratado por Xantar. Com ácido abrasando sua pele, o troll decide fugir. Enquanto isso, cinco dos hobgoblins fazem ataques à

distância, mas o sexto decide fazer um ataque à distância e depois se mover, retirando-se furtivamente pelo corredor para alertar Xantar dos intrusos. Como os hobgoblins não suspeitam da troll de covardia, eles permanecem onde estão.

Rupert rola um d4 por seu ataque à distância, resultando em um 3. Delsenora rola um d10 resultando em um 6, enquanto Rath rola um 7 no seu d8.

O troll está se deslocando e usando a ação Desengajar. Ele rola 2d6 para um total por sorte de 2. Os hobgoblins fazendo ataques rolam 4, e o hobgoblin que se desloca afastando rola um total de 8 em 1d4 + 1d6.

A segunda rodada de combate desenrola da seguinte forma:

- O troll (2) realiza sua fuga em pânico, seus uivos quase coincidem com os do jogador de Rath quando o Mestre lhe informa que o troll usou Desengajar para evitar um ataque de oportunidade.
- Rupert (3), em seguida, dispara, decidindo atacar os hobgoblins quando o troll se precipita com medo. Ele acerta um hobgoblin com seu ataque.
- O Mestre rola ordenadamente os ataques para os hobgoblins que permanecem no lugar (4). Os personagens observam que um hobgoblin está se virando, e parece estar se preparando para se deslocar pelo corredor e se afastar da batalha. Os hobgoblins tiram outro sucesso em Rath.
- Delsenora (6) agora tem a chance de conjurar uma magia. Preocupada com o hobgoblin que ainda não agiu, ela decide usar o *raio de gelo* para retardá-lo. Seu ataque atinge.
- Rath (7) não tem inimigos ao alcance. Seu jogador faz questão de perguntar ao Mestre se as regras opcionais tomadas de um site de reputação duvidosa são realmente o que a campanha precisa, mas o personagem ainda não pode fazer nada em seu turno. O Mestre lembra a todos os jogadores que eles sempre podem rolar uma iniciativa para se mover, caso eles acabem precisando fazê-lo durante a rodada - embora eles aumentem a chance de atuar mais tarde na rodada, se o fizerem.
- O hobgoblin final (8) joga o sua azagaia, atingindo Rath antes de se retirar pelo corredor.

Rodada 3

Os jogadores conferem e decidem que a última coisa que eles requerem é o troll ou o hobgoblin que foge elevando o alarme mais fundo na masmorra. Rath é

está ferido e precisa de alguma cura. Embora conjurar uma de suas magias de cura seja uma opção para Rupert, seu jogador decide que ele também precisa ajudar a derrubar os monstros que fogem.

Rath decide se deslocar e atacar, com um total de 6 em 1d6 + 1d8. Delsenora permanece parada e conjura uma magia, rolando 4 em 1d10. Rupert está realizando um ataque à distância, deslocando-se e conjurando uma magia com uma ação extra. Seu total é 16 em 1d4 + 1d6 + 1d10. O jogador de Rath mais uma vez questiona a sensatez das regras opcionais.

Os hobgoblins se deslocam e fazem ataques corpo-a-corpo, enquanto o hobgoblin que foge opta por se deslocar. Poderia tomar a ação Disparada, mas fazê-lo aumentaria sua iniciativa para 2d6. Os hobgoblins atacantes rolam um total de 12 em 1d8 + 1d6, enquanto o hobgoblin em deslocamento rola um 2 em 1d6. O troll também continua a fugir, rolando um 2 em 1d6.

A rodada 3 se desenrola de forma emocionante:

- O hobgoblin que foge (2) e o troll (2) se deslocam, com o troll percorrendo ao redor de uma quina e ficando fora da visão para Delsenora. O hobgoblin, tendo sido reduzido deslocamento na última rodada, não consegue chegar à quina, embora o efeito do *raio de gelo* tenha terminado no início desta rodada.
- Delsenora (4) aproveita a posição do hobgoblin para atingi-lo com um *raio de fogo*. O troll está fora de visão, mas pelo menos ela parou uma das duas criaturas que fugiam.
- Rath (6) avança para frente e choca contra os hobgoblins, derrubando mais um.
- Mas a confiança dele se eleva quando percebe que os hobgoblins restantes (12) atuam antes de Rupert. Rath recebe outro ataque, mas permanece de pé.
- Rupert (16) finalmente age, atingindo um hobgoblin com uma flecha e, em seguida, avançando para frente para bloquear o corredor com Rath e curá-lo com uma *palavra curativa*.

Rodada 4

Com quatro hobgoblins ainda de frente para eles e um troll apavorado, os jogadores decidem que sua principal prioridade é impedir que os reforços os superem. Rupert opta por trocar seu arco por sua espada longa e escudo, então faz um ataque corpo-a-corpo. Rath fará um ataque corpo-a-corpo e se deslocará, caso necessário, e Delsenora conjura uma magia. Rath rola um 4 em 1d8 + 1d6, Delsenora rola um 7 em 1d10, e Rupert rola um 4 em 1d6 + 1d8.

O Mestre decide que os hobgoblins possuem o bastante dos personagens. Eles optam por usar a ação de Desengajar e deslocar, rolando um total de 6 em 2d6.

À medida que a luta chega ao fim:

- Rupert (4) e Rath (4) retalham os hobgoblins, derrubando mais dois deles. Rath decide que ele não precisa se mover.
- Os dois hobgoblins restantes (6) desengajam-se com êxito, mas param na quina.
- Delsenora (7) analisa suas opções de magias e atinge os hobgoblins com *sono*, deixando-os caídos antes que eles pudessem escapar.

Consequências

Com um troll ferido que marcha pela masmorra e os hobgoblins derrotados, o grupo decide fazer um descanso curto. Xantar é um inimigo astúto, e será ainda mais perigoso se ele for avisado de sua abordagem.

Comentário

Como você pode ver, este sistema tem dois grandes efeitos no combate. Ele permite ações de improviso (como tentar parar os hobgoblins que fogem) mais incertas. Também transforma cada rodada de combate em um cenário tático de miniatura, com os jogadores conferindo sobre seus objetivos para a rodada e seu plano geral de ataque.

O maior risco sob este sistema se conclui em uma situação em que você não pode tomar uma ação útil. Então, quando em dúvida, realize a rolagem de pelo menos um dado para se dar a opção de deslocamento. Na maioria dos casos, atuar um pouco mais tarde na rodada é um negócio justo para a segurança de saber que você pode encerrar um inimigo se precisar.

Ter que criar um plano com seus colegas para trabalharem juntos e derrotar seus inimigos significa que a coordenação é exigente. Como tal, você deve pesar os benefícios e riscos de cada ação que você pode tomar em uma rodada. Como visto no exemplo acima, a cura no combate pode facilmente se tornar uma proposta arriscada. Uma rolagem ruim pode ser a diferença entre proferir uma magia a tempo ou ver a queda de seu aliado sob os ataques de seus inimigos.