

Regolamento

Fantasy PBEM

Bloodlands®

edizione 4.0

I. Creazione di un Personaggio

Per poter giocare all'interno di Bloodlands è necessario creare un proprio personaggio. La sua creazione non richiede particolari conoscenze, ma una buona dose di originalità visto che l'inserimento dei personaggi nelle singole liste è a discrezione del master, e spesso vengono privilegiati quelli con maggiori prospettive di gioco. Seguendo le istruzioni del form di iscrizione non dovrebbe essere difficile terminare la procedura di richiesta di "arruolamento" in modo corretto. Ci raccomandiamo però di leggere almeno una volta questo regolamento in modo completo: eventuali dubbi potranno essere chiariti senza problemi, ma domande stupide o che dimostrino l'assoluta mancanza di lettura di questo testo, comporteranno l'automatico rifiuto della richiesta. Quindi siete gentilmente pregati di leggere quanto segue e solo in seguito pensare all'iscrizione.

II. Caratteristiche dei Personaggi

Ogni personaggio possiede sei valori che determinano i vari profili di salute, magia, combattività e agilità. Tali valori vengono detti Caratteristiche e ora andremo ad analizzarle:

Health Points [HP]

Indica l'energia vitale, la resistenza alla fatica, al dolore e alle ferite. Una volta che il suo punteggio raggiunge lo zero, il personaggio perde i sensi e finisce in uno stato di KO in cui è impossibile eseguire qualsiasi azione. Mentre in condizioni normali con una notte di riposo si riesce a recuperare il 25% dei propri HP, in condizione di KO il tempo e l'efficacia del recupero è a discrezione del Master. Lo stato di KO non porta alla morte, eccetto in casi eccezionali, narrativi e voluti dal Master, solitamente conseguenza di una pessima interpretazione del personaggio e del gioco stesso.

Magic Points [MP]

Indica l'energia magica, la concentrazione mentale e la capacità di lanciare diversi incantesimi. Maggiore è questo punteggio e maggiore sarà il numero di incantesimi sfruttabile in un giorno. Con una normale notte di riposo completo, gli MP vengono totalmente recuperati.

Fighting Points [FP]

Indica l'abilità nel combattimento, nel causare ed evitare danni in seguito a scontri. Questo valore viene successivamente abbinato a quello delle armi e delle protezioni per ottenere le statistiche finali da usare nel combattimento.

Ability Points [AP]

Indica la prontezza di riflessi, l'agilità e la propria velocità nel compiere azioni. Può rivelarsi molto utile per schivare colpi offensivi dei nemici, per fuggire da un combattimento o per muoversi più velocemente del proprio avversario.

Offensive Power [OP]

Indica la propria capacità offensiva all'interno di uno scontro. Tale caratteristica risulta essere un'unione dei FP, già trattati qualche riga prima, e dei WP, derivati invece dalla propria arma: più essa è potente, più questo punteggio è alto.

Defensive Power [DP]

Indica la propria capacità difensiva all'interno di uno scontro. Tale caratteristica risulta essere un'unione dei FP, già trattati qualche riga prima, e dei PP, derivati invece dalle proprie protezioni: più esse sono potenti, più questo punteggio è alto.

III. Conteggio dei Parametri

Quando si crea un Personaggio il conteggio delle Caratteristiche che spettano avviene in relazione alla classe ed alla razza scelta. Un totale di 200 punti, è diviso tra le 4 Caratteristiche (HP, MP, FP, AP). 100 di

questi derivano dalla Classe, gli altri 100 dalla Razza. Ogni tipo di Classe ha una suddivisione diversa, e lo stesso vale per le Razze. Scegliendo una combinazione di Classe più Razza si ottengono i punteggi dovuti. Troverete l'elenco delle Classi e delle Professioni nei Link sulla vostra sinistra.

Facciamo un esempio: provate ad aprire la Classe del "Guerriero" e la Razza "Umani", avrete i seguenti risultati:

35HP 5MP 40FP 20AP (per i Guerrieri)
25HP 25MP 25FP 25AP (per gli Umani)

Combiniamo i 2 punteggi per ottenere il risultato finale:

60HP 30MP 65FP 45AP (per i Guerrieri Umani)

Tenendo conto che in fase di creazione del Personaggio, il punteggio medio delle caratteristiche è di 25, possiamo dedurre che questo Guerriero Umano ha un'ottima resistenza ai danni (60 HP), una scarsa attitudine con la magia (30 MP), un' eccellente abilità nel combattimento (65 FP) e una discreta abilità di movimento (55 AP). A seconda della Razza e della Professione scelta il personaggio risulterà avere punti di forza e punti deboli diversi, quindi fate attenzione alla vostra scelta definitiva perché non potrete mai cambiarla, anche nel corso delle vostre avventure su Bloodlands.

IV. Sviluppo del Personaggio

I Personaggi non rimangono sempre tali ma, anzi, si evolvono continuamente divenendo man mano che passa il tempo più esperti e forti. Il valore che indica tutto questo viene detto "Livello", maggiore è, più forte sarà il Personaggio. Per determinare l'aumento del Livello vengono usati gli Experience Points, abbreviati in EP. Essi rappresentano tutto il sapere e l'abilità che il Personaggio ha appreso nel suo peregrinare in cerca di gloria e successo. Livelli ed EP sono legati tra loro e ogni 100 EP possono essere convertiti in un singolo Livello. Gli EP possono essere recuperati in diversi sistemi:

- Scrivendo mail particolarmente belle
- Risolvendo enigmi nel corso del gioco
- Sconfiggendo nemici, più forti sono e più punti daranno
- Compiendo azioni difficili con il proprio Personaggio
- Interpretando nel migliore dei modi il proprio Personaggio

Il Master segnalerà di volta in volta l'assegnazione di PE in seguito a questi parametri e dovrà tenere conto dei Personaggi, della loro forza e della situazione. Un Guerriero Leggendaro che uccide un potente Demone malvagio non è una grande esperienza per il Personaggio, ma se il Demone è ucciso da un novizio le cose cambiano e quindi il punteggio aumenta vertiginosamente. Sarà di volta in volta il Master a decidere. Il Livello inoltre aumenta anche in modo autonomo e automatico, infatti ogni qualvolta che passa un mese di gioco reale, dal primo all'ultimo del mese, tutti i Personaggi che soddisfano i seguenti requisiti:

- Sono stati mossi nel modo corretto
- Hanno partecipato attivamente alla vita del gioco
- Non hanno mai rallentato il sistema con assenza immotivate o comportamenti errati

Tutti coloro che non mancano nemmeno un punto dei 3 descritti in precedenza hanno diritto ad un passaggio di Livello che avverrà in modo immediato e sarà notificato privatamente dal Master stesso. Sono esclusi da questo speciale aumento tutti i Personaggi detti "Rookie", ovvero quelli entrati nel mese solare in corso; essi usufruiranno dell'eventuale aumento di Livello gratuito solo dal mese successivo. Se, per esempio, il mio Personaggio comincia a postare all'interno del gioco il 15 di Settembre, il mio primo eventuale aumento di Livello l'avrò per il mese di Ottobre. Ma cosa comporta, a conti fatti, il passaggio ad un nuovo Livello? I seguenti vantaggi:

- Vengono aumentate le proprie Caratteristiche
- Si ottiene uno Skills Points

Inoltre, se la propria Classe è in grado di sfruttare gli Incantesimi:

- Si ottiene un Incantation Points

In alternativa si può ottenere un aumento di un punto delle proprie Meta-Skills sacrificando l'aumento delle caratteristiche, ma non gli altri vantaggi. Tutto ciò sarà comunque spiegato meglio nel capitolo successivo. Analizziamo quindi l'aumento delle Caratteristiche: esso è legato alla propria Classe ed è fisso e invariabile, ogni Classe aumenta quindi le proprie Caratteristiche in modo continuo e diverso dalle altre. Troverete tutti i dati nell'apposito menu sulla sinistra, passiamo a fare un esempio prendendo il Personaggio di prima, il Guerriero Umano che abbiamo creato. Appena creato sarà di Livello 1 e quindi avrà diritto al suo normale aumento: i Guerrieri possiedono al passaggio di livello i seguenti aumenti:

HP = +3
MP = +1
FP = +4
AP = +2

Da qui si può facilmente dedurre che al Livello 1 i parametri massimi saranno:

HP = 63 (60 + 3)
MP = 31 (30 + 1)
FP = 69 (65 + 4)
AP = 57 (55 + 2)

Al livello 2 divengono:

HP = 66 (60 + 6)
MP = 32 (30 + 2)
FP = 73 (65 + 8)
AP = 59 (55 + 4)

Al livello 3 invece:

HP = 69 (60 + 9)
MP = 33 (30 + 3)
FP = 77 (65 + 12)
AP = 61 (55 + 6)

E via dicendo, stesso identico procedimento per ogni nuovo Livello d'Esperienza acquisito.

V. Equipaggiamento

L'equipaggiamento del proprio personaggio è fondamentale e spesso risolutivo per gli scontri e per le azioni intraprese fuori da essi. Possiamo dividere l'Equipaggiamento in 3 categorie ben distinte:

Oggetti = Tutto gli strumenti di supporto impiegati fuori dal combattimento

Armi = Tutti gli strumenti d'attacco con l'obbiettivo di fare danno al nemico

Protezioni = Tutti gli strumenti di difesa con l'obbiettivo di limitare i danni dei nemici

Andiamo ad analizzare categoria per categoria in modo che le vostre idee possano essere chiare al riguardo.

- Oggetti -

In questa categoria sono inclusi tutto ciò che non riguarda, in modo diretto, il combattimento: pozioni, utensili, corde, foderi e altro fanno parte di questo gruppo. Al momento della creazione del Personaggio è possibile spendere all'Emporio, dove è presente l'elenco completo appartenente a questo gruppo, parte dei 500 Argenti. Non c'è limite al numero di oggetti che si possono portare contemporaneamente, o meglio, il limite risulta essere puramente di stampo narrativo e deciso di volta in volta dal Master a seconda delle situazioni.

- Armi -

In questa categoria è incluso tutto ciò il cui unico scopo è arrecare danno al nemico. Spade, mazze, lance e via dicendo fanno parte di questo gruppo. Al momento della creazione del Personaggio è possibile spendere all'Armeria, dove è presente l'elenco appartenente a questo gruppo, parte dei propri 500 Argenti iniziali. Non c'è limite al numero di Armi che si possono portare contemporaneamente, o meglio, il limite risulta essere puramente di stampo narrativo e deciso di volta in volta dal Master a seconda delle situazioni. Nella sezione dedicata all'Armeria ci sarà tutto il necessario per scegliere il vostro equipaggiamento migliore.

Le Armi possiedono diverse caratteristiche che le distinguono tra di loro per effetti e particolarità:

Grado - Le Armi si dividono in 6 Gradi. I primi 5 sono descritti da numeri e indicano le Classi dalle quali possono essere sfruttate. Il grado T, a significare Tiro, indica invece tutte le Armi specifiche per il combattimento a distanza e sfruttabili solo da determinate Classi.

WP - Weapon Points, rappresenta il potere offensivo dell'arma e, in parole povere, il danno che causa all'avversario. Esso va sommato al FP per ottenere l'OP definitivo impiegato nel combattimento.

Mani - Le Armi in base al loro peso e alla loro impugnatura devono essere usate con una o due mani. Nel secondo caso, però, sarà impossibile usare qualsiasi Protezione appartenente alla Categoria B.

Lancio - Specifica se è possibile usare o meno l'Arma per essere lanciata. Scegliendo questa opzione l'arma acquista la "Priorità" per un singolo turno ma non sarà più possibile sfruttarla fino al suo recupero. Maggiori specificazioni su questa regola saranno esposte in seguito.

Note - Molte Armi hanno caratteristiche particolari che le rendono uniche e adatte a diversi stili di gioco. Anche qui maggiori spiegazioni saranno presenti nella sezione dedicata al Combattimento.

Costo - Indica il costo in Argenti dell'Arma. Esso è un valore medio sfruttabile solo nel momento della Creazione del Personaggio e, durante il gioco, è suscettibile a variazioni.

Non utilizzare alcuna Arma all'interno del Combattimento implica una riduzione della metà del proprio FG, ovviamente solo per quel che riguarda l'Attacco.

- Protezioni -

In questa categoria è incluso tutto ciò che riguarda la difesa e la limitazione dei danni. Scudi, Armature, Elmi e tutto il resto fanno parte di questo gruppo. Al momento della creazione del Personaggio è possibile spendere dal Fabbro, dove è presente l'elenco appartenente a questo gruppo, parte dei propri 500 Argenti iniziali. Non c'è limite al numero di Protezioni che si possono portare ma solo un tipo per categoria può essere indossato contemporaneamente. Ovviamente il limite risulta essere puramente di stampo narrativo e deciso di volta in volta dal Master a seconda delle situazioni. Nella sezione dedicata al Fabbro ci sarà tutto il necessario per scegliere il vostro equipaggiamento migliore. Le Protezioni possiedono diverse caratteristiche che le distinguono tra di loro per effetti e particolarità:

Grado - Le Protezioni si dividono in 5 Gradi. Essi sono descritti da numeri e indicano le Classi dalle quali possono essere sfruttate.

PP - Protection Points, rappresenta il potere Difensivo della Protezione e, in parole povere, il danno sottratto dagli attacchi avversari. Esso va sommato al FP per ottenere il DP definitivo impiegato nel combattimento.

Tipo - Indica quale parte del corpo protegge la difesa, tra Corpo (C), Testa (T), Braccia (B) e Gambe (B).

Note - Molte Protezioni hanno caratteristiche particolari che le rendono uniche e adatte a diversi stili di gioco. Anche qui maggiori spiegazioni saranno presenti nella sezione dedicata al Combattimento.

Costo - Indica il costo in Argenti della Protezione. Esso è un valore medio sfruttabile solo nel momento della Creazione del Personaggio e, durante il gioco, è suscettibile a variazioni.

Non utilizzare alcuna Protezione all'interno del combattimento non implica alcuna penalità, a differenza delle Armi.

- Uso dell'Equipaggiamento -

Ogni PG può normalmente utilizzare una sola arma e un numero massimo di 4 protezioni. Le protezioni si differenziano per quanto riguarda la parte del corpo che difendono:

Tipo C = Corpo (armature, vestiti, tuniche, ...)

Tipo T = Testa (elmi, corone, diademi, ...)

Tipo B = Braccia (scudi, polsiere, bracciali, ...)

Tipo G = Gambe (schinieri, gambali, stivali, .)

Non si possono usare più di una protezione dello stesso tipo. Le protezioni di Tipo B, inoltre, non possono essere abbinare all'uso delle armi a 2 mani visto che appesantiscono le braccia con il loro peso. Molte Professioni, inoltre, hanno delle Tipologie a loro inaccessibili, almeno all'inizio del gioco; il Mentalista, per esempio, non può sfruttare alcuna Protezione di Tipo T, perché questo gli impedirebbe di sfruttare al meglio i suoi Incantesimi mentali. Ogni PG potrà scegliere con i 500 Argenti iniziali le Armi, le Protezioni e gli Oggetti da acquistare per poter iniziare l'avventura. Ovviamente non andrà superato il valore di denaro imposto all'inizio, tutti i soldi rimanenti potranno essere successivamente sfruttati nel corso delle avventure.

VI. Metodo di Combattimento

Prima o poi il PG che abbiamo creato finirà per doversi scontrare contro alcuni nemici e con altri PG controllati da giocatori. Difatti è possibile scontrarsi con PG interpretati da altri giocatori se il filo narrativo lo richiede e non è una cosa espressamente vietata dal regolamento di Bloodlands. Ed ecco allora che è essenziale conoscere il metodo di combattimento; tratteremo subito la parte riguardante gli attacchi fisici che è quella su cui viene basato il tutto.

Una volta che un PG decide di attaccarne un altro, si calcolano gli OP e i DP di entrambi secondo questo semplicissimo conto:

$$OP = FP + WP$$

$$DP = FP + PP$$

Ricordiamo che il WP proviene dall'arma che il PG utilizza, mentre il PP proviene dalle protezioni che indossa al momento dello scontro. Gli scontri non sono solo fatti di puri valori ma è presente anche una piccola componente di casualità rappresentata dal lancio del dado. In Bloodlands, come in molti altri giochi, viene impiegato un dado a 20 facce. Esso sarà usato solo ed esclusivamente dal master a rappresentare il fato e il caso e non sarà richiesto ai giocatori di compiere alcun tiro. Per calcolare il Danno, ovvero il valore da sottrarre agli HP dell'avversario, bisognerà seguire questa semplice formula:

$$(OP - DP) + 1d20 = \text{Danno}$$

Esistono inoltre altre 2 piccole variabili, chiamate Colpi Critici e Colpi Maldestri. Questi ultimi si ottengono con un punteggio invariabile del dado, con i numeri 1 e 20. Se esce il 20, l'Attacco sarà considerato un Colpo Critico. Se esce un 1, invece, l'Attacco sarà considerato un Colpo Maldestro. Alcune Armi, Incantesimi o Skills possono leggermente modificare la percentuale che, come potete calcolare voi stessi, si attesta sul 5% per entrambi i casi. Andiamo a verificare come comportarsi nel caso avvenga questo evento.

– Colpo Critico –

Si ottiene con un punteggio di 20 sul tiro del dado e dà luogo a questi 2 effetti, uno riguardante il Danno e uno, a discrezione del Master, riguardante la pura narrazione:

1) Si lancia ancora il dado e il punteggio ottenuto viene sommato al 20 precedente:

$$(OP - DP) + 20 + 1d20 = \text{Danno}$$

Se dovessero riuscire ancora una volta il 20 oppure 1, si prendono i loro valori come se fossero numeri normali, senza quindi applicare di nuovo questa regola.

2) Il Difensore subisce penalizzazioni a causa dell'Attacco. Esse possono essere, per esempio: rottura dello scudo, perdita della presa dell'arma, un osso rotto, la ferita in un punto vitale e altro. Essi sono solo e puramente esempi e tali penalizzazioni saranno decise dal Master di volta in volta, in modo che possa continuare la narrazione nel modo più avvincente possibile.

- Colpo Maldestro –

Si ottiene con un punteggio di 1 sul tiro del dado e dà luogo a questi 2 effetti, uno riguardante il Danno e uno, a discrezione del Master, riguardante la pura narrazione:

1) L'Attacco non causa alcun Danno al Difensore.

2) L'Attaccante subisce penalizzazioni a causa del suo errore. Esse possono essere, per esempio: perdita della presa dell'arma, caduta al suolo, un colpo dato al bersaglio errato, un'evidente apertura della guardia e

altro. Essi sono solo e puramente esempi e tali penalizzazioni saranno decise dal Master di volta in volta, in modo che possa continuare la narrazione nel modo più avvincente possibile.

Oltre l'Attacco che abbiamo già visto e la Magia che vedremo in seguito, esistono anche altre scelte che è possibile effettuare durante un combattimento:

- Parata –

Scegliendo di porsi in posizione di parata, al PG è impossibile compiere qualunque altra azione per quel Round; la sua arma è posta nel modo migliore per ottenere la massima difesa e il suo corpo è raccolto per essere meno vulnerabile. Con questa selezione il DP cresce grazie ai WP dell'Arma che vanno ad unirsi ai PP dell'armatura.

FP + PP + WP = DP

Il colpo verrà comunque probabilmente accusato, ma il fatto di limitare i danni può essere un evidente vantaggio in prospetto di una tattica di combattimento molto più profonda.

- Schivata –

Scegliendo di schivare, al PG è impossibile compiere qualunque altra azione per quel Round; egli cerca di evitare gli attacchi offensivi del nemico sfruttando le sue doti di agilità. Per sapere se la schivata ha successo, si attua un semplice confronto fra gli AP degli avversari:

AP Attaccante - AP Difensore + 1d20

Se il valore ottenuto è minore di 0, il PG riesce a schivare in modo perfetto l'attacco nemico e non subisce alcun Danno. Se il valore è, invece, maggiore o uguale a 0 la schivata è fallita e il PG non è riuscito ad evitare i Danni relativi e, inoltre, ha perso la possibilità d'Attaccare per quel Round. In questo caso non si utilizzano Colpi Critici o Maldestri; se però il punteggio del Dado risulta essere di 16 o superiore, quindi il 25%, qualsiasi sia il risultato ottenuto, la schivata fallisce esattamente come nel caso di un punteggio superiore a 0.

- Azioni –

Altre azioni non direttamente contemplate nel regolamento, come la fuga, il raggirare un nemico, o il volere sfruttare un oggetto dell'equipaggiamento, contano come la "spesa" del Round del combattimento e la loro risoluzione è affidata, in modo narrativo, al Master. Il tempo limite per postare è di 48 ore prorogate alla mezzanotte del giorno stesso e del Lunedì successivo nel caso la scadenza combaci con un Week-End. Tutti coloro che non posteranno in tempo senza avvisare per eventuali assenze vedranno il loro Personaggio impossibilitato a compiere qualsiasi azione. Se tale evento si dovesse prorogare per oltre 10 giorni, il Personaggio sarà prima preso in mano dal Master e poi eliminato dal gioco alla prima occasione narrativa. Tale discorso non è valido solo per i combattimenti ma anche per qualsiasi altra situazione in cui l'intervento del Personaggio è necessario.

VII. Le Skills

Ogni Personaggi creato può apprendere nel corso del suo sviluppo alcune capacità che gli consentono di essere eccezionalmente abile in specifici ambiti: le Skills. Tutti i personaggi le possono apprendere, senza differenza di classe o di razza. Le Meta-Skills, invece, a differenza delle precedenti appartengono a Classi o Razze specifiche e rappresentano abilità innate e specifiche che nessun altro può possedere. Tutte le Skills e le Meta-Skills hanno una scala di perfezionamento, divisa in Gradi, che varia da 1 a 5:

- 1 = Normale
- 2 = Buono
- 3 = Molto Buono
- 4 = Ottimo
- 5 = Perfetto

Un Personaggio che possiede la Skill "Nuotare" al Grado 5 sarà capace di stare a galla anche in mezzo alla tempesta più spaventosa in mezzo al mare; un Personaggio di Grado 1 invece avrà infinite difficoltà in più. All'inizio del gioco, ogni PG parte con 4 Skills, di cui certamente una sarà una Meta-Skill proveniente dalla Classe, poi ce ne potrà essere un'altra proveniente dalla Razza e le rimanenti 2, o 3, saranno scelte dal Personaggio stesso in base al suo Background. Il numero totale, almeno all'inizio del gioco, sarà sempre e

comunque pari a 4. Ovviamente, come accade con le Caratteristiche anche se in modo diverso, le Skills aumentano il loro valore con l'esperienza acquisita, secondo tale procedimento:

- Meta-Skill –

Aumenta di un punto ogni 5 Livelli nel caso si possieda soltanto quella relativa alla Classe. Invece, aumenta 1 punto ogni 3 Livelli nel caso se ne posseggano 2, una derivante dalla Classe e una dalla Razza. La scelta dell'aumento in quest'ultimo caso è a discapito del Giocatore. Nessuna Meta-Skill può comunque essere aumentata oltre i limiti di Livello descritti in precedenza e, nel caso che si possiedano 2 Meta-Skills, nessuna di esse può essere aumentata di oltre 1 punto rispetto all'altra.

- Skill –

Ad ogni aumento di Livello si ottiene un SP, Skill Point, da spendere dove si vuole tra le Skills in proprio possesso, eccetto ovviamente le Meta-Skills. Per l'incremento di tali punteggi si utilizza un sistema d'esperienza progressivo: per ottenere i Gradi più alti di specializzazione saranno necessari sempre maggiori SP:

Da 1 a 2 - [1 SP]

Da 2 a 3 - [2 SP]

Da 3 a 4 - [3 SP]

Da 4 a 5 - [4 SP]

Oltre alle Skills iniziali si possono apprendere anche nuove skills a seconda delle varie esperienze che il proprio Personaggio farà nel mondo di Bloodlands: esse saranno assegnate direttamente dal Master a seconda degli eventi; se per esempio il vostro personaggio sopravvive miracolosamente ad un naufragio, potrà apprendere la Skill "Nuotare", approdando poi su un'isola deserta, potrà apprendere l'abilità "Sopravvivenza", e via dicendo. Non c'è limite al numero di Skill che possono essere apprese oltre le 4 iniziali.

VIII. La Magia

Molte Classi possono sfruttare gli Incantesimi, vero e proprio fulcro di molti aspetti del mondo di Bloodlands. La capacità o meno di poter sfruttare incantesimi deriva dalle Meta-Skills in possesso delle varie classi e dagli SP gratuiti con i quali il Personaggio inizia le sue avventure. Gli Incantesimi si dividono in Classi (Incantesimi dei Maghi, dei Chierici, ...), che a loro volta si dividono in Scuole (Scuola del Fuoco, della Terra, ...) che a loro volta si dividono in 5 Gradi ad indicare la loro importanza. Facciamo un esempio di come viene strutturato un Incantesimo dei Maghi:

[PALLA DI FUOCO] scuola del Fuoco

"L'incantesimo proposto è devastante. L'energia del Fuoco viene richiamata dal mago che crea fra le mani una sfera infuocata che può scagliare contro i nemici vicini. La sfera esplode al contatto causando Danni."

Diretto

Costo: 50MP

Raggio: 10mt + (1mt x 1 MP)

Durata: Istantanea

Effetto: Causa Danno ai nemici nel raggio di 5 Metri dal punto dell'impatto

50 OP + 1d20 + (1 x 1 MP)

Come potete vedere il tutto si può riassumere in 3 voci:

-Nome, Scuola di Provenienza e Tipo d'Incantesimo

-Dati

-Descrizione

Sciogliamo subito alcuni dubbi per quel che riguarda la voce "Tipi d'Incantesimo". I poteri magici possono infatti essere divisi in 3 categorie ben distinte:

Diretti - Sono solitamente di tipo materiale e tangibile con mano e, per questo motivo, non è possibile apporre alcun tipo di resistenza a loro se non attraverso mezzo fisici. Un esempio d'Incantesimo Diretto è la Palla di Fuoco descritta, come esempio, qualche riga più in alto.

Indiretti - Sono solitamente di tipo immateriale e mentale e, per questo motivo, è possibile apporre resistenza a loro attraverso la stessa energia magica. Un esempio d'Incantesimo Indiretto è Sonno che fa addormentare istantaneamente un bersaglio.

Accessori - Sono solitamente Incantesimi il cui scopo è quello di favorire una particolare condizione del Personaggio o dei suoi alleati. E' possibile fare resistenza nel caso non si vogliono subire gli effetti dell'Incantesimo, in tal caso esso viene classificato sotto la categoria "Indiretto". Un esempio di tale categoria sono, in generale, gli Incantesimi di cura.

L'unica altra voce che forse richiede una spiegazione è quella relativa al Costo: ogni Incantesimo consuma una parte dell'Energia Magica del soggetto, esaurita la quale egli dovrà ricorrere direttamente ai propri HP per il lancio delle formule, in un rapporto 1 a 1. Nell'esempio troverete anche alcune voci tra parentesi, esse stanno ad indicare che l'Incantesimo è potenziabile spendendo un valore extra di MP rispetto al normale; tale aumento però ha un limite ed è quello del Livello del Personaggio: ogni singolo Incantesimo non può essere potenziato di un numero di PM pari al valore del proprio Livello: Un Mago di 5° Livello che lancia la Palla di Fuoco potrà aumentare il suo Danno di non oltre 5 punti, spendendo appunto 5 MP in più rispetto al costo normale, per un totale di 55 ai quali ovviamente andrà aggiunto il lancio del d20.

Andiamo ora ad esaminare la parte riguardante la resistenza agli Incantesimi Indiretti. Si tratta di un normale confronto tra gli MP dell'Usufruitore e quelli del bersaglio; solo in questo particolare caso noi intendiamo per MP il valore massimo e non si tiene conto di eventuali sottrazioni dovute al lancio di altri Incantesimi. La formula per verificare la riuscita o meno di un Incantesimo Indiretto è la seguente:

$MP \text{ dell'Usufruitore} - MP \text{ del Bersaglio} + 1d20$

Se il punteggio risulta essere superiore o uguale a 0, l'Incantesimo sarà fallito, un punteggio negativo indicherà invece la corretta riuscita dell'azione. E' una regola molto simile a quella già vista sulla Schivata, con la differenza che qui i punteggi superiori al 15 non indicano l'automatica riuscita di una delle 2 parti. All'interno del sito troverete tutte le informazioni relative alle varie forme di magia e l'elenco completo degli Incantesimi. Per acquisire nuovi Incantesimi sarà necessario impiegare i propri Spell Points in un sistema progressivo molto simile a quello delle Skill. Il costo in SP di ogni Incantesimo equivale al suo Grado. Altra regola molto importante è che un Personaggio può possedere un qualsivoglia numero di Incantesimi, ma per quel che riguarda il numero, non si potrà possedere in un Grado maggiore un numero d'Incantesimi di un Grado minore; capire è più facile che spiegare:

Un Mago potrà possedere 4 Incantesimi di Grado 1, 3 Incantesimi di Grado 2 e un solo Incantesimo di Grado 3. Non potrebbe, però, possedere 3 Incantesimi di Grado 1 e 4 di Grado 2, perché altrimenti un Grado più alto avrebbe un numero d'Incantesimi maggiore di un Grado più basso.

Ogni Classe parte con un determinato numero d'Incantesimi gratuito e guadagna 1 SP al suo primo aumento di Livello, come descritto in precedenza. Aumentando la propria Meta-Skill si potrà accedere ad un maggior numero di Scuole di Magia per aumentare in modo sempre più vasto la propria conoscenza dell'arcano mondo della Magia.

IX. Aumento di Livello

Il sistema di aumento di Livello sfruttato in Bloodlands è puramente narrativo e non sfrutta alcun genere di tabella. I Punti Esperienza, qui conosciuti come EP, sono assegnati dal Master privatamente ai giocatori. Per aumentare il proprio Livello esistono 2 modi:

- 1) Raggiungere i 100 EP e convertirli in un aumento di Livello
- 2) Avere l'aumento di Livello mensile in seguito alle proprie corrette azioni

Se il primo punto si spiega abbastanza facilmente da solo, il secondo necessita di una spiegazione più accurata: il Master all'inizio di ogni mese di gioco reale, inteso come mese solare, assegnerà, contattando in privato i Giocatori, un Livello gratuito a tutti coloro che si saranno dimostrati ottimi giocatori. Sia per ottenere un maggior numero di EP, sia per riuscire ad ottenere l'aumento gratuito, sono necessari:

- Un'ottima capacità interpretativa del proprio PG
- Regolarità nel postare all'interno del gioco
- Puntualità nei tempi delle risposte
- Correttezza nei confronti degli altri giocatori
- Capacità d'applicare la Netiquette
- Bellezza delle Mail inviate
- Capacità di creare trame e atmosfera

Chi giocherà male o solo per il gusto di vedere il proprio Personaggio aumentare di forza, leggasi anche "Power Player", troverà vita assai dura. In Bloodlands è premiata l'interpretazione, la regolarità e la bravura nel gioco stesso. Non vince chi scrive più Mail o chi ha il PG con il valore d'attacco più alto, vincono quelli che sanno giocare bene rendendo il gioco piacevole per chi legge e per chi gioca. A seconda del Livello del Personaggio stesso, esso sarà diviso in una speciale categoria secondo questo schema:

Da 1 a 24 - Persona Comune

Da 25 a 49 – Eroe

Da 50 a 74 – Leggenda

Da 75 a 99 – Avatar

100 – Divinità

Ad ogni passaggio si avrà la possibilità di acquisire Incantesimi Leggendari, Colpi Speciali o altre peculiarità che renderanno il Personaggio sempre più forte e unico.

A work of Darkwolf and Chilavert. 2002. Bloodlands PbEM.