

# FEDERNA

## GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

### COSA CAMBIERÀ?

#### Passaggio al Regolamento Versione 2018

Come è stato comunicato dallo staff, prossimamente la nostra “formula” di gioco passerà da doppia fazione Corrotti-Puri a singola fazione Puri. Senza dilungarsi in questa sede nell’illustrare le motivazioni di questa scelta, già esposte nel post sul gruppo di Facebook, andremo qui a fare un rapido riassunto di cosa cambierà per quanto concerne il regolamento di gioco, dalla attuale versione 2017 a quella 2018.

#### INTERAZIONI

SCUDI: non si potrà più colpire o spingere con gli scudi, ma solo parare.

FREQUENZA DEI COLPI: non è permesso portare colpi più frequentemente di 1 ogni 2 secondi.

RISSA: la rissa come mezzo di combattimento verrà completamente cancellata. Resterà come meccanica prettamente scenica, cioè senza effetti reali di gioco.

CRAFTING: la creazione degli oggetti non sarà più regolata dalle singole abilità ma dalle Professioni e non sarà più possibile creare oggetti durante il gioco, ma solo prima di un evento, in fase di Segreteria.

PUNTI FERITA: i PF base per tutti i personaggi diventano 3, quelli massimi diventano 5, oppure 10 se il personaggio possiede almeno un’abilità divina.

MORTE: il Periodo di Grazia non dura più 10 minuti ma 5.

PUNTI DUREZZA: aboliti. Ci siamo accorti che era una meccanica legnosa e per niente accattivante.

CAST DIVINO: il cast divino ora è molto più rapido, non serve più fare una preghiera di 5 minuti ma a livello di regole le benedizioni diventano molto simili agli incantesimi arcani: formula breve + chiamata; resta il fatto che ambientativamente divino ed arcano sono due cose estremamente differenti.

APPRENDIMENTO: viene semplicemente detto che l’apprendimento e quindi l’avanzamento della scheda del personaggio avverrà solamente in gioco. Le restrizioni numerali di maestri e allievi vengono meno, mantenendo il concetto che, per imparare, il personaggio debba rivolgersi a chi gli sappia insegnare, PG o PNG che sia. Ci limitiamo a dire che, però, sarà leggermente più semplice ottenere nuove abilità, fermo restando che deve esserci un effettivo impegno da parte del personaggio durante gli eventi.

MANUTENZIONE: completamente eliminata, come per i Punti Durezza. Gli oggetti dei personaggi dovranno essere riparati (o sostituiti) solo a seguito di eventi in gioco (come la chiamata *SHATTER!*, per esempio).

PALMO APERTO ALZATO: nuova gestualità descritta a seguito dell’introduzione di nuove chiamate di effetto (legata prettamente alla chiamata *SHADOW!*).

## **CHIAMATE**

C'è stata una considerevole rivisitazione e aggiunta di chiamate. Consultare il capitolo 4 del Regolamento per vedere tutte quelle cambiate e quelle nuove. Vi lasciamo qui una veloce carrellata.

- CHIAMATE LEGGERMENTE MODIFICATE: Disease, Domination, Earthquake, Fear, Heal, Pain, Petrify, Poison, Shatter, Zero.
- DURATA CAMBIATA: Blind, Charme, Confuse, Deafness, Domination, Fear, Mute, Pain, Paralyze, Sleep, Terror, Weakness.
- CHIAMATE CHE HAN CAMBIATO SOLO IL NOME: Enchanted in Magic, Fumble in Disarm.
- NUOVE CHIAMATE: Appear/Disappear, Attraction, Bless, Break Magic, Crash, Curse, Dance, Dark, Detect, Dispel, Distract, Examination, Exile, Forget, Fortitude, Ice, Light, Miss, Mortal, Purification, Reff, Reflex, Resurrection, Sanctuary, Shadow, Spiritual, Stasis, Summon, Triple, Turn.

## **RAZZE**

CORROTTI: ovviamente, eliminate tutte le razze Corrotte.

PUNTI FERITA: tutte le razze partono da una base di 3 PF (tranne i Cherubinus che partono da 1).

CAPACITÀ RAZZIALI: tutte le razze hanno visto uno snellimento delle capacità, per facilità di memoria e di uso, senza snaturarne il significato. Consultare il capitolo 5 per vedere le nuove capacità razziali.

VINCOLI COSTUME: sistemati i vincoli di interpretazione e costume.

## **ABILITÀ**

La sezione che ha visto il maggior rimaneggiamento. Per prima cosa, sono state eliminate tutte le abilità ad esclusivo appannaggio dei Corrotti (vedi Stregoneria) e quelle Morali. Secondo, le abilità di "crafting", riconoscimento e raccolta cartellini sono state eliminate per fare posto al nuovo sistema di Professioni e Commercio, più snello e immediato. Terzo, sono stati rivisti i costi di alcune abilità in funzione dei nuovi funzionamenti delle stesse. Principalmente, tutto il comparto magico e divino è stato pesantemente rivisto.

## **POTERI**

La vecchia sezione poteri è stata completamente rivista a causa dei cambiamenti apportati alle abilità. I maggiori beneficiari delle modifiche sono i sacerdoti e le Benedizioni, aumentate significativamente di numero per permettere maggiore flessibilità ai personaggi, senza sacrificare l'unicità di ogni Credo. Ci sono molti più incantesimi arcani, molti dei quali da imparare in gioco anche grazie al nuovo sistema di apprendimento. Infusioni e Poemi sono stati rivisti ma senza troppi stravolgimenti.

## **GUIDA AL COSTUME**

Aggiunta una sezione per dare consigli e dritte sulla costumistica in generale, dai vestiti al trucco passando per tutto quello che concerne la realizzazione visiva del personaggio.

## **AMBIENTAZIONE**

Aggiunta nel manuale di ambientazione una sezione che possa dare una mano alla creazione del personaggio e del background: come pensarlo, come scriverlo, come mantenerlo coerente a quello che è Edernia e renderlo interessante da giocare.

## **GUIDA ALLE PROFESSIONI**

Dato il nuovo sistema di creazione oggetti, è stato creato un manuale apposito per esporre cosa vorrà dire adesso raccogliere materiali e creare oggetti, nonché ottenere alcune abilità extra. Si tratta di un “trattato” sui mestieri che un personaggio può intraprendere nel mondo di gioco. Non è un vero e proprio manuale da doversi imparare a memoria, ma piuttosto un (lungo) specchietto di informazione, che ci sembrava inutile tenere nascosto. La Guida alle Professioni sarà disponibile fisicamente ad ogni evento per permettere ai giocatori di far commerciare i propri personaggi, in maniera consona con gli eventi di gioco.

## **ULTIME PAROLE**

Vogliamo sottolineare che questa modifica, così come quelle precedenti, è stata discussa e apportata per il bene del gioco e per il Vostro divertimento. Sappiamo che da quando Edernia è nata sono stati fatti TANTI cambiamenti e la confusione è lecita, ma noi come staff Vi chiediamo fiducia un'altra volta, assicurandovi che il Nostro impegno è vivo come il primo giorno.

Grazie dell'attenzione e Buon Gioco dallo Staff di Edernia