

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

MOVIMENTO

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

- Tattico, per il combattimento, misurato in metri (o quadretti) per round.
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di movimento: Quando si muovono nelle differenti scale di movimento, le creature generalmente camminano, vanno veloci o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di 4,5 km all'ora per un umano senza ingombro.

Andare veloci: Andare veloci è un'andatura che corrisponde a un movimento di 9 km all'ora per un umano senza ingombro. Un personaggio che si muove di due volte la sua velocità in un round, o che si muove della sua velocità mentre sta compiendo un'azione standard o un'altra azione di movimento, sta andando veloce.

Correre (x3): Muoversi al triplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura pesante. Significa muoversi di 13,5 km all'ora per un umano in armatura completa.

Correre (x4): Muoversi al quadruplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura leggera, media o senza armatura. Significa muoversi di 18 km all'ora per un umano senza ingombro, o a 12 km all'ora per un umano con cotta di maglia.

MOVIMENTO TATTICO

Durante un combattimento si utilizza la velocità tattica. I personaggi generalmente non camminano durante il combattimento. Si muovono veloci o corrono. Un personaggio che si muove alla sua velocità e compie qualche azione, come attaccare o lanciare un incantesimo, si sta muovendo veloce per circa metà del round e compiendo qualcos'altro per l'altra metà.

Movimento ostacolato: Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti. Quando il movimento è ostacolato ogni quadretto in cui si entra vale come due, quindi si riduce l'effettiva distanza che si può coprire con un'azione di movimento. Se esiste più di una condizione particolare, moltiplicare tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili. (Questa è un'eccezione alle normali regole per raddoppiare).

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la velocità è ridotta a meno di 1,5 metri (1 quadretto). In tal caso si può utilizzare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Questo movimento assomiglia a un passo di 1,5 metri, ma non lo è, quindi provoca i normali attacchi di opportunità. (Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile in alcun modo, come quando si è paralizzati).

Non si può correre o caricare attraverso quadretti che ostacolano il movimento.

MOVIMENTO LOCALE

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale.

Andare veloci: Un personaggio può andare veloce senza problemi in scala locale. Vedi "Movimento via terra", più sotto, per il movimento misurato in chilometri all'ora.

Correre: Un personaggio con punteggio di Costituzione di 9 o più può correre per un minuto senza problemi. Di solito, un personaggio può correre per circa un minuto o due prima di doversi fermare e riposare per un minuto.

MOVIMENTO VIA TERRA

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela, rappresenta 24 ore.

Camminare: Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi. Camminare più a lungo può sfinire (vedi "Marcia forzata", di seguito).

Andare veloci: Si può andare veloci per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 danno non letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce danni non letali da andatura veloce è considerato affaticato.

Un personaggio affaticato non può correre o caricare e subisce una penalità di -2 alla Forza e alla Destrezza. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica.

Correre: Non è possibile correre per un lungo periodo di tempo.

Tentativi di correre e riposarsi a cicli funzionano come andare veloci.

Terreno: Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno (vedi Tabella: "Terreno e movimento via terra"). Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

Marcia forzata: In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

È possibile camminare per più di 8 ore in un giorno compiendo una marcia forzata. Per ogni ora di marcia oltre le 8 ore, è necessario effettuare una prova di Costituzione (CD 10 + 2 per ogni ora extra). Se la prova fallisce, si subiscono 1d6 danni non letali. Un personaggio che subisce danni non letali da marcia forzata è considerato affaticato. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica. È possibile per un personaggio marciare fino a perdere conoscenza se ci si spinge troppo oltre ai propri limiti.

Movimento in sella: Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretto a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

Vedi Tabella: “Cavalcature e mezzi di trasporto” per velocità in sella e velocità di mezzi trainati da animali da traino.

Movimento marittimo: Vedi Tabella: “Cavalcature e mezzi di trasporto” per le velocità delle imbarcazioni.

Tabella: Movimento e distanza

	Velocità			
	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Un round (tattico)¹				
Camminare	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Andare veloci	9 m	12 m	18 m	24 m
Correre (x3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Correre (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Un minuto (locale)				
Camminare	45 m	60 m	90 m	120 m
Andare veloci	90 m	120 m	180 m	240 m
Correre (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Correre (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Un'ora (via terra)				
Camminare	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Andare veloci	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Correre	—	—	—	—
Un giorno (via terra)				
Camminare	18 km	24 km	36 km	48 km
Andare veloci	—	—	—	—
Correre	—	—	—	—

¹ Il movimento tattico è spesso misurato in quadretti su una griglia di battaglia (1 quadretto = 1,5 m) invece che in metri.

Tabella: Movimento ostacolato

Condizione	Esempio	Costo aggiuntivo al movimento
Terreno difficile	Macerie, sottobosco, pendio ripido, ghiaccio, terreno con buche e crepe, pavimento irregolare	x2
Ostacolo ¹	Muretto, colonna spezzata	x2
Scarsa visibilità	Oscurità o nebbia	x2
Impraticabile	Muro, porta chiusa, passaggio bloccato	—

¹ Può richiedere una prova di abilità

Tabella: Terreno e movimento via terra

Terreno	Strada maestra	Strada comune o sentiero	Non battuto
Brughiera	x1	x1	x3/4
Collina	x1	x3/4	x1/2
Deserto sabbioso	x1	x1/2	x1/2
Foresta	x1	x1	x1/2
Giungla	x1	x3/4	x1/4
Montagna	x3/4	x3/4	x1/4
Palude	x1	x3/4	x1/2
Pianura	x1	x1	x3/4
Tundra ghiacciata	x1	x3/4	x3/4

Tabella: Cavalcatore e mezzi di trasporto

Cavalcatore/Mezzo di trasporto	All'ora	Al giorno
Cavalcatore (carico trasportato)		
Cavallo leggero o cavallo da guerra leggero	9 km	72 km
Cavallo leggero (75,5 - 225 kg) ¹	6 km	48 km
Cavallo da guerra leggero (115,5 - 345 kg) ¹	6 km	48 km
Cavallo pesante o cavallo da guerra pesante	7,5 km	60 km
Cavallo pesante (100,5 - 300 kg) ¹	5,25 km	42 km
Cavallo da guerra pesante (150,5 - 450 kg) ¹	5,25 km	42 km
Pony o pony da guerra	6 km	48 km
Pony (38 - 112,5 kg) ¹	4,5 km	36 km
Pony da guerra (50,5 - 150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Asino o mulo	4,5 km	36 km
Asino (25,5 - 75 kg) ¹	3 km	24 km
Mulo (115,5 - 345 kg) ¹	3 km	24 km
Cane da galoppo 6 km	48 km	
Cane da galoppo (50,5 - 150 kg) ¹	4,5 km	36 km
Carretto o carro	3 km	24 km
Imbarcazione		
Zattera o chiatte (pertica o rimorchio) ²	0,75 km	7,5 km
Barcone (a remi) ² 1,5 km	15 km	
Barca a remi ²	2,25 km	22,5 km
Nave a vela (vele) 3 km	72 km	
Nave da guerra (vele e remi)	3,75 km	90 km
Nave lunga (vele e remi)	4,5 km	108 km
Galea (remi e vele) 6 km	144 km	

¹ I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi "Capacità di trasporto" per maggiori informazioni.

² Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con i remi per 10 ore, l'imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da traino sulla riva.

MUOVERSI NELLE TRE DIMENSIONI

Movimento tattico aereo

Una volta che il movimento diventa tridimensionale e coinvolge virate a mezz'aria e il mantenimento di una velocità minima per restare in volo, le cose

si complicano. La maggior parte delle creature volanti deve rallentare almeno un po' per compiere una virata, e molte sono limitate a virate abbastanza

ampie e devono mantenere una velocità minima in avanti. Ogni creatura volante ha una manovrabilità, come indicato nella Tabella:

"Manovrabilità". Le statistiche della tabella sono spiegate di seguito.

Velocità minima in avanti: Se una creatura volante non riesce a mantenere la sua velocità minima in avanti, deve atterrare alla fine del movimento. Se è troppo in alto per atterrare, precipita verso il basso scendendo per 45 metri nel primo round di caduta. Se la distanza la porta a contatto con il suolo, subisce danni da caduta. Se la caduta non porta la creatura al suolo, essa deve sacrificare il turno successivo a recuperare dalla condizione di stallo. Deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per recuperare, altrimenti cade per altri 90 metri. Se colpisce il terreno, subisce danni da caduta, diversamente ha un'altra possibilità di recuperare nel turno successivo.

Fluttuare: La capacità di restare fermi in un posto mentre si è in aria.

Muoversi all'indietro: La capacità di volare all'indietro senza girarsi.

Invertire la direzione: Una creatura con una manovrabilità buona deve utilizzare fino a 1,5 metri della propria velocità per cominciare a muoversi all'indietro.

Virare: Di quanto può virare la creatura dopo aver coperto la distanza indicata.

Virare sul posto: Una creatura con una manovrabilità buona o media può "sacrificare" parte della propria velocità per virare sul posto.

Virata massima: Quanto può virare al massimo una creatura in un qualsiasi spazio.

Angolo di salita: L'angolazione con cui la creatura riesce a guadagnare altitudine.

Velocità di salita: Quanto velocemente può guadagnare altitudine una creatura.

Angolo di discesa: L'angolazione con cui la creatura perde altitudine.

Velocità di discesa: Una creatura volante può scendere verso il basso al doppio della sua normale velocità in volo.

Tra discesa e risalita: Un volatile medio, scarso o maldestro deve coprire una distanza minima in orizzontale dopo essere sceso e prima di risalire d'altitudine. Qualsiasi volatile può iniziare a scendere subito dopo una salita senza dover coprire alcuna distanza in volo orizzontale.

Tabella: Manovrabilità

	Manovrabilità				
	Perfetta	Buona	Media	Scarsa	Maldestra
Velocità minima in Avanti	Nessuna	Nessuna	Metà	Metà	Metà
Fluttuare	Sì	Sì	No	No	No
Muoversi all'indietro	Sì	Sì	No	No	No
Invertire la direzione	Liberamente	-1,5 m	No	No	No
Virare	Qualsiasi	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 m
Virare sul posto	Qualsiasi	+90°/-1,5 m	+45°/-1,5 m	No	No
Virata massima	Qualsiasi	Qualsiasi	90°	45°	45°
Angolo di salita	Qualsiasi	Qualsiasi	60°	45°	45°
Velocità di salita	Massima	Metà	Metà	Metà	Metà
Angolo di discesa	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	45°	45°
Velocità di discesa	Doppia	Doppia	Doppia	Doppia	Doppia
Tra discesa e risalita	0	0	1,5 m	3 m	6 m

FUGA E INSEGUIMENTO

Nel movimento round per round, dove si contano semplicemente le caselle coperte, è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo, non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento. Quando la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c'è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un'altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l'inseguimento prosegue almeno per alcuni round, far effettuare prove contrapposte di Destrezza per vedere chi si muove più in fretta in questi round. Se la creatura inseguita vince, riesce a fuggire. Se è l'inseguitore a vincere, cattura la creatura in fuga.

A volte un inseguimento si svolge via terra e potrebbe durare per una giornata intera, con entrambe le parti che riescono solo a scorgersi a distanza. Nel caso di un lungo inseguimento, una prova contrapposta di Costituzione determina quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Se la creatura inseguita ottiene il risultato più alto, riesce a fuggire. Altrimenti, l'inseguitore riesce a raggiungere la sua preda, sopraffacendola grazie alla propria resistenza.

SPOSTARSI TRA I QUADRETTI

In generale, quando i personaggi non sono impegnati in un combattimento round per round, dovrebbero essere in grado di spostarsi in qualsiasi posto e in qualsiasi modo in cui si immagina possano fare delle persone normali. Un quadretto di 1,5 metri di lato, per esempio, può ospitare diversi personaggi; semplicemente non potranno combattere con efficacia in questo spazio ristretto. Le regole per il movimento delle miniature sono importanti per il combattimento, ma al di fuori del combattimento possono provocare inutili impedimenti alle attività dei personaggi.