

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

## MOVIMENTO, POSIZIONE E DISTANZA

Le miniature sono in scala 30 mm, ovvero una miniatura di un uomo alto un metro e ottanta corrisponde a circa 30 mm. Un quadretto sulla griglia di battaglia di lato di 2,5 centimetri rappresenta un quadrato con lato di 1,5 metri.

### MOVIMENTO TATTICO

#### Quanto può muovere un personaggio?

La velocità di un personaggio è determinata dalla sua razza e dalla sua armatura (vedi Tabella: “Velocità tattica”). La velocità cui ci si muove senza indossare l’armatura, si definisce velocità base del personaggio.

**Ingombro:** Un personaggio intralciato dal peso di una grossa quantità di attrezzatura, di un tesoro o di compagni caduti si muove più lento del normale.

**Movimento impedito:** Terreni impervi, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire il movimento.

**Movimento in combattimento:** In generale, un personaggio può muoversi alla sua velocità in un round e fare ancora qualcosa (compiere un’azione di movimento e un’azione standard).

Se questi non fa altro che muoversi, può muoversi al doppio della sua velocità (in altre parole, il personaggio usa entrambe le sue azioni in un round per muoversi).

Se corre per un intero round, può muoversi al quadruplo della sua velocità. Se fa qualcosa che richiede un round completo, come attaccare più di una volta, può soltanto fare un passo di 1,5 metri.

**Bonus alla velocità:** Un barbaro ha un bonus di +3 metri alla sua velocità (a meno che non indossi un’armatura pesante). Anche i monaci esperti possiedono una velocità maggiore (a meno che non indossino un’armatura di qualsiasi tipo). Oltre a ciò, molti incantesimi e oggetti magici possono influire sulla velocità del personaggio. Prima di modificare la velocità del personaggio per l’armatura o l’ingombro, vanno sempre applicati tutti i modificatori alla velocità del personaggio, e poi si ricordi che i bonus multipli dello stesso tipo alla velocità del personaggio non sono cumulabili.

#### Tabella: Velocità tattica

Razza	Nessuna armature o armatura leggera	Armatura media o pesante
Umano, elfo, mezzelfo o mezzorco	9 m (6 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Nano	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Halfling, gnomo	6 m (4 quadretti)	4,5 m (3 quadretti)

#### Misurare le distanze

**Diagonali:** Quando si misurano le distanze, la prima diagonale conta come 1 quadretto, la seconda conta come 2 quadretti, la terza conta come 1, la quarta come 2, e così via.

Un personaggio non si può muovere in diagonale oltre un angolo (neppure con un passo di 1,5 metri). Un personaggio si può muovere in diagonale oltre una creatura, persino un avversario.

Un personaggio può inoltre muoversi in diagonale per superare ostacoli altrimenti invalicabili, come le fosse.

**Creature più vicine:** Quando è importante stabilire quale sia il quadretto o la creatura più vicina a un certo luogo, nel caso in cui due quadretti o creature siano entrambi equidistanti, si scelga a caso il più vicino con un tiro di dado.

#### Muoversi attraverso un quadretto

**Amico:** Un personaggio, a meno che non sia in carica, può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura amica. Quando ci si muove attraverso un quadretto occupato da una creatura amica, quest’ultima non fornisce alcuna copertura al personaggio.

**Avversario:** Un personaggio non può muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario, a meno che quest’ultimo non sia indifeso. Un personaggio può muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario indifeso senza alcuna penalità. (Alcune creature, in particolare quelle molto grosse, potrebbero essere di ostacolo, anche se indifese. In questi casi, ogni quadretto attraversato dal personaggio conta come 2 quadretti).

**Terminare il proprio movimento:** Un personaggio non può portare a termine il suo movimento nello stesso quadretto occupato da un’altra creatura, a meno che essa non sia indifesa.

**Oltrepassare:** Nel corso del suo movimento un personaggio può tentare di muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario.

**Acrobazia:** Un personaggio addestrato può tentare di compiere acrobazie attraverso un quadretto occupato da un avversario (vedi l’abilità Acrobazia).

**Creatura molto piccola:** Una creatura di taglia Piccolissima, Minuta o Minuscola può muoversi all’interno e attraverso un quadretto occupato. La creatura, muovendosi in questo modo, provoca un attacco di opportunità.

**Quadretto occupato da creatura di tre taglie più grande o più piccola:** Una qualunque creatura può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più grande della sua.

Una creatura grande può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più piccola della sua.

**Eccezioni specifiche:** Alcune creature infrangono queste regole. Una creatura che riempie completamente tutti i quadretti che occupa, non si può oltrepassare, né con l’abilità Acrobazia né con simili capacità speciali.

## Terreni e ostacoli

**Terreno impervio:** I terreni impervi ostacolano il movimento. Ogni quadretto di terreno impervio conta come 2 quadretti di movimento (ogni movimento in diagonale conta come 3 quadretti). Un personaggio non può correre o caricare attraverso un terreno impervio.

Se un personaggio occupa quadretti di terreno di vario tipo, può muoversi soltanto alla velocità massima consentita dal più impervio tra i terreni occupati.

Le creature volanti o incorporee non vengono ostacolate dai terreni impervi.

**Ostacoli:** Gli ostacoli, allo stesso modo dei terreni impervi, intralciano il movimento. Se un ostacolo intralcia il movimento, senza però bloccarlo del tutto ogni quadretto bloccato o ogni ostacolo tra due quadretti conta come 2 quadretti di movimento. Il personaggio deve pagare questo costo per superare la barriera, in aggiunta al costo per muoversi nel quadretto sull'altro lato. Se il personaggio non dispone di movimento a sufficienza per passare la barriera e muoversi dall'altra parte, non può superare la barriera. Alcuni ostacoli si possono attraversare soltanto con una prova di abilità.

Va da sé che alcuni ostacoli bloccano completamente il movimento. Un personaggio non può muoversi attraverso ostacoli di questo tipo.

Le creature volanti o incorporee possono evitare la maggior parte degli ostacoli.

**Stringersi:** Un personaggio, in alcuni casi, deve infilarsi o sgusciare attraverso un'area che è più piccola dello spazio da lui occupato. Il personaggio può sgusciare attraverso o all'interno di uno spazio che deve essere largo almeno quanto la metà del suo spazio normale. Ogni movimento attraverso o all'interno di uno spazio ristretto conta come se fosse 2 quadretti, e mentre il personaggio si ritrova in uno spazio ristretto subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e una penalità di -4 alla CA.

Quando una creatura Grande (che di solito occupa fino a 4 quadretti) si comprime in uno spazio che è largo un quadretto, la miniatura della creatura occupa due quadretti, e si posiziona al centro della linea che separa i due quadretti. Il centro delle creature di taglia più grande viene individuato allo stesso modo nell'area ristretta.

Una creatura in movimento può restringersi per superare un avversario, ma non può terminare il suo movimento in un quadretto occupato.

Per comprimersi in uno spazio inferiore alla metà della propria larghezza, un personaggio deve usare l'abilità Artista della Fuga. Questi non può attaccare mentre usa Artista della Fuga per infilarsi o sgusciare attraverso uno spazio angusto, subisce una penalità di -4 alla CA e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

## Regole speciali di movimento

Queste regole gestiscono situazioni speciali di movimento.

**Terminare accidentalmente il movimento in uno spazio illegale:** A volte, un personaggio completa il suo movimento mentre si sposta all'interno di uno spazio in cui non gli è consentito fermarsi. Quando ciò si verifica, la miniatura va spostata nell'ultima posizione consentita occupata in precedenza, o nella posizione consentita più vicina, sempre che ne esista una.

**Costo del movimento doppio:** Quando il movimento del personaggio è intralciato in un qualche modo, il suo movimento di solito costa il doppio. Ad esempio, tutti i quadretti attraverso un terreno impervio contano come 2 quadretti, e ogni movimento in diagonale all'interno di questo tipo di terreno costa 3 quadretti (proprio come due normali spostamenti in diagonale).

Se il costo del movimento va raddoppiato due volte, allora ogni quadretto conta come 4 quadretti (o 6 nel caso di movimento in diagonale). Se il costo del movimento va raddoppiato tre volte, allora ogni quadretto conta come 8 quadretti (o 12 nel caso di movimento in diagonale), e così via. Questa costituisce un'eccezione alla regola generale per cui raddoppiare due volte equivale a triplicare.

**Movimento minimo:** A dispetto delle penalità al movimento, un personaggio può compiere un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. (Questa regola non permette però al personaggio di muoversi attraverso terreni invalicabili o dove il movimento è altrimenti impossibile). Questo tipo di movimento provoca attacchi di opportunità, come di norma (nonostante la distanza percorsa, questo non è un passo da 1,5 metri).

## CREATURE GRANDI E PICCOLE IN COMBATTIMENTO

Creatures smaller than Small or larger than Medium have special rules relating to position.

La posizione delle creature di taglia inferiore alla Piccola o superiore a quella Media è gestita da regole apposite.

**Creature Minuscole, Minute e Piccolissime:** Le creature molto piccole occupano meno di 1 quadretto di spazio. Ciò significa che più creature di questo tipo possono sostare nello stesso quadretto. Ad esempio, una creatura di taglia Minuscola in genere occupa un spazio di 75 centimetri di lato, per cui fino a quattro dello stesso tipo possono occupare un unico quadretto. Venticinque creature di taglia Minuta o cento creature di taglia Piccolissima possono occupare uno stesso quadretto. Le creature che occupano meno di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 0 metri, ossia non possono raggiungere i quadretti adiacenti. Devono entrare nel quadretto di un avversario per attaccare in mischia. Ciò provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario. Il personaggio può attaccare nel suo quadretto, quando necessario, quindi egli può attaccare normalmente questo tipo di creature. Poiché non hanno portata naturale, queste creature non minacciano i quadretti circostanti. È quindi possibile oltrepassarle senza provocare attacchi di opportunità. Esse inoltre non possono attaccare ai fianchi i nemici.

**Creature Grandi, Enormi, Mastodontiche e Colossali:** Le creature molto grandi occupano più di 1 quadretto.

Le creature che occupano più di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 3 metri o superiore, ossia possono raggiungere bersagli che si trovano oltre i quadretti adiacenti.

A differenza di chi impugna un'arma con portata, una creatura con portata naturale superiore alla norma (1,5 metri o più) minaccia anche i quadretti intorno a sé. Una creatura con una portata superiore, di solito, ottiene un attacco di opportunità contro un personaggio che si avvicina, poiché questi attraversa e si muove entro la portata della creatura prima di poterla attaccare. (Se un personaggio fa un passo di 1,5 metri, non provoca questo attacco di opportunità).

Le creature di taglia Grande o superiore che usano armi con portata possono colpire fino al doppio della loro portata naturale, ma non possono colpire entro la loro portata naturale o più da vicino.

### Tabella: Taglia delle creature e scala

Taglia della creatura	Esempio di creatura	Spazio <sup>1</sup>	Portata naturale <sup>1</sup>
Piccolissima	Mosca	15 cm	0
Minuta	Rospo	30 cm	0
Minuscola	Gatto	75 cm	0
Piccola	Halfling	1,5 m	1,5 m
Media	Umano	1,5 m	1,5 m
Grande (alta)	Ogre	3 m	3 m
Grande (lunga)	Cavallo	3 m	1,5 m
Enorme (alta)	Gigante delle nuvole	4,5 m	4,5 m
Enorme (lunga)	Bulette	4,5 m	3 m
Mastodontica (alta)	Statua animata di 15 m	6 m	6 m
Mastodontica (lunga)	Kraken	6 m	4,5 m
Colossale (alta)	Oggetto animato Colossale	7,5 m o più	7,5 m o più
Colossale (lunga)	Grande dragone rosso	7,5 m o più	6 m o più

<sup>1</sup> Questi sono i valori tipici delle creature per la taglia indicata. Sono possibili alcune eccezioni.