

## PUNTI FERITA

| 0                          | inabile   | < 0 | morente | < 0 ma stabile e cosciente | inabile | -COS | morto |
|----------------------------|---|-----|---------|----------------------------|---------|------|-------|
| <b>Inabile</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si diventa Barcollante</li> <li>- si può compiere solo un'azione standard o di movimento.</li> <li>- si possono compiere azioni veloci, immediate e gratuite.</li> <li>- Se si esegue un'azione standard o (a discrezione del GM) in qualche modo affaticante, alla fine dell'azione si subisce 1 danno.</li> <li>- Velocità dimezzata</li> </ul>  |     |         |                            |         |      |       |
| <b>Morente</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Quando si diventa morenti si perdono i sensi</li> <li>- 1 danno ogni round</li> <li>- Stabilizzarsi: ogni round: COS CD 10, penalità pari ai PF. Se danni continuati, fallisce automaticamente. Se fallisce, 1 danno. Se successo, rimane incosciente.</li> <li>- Se stabile e cosciente, inabile.</li> </ul>  |     |         |                            |         |      |       |
| <b>Stabile (PF &lt; 0)</b> | <p>RECUPERO NON ASSISTITO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riprendere i sensi: ogni ora, COS CD 10, penalità pari ai PF. Se fallisce, 1 danno.</li> <li>- Non cosciente: non recupera PF naturalmente.</li> <li>- Cosciente: ogni giorno, riposo 8 ore, COS CD 10, penalità pari ai PF. Se fallisce, 1 danno. Se successo, smette di perdere PF e inizia a guarire naturalmente.</li> </ul> <p>RECUPERO ASSISTITO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riprendere i sensi: ogni ora, COS CD 10, penalità pari ai PF.</li> <li>- Recupera PF naturalmente (anche privo di sensi).</li> </ul> |     |         |                            |         |      |       |

## CONCENTRAZIONE

1d20+liv. incantatore+mod caratteristica

| Situazione del lancio                                | CD della prova di Concentrazione                                 |
|--|--|
| Lanciare sulla difensiva                             | 15 + livello dell'incantesimo raddoppiato                        |
| Ferimento  | 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo                     |
| Danni continuati                                     | 10 + 1/2 danni subiti + livello dell'incantesimo                 |
| Distratto da un incantesimo                          | CD dell'incantesimo che non danneggia + livello dell'incantesimo |
| In lotta o immobilizzato                             | 10 + BMC dell'aggressore + livello dell'incantesimo              |
| Movimento vigoroso                                   | 10 + livello dell'incantesimo                                    |
| Movimento violento                                   | 15 + livello dell'incantesimo                                    |
| Movimento estremamente violento                      | 20 + livello dell'incantesimo                                    |
| Vento con pioggia o nevischio                        | 5 + livello dell'incantesimo                                     |
| Vento con grandine e detriti                         | 10 + livello dell'incantesimo                                    |
| Tempo atmosferico impervio causato da un incantesimo | vedi incantesimo   |
| Intralcio  | 15 + livello dell'incantesimo                                    |

**Danni continuati:** Se gli ultimi danni inflitti erano gli ultimi danni che l'effetto poteva infliggere, allora i danni sono terminati e non distruggono l'incantatore.

**Incantesimo:** Per gli incantesimi che non hanno tiro salvezza, usare la CD che il tiro salvezza dell'incantesimo avrebbe se permettesse un tiro salvezza (10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di caratteristica dell'incantatore).

**In lotta o immobilizzato:** Gli unici incantesimi che si possono lanciare mentre si sta lottando o si è immobilizzati sono quelli senza componente somatica e quelli di cui si ha in mano la componente materiale (se necessaria).

**Movimento vigoroso:** cavalcando, corsa movimentata su un carro, barca in acque agitate, sottocoperta in una nave durante tempesta.

**Movimento violento:** cavalcando al galoppo, corsa indavolata su un carro, barca in mezzo alle rapide, sul ponte di una nave durante tempesta.

**Movimento estremamente violento:** terremoto.

**Tempo atmosferico impervio:** Se le condizioni atmosferiche sono determinate da un incantesimo, bisogna utilizzare le regole nella precedente sezione Incantesimo.

**Lanciare sulla difensiva:** lanciare un incantesimo senza provocare alcun attacco di opportunità.

| Guarigione Naturale | Danni letali   | Danni non letali  | Danni temporanei alle caratteristiche  |
|---------------------|--|-------------------|--|
|                     | Notte di sonno (8 ore): 1 PF x liv.<br>Giorno+notte a letto: 2 PF x liv. | 1 ora: 1 PF x liv | Notte di sonno (8 ore): 1 (ogni caratt)<br>Giorno+notte a letto: 2 (ogni caratt) |

## GUARIRE (Sag)

| Azione  | CD di Guarire                       |
|---|-------------------------------------|
| Pronto soccorso (stabilizzare, sanguinamento)                       | 15                                  |
| Cura a lungo termine  | 15                                  |
| Trattare ferita di tribolo, <i>crescita di spine o rocce aguzze</i> | 15                                  |
| Trattare ferite mortali   | 20                                  |
| Trattare veleno   | CD del Tiro Salvezza del veleno     |
| Trattare malattia   | CD del Tiro Salvezza della malattia |

**Pronto soccorso:** Di solito, lo si usa per salvare un personaggio morente. Se un personaggio ha punti ferita negativi e ne sta perdendo sempre di più (al ritmo di 1 a round, 1 all'ora o 1 al giorno), è possibile stabilizzarlo. Il personaggio stabile non riguadagna punti ferita, ma smette di perderne. Pronto soccorso permette anche di fermare ad un personaggio gli effetti di sanguinamento (vedi Condizioni per le regole sul danno da sanguinamento).

**Cura a lungo termine:** Fornire cure a lungo termine significa curare per un giorno o più una persona ferita. Una prova di Guarire effettuata con successo, permette al paziente di recuperare i suoi punti ferita o punti di caratteristica persi al doppio del ritmo normale: 2 punti ferita per livello per 8 ore di riposo in un giorno, o 4 punti ferita per livello per ogni giorno di completo riposo; 2 punti di caratteristica per 8 ore di riposo al giorno, o 4 punti di caratteristica per ogni giorno di completo riposo.

Ci si può occupare al massimo di sei pazienti per volta. Si necessita di alcuni oggetti e scorte (bende, pomate ecc.) che sono facilmente reperibili nei territori abitati. Fornire cure a lungo termine conta come attività leggera per il guaritore. Non si possono fornire cure a lungo termine a se stessi.

**Trattare ferita di tribolo, crescita di spine, rocce aguzze:** Una creatura ferita calpestando un tribolo ha la velocità dimezzata. Una prova di Guarire effettuata con successo elimina questa penalità di movimento. Una creatura ferita da un incantesimo *crescita di spine o rocce aguzze* deve superare un Tiro Salvezza su Riflessi o subisce delle ferite che riducono la sua velocità ad un terzo. Un altro personaggio può togliere questa penalità spendendo 10 minuti a curare le ferite della vittima e superando una prova di Guarire con la CD del Tiro Salvezza dell'incantesimo.

**Trattare ferite mortali:** Quando si trattano ferite mortali, si possono ristorare i punti ferita persi da una creatura. Trattare ferite mortali cura 1 punto ferita per livello della creatura. Se si supera la CD di 5 o più, si aggiunge il proprio modificatore di Saggezza (se positivo) alla quantità di ferite curate. Una creatura può beneficiare di una cura di questo tipo solo se non sono passate più di 24 ore da quando è stata ferita e non più di una volta al giorno. Si devono spendere due utilizzi da una borsa del guaritore per trattare ferite mortali. Si subisce penalità -2 alla propria prova di Guarire per ogni utilizzo di cui non si dispone con la borsa del guaritore.

**Trattare veleno:** Trattare un veleno significa occuparsi di un singolo personaggio che è stato avvelenato e che sta per subire ulteriori danni dal veleno (o subire qualche altro effetto). Ogni volta che il personaggio avvelenato effettua un Tiro Salvezza contro il veleno, si effettua una prova di Guarire. Se la prova supera la CD del veleno, il personaggio avvelenato riceve bonus di competenza +4 al suo Tiro Salvezza contro il veleno.

**Trattare malattia:** Trattare una malattia significa occuparsi di un singolo personaggio malato. Ogni volta che il personaggio malato effettua un Tiro Salvezza contro gli effetti della malattia, si effettua una prova di Guarire. Se la prova supera la CD della malattia, il personaggio malato riceve bonus di competenza +4 al suo Tiro Salvezza contro la malattia.

**Azione:** Fornire il pronto soccorso, trattare ferite di tribolo o trattare veleno richiede un'azione standard. Trattare una malattia o trattare una creatura ferita da *crescita di spine o rocce aguzze* richiede 10 minuti di lavoro. Trattare ferite mortali richiede 1 ora di lavoro. Fornire cure a lungo termine richiede 8 ore di attività leggera.

**Ritentare:** Variabile. In generale, non si può ritentare una prova di Guarire senza essere certi del fallimento della prova originale. Si può sempre ritentare una prova per fornire pronto soccorso, assumendo che il bersaglio del precedente tentativo sia ancora vivo.

**Speciale:** Un personaggio con il talento Autosufficiente riceve un bonus alle prove di Guarire (vedi Talenti). Una borsa del guaritore fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire.