Danni e Ferite regola

Insieme di regole che consentono di determinare l'ammontare dei danni subiti da un Personaggio a seguito di un attacco portato ai suoi danni con successo.

Assegnazione dei Danni

La cose da fare quando un colpo riesce a colpire il suo bersaglio sono:

- **stabilire il punto d'impatto**, ovvero l'arto interessato dal colpo.
- **stabilire l'ammontare dei danni inflitti**, sulla base dell'arma utilizzata, del danno minimo, del *bonus* di forza e/o di altri fattori collegati.
- **registrare i danni sulla Scheda del Personaggio**
- **determinare gli effetti e le conseguenze dei danni subiti** sulle condizioni di salute del Personaggio.

Stabilire il Punto d'Impatto

Nel caso in cui l'attaccante non abbia effettuato un colpo mirato ad una parte del corpo specifica, per determinare la parte del corpo colpita occorrerà lanciare 1d20 e consultare la seguente Tabella:

Risultato del d20	Parte del corpo colpita
1-2	Testa
3-8	Braccia
9-14	Gambe
15-17	Torace
18-20	Ventre

Nel caso di braccia e gambe, un risultato pari indicherà che l'arto colpito è il destro: un risultato dispari, invece, riguarderà l'arto sinistro.

Il Calcolo dei Danni

Una volta designato l'arto colpito, si potrà procedere con l'assegnazione dei danni; questi verranno misurati in termini di punti di Danno (**pD**). Il calcolo dei danni tiene conto principalmente di tre fattori:

- L'eventuale *bonus* o *malus* dovuto alla Forza dell'Attaccante
- Il dado o i dadi che misurano il danno dell'arma utilizzata

Se si utilizza la regola dello Scarto di Attacco (descritta nel capitolo Combattimento: Regole Avanzate), occorre inoltre considerare che:

- il *bonus* di Forza sarà applicabile in tutto, in parte o per nulla a seconda dell'entità dello Scarto di Attacco.
- Il risultato del dado o dei dadi che misurano il danno dell'arma potrà essere influenzato dal Danno Minimo o dal Danno Massimo, entrambi applicabili dall'attaccante prima a seguito di un eventuale Scarto di Attacco.

Al risultato di tale calcolo andrà poi sottratto il fattore di protezione della corazza o armatura eventualmente indossata del difensore.

Esempio

Per maggiori informazioni sullo [[?ItemID=2318
1. Scarto_di_Attacco_e_Scarto_di_Difesa

Modificatori al Danno dovuti alla Forza

A seconda del suo punteggio di Forza, ciascun Personaggio si ritroverà con un *bonus* o con *malus* che influenzerà tutti i suoi attacchi con armi da mischia (salvo diversa indicazione sulle norme che regolamentano un'arma specifica). La tabella da utilizzare per determinare tale modificatore, presente sulla Scheda del Personaggio, viene riportata qui di seguito per comodità:

Punteggio di Forza	*mod.* al danno
1	-4
2-4	-3
5-8	-2
9-14	-1
15-25	0

26-37	+1
38-45	+2
46-49	+3
50	+4

Nel caso in cui il modificatore sia un *malus*, esso dovrà essere obbligatoriamente applicato a qualsiasi danno inflitto; nel caso in cui sia un *bonus*, il Personaggio potrà applicarlo in tutto o in parte secondo le seguenti modalità:

- se si utilizzano le Regole di Combattimento Avanzate occorrerà utilizzare le modalità descritte nel paragrafo applicazione del bonus della Forza.
- in caso contrario il giocatore potrà scegliere liberamente se applicarlo in tutto, in parte o per nulla.

Una volta determinato il *bonus* o *malus* di Forza effettivo, sarà possibile tirare il dado (o i dadi) di Danno dell'Arma.

Il dado (o i dadi) dell'Arma

Ciascuna arma causa un certo numero di danni, indicati da uno o più dadi a seconda del tipo di danno utilizzato: le informazioni relative ai tipi di danno e ai dadi corrispondenti si trovano nel capitolo dedicato alle Armi, Armature, Elmi e Scudi. Ad esempio, per calcolare il danno di una spada, occorrerà tirare un dado a 8 facce (1d8).

Esempio

Si ricorda che, se si utilizzano le [[?ItemID=2318

La Protezione delle Armature

Al danno complessivo così calcolato andrà sottratto il fattore di protezione relativo all'armatura eventualmente indossata dalla vittima sull'arto colpito: le armature esistenti variano da ambientazione ad ambientazione. Le armature presenti nel Continente di Sarakon, compatibili con qualsiasi altra ambientazione di stampo medioevale, potranno essere consultate nell'apposita Tabella delle Armature presente nel capitolo Armi, Armature, Elmi e Scudi.

Calcolo dei Danni (pD)

(bonus/malus di Forza + risultato del dado o dei dadi dell'Arma) - eventuale protezione delle Armature

Danni a mani nude

Per calcolare i danni di pugni, calci e qualsiasi altra manovra offensiva che non preveda l'utilizzo di oggetti andrà utilizzato lo stesso sistema descritto in precedenza per le armi, con la differenza che il dado dell'Arma corrisponderà sempre e comunque a 1: il *bonus* della Forza si applicherà regolarmente, mentre non sarà possibile applicare alcun Danno Minimo o Danno Massimo. Il Tiro di Attacco, ovviamente, andrà effettuato utilizzando l'Abilità secondaria *Corpo a Corpo*.

N.B.: Nella maggior parte dei casi, i danni risultanti da scontri a mani nude sono da considerare come temporanei (vedi sotto).

Danni Temporanei

Con il termine "danni temporanei" ci si riferisce a tutto ciò che può essere considerato più una contusione che non una ferita vera e propria: lividi, graffi, botte, ammaccature e così via. Tali danni non hanno bisogno di essere curati o stabilizzati (vedi sotto), non possono peggiorare a meno che il Personaggio non compia sforzi particolari e tenderanno a sparire completamente nel giro di un paio di notti di riposo; per quanto riguarda le penalità, invece, andranno contati come dei danni normali.

Calcolo delle Ferite

Sul retro della Scheda del Personaggio è disegnato lo schema D.A.W.S. (*Damages And Wounds status Screen*), utile per segnare direttamente le ferite subite ed avere sempre sotto controllo la situazione del proprio PG. Come è possibile vedere, il corpo umano è stato diviso per praticità in 7 parti fondamentali (la testa, le due braccia, le due gambe, il torace e il ventre), ciascuna contraddistinta da un numero (detto *modificatore dell'arto*) e da un certo numero di caselle, dentro le quali si dovranno annotare i danni subiti su quel singolo arto. Nella parte inferiore della scheda, al di sotto del D.A.W.S., si trova una casella più grossa denominata **FERITE**, nella quale occorrerà annotare le conseguenze di quei danni, ovvero le ferite subite dal Personaggio.

Ogni volta che il proprio Personaggio subisce un colpo per un certo ammontare di pD occorrerà effettuare sul D.A.W.S. le seguenti operazioni:

1. annotare i *danni subiti*, al netto di eventuali protezioni o armature, sulla prima casella libera dell'arto colpito.
2. moltiplicare i danni appena annotati secondo i criteri indicati dalla tabella seguente: il risultato di questa operazione misura l'entità della singola *ferita* in relazione ai danni subiti.
3. inserire tale risultato nella casella **Ferite** presente sul retro della Scheda del Personaggio, o aggiungerlo al numero eventualmente già presente: tale casella rappresenterà quindi la somma di tutte le singole *ferite* subite dal Personaggio.

Arto Colpito	Entità della Ferita in pD							
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8** o più
Testa	x2	x2	x4	x4	x8	-	-	-
Braccia	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Gambe	x1	x1	x1	x1	x2	x2	x4	x4
Torace	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6
Ventre	x1	x1	x2	x2	x4	x4	x4	x6

Può essere utile a questo punto fare un riepilogo dei termini finora utilizzati:

- Con il termine **Danni** si intendono quindi i pD subiti in conseguenza di un colpo ricevuto, al netto di eventuali *bonus* e penalità dell'attaccante (forza, danno minimo, etc.) e delle eventuali protezioni o armature del difensore.
- Con il termine *ferita* si fa riferimento ai *Danni* moltiplicati, che misurano le loro conseguenze sul singolo arto colpito. La somma di queste ultime, detta **Ferite**, rappresenta la condizione attuale del Personaggio.

Tanto i **Danni** quanto le **Ferite** vengono registrati sulla Scheda del Personaggio, così da tenere traccia sia dei colpi ricevuti che delle loro conseguenze.

Esempio

Si pensi a Personaggio inizialmente privo di ferite. Egli riceve un colpo di spada al braccio sinistro che infliggerebbe 9 danni, 3 dei quali vengono però assorbiti dalla sua armatura. Dovrà quindi segnare nella prima casella libera del Braccio Sinistro un numero pari a 6 (*entità della ferita*) e nella casella **Ferite** un numero pari a 12 (*Conseguenze della Ferita*, 6x2 secondo la tabella qui sopra). Visto che si tratta del primo colpo ricevuto, le **Ferite** coincidono al momento con la singola ferita subita. Un eventuale secondo colpo al Braccio Destro, di entità identica al precedente, andrebbe a incrementare le *Ferite* da 12 a 24, e così via.

Tiro contro lo Svenimento/Stordimento

In conseguenza di ogni colpo ricevuto, dopo aver annotato i *Danni* e le *Ferite* secondo le modalità descritte sopra, il Personaggio dovrà effettuare un singolo Tiro di *Costituzione + Resistenza + 3d10* per evitare di svenire o di restare stordito in conseguenza del colpo, confrontando il risultato con le due difficoltà seguenti:

- **Difficoltà contro lo Svenimento:** *Ferite* + (*Danni* x 5)
- **Difficoltà contro lo Stordimento:** *Difficoltà contro lo Svenimento* + 10.

Esempio

Riprendendo l'esempio precedente: il Personaggio, in conseguenza del colpo al Braccio Sinistro, Tira contro lo Svenimento con una Difficoltà pari a 42, ovvero 12 + (6

- 5), e contro lo Stordimento con una Difficoltà pari a 52 (42+10). In conseguenza del secondo colpo al Braccio Destro, la difficoltà contro lo Svenimento sarà di 54, ovvero 24 + (6*5), e quella contro lo Stordimento salirà a 64 (54+10).

In caso di mancato raggiungimento della difficoltà contro lo svenimento il Personaggio crollerà al suolo privo di sensi, impossibilitato a muoversi per un numero di *round* pari alle sue *Ferite Totali*: potrà comunque essere rianimato in vari modi (con un tiro di curare, con i sali, con la forza o altro a discrezione del Master).
In caso di mancato raggiungimento della difficoltà contro lo stordimento il Personaggio avrà una penalità di -10 alla sua prossima azione (modificabile a discrezione del Master): se il Personaggio sviene, o decide di annullare o non compiere alcuna azione, tale penalità non andrà considerata.

Tiro contro lo Svenimento/Stordimento

Costituzione + Resistenza + 3d10 vs **Ferite + (Danni x 5)** (per non svenire) **Ferite + (Danni x 5) + 10** (per non essere stordito)

Tiro contro la Morte

In condizioni normali il tiro contro la Morte va effettuato soltanto nelle seguenti circostanze:

- il Personaggio subisce un singolo colpo di danni pari o superiori a 8 pD (5 pD nel caso della testa).
- il Personaggio accumula 40 o più punti Danno sullo *Status Globale*.
- il Personaggio subisce aggravamenti tali da portare (o mantenere) lo *Status Globale* a 40 punti Danno o più: in questo caso il Tiro andrà effettuato al termine dell'aggravamento previsto.

Il Master potrà richiedere il tiro anche in altre circostanze: movimenti particolarmente bruschi, maldestri tentativi di medicazione o qualsiasi altra azione compiuta da un ferito grave o dai suoi compagni (o avversari) che potrebbe verosimilmente rivelarsi fatale.

Tiro contro la Morte

Costituzione + Resistenza + 3d10 vs **Ferite** indicate sullo *Status Globale*

Il Personaggio che dovesse fallire un Tiro contro la Morte morirà entro pochi *round* o minuti, sufficienti ad esalare l'ultimo respiro (a discrezione del Master).

Tiri contro la Morte e risultati particolari dei 3d10

Nella maggior parte dei casi il Tiro contro la Morte rappresenta l'ultima speranza del Personaggio di rimanere in vita: per questo motivo al Master viene data la facoltà di sospendere la validità di eventuali fallimenti automatici (*doppi uno* e *tris* dovuti al lancio del dado). Per quanto sia realisticamente possibile, infatti, la morte di un Personaggio non dovrebbe essere stabilita da un singolo risultato sfortunato.

Esempio

Esempio: Se il Master decide di sospendere la validità dei fallimenti automatici, un Tiro contro la Morte avente un risultato dei 3d10 pari a 1-1-6 dovrà essere considerato come un normale 8, un 4-4-4 come un normale 12, e così via.

Morte automatica a seguito di ferite fatali

Alcune ferite particolarmente gravi non consentono di effettuare il Tiro contro la Morte e determinano il decesso del Personaggio nel giro di pochi istanti. Queste sono:

- ferita alla testa di entità superiore a 5 pD (morte istantanea).
- ferita al torace o al ventre di entità superiore agli 8 pD (morte nel giro di pochi *round*).

Arto inutilizzabile

- Un braccio diventa inutilizzabile nell'istante in cui la somma delle sue ferite *moltiplicate* è pari a 8 o più: da quel momento in avanti non sarà più possibile utilizzare oggetti (attaccare con un'arma, far valere il bonus dello *scudo* imbracciato, etc.).
- Una gamba diventa inutilizzabile nell'istante in cui la somma delle sue ferite *moltiplicate* è pari a 8 o più: da quel momento in avanti non sarà più possibile sforzarla per muoversi velocemente o correre, e il Personaggio sarà costretto a muoversi zoppicando o molto lentamente, evitando di appoggiare troppo peso su di essa e appoggiandosi a eventuali supporti, appigli, mura o pareti nei paraggi.
- Il torace e il ventre riducono fortemente la mobilità del Personaggio nell'istante in cui la somma delle loro ferite *moltiplicate* è pari a 8 o più: da quel momento in avanti il PG è costretto ad assumere una posizione statica, muovendosi lentamente e dovendo rinunciare a corse o scatti veloci.

Sforzare oltremodo un Arto Inutilizzabile

Qualsiasi movimento o utilizzo di un Arto Inutilizzabile che contravvenga, anche in modo parziale, alle limitazioni sopra descritte comporterà un peggioramento immediato della ferita, quantificabile in +1/+2 punti di Danno sullo *Status Globale* del Personaggio da applicare *all'inizio di ogni round di utilizzo* e, come diretta conseguenza, un nuovo Tiro contro lo Svenimento, lo Stordimento e la Morte (se il Master lo riterrà opportuno).

Arto fratturato

Un arto che subisce un colpo particolarmente violento può portare il Master a voler considerare l'eventualità di una sua possibile rottura. Il tiro che consigliamo di effettuare per regolamentare questa possibilità è il seguente:

Tiro contro la Frattura

Costituzione + Resistenza + 3d10 vs **danni subiti (moltiplicati)** x 2

Nella maggior parte dei casi il tiro avrà una difficoltà molto facile, e sarà quindi deciso da eventuali risultati particolari dei 3d10 (*doppio uno*, *tris*, etc.).

Amputazioni

Ferite particolarmente violente a braccia e gambe (più di 8 pD) possono avere l'effetto di amputare o spappolare l'arto colpito. Anche in questo caso suggeriamo un criterio analogo a quello proposto poco sopra per determinare le fratture.
Nel caso di braccia e gambe amputati o spappolati il Personaggio perderà subito molto sangue, dovrà effettuare ogni *round* i Tiri di Resistenza contro svenimento e morte previsti e non potrà assolutamente muoversi fino a quando non avrà ricevuto le cure del caso.

Stabilizzazione delle Ferite

Con il termine stabilizzare una Ferita si intende una medicazione di fortuna, sufficiente ad arrestare l'emorragia ed a tamponare la ferita quel tanto che basta per poter evitare che possa rapidamente peggiorare o infettarsi. Per stabilizzare una ferita occorrerà effettuare un Tiro di **Intelligenza + Curare + 3d10** avente difficoltà variabile a seconda del moltiplicatore della Ferita determinato in precedenza, come indicato dalla Tabella seguente:

Moltiplicatore della Ferita	x1	x2	x4	x6	x8
Difficoltà	30	40	60	70	80

Qualora il Tiro di Curare non sia sufficiente a stabilizzare la ferita, essa continuerà a sanguinare fino a quando il Personaggio avrà subito un peggioramento sui *danni totali* pari alla differenza tra la Difficoltà del **Tiro di Curare** ed il risultato del Tiro stesso.

Esempio

Esempio: un Tiro fallito di 8 punti provocherà un aggravamento di altri 8 pD nel corso del tempo, prima dell'effettiva stabilizzazione.

- La Difficoltà riportata sopra dà per scontato che il Medico si trovi nelle condizioni ideali, con disponibilità dei materiali necessari (bende, garze, acqua bollita, etc.) e di sufficiente tempo a disposizione: in caso di fretta o di mancanza di attrezzature, il Master dovrebbe incrementare di molto la Difficoltà del Tiro.
- Non è consentito stabilizzarsi una Ferita da soli, salvo in condizioni molto particolari (ferite lievi o molto localizzate), a discrezione del Master.

Stabilizzare una Ferita

Intelligenza + Curare + 3d10 vs **30, 40, 60, 70 o 80** (per moltiplicatore x1, x2, x4, x6, x8)

Miglioramenti e Peggioramenti delle Ferite

Una ferita stabilizzata non migliorerà o peggiorerà fino alla prima notte di riposo o alle successive 12-24 ore, tempo entro il quale occorrerà curarla in modo opportuno per evitare che torni nella sua condizione originaria e/o assicurarsi che non si sia infettata. Se non insorgeranno condizioni sfavorevoli la ferita guarirà al ritmo naturale di 1 punto sull'arto e 1 punto sui *danni totali* per giorno. Il Master potrà decidere di raddoppiare la velocità di recupero in caso di riposo completo e condizioni particolarmente favorevoli.
Una ferita non stabilizzata causerà ogni ora un incremento dei *danni totali* pari alla sua entità in termini di pD (non moltiplicata).

Esempio

Esempio: Una ferita di 5 pD a un braccio, se non stabilizzata, causerà ogni ora una perdita di 5 pD allo status globale.

Penalità dovute alle Ferite

Un Personaggio ferito sarà meno efficiente nello svolgimento di molte Azioni, in misura pari all'entità dei danni subiti, salvo diversa indicazione da parte del Master, secondo i termini descritti dalla regola seguente:

Penalità delle Ferite

Qualsiasi azione che coinvolga l'utilizzo della Destrezza o dell'Agilità subirà un *malus* pari al numero di *danni totali*

Infezioni e Cancrena

Oltre al rischio immediato di morte per dissanguamento o trauma, ogni ferita rischia di portare ad infezioni e, in casi particolarmente gravi, alla cancrena. Le probabilità che una ferita si infetti dipendono dalla gravità della stessa: una ferita da 1 pD ha il 10% di infettarsi, una da 5 pD il 50%, una da 6 pD il 60% e così via.
Molti fattori esterni (valutati di volta in volta dal Master) possono influire sulla probabilità che subentri una infezione, sia positivamente che negativamente. Di seguito riportiamo alcuni esempi:

Assenza di bende pulite correttamente applicate e cambiate	+ 20% che la ferita si infetti
Sforzi fisici sull'arto ferito	+ 10% che la ferita si infetti
Ambiente particolarmente insalubre	+ 5-15% che la ferita si infetti, a discrezione del Master
Costante assistenza medica	-10% che la ferita si infetti
Uso di medicamenti disinfettanti	-10-30% che la ferita si infetti, a seconda del tipo di medicamento
Riposo assoluto in condizioni di quiete	-10-20% che la ferita si infetti

Il Tiro per stabilire se la ferita sia o meno infetta dev'essere effettuato dopo la prima notte di riposo, prima di poter segnare sulla scheda gli eventuali miglioramenti. Nel caso in cui la ferita risultasse infetta non ci sarà alcun miglioramento, e il malato dovrà effettuare un tiro di resistenza a veleni e malattie di difficoltà pari al tiro per non svenire, altrimenti la ferita si aggraverà di un punto sull'arto, e sul globale secondo il moltiplicatore corrispondente.
Cure mediche possono aiutare il malato ad affrontare l'infezione, sia alleviandone i sintomi (che sono: febbre, dolore intenso sull'arto, debolezza generale, secrezione di pus), sia combattendola direttamente. L'uso di erbe e sostanze curative può aiutare il paziente ad affrontare il tiro di resistenza a veleni e malattie con bonus fino a +30.
Fino a quando la ferita resterà infetta, occorrerà ripetere il tiro percentuale all'inizio di ogni giornata: se l'infezione si manterrà stabile, il PG dovrà nuovamente effettuare il Tiro di Resistenza per non perdere un ulteriore pD aggiuntivo.
L'infezione si tramuterà in cancrena se si manterrà stabile arrivando a infliggere all'arto 1pD aggiuntivo rispetto al numero massimo di caselle previste: in quel caso, non resterà altra possibilità che procedere ad una amputazione entro 4 giorni, o il PG perderà la vita nel giro di 7-12 giorni.

Esempio

Nel caso di ferite da 8 pD la cancrena non è automatica: occorrerà comunque effettuare il tiro percentuale per verificare se la ferita si infetta o meno e successivamente, in caso di infezione, il tiro di Resistenza a veleni e malattie superiore alla difficoltà del Tiro contro lo svenimento: in caso di fallimento, sopraggiungerà la cancrena.

Voci correlate

- ?Stati e Condizioni del Personaggio

Manuale di Myst

- Manuale di Myst
  - Creazione del Personaggio
  - Abilità Primarie e Abilità Secondarie
  - Abilità Speciali e Talenti
  - Le Azioni di Gioco
  - Il Combattimento
  - Il Combattimento: Regole Avanzate
  - Danni e Ferite
  - Ambientazioni, Campagne ed Avventure
  - I Punti Incremento
  - Equipaggiamento
  - Armi, Armature, Elmi e Scudi
  - Modifiche Razziali