

MODULO N — ADATTAMENTO ALLA GRIGLIA

Questo modulo adatta *Ferro e Fiato* a combattimenti su griglia con:

- più combattenti per parte;
- movimento tattico;
- attacchi a distanza;
- magie;
- mischie multiple;
- posizionamento sul terreno.

Il principio fondamentale resta quello di *Ferro e Fiato*: prima di sapere esattamente come evolverà il round, ogni combattente sceglie il proprio atteggiamento tattico.

Nel Modulo N gli Intenti diventano **Posizioni** o **Stili di combattimento**.

Le quattro Posizioni sono:

- **Offensiva**
- **Difensiva**
- **Elusiva**
- **Riposo**

Le prime tre possono essere mantenute segrete oppure rivelate volontariamente.

Riposo è sempre pubblico e non può mai essere nascosto.

1. LE QUATTRO POSIZIONI

Offensiva

Il combattente privilegia l'attacco, la pressione sull'avversario e la capacità di infliggere danni.

Difensiva

Il combattente privilegia controllo, prudenza e conservazione delle proprie energie.

Elusiva

Il combattente privilegia movimento, distanza, aggiramento e capacità di cambiare posizione sul campo.

Riposo

Il combattente riduce temporaneamente il proprio impegno offensivo per recuperare Fiato.

Riposo è sempre visibile agli avversari.

2. RAPPORTO TRA LE POSIZIONI

Quando due combattenti entrano in mischia, le loro Posizioni vengono confrontate.

Offensiva < Difensiva
Difensiva < Elusiva
Elusiva < Offensiva

Equivalentemente:

Difensiva batte Offensiva
Elusiva batte Difensiva
Offensiva batte Elusiva

Riposo perde contro tutte le altre Posizioni.

Offensiva > Riposo
Difensiva > Riposo
Elusiva > Riposo

Il confronto tra Posizioni ha effetto soltanto quando due combattenti si affrontano direttamente in mischia.

3. SCELTA DELLA POSIZIONE

All'inizio di ogni round, prima del normale movimento e delle azioni, ogni combattente sceglie segretamente una Posizione.

La scelta deve essere effettuata contemporaneamente da tutti i partecipanti.

Dopo che tutti hanno scelto, ciascun combattente decide se:

- **rivelare la propria Posizione;**
- **mantenerla nascosta.**

Questa seconda scelta viene effettuata senza poter cambiare la Posizione già selezionata.

Riposo costituisce un'eccezione:

Chi sceglie Riposo deve rivelarlo immediatamente.

4. POSIZIONE RIVELATA

Un combattente che rivela la propria Posizione ottiene immediatamente il piccolo vantaggio meccanico associato.

In cambio, tutti gli avversari conoscono il suo atteggiamento per il resto del round.

Offensiva rivelata

Il combattente ottiene **danno bonus** quando infligge danno durante il round.

Il valore preciso del bonus dipende dal sistema di danno utilizzato.

Esempi:

- +1 danno;
- un dado di danno migliorato;
- un piccolo incremento percentuale;
- un effetto equivalente previsto dal regolamento utilizzato.

Il bonus vale per:

- mischia;
- armi a distanza;
- magie offensive;
- altri effetti che infliggono direttamente danno.

Difensiva rivelata

Il combattente recupera immediatamente **1 Fiato**.

Può poi:

- muoversi;
- attaccare;
- usare armi a distanza;
- lanciare magie;
- entrare in mischia;

secondo le normali regole.

Elusiva rivelata

Il combattente ottiene **movimento bonus** durante il round.

Come valore iniziale si consiglia:

- +1 o +2 caselle;

oppure un incremento equivalente previsto dal sistema di movimento adottato.

Il movimento bonus può essere utilizzato:

- prima dell'attacco;
- dopo l'attacco;
- per aggirare un nemico;
- per aumentare la distanza;
- per raggiungere copertura;
- per entrare o uscire da una mischia, se le normali regole lo consentono.

Riposo

Riposo è sempre rivelato.

Il combattente recupera immediatamente **2 Fiato**.

Durante quel round non può effettuare:

- attacchi in mischia;
- attacchi a distanza;
- magie offensive;
- altre azioni direttamente offensive.

Può comunque:

- muoversi secondo le normali regole;
- cercare copertura;
- utilizzare azioni non offensive;
- interagire con oggetti;
- parlare;
- compiere altre azioni consentite dal regolamento.

Riposo rappresenta una vera rinuncia temporanea all'offensiva.

5. POSIZIONE NASCOSTA

Offensiva, Difensiva ed Elusiva possono essere mantenute nascoste.

Una Posizione nascosta:

- non concede il proprio normale vantaggio meccanico;
- rimane segreta finché il combattente non entra per la prima volta in mischia;
- può sorprendere l'avversario durante il confronto delle Posizioni.

Un combattente con:

- Offensiva nascosta non riceve danno bonus;
- Difensiva nascosta non recupera 1 Fiato;
- Elusiva nascosta non riceve movimento bonus.

Il beneficio della segretezza è esclusivamente informativo.

Il combattente rinuncia a un vantaggio certo in cambio della possibilità di far prendere una decisione sbagliata all'avversario.

6. LA POSIZIONE NASCOSTA NON CAMBIA

Una Posizione scelta all'inizio del round non può essere modificata.

Questo vale anche se:

- il bersaglio si sposta;
- un nemico viene sconfitto;
- un alleato cambia posizione;
- compare una nuova minaccia;
- il combattente non riesce a raggiungere il bersaglio previsto.

La Posizione rappresenta un atteggiamento assunto prima che la situazione tattica del round sia completamente nota.

La scelta deve quindi essere registrata in modo verificabile.

Nel gioco fisico si possono utilizzare:

- carte coperte;
- segnalini numerati;
- dadi nascosti;
- quadranti;

- gettoni.

Nel gioco elettronico la Posizione viene memorizzata dal programma.

7. ORDINE DEL ROUND

Il round segue questa sequenza.

Fase 1 — Scelta

Tutti i combattenti scelgono segretamente una delle quattro Posizioni.

Fase 2 — Decisione di rivelazione

Chi ha scelto:

- Offensiva;
- Difensiva;
- Elusiva;

decide se rivelarla oppure mantenerla nascosta.

Chi ha scelto Riposo non decide: deve rivelarla.

Fase 3 — Rivelazione

Tutte le Posizioni dichiarate pubbliche vengono rivelate contemporaneamente.

Le Posizioni nascoste restano segrete.

Fase 4 — Azioni normali

Si procede come in un normale GdR su griglia.

I combattenti agiscono secondo l'iniziativa prevista dal sistema e possono:

- muoversi;
- attaccare a distanza;
- utilizzare magie;
- interagire con il terreno;
- entrare in mischia;
- compiere altre azioni consentite.

Le Posizioni rivelate restano visibili per tutto il round.

Fase 5 — Mischia

Quando due combattenti si affrontano direttamente in mischia:

1. eventuali Posizioni nascoste vengono rivelate;
2. si confrontano le Posizioni;
3. si determina l'eventuale vantaggio;
4. si effettua il tiro contrapposto;
5. si applicano Fiato speso e altri modificatori;
6. il vincitore infligge danno.

Fase 6 — Fine del round

Le Posizioni cessano di avere effetto.

All'inizio del round successivo vengono scelte nuovamente.

8. ENTRARE IN MISCHIA

Quando due combattenti entrano in mischia, si effettua un tiro contrapposto.

Prima del tiro vengono confrontate le loro Posizioni.

Se una Posizione domina l'altra, il combattente favorito effettua il tiro contrapposto con **Vantaggio**.

Con Vantaggio:

tira 2d6 e conserva il risultato migliore

oppure si utilizza la normale meccanica di Vantaggio prevista dal sistema adottato.

L'altro combattente effettua il tiro normalmente.

9. POSIZIONI IDENTICHE

Se entrambi i combattenti possiedono la stessa Posizione:

- nessuno riceve Vantaggio dal confronto;
- entrambi effettuano normalmente il tiro contrapposto.

Esempio:

Offensiva vs Offensiva

Nessun vantaggio.

Lo stesso vale per:

Difensiva vs Difensiva
Elusiva vs Elusiva

10. POSIZIONI PUBBLICHE E NASCOSTE

Il fatto che una Posizione sia pubblica o nascosta non modifica il confronto.

Esempio:

- Armin ha scelto Offensiva e l'ha rivelata;
- Bera ha scelto Elusiva ma l'ha mantenuta nascosta.

Bera ha scelto Elusiva prima di sapere che Armin fosse Offensivo.

Quando entrano in mischia:

Offensiva batte Elusiva

Armin riceve Vantaggio.

Il vantaggio della segretezza non consiste quindi in un bonus automatico.

Consiste nel fatto che gli altri combattenti devono prendere decisioni senza conoscere la Posizione nascosta.

11. PRIMA MISCHIA DEL ROUND

Una Posizione nascosta viene rivelata quando il combattente entra nella **prima mischia del round**.

Da quel momento resta pubblica fino al round successivo.

Esempio:

Armin possiede Difensiva nascosta.

Affronta un goblin.

La Posizione viene rivelata.

Più tardi, nello stesso round, Armin entra in mischia con un secondo goblin.

Il secondo goblin conosce già la Posizione Difensiva di Armin.

La segretezza può quindi produrre sorpresa una sola volta per round.

12. NESSUN BONUS DOPO LA RIVELAZIONE

Una Posizione scelta come nascosta non ottiene successivamente il proprio normale vantaggio meccanico.

Se Offensiva nascosta viene rivelata durante una mischia:

- può vincere il confronto delle Posizioni;
- può concedere Vantaggio;

ma non concede il danno bonus dell'Offensiva rivelata.

Lo stesso vale per:

- Difensiva nascosta: nessun recupero di Fiato;
- Elusiva nascosta: nessun movimento bonus.

La decisione presa all'inizio del round resta quindi significativa.

13. FATICA NELLA MISCHIA

Dopo aver determinato l'eventuale Vantaggio derivante dalle Posizioni, entrambi i combattenti possono applicare il proprio Sforzo.

Ogni combattente può spendere normalmente:

- 0 Fiato;
- 1 Fiato;
- 2 Fiato.

Il Fiato speso viene aggiunto al risultato del tiro contrapposto.

Risultato =
dado
+ Fiato speso
+ eventuali modificatori

Il Fiato viene speso anche in caso di sconfitta.

La Posizione e lo Sforzo rappresentano quindi due decisioni differenti:

- la **Posizione** indica l'atteggiamento tattico;
- lo **Sforzo** indica quanto il combattente si impegna nello specifico confronto.

14. ESITO DELLA MISCHIA

Chi ottiene il risultato più alto vince il tiro contrapposto.

Il vincitore infligge il normale danno previsto dal sistema.

Se possiede Offensiva rivelata, applica inoltre il danno bonus.

Difensiva ed Elusiva hanno già concesso il proprio beneficio al momento della rivelazione:

- Difensiva ha recuperato Fiato;
- Elusiva ha concesso movimento bonus.

Non producono quindi un ulteriore effetto automatico quando vincono.

15. ATTACCHI A DISTANZA

Gli attacchi a distanza non effettuano normalmente il confronto tra Posizioni.

L'arciere, il balestriere o altro combattente utilizza la propria Posizione come segue.

Offensiva rivelata

Se l'attacco infligge danno, applica il danno bonus.

Difensiva rivelata

Il combattente ha già recuperato 1 Fiato.

Effettua normalmente l'attacco a distanza.

Elusiva rivelata

Il combattente dispone del proprio movimento bonus.

Effettua normalmente l'attacco a distanza.

Posizione nascosta

Il combattente può attaccare normalmente.

Non ottiene alcun beneficio meccanico dalla Posizione finché essa resta nascosta.

Riposo

Il combattente non può effettuare attacchi a distanza.

16. MAGIE

Le magie seguono lo stesso principio degli attacchi a distanza.

Magia offensiva con Offensiva rivelata

Se la magia infligge danno, riceve il normale danno bonus previsto dall'Offensiva.

Magia con Difensiva rivelata

Il mago recupera 1 Fiato e può comunque lanciare normalmente magie consentite.

Magia con Elusiva rivelata

Il mago dispone del movimento bonus e può comunque lanciare magie.

Posizione nascosta

Il mago può utilizzare normalmente la magia, ma non riceve il vantaggio specifico della Posizione nascosta.

Riposo

Durante Riposo non possono essere lanciate magie offensive.

Possono essere consentite:

- magie puramente difensive;
- magie di utilità;
- effetti non offensivi;

se il regolamento generale lo permette.

Per semplicità, una magia che:

- infligge danno;
- impone direttamente una condizione ostile;
- tenta di neutralizzare un avversario;

è considerata offensiva.

17. IL VALORE TATTICO DELLA SEGRETEZZA

Una Posizione nascosta non deve concedere vantaggi numerici prima della mischia.

Il suo valore consiste nell'incertezza creata.

Esempio:

Armin mantiene la propria Posizione nascosta.

Bera deve decidere se entrare in mischia.

Armin potrebbe essere:

- Offensivo;
- Difensivo;
- Elusivo.

Se Bera sceglie di attaccarlo, potrebbe scoprire soltanto al momento del contatto di trovarsi nella relazione sfavorevole.

La Posizione nascosta può quindi:

- scoraggiare un attacco;
 - attirare un avversario in una trappola;
 - creare bluff;
 - proteggere una vera intenzione;
 - modificare il movimento nemico senza alcun bonus numerico.
-

18. IL VALORE TATTICO DELLA RIVELAZIONE

Rivelare una Posizione concede invece un beneficio immediato e certo.

Ma fornisce informazione agli avversari.

Esempio:

Armin rivela Offensiva.

Ottiene danno bonus.

Bera sa però che:

Difensiva batte Offensiva

Se aveva già scelto Difensiva può cercare intenzionalmente la mischia.

Se aveva scelto Elusiva può invece evitare Armin.

Se possiede un attacco a distanza può decidere di colpirlo senza entrare in mischia.

La rivelazione produce quindi uno scambio:

vantaggio meccanico certo
in cambio di
informazione tattica

19. RIPOSO COME INFORMAZIONE

Riposo è sempre pubblico perché rappresenta un cambiamento evidente nel comportamento.

Il combattente:

- riduce l'aggressività;
- cerca spazio;
- rallenta il ritmo;
- recupera il respiro;
- evita di impegnarsi seriamente.

Gli avversari possono quindi riconoscere l'occasione.

Il personaggio che Riposa:

- recupera 2 Fiato;
- non può attaccare;
- può essere raggiunto;
- può essere costretto a modificare il proprio piano;
- può perdere posizione tattica.

Riposo non rappresenta quindi un recupero gratuito.

Significa dichiarare apertamente:

«Questo round sto privilegiando il recupero rispetto all'offesa.»

20. RIPOSO IN MISCHIA

Se un combattente in Riposo viene raggiunto in mischia:

Offensiva > Riposo
Difensiva > Riposo
Elusiva > Riposo

L'avversario riceve Vantaggio nel tiro contrapposto.

Il combattente in Riposo può comunque difendersi nel tiro contrapposto.

Non può però:

- spendere Fiato per trasformare la propria azione in un attacco;
- infliggere il normale danno offensivo se vince.

Se vince il tiro contrapposto, evita il danno e mantiene la propria posizione.

Il Riposo rimane quindi rischioso ma non equivale a diventare completamente indifeso.

21. MOVIMENTO E POSIZIONAMENTO

Il movimento avviene secondo le normali regole della griglia utilizzata.

La Posizione Elusiva rivelata concede movimento aggiuntivo.

Questo movimento può essere particolarmente utile per:

- raggiungere un avversario vulnerabile;
- evitare una mischia sfavorevole;
- aggirare una linea difensiva;
- raggiungere copertura;
- distanziarsi da un guerriero;
- portarsi alle spalle di un nemico;
- proteggere un alleato;
- raggiungere un obiettivo.

La Posizione Elusiva non concede automaticamente vantaggi di fianco, retro o copertura.

Tali effetti dipendono dalle normali regole tattiche utilizzate.

22. INTERAZIONE CON LA GRIGLIA

La griglia rende le Posizioni importanti anche prima dei tiri.

Una Posizione pubblica comunica agli altri combattenti cosa quel personaggio sta cercando di ottenere.

Offensiva pubblica

Gli avversari possono:

- evitarne la mischia;
- preparare Difensiva;
- bersagliarlo a distanza;
- costringerlo a inseguire.

Difensiva pubblica

Gli avversari possono:

- evitare di attaccarlo frontalmente;
- cercare di aggirarlo;
- ignorarlo e concentrarsi su un altro bersaglio.

Elusiva pubblica

Gli avversari possono:

- prevedere uno spostamento;
- bloccare corridoi;

- proteggere bersagli vulnerabili;
- cercare una posizione Offensiva favorevole.

Riposo pubblico

Gli avversari possono:

- caricare;
- avvicinarsi;
- cambiare bersaglio;
- conquistare terreno;
- impedirgli di recuperare tranquillamente.

L'informazione diventa quindi parte della tattica sulla griglia.

23. ATTACCHI MULTIPLI

Se un combattente effettua più attacchi nello stesso round, la Posizione resta la stessa.

Una Posizione nascosta viene rivelata alla prima mischia.

Dopo la rivelazione resta pubblica per tutti gli attacchi successivi.

Il Vantaggio derivante dalla relazione tra Posizioni viene calcolato separatamente contro ogni avversario.

Esempio:

Armin ha Offensiva.

Affronta:

- Goblin A con Elusiva;
- Goblin B con Difensiva.

Contro Goblin A:

Offensiva batte Elusiva

Armin ha Vantaggio.

Contro Goblin B:

Difensiva batte Offensiva

Goblin B ha Vantaggio.

La stessa Posizione può quindi essere favorevole contro un nemico e sfavorevole contro un altro.

24. PIÙ AVVERSARI

In uno scontro M contro N, ogni combattente sceglie individualmente la propria Posizione.

Questo permette situazioni come:

- un guerriero Difensivo che blocca un corridoio;
- un ladro Elusivo che cerca il fianco;
- un barbaro Offensivo che carica;
- un mago in Riposo dietro gli alleati;
- un arciere Offensivo che sfrutta una posizione sicura.

Non esiste una Posizione collettiva del gruppo.

Ogni combattente può assumere un ruolo differente nello stesso round.

25. SEGRETEZZA NEL GIOCO ELETTRONICO

In un'implementazione elettronica, il sistema registra per ogni combattente:

```
posizioneScelta  
posizioneRivelata  
bonusApplicato  
primaMischiaEffettuata
```

La Posizione nascosta non deve essere mostrata agli altri giocatori.

Quando avviene la prima mischia:

```
se posizioneRivelata = falso  
→ rivela posizione  
→ non applicare il normale bonus della posizione  
→ confronta normalmente le stances
```

Riposo viene invece impostato automaticamente come:

```
posizioneRivelata = vero
```

26. ESEMPIO COMPLETO

Armin, Bera e Corvin affrontano tre goblin e uno sciamano.

All'inizio del round tutti scelgono.

Armin sceglie:

```
Offensiva nascosta
```

Bera sceglie:

```
Difensiva rivelata
```

e recupera immediatamente 1 Fiato.

Corvin sceglie:

```
Elusiva rivelata
```

e ottiene movimento bonus.

Lo sciamano sceglie:

```
Riposo
```

Recupera 2 Fiato e la Posizione è immediatamente visibile.

I goblin scelgono le proprie Posizioni.

Durante il round:

- Corvin usa il movimento bonus per aggirare un goblin e dirigersi verso lo sciamano;
- Bera mantiene la linea;

- Armin avanza contro un goblin senza che questo conosca la sua Posizione.

Armin entra in mischia.

La sua Offensiva viene rivelata.

Il goblin aveva Elusiva.

Offensiva batte Elusiva

Armin effettua il tiro contrapposto con Vantaggio.

Non riceve però il danno bonus dell'Offensiva, perché aveva scelto di mantenerla nascosta.

Corvin raggiunge invece lo sciamano in Riposo.

Elusiva batte Riposo

Corvin riceve Vantaggio nel tiro contrapposto.

Lo sciamano può difendersi, ma non può effettuare azioni offensive durante quel round.

La scelta di Riposare gli ha permesso di recuperare 2 Fiato, ma ha comunicato apertamente la propria vulnerabilità al campo di battaglia.

27. PRINCIPIO DEL MODULO

Il Modulo N introduce due decisioni separate.

La prima è:

Quale Posizione assumo?

La seconda è:

La mostro oppure la nascondo?

Rivelare significa:

vantaggio meccanico certo
+
informazione concessa agli avversari

Nascondere significa:

nessun vantaggio meccanico immediato
+
informazione negata agli avversari
+
possibilità di ottenere Vantaggio nella prima mischia

Riposo costituisce l'eccezione:

+2 Fiato
+
nessuna azione offensiva
+
Posizione sempre pubblica

La Posizione segreta non nasconde quindi un bonus.

Nasconde un'intenzione.

Ed è proprio questa informazione incompleta a creare:

- bluff;
- previsione;
- rischio;
- controllo dello spazio;
- cambi di bersaglio;
- esitazione;
- opportunità tattiche.

Il combattimento resta compatibile con una normale struttura D&D-like su griglia, ma ogni round comincia con una decisione che influenza tutto ciò che accadrà dopo.