

Fuoco Nero

Regolamento essenziale

v6.3





Elementi base del gioco



Di seguito sono elencate le convenzioni minime per rappresentare una realtà fantastica. La scelta di tali convenzioni è dettata dall'idea che l'utilizzo di alcuni elementi materiali nella rappresentazione di qualcosa di intangibile aiuti molto la teatralità dell'azione e l'immedesimazione nell'atmosfera di gioco.

Utili informazioni di ambientazione possono essere reperite sulla nostra wiki http://www.secondi-figli.org/wiki/index.php/Fuoco_Nero_Wiki

Caratteristiche generali

PF (Punti ferita)

- Ogni personaggio possiede **2 PF** (punti ferita): questi rappresentano il suo stato di salute e quindi la quantità massima di danni che il personaggio può subire prima di morire. Ogniqualvolta il personaggio venga colpito da un'arma, o da qualsiasi altra cosa possa danneggiarlo fisicamente, sottrae 1 PF dal totale (se l'oggetto che lo colpisce ha un nastro colorato, il personaggio subisce anche l'effetto relativo). Inoltre, ad ogni colpo subito che vada ad intaccare il totale dei PF, si dovrà **simulare il dolore** causato dal colpo ricevuto. Ovviamente, se un personaggio indossa l'armatura, i colpi subiti dovranno prima distruggere la suddetta armatura per poi danneggiare i PF.
- Non si riceve più di un danno al secondo. Ogni arma, di qualsiasi tipo, arreca 1 danno per colpo.
- Le frecce sono l'unico tipo di arma che riesce a trapassare l'armatura: vanno quindi conteggiati come danno diretto ai PF.
- A prescindere da quanti siano i PF di partenza, perso il primo PF il pg diventa **ferito**. Se non si farà curare, perderà 1 PF ogni **10 minuti** finché diverrà *moribondo*. Le ferite riportate sulle braccia rendono l'arto inservibile per usare armi e/o scudi; le ferite riportate alle gambe costringeranno il pg a zoppicare fino alla guarigione (cioè all'inizio del live successivo); le ferite al tronco fanno cadere e restare il pg a terra, in preda al dolore. I personaggi curati non potranno rimuovere le bende fino al termine del live, o le ferite si riapriranno, riportandoli allo stato **ferito**. Gli arti curati rimangono comunque feriti fino al termine del live, cioè chi è ferito alle gambe dovrà continuare a zoppicare, chi è ferito alle braccia non potrà usare il braccio ferito (anche entrambe, qualora lo fossero).
- Recandosi da un cerusico per farsi curare, questi attribuirà alla ferita una gravità, secondo il sistema codificato in appendice VIII.
- I pg *feriti* possono essere curati da chi ha l'abilità Cerusico 1
- Una volta esauriti i PF, si diviene **moribondi**. Se entro **10 minuti** non si viene stabilizzati, il personaggio muore. In tal caso il giocatore dovrà recarsi dallo Staff per la creazione di un nuovo personaggio. **I personaggi moribondi sono privi di sensi: quindi non potranno parla-**

re né, tanto meno, invocare aiuto. Qualora si volesse spostare il pg moribondo da luogo in cui si trova, si dovrà spostarlo **di peso** (eccetto che per ragioni di sicurezza).

- ➔ I pg **moribondi** possono essere stabilizzati da chi ha l'abilità Cerusico 2, o anche tramite abilità dei Piroganti.
- ➔ Non è consentito applicare bende e cure d'ogni tipo sopra le armature.
- ➔ I personaggi che siano stato stabilizzati, da *moribondi*, avranno 1 PF massimo per tutta la durata del live.
- ➔ E' possibile dare il **colpo di grazia**, adeguatamente simulato, ad un personaggio *stordito*, *dormiente*, *moribondo* o *legato*, incluse tutte quelle condizioni in cui un pg sia impossibilitato a difendersi. Che sia tramite sgozzamento, piantandogli l'arma nel petto o fracassandogli la testa con una mazza, l'effetto è lo stesso: il pg **muore istantaneamente**.
- ➔ **Sgozzare** un pg è possibile senza alcuna abilità, ma dovrà essere simulato in modo appropriato. Lo sgozzamento comporta la **morte istantanea** della vittima. Qualora l'aggressore dovesse essere bloccato durante lo sgozzamento (se la lama non è stata passata su tutta la gola) la vittima non morirà, ma perderà 1 PF, diventando quindi **ferito**. Non è possibile sgozzare durante un **combattimento**.
- ➔ In condizioni normali, un personaggio **non** recupera PF fino al termine del live. Un personaggio stabilizzato non potrà compiere sforzi (combattere, correre) finché non avrà recuperato almeno 1 PF, sempre che le ferite glielo permettano; qualora invece provasse a compiere sforzi, ritornerà ad essere *moribondo*.

Nastri

Potreste imbattervi in armi sulle quali è presente un giro di nastro colorato. I diversi colori vanno a simboleggiare alcune caratteristiche particolari, elencate di seguito.

Si noti che **non** è possibile applicare più di un tipo di nastro per volta.

➤ **Nastro Blu**

Rappresenta un'arma in acciaio di Valyria. Se un'arma avvolta da nastro blu ti colpisce, si subisce un danno diretto e quindi si sottrarrà 1 PF dal totale residuo; il danno di un'arma con il nastro blu ignora l'armatura. In altre parole, trapassa l'armatura, causando un danno al fisico.

➤ **Nastro Verde**

Indica che l'arma è avvelenata. Se colpiti, oltre al danno dell'arma si dovrà sottrarre al totale dei PF un danno ogni minuto. Chi indossa l'armatura non subirà l'effetto del veleno almeno finché essa non sarà distrutta (quindi fino all'esaurimento dei PA).

Un personaggio avvelenato **non** può essere stabilizzato senza antidoto!

➤ **Nastro Rosso**

Indica che l'arma è infuocata, quindi oltre al danno dell'arma ci si dovrà rotolare per terra per 10 secondi per simulare lo spegnimento delle fiamme.

Qualora un personaggio non indossi l'armatura, subirà il danno dell'arma e l'effetto del nastro; qualora invece un personaggio indossi l'armatura, subirà il danno (toglie 1 PA) ma non l'effetto del nastro (non dovrà quindi rotolarsi per terra), finché avrà PA residui (per ulteriori dettagli vedi *Caratteristiche generali, PA*).

Il nastro rosso può essere utilizzato per incendiare qualsiasi cosa: nel caso si voglia incendiare un edificio, si dovrà circondare l'area interessata con 3 giri di nastro rosso; lo Staff dovrà essere presente per dichiarare la chiamata **Incendio**. Tutti coloro che si ritroveranno al suo interno, una volta dichiarata la chiamata, subiranno dopo 10 secondi un danno diretto e così un altro ogni 10 secondi trascorsi all'interno dell'edificio in fiamme; una volta usciti dalla zona incendiata dovranno rotolarsi per terra per 10 secondi.

➤ **Altofuoco**

L'Altofuoco può essere lanciato su un bersaglio, come una sorta di bomba Molotov. Quando l'Altofuoco colpisce il bersaglio lo incendia immediatamente, facendogli perdere **tutti i PF** e costringendolo a rotolarsi per terra avvolto dalle fiamme per 10 secondi, solo allora le fiamme saranno considerate estinte. **Non rotolarsi immediatamente per terra comporta la morte istantanea del personaggio.**

L'Altofuoco ignora l'armatura. **Non è possibile in alcun modo spegnere le fiamme**, salvo attendere che si estinguano spontaneamente. Chiunque dovesse cercare di spegnere le fiamme o aiutare il personaggio colpito, verrà incendiato anch'egli. Il lancio verrà simulato con una pallina rossa (es. gommapiuma), che dovrà essere effettivamente lanciata sul bersaglio. Se andrà a segno, il bersaglio subirà l'effetto. Se la palla dovesse rimbalzare da un bersaglio ad un altro, anche tutti i bersagli successivi subiranno l'effetto. La pallina sarà considerata attiva finché non toccherà terra. **Gli scudi NON evitano l'effetto se colpiti dalla pallina.**

➤ **Creare frecce incendiarie**

Tramite la seguente procedura è possibile ottenere frecce incendiarie.

1) Predisposizione delle frecce

In ragione di realismo, le frecce andranno adeguatamente preparate avvolgendone la punta con uno straccio. Se usate in questo modo, le frecce causeranno il danno normale.

2) Accensione delle frecce

Una volta predisposte, le frecce potranno essere incendiate. Avvicinate la freccia ad una fonte di fuoco (vedi dopo), dopodiché legate il nastro rosso alla freccia, in modo che il nodo non si scioglia da solo, più velocemente che potete.

Fatto ciò la freccia è **in fiamme** e può essere usata come tale entro un tempo ragionevole (che comunque non sarà mai più di 1 minuto). E' chiaro che una freccia incendiata non potrà essere riposta in faretra senza prima essere stata spenta!

Fonte di fuoco

Sono da considerarsi fonti di fuoco, tutto ciò che avvolto dal nastro rosso (eccetto le frecce in faretra, create tramite l'abilità "infuocare frecce"), la forgia del fabbro e le fonti di fuoco reali (caminetti, bracieri, ecc).

Creare una fonte di fuoco

In mancanza di fonti di fuoco utilizzabili, è possibile crearsene una: sarà sufficiente disporre di un acciarino e di un liquido infiammabile (simulato, ovviamente, ed approvato dallo Staff).

Si potrà quindi versare tale liquido per terra e simularne l'accensione con l'acciarino. Fatto ciò si

potrà stendere per terra del nastro rosso ed usarlo come fonte di fuoco.

Naturalmente il nastro potrebbe spostarsi a causa del vento, quindi attenzione a non farvi bruciare! Ingegnatevi per contenere le fiamme (non usando i piedi per tenere il nastro ovviamente, sempre che non vogliate subire gli effetti del nastro rosso).

➤ **Nastro Giallo**

Simboleggia una serratura/lucchetto. Il numero di nodi presenti sul nastro ne indicherà la complessità (più nodi vi sono, più è complessa la serratura). E' possibile distruggere una serratura colpendola ripetutamente con un'arma, impiegando 15 minuti per distruggere ogni nodo. Non è possibile creare una serratura a meno che non si possieda l'abilità per farlo.

Per consentire di distinguere una serratura scassinata da una rotta, procedete come segue: durante lo scasso, man mano che procedete, sciogliete i nodi; **una serratura senza nodi è una serratura scassinata**. Se invece decideste di sfondare la serratura, allora spezzate il filo a metà e lasciate cadere l'altra metà davanti alla porta/scrigno eccetera; **un filo spezzato indica una serratura rotta**.

➤ **Nastro Lavori in corso**

Delimita tutto ciò che è da considerarsi *fuori ruolo* e quindi inesistente in gioco, siano esse persone, aree o armi. Si deve semplicemente ignorare ciò che ne è avvolto come se non esistesse. **Nel caso il nastro fosse applicato a delle armi, significa che queste sono dello Staff e vanno lasciate lì dove si trovano.**

➤ **Pozioni**

Le pozioni saranno accompagnate da una busta che dovrà essere letta **dopo** aver bevuto la pozione. Anche solo assaggiare la pozione ha come conseguenza un effetto: quindi equivale ad averla bevuta completamente.

Assumere due pozioni dello stesso tipo NON raddoppia né l'effetto né la durata della pozione. Gli effetti sono cumulativi solo se le pozioni sono di tipo diverso.

➤ **Monete**

Nel gioco saranno presenti 3 tipi di monete: oro, argento e rame. Una moneta d'oro equivale a 10 monete d'argento, una moneta d'argento equivale a 10 monete di rame. Quale che ne sia il valore, le uniche monete considerate valide in gioco sono quelle fornite dallo Staff.

Le chiamate

Sono poche e legate ad effetti fuori gioco, fatta eccezione per *Incendio* ed *Assassinato!*

➤ **Time in**

Sancisce l'entrata in ruolo e l'inizio dell'evento;

➤ **Time out**

Indica il termine dell'evento in corso;

➤ **Incendio**

Vedi *Nastro Rosso*;

➤ **Stop!**

La sicurezza prima di tutto. Chiunque si trovi in situazione di reale difficoltà fisica o di qualsiasi altro tipo deve chiamare *Stop!* e il gioco verrà interrotto immediatamente.

Ovviamente dovrà trattarsi di motivazioni ESCLUSIVAMENTE fuori ruolo: abusare di questa chiamata per motivazioni non inerenti a stato di necessità verrà severamente punito.

PA (Punti armatura)

- Un personaggio che possiede un'armatura avrà a disposizione un totale di **PA**: rappresentano un totale di danni che un'armatura può sopportare prima di distruggersi e quindi divenire "inefficace". Se un personaggio indossa un'armatura, i danni subiti dovranno prima essere sottratti dal proprio totale di PA e successivamente dai PF.
-
- Dopo un combattimento è possibile riparare l'armatura, ma solo da qualcuno che ne abbia l'abilità. Se non c'è nessuno in grado di farlo rimarrà rotta!
- L'assegnazione dei PA va effettuata dallo Staff, sulla base delle seguenti regole:
 - Una zona del corpo si considera coperta da armatura se essa copre più dei 2/3 della zona;
 - I danni ricevuti su zone coperte intaccano il totale di PA. Terminati questi, invece intaccheranno il totale di PF.
 - Armature sovrapposte sono cumulative.
 - I punti armatura non sono locazionali.

Tipologia di armatura e relativi PA

- **Armatura leggera**

Tali armature comprendono quelle fatte di cuoio, di pelle ed imbottite. Un'armatura leggera completa vale 2 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: se si è coperti per metà del corpo si avrà 1 PA, in caso contrario non saranno assegnati PA.

- **Armatura media**

Sono comprese armature cuoio borchiato, "brigantine" e cotte di maglia leggera. Un'armatura media completa vale 4 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: 1 PA per il torace, 1 PA per la testa, 1 PA per entrambi gli arti superiori, 1 PA per entrambi gli arti inferiori.

- **Armatura pesante**

In questa tipologia rientrano le armature di piastre, di scaglie e cotte di maglia pesanti. Un'armatura pesante completa vale 8 PA. Nel caso in cui l'armatura non sia completa, verrà applicata la seguente valutazione: 2 PA per il torace, 2 PA per la testa, 1 PA per ogni arto.

N.B

- ➔ I PA delle armature miste (formate da diverse tipologie di armatura) verranno conteggiati separatamente per ogni locazione, in base alla tipologia di armatura presente.
- ➔ Gli elmi, sia di cuoio che di metallo, garantiscono immunità allo stordimento, quando indossati.

Azioni speciali

➤ Leggere/scrivere

Ebbene sì, non tutti sono così fortunati da saper leggere e scrivere. Questo privilegio è per pochi, tra cui i maestri e i nobili. Se non si possiede l'abilità *Alfabetizzazione* non sarete in grado né di leggere né di scrivere.

➤ Stordire un personaggio

E' possibile stordire un personaggio simulando un colpo alla testa con il pomolo dell'arma. Il personaggio colpito cadrà a terra privo di sensi per 15 minuti. Non è possibile stordire durante un combattimento ed in tutte quelle situazioni in cui il nemico è in allerta (armi in pugno). **ATTENZIONE:** chiunque stia indossando un elmo è considerato immune allo stordimento. E' poi possibile che qualche giocatore riesca a resistere allo stordimento, tramite apposite abilità. Stordire continuamente qualcuno non è esente da complicazioni, quindi non stupitevi se all'ennesima botta in testa il vostro bersaglio muore, piuttosto che perdere i sensi e basta.

➤ Tortura

E' possibile torturare un personaggio, con gli adeguati strumenti (pugni, calci ed affini non sono considerati validi alla tortura). Con la tortura si possono scoprire importanti segreti ed estorcere confessioni, sempre che la vittima sia disposta a parlare... Per far ciò, il personaggio da torturare dovrà essere immobilizzato (mai realmente!) ed i suoi aguzzini **dovranno dichiarare l'inizio della tortura**. Ogni **5 minuti** di tortura il personaggio torturato perde **1 PF**. Ad ogni PF perso il torturato dovrà rispondere **obbligatoriamente** il vero alla domanda posta dagli aguzzini. Per porre un'altra domanda, si dovrà ripetere la tortura (sempre che il torturato non decida di parlare spontaneamente). La vittima dovrà rispondere anche perdendo l'ultimo PF; cioè prima dovrà rispondere alla domanda e subito dopo diverrà moribondo (0 PF). Nel caso il torturatore volesse estorcere una confessione ("sei stato tu, confessa!"), prima di perdere il suo ultimo PF, il torturato dovrà **obbligatoriamente** confessare quanto chiesto dal torturatore, anche se innocente. Il torturato può decidere autonomamente se confessare subito o aspettare di raggiungere il suo ultimo PF prima di farlo. Il torturatore non può chiedere alla vittima di quanti PF dispone (salvo eccezioni, si veda l'abilità Torturare). Si noti che lo scenario descritto è valido solo per torturatore e torturato che non abbiano abilità (Torturare e Resistere al dolore). Per tutti i dettagli si veda l'abilità Torturare.

➤ Raccogliere erbe

Le erbe sono una componente fondamentale per fabbricare pozioni. La loro raccolta è possibile soltanto a chi possiede l'abilità Alchimia e sarà necessario trattare i materiali ottenuti ai fini di disporre di una dose utile alla creazione di pozioni e impacchi. Per i dettagli si veda il Compendio dei Reagenti alchemici.

➤ Legare un personaggio

E' possibile **legare** un personaggio. Per far ciò è necessario impiegare qualche minuto per girare intorno alle mani o al corpo della vittima la corda. Il giocatore legato non potrà liberarsi. E' possibile però che un terzo personaggio liberi il giocatore "legato" tagliando le corde che lo imprigionano. **N.B:** il giocatore legato, per motivi di sicurezza, dovrà essere sempre in grado di potersi liberare, quindi non dovrà essere **mai e per nessun motivo** immobilizzato realmente. Un personaggio che sia stato legato senza applicare nessun nodo alla corda, potrà liberarsi autonomamente dopo 10 minuti.

➤ **Uscire fuori ruolo**

Alcune circostanze permettono l'uscita di ruolo, così come talvolta sarà possibile imbattersi in PNG o Staff che transitano nell'area di gioco ma non presenti in scena. In tutti questi casi i personaggi coinvolti dovranno mostrare chiaramente la mano alzata e mantenerla per tutto il tempo in cui si trovano in questo stato, esibendo chiaramente un nastro fuori ruolo. Lo Staff potrà fornirlo qualora non ne aveste con voi ma dovrete richiederlo **prima** dell'inizio di un evento. Ecco un paio di casi in cui un giocatore può trovarsi in questa condizione:

- **Rapimento di un personaggio**

Per far ciò sarà necessario portare con sé l'ostaggio fuori dall'area di gioco: fatto ciò, i rapitori dovranno attendere l'autorizzazione dello Staff per rientrare in ruolo.

Una volta uscito dall'area di gioco, il giocatore che interpreta l'ostaggio terminerà la sessione di gioco col suo personaggio, potrà cambiare il proprio abbigliamento e fare un altro personaggio momentaneamente. Terminata la sessione *live*, rapitori e ostaggio si accorderanno con lo Staff per decidere i dettagli del rapimento (modalità di fuga, luogo di detenzione dell'ostaggio, ecc).

Attenzione: è possibile rapire un personaggio giocante SOLO in live.

- **Abbandono dell'area di gioco**

Se un giocatore volesse uscire *fuori ruolo*, deve evitare il contatto con gli altri giocatori per almeno 5 minuti. Al termine del periodo potrà considerarsi fuori ruolo a tutti gli effetti. Per rientrare in gioco dovrà presentarsi allo Staff ed attendere l'autorizzazione.

- **Attentare alla vita di un personaggio in interlive**

Non è possibile uccidere un personaggio tramite azione interlive. Rapimenti, arresti e quant'altro possa ledere l'incolumità del personaggio potrebbero essere possibili in particolari condizioni; lo staff è giudice inappellabile per quanto riguarda la valutazione di queste situazioni particolari.

Sanzioni ufficiali

Sono previste da parte dello Staff due tipologie di sanzioni:

- Richiamo ufficiale
- Ammonizione

Il **Richiamo ufficiale** si applica nei casi di non rispetto del regolamento ed episodi di metaplay.

L'**Ammonizione** si applica nei casi di interruzione immotivata della continuità dell'evento live e quindi del gioco.

Come funziona il Richiamo ufficiale?

Se durante un live, o anche un interlive, ci fossero prove evidenti e comprovate di non rispetto del regolamento e/o episodi di metaplay, lo Staff richiederà ufficialmente il giocatore in questione. Il richiamo verrà pubblicato sul gruppo Facebook di Fuoco Nero e sul forum e avrà la seguente forma: "il giocatore X (personaggio X) ha ricevuto un richiamo ufficiale".

Le motivazioni del richiamo verranno comunicate privatamente soltanto al giocatore in questione. Questi sarà comunque sempre avvertito del richiamo prima della comunicazione pubblica.

Il richiamo ufficiale non è revocabile ed è incontestabile, e per tali ragioni verrà applicato solo dopo accurate indagini.

In tutti quei casi in cui non si abbia prova certa dell'irregolarità commessa, ma lo Staff abbia **ragionevoli motivazioni** per ritenere che l'infrazione sia stata commessa, provvederà a richiamare privatamente il giocatore coinvolto. Qualora dovesse ripetersi una seconda volta un episodio simile, verrà assegnato automaticamente un Richiamo ufficiale.

Come funziona l'Ammonizione?

Come scritto nel regolamento, l'unica motivazione accettata per l'interruzione del gioco è per ragioni di sicurezza ed è codificata dalla chiamata STOP! In tutte le altre circostanze, interrompere il gioco (ad esempio tramite contestazioni plateali su eventuali infrazioni altrui) costerà un'ammonizione.

Anche le ammonizioni prevedono una comunicazione pubblica sul gruppo Facebook e sul forum e avranno la medesima forma dei *Richiami ufficiali*.

Alla seconda ammonizione il giocatore perderà il personaggio e gli verrà preclusa la partecipazione al live successivo.

Anche in caso di ammonizione, le motivazioni verranno comunicate esclusivamente al diretto interessato per via privata.

I casi di offgame

Uscire fuori ruolo non è mai consentito se non nei modi descritti nel regolamento. Per tale ragione, i giocatori sorpresi in situazioni di offgame (che vadano a rovinare il gioco degli altri e l'atmosfera del live stesso) sono passibili di Richiamo ufficiale. I casi più gravi, assimilabili all'esempio descritto per le Ammonizioni, saranno sanzionati in tal maniera.