Если здоровье падает до 0, персонаж может решить: упасть без сознания или стоять насмерть.

Стоять насмерть означает, что он продолжает бой, и раны уводят его здоровье в минус, вплоть до его отрицательного макс хп. Это сразу смерть.

В любой момент в процессе стояния насмерть можно прекратить бой и упасть без сознания.

Если игрок решил упасть без сознания, ему уже нельзя вернуться в бой до его окончания, исключая редкие и дорогие расходники. Исцеление в плюс не возымеет эффекта. После боя, при 0 и выше здоровья, персонажа можно привести в чувство Действием, проверкой Медицины сл. 13. Если здоровье ниже - его надо сперва восстановить выше 0, иначе привести в чувство невозможно.

Независимо от решения, при 0 хп и далее при каждом получении урона персонаж кидает $d20 + \langle \text{отрицательное хп} \rangle$ на получение травмы, **но лишь один раз в раунд, от первого любого источника**. Исключение - получение за раз урона, превышающего половину максимального НР персонажа, она всегда триггерит бросок на травму.

Травма бывает легкой, тяжелой, смерть (финальная сложность броска). Расчет сложностей происходит в зависимости от максимального здоровья.

Минимальная сложность для получения легкой — $\langle \text{чистая Выносливость (не мод)} \rangle + 1$. Сложность смерти — $\langle \text{макс НР} \rangle + 11$. Промежуток сложности между легкой и тяжелой раной всегда посередине — $(\langle \text{сл смерти} \rangle + \langle \text{сл легкой раны} \rangle) / 2$. (например, волшебник с 10 (+0) вын. макс хп 12 (12 класс + 0 вын). сл легкой раны — 11, тяжелой — 17, смерть — 23. варвар 20 (+5) вын, 10 ур, макс хп 74 (24 класс + $5 \cdot 10$ вын+ур). сл легкой раны 21, тяжелой 53, смерть 85). *Авточарник автоматически считает ваши сложности.*

Результат на кубе травмы в 20 автоматическая смерть, если только у персонажа не 0 хитов — тогда вместо этого он кидает чистую $d20$ каждый раунд на умирание, пока не выбьет 3 успеха (стабилизация) или 3 провала (смерть). Результат выше 10 — успех, ниже — провал. Пока он умирает, его можно стабилизировать Действием с помощью проверки Медицины Сл. 13.

Травмы не проходят исцелением, их необходимо лечить в подходящих условиях навыком врача, хотя опытные врачи могут провести операцию и полевых условиях (профессия Врачевание). После успешного лечения травме необходимо время, чтобы пройти без следа, а входящий урон способен вновь сделать ее не вылеченной или усугубить.

Каждая полученная Легкая Травма с вероятностью 50% накладывают 1 степень [истощения](#) (см. Состояния, 6 степеней истощения = смерть), кидается $d100$, значение до 50 = истощение.

Каждая полученная Тяжелая Травма снижает максимальное здоровье в размере $\langle \text{половина кубика хитов вашего класса} \rangle + 1$, максимум до 25% от максимального НР.

На каждом продолжительном отдыхе вы снимаете 1 степень истощения. Если ваши раны обработаны специалистом, вы снимаете вместо этого 2 степени истощения и

восстанавливаете потерянное макс. здоровье в размере броска кубика хитов вашего класса, без обработки ран этого не случится.

Когда все степени истощения пропадают, все легкие раны пропадают. Когда все потерянное здоровье восстанавливается до предела, все тяжелые раны пропадают.

Получение урона при обработанных травмах вынуждает вас проходить проверку Концентрации по ее правилам. При провале ваши раны открываются и вновь становятся необработанными.

Получая травму, совершайте бросок по таблице случайным образом.

Примечание: если какой-либо эффект наносит конкретный урон персонажу, а не увеличивает его, этот урон никак не может быть уменьшен.

Легкие травмы (d6)

1. Не имеет эффектов. Бросок на истощение идет с Помехой.
2. Конфузия - получив урон, пройдите проверку Концентрации. При провале вы падаете ничком на землю. Тяжелые действия вроде таскания тяжестей или карабканья также провоцируют такую проверку со сл. 13. Выбирая цель для атаки, пройдите проверку Концентрации Сл. 13, при провале атакуйте вместо нужной случайную цель до которой можете достать.
3. Стихийная травма - зависит от типа урона, полученного последним. Выберите из таблицы в зависимости от типа. Повторное наложение усугубляет эффект (см. эффект тяж. травм).

Тип урона	Эффект
<i>Кинетический</i>	Цель получает урон 1d8 кровотечением каждый ход пока не перевяжется Действием со Сл. Медицина 11 (вне боя бросок не нужен). Затем d6 урона каждый раз, когда совершает активное действие.
<i>Огонь</i>	Цель горит каждый раунд, получая урон огнем 1d6+2, пока не потушится Действием. Затем уменьшает максимальное здоровье на удвоенное итоговое значение урона как ожог.
<i>Электричество</i>	Получая урон, персонаж проходит каждый раз Концентрацию, иначе роняет то, что держит в руках. Любые взаимодействия руками имеют 50% шанс провала действия.
<i>Некротический</i>	Любое исцеление имеет 30% эффективность на персонажа
<i>Холод</i>	Скорость персонажа уменьшена на 10 фт, а его Защита не получает бонус от ловкости
<i>Ядовитый</i>	Цель бросает д3. Атаки и заклинания либо сб против заклинаний (1), навыки и атрибуты (2) либо защита (3) получают помеху.
<i>Кислотный</i>	Любой урон, получаемый целью, увеличивается на результат броска кубика хитов класса
<i>Силовое поле</i>	Совершая действие, цель должна пройти Концентрацию сл. 13 либо

Тип урона	Эффект
	потерять действие, не совершив его
Излучение	Цель ослепляется
Психический	Цель получает эффект краткого безумие, но оно не проходит само со временем без лечения

4. Выбитое дыхание - любые проверки Концентрации автоматически проваливаются, заклинания имеют 50% шанс провала с тратой ячейки.

5. Затуманенное зрение - все цели для персонажа считаются имеющее повышенное укрытие (+2 защиты, за частичным укрытием +5, за $\frac{3}{4}$ - полное). Заклинания и эффекты требующие спасбросок дают его целям с бонусом +2.

6. Перелом - бросьте д6.

d6	Название	Эффект
1-2	Перелом руки	Рука не может использоваться, проверки Силы получают штраф -4
3-4	Перелом ноги	Скорость снижена вдвое, нельзя ускоряться, проверки Ловкости получают штраф -4.
5	Перелом ребер	Совершая действие, персонаж должен пройти Концентрацию сл. 11 либо потерять действие, не совершив его, проверки Выносливости получают штраф -4.
6	Сотрясение	Проверки на Учености, Восприятия и Харизмы получают штраф -4, любые заклинания имеют 50% шанс провала с потерей ячейки.

Тяжелые травмы (d8)

1. Не имеет эффектов. [Только уменьшает максимальное здоровье.](#)

2. Не имеет эффектов. [Только уменьшает максимальное здоровье.](#)

3. Контузия - бросьте d2. Персонаж получает глухоту (1) либо немоту (2).

4. Ослабленная моторика - все броски атаки по персонажу проходят с преимуществом, а его спасброски против воздействия - с помехой.

5. Повреждение тела. Бросьте d6, чтобы определить характеристику (1-Сила, 2-Ловкость, 3-Выносливость, 4-Ученость, 5-Восприятие, 6-Харизма). Вы понижаете ее на d6+3.

6. Столбняк - получив урон, пройдите проверку Концентрации, иначе станете Парализованным на 1 минуту. Все проверки Концентрации проходят с помехой.

7. Тяжелая контузия - накладывает случайный усиленный эффект из таблицы стихийного урона, **не зависящий** от типа урона.

d10	Тип урона	Эффект
1	Кинетический	Цель получает урон 2d8 кровотечением каждый ход пока не перевяжется Действием со Сл. Медицина 11 (вне боя бросок не нужен). Затем 1d8+2 урона каждый раз, когда совершает активное действие.
2	Огонь	Максимальное здоровье цели дополнительно уменьшается на макс. значение кубика хита класса
3	Электричество	Персонаж не может удержать ничего в руках либо совершить действие руками без проверки Концентрации сл. 13 каждый раунд
4	Некротический	Персонаж не может исцеляться
5	Холод	Скорость персонажа не может быть выше 10 фт, Защита не имеет бонуса ловкости и имеет помеху
6	Ядовитый	Помеха на любые броски
7	Кислотный	Любой урон, получаемый целью в первые две атаки за ход, становится критическим, остальные добавляют результат броска кубика хитов класса к урону
8	Силовое поле	Цель может применить только одно действие в ход: движение, бонусное либо активное
9	Излучение	Цель попадает в кому
10	Психический	Цель получает психоз

8. Увечье - перманентная потеря части тела. Врач не может вернуть конечность, только избавить от побочных эффектов ее потери. Сильные заклинания или предметы могут вернуть вам конечность, а Изобретатели и Техномаги - изготовить протез.

Пройдите проверку Адаптированности Сл. 13, при успехе вы получаете эффект Увечья: "весь получаемый персонажем урон увеличен на 50%", при провале бросьте d12 по таблице на потерю конечности.

d12	Конечность	Эффект
1	Один из глаз	
2	Оба глаза	
3	d5 пальцев руки	
4	Кисть	
5	До локтя	

d12	Конечность	Эффект
6	Вся рука	
7	d5 пальцев ноги	
8	Ступня	
9	До колена	
10	Вся нога	
11	Обе руки	
12	Обе ноги	