

Поранення та відновлення

Dice&Bones

Відпочинок

У наших іграх присутні три види відпочинку: **Короткий**, **Довгий** та **Повний** відпочинок.

Короткий - 15-60 хвилин, в залежності від умов навколошнього середовища, стану пригодників та запитів, які вони хочуть реалізувати упровдож цього відпочинку. Перевести подих може зайняти всього 15 хвилин, але переписати за цей час креслення магічного предмету чи зачарування – займе годину, чи навіть більше.

Довгий – 8 годин, з яких мінімум 6 це сон, а інші 2 неактивна діяльність (варта).

Повний – один-два тижні, упродовж яких повністю зцілюються рани та відновлюються всі сили.

Що **НЕ** відновлюється на довгий відпочинок:

- Важкі поранення
- Рівні втоми, більше 4го
- Унікальні сюжетні випадки

Важкі поранення – це поранення, що отримують персонажі, коли їх пункти здоров'я опускаються до 0. Після чого вони кидають випадковий ефект згідно таблиці, або ж майстер каже їм яке саме поранення вони отримують.

Шкоду від важких поранень можна зцілити і магією, але повністю відновитися та прибрati негативний ефект буде значно складніше. Тут допоможуть або потужна магія (Вище відновлення) або ж Повний відпочинок.

Хіти в нуль та Важкі поранення

Коли пункти здоров'я персонажа падають до нуля, він/вона не втрачають повністю свідомість, натомість в них є вибір що робити далі у свій хід:

- **Затиснути рану** – ви стаєте повністю Недієздатні, але це також дає можливість один раз перекинути рятівний кидок смерті. Це можна зробити лише раз упродовж одного передсмертного стану.
- **Повзти** – ви повзете на третину свого переміщення округлену вверх. Ви мало що бачите чичуєте, сил на більше не вистачає.
- **Крикнути** – ви можете крикнути про допомогу, або попередити про небезпеку. Це вимагає шалених зусиль та концентрації, а також може привернути увагу ворогів.
- **“У променях слави”** – це Ваш останній шанс і Ви його не прогавите. Ви автоматично провалюєте всі рятівні кидки смерті, по факту жертуєте своїм життям, натомість ви отримуєте один повний хід у цю ж мить і будь-що, що Ви зробите матиме критичний успіх. Та чи буде цього достатньо? Хто знає, але Ваш персонаж зробить все, що зможе і піде як герой.

Після повернення до бою, коли персонажу відновлюють пункти здоров'я з 0 до будь-якого значення вище, у свій наступний хід гравець цього персонажа має обрати на власний розсуд **два з трьох штрафів**, що будуть накладатися на цей один хід:

- Персонаж втрачає Переміщення.
- Персонаж не може використовувати Бонусну дію
- Персонаж не може використовувати Реакцію

*У будь-якому разі персонаж може переміщатися лише на половину своєї швидкості

Після повернення “у стрій” та бойову готовність, персонаж може отримати одне Важке поранення. Визначити це можна за рахунок таблиці, де також описані негативні ефекти. Проте Майстер може і сам визначити яке поранення отримує персонаж, згідно деталей сцени, що була відіграна.

Таблиця поранень

1к10	Поранення	Ефект
1	Контузія	Усі перевірки та рят кидки Інтелекту та Мудрості мають -1
2	Кровотеча	Поки ціль не буде зцілена магічним чином або не накладе бандаж на рану, кожна успішна атака по цій істоті буде мати 1 додаткову шкоду. Цей ефект може накладатися. Кровотечу можна спинити перевіркою Медицини складність 10+рівень кровотечі, складність можна зменшити наявністю медичних інструментів
3	Опік	Персонаж отримує -1к4 до рят кидків від ефектів, що спричиняють шкоду Богнем
4	Часткове оглушення	Персонаж отримує -1к4 на перевірки, пов'язані зі слухом і не чує тих розмов. Відновлюється після короткого відпочинку
5	Часткове осліплення	Персонаж отримує -1к4 на перевірки, пов'язані на зір та втрачає 10 футів темнозору, якщо такий є. Відновлюється після короткого відпочинку
6	Рана руки	Персонаж отримує -1 до використання предмету (зброї, щита чи магічного фокусування) в одній з рук (визначається кидком кубика або монети). Отримуючи 5 поранень руки, персонаж не може використовувати одну з рук
7	Рана ноги	Персонаж втрачає 5 футів переміщення. Мінімальною швидкістю від цього ефекту може бути 10 фт. для персонажів середнього розміру, 5 маленького розміру та 15 великого розміру. Отримуючи 2 поранення ноги персонаж не може використовувати дію Ривок
8	Обмороження	Персонаж отримує -1к4 до рят кидків від ефектів, що спричиняють шкоду Холодом
9	Травма тулубу	КБ зменшується на 1
10	Некроз (тільки від некротичної шкоди)	Персонаж отримує 1к8 шкоди кожної години і максимум хітів зменшується на аналогічну суму. Ефект можна спинити припаливши рану або використавши зілля Спротиву некротики. Елексир спротиву некротики один раз анулює це поранення. Персонаж має вразливість до некротичної шкоди, поки має це поранення.

Зцілити важке поранення можна або *Повним відпочинком* (усі одразу) або ж *Вищим відновленням* (по одному). Прибрати ефект (зробити неактивним) можна *Малим відновленням* або *довгим відпочинком* (з використанням бандажів та інших медичних засобів з перевіркою Медицини 10+кількість важких поранень на кожне активне поранення окремо), але саме поранення лишається в загальному пулі. Якщо кількість поранень дорівнює показнику **Тілобудови** – персонаж втрачає можливість діяти і стає *Недієздатним*, але не обов'язково помирає. Якщо персонаж накопичує однотипні Поранення, їх ефекти накладаються.

*Опційне правило

За кожні 5 важких поранень персонаж отримує рівень втоми, що можна відновити виключно після зцілення цих поранень.

*Опційне правило

За нелетального добивання персонажі мають можливість обирати чи спричиняють вони важкі поранення своїй цілі.

Спротив та імунітети

Зілля, елексири, сувої чи закляття можуть давати ефекти спротиву, імунітету чи слабкості від певних видів шкоди. Спротив може зменшити силу ефекту удвічі, тобто -1к4 буде ділитися на два, або ж накопичений -3 стане -1 (округлення вниз), незважаючи на це самі Важкі поранення будуть лишатися. Імунітет дає можливість ігнорувати Важке поранення від відповідної шкоди. Бразливість означає, що персонаж одразу буде отримувати по два Важкі поранення одного виду.

Важке поранення також можна отримати за умови критичної атаки. Це стосується як персонажів гравців так і неігрових персонажів. Після критичного влучання, ціль має пройти рятівний кидок Тілобудови зі складністю 20, в разі провалу ціль отримує одне важке поранення.