

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.

FERITE E MORTE

I punti ferita di un personaggio misurano quanto sia duro a morire. Un personaggio, per quanti punti ferita possa perdere, non subisce alcuna penalità finché i suoi punti ferita non scendono a 0 o meno.

PERDITA DI PUNTI FERITA

Il modo più comune di farsi male per un personaggio è subire danni letali, ossia perdere punti ferita.

Cosa rappresentano i punti ferita: I punti ferita hanno un duplice significato nel mondo di gioco: da un lato la capacità di sopportare sofferenze fisiche e tirare avanti, dall'altro la capacità di trasformare un brutto colpo in uno meno grave.

Effetti dei danni ai punti ferita: Un personaggio funziona a piena capacità fino a quando i suoi punti ferita non scendono a 0 o meno. A 0 punti ferita il personaggio diventa inabile.

Tra -1 e -9 punti ferita, il personaggio è morente.

A -10 o meno, il personaggio muore.

Danno massiccio: Se un personaggio subisce un unico attacco così massiccio che infligge 50 danni o più, e non muore sul colpo, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se questo tiro salvezza fallisce, il personaggio muore, a prescindere dai suoi punti ferita attuali. Se un personaggio subisce 50 danni o più da attacchi multipli, e nessuno di questi infligge di per sé 50 o più danni, la regola del danno massiccio non si applica.

INABILE (0 PUNTI FERITA)

Quando i punti ferita attuali del personaggio scendono esattamente a 0, egli diventa inabile.

Ogni turno questi può compiere soltanto un'azione di movimento o un'azione standard (ma non entrambe, né può compiere azioni di round completo). Il personaggio può compiere azioni di movimento senza arrecarsi ulteriori danni, ma se questi compie qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra attività faticosa), subisce 1 danno dopo aver portato a termine l'azione. A meno che questa attività non faccia aumentare i suoi punti ferita, il personaggio si ritrova a -1 punti ferita, morente.

Una guarigione che porti i suoi punti ferita sopra lo 0, permette al personaggio di riacquistare le sue piene capacità, proprio come se i punti ferita non fossero mai scesi a 0 o meno.

Si può anche diventare inabili, man mano che ci si riprende dall'essere morenti. In questo caso, è un passo sulla via della guarigione e, quindi, si possono anche avere meno di 0 punti ferita (vedi "Personaggi stabili e recupero", sotto).

MORENTE (TRA -1 E -9 PUNTI FERITA)

Quando i punti ferita attuali di un personaggio scendono tra -1 e -9, il personaggio sta morendo.

Un personaggio morente cade a terra privo di sensi e non può compiere alcuna azione.

Un personaggio morente perde 1 punto ferita al round, fino a quando il personaggio muore o diventa stabile (vedi sotto).

MORTO (-10 PUNTI FERITA O MENO)

Quando i punti ferita attuali di un personaggio scendono a -10 o meno, o se subisce un danno massiccio (vedi sopra), il personaggio muore. Un personaggio può anche morire per aver subito danni alle caratteristiche o per aver sofferto un risucchio di caratteristica che riduca il suo punteggio di Costituzione a 0.

PERSONAGGI STABILI E RECUPERO

A partire dal round in cui i punti ferita del personaggio sono scesi tra -1 e -9, e per tutti i turni successivi, bisogna tirare un d% per vedere se diventa stabile. Il personaggio ha una probabilità del 10% di diventare stabile. Se non lo diventa, perde 1 punto ferita. (Un personaggio privo di sensi o morente non può usare alcuna delle azioni speciali che modificano il conteggio di iniziativa in cui avviene la sua azione).

Se i punti ferita del personaggio scendono a -10 o meno, questi muore.

Si può evitare che un personaggio morente continui a perdere punti ferita e renderlo stabile con una prova riuscita di Guarire con CD 15.

Se una qualunque guarigione cura il personaggio morente anche di 1 solo danno, questi smette di perdere punti ferita e diventa stabile.

Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 0, permette al personaggio di diventare cosciente e inabile. Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 1 o più, permette al personaggio di riacquistare la piena capacità, come se i suoi punti ferita non fossero mai scesi a 0 o meno. Un incantatore conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di scendere a 0 punti ferita.

Un personaggio stabile che è stato curato da un guaritore o che è stato guarito magicamente, alla fine riprenderà conoscenza e comincerà a recuperare normalmente i punti ferita. Tuttavia, se il personaggio non ha nessuno che possa aiutarlo, la sua vita è ancora in pericolo e potrebbe comunque perderla.

Recupero assistito: Un'ora dopo che un personaggio morente ma sotto cura è diventato stabile, tirare un d%. Il personaggio ha una probabilità del 10% di ritornare cosciente e a quel punto diventare inabile (come se avesse 0 punti ferita). Se rimane privo di sensi, egli ha ogni ora la stessa probabilità di riprendersi e diventare inabile. Anche se privo di sensi, recupera i punti ferita come di norma. Il personaggio torna in condizioni normali quando i suoi punti ferita salgono a 1 o più.

Recupero non assistito: Un personaggio gravemente ferito abbandonato a se stesso di solito muore. In ogni caso, ha una piccola probabilità di riprendersi da solo.

Un personaggio che si stabilizza da solo (per aver superato il tiro del 10% mentre è morente) e che non ha nessuno che lo curi, continua comunque a perdere punti ferita, ma a una frequenza ridotta. Questi ha una probabilità del 10% ogni ora di ritornare cosciente. Ogni volta che fallisce il suo tiro all'ora per riprendere conoscenza, perde 1 punto ferita. Inoltre, non recupera punti ferita per guarigione naturale.

Un personaggio non assistito, anche dopo essere tornato cosciente e inabile, non è ancora in grado di recuperare punti ferita per via naturale. Viceversa, ogni giorno ha una probabilità del 10% di cominciare a recuperare punti ferita per via naturale (a partire da quel giorno); in caso contrario, egli perde 1 punto ferita. Una volta che un personaggio non assistito ha cominciato a recuperare punti ferita per via naturale, non è più in pericolo di perdere punti ferita (anche se i suoi punti ferita attuali sono negativi).

GUARIGIONE

Dopo aver subito danni, un personaggio può recuperare punti ferita per guarigione naturale o per guarigione magica. In ogni caso, un personaggio non può recuperare punti ferita oltre il suo ammontare massimo.

Guarigione naturale: Una notte completa di riposo (8 ore di sonno o più), permette di recuperare 1 punto ferita per ogni livello del personaggio. Qualsiasi interruzione significativa che interrompa il suo riposo, impedisce al personaggio di guarire per quella notte.

Se il personaggio si sottopone a un riposo totale a letto di un giorno e di una notte, può recuperare due volte il suo livello del personaggio in punti ferita.

Guarigione magica: Diverse capacità e incantesimi sono in grado di ripristinare i punti ferita.

Limiti di guarigione: Un personaggio non può mai recuperare più punti ferita di quelli che ha perduto. La guarigione magica non fa aumentare i punti ferita attuali di un personaggio oltre il suo massimo ammontare di punti ferita.

Guarigione di danni alle caratteristiche: I danni alle caratteristiche sono temporanei, proprio come i punti ferita. I danni alle caratteristiche si ripristinano al ritmo di 1 punto per ogni notte di riposo (8 ore) per ciascuna caratteristica influenzata. Un completo riposo a letto ripristina 2 punti al giorno (24 ore) per ciascuna caratteristica influenzata.

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Certi effetti forniscono punti ferita temporanei al personaggio. Quando un personaggio ottiene punti ferita temporanei, deve segnare a parte i suoi punti ferita attuali. Quando i punti ferita temporanei svaniscono i punti ferita del personaggio tornano al totale dei suoi punti ferita attuali. Se i punti ferita del personaggio sono già al di sotto di questa quantità, tutti i punti ferita temporanei sono già stati perduti e i punti ferita del personaggio non diminuiscono un'altra volta.

Quando i punti ferita temporanei svaniscono, non possono essere reintegrati come i reali punti ferita, neppure magicamente.

Incrementi del punteggio di Costituzione e punti ferita attuali: Un aumento del punteggio di Costituzione, anche temporaneo, può fornire al personaggio più punti ferita (un effettivo aumento di punti ferita), ma questi non sono punti ferita temporanei. Si possono reintegrare e non si perdono per primi, a differenza dei punti ferita temporanei.

DANNI NON LETALI

Infliggere danni non letali: Alcuni attacchi infliggono danni non letali. Altri effetti, come il calore o l'essere esausti, a loro volta infliggono danni non letali. Quando il personaggio subisce danni non letali, deve registrare il totale corrente di quanti ne ha accumulati. *I danni non letali non vanno sottratti dai punti ferita attuali del personaggio.* Non sono danni "reali". In realtà, quando i danni non letali uguagliano i punti ferita attuali del personaggio, questi diviene barcollante, e quando superano i suoi punti ferita, egli cade a terra privo di sensi. È del tutto indifferente che i danni non letali superino i punti ferita attuali per via del fatto che sono aumentati i danni non letali o perché sono diminuiti i punti ferita attuali.

Danni non letali con un'arma che infligge danni normali: Il personaggio può impugnare un'arma da mischia che infligge danni letali per infliggere danni non letali, ma subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Danni normali con un'arma che infligge danni non letali: Il personaggio può impugnare un'arma che infligge danni non letali, compreso un colpo senz'armi, per infliggere danni letali, ma subisce una penalità di -4 al tiro per colpire.

Barcollante e privo di sensi: Quando i danni non letali di un personaggio uguagliano i suoi punti ferita attuali, il personaggio diviene barcollante. Questi è così indebolito o malconcio che può solo compiere un'azione standard o un'azione di movimento per round. Il personaggio smette di barcollare quando i suoi punti ferita superano di nuovo i suoi danni non letali.

Quando i danni non letali superano i punti ferita attuali, il personaggio cade a terra privo di sensi. Mentre è privo di sensi, il personaggio è indifeso. Un incantatore privo di sensi conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di svenire.

Guarire i danni non letali: Il personaggio guarisce danni non letali al ritmo di 1 punto ferita all'ora per livello del personaggio.

Quando un incantesimo o una capacità magica cura punti ferita da danni, elimina anche un pari ammontare di danni non letali.