

### **Deslocamento para miniaturas**

Para os jogadores que não dispensam miniaturas, eu tentei criar uma regra de deslocamento por round baseada no físico. As penalidades por armadura são aplicadas no deslocamento do personagem.

As situações especiais de combate são facilmente reprodutíveis, creio eu. Para o cenário, favor utilizar um papel quadriculado de 1,5cm por 1,5cm contabilizando cada quadro no valor de 1m por 1m, sendo que um personagem humano ocupa um quadro.

| Físico | Andando (m/round) | Correndo (m/round) |
|--------|-------------------|--------------------|
| 1      | 1                 | 1                  |
| 2      | 1                 | 2                  |
| 3      | 2                 | 4                  |
| 4      | 2                 | 5                  |
| 5      | 3                 | 6                  |
| 6      | 4                 | 8                  |
| 7      | 4                 | 9                  |
| 8      | 5                 | 10                 |
| 9      | 6                 | 12                 |
| 10     | 6                 | 13                 |
| N      | $2 \times N/3$    | $4 \times N/3$     |