

Registro delle Ferite

Livello Ferite	Ferite	▣Abilità	▣Svenimento	▣Morte	▣Febbre	FERITE ATTUALI
Hp 0 pF	0	-1	-	-	-2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">FERITE INCAPACITANTI</div> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<i>1/2</i> Hp - pF		-2	-1	-	-4	
Hp - 1,5 pF		-3	-	-	-5	
<i>1/2</i> Hp - 2 pF		-4	-2	-1	-6	
Hp - 2,5 pF		-5	-	-	-7	
<i>1/2</i> Hp - 3 pF		-6	-3	-2	-8	
Hp - 3,5 pF		-7	-	-	-9	
<i>1/2</i> Hp - 4 pF		-8	-4	-3	-10	
Hp - 4,5 pF		-9	-	-	-11	
<i>1/2</i> Hp - 5 pF				M		

shock nel turno dopo aver subito X punti ferita, -X a tutte le abilità su Des e Int (max -4)

Stordimento - se si è subita una grande ferita, si sono subiti in un singolo colpo oltre pF/2
 - se viene colpita la faccia, il cranio, l'occhio, la testa, l'inguine maschile o gli organi vitali
 - se viene incapacitata una parte del corpo
 tiro Cos, -5 se oltre pF/2 alla faccia o organi vitali o inguine maschile, -10 se oltre pF/2 al cranio o occhio, con un fallimento stordimento e caduta (si aprono le mani e si cade prona; è consentita solo difesa a -4, con -3 per la posizione, all'inizio del turno avversario tiro Cos per destordirsi), con un fallimento di 5 si sviene.

Svenimento pF a 0 o meno, tiro Cos - lvl pF sottozero ad ogni inizio turno, un fallimento fa svenire

Morte se si raggiunge lvl di Cos sotto 0 bisogna tirare per **non morire** con le penalità ▣Morte
 ..e se ...in un unico colpo si subiscono ferite pari o superiori ai pF è necessario tirare per **non morire**

incapacitato pF/2 ad arto o pF/3 a estremità o pF/10 a organo sensoriale, incapacita e rende la parte inutilizzabile, vedi **Stordimento**, altri danni non sono applicati, dura fino al totale recupero, un danno doppio l'incapacitamento fa perdere completamente la parte colpita

costole rotte Ogni pF/2 al Torso tiro Cos, fallimento costola rotta, maldestro 2 costole rotte ogni costola rotta provoca des-1, max des -5

Emorragia Ogni 5 punti ferita si ha 1 punto emorragia (di danno) ogni 5 round, un tiro riuscito (Cos + Fit) fa scendere di 1 l'emorragia, la perdita per e. è cumulativa ferita dopo ferita.

FEBBRE A fine combattimento il lvl della Febbre è pari a pF/2 persi, causando penalità agli attributi pari alla Febbre. Ogni 6 ore si tira su Cos - Febbre: se è un successo la Febbre scende di 1 lvl, rifare il tiro ogni 6 ore fino a guarire (Febbre a 0), un fallimento maldestro alza la Febbre di 1 lvl. Se un Attributo scende a 0 si muore.

Determinazione Ritardare lo Svenimento o la Morte (dopo il fallimento del tiro): effettuare un nuovo tiro, in seguito uno al turno, se è un successo si continua ad agire, ma comunque si Sverrà o si Morirà a compito finito

togliere i Malus Cos + Fit + Resistenza al Dolore + Det - Malus levando i Malus si subisce **Sforzo Eccessivo**.

Sforzo Eccessivo le Ferite si Riaprono, per il Turno l'emorragia Raddoppia o si aggrava ad 1 se non c'era

Recupero Ferite Cos - ▣Morte, con almeno 8 ore di riposo assoluto o sonno e con un adeguato sostentamento si recupera 1 pF, un tiro riuscito di 5 fa recuperare 2 pF