MAGIA E ACCIAIO

Gioco di Ruolo Fantasy

Di Roberto Grassi

Levity

LICENZA D'USO

Quest'opera è distribuita con Licenza

Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia.

Tu sei libero di:

Condividere – riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato.

Modificare – remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere

Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione – Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

NonCommerciale – Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.

StessaLicenza – Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.

Divieto di restrizioni aggiuntive – Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

Questo testo è una sintesi del testo completo della licenza disponibile a questo link:

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it/legalcode

Immagine di copertina:

Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Archivio Fotografico

INTRODUZIONE

Più ci penso e più "*Magia e Acciaio*" mi sembra un gioco che guarda, allo stesso tempo, al passato ed al futuro. Un mio personale omaggio ad un genere di giochi che non perde, ai miei occhi, di fascino.

Guarda al passato, perché non posso dimenticare quanto sono rimasto affascinato dalla scatola rossa di "*Dungeons & Dragons*" e dagli innumerevoli giochi che sono usciti negli anni e che oggi chiameremmo tradizionali. Di quei giochi, "*Magia e Acciaio*" cerca di recuperare l'immediatezza del gioco, l'improvvisazione, il fascino e la semplicità.

Guarda al futuro, perché è un gioco figlio del suo tempo. I giochi di narrazione sono diventati più sofisticati (o più semplici, dipende dal punto di vista di chi legge) e "*Magia e Acciaio*" cerca di fondere in maniera semplice ed efficace alcuni 'vecchi' concetti con i 'nuovi'.

Tuttavia, più di tutto, "*Magia e Acciaio*" è nato perché io stesso sentivo l'esigenza di avere a disposizione un sistema di gioco che mi consentisse di giocare di ruolo senza avere la necessità di preparare alcunché e di poter comunque fare sessioni soddisfacenti, giocando in maniera "moderna" quando desidero farlo e "antica" quando il tavolo dei giocatori preferisce fare un salto indietro nel tempo.

Spero di esserci riuscito, ma, come sempre, sarete voi a giudicare.

Roberto Grassi

Filosofia di gioco

"*Magia e Acciaio*" è un gioco di ruolo fantasy "classico", in quanto riprende certe strutture fondamentali dei giochi di concezione anni '80: bipartizione fra giocatori e Game Master, costruzione dei personaggi tramite classi, durata da campagna; tuttavia, le espande con meccanismi e logiche proprie dei giochi anni '00 e '10, come il conflitto a obiettivi, creando un impianto ibrido, che potrebbe piacere sia ai vecchi sia ai nuovi giocatori.

In "*Magia e Acciaio*", i Giocatori ed il Master sono due facce della stessa medaglia: nessun partecipante può fare a meno degli altri, perché nessuno è più importante degli altri. Il gioco è sempre trasparente e la conduzione del gioco non necessita di "schermi" del Master. I lanci dei dadi devono sempre essere pubblici e nulla viene deciso di autorità (tranne quando previsto dal gioco stesso).

Il Master presenterà le situazioni di gioco attraverso la narrazione e poi chiederà ai Giocatori cosa fanno i loro personaggi. I Giocatori dichiareranno la propria intenzione, in maniera più estesa di come farebbero giocando ad un gdr tradizionale. Il Master valuterà la mossa dei Giocatori e risponderà di conseguenza, seguendo le regole. Non ci dovrebbero essere situazioni che le regole non coprano. Il Master non sarà mai lasciato solo.

Ciò nonostante, questo non significa che non ci sia spazio per la fantasia. Come vedrete, anzi, più efficienti sono le regole, più la fantasia è libera di essere messa alla prova.

Il tipo di storie giocabili con Magia e Acciaio è quello di un gruppo di personaggi fantasy che generalmente riescono a compiere imprese strabilianti, e quando le loro forze non bastano sono aiutati dalle divinità in cui credono. I loro successi consentono ai personaggi di evolvere e diventare sempre più bravi, sino a raggiungere il massimo livello possibile. Il Master potrà impostare il suo ruolo in due modi diversi: presentare moduli di avventura singoli o campagne di gioco, fatte di avventure collegate, esattamente come farebbe con un sistema "classico, oppure preparare situazioni iniziali molto essenziali ed elaborarle a improvvisazione, come in molti giochi "moderni".

I Giocatori desiderano sempre ottenere gli obiettivi dei loro personaggi, e per raggiungere questo risultato sono disposti anche a spendere, quando lo ritengono opportuno.

Il Master, invece, dovrà ostacolare i successi dei giocatori, ma non troppo. Solo quel tanto che basta per rendere l'avventura indimenticabile e far sì che la si possa ricordare con piacere. Avrà il potere di farlo, come vedrete. E potrà fare anche di più, volendo, ma dovrà auto-limitare il potere di cui dispone.

Come sempre: grandi poteri, grandi responsabilità.

Indice

Parte 1 - Preparazione 7

Parte 2 - Elementi Principali 13

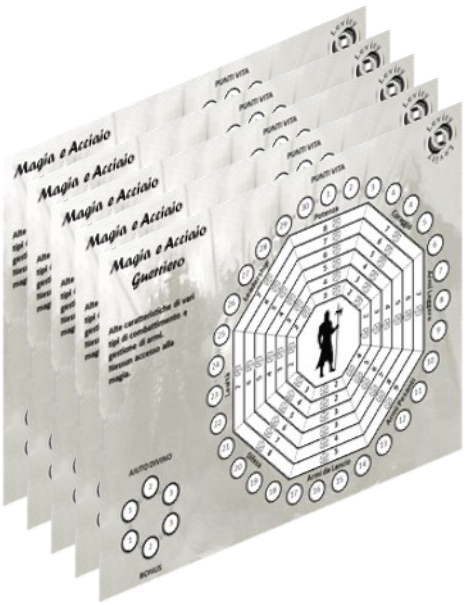
Parte 3: Altri Elementi 35

Parte 4 - Classi e Bestiario 43

Parte 5 - Personalizzazioni 55

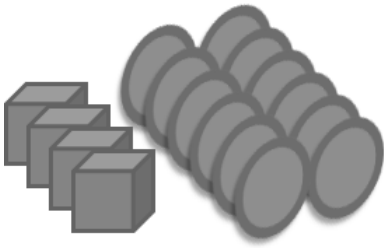
Ringraziamenti e crediti 63

COMPONENTI DEL GIOCO



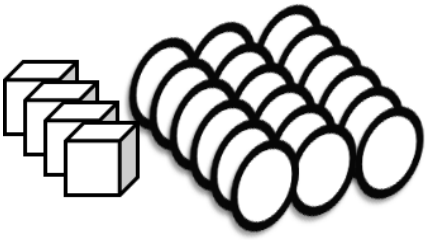
1 Scheda Personaggio(*) per ogni Giocatore

12 dadi per i Giocatori e 12 per il Master



4 Segnalini e 12 gettoni

per ogni giocatore



Master: 4 Segnalini e

6 gettoni per ogni giocatore

1 Plancia Centrale (*)

Schede dei Mostri (*)

(*) I componenti con asterisco sono disponibili sul sito di Magia e Acciaio

Parte I
Preparazione

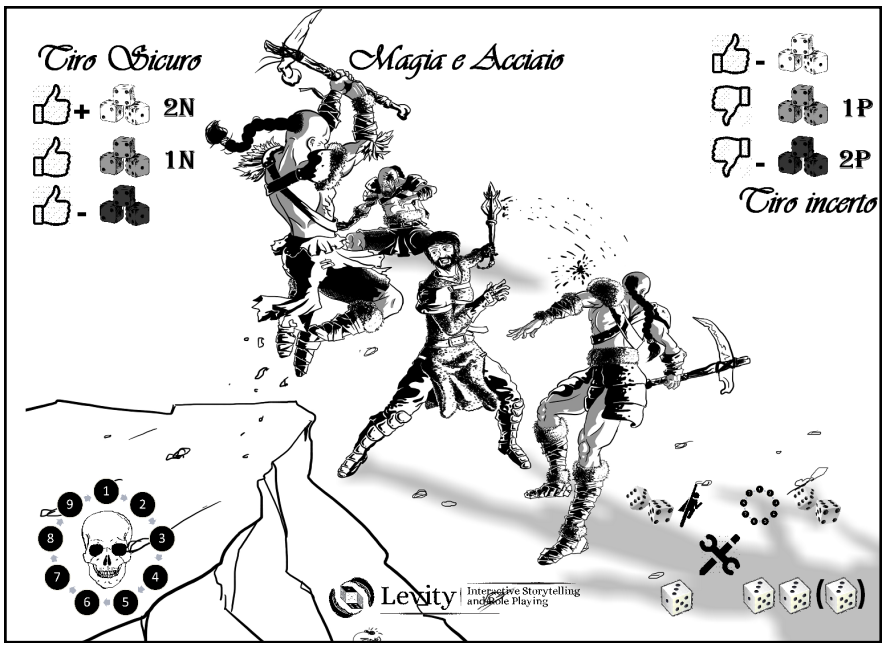
"Dietro è la casa, davanti a noi il mondo, e mille son le vie che attendon, sullo sfondo di ombre, vespri e notti, il brillar delle stelle. Davanti allor la casa, e dietro a noi il mondo, tornar potremo a casa con passo infin giocondo."

– **J.R.R. Tolkien**, "Il Signore degli Anelli"

Preparazione al gioco

Posizionate la plancia al centro del tavolo: servirà per aiutarvi a gestire la partita e per visualizzare rapidamente le regole ed i gettoni spesi dai Giocatori e dal Master.

La plancia è personalizzabile e quindi potrete adattarla alle vostre ambientazioni ed avventure senza alcun problema:



La plancia è personalizzabile.

Se volete farlo, contattatemi e vi fornirò gli elementi per farlo.

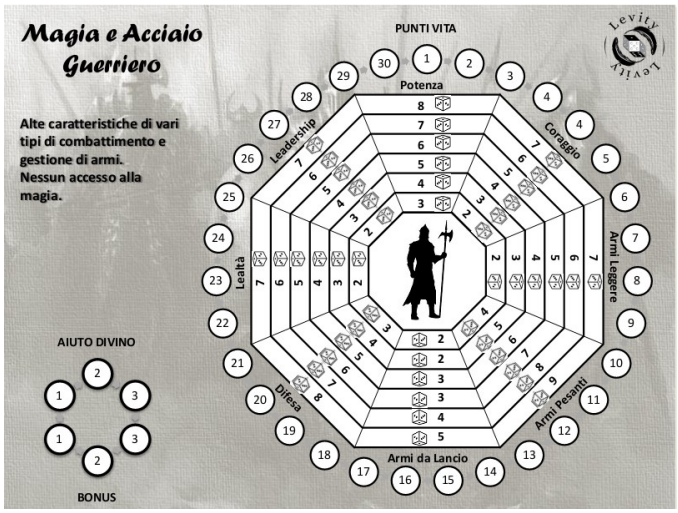
Scegliete un'immagine rappresentativa della vostra ambientazione e preparatela.

Le parti non personalizzabili sono quelle che fanno riferimento al nome "*Magia e Acciaio*" e a "*Levity*".

È inoltre meglio non modificare le parti che fanno riferimento al regolamento, perché sono

utilizzate nel manuale e servono come guida per interpretare le azioni di gioco.

I giocatori prendono 12 gettoni e 4 contatori a testa. Il Master prende 6 gettoni per ogni giocatore e 4 contatori. (*Nota: se state continuando una avventura già iniziata, ovviamente, continuerete con i gettoni che avevate quando la giocata precedente è stata interrotta e posizionerete i gettoni sulla plancia come erano al termine della giocata*).



I giocatori prendono la scheda del proprio personaggio. In questo manuale troverete 6 classi di personaggi fantasy già pronte per l'uso, ma potrete ovviamente crearne di personalizzate, usando i suggerimenti contenuti nelle sezioni finali di questo manuale. La figura a sinistra mostra un esempio di scheda.

Nella porzione centrale ci sono i Punti Vita e le otto **Abilità** descrittive del personaggio. Quattro abilità sono comuni a tutte le classi. Troverete una descrizione più dettagliata nel capitolo dedicato.

Lealtà – Leadership: abilità che relazionano il personaggio al gruppo.

Potenza – Coraggio: abilità proprie del personaggio.

Le altre quattro abilità sono specifiche di ogni classe.

Nella porzione di sinistra compaiono, oltre a una breve descrizione della classe (molto utile al Master nel caso in cui non ci siano altri elementi per poter prendere decisioni durante il gioco), due sezioni che tengono conto dell'Aiuto Divino e degli Oggetti Bonus.

Aiuto Divino: la Divinità ti aiuta a fare qualcosa di apparentemente impossibile. Ogni personaggio dispone al massimo di tre Aiuti Divini.

Bonus: Vantaggi derivanti dal possedere oggetti speciali. Si tramutano in dadi aggiuntivi da lanciare, sino ad un massimo di tre.

Le 6 classi fornite da questo manuale di gioco sono archetipi classici dei giochi di ruolo fantasy e dovrebbero coprire tutte le necessità 'standard' dei personaggi.

Guerriero: Alti valori nelle abilità di combattimento e gestione di armi. Nessun accesso alla magia.

Ranger: Alte capacità di adattamento in contesti non urbani e non civilizzati. Combatte discretamente bene ma non come il guerriero. Sa usare armi da lancio. Nessun accesso alla magia.

Avventuriero: Alti valori nelle caratteristiche sociali e di capacità di adattamento in contesti urbani e civilizzati. Sa combattere ma non è potente come il guerriero. Nessun accesso alla magia.

Chierico: Accede a magie di difesa e attacco mirate agli esseri senzienti. La sua magia non ha effetto sul mondo naturale e soprannaturale. Sa combattere ma non è potente come il guerriero.

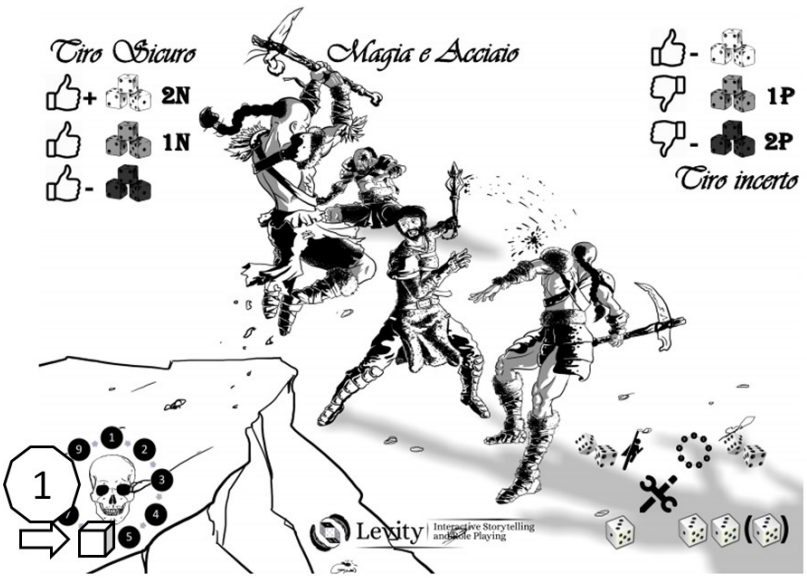
Arcanista: Accede a magie di difesa e attacco sul mondo naturale. La sua magia non ha effetto sul mondo umano e soprannaturale. Sa combattere ma non è potente come il guerriero.

Mago: Accede a magie di attacco / difesa sugli esseri senzienti, sul mondo naturale e soprannaturale. Non sa combattere bene.

Da parte sua, invece, il Master deciderà se preparare un'avventura pronta o improvvisare, magari usando qualche altra avventura di altri sistemi come spunto, oppure improvvisando dall'inizio alla fine. "***Magia e Acciaio***" potrà anche essere utilizzato per costruire lunghe campagne narrative: il gioco prevede infatti la crescita dei personaggi ed è strutturato per poter consentire facilmente la gestione di questi aspetti.

In ogni caso, all'inizio di ogni avventura il Master dovrà fare due cose:

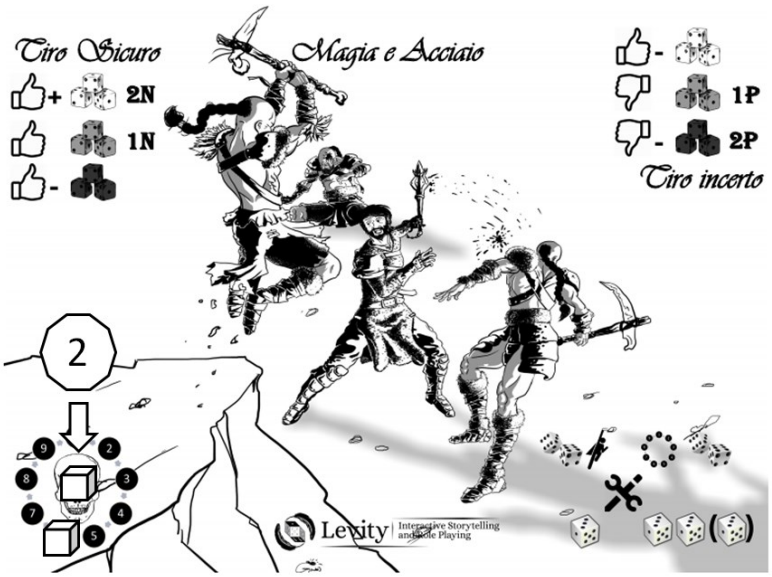
(1) - Dichiarare il livello di difficoltà dell'avventura posizionando un segnalino sulla ruota numerata. Nell'esempio a destra, l'avventura avrebbe livello di difficoltà 6.



Il livello di difficoltà è relazionato a:

(i) il numero massimo di dadi che il Master lancia nei tiri contrapposti con i giocatori;

(ii) i punti Vita e le abilità dei Mostri e dei Nemici. In poche parole, maggiore è il livello di difficoltà, più difficile sarà battere i Mostri e i Nemici.



(2) - Dichiarare se l'avventura è mortale o meno. Se i personaggi rischiano di morire il Master posiziona il contatore sull'immagine del teschio, altrimenti lascerà l'immagine libera. In questo secondo caso potrete non considerare , per l'in-

tera durata dell'avventura, le meccaniche della gestione dei punti vita.

Nel caso in cui i giocatori debbano affrontare degli incontri con altri Mostri o creature di cui tenere nota, il Master predisporrà schede simili a quella sottostante. Nelle sezioni finali di questo manuale troverete un breve tutorial su come costruire le schede dei mostri.

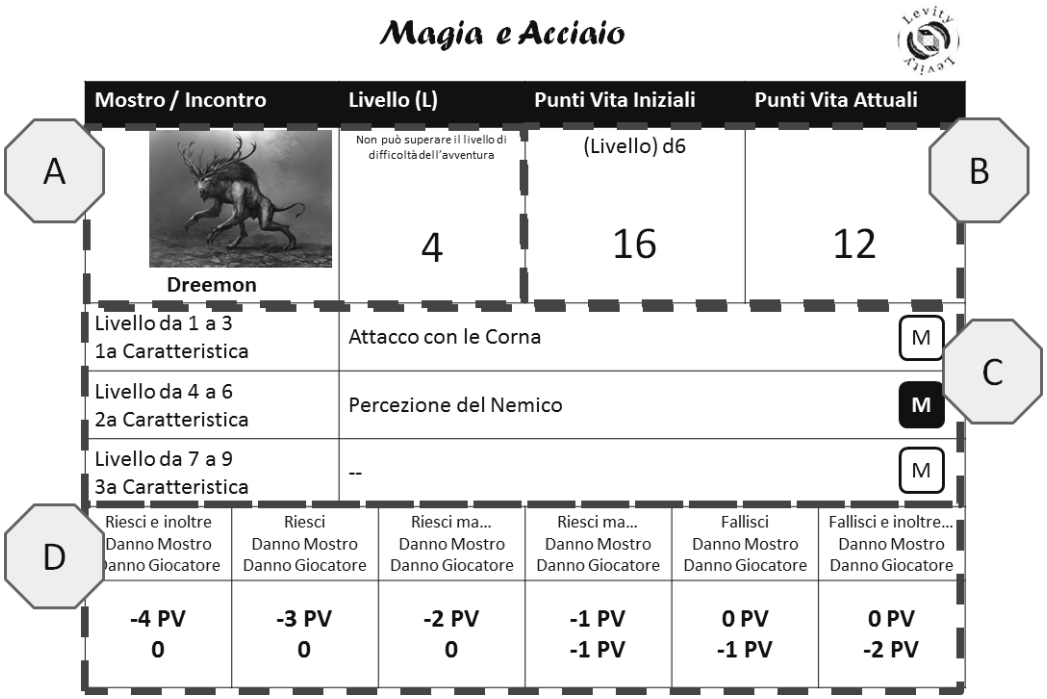
La scheda dei mostri è costituita da:

(A) – Una immagine (se necessario) e il livello di difficoltà del mostro (che non può superare quello dell'avventura).

(B) – I punti vita iniziali determinati dal lancio di tanti dadi quanto è il livello dell'avventura (oppure decisi arbitrariamente dal Master, senza superare il valore massimo ammesso) e il valore di Punti Vita durante la partita.

(C) – Le abilità particolari del mostro, da usare come descrittori durante gli incontri o gli attacchi. Un Mostro possiede una caratteristica particolare ogni tre livelli.

(D) – Una sezione in cui vengono esposti i danni in punti vita, sia per il mostro sia per i personaggi, per ognuno dei risultati possibili usando i tiri "Sicuro" o "Incerto".



Parte II
Elementi Principali

"La Fantasia è una naturale attività umana, la quale certamente non distrugge e neppure reca offesa alla Ragione; né smussa l'appetito per la verità scientifica, di cui non ottunde la percezione. Al contrario: più acuta e chiara è la ragione, e migliori fantasie produrrà."

– **J.R.R. Tolkien**, "Albero e Foglia"

Giocare a "Magia e Acciaio"

Ogni gioco di ruolo è, nella sua essenza, un gioco di narrazione.

Per questo motivo, ricordate sempre che ogni volta che giocate a "*Magia e Acciaio*", **non state facendo nient'altro che raccontare una storia insieme**. Ed è esattamente questo il "focus" di questo regolamento. Cercare di regolare la narrazione tra i giocatori.

Non troverete lunghe tabelle e statistiche. Per questo modo di giocare, semplicemente non servono. Ricordate che, anche nel più complicato dei casi, quello che dovrà essere preso in considerazione è sempre "***quello che i giocatori si stanno dicendo esplicitamente***".

Questa semplice frase è il fondamento di questo gioco: l'aspetto più importante non è quello che il giocatore sta pensando o quello che il suo personaggio può fare, basandosi sulla scheda.

In "*Magia e Acciaio*" ogni giocatore può dichiarare e rendere vero quello che desidera, anche se la cosa non riguarda il suo personaggio, solo **dopo** l'affermazione potrà essere rifiutata, **se incoerente o esteticamente brutta**, o messa in dubbio dal Master passando per le apposite meccaniche.

Per poter giocare a "*Magia e Acciaio*", avete quindi bisogno di comprendere gli strumenti della Narrazione Condivisa, che sono riportati nei seguenti capitoli.

Il flusso di gioco in sintesi

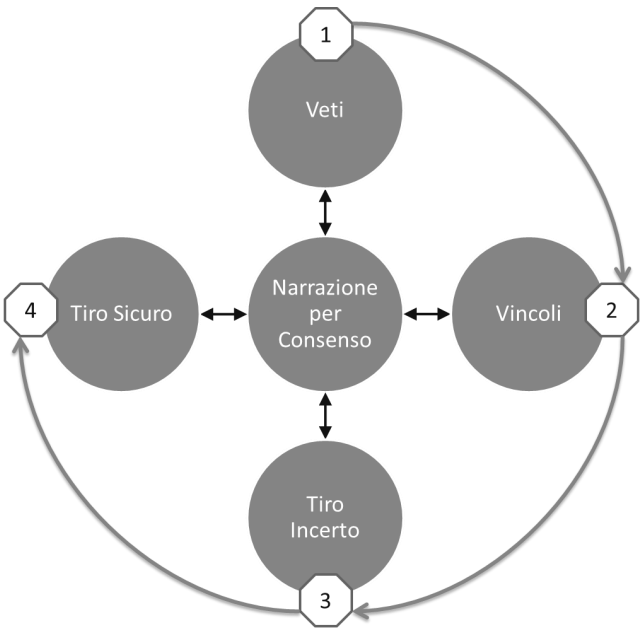
Narrazione per consenso (pag.16): i Giocatori e il Master narrano azioni ed esiti senza interrompere il flusso. Tutti i giocatori gradiscono quello che viene narrato e non si oppongono. Quando qualcosa non passa per consenso, gli altri elementi di gioco vengono considerati.

Veti (pag. 19): qualcuno non gradisce quello che viene detto (Veto Estetico) o non torna la coerenza della storia (Veto di Coerenza). I Veti vanno risolti a votazione. In caso di parità decide il Master.

Vincoli (pag. 20): il Master impone un Vincolo (gratuito) se state giocando un'avventura pre-generata, oppure spende due gettoni per imporne uno di sua volontà. Il Vincolo non ha limiti. Il Master può anche uccidere con una sola mossa l'intero gruppo di avventurieri.

Tiro Incerto (pag. 24): il Master chiede un Tiro perché non considera ovvia la riuscita positiva di una azione e/o di un suo esito. Per comprare un Tiro Sicuro i Giocatori devono spendere gettoni. Se i giocatori non comprano un tiro Sicuro, l'esito favorevole è a rischio. In questo caso il Master muove il gettone sulla ruota dei livelli di difficoltà, sino a quando non lo deve spostare al centro della plancia.

Tiro Sicuro (pag. 32): il risultato positivo non è in discussione ma il Master vuole introdurre qualche elemento che possa rendere più interessante la riuscita dell'azione. Quando si gioca subito un Tiro Sicuro nessuno spende gettoni.



La narrazione per consenso (non basta...)

Lo strumento principale con cui giocherete è la Narrazione: il fondamento di un gioco di ruolo, per l'appunto, è che ciascuno dei partecipanti racconti una parte della storia, diversa a seconda del suo ruolo.

Poiché questo gioco vuole riprodurre un modo di giocare classico, il Master controllerà, principalmente, i personaggi non giocanti, l'ambientazione e lo sviluppo dell'arco narrativo. I giocatori controlleranno essenzialmente i propri personaggi e i loro pensieri, parole, azioni e reazioni.

Il Master presenterà ai giocatori una situazione di gioco e poi chiederà cosa intendono fare: dovrà offrire ai giocatori un palcoscenico interessante su cui muoversi, composto da luoghi pericolosi e abbandonati, città esotiche, personaggi interessanti, intrighi e complotti.

I giocatori, invece, dovranno buttarsi a capofitto nella situazione proposta: esploreranno quei luoghi pericolosi ed esotici, parteciperanno agli intrighi e ai complotti e si divertiranno, manipolando a piacimento quello che quello che il Master proporrà loro.

Fin qui, e fino a che siete d'accordo, la narrazione avviene per consenso.

Questo significa che, **in teoria, potreste giocare una intera sessione di gioco semplicemente raccontando una storia improvvisando con i vostri personaggi e interagendo con quanto propone il Master**. (vedi esempio nella pagina seguente)

Ma tutti noi sappiamo che non è questo quello che rende il gioco di ruolo interessante. Ciò che lo rende interessante è quando i Giocatori fanno fare ai loro personaggi qualcosa che il Master non vuole concedergli, o viceversa quando il Master fa agire ambiente e antagonisti contro gli interessi dei protagonisti.

ESEMPIO
NARRAZIONE PER CONSENSO

Master: E così scivolate tutti lungo un tunnel obliquo. La discesa sembra durare un'eternità. Sino a quando, improvvisamente, fate un volo di un paio di metri e cadete su una superficie dura. Non sapete dove vi trovate. Siete immersi nell'oscurità e i vostri occhi fanno fatica ad abituarsi al buio.

Giocatore A: "Nessuno faccia rumore." (sottovoce) Mentre abituo gli occhi al buio, la mia natura di ranger mi dice che deve essere una di quelle grotte sotterranee che ho visitato migliaia di volte. Non sento il rumore, ma il mio istinto dice che deve esserci dell'acqua.

Master: Infatti. Senti la presenza di molta acqua stagnante. E l'odore stantio sembra permeare l'ambiente.

Giocatore B: Mi rialzo. Non mi sono fatto nulla, solo un piccolo graffio. Anche io inizio a sentire l'odore stantio. E… non solo. Sento un rumore, un piccolo ticchettio e… una voce infantile?

Master: Non esattamente. Senti una voce ma non c'è alcun ticchettio.

Giocatore B: Mi sta bene.

Master: C'è una voce, nell'oscurità. Sta sussurrando qualcosa. È indecifrabile, ma le parole sembrano essere dolci e melliflue. Sentite che i vostri corpi iniziano a rilassarsi, sempre di più. E vorreste che quella nenia non finisse mai.

Giocatore A: Mi lascio cullare e resto ad ascoltare. Sono molto stanco e sono almeno due giorni che ci muoviamo in questo sistema di caverne. Non ho più la forza di resistere.

Giocatore B: Anche io. Sono troppo stanco e poi… inizio a vedere che al centro della grotta si sta formando l'immagine di un volto. Sembra quello di mio padre. La nenia continua e più va avanti più l'immagine diventa nitida.

Master, talvolta, quando **lo ritieni opportuno e se i giocatori non lo fanno in autonomia, fermati e chiedi ai giocatori cosa intendono fare con il loro personaggio. Non accettare che i tuoi giocatori stiano sul vago** o che dicano "Provo a cercare un indizio" oppure "Provo a convincerlo che sono innocente". Spingili a dire: "Trovo un indizio" oppure "Lo convinco che sono innocente". Fai dire loro sempre esplicitamente cosa vogliono. Questo ti aiuterà a prendere una decisione, proponendo un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto.

(*Nota: alcuni giocatori, specie inizialmente, hanno difficoltà a dichiarare gli obiettivi della loro azione. In questo caso, non forzateli e semplicemente proseguite valutando quello che il giocatore dice esplicitamente. Si abitueranno con il tempo a giocare nel nuovo modo.*)

A rovescio, **Giocatori**, voi **non abbiate paura di narrare ciò che volete diventi vero per il vostro personaggio; inoltre ricordate che avete controllo assoluto su ciò che il vostro personaggio pensa, prova, dice e fa, potete spingervi senza problemi a raccontare ciò che percepisce con i sensi e, se volete, potete addirittura dichiarare cose del tutto estranee al personaggio.** In tal caso saranno il Master e gli altri Giocatori ad accettare la vostra narrazione o a modificarla con Vincoli o a negarla con Veti, come previsto dalle regole.

Poste queste basi, ogni volta che viene detto qualcosa che non trova il consenso di tutti, ricadrete in uno dei casi esposti nei capitoli seguenti, **che dovranno essere considerati in sequenza**., come raffigurato nel diagramma di pagina 15.

I VETI

Durante tutta la partita tutti hanno **sempre** (quindi, anche quando non è il loro turno) il diritto di dire se qualcosa non piace (Veto Estetico) o se qualcosa non torna (Veto di Coerenza). **Nessun gettone viene speso per utilizzare i Veti**.

I Veti vanno risolti a votazione. La maggioranza vince. In caso di parità decide il Master.

ESEMPIO
VETO ESTETICO

Giocatore A: "Vieni fuori, maledetto!". Estraggo con la forza il ragno gigante dalla sua tana e lo scaravento al centro della stanza.

Giocatore B: Prendo il masso e glielo lancio addosso. Il masso schiaccia il ragno ed una enorme quantità di sangue viene schizzata intorno. I nostri corpi sono ricoperti del sangue di quella orrenda bestia. Sangue nero, mischiato a interiora. L'odore è forte…

Giocatore C: Ma che schifo! Metto un Veto Estetico, non si può sopportare. Non c'è modo di uccidere questo ragno in maniera meno orribile?

Master: Ai voti.

I giocatori votano. Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate che ogni giocatore può sempre sollevare Veti Estetici, anche quando non è il suo turno. Naturalmente anche quello che dice il Master è soggetto a Veto Estetico.

ESEMPIO
VETO DI COERENZA

Master: Vi avvicinate in silenzio e vi tenete a distanza sufficiente dall'accampamento di quelle creature. Sembra che sia stato acceso un fuoco.

Giocatore A: Ma non ci avevi detto che quelle creature temono il fuoco?

Master: Davvero? Non ricordavo.

Giocatore A: Certo. Veto di Coerenza.

I giocatori votano. Il Veto passa a maggioranza. In caso di parità decide il Master. Ricordate che ogni giocatore, incluso il Master, può sempre sollevare Veti di Coerenza, anche quando non è il suo turno. Naturalmente anche quello che dice il Master è soggetto a Veto di Coerenza.

I VINCOLI

I Vincoli sono lo strumento con cui il Master guida la partita e "confina" quanto può essere detto dai giocatori. Ci sono due tipi di Vincoli, per il master. Gratuiti e a Pagamento.

I **Vincoli gratuiti** sono quelli per i quali il Master non paga gettoni. Valgono solo nel caso in cui si stia giocando con un'avventura o un'ambientazione pre-generata. Ad esempio, durante la partita uno dei giocatori dice che il suo personaggio esplora la stanza e trova un passaggio segreto: ma l'avventura già pronta non contempla un passaggio segreto in quella stanza; a quel punto il Master ha la possibilità di imporre, **gratuitamente**, un Vincolo, giustificandolo con il fatto che quanto si vuole raccontare non è previsto dalla storia o dalla ambientazione.

ESEMPIO
VINCOLO GRATUITO

Ricordate che il Vincolo Gratuito vale solo se state giocando avventure e campagne pronte. Potete scriverne voi o scaricarle dal sito di Magia e Acciaio, oppure adattarle da altri sistemi. In questo esempio i giocatori stanno giocando un modulo di avventura già pronto che hanno adattato per la partita a M&A.

Master: Era una trappola! I goblin vi hanno atteso nel piccolo canyon e vi sorvegliano dall'alto. Sembra non esserci più speranza. La vita della Principessa, che vi era stata affidata, è a rischio!

Giocatore A: Io preparo l'arco e tengo di mira il capo dei goblin. "Non osate toccarla". Mentre dico questo guardo se il passaggio da cui siamo arrivati sia libero. Faccio un segno al mio compagno, prendiamo la principessa e corriamo indietro, evitando le loro frecce.

Master: No. Non potrete uscire da questo canyon, in alcun modo. L'avventura prevede che qui accadano una serie di cose importanti, in questo momento.

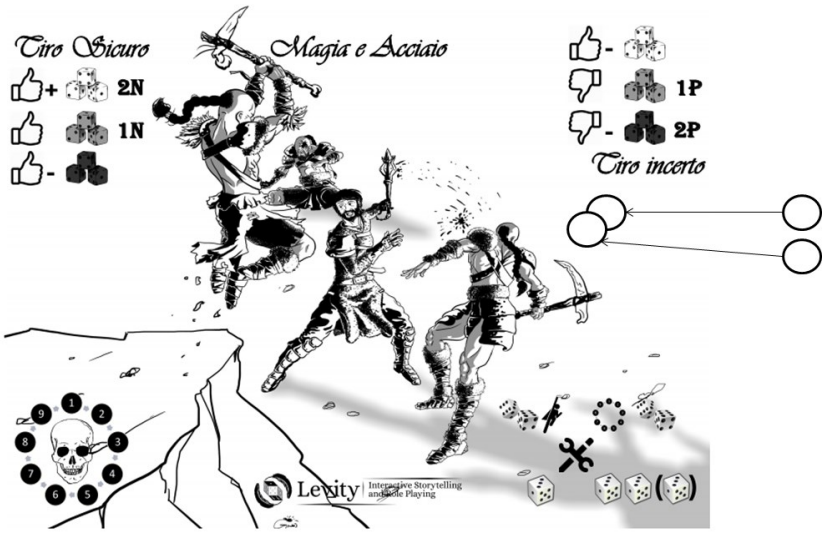
Il Master dichiara il Vincolo gratuito e il gioco prosegue.

I **Vincoli a pagamento**, invece, sono il modo con cui il Master cerca di controllare gli eventi oppure di forzarli in modo che l'avventura proceda nel modo che lui desidera. Imporre eventi è l'arma più potente che il Master ha a disposizione.

Per farlo, deve spendere due gettoni, che sposta sulla plancia di gioco, nella metà riservata al Master. **Tenete a mente che può imporre qualunque cosa voglia. Anche la morte immediata dell'intero gruppo di avventurieri**. **Quando il Master impone un evento nessuno può opporsi**.

È lo strumento principale con cui il Master può controllare la fiction nel caso di avventure

completamente improvvisate al tavolo. La figura a destra rappresenta un esempio di Vincolo a Pagamento con lo spostamento dei due gettoni sulla griglia. Con il tempo, il Master imparerà ad usarli nella modalità migliore, in modo da spendere il numero minore di gettoni per imporre i maggiori vincoli di fiction possibili.



ESEMPIO
VINCOLO A PAGAMENTO

Master: La Creatura sta iniziando a controllare i vostri pensieri e mentre voi siete persi a contemplare le immagini che sta proiettando nella vostra mente, si lancia improvvisamente verso di voi, cogliendovi impreparati!

Giocatore A: Mi riprendo velocemente e estraggo la spada, tenendola a distanza.

Master: la creatura è più veloce di te, passa rapidamente sotto la spada e ti aggredisce scagliandoti per terra.

Giocatore A: Non c'è modo di opporsi?

Master: No, deve accadere esattamente questo.

Il Master spende due gettoni mettendoli al centro del tavolo ed il gioco prosegue. Ricordate che il Master può imporre eventi o fatti di qualunque tipo. **Può anche determinare la morte del gruppo di personaggi in un colpo solo, se lo desidera.**

I DUE TIPI DI TIRO

Se siete arrivati a questo punto, vuol dire che il giocatore o il Master hanno narrato qualcosa che ha superato il controllo di Veti e Vincoli. Con ogni probabilità si tratta di azioni richieste dai Giocatori per il proprio personaggio.

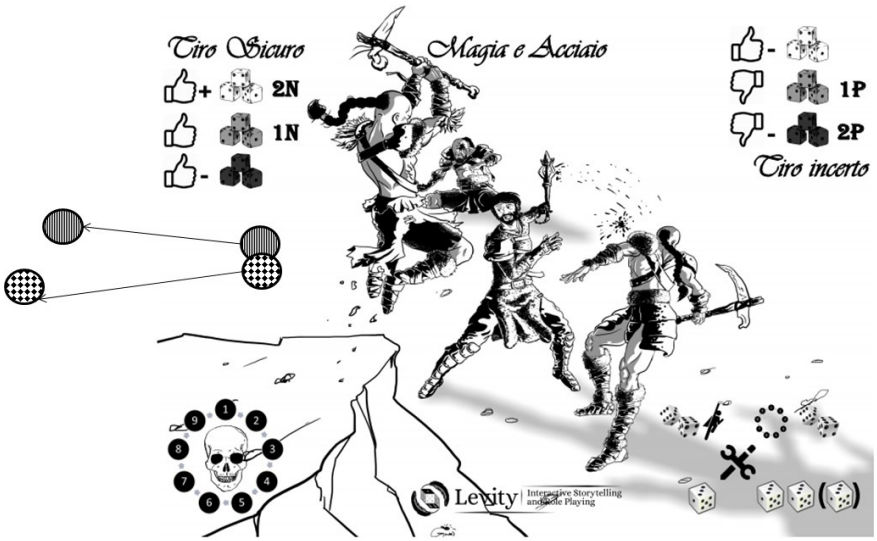
A questo punto, il Master deve pronunciarsi e dire se ciò che il giocatore desidera debba sottostare ad uno dei tue tipi di Tiro che possono essere effettuati in "Magia e Acciaio": **Tiro Incerto e Tiro Sicuro**.

Il **Tiro Incerto** non garantisce la riuscita. È quindi abbastanza evidente che i Giocatori desidereranno Tiri sicuri per poter sempre riuscire.. Tuttavia, questo desiderio si dovrà scontrare con alcune particolarità del sistema di gioco, che porteranno i giocatori a non desiderare sempre di riuscire, come vedrete.

Il **Tiro Sicuro** garantisce la riuscita dell'azione e il conseguimento del suo obiettivo con gradazioni riguardo l'esito.

Il master chiede un "tiro Incerto"

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia non banale e particolarmente difficile, indipendentemente dalle abilità che ha il Personaggio, chiederà di eseguire un Tiro Incerto, **Ma la prima cosa che dovrà fare un attimo dopo sarà chiedere se i giocatori vogliono comprare un Tiro Sicuro**.

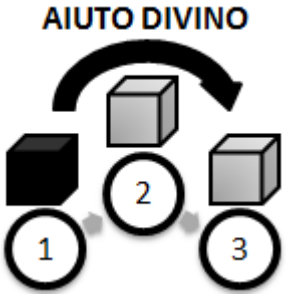


Se i giocatori decidono di comprare il Tiro Sicuro devono spendere due gettoni. Un gettone deve essere speso da chi vuole ottenere l'obiettivo ed un altro da un altro giocatore, altrimenti il Tiro Sicuro non può essere acquistato (solo e soltanto se si gioca in due, il giocatore può comprare un Tiro Sicuro da solo). La figura in alto mostra un esempio di acquisto di un Tiro Sicuro sulla plancia di gioco da parte dei Giocatori.

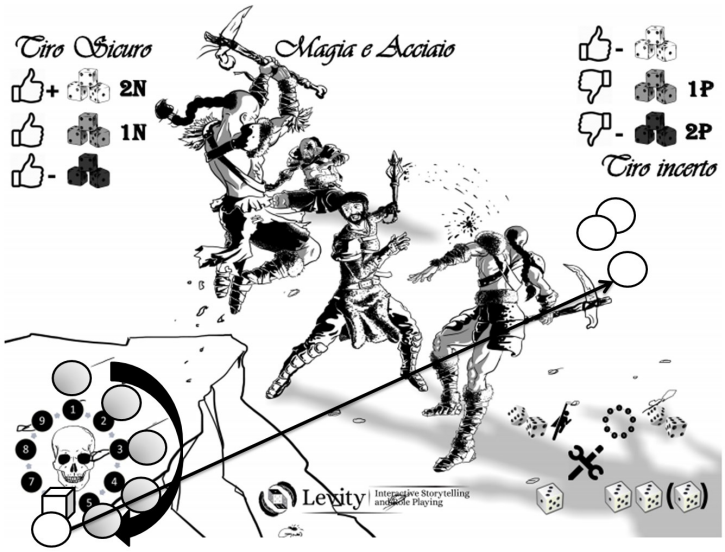
A questo punto bisogna verificare i seguenti casi:

(A) Se il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro ha almeno una abilità che si adatta all'azione, oppure l'azione non richiede il possesso di abilità particolari perché è una azione banale, i giocatori pagano solo i due gettoni e poi si procede all'esecuzione del Tiro Sicuro, come descritto nel capitolo ad esso dedicato.

(B) Se, invece, il personaggio del giocatore che sta acquistando il Tiro Sicuro non ha alcuna abilità che si adatta al Tiro, oltre a pagare i due gettoni, il giocatore dovrà posizionare un segnalino sull'**Aiuto Divino** (oppure spostarlo in avanti). Esso rappresenta l'aiuto della Divinità per riuscire nell'azione. Il giocatore dovrà rinunciare per sempre ai gettoni che sono stati pagati per questo acquisto. Dopo tre Aiuti divini il Giocatore non può più comprare Tiri Sicuri senza avere abilità adatte a meno che il Master non consenta di riazzerare il contatore degli Aiuti Divini.



Dopo aver seguito queste regole, si passa a eseguire il "Tiro Sicuro", come descritto nel capitolo ad esso dedicato.



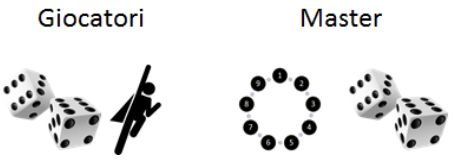
Se, invece, i giocatori decidono di non comprare il Tiro Sicuro allora si seguono le regole del Tiro Incerto, qui descritte.

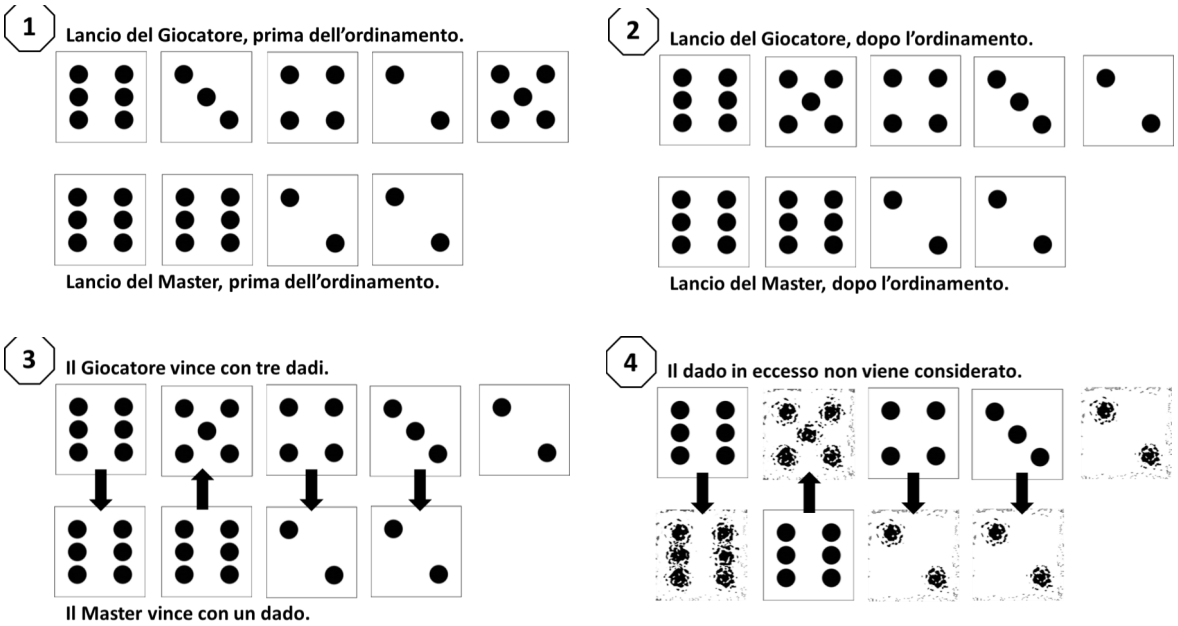
Il Master posiziona un gettone sulla griglia dei livelli di difficoltà (vedi figura a sinistra), partendo dal livello più basso libero.

Per ogni Tiro incerto successivo, se ci sono spazi liberi sulla griglia, può decidere se posizionarlo nella casella iniziale (se libera) o se farne avanzare uno già posizionato lungo la griglia. In breve, più di un gettone può essere presente contemporaneamente sulla griglia. Quando un gettone raggiunge il

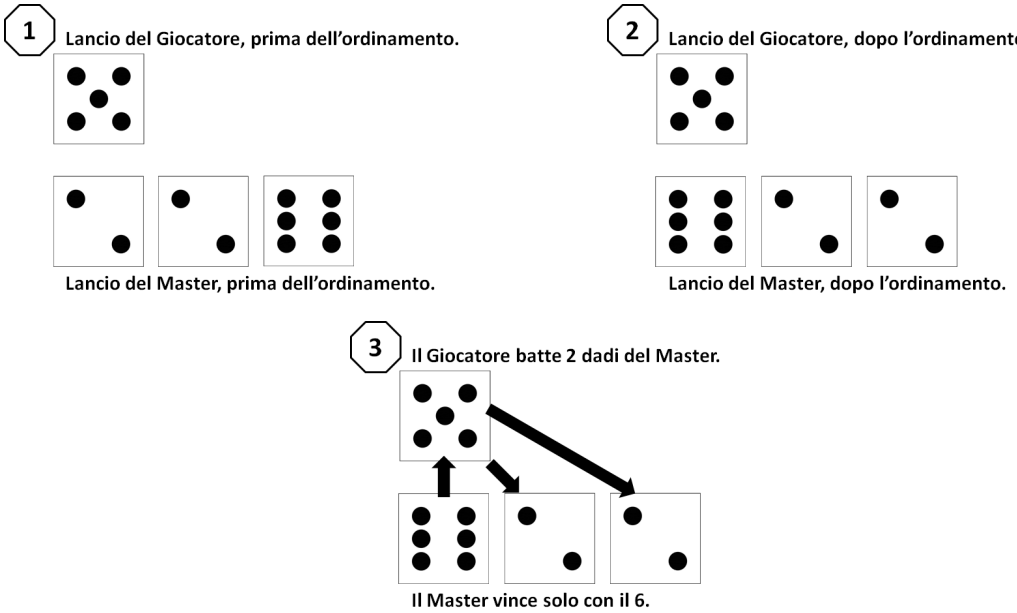
livello di difficoltà dell'avventura deve essere spostato verso il centro della plancia e viene considerato speso dal Master.A questo punto bisogna considerare se i personaggi hanno una abilità che si applica oppure no.

(A) – Nel caso in cui i personaggi abbiano almeno una abilità che si applica al tiro i giocatori hanno diritto a lanciare il numero di dadi segnati sulla scheda del loro personaggio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il numero di dadi più alto. Il Master lancia sempre un numero di dadi pari al livello di difficoltà dell'avventura. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola. Il Giocatore ed il Master lanciano i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. In caso di parità vince il dado del giocatore. Qui di seguito un esempio di "Tiro Incerto" in cui un Giocatore, che ha l'abilità applicabile, lancia 5 dadi ed il Master 4 (perché è il livello di difficoltà dell'avventura).



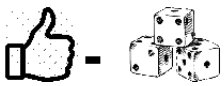


(B) – Nel caso in cui i personaggi non abbiano alcuna abilità rilevante, i giocatori lanciano un dado contro tre dadi del Master. Le icone sulle plancia servono appunto a ricordare questa regola. Il secondo esempio mostra un "Tiro Incerto" in cui un Giocatore non ha un'abilità applicabile e lancia 1 dado contro tre del Master. **Quando si confrontano i risultati del tiro senza abilità, si confronta il risultato del giocatore contro tutti i dadi del Master**. Non ci sono dadi in eccesso.



I risultati possibili, per entrambi i casi, sono visibili sulla plancia.

(1) – Tutti i dadi del giocatore battono i dadi del Master. L'esito è **"Riesci ma…"**.



(2) – Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master. **"Fallisci"**.

(3) – Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. **"Fallisci e inoltre…"**

Sulla base del risultato i Giocatori avranno diritto a prendere uno o due gettoni sulla plancia. Non è obbligatorio che li prenda il giocatore che ha lanciato. I giocatori devono trovare un accordo. La narrazione degli esiti dopo il Tiro Incerto spetta di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.

ESEMPIO

TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (CON ABILITÀ)

Qui faccio volutamente un esempio in cui non dico quale sia la classe del personaggio, in modo da non focalizzare l'attenzione dei giocatori sulle schede. I giocatori devono cercare sempre di muoversi istintivamente e solo dopo devono verificare se il personaggio abbia un'abilità idonea.

Master: Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo profondo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto perché le lucertole giganti si stanno avvicinando!

Giocatore A: Prendo una breve rincorsa e mi lancio nel vuoto, con la speranza di aggrapparmi. Mentre sono in volo, lancio un rampino verso l'alto sperando che si incastri in qualche sporgenza.

Master: Mmm… Per me è un tiro incerto. Compri un Tiro Sicuro?

Giocatore A: Ragazzi, per comprare il Tiro Sicuro dobbiamo spendere 2 gettoni. Uno lo devo mettere io. L'altro chi me lo dà?

Giocatore B: Ecco il mio.

Giocatore A: Comprato! Riuscirò ad arrampicarmi.

Master: Molto bene. Hai abilità che si applicano?

Giocatore A: Potrei puntare sulla "Potenza".

Master: Ottimo.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l'esempio corrispondente.

ESEMPIO

TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (SENZA ABILITÀ)

Il Primo esempio mostra come gestire casi di Tiro Incerto, con acquisto del Tiro Sicuro e il personaggio non ha abilità particolari che si adattano. Questo non è sufficiente, tuttavia, per far spendere il Punto di Aiuto Divino.

Master: Ora che avete preso il coltello di giada la maledizione sembra essersi attivata! D'improvviso le statue si aprono ed escono dei non-morti che si preparano ad attaccarvi. In particolare rivolgono la loro attenzione a te! Uno **spadone** giace per terra qualche metro più in là! Uno di essi lancia una specie di palla viscosa nella tua direzione. È velocissima!

Giocatore A: Evito la palla e contemporaneamente raggiungo il mio spadone.

Master: Mmm… mi sembra davvero improbabile. Potrei mettere un Veto di Coerenza, ma proviamo a non bloccarlo. Per me è Tiro Incerto, la cosa mi sembra molto difficile.

Giocatore A: Compro il Tiro Sicuro. Ecco i gettoni.

Master: Che abilità hai?

Giocatore A: Come Arcanista potrei usare "Armi Leggere",

Master: Si, ma quello è un vecchio e pesante Spadone. Inoltre, non sei così forte e veloce in combattimento. Non mi sembra che tu abbia una abilità che si adatta. Per riuscire in questa azione disperata potrei farti spendere un Punto Divino (vedi esempio successivo). Ma non vorrei fartelo sprecare per questo. Andiamo con il Tiro Sicuro.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l'esempio corrispondente.

ESEMPIO

TIRO INCERTO ED ACQUISTO DEL TIRO SICURO (SENZA ABILITÀ)

Il Secondo esempio mostra invece come gestire casi di Tiro Incerto, con acquisto del Tiro Sicuro, ed il personaggio non solo non ha abilità particolari che si adattano ma è davvero necessario un aiuto "dall'alto".

Master: Gli insetti giganti sono troppi e vi stanno ormai circondando. Iniziate a sentire il loro peso. Un paio di voi cadono e iniziano a essere calpestati!

Giocatore A: Recito un antico incantesimo e faccio esplodere una sfera di luce che atterrirà gli insetti.

Master: Assolutamente Tiro Incerto. Compri un Tiro Sicuro?

Giocatore A: Certo. Ecco i gettoni. (un altro giocatore lo aiuta nell'acquisto).

Master: Hai abilità? Sei un chierico, non credo che tu possa farcela.

Giocatore A: No, ma non possiamo morire così.

Master: Va bene. Le tue divinità ti vengono in aiuto. Segna un punto divino e andiamo a giocarci il tiro sicuro.

Il Giocatore smarca un punto divino. Ricordate: ogni personaggio ha un numero massimo di tre punti divini da utilizzare (a meno che il Master non decida di riazzerare il contatore). Dopo aver segnato il punto divino i Giocatori eseguono un Tiro Sicuro.

Quando viene acquistato un Aiuto Divino chi narra gli esiti deve descrivere nella fiction come la divinità interviene a salvarlo. È di particolare effetto descrivere come il Personaggio viene aiutato dalla sua Divinità.

Il Giocatore A ha comprato il Tiro Sicuro. Per eseguirlo vedete l'esempio corrispondente.

ESEMPIO
TIRO INCERTO

Il Master propone il Tiro Incerto e i giocatori non possono o non vogliono comprare il Tiro Sicuro.

Master: Temo che non ci sia altra possibilità che saltare al di là di questo profondo fossato e sperare in un appiglio sull'altra parete. Ma dovete fare presto perché le lucertole giganti si stanno avvicinando!

Giocatore A: Prendo una breve rincorsa e mi lancio nel vuoto, con la speranza di aggrapparmi. Mentre sono in volo, lancio un rampino verso l'alto sperando che si incastri in qualche sporgenza.

Master: Mmm… Per me è un Tiro incerto. Compri un Tiro Sicuro?

Giocatore A: Che facciamo, ragazzi? Lo compriamo?

Giocatore B e C: Non abbiamo molti gettoni. Non possiamo spenderli tutti qui. Magari ci va bene. E poi non è detto che anche non agganciandosi non si riesca a trovare qualche soluzione.

Master: Ottimo. Allora Procediamo con il Tiro Incerto.

Ricordate che, quando si esegue il Tiro Incerto, il Master deve muovere i gettoni sulla griglia dei livelli di difficoltà. Quando il gettoni raggiunge il livello di difficoltà il gettone è "speso" e va messo sulla plancia. Dopo aver eseguito questa mossa i giocatori ed il Master lanciano i dadi, considerando se siano utilizzate abilità o meno, come descritto nel manuale.

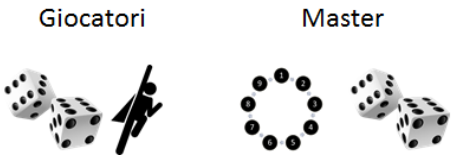
Se ci sono abilità applicabili il giocatore lancia tanti dadi quanti sono quelli previsti dalla sua abilità, il Master ne lancia tanti quanto è il livello dell'avventura. Se non si applicano abilità il Giocatore lancia 1 dadi ed il Master 3.

Il master chiede un "tiro sicuro"

Se il Master ritiene che ciò che il giocatore desidera sia banale e non particolarmente difficile, ma vuole introdurre qualche elemento casuale interessante chiederà di eseguire un "Tiro Sicuro". Nel caso di Tiro Sicuro i giocatori otterranno quello che vogliono, ma qualcosa potrebbe andare storto. Nel caso peggiore potrebbero raggiungere solo parzialmente l'obiettivo. **Quando si gioca direttamente il Tiro Sicuro nessuno spende gettoni**.

Dopo la richiesta del Master bisogna considerare se i personaggi hanno una abilità che si applica alla situazione oppure no.

(A) – Nel caso in cui i personaggi abbiano almeno una abilità che si applica al tiro i Giocatori hanno diritto a lanciare il numero di dadi segnati sulla scheda del loro personaggio. Se più abilità si applicano i giocatori hanno diritto ad usare il numero di dadi più alto. Il Master lancia sempre il numero di dadi pari al livello di difficoltà dell'avventura.



(B) – Nel caso in cui i personaggi non hanno alcuna abilità che si applica, i giocatori lanciano un dado contro due dadi del Master.

Il Giocatore ed il Master lanciano i dadi, ordinano i risultati dal valore più alto al più basso e confrontano i risultati. Fare riferimento agli esempi visti in precedenza. In caso di parità vince il dado del giocatore. I risultati possibili sono:

(1) – Tutti i dadi battono i dadi del Master. L'esito è "**Riesci e inoltre…**"

(2) – Alcuni dadi del giocatore battono alcuni dadi del Master. "**Riesci**".

(3) – Nessun dado del giocatore batte i dadi del master. "**Riesci ma…**"

Sulla base del risultato il Master avrà diritto a prendere uno o due gettoni dalla plancia.

La narrazione degli esiti del Tiro Sicuro spetta sempre di diritto al Master, che può cederla ai Giocatori, se lo desidera.

ESEMPIO
TIRO SICURO

Master: Sei a 35-40 metri. Il bersaglio è bene in vista. Non c'è alcun impedimento.

Giocatore A: Incocco la freccia e sparo per ucciderlo con un solo colpo. Non dobbiamo farci sentire.

Master: Sei un ranger, vero?

Giocatore A: Si.

Master: Allora, ti concedo un Tiro Sicuro.

Giocatore A: Ottimo.

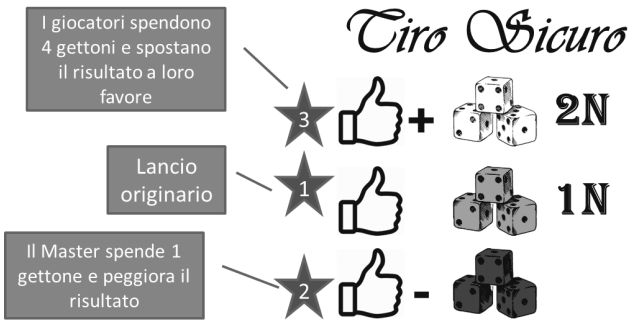
A questo punto giocatori ed il Master lanciano i dadi considerando se siano utilizzate abilità o meno, come descritto nel manuale.

La correzione dopo il tiro

Questa regola dovrà essere applicata solo per avventure dal livello 6 di difficoltà in poi.

Dopo il lancio, il Master ha la possibilità di spendere un gettone per modificare l'esito di un lancio cambiandolo di una gradazione. **Dopo la decisione del Master** (anche se decide di non spendere gettoni) i giocatori hanno la possibilità di spendere due o quattro gettoni per modificarlo, rispettivamente, di una o due gradazioni.

Non è possibile passare da esiti di un "Tiro Incerto" a esiti di un "Tiro Sicuro".



ESEMPIO
CORREZIONE DOPO IL TIRO

I Giocatori ed il Master stanno giocando una avventura di Livello 8. I Giocatori hanno una limitata riserva di gettoni da poter giocare e gli altri sono sulla plancia.

Il Tiro Sicuro determina un “Riesci e inoltre…”. Il Master, sebbene gli tornino due gettoni nella riserva, non vuole favorire i giocatori ed abbassa il risultato portandolo ad un “Riesci.”

A questo punto i Giocatori possono decidere se spenderne due per riportarlo indietro (Riesci e inoltre…) oppure portarlo ad un “Riesci ma…” senza far guadagnare gettoni al Master.

Parte III
Altri Elementi

"Che cos'ho in tasca?"

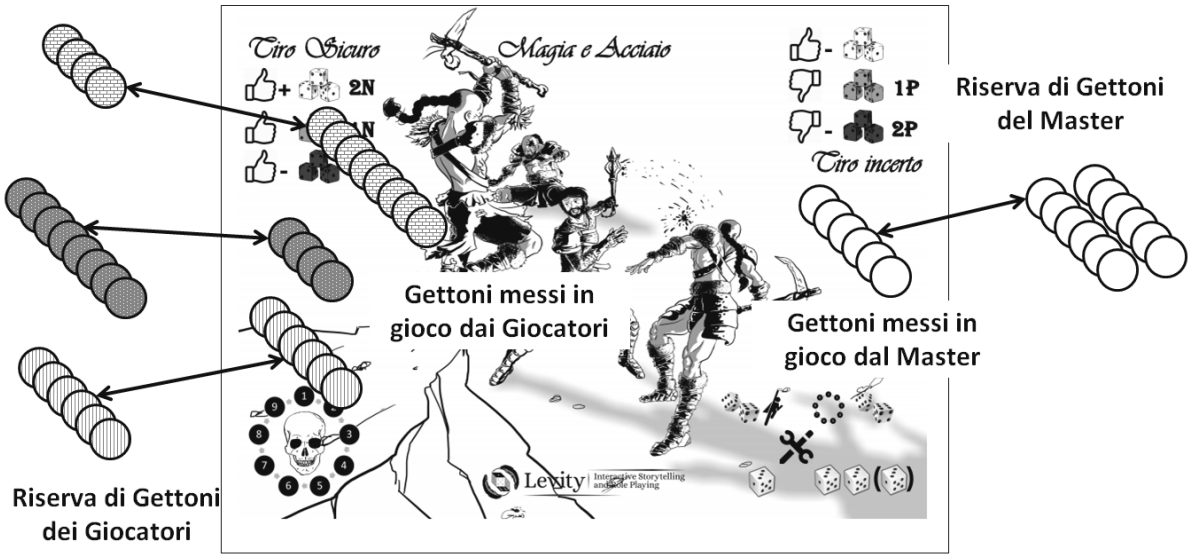
– **J.R.R. Tolkien**, "Lo hobbit"

I gettoni e la loro "Riserva"

Arrivati a questo punto. avrete quindi capito che il Tiro Sicuro consente risultati utili ai Giocatori ma ricarica di gettoni il Master, invece il Tiro Incerto consente l'esatto opposto (favorisce il Master ma ricarica di gettoni i giocatori). **La strategia generale del gioco consiste quindi nel decidere se e quando sia opportuno e conveniente spendere i gettoni o recuperarli**, perché né i Giocatori, né il Master potranno spendere gettoni in continuazione, altrimenti diventerebbero troppo deboli.

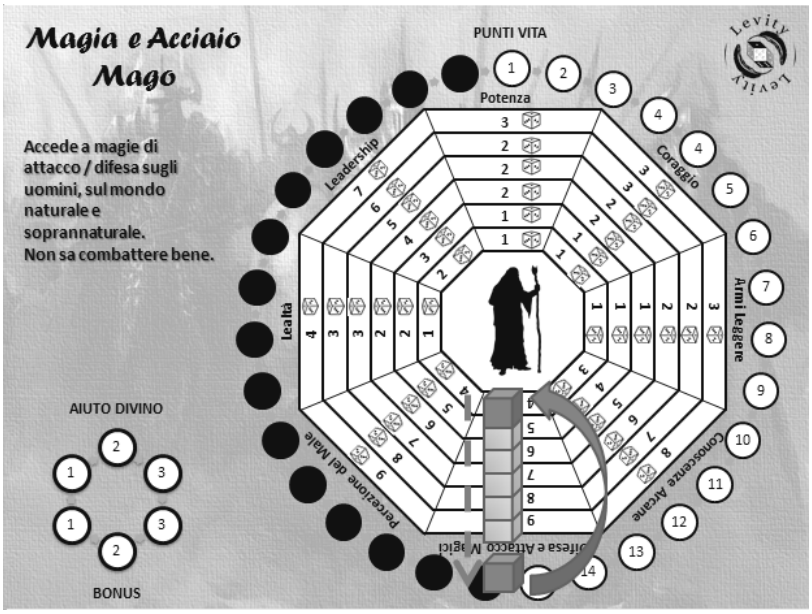
Durante la partita sarà sempre bene osservare il rapporto tra i gettoni sulla plancia. I Gettoni dei giocatori danno una misura qualitativa di quanto hanno reso facile la loro vita. I Gettoni del Master danno una idea qualitativa di quanto lui l'ha resa difficile. Il loro rapporto indica chi delle due parti sta avendo maggiore peso negli eventi favorevoli o sfavorevoli agli eroi.

Il Master ed i giocatori non dovrebbero mai rimanere troppo a «secco» di gettoni, perché non avrebbero più risorse per poter acquistare eventi favorevoli o forzare eventi negativi. Tenete conto di questa cosa, perché servirà per determinare se i giocatori hanno diritto a far evolvere il personaggio alla fine dell'avventura.



Uso Continuo o Periodico delle Abilità

Quando sarete impegnati nelle vostre partite, potrebbe nascere l'esigenza di gestire in maniera più raffinata le abilità dei vostri personaggi. **In particolare, potreste dover evidenziare che certe abilità affaticano i protagonisti e li obbligano a riposarsi,. In altre parole, vorrete simulare il fatto che le abilità non siano «continue» e quindi sia necessario avere un tempo di «ricarica» (ad esempio degli incantesimi, o della possibilità di attaccare o difendere) della abilità**. "Magia e Acciaio" risolve la cosa in maniera semplice e intuitiva.



Per farlo potete usare il segnalino che posizionate in corrispondenza del livello dell'abilità per quel personaggio. Nell'esempio a lato, il mago è al primo livello per Difesa e Attacco Magici. Dopo aver usato l'abilità, spostatela sul livello superiore. Quindi, a ogni turno (o unità di tempo fittizia che concorderete) lo sposterete verso l'esterno. Quando il segnalino uscirà, lo riposizionate al livello iniziale e potrete di nuovo usare l'abilità.

ESEMPIO
USO PERIODICO DELLE ABILITÀ

Master: L'attacco improvviso del ghoul vi ha colto impreparati. Siete riusciti ad ucciderlo, ma il tuo braccio è ferito.

Giocatore A: Il braccio è indolenzito.

Master: Dovremo tenerne conto quando proverai a fare azioni con quel braccio. Non sei messo bene..

Giocatore B: Sono un chierico. Ho con me alcune erbe curative. Lo curo.

Master: Va bene. [***Il Master accetta per consenso. Non richiede un Tiro***.]

Giocatore B: Appoggio le erbe masticate sulla ferita, la bendo e recito un antico rituale curativo.

Master: Bene, per un po' non potrai curare più nessun altro. Metti un contatore sulla scheda in corrispondenza del tuo livello. Poi, quando saremo d'accordo lo sposterai progressivamente in avanti di un livello sino a quando non uscirà dalla scheda. Sino ad allora non potrai curare altri personaggi. OK?

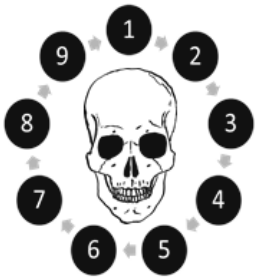
La regola è fatta in modo che i giocatori con livelli più alti abbiano tempi di ricarica più veloci.

Combattimenti, Punti Vita e Tiro Critico

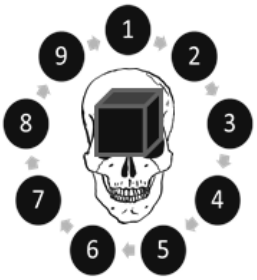
Ed eccoci arrivati ad un capitolo interessante. Tutti i giochi "old school" enfatizzano i combattimenti e i mostri da stanare. "Magia e Acciaio" cerca di risolvere questo aspetto delle giocate in maniera semplice e veloce.

Innanzitutto ricordate che, **se state giocando in "modalità non mortale"**, tutta la gestione dei punti vita non è necessaria. Dunque, semplicemente descriverete quello che accade, come desiderate, avendo sempre in mente che i protagonisti non potranno mai morire.

Gestirete tutto solo in modalità narrativa. (E probabilmente vi piacerà parecchio). Questo non vuol dire, ovviamente, che i personaggi non potranno ferirsi o rischiare di essere ad un passo dalla morte: non subiranno mai il colpo di grazia, ma non per questo non dovranno gestire ossa rotte, menomazioni, avvelenamenti e compagnia bella. Forse vi suonerà strano non rischiare mai di perdere il vostro personaggio, ma scoprirete che farlo andare avanti a dispetto di ferite di ogni tipo può essere molto divertente.



Modalità non mortale



Modalità mortale

Se, invece, state usando la "modalità mortale" applicate le seguenti regole.

Come prima cosa, non c'è alcun motivo per non arricchire la descrizione del vostro combattimento raccontando con precisione cosa avviene e le reazioni dei vostri personaggi, o le loro mosse per conquistare un vantaggio o colpire l'avversario.

Il combattimento segue esattamente le stesse regole degli altri momenti del gioco: il Master descrive la situazione e le azioni degli avversari, i giocatori raccontano le azioni e gli obiettivi dei loro personaggi.

In particolare non si deve mai scadere in frasi tachigrafiche come "Colpisco" o "Schivo", ma entrare nel dettaglio: "Vibro un fendente e gli mozzo il tentacolo!" o "Alzo lo scudo per parare e la spada gli resta incastrata!"

In ogni caso, arriva un momento in cui il Giocatore desidera ottenere qualcosa ed il Master non è d'accordo. In questo caso, non dovrà far altro che chiedere di lanciare un "Tiro Sicuro", se l'esito positivo dell'azione d'attacco o di difesa è plausibile, o un "Tiro Incerto", se non lo è, esattamente come ha fatto in precedenza per qualunque cosa fatta dai giocatori.

Nella scheda dei Mostri / Nemici c'è una sezione in cui vengono riportati gli esiti con il costo in punti vita per ognuno dei 6 possibili risultati.

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma... Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre... Danno al Mostro Danno al Giocatore
-4 PV **0**	**-3 PV** **0**	**-2 PV** **0**	**-1 PV** **-1 PV**	**0 PV** **-1 PV**	**0 PV** **-2 PV**

Dopo aver lanciato ed aver stabilito il risultato del lancio, i giocatori ed il Master sottraggono il valore corrispondente dei Punti Vita. **Naturalmente, non sempre si perdono punti vita durante un combattimento.** La loro sottrazione è da effettuare solo quando una delle due parti agisce con l'intento esplicito di danneggiare l'altra.

Quando i Punti Vita di un personaggio vanno a zero il personaggio muore. Per recuperare Punti Vita il Master potrà consentire magie al Chierico o al Mago oppure fornirà Pozioni o oggetti che raggiungono questo scopo.

Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco con le Corna	M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Percezione del Nemico	**M**
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	--	M

Nella descrizione del combattimento il Master potrà utilizzare, oltre la descrizione generica del Mostro o del Nemico, **anche le abilità che lo rendono particolare**: In concreto, il Master sa che il Mostro ha determinate capacità speciali e le userà come base per descriverne le azioni, che di conseguenza saranno fortemente caratterizzate e, per i giocatori, interessanti da gestire. Infine, **le "M" su sfondo nero, riguardano le abilità che possono essere combattute o contrastate solo da un personaggio con abilità magiche**.

Ad esempio, se il Mostro adoperasse la "Percezione del Nemico", nessun personaggio "non

magico" potrebbe intuirlo (quindi, Guerriero, Ranger e Avventuriero sarebbero tagliati fuori, così come il Chierico, che non interagisce in maniera magica con creature diverse dagli uomini).

Per concludere, durante il combattimento potrebbe verificarsi la possibilità di uccidere il Nemico o il Mostro con un **Tiro Critico**. Il **Tiro Critico si può giocare solo dopo una vittoria «Riesci e Inoltre».**

Se il numero di Punti Vita residuo del Mostro è inferiore al numero massimo di Punti che si possono infliggere i giocatori possono spendere un gettone e lanciare due dadi contro uno del master. La differenza determina il danno in Punti Vita per il mostro e la sua eventuale morte.

ESEMPIO
COMBATTIMENTO E TIRO CRITICO

Master: Il Ragno Gigante, sebbene sia stato ferito e senza una zampa, risale velocemente le pareti della grande Grotta e si cela in una delle fessure in alto.

Giocatore A: Sparo una freccia incendiaria in quella direzione, per fare luce e vedere dove si trova.

Master: È un tiro incerto. [*I giocatori seguono le regole del tiro incerto e poi vanno ai dadi. Il risultato è un Riesci ma… In questo caso il Master decide di non togliere punti vita, ovviamente*].

Master: Spari la freccia incendiaria, e vedi con chiarezza il nascondiglio dove si sta celando il Ragno, ma il fuoco lo provoca ed esce di nuovo per attaccarvi, seguito da un altro. Il primo ragno , quello ferito spara la sua tela acida verso i tuoi occhi.

Giocatore B: Mi frappongo e lancio un incantesimo protettivo. Una sfera di plasma circolare.

Master: Mmm… È un Tiro Incerto.

Giocatore B: Compriamo un Tiro Sicuro.

I giocatori eseguono le regole del Tiro Sicuro. Il risultato è un Riesci ma… Il Master controlla la tabellina dei danni sulla scheda del Ragno.

Riesci ed inoltre Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma… Danno al Mostro Danno al Giocatore	Riesci ma… Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci Danno al Mostro Danno al Giocatore	Fallisci ed inoltre… Danno al Mostro Danno al Giocatore
-7 PV **-1 PV**	**-5 PV** **-2 PV**	**-3 PV** **-3 PV**	**-1 PV** **-4 PV**	**0 PV** **-5 PV**	**0 PV** **-7 PV**

Master: Sono 3 punti vita in meno per il Ragno ma anche per voi. Come ve li distribuite? Per me tu dovresti perderne di più perché hai fatto scudo.

---> Segue

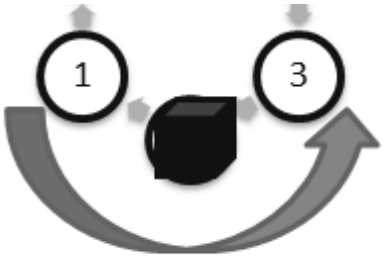
Giocatore B: Ok, me li prendo tutti io. Tolgo tre punti dalla scheda del mago e vado a 12.

Master: Non potete ancora fare il Critico. Per fare il Critico dovete vincere con un "Riesci e Inoltre…" e il ragno deve avere meno di 7 punti vita. In quel caso voi lancereste due dadi e io uno. La differenza sono i Punti Vita che dovrei togliere al ragno. Se va a zero, il Ragno muore e la descrizione della sua uccisione la fate voi.

OGGETTI SPECIALI

Durante il gioco i Personaggi potranno entrare in possesso di **Oggetti Speciali**.

Gli Oggetti Speciali potranno essere oggetti che consentono di recuperare Punti Vita od oggetti di particolare potere, che potranno essere utilizzati durante il combattimento o durante le azioni. **Solo in questo secondo caso, i giocatori segneranno una casella "Bonus" per ogni Oggetto Speciale, tenendo a mente di possedere quell'oggetto**.



BONUS

Ogni volta che quell'oggetto sarà utilizzato il giocatore avrà un dado in più per ogni suo lancio.

E il famoso "Inventario"? Il gioco presuppone che i personaggi abbiano sempre con sé oggetti qualunque come armi, armature e arnesi quotidiani, e se è in dubbio che un certo oggetto sia posseduto da qualcuno o no (ad esempio, un libro per tradurre la misteriosa iscrizione) si risolve la cosa con i Veti Estetici e di Coerenza.

ESEMPIO
OGGETTI SPECIALI

L'atmosfera è tesa. Il Re non vuole cedere e non vuole convincersi.

Giocatore A: "Maestà deve farlo! Il Regno, altrimenti, cadrà." Dico e mostro l'amuleto di Karadan.

Master: Mmm… Tiro Incerto. Compri un Tiro Sicuro?

Giocatore A: "Certo. E uso anche l'amuleto come oggetto speciale."

Master: Va bene. Allora giochiamo un Tiro Sicuro e tu avrai un dado aggiuntivo.

La modalità Synchro

Il Master può sempre attivare o disattivare la modalità "Synchro" che consente ai giocatori di poter eseguire mosse di gruppo come se si trattasse di un unico personaggio. Questo farà guadagnare molto tempo "in fiction" ed in alcuni casi renderà le scene cinematiche.

Per attivare la modalità Synchro il Master posiziona un contatore sulla icona corrispondente.

Quando il Master attiva la modalità Synchro, tutti i personaggi che sono in compagnia possono essere mossi assieme e sarà sufficiente un unico lancio per svolgere azioni complesse e multiple da parte di tutto il gruppo con le modalità di Tiro Sicuro e Tiro Incerto viste in precedenza.

Con la modalità "Synchro" attiva il Master assegna e gestisce i "Tiri Incerti" e i "Tiri Sicuri" come se si trattasse di una unica azione complessa di un singolo personaggio ,che prende in considerazione tutti i valori di abilità dei personaggi coinvolti. **Il giocatore con il valore più alto tra le abilità utilizzabili lancerà i dadi corrispondenti all'abilità**.

Tuttavia, il Master deve ricordare che la modalità Synchro è molto conveniente per i giocatori, perché spendono pochi gettoni per muovere insieme tutto il gruppo degli avventurieri, mentre invece lui spenderà i soliti gettoni.

ESEMPIO
MODALITÀ SYNCHRO

Master: Attivo la modalità synchro. Siete circondati dai pirati su tre lati. Non ci sono molte speranze.

Giocatore A: Io lancio un grido e corro verso la corda per poter salire sui pennoni superiori.

Giocatore B: Mi lancio verso di loro, prendo una corda e corro verso la poppa della nave.

Giocatore C: È giunto il momento di sparare una palla di ghiaccio. Ora estraggo le mani dalla tunica e grido: i pirati si terrorizzano.

Il Master, nella modalità synchro, valuta la totalità delle azioni e ne determina la plausibilità o meno. Dopodichè determina se sia un Tiro Sicuro o un Tiro Incerto, seguendo le regole viste prima.

Master: Mmm… avrei dato un tiro Sicuro. Ma tu che vuoi sparare la palla di ghiaccio e terrorizzare i pirati allo stesso tempo… Tiro Incerto. Comprate il Tiro Sicuro?

Giocatori: SI. Ecco i gettoni.

I giocatori eseguono le regole viste prima, come il Tiro Sicuro e il Combattimento e poi narrano gli esiti. Ci sono molte gradazioni che si possono usare, perché la gamma di eventi da narrare è parecchia. Così un "Riesci ma…" potrebbe raccontare che alcune delle azioni sono riuscite, ma un'altra no. Oppure tutte riescono ma nessuna perfettamente.

Player versus player

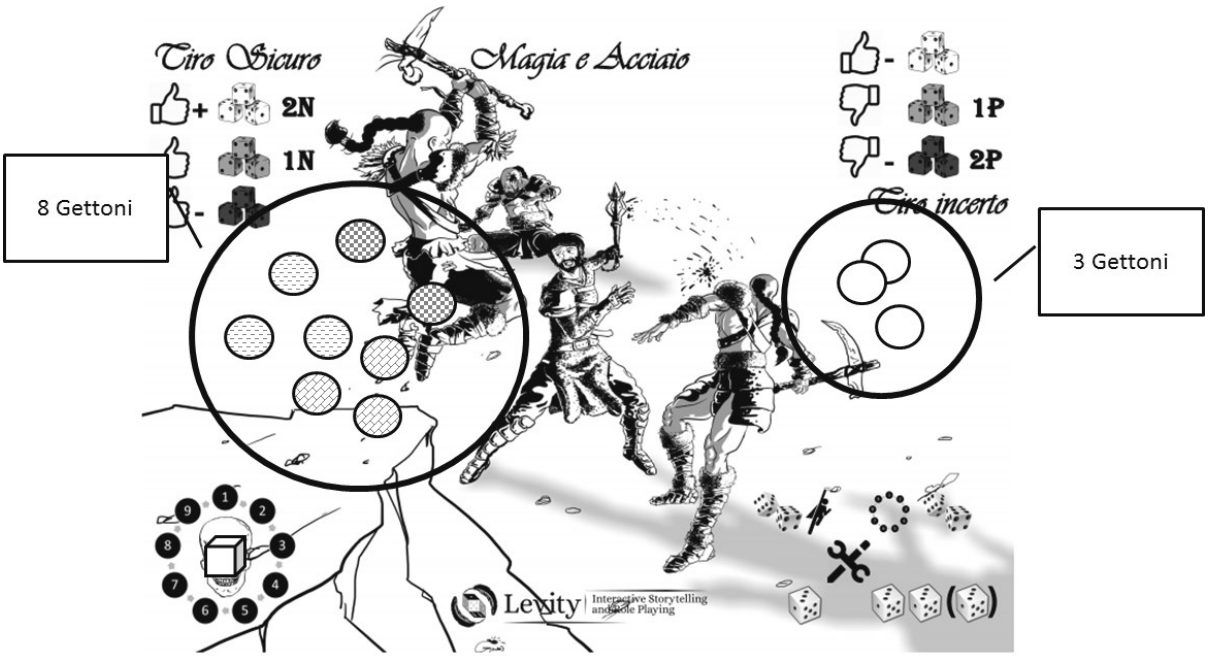
Se vorrete entrare in conflitto con un altro personaggio del vostro party, semplicemente dite cosa volete fare e pagate un gettone. Il Master determina il tipo di Tiro da eseguire (Sicuro o Incerto). **In caso di "Tiro Incerto" nessuno può comprare Tiri Sicuri**.

Il gioco procede nella modalità descritta nelle pagine precedenti con la differenza che sarà il secondo giocatore a lanciare i dadi e non il Master. I Giocatori lanciano i dadi sulla base delle loro abilità, oppure 1 dado contro 2 o 3 dell'altro personaggio. La narrazione spetta a chi perde il lancio.

Evoluzione dei personaggi

Quando arriverete alla fine dell'avventura, sarà giunto il momento di capire se i personaggi possono evolvere. Alla fine della partita **sommate il numero dei gettoni dei giocatori ancora presenti sulla plancia e divideteli per il numero di gettoni del Master ancora presenti sulla plancia.** Se il risultato è inferiore a 2 allora avete **diritto a far evolvere il personaggio, migliorando il livello di una caratteristica**.

Nell'esempio della figura in basso i giocatori rimangono con 8 gettoni sulla plancia, da dividere per i 3 gettoni del Master. Il rapporto è superiore a 2, quindi i personaggi non possono evolvere.



Parte IV
Classi e Bestiario

"Assai simile a un ragno, ma più immensa dei grandi animali da preda,

e molto più terribile a causa del malvagio intento

che covava nei suoi occhi senza rimorso."

– **J.R.R. Tolkien**, "Il Signore degli Anelli"

Classi

"Magia e Acciaio" mette a disposizione 6 classi di personaggio. Se voleste creare personaggi personalizzati potete ovviamente farlo, ma vi consiglio prima di fare pratica con il sistema di gioco.

Le 6 classi sono varie e bilanciate in termini di accesso alla magia, alla forza, alla possibilità di interagire in ambienti urbani o meno.

Non dovrebbe esserci la necessità di creare ulteriori classi, ma so bene che ognuno di voi ha in mente cose diverse e quindi non metto limiti alla Provvidenza.

Le 6 classi sono: **Guerriero**, **Ranger**, **Avventuriero**, **Chierico**, **Arcanista**, **Mago**.

Ogni classe è costituita da 8 abilità. Quattro abilità sono comuni a tutte le classi e sono ulteriormente divise in due abilità "di gruppo" e due "personali". Le abilità di gruppo sono "**Lealtà e Leadership**".

Lealtà: un indicatore di quanto il personaggio sia leale rispetto agli obiettivi ed alle scelte del gruppo. La lealtà di un personaggio crescerà nel tempo, rendendo il gruppo sempre più unito. Tuttavia, bassi livelli di lealtà potranno essere utilizzati dal Master per insinuare dubbi all'interno del gruppo riguardo la sua compattezza. Vedere esempi in fondo

Leadership: un indicatore di quanto il personaggio venga considerato leader all'interno del gruppo. Nel caso in cui ci siano discussioni sulle decisioni da prendere, il livello di leadership dovrebbe essere considerato come un valore significativo quando dovrà essere deciso il tipo di tiro. Vedere esempi in fondo.

Le abilità personali sono "**Potenza e Coraggio**".

Potenza: un indicatore generico della forza e della resistenza del personaggio, utile per indirizzare alcune azioni legate solo alla fisicità.

Coraggio: un indicatore del coraggio e della capacità di lanciarsi in situazioni apparentemente prive di possibilità di riuscita. L'indicatore è anche utilizzabile per azioni in ambito "sociale", intendendolo come capacità di relazionarsi e mettersi in gioco.

Le 4 capacità rimanenti sono invece specifiche di ogni classe e saranno brevemente descritte dopo gli esempi sottostanti.

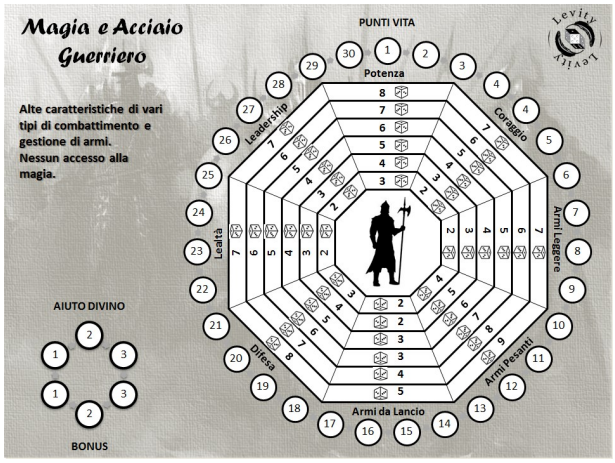
NOTE SULLE ABILITÀ COMUNI

La caratteristica "Lealtà" può tornare utile al Master quando vuole tentare uno dei personaggi del gruppo a tradire, oppure a minare la fiducia che i personaggi hanno tra di loro. Può anche essere utilizzata tra i giocatori per determinare chi è più leale e coerente a raggiungere gli obiettivi del gruppo, oppure a metterlo in dubbio.

La caratteristica "Leadership" può essere utilizzata per dirimere questioni in cui la discussione tra i personaggi non riesce ad avere una soluzione. In quel caso è abbastanza plausibile che il gruppo segua il personaggio con la leadership maggiore. Allo stesso modo, il Master può usarla per sfidare il personaggio con maggiore "Leadership" per minare la stabilità del gruppo.

Potenza e Coraggio sono due abilità abbastanza intuitive. La prima andrà usata per tutte le azioni "fisiche". La seconda per tutte le occasioni di gioco in cui sarà necessario valutare la plausibilità di una azione di un personaggio che si basi sul fatto di affrontare cose ignote o paurose per primo, mentre gli altri personaggi non si sentono pronti ad affrontarle.

Guerriero



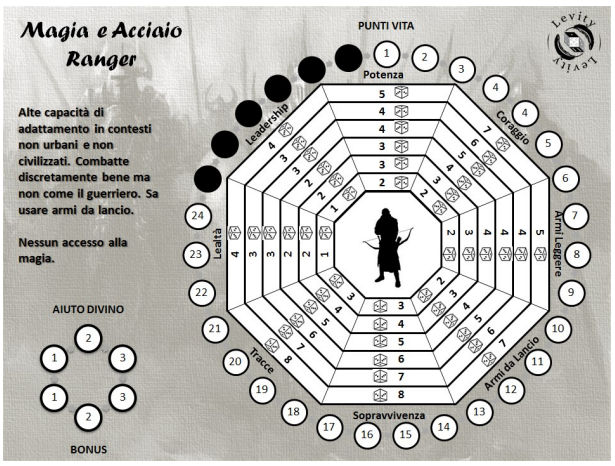
Armi Leggere: si intendono armi da mischia relativamente piccole e maneggevoli, come daghe, randelli o accette.

Armi Pesanti: si intendono le normali spade ma anche le armi che ma, se padroneggiate, sono estremamente distruttive, come spade a due mani, asce bipenni o alabarde. È la capacità primaria del Guerriero e perciò può arrivare al livello massimo.

Armi da lancio: si intendono lame, pugnali ma anche arco e frecce. Insomma ogni attacco "a distanza".

Difesa: la capacità di tenere la posizione e difendere se stesso o gli altri, anche al costo della propria vita.

Ranger



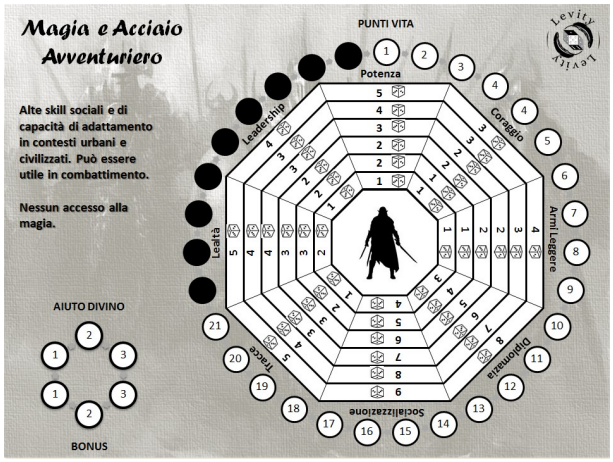
Armi Leggere: il ranger è ovviamente abile con armi leggere di diverso tipo. La sua capacità di utilizzarle al meglio cresce con l'esperienza.

Armi da Lancio: si intendono lame, pugnali ma anche arco e frecce. Insomma ogni attacco "a distanza". Il Ranger migliora velocemente in questa caratteristica.

Sopravvivenza: si intende la capacità di poter sopravvivere in ambienti ostili per lungo tempo.

Tracce: la capacità di trovare orme, tracce, indizi nascosti dell'esistenza o del passaggio di altre creature.

Avventuriero



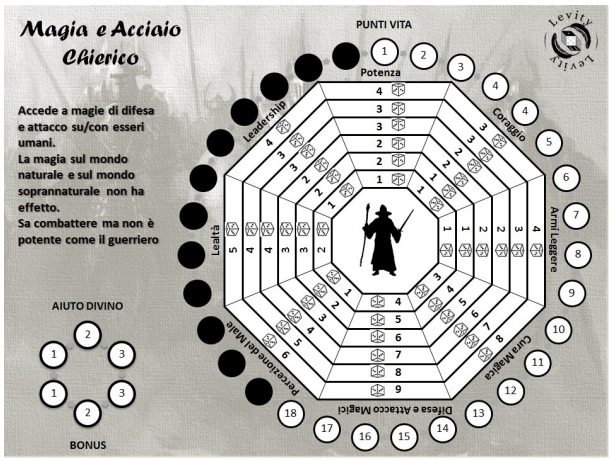
Armi Leggere: l'avventuriero è in grado di usare armi leggere, e col tempo migliorerà la sua capacità. Non sarà mai bravo come il guerriero, naturalmente.

Diplomazia: è una delle sue abilità principali. Quando possibile è sempre in grado di negoziare ed ottenere il risultato senza dover necessariamente utilizzare la forza.

Socializzazione: la capacità di empatizzare con gli altri (anche sconosciuti) e di saper entrare in contatto con loro. È la sua abilità migliore.

Tracce: la capacità di trovare orme, tracce, indizi nascosti dell'esistenza o del passaggio di altre creature.

Chierico



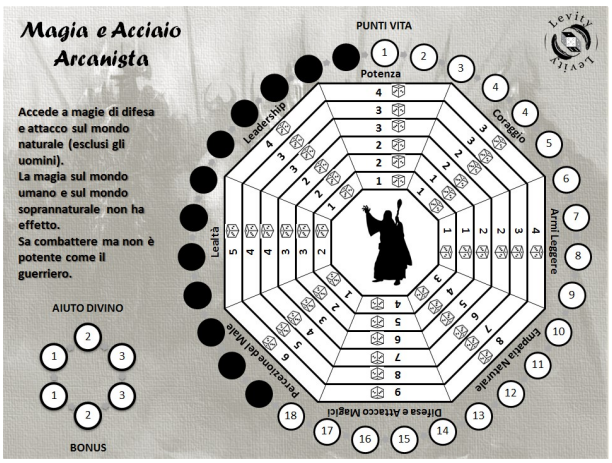
Armi Leggere: il Chierico è in grado di adoperare armi leggere e di migliorare questa capacità nel tempo.

Cura Magica: la capacità di curare ferite fisiche e mentali (si applica solo agli umani).

Difesa e Attacco Magici: si intende la capacità di eseguire incantesimi il cui obbiettivo siano esseri umani.

Percezione del Male: la capacità di percepire l'esistenza di nemici o di mostri nelle immediate vicinanze.

Arcanista



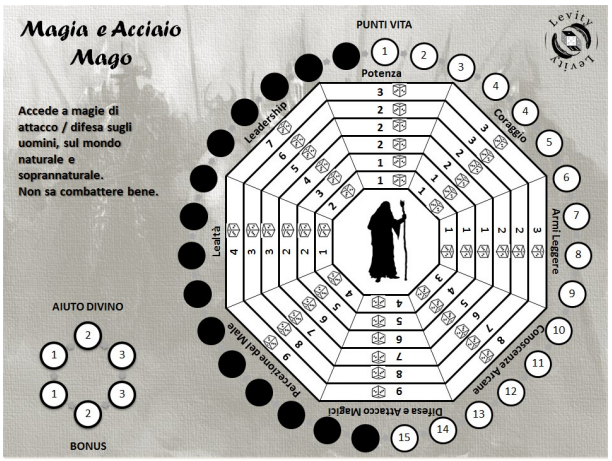
Armi Leggere: l'arcanista è in grado di usare armi leggere, e col tempo migliorerà la sua capacità. Non sarà mai bravo come il guerriero e il ranger, naturalmente.

Empatia Naturale: è la capacità di entrare in contatto con la natura e "dialogare" con il regno animale, vegetale e minerale.

Difesa e Attacco Magici: si intende la capacità di eseguire incantesimi il cui obbiettivo siano **creature viventi esclusi gli umani**.

Percezione del Male: la capacità di percepire l'esistenza di nemici o di mostri nelle immediate vicinanze.

Mago



Armi Leggere: il Mago può adoperare armi leggere e migliorare leggermente questa capacità nel tempo. Non è certamente la sua qualità migliore.

Conoscenze Arcane è l'unico che può decifrare, interpretare e penetrare segreti ed artefatti magici.

Difesa e Attacco Magici: la capacità di eseguire incantesimi il cui obiettivo sia una o più creature qualsiasi, anche quelle soprannaturali. È una delle abilità in cui il Mago eccelle.

Percezione del Male: la capacità di percepire l'esistenza di nemici o di mostri nelle immediate vicinanze. È una delle abilità in cui il Mago eccelle.

Bestiario

Relativamente al bestiario, non è mia intenzione produrre liste sconfinate di creature. Poiché l'obiettivo principale di "Magia e Acciaio" è quello di utilizzare e ri-giocare vecchi moduli di avventura, tutti i mostri e i Nemici di cui avete bisogno li trovate lì.

In questo senso, vi sarà più utile il capitolo relativo alle "Personalizzazioni", con cui capire come convertire mostri da altri sistemi di gioco a "Magia e Acciaio". Ad ogni modo, presenterò esempi di mostri da poter utilizzare nelle vostre avventure.

Nella figura sottostante una scheda "bianca" dei mostri. Ricordate che le informazioni del Livello e dei punti vita iniziali dipendono dal livello dell'avventura che fate giocare e quindi sono variabili, così come la scala di punti vita da detrarre durante i combattimenti (tabella nella parte più bassa della scheda).

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura	(Livello) d6	

Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	M

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore

Con queste premesse, nella tabella seguente vi darò alcuni esempi di mostri definendo il nome e alcune abilità da usare in base al livello, scegliete quelle che più vi piacciono oppure modificate a vostro piacere. Potete anche creare mostri della stessa razza ma con abilità diverse. Ove possibile, riporterò alcune abilità "magiche" con un asterisco. Ricordate

che le abilità magiche possono essere contrastate solo da una corrispondente abilità magica (di attacco o di difesa). Il "Regno" servirà a capire se è soggetto a magie da parte del Chierico o dell'Arcanista. Riporto solo alcuni mostri di esempio, il mio obiettivo non è quello di fornire un Bestiario completo ma solo far capire quali sono gli elementi essenziali quando dovete gestire i Mostri.

Nome	Regno	Abilità (Esempi)
Ragni Giganti	Animale	Attacco a Sorpresa - Tela Corrosiva - Lettura del Pen-
Zombi	Umano / Sopran-	Furtività - Morso Infettante - Attacco di gruppo
Vampiri	Umano / Sopran-naturale	Attacco dall'alto - Morso debilitante - Persuasione (*)
Dragone Antico	Soprannaturale / Animale / Umano	Volo improvviso - Grido stordente (*) - Fuoco Mortale
Goblin	Umano / Animale	Attacco con Arco - Difesa a oltranza - Lama Veloce
Streghe	Umano / Sopran-naturale	Lettura del Pensiero (*) - Controllo della Natura (*) - Controllo del Pensiero (*)
Creature delle	Animale	Infravisione - Attacco rapido e silenzioso - Mimetismo
Golem	Soprannaturale / Umano / Minera-	Fedeltà cieca - Attacco Inarrestabile - Resistenza sino alla morte
Cultista	Umano	Fanatismo - Lettura del Pensiero (*) - Attacco Suicida
Blob Assassino	Vegetale / Mine-rale	Invisibilità e Mimetismo - Soffocamento - Dissolvimen-to
Creatura Infernale	Soprannaturale	Attacco Mentale (*) - Drenaggio dei ricordi (*) - Posses-sione (*)
Mago	Umano / Sopran-naturale	Attacco Magico (*) - Levitazione (*) - Controllo del Pen-siero (*)

Parte V
Personalizzazioni

"Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,

Un Anello per ghermirli e nell'oscurità incatenarli.

Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra cupa scende."

– **J.R.R. Tolkien**, "Il Signore degli Anelli"

Creare nuove classi

Se non vi bastano le 6 classi che vi ho presentato prima, potete sempre crearne ad-hoc per la vostra avventura, o per l'ambientazione che state scrivendo. Quando create una nuova classe considerate la scheda vuota e procedete come segue:

A. **Assegnare un nome alla classe**. Ricordate che le razze standard sono gli "Umani". Se non state facendo personaggi di razza umana sentitevi liberi di modificare anche gli altri parametri della scheda.

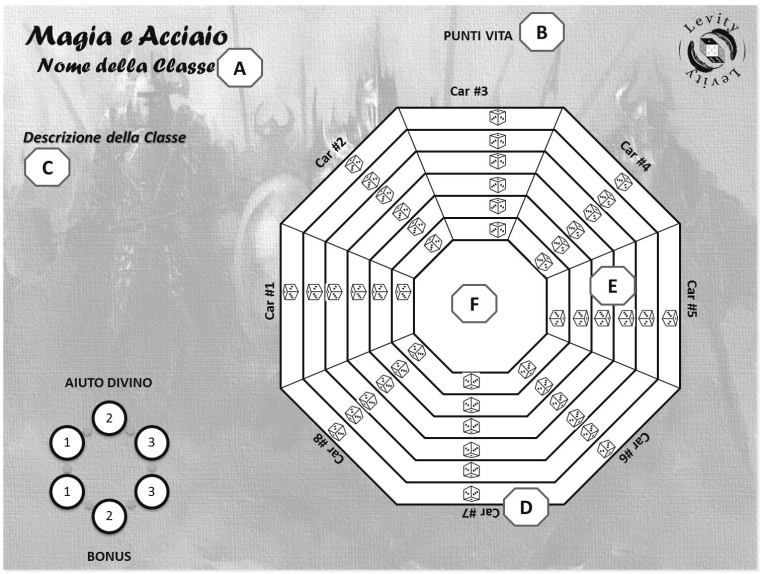
B. **Assegnare i Punti Vita**. Ricordate che i Punti Vita sono al massimo 30 e che solo i personaggi più forti di quella ambientazione ne possiedono così tanti.

C. Fornire una **Descrizione della classe**. È molto importante, perché per determinare se una azione sia plausibile o meno, potreste trovarvi a deciderlo sulla base di questa descrizione.

D. Definire le **8 abilità descrittive**. Suggerisco di crearne due per gli aspetti sociali possibilmente comuni tra le classi, due proprie del personaggio e quattro dedicate alle sua abilità di classe. Naturalmente potete variare questi valori sulla base di quello che ritenete più opportuno.

E. Definite la **progressione dei valori dei dadi nella evoluzione del personaggio**. Scegliete due o tre abilità al massimo che possano raggiungere il valore 9 (quello più alto) e due tre che possano raggiungere al massimo 4 o 5. Alle altre assegnate valori intermedi.

F. Assegnate una **immagine rappresentativa** del vostro personaggio da posizionare al centro della scheda.



Il Vostro personaggio è COMPLETO!

Adattare Classi Da altri sistemi

"*Magia e Acciaio*" si presta anche ad adattare i personaggi di altri sistemi

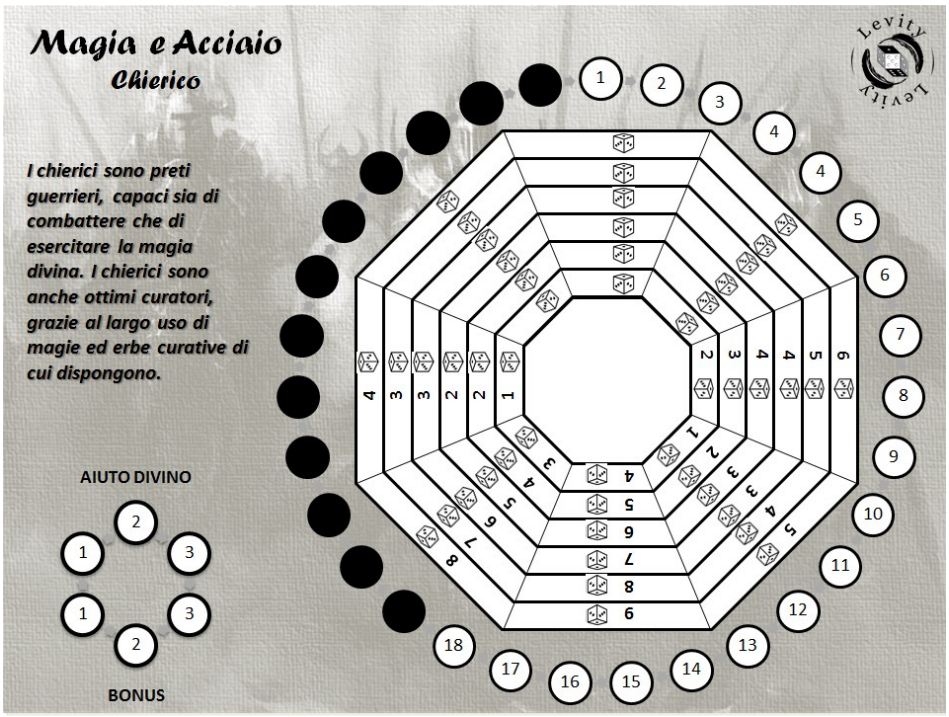
Prendo a riferimento una classe del gioco "Tombs and Terrors" di Simon Washbourne: il Chierico. Vedrete ora come si riempirà la nostra scheda.

Cleric stats:
Prime attribute: Wisdom
Hit Die: D8
Starting money: 3D6x10gp
Armour: Any
Weapons: Club, mace, flail, quarterstaff, warhammer, sling
Abilities: Spell Casting, Undead Turning, Establish Temple.

Innanzitutto iniziamo a scrivere la scheda partendo dal nome della **classe** e dalla **descrizione** . Queste potrebbero essere prese dal manuale senza variazioni.

Per determinare i Punti Vita, fate un rapporto con le altre classi presenti nel manuale. Scorrendo rapidamente il manuale e confrontando gli "Hit Die" delle classi disponibili vedo che il valore di D8 è un valore intermedio alle altre. Considerando che in "*Magia e Acciaio*" la classe più bassa ha valore 15 e quella più alta ha valore 30, ritengo ragionevole assegnare il valore di 18 **Punti Vita**.

La scheda del Chierico, a questo punto dovrebbe essere come l'immagine seguente.

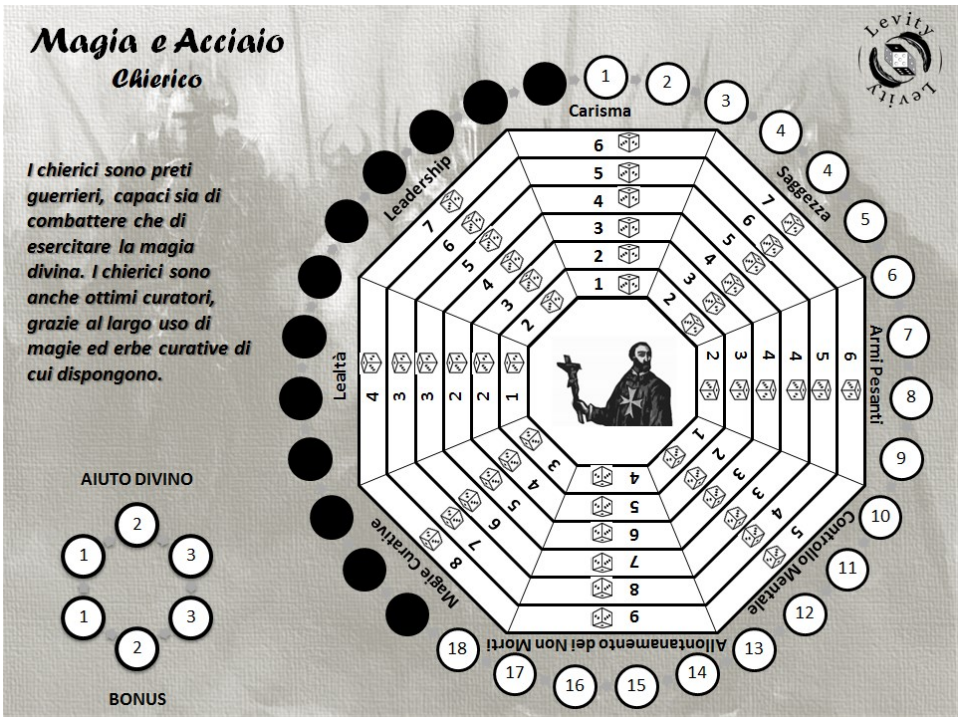


A questo punto determino le 8 abilità. Vedo che non sono presenti abilità di gruppo e decido di riutilizzare "**Lealtà**" e "**Leadership**". Per quelle personali utilizzo "Carisma" (presente nella scheda originaria) e "Saggezza" (assente nella scheda originaria).

Infine passo alle abilità di classe. "Spell Casting" non mi serve. Sappiamo tutti che il Chierico lo fa. Infine per le quattro abilità rimanenti, ne riservo due per il combattimento (**"Armi Pesanti"** e **"Controllo Mentale"**) e due per esaltare le capacità peculiari del chierico (**"Allontanamento dei non morti"** e **"Magie Curative"**). Determino quali di queste raggiungeranno il massimo valore (ad esempio, solo l'ultima) e procedo con la scala di evoluzione del personaggio assegnando il numero di dadi per ogni livello.

Infine, aggiungo una immagine del personaggio.

La scheda del Chierico, a questo punto dovrebbe essere come l'immagine seguente.



Ricordate che in Magia e Acciaio non è necessario che tutte le abilità siano descritte. Molte azioni sono risolvibili senza possedere la caratteristica ed alcune azioni sono risolvibili comprando un Tiro Sicuro.

Creare o Adattare Mostri

Supponiamo di voler creare un mostro per una nostra avventura. I passaggi per creare qualunque Mostro o Nemico sono riportati nella figura qui a lato.

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
A	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura B	(Livello) d6 C	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	D		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica			M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica			M

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore
E					

A. **Determinare il Nome**.

B. Determinare il **livello di difficoltà** del mostro (non può superare quello dell'avventura). **Questo valore non è necessario se non state giocando alla modalità "mortale"**.

C. Determinare i **Punti Vita iniziali** del Mostro (lancia tanti dadi da 6 quanti i livelli del mostro e somma i risultati). **Questo valore non è necessario se non state giocando alla modalità "mortale"**.

D. Determinare le **tre abilità davvero peculiari** del Mostro (1 ogni tre livelli) e se le abilità hanno natura magica.

E. Determinare il **valore dei danni in Punti Vita** per ogni risultato possibile dei Tiri Sicuro ed Incerto durante il combattimento. **Questo valore non è necessario se non state giocando alla modalità "mortale"**.

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno Gigante 	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 7	(Livello) d6 28	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco a Sorpresa		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Tela Corrosiva		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	Lettura del Pensiero		M

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma... Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre... Danno Mostro Danno Giocatore
E					

Creiamo un Ragno Gigante per una avventura di livello 7, usando il Bestiario e ripercorrendo i passaggi da A a D. A "Lettura del Pensiero" attribuiamo la caratteristica magica (figura a sinistra).

Guardiamo ora con più calma l'ultimo passaggio.

Quando dovrete assegnare i danni suggerisco di partire dai due estremi, e cioè dal miglior esito per i Personaggi "Riesci e Inoltre…" e dal miglior esito per il Mostro ("Fallisci e inoltre…"), come l'esempio seguente. **Nel dubbio, mettete il livello del mostro come danno nel peggior caso possibile.**

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre… Danno Mostro Danno Giocatore
-7 PV **-1 PV**					**0 PV** **-7 PV**

Notate che in questo caso, anche con il risultato migliore, il Personaggio perderà sempre almeno 1 punto vita, questo potrebbe essere uno scontro davvero letale. Poi, riempite le caselle intermedie distribuendo in maniera più o meno graduale i valori mancanti e colmando i buchi. Ecco un esempio.

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre… Danno Mostro Danno Giocatore
-7 PV **-1 PV**	**-5 PV** **-2 PV**	**-3 PV** **-3 PV**	**-1 PV** **-4 PV**	**0 PV** **-5 PV**	**0 PV** **-7 PV**

Ed ecco la scheda completa del nostro ragno gigante!

Mostro / Incontro	Livello (L)	Punti Vita Iniziali	Punti Vita Attuali
Ragno Gigante 	Non può superare il livello di difficoltà dell'avventura 7	(Livello) d6 28	
Livello da 1 a 3 1a Caratteristica	Attacco a Sorpresa		M
Livello da 4 a 6 2a Caratteristica	Tela Corrosiva		M
Livello da 7 a 9 3a Caratteristica	Lettura del Pensiero		M

Riesci e inoltre Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Riesci ma… Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci Danno Mostro Danno Giocatore	Fallisci e inoltre… Danno Mostro Danno Giocatore
-7 PV **-1 PV**	**-5 PV** **-2 PV**	**-3 PV** **-3 PV**	**-1 PV** **-4 PV**	**0 PV** **-5 PV**	**0 PV** **-7 PV**

Adattare Avventure

Quando vi troverete a giocare con i vostri amici, se non avete avventure pronte per "Magia e Acciaio" (ne pubblico qualcuna sul sito, talvolta), potete semplicemente scaricare una delle molte avventure già pronte per altri giochi e disponibili su Internet. Dopo esservela procurata semplicemente dovrete decidere:

1. Il livello di difficoltà che volete utilizzare.
2. Se l'avventura sia "mortale" o meno.
3. Se volete giocare con le classi già pronte o crearne di nuove.
4. Adattare i mostri e i nemici (potete farlo anche "al volo" mentre giocate, in modo da non sprecare tempo per eventuali mostri che non verranno incontrati. Tenete sempre un template bianco di un "mostro" a disposizione per poterlo generare al volo).

Questo è tutto. Per il resto, fidatevi del sistema di gioco e fate pratica con quello perché quello che vi garantirà le partite più entusiasmanti. Saranno le decisioni che prendete come giocatori a rendere la partita indimenticabile, non certo la scheda di un mostro.

Naturalmente, vista la possibilità di far evolvere i personaggi, potete anche giocare lunghe campagne. Il sistema le supporta senza problemi. Nel caso in cui un personaggio muoia durante una campagna, createne uno nuovo. Il nuovo personaggio avrà i valori di quello precedente. Ai giocatori e al Master basterà giustificare l'inserimento del nuovo personaggio nel gruppo.

Adattare Ambientazioni

L'ultimo passo per poter usare al meglio "Magia e Acciaio" consiste nel prendere una intera ambientazione, una di quelle che non avete mai potuto giocare ed usarla con questo sistema di regole.

Per farlo, dovete semplicemente tenere conto che **il sistema di gioco è tarato per consentire ad un gruppo di eroi una serie di avventure pericolose in cui dovranno superare numerosi ostacoli. Generalmente saranno capaci di farlo, ma qualche volta avranno bisogno di una divinità a loro cara che li supporti**.

Potrebbe essere facile morire, soprattutto a livelli alti. Se l'ambientazione che volete usare rispecchia questo approccio allora l'adattamento sarà semplice e veloce.

Individuate le classi da utilizzare e adattatele come già visto. Poi adattate i nemici e i mostri.

A questo punto non dovete fare altro che provare le avventure e vedere se il tutto funziona.

Io sono certo di sì.

Ringraziamenti e Crediti

"I libri dovrebbero sempre finire bene.

Che te ne pare di:"E tutti finalmente assestati,

vissero per sempre insieme felici e contenti?"

– **J.R.R. Tolkien**, "Il Signore degli Anelli"

Ringraziamenti e Crediti

"*Magia e Acciaio*" è un lungo lavoro maturato negli anni. Non ricordo tutte le persone con cui mi sono trovato a parlare di questo progetto, sicuramente ne dimenticherò qualcuna, perdonatemi.

Il mio ringraziamento principale va alla mia famiglia. Nulla di tutto questo potrebbe esistere senza di loro. Secondariamente, a tutti i miei amici che mi supportano (e sopportano) nelle mie attività ludiche.

Voglio ringraziare di cuore Luigi Colazzo che ha prodotto i disegni delle plance di gioco che potete scaricare dal sito e che è pronto a seguire ogni mio progetto con entusiasmo.

Inoltre vorrei ringraziare: Gianfranco Monfardini, Lordmax, Davide Cavalli, Alex Nuzzi, Enrico Pasi, gli amici della Torre d'Avorio, gli amici di Terre Ludiche di Palazzolo, Miriam Morgenstern, Urian Plebani, Michele Zanni, Luigi Patania, Renata Zanettini, Francesco Raimondi, Raffaele 'Rafman' Vota, Paolo Vallerga, Alessandro Paxia, Davide Ventura, Mauro Adorna, Toby Bertolotti, Federica Emilio e tanti, tanti altri che non riesco a ricordare…

La revisione finale del testo è stata fatta da: Davide Cavalli, Massimiliano Enrico, Ivan Lanìa, Alex Nuzzi.

"Magia e Acciaio" significa parecchio per me. È il mio omaggio a un modo di giocare che mi ha affascinato e che non potrò dimenticare. Forse ,il ringraziamento principale va agli autori di D&D scatola rossa. Da allora, la mia vita è sicuramente cambiata.

Grazie, Roberto Grassi

Per tutte le immagini di questo manuale sono state acquisite regolari licenze per uso non commerciale dal sito https://it.123rf.com/.

La tabella sottostante riporta il dettaglio:

Pagina	Nome e Autore	Link
3, 14, 24	Combattimento guerriero e drago -	Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Ar-
4, 18	Demone Fiammeggiante - **ibrea-ker213**	Diritto d'autore: ibreaker213 / 123RF Archivio Fotografico
7, 13, 16, 35, 47, 55,	Re cammina vicino ad una spiaggia con castello fantasy - **Grand Failure**	Diritto d'autore: grandfailure / 123RF Archivio Fotografico
8, 34	Generale Principale ed il suo esercito	Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Ar-
10, 39, 62	Generale che porta il suo esercito in	Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Ar-
14, 43	Maga in posizione di combattimento con la spada - **captblack76**	Diritto d'autore: captblack76 / 123RF Archivio Fotografico
17, 19, 20, 21, 22, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 38, 42, 44, 45,	Grafica 3D di un guerriero femminile con abito di fantasia e spada - **Atelier-sommerland**	Diritto d'autore: ateliersommerland / 123RF Archivio Fotografico
18, 26, 61	Il Grande attacco dell'aquila - **Tithi**	Diritto d'autore: grandfailure / 123RF
23	Drago a tre teste - **Kostic Dusan**	Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Ar-chivio Fotografico
37, 41	Ragazza Angelica Cyborg in Cattedra-le - **Kostic Dusan**	Diritto d'autore: fotokostic / 123RF Ar-chivio Fotografico