

# Utilizzo del Game Mat e delle Miniature regola

Set di regole e linee-guida per gestire le situazioni dinamiche mediante l'utilizzo del Game Mat e delle miniature di gioco.

## Perché utilizzare il Game Mat

Per quanto non indispensabile, l'adozione delle miniature e di un piano di gioco per ambientare situazioni dinamiche complesse consente al Master e ai Giocatori di avere una visualizzazione chiara e oggettiva di tutto ciò che succede ai PG e PNG coinvolti nell'azione. Questi sono alcuni dei vantaggi principali riscontrabili:

- **Definizione oggettiva degli spazi e delle distanze:** ciascun Giocatore può rendersi conto di dove si trova e della distanza in metri che lo separa da compagni ed avversari. Può quindi impostare le sue azioni con maggiore consapevolezza, evitando spiacevoli malintesi e incomprensioni con il Master (*"non sei abbastanza vicino per farlo in questo round"*).
- **Minore aleatorietà degli spostamenti:** ciascun PG e PNG può muoversi di un numero di caselle definito e noto a tutti, salvo eventuali azioni o abilità speciali che potranno eventualmente influenzarlo secondo modalità anch'esse note. Questo consente al Master e ai Giocatori di curare maggiormente l'aspetto tattico degli scontri e dei posizionamenti, e di muovere le rispettive miniature in modo più consapevole.
- **Maggior livello di dettaglio e visione d'insieme:** il Game Mat e le miniature consentono di "decorare" la situazione man mano che questa viene a determinarsi, disegnando o annotando in vario modo quello che succede nel corso dell'azione: è possibile utilizzare i pennarelli lavabili, dadi o *token* di vario tipo per disegnare le aree di effetto di poteri e incantesimi, evidenziare condizioni e stati particolari (terreno superiore, stordimento, immobilità, paralisi, etc.), posizionare *countertemporanei* utili a ricordare tempi di ricarica o cooldown di qualsivoglia tipo, e altro ancora.

Tutti questi aspetti, oltre a fornire al Master e ai Giocatori un quadro più chiaro e più oggettivo rispetto a quanto accade, riducono sensibilmente gli errori di gioco e le incomprensioni, e con esse le relative discussioni e contestazioni che spezzano inevitabilmente il ritmo dell'azione.

## Cos'è il Game Mat

Letteralmente *tappeto di gioco*: si tratta di un foglio di carta vinilica, generalmente suddiviso in esagoni o quadrati, sul quale possono essere sistemate le miniature di gioco. Ciascuna miniatura rappresenta un PG o PNG coinvolto nel combattimento o nella situazione. In alcuni casi il Game Mat può contenere uno o più disegni (*texture*) che hanno il compito di raffigurare mura, edifici, alberi, cespugli, fiumi, particolari tipologie di terreno e altri dettagli relativi a uno scenario specifico. Nella maggior parte dei casi, però, la superficie è lasciata volutamente in bianco, lasciando al Master e ai Giocatori la facoltà di decorarla a piacimento utilizzando appositi pennarelli lavabili: in tal modo è possibile rappresentare innumerevoli situazioni e scenari di gioco.

## Tipologie di Game Mat

Esistono numerose tipologie di Game Mat in commercio, tra cui segnaliamo:

- **Hotz Mats**, particolarmente indicati per WarGame di ogni tipo: degni di nota sono i **Sea Green Game Mats™**, da utilizzare per i combattimenti navali.
- **Chessex Mats**, specifici per giochi di ruolo e disponibili in varie misure e dimensioni: BattleMat™, MegaMat™ e MondoMat™.

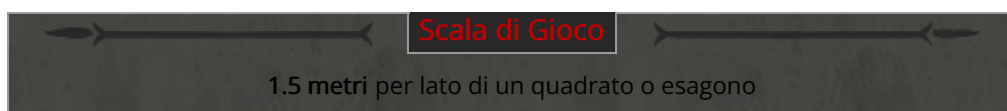
Le regole e linee-guida che seguono sono state pensate per l'utilizzo di un Game Mat di dimensioni medio-grandi, suddiviso in quadretti o esagoni e che consente l'utilizzo di pennarelli lavabili. Fermo restando che ciascun gruppo è libero di scegliere il piano da gioco che preferisce, il Game Mat di riferimento per la stesura questo regolamento è il **MegaMat™** della Chessex (88cm x 122cm, *double-sided*, quadratini ed esagoni da 1 pollice), che si è rivelato ideale per le esigenze di Myst.

## Preparazione del piano di gioco

La prima cosa da fare è sistemare il Game Mat sul tavolo da gioco: è consigliabile stenderlo in tutta la sua interezza così da dare la possibilità allo scontro o alla situazione di espandersi liberamente in ogni direzione.

## Definizione della Scala

La prima cosa da fare è definire la *Scala*, ovvero il rapporto tra il lato di un quadrato (o esagono) e la distanza che deve rappresentare nella realtà di gioco. La distanza che consigliamo di adottare, valida per la maggior parte delle situazioni, è la seguente:



Tutte le regole proposte in questo capitolo, in particolare quelle relative al *Movimento*, sono tarate appositamente su questa Scala. Nel caso in cui il Master desideri cambiarla sarà necessario riadattare anche le regole ad essa collegate. L'utilizzo dei quadrati ovvero degli esagoni dipende dalle abitudini e dai gusti di ciascun gruppo di gioco: solitamente i quadrati sono preferibili per ambientare situazioni che si svolgono in ambienti chiusi (mura, corridoi, stanze, etc.), mentre gli esagoni sono adatti principalmente a spostamenti e combattimenti all'aperto. Ciò detto, è opinione di chi scrive che i quadrati siano più versatili e quindi preferibili nella maggior parte dei casi.

## Impostazione dello scenario di gioco

Il Master, con l'ausilio dei pennarelli lavabili, disegna sul Game Mat lo scenario di gioco. A seconda dei casi questo può essere o meno limitato a ciò che vedono i PG: se la situazione da ambientare è di tipo esplorativo ci si limiterà a disegnare l'entrata del *dungeon*, mentre nel caso di uno scontro campale su un terreno grosso modo privo di sorprese sarà probabilmente opportuno disegnare l'intera zona. In entrambi i casi il Master avrà la possibilità di aggiungere dettagli man mano che questi entreranno nella visuale dei PG.

## Posizionamento delle miniature

Il Master stabilisce la collocazione dei PG ed eventualmente dei PNG presenti e/o in vista. Salvo situazioni particolari è sufficiente indicare ai Giocatori una zona circoscritta entro cui disporre a piacere le proprie miniature.

## Movimento

Ciascun Personaggio in condizioni normali ha a disposizione **6 Punti Movimento (PM)** che possono essere spesi tutti o in parte per muoversi lungo le caselle del Game Mat. La distanza percorribile varia a seconda delle caratteristiche del terreno su cui decide di muoversi. In dettaglio:

- **Spostamento su caselle normali:** 1 PM per casella. Si tratta di caselle che rappresentano pianure, pavimenti, strade lastricate o sterrate e qualsiasi altra superficie che non comporta particolari difficoltà.
- **Spostamento su caselle impegnative:** 2 PM per casella. Si tratta di caselle che rappresentano terreni scivolosi, fangosi, parzialmente ostruiti da sterpi/arbusti/detriti, occupati da altre persone o oggetti ingombranti, contraddistinti da una particolare pendenza, o altrimenti ostici (a discrezione del Master).
- **Spostamento su caselle critiche:** 3 PM per casella. Si tratta di caselle che rappresentano terreni scarsamente praticabili: paludi, dune sabbiose, pruni, strapiombi, salite o discese molto ripide, o altrimenti ardui (a discrezione del Master).



## Muoversi lungo le diagonali

Nel caso in cui il piano di gioco sia suddiviso in quadretti, ai Personaggi è data la possibilità muoversi in diagonale. La prima diagonale, e tutte le successive diagonali dispari, costa 1 PM; la seconda diagonale, così come tutte le successive pari, costerà 2 PM.

### Esempio

E' più difficile a dirsi che a farsi: la prima diagonale costa come un movimento normale, la seconda diagonale costa come due movimenti normali, e così via. Per semplificare le cose, è consigliabile fare il conto man mano che si muove la miniatura. Immaginate di muovere il vostro PG di due caselle in avanti, una in diagonale, poi una in avanti e poi ancora una in diagonale, e di contare ad alta voce i PM spesi. Questi saranno i numeri che pronuncerete: UNO, DUE, TRE (diagonale numero 1), QUATTRO, SEI (diagonale numero 2). Facile, no?

## Movimenti aggiuntivi: lo scatto

Abbiamo visto che, in condizioni ideali e su terreni normali, i PM a disposizione consentono di spostarsi fino a un massimo di 6 caselle per *round* (pari a circa 9 metri di distanza). E' possibile guadagnare un numero di PM aggiuntivi dichiarando all'inizio del *round* la propria intenzione di fare uno **scatto** ed effettuando un tiro di **Agilità + Atletica + 3d10**:

- **20-29 (o meno):** -2 PM (probabile caduta)
- **30-39:** -1 PM (possibile caduta)
- **40-49:** +0 PM
- **50-59:** +1 PM
- **60 o più:** +2 PM

**N.B.:** Le Difficoltà sono pensate per caselle *normali*: nel caso di scatti effettuati su caselle *impegnative*, la difficoltà andrà aumentata di +10 e un risultato inferiore a 40 determinerà con tutta probabilità una caduta; nel caso di caselle *critiche*, il

Master può aumentare la difficoltà di un ulteriore +10 o negare del tutto la possibilità di effettuare lo *scatto*. Indipendentemente dal risultato ottenuto la scelta di effettuare uno scatto impedisce qualsiasi altra Azione nel *round*, ivi compresi tiri di Individuare, Ascoltare e Attacchi di qualsivoglia tipo, con la sola eccezione di eventuali manovre di Difesa. Si fa inoltre presente che, salvo diversamente indicato dal Master, lo scatto non obbliga il PG a muoversi: è quindi possibile tentarlo, vedere come va ed eventualmente fermarsi dopo pochi passi.

## Movimento della miniatura sul proprio asse

Ciascun Personaggio ha la possibilità di ruotare la propria miniatura di 1 lato per ogni esagono o quadrato percorso, a partire da quello dal quale inizia a muoversi, senza spendere PM. Ulteriori rotazioni costeranno 1PM per ogni 2 lati (nel caso di mappa a caselle quadrate) o 1PM ogni 3 lati (nel caso di mappa a caselle esagonali). Questo significa che:

- ciascun Personaggio può girarsi su un lato adiacente una volta per casella senza spendere PM.
- ciascun Personaggio può girarsi fronte-retro (180 gradi) spendendo 1PM.
- ciascun Personaggio può guardare a destra, davanti e a sinistra, effettuando un totale di 3 rotazioni sul fianco (180 gradi di fronte a sé), spendendo 1PM.
- ciascun Personaggio può guardarsi intorno, effettuando una rotazione completa su se stesso (360 gradi), spendendo 2 PM.

## Movimento all'indietro

Qualsiasi movimento effettuato camminando all'indietro costa un PM aggiuntivo. In una mappa a caselle quadrate il movimento va considerato *all'indietro* se il Personaggio muove nel quadrato che si trova alle spalle della propria miniatura; in una mappa a caselle esagonali va considerato tale se il Personaggio muove in uno dei 3 esagoni che si trovano alle spalle della propria miniatura. Si noti che il movimento all'indietro non cambia l'orientamento della miniatura, che resta quindi fissa sul proprio asse. Il Personaggio ha comunque la possibilità di ruotare normalmente secondo quanto normalmente previsto dal paragrafo *Movimento della miniatura sul proprio asse* (1 lato senza spendere PM, più altri 2 lati per ogni PM speso).

## Movimento laterale

In base a quanto previsto dal paragrafo *Movimento della miniatura sul proprio asse*, qualsiasi Personaggio ha la possibilità di spostarsi lateralmente senza spendere PM aggiuntivi semplicemente ruotando la propria miniatura nella direzione desiderata. Nel caso in cui il personaggio intenda girare la propria miniatura in modo diverso da quanto idealmente previsto dal suo movimento dovrà impiegare i PM previsti secondo quanto indicato nel suddetto paragrafo.

## Contemporaneità e ordine delle Azioni

In tutti i casi in cui le azioni e/o i movimenti dei Personaggi non rischiano di dar vita a uno scontro o a un combattimento, l'ordine in cui si verificano può essere deciso in modo arbitrario: questo significa che i Giocatori e il Master sono liberi di muovere i loro PG e PNG sul piano di gioco, spendendo tutti o parte dei PM a disposizione degli stessi, senza curarsi di chi muove prima e chi dopo. E' la cosiddetta fase di *pre-combat*, che solitamente precede l'inizio di ogni combattimento o altra azione dinamica: i Personaggi stanno esplorando la zona, gli avversari non si sono ancora palesati o sono ancora lontani, e così via.

Vi sono però alcune circostanze in cui i movimenti o le scelte di un Personaggio influenzano inevitabilmente le azioni dei suoi compagni e/o avversari: è il caso della quasi totalità delle situazioni di combattimento, dove è importante stabilire chi agisce per primo e cosa intende fare. In tutti questi casi si consiglia di procedere nel seguente modo:

- Ciascun Personaggio coinvolto nella situazione dichiara se ha intenzione di muoversi e/o effettuare una specifica e ben determinata azione di gioco.
- Ciascun Personaggio coinvolto nella situazione effettua un Tiro di **Agilità + Atletica + 3d10** (nel caso in cui intenda muoversi) o di **Primaria + Secondaria + 3d10** (in tutti gli altri casi: utilizzo di armi da tiro, lancio di poteri magici, etc.). Il PG che effettua il Tiro più alto potrà scegliere se essere il primo o l'ultimo ad iniziare la sua azione; il PG che effettua il secondo Tiro più alto potrà scegliere se agire per secondo o per penultimo, e così via.
- Una volta stabilito l'ordine, ciascun PG potrà spendere a turno 1 PM (fino a esaurimento) per muoversi sul Game Mat e/o compiere l'azione dichiarata in precedenza. E' sempre possibile agire e basta, muoversi e basta, oppure muoversi e agire (a patto di disporre dei PM necessari): non è invece consentito compiere un'azione diversa da quella dichiarata.

### Determinare chi agisce per primo

Il Personaggio che effettua il Tiro di **Agilità + Atletica + 3d10** (o **Primaria + Secondaria + 3d10**) più alto sceglie se agire prima o dopo chi ha totalizzato meno di lui, e così via. Una volta determinato l'ordine di gioco, i PG spendono 1 PM a turno nella loro azione.

E' importante ricordare che i movimenti, così come tutte le altre azioni, possono avere costi superiori a 1 PM: il

Personaggio che volesse muovere su una casella *impegnativa* dovrà spendere 2 PM per compiere il suo primo passo, e sarà quindi in ogni caso più lento a muoversi rispetto a chi intende muovere su una casella *normale*; il Personaggio che volesse sparare con un'arma da Tiro dovrà spendere 3 PM per far partire il colpo, e rischierà quindi di essere raggiunto in corpo a corpo da chiunque si trovi a meno di 3 caselle da lui prima di poter sparare; e così via.

## Risultati particolari (regola opzionale)

Alla luce di quanto appena detto, appare chiaro come il vantaggio di agire per primi (o per ultimi) sia relativamente modesto: un singolo PM di scarto non è determinante nella maggior parte dei casi, e di certo non consente mosse a sorpresa volte a *bruciare* i propri avversari. Questa regola opzionale conferisce al Master la facoltà di concedere PM aggiuntivi nel caso in cui vi sia un grande scarto tra il Tiro del PG che muove per primo e quello del PG che muove per secondo: in dettaglio, viene attribuito **un ulteriore PM di vantaggio per ogni 10 punti di scarto tra due risultati più alti**.

### Esempio

Immaginiamo una situazione che vede un arciere intenzionato a colpire il suo bersaglio prima che questi riesca a muovere anche solo un passo in direzione di un suo compagno ferito. L'arciere ha bisogno di agire per primo con 3 PM di scarto, e dovrà quindi sperare che il suo Tiro di Arco superi di 20 punti o più il tiro di Atletica del suo avversario, così da poter agire per primo beneficiando di +2 PM di vantaggio aggiuntivi.

## Ingaggio e Combattimento

Qualsiasi Personaggio che viene a trovarsi in un quadrato adiacente a un altro Personaggio ha la possibilità di ingaggiare quest'ultimo in un combattimento impiegando 3 PM. Sarà quindi possibile muoversi e attaccare, a patto di avere i PM necessari. Una volta iniziato il combattimento, eventuali PM residui saranno scartati.

L'ingaggio funziona nel seguente modo:

1. Ciascun Personaggio dichiara la propria Azione. Nella maggior parte dei casi la scelta sarà tra *Attaccare* (concorrendo o rinunciando alla priorità), *Chiudersi in Difesa* oppure *Tentare di scappare*.
2. Ciascun Personaggio effettua il proprio Tiro, secondo le regole previste dal capitolo dedicato al **Combattimento** e aggiungendo eventualmente il *reach* dell'arma che impugna.
3. Nel caso in cui uno dei due Personaggi abbia *Tentato di scappare* e abbia totalizzato un Tiro di **Atletica + Agilità + 3d10** superiore ai Tiri di Attacco rivolti ai suoi danni, il Combattimento non avrà luogo: il Personaggio avrà la possibilità di muoversi di una singola casella per distanziarsi dal suo aggressore. In tutti gli altri casi, il Combattimento avrà inizio.

## Attacchi a Distanza

Il Game Mat consente a Master e Giocatori di calcolare in modo oggettivo la distanza e la linea di tiro di qualsiasi Personaggio dotato di armi da lancio, da tiro o altre abilità o poteri di attacco a distanza. In condizioni normali il calcolo della distanza va effettuato dal Giocatore sulla base delle caselle che distanziano il proprio PG dal bersaglio scelto e delle eventuali difficoltà e ostacoli ambientali che il Master riterrà opportuno applicare. E' inutile dire che, in presenza di ostacoli insormontabili lungo la linea di tiro (alberi, edifici, etc.), il Master potrà negare del tutto la possibilità del Tiro.

### Effettuare l'Attacco a Distanza

Come nel caso dell'ingaggio, l'azione di lancio o di tiro può essere tentata spendendo 3 PM: è quindi possibile muoversi, sferrare un attacco a distanza, ed eventualmente muoversi ancora, a patto di avere i PM necessari. Qualsiasi azione di movimento compiuta prima o dopo l'attacco comporterà l'applicazione delle *penalità* previste per il colpo sferrato in movimento o in corsa: per poter attaccare a distanza senza *penalità* è quindi opportuno non muoversi.

### Il Calcolo della Distanza

La distanza di tiro va misurata nello stesso modo con cui si contano gli spostamenti dei PG: il Giocatore conta le caselle che il proiettile da lui scagliato dovrà percorrere per arrivare a destinazione, contando le eventuali diagonali secondo la stessa logica utilizzata per i movimenti (1 per la prima e tutte le dispari, 2 per la seconda e tutte le pari). Una volta finito, moltiplicate il numero di caselle per 1,5 e otterrete la distanza di tiro.

### Difficoltà e ostacoli ambientali

Il Master avrà cura di informare il Giocatore di eventuali difficoltà aggiuntive dovute a:

- **condizioni di visibilità non ideali**, secondo i termini e le modalità descritti dalla sezione **Attacchi a Distanza** delle **Regole di Combattimento**.
- **eventuali ostacoli ambientali**: muretti, cespugli, persone o qualsiasi altra cosa che, pur non chiudendo del tutto la linea di tiro, potrebbe incrementare la Difficoltà dello stesso (a discrezione del Master).

