

FERRO E FIATO

Un gioco di duelli tra guerrieri

Giocatori: 1-2

Durata: 10-20 minuti

Età consigliata: 9+

Occorrente: alcuni dadi a sei facce, qualche segnalino e un foglio

In *Ferro e Fiato* non esistono incantesimi, capacità da attivare o lunghe liste di mosse. Due guerrieri si affrontano cercando di imporre il proprio ritmo, prevedere le intenzioni dell'avversario e trovare il momento giusto per colpire.

Non si vince consumando lentamente una montagna di punti ferita. Si vince creando un'apertura e trasformandola in una ferita decisiva.

1. I GUERRIERI

Ogni guerriero possiede:

- **6 Fiato**
- **0 Ferite**
- eventualmente un segnalino **Posizione**

Il Fiato rappresenta energia, concentrazione e capacità di compiere uno sforzo improvviso.

Il Fiato non diminuisce automaticamente. Viene speso volontariamente per rendere più efficace un'azione.

Un guerriero con 0 Fiato può continuare a combattere, ma non può aumentare il proprio risultato attraverso lo sforzo.

Alla seconda Ferita, il guerriero viene sconfitto.

2. LA PRESSIONE

Tra i due giocatori si trova la pista della Pressione:

Ferita ad A ← [2] – [1] – [0] – [1] – [2] → Ferita a B

All'inizio del combattimento il segnalino si trova sullo zero.

Quando il guerriero A prevale, il segnalino si muove verso il lato di B.

Quando il guerriero B prevale, si muove verso il lato di A.

Se il segnalino dovrebbe oltrepassare l'ultima casella, il guerriero dalla parte corrispondente subisce una Ferita.

Dopo una Ferita:

- il segnalino torna sullo zero;
- entrambi perdono eventuali segnalini Posizione;
- comincia un nuovo scambio.

La Pressione rappresenta insieme terreno perso, guardia spezzata, equilibrio precario e difficoltà nel difendersi.

3. LE QUATTRO AZIONI

Durante ogni scambio, i guerrieri scelgono segretamente una delle quattro azioni.

Per scegliere senza carte, ogni giocatore nasconde un dado sotto la mano:

Dado	Azione
1	Assalto
2	Guardia
3	Manovra
4	Rifiatare

I risultati 5 e 6 non vengono usati.

Assalto

Il guerriero attacca con decisione, cercando di interrompere l'avversario e aumentare rapidamente la Pressione.

Guardia

Il guerriero protegge lo spazio, contiene l'attacco e cerca una risposta controllata.

Manovra

Il guerriero cambia distanza, angolo, ritmo o posizione, cercando di aggirare la difesa.

Rifiatare

Il guerriero rinuncia temporaneamente a contendere l'iniziativa e recupera Fiato.

4. IL RAPPORTO TRA LE AZIONI

Le tre azioni di combattimento formano un triangolo:

Guardia batte Assalto
Assalto batte Manovra
Manovra batte Guardia

La Guardia assorbe e punisce un attacco prevedibile.

L'Assalto interrompe chi sta cercando di muoversi o cambiare posizione.

La Manovra aggira chi resta fermo in difesa.

Questo non determina automaticamente il vincitore dello scambio. Concede un vantaggio nel tiro.

5. LO SFORZO

Insieme all'azione, ogni giocatore sceglie segretamente quanto Fiato spendere:

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

Per farlo, prende in mano zero, uno o due segnalini e li rivela insieme all'azione.

Il Fiato dichiarato viene speso anche se l'azione fallisce.

Non si possono spendere più di 2 punti di Fiato nello stesso scambio.

Chi sceglie Rifiatare non può spendere Fiato.

6. RISOLVERE UNO SCAMBIO

Dopo aver rivelato azione e sforzo:

1. determinate quale azione è favorita;
2. tirate i dadi;
3. aggiungete lo sforzo;
4. confrontate i risultati;
5. applicate l'effetto dell'azione vincente.

Tiro normale

Un guerriero tira **1d6**.

Azione favorita

Il guerriero la cui azione batte quella avversaria tira **2d6 e conserva il risultato più alto**.

L'altro guerriero tira normalmente 1d6.

Azioni identiche

Se entrambi hanno scelto la stessa azione, tirano entrambi 1d6.

Posizione

Chi possiede un segnalino Posizione aggiunge **+1** al proprio risultato.

Il segnalino viene poi scartato, indipendentemente dall'esito.

La Posizione si usa soltanto quando entrambi i guerrieri scelgono azioni di combattimento. Non viene consumata contro Rifiatare.

Risultato finale

$$\text{Risultato} = \text{dado} + \text{Fiato speso} + \text{eventuale Posizione}$$

Chi ottiene il risultato più alto vince lo scambio.

Parità

In caso di parità vince chi possiede più Fiato dopo aver pagato lo sforzo.

Se anche il Fiato è uguale, nessuno prevale e la Pressione non cambia.

7. EFFETTI DELLE AZIONI

L'effetto dipende dall'azione scelta dal vincitore.

La differenza tra i risultati è chiamata **margin**.

Assalto vincente

Muovi la Pressione di una casella verso l'avversario.

Se il margin è almeno 3, muovila invece di due caselle.

L'Assalto è il modo più rapido per arrivare a una Ferita, ma viene contrastato dalla Guardia.

Guardia vincente

Muovi la Pressione di una casella verso l'avversario e recupera 1 Fiato.

Se il margin è almeno 3, recupera invece 2 Fiato.

La Guardia è meno esplosiva dell'Assalto, ma permette di combattere più a lungo.

Manovra vincente

Scegli uno dei seguenti effetti:

- muovi la Pressione di una casella;
- ottieni un segnalino Posizione.

Se il margin è almeno 3, ottieni entrambi gli effetti.

Non si può possedere più di un segnalino Posizione.

La Manovra permette di preparare lo scambio successivo, ma può essere interrotta da un Assalto.

8. RIFIATARE

Quando almeno un guerriero sceglie Rifiatare, non si effettuano tiri.

Rifiatare contro Assalto

- L'Assalto muove automaticamente la Pressione di due caselle.
- Chi rifiata recupera 2 Fiato.

Rifiatare davanti a un avversario aggressivo è estremamente pericoloso.

Rifiatare contro Guardia

- Chi rifiata recupera 3 Fiato.
- Chi è in Guardia recupera 1 Fiato.
- La Pressione non cambia.

Il difensore non sfrutta pienamente la pausa, ma conserva le proprie forze.

Rifiatare contro Manovra

- Chi rifiata recupera 3 Fiato.
- Chi manovra ottiene Posizione.
- La Pressione non cambia.

Il guerriero mobile approfitta della pausa per occupare il terreno migliore.

Rifiatare contro Rifiatare

Entrambi recuperano 3 Fiato.

La Pressione non cambia.

Il Fiato non può mai superare il valore massimo di 6.

9. FERITE E VITTORIA

Quando il segnalino della Pressione oltrepassa l'ultima casella, il guerriero corrispondente subisce una Ferita.

Nel gioco base, la prima Ferita non applica penalità. Segna semplicemente che il guerriero è stato seriamente colpito.

Alla seconda Ferita, il guerriero è sconfitto.

La sconfitta può significare:

- resa;

- fuga;
- perdita dei sensi;
- immobilizzazione;
- morte, soltanto quando appropriato alla storia.

Per un combattimento brevissimo è sufficiente una sola Ferita.

Per un duello particolarmente lungo si può giocare fino a tre Ferite.

10. ESEMPIO DI GIOCO

Luca e Sara iniziano con 6 Fiato. La Pressione è sullo zero.

Luca sceglie segretamente Manovra e spende 2 Fiato.

Sara sceglie Guardia e non spende Fiato.

Manovra batte Guardia, quindi Luca tira 2d6 e conserva il migliore. Ottiene 5 e 2, conservando il 5. Aggiunge i 2 punti di Fiato spesi, per un totale di 7.

Sara tira 1d6 e ottiene 4.

Luca vince con un margine di 3. Poiché ha vinto usando Manovra con un margine di almeno 3:

- muove la Pressione di una casella verso Sara;
- ottiene Posizione.

Luca è ora in vantaggio, ma gli restano soltanto 4 punti di Fiato.

Nel secondo scambio Luca pensa che Sara sceglierà Assalto per impedirgli di sfruttare il vantaggio. Sceglie Guardia e spende 1 Fiato.

Sara, invece, prevede la Guardia e sceglie Manovra senza spendere Fiato.

La Manovra di Sara è favorita. Luca possiede Posizione, ma la consuma durante il tiro.

Sara potrebbe ancora vincere, annullare il vantaggio di Luca e preparare il proprio attacco.

La situazione del secondo scambio è già diversa da quella del primo, anche se nessuno ha ancora subito una Ferita.

11. REGOLE OPZIONALI

Ogni modulo può essere usato separatamente.

È consigliabile giocare almeno due duelli con le sole regole base prima di aggiungere altro.

MODULO A: FERITE SIGNIFICATIVE

Con questa regola, la prima Ferita modifica il modo in cui il guerriero combatte.

Quando subisci la prima Ferita, scegli oppure tira 1d6:

1d6	Ferita	Effetto
1-2	Braccio ferito	Non puoi spendere più di 1 Fiato negli Assalti
3-4	Gamba ferita	Non puoi spendere più di 1 Fiato nelle Manovre
5	Fiato spezzato	Il tuo Fiato massimo diminuisce di 1
6	Stordito	Nel prossimo scambio non puoi spendere Fiato

Queste penalità non modificano tutti i tiri. Costringono invece il guerriero a cambiare comportamento.

La seconda Ferita provoca normalmente la sconfitta.

MODULO B: DISTANZA E ARMI

Aggiungete una pista della distanza:

Lunga – Misura – Stretta

Il combattimento comincia normalmente a Misura.

Ogni arma possiede una distanza favorita.

Arma	Distanza favorita
Lancia, alabarda, bastone lungo	Lunga
Spada, ascia, mazza	Misura
Pugnale, lotta, arma corta	Stretta

Un guerriero che combatte alla distanza favorita della propria arma ottiene **+1 al risultato**.

Un'arma lunga impiegata a distanza Stretta subisce invece **-1**.

Un'arma corta impiegata a distanza Lunga subisce **-1**.

Cambiare distanza

Quando vinci usando Manovra, puoi scegliere di spostare la distanza di una posizione invece di:

- muovere la Pressione;
- ottenere Posizione.

Con una vittoria dal margine di almeno 3 puoi cambiare distanza e ottenere anche uno dei normali effetti della Manovra.

Questa regola crea un piccolo combattimento dentro il combattimento:

- il lanciere vuole tenere lontano il nemico;
- lo spadaccino vuole entrare a Misura;
- il pugnale vuole superare completamente la guardia avversaria.

Scudo

Un guerriero con scudo ottiene **+1 quando usa Guardia**.

Lo scudo non concede questo bonus a distanza Stretta.

Arma a due mani

Un'arma a due mani ottiene **+1 negli Assalti a Misura**.

Quando perde uno scambio contro Guardia, l'avversario recupera 1 Fiato aggiuntivo.

MODULO C: ARMATURA

Un guerriero con armatura possiede due caselle Integrità.

Quando dovrebbe subire una Ferita, può invece:

- spendere 2 Fiato;
- segnare una casella Integrità;
- riportare la Pressione sullo zero;
- evitare la Ferita.

Quando entrambe le caselle sono segnate, l'armatura non può più proteggere il guerriero.

Armatura pesante

L'armatura pesante possiede tre caselle Integrità, ma riduce il Fiato massimo del guerriero da 6 a 5.

L'armatura non impedisce di essere messi sotto pressione. Permette soltanto di sopravvivere al colpo decisivo pagando un prezzo.

MODULO D: TERRENO

Prima del combattimento scegliete un solo elemento del terreno.

Passaggio stretto

Nessun guerriero può ottenere Posizione attraverso Manovra.

La Manovra può ancora muovere la Pressione.

Terreno instabile

Quando uno scambio termina in perfetta parità, entrambi perdono 1 Fiato.

Ostacolo

Un tavolo, una barricata o un tronco separano i combattenti.

La prima volta che Assalto incontra Rifiatare, l'Assalto muove la Pressione di una sola casella invece di due. L'ostacolo viene poi rimosso.

Posizione elevata

Il guerriero in alto ottiene +1 nelle Manovre.

Chi vince una Manovra contro di lui può rinunciare al normale effetto per prendere la posizione elevata.

Spalle al muro

Il guerriero con le spalle al muro non può ottenere Posizione.

Quando vince con Guardia, però, recupera 1 Fiato aggiuntivo: non può arretrare, ma può sostenersi e resistere.

MODULO E: CONSEGUENZE SCELTE

Quando un guerriero dovrebbe subire una Ferita, può evitare quella Ferita scegliendo una conseguenza.

Ogni conseguenza può essere scelta una sola volta per combattimento:

- perdere o rompere lo scudo;
- lasciar cadere l'arma;
- perdere tutto il Fiato rimasto;
- subire immediatamente una Ferita significativa del Modulo A;
- essere gettato a terra;
- permettere all'avversario di raggiungere un obiettivo.

Essere a terra

Un guerriero a terra non può scegliere Manovra.

Può rialzarsi vincendo uno scambio con Guardia oppure Rifiutando contro Guardia o Rifiutare.

Un Assalto contro un guerriero a terra muove una casella aggiuntiva di Pressione.

Questa regola trasforma ogni colpo decisivo in una scelta dolorosa invece che in una semplice perdita numerica.

MODULO F: MORALE

Dopo aver subito la prima Ferita, un guerriero può tentare di fuggire o arrendersi.

Per fuggire deve vincere uno scambio usando Manovra e rinunciare a tutti gli altri effetti.

Un avversario che permette volontariamente la fuga recupera immediatamente tutto il Fiato: ha vinto senza dover infliggere un'altra Ferita.

Per nemici non giocanti, tira 1d6 dopo la prima Ferita:

Risultato	Reazione
1-2	Combatte fino alla sconfitta
3-4	Fugge se perde un'altra Manovra
5	Offre la resa
6	Fugge immediatamente

Un comandante, un fanatico o qualcuno che difende una persona amata può ignorare questo tiro.

MODULO G: DUE CONTRO UNO

Quando due guerrieri affrontano un singolo avversario, uno dei due è il combattente principale e l'altro è il sostenitore.

Il sostenitore non effettua un tiro separato. Sceglie comunque un'azione.

Se sceglie la stessa azione del combattente principale e spende 1 Fiato, concede **+1 al suo risultato**.

Se il combattente principale perde lo scambio, il guerriero solitario decide quale dei due avversari subisce l'aumento della Pressione.

Quando il guerriero solitario vince usando Manovra, può rinunciare al normale effetto per impedire qualsiasi sostegno durante lo scambio successivo.

Dopo ogni scambio, i due alleati possono scambiarsi i ruoli.

Questa regola rende il vantaggio numerico importante senza concedere semplicemente il doppio degli attacchi.

12. MODALITÀ IN SOLITARIO

Un giocatore controlla il proprio guerriero. L'altro guerriero viene controllato dal sistema.

Il guerriero automatico è chiamato **Rivale**.

Il giocatore deve scegliere e bloccare la propria azione e il proprio sforzo prima di determinare ciò che farà il Rivale.

DIAGRAMMA DEL RIVALE

Segui i passaggi nell'ordine.

```
Il Rivale ha 1 Fiato o meno?  
|  
├─ Sì:  
|   |  
|   └─ È a una sola casella dalla Ferita? → GUARDIA  
|   |  
|   └─ Non è in pericolo immediato? → RIFIATARE  
|
```

- |
- └─ No:
 - └─ Può infliggere una Ferita con un solo avanzamento?
 - └─ Sì → usa la Tabella dell'Affondo
 - └─ Può subire una Ferita con un solo avanzamento?
 - └─ Sì → usa la Tabella della Difesa
 - └─ Nessuna delle due condizioni → usa la Tabella Normale

Essere "a una sola casella dalla Ferita" significa che la Pressione si trova sull'ultima casella prima del limite.

TABELLA NORMALE

1d6	Azione del Rivale
1-2	Assalto
3-4	Guardia
5	Manovra
6	Rifiatare

TABELLA DELL'AFFONDO

Il Rivale è vicino a infliggere una Ferita.

1d6	Azione del Rivale
1-4	Assalto
5	Manovra
6	Guardia

TABELLA DELLA DIFESA

Il Rivale è vicino a subire una Ferita.

1d6	Azione del Rivale
1-3	Guardia
4-5	Manovra
6	Assalto

SFORZO DEL RIVALE

Dopo aver determinato l'azione:

- se ha scelto Rifiatare, spende 0 Fiato;
- se questo scambio potrebbe provocare una Ferita a uno dei due guerrieri, spende 2 Fiato;
- altrimenti, se possiede almeno 3 Fiato, spende 1 Fiato;
- altrimenti spende 0 Fiato.

Il Rivale usa automaticamente Posizione nel primo scambio disponibile.

13. PERSONALITÀ DEL RIVALE

Per cambiare il comportamento dell'avversario, sostituisci soltanto la Tabella Normale.

Il diagramma per le situazioni di emergenza resta invariato.

Bruto

1d6	Azione
1-3	Assalto
4	Guardia
5	Manovra
6	Rifiatare

Il Bruto è prevedibile, ma costringe il giocatore a rispettare continuamente la minaccia dell'Assalto.

Duellante

1d6	Azione
1-2	Assalto

1d6	Azione
3-4	Guardia
5-6	Manovra

Il Duellante non Rifiata attraverso la tabella normale. Lo fa soltanto quando il diagramma glielo impone.

Sentinella

1d6	Azione
1	Assalto
2-4	Guardia
5	Manovra
6	Rifiatare

La Sentinella conserva le forze e aspetta che sia il giocatore a esporsi.

Schermidore

1d6	Azione
1	Assalto
2	Guardia
3-5	Manovra
6	Rifiatare

Lo Schermidore accumula spesso Posizione e cerca di controllare il ritmo.

14. DIFFICOLTÀ DELLA MODALITÀ SOLITARIA

Recluta

- 5 Fiato massimo.
- Non spende mai più di 1 Fiato.
- Perde le parità.

Guerriero

Usa tutte le regole normali.

Veterano

- 7 Fiato massimo.
- Comincia con Posizione.
- Vince le parità perfette.

Campione

- 7 Fiato massimo.
- Comincia con Posizione.
- Una volta per combattimento può ritirare un proprio dado.
- Usa la regola delle Ferite significative, ma ignora la prima penalità ricevuta.

15. SCHEDA RAPIDA

Preparazione

- 6 Fiato per guerriero.
- 0 Ferite.
- Pressione sullo zero.
- La seconda Ferita sconfigge.

Azioni

- 1 Assalto
- 2 Guardia
- 3 Manovra
- 4 Rifiatare

Relazioni

Guardia > Assalto
Assalto > Manovra
Manovra > Guardia

Tiro

- normale: 1d6;
- azione favorita: 2d6, conserva il più alto;
- aggiungi da 0 a 2 Fiato;
- aggiungi +1 per Posizione;

- risultato maggiore vince;
- parità: vince chi conserva più Fiato.

Vittoria dello scambio

- Assalto: Pressione +1; +2 con margine 3.
- Guardia: Pressione +1 e recupera 1 Fiato; recupera 2 con margine 3.
- Manovra: Pressione +1 oppure Posizione; entrambi con margine 3.

Rifiatare

- contro Assalto: recupera 2, Assalto muove 2;
- contro Guardia: recupera 3, Guardia recupera 1;
- contro Manovra: recupera 3, Manovra ottiene Posizione;
- contro Rifiatare: entrambi recuperano 3.

16. PRINCIPIO FONDAMENTALE

Ogni azione deve modificare il problema dello scambio successivo.

Un Assalto aumenta il pericolo immediato.

Una Guardia conserva le forze.

Una Manovra prepara il futuro.

Rifiatare recupera energia, ma concede qualcosa all'avversario.

Non esiste quindi un momento automaticamente corretto per attaccare o riposare. La scelta dipende da:

- cosa potrebbe fare l'avversario;
- quanta Pressione è già stata accumulata;
- quanto Fiato entrambi possiedono;
- chi ha Posizione;
- quale rischio si è disposti ad accettare.