

Ars Magica



Il Gioco di Ruolo

ARS MAGICA — Il Gioco di Ruolo

Regolamento v0.1

Contenuto bonus digitale incluso in «La Valle del Soffio del Drago» e nei volumi successivi della collana. Gioco con una Guida, pensato per famiglie e gruppi di bambini intorno ai 10 anni.

Benvenuto nelle Terre di Cristallo!

Sei pronto a diventare uno dei protagonisti delle avventure di Ars Magica? Da oggi non leggerai più solo le storie di Sid, Giada, Persival e Raul: potrai viverne una tutta tua!

Cos'è un gioco di ruolo?

Un gioco di ruolo (o GDR) è un gioco diverso da tutti gli altri: non ci sono schermi, non ci sono tabelloni fissi con caselle da percorrere. C'è solo la vostra immaginazione!

Ogni giocatore inventa e interpreta un personaggio: gli dà un nome, un carattere, dei poteri magici. Poi, insieme agli altri, vive delle avventure vere e proprie: esplora foreste misteriose, affronta creature magiche, scopre segreti nascosti. Le scelte le fate voi, e ogni scelta può cambiare come va a finire la storia.

La Guida

In ogni partita c'è un giocatore speciale che si chiama Guida. La Guida non ha un proprio personaggio da far crescere: il suo compito è raccontare l'avventura, descrivere i luoghi, interpretare i personaggi che gli eroi incontrano (mostri, alleati, nemici) e decidere cosa succede quando le regole non bastano da sole. È un po' come l'arbitro e il narratore insieme: conosce la storia, ma lascia che siano gli eroi a deciderne il corso.

Crescere avventura dopo avventura

Il vostro personaggio non resta sempre uguale: più avventure vivrà, più diventerà forte ed esperto. Alla fine di ogni avventura potrete migliorare le sue magie e le sue abilità, sbloccando poteri nuovi. Un giovane apprendista può così diventare, con il tempo, un vero mago!

Come si gioca

Per capire se un'azione riesce (ad esempio lanciare un incantesimo o schivare un colpo), si tirano due dadi a sei facce e si somma il risultato a una caratteristica del personaggio. Più il numero è alto, meglio va! Nelle prossime pagine scoprirai come creare il tuo eroe e tutte le regole per iniziare a giocare.

Ora prendi i dadi, scegli la tua scuola di magia... e che l'avventura abbia inizio!

1. Come funziona un tiro

Ogni volta che un personaggio tenta qualcosa di incerto, si tira 2d6 + la caratteristica giusta, confrontando il risultato con una soglia:

Risultato	Esito
6 o meno	Fallimento — la Guida decide cosa succede di negativo
7 - 9	Successo con complicazione — ottieni quello che vuoi, ma con un costo o un imprevisto
10+	Successo pieno — ottieni esattamente quello che vuoi

La Guida decide quale caratteristica serve in base all'azione tentata.

2. Le quattro caratteristiche

Forza — combattimento fisico, sollevare/spingere, resistere alla fatica. Usata da tutti, a prescindere dalla scuola.

Azione — agilità, inseguimenti, furtività. Alimenta la magia dei mutaforma.

Intelligenza — capire, ricordare, risolvere enigmi. Alimenta la magia degli elementali.

Cuore — empatia, capire le persone/animali, dirigere una creatura evocata. Alimenta la magia degli evocatori.

(I maghi guerrieri non hanno una caratteristica-magia: la loro magia non consuma mana, vedi sezione 6.)

Creazione del personaggio

Si distribuiscono 9 punti tra le quattro caratteristiche (minimo 1; massimo 4 per caratteristica) e si sceglie una scuola di magia. La scuola indica quale caratteristica sarà probabilmente la più alta, ma non è un obbligo rigido — è la Guida a valutare se una combinazione ha senso narrativo.

3. Le scuole di magia (Libro 1)

Scuola	Caratteristica magica	Personaggio del libro
Mutaforma	Azione	Sid
Elementale	Intelligenza	Persival
Evocazione	Cuore	Giada
Mago guerriero	— (vedi sez. 6)	Raul

4. Magia e Mana

Mana massimo = 2 + [caratteristica della propria scuola] (es. un mutaforma con Azione 4 ha 6 Mana massimo)

Il Mana si ricarica completamente a ogni nuova scena.

Le magie hanno 3 livelli di costo, costruiti a partire da 6 effetti-modello base (a cui si può agganciare qualsiasi incantesimo già scritto nel Grimorium, sez. 8, scegliendo l'effetto più vicino):

Costo	Effetto-modello
1 Mana	Vantaggio (+2 a un tiro) oppure Percezione (scopri/comunichi qualcosa)
2 Mana	Danno diretto (2 Energia al bersaglio) oppure Controllo (il bersaglio salta il turno o è limitato)
3 Mana	Svolta di scena (risolve un ostacolo narrativo) oppure Potenziamento (bonus esteso a tutta la scena)

5. Progressione e gradi

I 3 livelli di costo in Mana (sez. 4) coincidono con i gradi del personaggio — non serve un sistema di livelli separato:

Grado	Magie conosciute	Può lanciare magie da
Apprendista	1	1 Mana
Iniziato	2	1-2 Mana
Mago	3	1-3 Mana

6. Il mago guerriero

Non usa mana. Ha una magia unica fin dal livello iniziale, gratuita e sempre disponibile (Pugno Spaccatuono — vedi Grimorium, sez. 8). Cresce invece tramite talenti marziali, con la stessa cadenza delle magie (1 all'inizio, sblocco a fine avventura, max 3):

- **Colpo Deciso** — su un successo pieno in combattimento, +1 danno extra
- **Fermezza** — +2 Energia massima
- **Riflessi** — una volta a scena, trasforma un fallimento in successo con complicazione

7. Evocazione e uso di Cuore

Evocare la creatura è una magia normale, con il suo costo in Mana.

Ogni turno, l'evocatore sceglie: o agisce di persona, oppure dirige la creatura (tiro 2d6+Cuore). Se il tiro fallisce, la creatura agisce a modo suo (la Guida decide, anche in modo imprevedibile/comico).

Cuore fuori dal combattimento: si usa anche nelle scene sociali — capire se un PNG mente, calmare un animale, leggere un'emozione.

8. Grimoire — il libro degli incantesimi

Qui trovi tutte le magie del Libro 1, divise per scuola e livello di Mana, così non devi cercarle altrove.

Evocazione

Con la magia evocatrice si richiamano le creature-spettro che vivono nelle pietre magiche. Quando evochi una creatura ti unisci a lei: senti e vedi quello che sente e vede lei (anche il suo dolore, se è ferita). Più la creatura è potente, più è difficile da controllare.

Mana	Nome	Caratteristiche	Poteri speciali
1	Falco-spettro	Azione 5 · Forza 1 · Energia 1	Occhi di falco: +3 a un tiro per individuare
2	Lupo-spettro	Azione 4 · Forza 3 · Energia 2	Naso da lupo: +2 a un tiro per individuare
3	Unicorno-spettro	Azione 2 · Forza 2 · Energia 2	Corsa: +4 a un tiro di corsa. Corno magico: +2 al lancio di magie, per il mago o per un amico

Falco-spettro: «Ali veloci, occhi potenti, vieni a me falco, danzatore dei venti»

Lupo-spettro: «Zanne mortali, naso perfetto, chiamo il lupo al mio cospetto»

Unicorno-spettro: «Criniera che brilla, magico alleato, corri unicorno al richiamo fatato»

Mutaforma

La magia mutaforma permette di trasformarsi in un animale. Più il mago è potente, più l'animale è forte: i maghi molto potenti diventano del tutto animali, quelli più deboli restano mezzi uomini e mezzi animali.

Mana	Nome	Effetto
1	Uomo-gatto	Vede di notte (+2 a un tiro per individuare). Agilità felina (+1 Azione)
2	Cavallo	+4 a un tiro di corsa per il mago
3	Orso	Test di Forza +2 per il mago. Artigli: lo scudo del bersaglio non conta (ignora il bonus scudo)

Uomo-gatto: «Occhi nel buio, unghie affilate, dammi del gatto le zampe felpate»

Cavallo: «Zoccoli scattanti, galoppo leggero, dammi la forma di un veloce destriero»

Orso: «Zampe pesanti, denti potenti, dammi dell'orso gli artigli taglienti»

Elementale (Aria)

La magia elementale usa la forza degli elementi. Persival, come tutti i maghi elementali del Libro 1, controlla solo l'aria.

Mana	Nome	Effetto
1	Incantesimo del silenzio	Toglie la voce a una persona per un turno, oppure blocca il suono di un oggetto
2	Soffio del vento	Il bersaglio tira Forza + 2d6: se fallisce cade a terra e per quel turno non può fare nulla
3	Tromba d'aria	Colpisce chiunque il mago veda. Il bersaglio tira Forza con malus -2: se fallisce viene scaraventato via, resta a terra per due turni e perde 1 Energia

Incantesimo del silenzio: «Aria che i suoni porti lontano, fa che ogni suo verso sia detto invano»

Soffio del vento: «Vento che ogni cosa smorza, chiedo a prestito la tua forza»

Tromba d'aria: «Vento che si scaglia con furia e potenza, travolgi il nemico senza clemenza»

Mago guerriero

La magia da battaglia è usata dai guerrieri-maghi: per usarla bisogna essere allenati anche nel corpo, perché sono tecniche che rendono più potenti i normali gesti.

Costo	Nome	Effetto
Gratuita	Pugno Spaccatuono	Crea un piccolo terremoto: chiunque sia vicino al mago cade a terra e per un turno non può fare nulla

9. Combattimento

Il combattimento si fa a azione: $2d6 + \text{Forza}$.

Successo pieno = 2 danni a Energia del bersaglio.

Successo con complicazione = 1 danno, più un contrattempo deciso dalla Guida.

Fallimento = 0 danni, il nemico ha via libera per un'azione.

Energia a 0 = il personaggio è fuori dalla scena (non morto).

10. PNG

Animali (90% degli incontri) — nessuna scheda: la Guida sceglie la taglia al momento.

Taglia	Energia	Bonus al tiro
Piccolo (scoiattolo, corvo)	2	+0
Medio (lupo, cinghiale)	4	+1
Grande (orso, leone, tigre)	6	+2

Maghi avversari (1-2 per avventura)

Mini-scheda: una sola caratteristica alta (3-4), le altre a 1. 1-2 magie conosciute (non 3, restano un ostacolo, non un personaggio che cresce). Riutilizzabili tra avventure diverse.

11. Promemoria per la Guida

Checklist minima per ogni avventura scritta, per garantire che ogni scuola abbia il suo momento a prescindere da quale personaggio il bambino sceglie:

- ☐ almeno una scena di scontro fisico (Forza/Azione)
- ☐ almeno una scena di dialogo/empatia (Cuore)
- ☐ almeno un ostacolo ambientale/enigma (Intelligenza)

13. Azioni comuni e oggetti

Azioni principali (test comuni)

Azione	Caratteristica
Combattere	Forza
Correre / inseguire / nascondersi	Azione
Saltare	Azione
Arrampicarsi	Azione
Nuotare	Forza
Accendere un fuoco	Intelligenza
Notare i dettagli	Intelligenza
Ammansire un animale	Cuore
Convincere qualcuno	Cuore

Oggetti comuni (scegline 3 all'inizio dell'avventura)

Oggetto	Effetto
Corda	+2 al tiro per arrampicarsi
Coltello	+2 al tiro per liberarsi, scassinare, tagliare oggetti non di metallo
Acciarino	+4 al tiro per accendere un fuoco
Torcia	+4 al tiro per vedere/agire al buio
Spada	+2 al tiro in combattimento
Bastone	+1 al tiro per arrampicarsi, +1 al tiro in combattimento
Pietra trasparente	+2 al tiro per notare i dettagli
Otre gonfiabile	+2 al tiro per nuotare
Mappa	+3 al tiro per individuare la strada giusta
Scudo	-1 al tiro di combattimento del nemico (es. se fa 6 conta come 5, se fa 7 conta come 6, ecc.)

Oggetti magici

Non si scelgono in creazione del personaggio: si trovano durante le avventure, con effetto descritto di volta in volta dalla Guida (es. Bracciali Spaccamontagne, Stivali Balzolungo, Tunica dell'Invisibilità, Luce Fatata, Catena del Pericolo).

ARS MAGICA

Scheda del Personaggio

Nome dell'eroe: _____ Età: _____

Scuola di magia (cerchia la tua):



Mutaforma



Elementale



Evocazione



Mago guerriero

Caratteristiche (9 punti totali, min 1 - max 4 ciascuna):

Forza

☐

Azione

☐

Intelligenza

☐

Cuore

☐

Energia:

Mana (2 + caratteristica scuola):

Grado: ☐ Apprendista (1 magia/talento) ☐ Iniziato (2) ☐ Mago (3)

Magie conosciute (o Talenti marziali se Mago guerriero):

1 Mana — _____
2 Mana — _____
3 Mana — _____

Oggetti comuni (scegline 3):

☐ Corda

☐ Coltello

☐ Acciarino

☐ Torcia

☐ Spada

☐ Bastone

☐ Pietra trasparente

☐ Otre gonfiabile

☐ Mappa

☐ Scudo

Altro equipaggiamento: _____