

## Regole da Taverna

■  
Combattere senz'armi è possibile purché venga correttamente simulato come un normale incontro a mani nude (tramite pugni, calci, etc.). È vietato ogni contatto fisico durante la simulazione della “rissa” a meno che non sia stato accordato precedentemente dai giocatori presi in causa.

Anche nel caso in cui due o più giocatori siano d'accordo nel simulare una vera e propria lotta (tramite prese di forza, parate, ecc.) è buona norma che anche queste azioni vengano simulate da entrambe le parti senza mai usare un quantitativo di forza che possa arrecare danno al Giocatore.

Le chiamate durante un combattimento senz'armi sono le seguenti:

**PUNCH** – Chiamata di danno derivata da un pugno o gomitata.

**KICK** – Chiamata di danno derivata da un calcio o una ginocchiata.

Ognuna di queste chiamate provoca, al giocatore che le riceve, un (1) danno “non letale”. Il giocatore che raggiunge o PF subendo danni “non letali” viene considerato fuori combattimento e deve simulare uno stato di svenimento o di stordimento almeno per 30 secondi, al termine del quale si riprende recuperando in automatico tutti i PF persi in questo modo.

I danni “non letali” provocati da PUNCH e KICK ignorano l'armatura, ma possono essere normalmente recuperati con effetti di guarigione (Chiamate HEALING).

In taverna e durante i pasti è severamente vietato effettuare chiamate di danno o effetti, veicolate da armi e/o da incantesimi, indirizzati a un Giocatore in procinto di mangiare. Chiunque avesse la necessità, può attirare l'attenzione del Giocatore minacciandolo, sfidandolo pubblicamente, ecc. Qualora il soggetto preso in causa accettasse la giocata, alzandosi o posando il cibo sul tavolo per esempio, è possibile attaccarlo.

Attenzione, combattere all'interno della taverna è possibile ma SICURAMENTE farà adirare l'oste...si consiglia pertanto di risolvere le proprie dispute fuori.

Durante i pasti è possibile avvelenare cibo o bevande di un Giocatore versando nel piatto o nel bicchiere una piccola quantità di veleno.

Il veleno in questione, precedentemente preparato, DEVE essere rappresentato esclusivamente da una piccola quantità di acqua con aggiunta di sale o zucchero (min. 5 gocce – max. 10) conservata in boccettina di vetro.

IN NESSUN CASO POTRÀ' ESSERE UTILIZZATO COME RAPPRESENTAZIONE QUALCOSA DI DIVERSO DA ACQUA E ZUCCHERO O ACQUA E SALE, questo perché alcuni giocatori potrebbero avere qualche intolleranza e/o allergia alimentare verso sostanze a noi ignote e l'ingerimento di queste potrebbe portare a gravi complicazioni ai danni della persona avvelenata.

Essere visti con in mano il veleno o mentre lo si versa equivale, in Gioco, ad essere colti con le “mani nel sacco”.

Una volta avvelenato il piatto o la bevanda, deve essere posizionato un Cartellino Creazione - Veleno sotto il piatto/bicchiere contenente l'effetto del veleno versato. Se è presente un Narratore in quel momento, comunicargli l'azione compiuta in modo discreto cosicché possa verificare l'andamento della giocata.