

Правила по лекарству и травничеству

Игровая медицина называется лекарством и состоит из следующих моделируемых активностей:

1. Лечение с раненых и тяжело раненых;
2. Лечение больных или проклятых;
3. Сбор трав и других ингредиентов;
4. Приготовление эликсиров/зелий/отваров.

1. Лечение ранений и тяжелых ранений

Как написано в правилах по боевке:

1. Раненый персонаж

- a. Раненый персонаж - это персонаж, потерявший в сражении хит/ы, но сохранивший хотя бы 1 хит.
- b. Раненый персонаж не имеет ограничений на действия и перемещение.
- c. Раненый персонаж без лечения теряет 1 хит в 15 минут.
- d. Можно один раз замедлить этот процесс перевязкой конечности (поверх одежды) любой светлой тканью - первые 30 минут после перевязки не считаются, затем процесс возобновляется и дальше перевязка не действует.

2. Тяжело раненый персонаж

- a. Тяжело раненый персонаж - это персонаж в 0 хитов. Как только это значение стало хотя бы 1, персонаж становится просто "раненым".
- b. Тяжело раненый персонаж может умереть без лечения, если оно не оказывается в течение 3-х часов и более на усмотрение игрока.
- c. Тяжело раненый персонаж не может передвигаться самостоятельно (его нужно вести под руку), может говорить только тихим голосом, не может продолжать драться или колдовать.

Для инициации **лечения раненых** (персонажа в состоянии "ранен", пока оно не перешло в состояние "тяжело ранен") нужно дать персонажу карточку **"кровотечение"**. Набор таких карточек есть у персонажей, знакомых с лекарским делом. Если вы считаете, что ваш персонаж так умеет, напишите про это в заявку, мы обсудим.

После того как персонаж получил такую карточку, считается, что его лечение начато и отсчет 15 минут до потери следующего хита нужно прекратить и вместо этого отклеить первую полоску на карточке.

Далее пациент играет для врача симптомы, описанные на карточке (не показывая её врачу ни под каким предлогом). Лекарь дает пациенту зелья (отвары/эликсиры) или травы, ожидая, что их действие излечит "кровотечение", т.е. заставит пациента отклеить полоску, которая гласит, что ранение вылечено.

Определённая магия может дать +1 хит, и, если этот хит восполняет значение до максимума, то персонаж излечивается (только в этом случае). (Это же касается полумифического эльфийского исцеления, которым, говорят, обладают эльфы. В контексте этой игры оно рассматривается как один из частных видов магии.)

В процессе игры можно учиться лекарскому делу. Ученики получают от учителя (любого, у кого есть карточки "кровотечение") такие карточки, как только учитель решает, что ученик готов самостоятельно лечить раненых.

Для инициации **лечения тяжело раненого** (персонажа в состоянии "тяжелое ранение"), нужно опросить пациента, было ли это корпусное ранение без доспеха или любая другая ситуация (когда хиты снимались по одному). В первом случае выдать карточку **"страшная рана"**, во втором случае карточку **"обильная кровопотеря"**. Набор таких карточек есть у персонажей, хорошо владеющих лекарским делом. Если вы считаете, что ваш персонаж так умеет, напишите про это в заявку, мы обсудим.

Далее пациент играет для врача симптомы, описанные на карточке (не показывая её врачу ни под каким предлогом). Лекарь дает пациенту зелья (отвары/эликсиры) или травы, ожидая, что их действие излечит "кровотечение", т.е. заставит пациента отклеить полоску, которая гласит, что ранение вылечено.

Некоторая магия может дать +1 хит. Этот хит немедленно переводит пациента из состояния "тяжело ранен" в состояние "ранен" (см. пункт выше). Это можно сделать и после того, как "лечение" начато. Карточка **страшная рана или обильная кровопотеря** в такой ситуации уничтожаются, а их эффекты перестают работать. Однако если какой-либо состав или трава приняты - их эффекты продолжают действовать.

2. Болезнь или проклятие моделируется с помощью ламинированной карточки с заклеенными изолентой зонами (Аскольдо-карточка) или одноразовой скретч-картой. Больной на мастерке берет такую карточку после того, как был избит более 3-х раз (получает один раз за игру) или при других сюжетных ситуациях, заранее не

известных игроку. Заразные болезни бывают, в таком случае игрок получает несколько карточек, одну для себя и остальные на раздачу контактирующим с ним другим персонажам.

Болезнь или проклятие можно пробовать лечить с помощью трав и эликсиров.

3. Травы, собираемые в лесу, моделируются зеленого цвета ламинированной карточкой с изображением растения без подписи с одной стороны и заклеенными изолентой зонами с другой стороны. В случае приема травы внутрь "as is" отклеивается верхняя полоска и дальше карточка говорит съевшему растение, как ему играть дальше.

4. Составы

Из собранных трав, а также некоторой другой ингредиентуры (могут встретиться карточки с названием "ингредиент") можно создавать сложные "составы". Это можно делать только в двух местах на игре:

- В лаборатории доктора (северный лагерь);
- На кухне.

В этих местах будут лежать бланки рецептов, в которых необходимо указать, какой процесс производится с той или иной травой/иным ингредиентом. Процессов известно три:

- варка (создание отвара);
- мацерация (настаивание в масле);
- экстракция (настаивание на спирту).

Для каждого ингредиента можно указать отдельно, что с ним сделать.

По умолчанию после этого все будет смешано в единый состав.

Рецепт, с вложенными в него ингредиентами, нужно сдать на мастерку или игротехническому "надзирателю" или оставить в специальном ящике "на кухне".

Через час можно будет забрать несколько порций готового состава (несколько карточек с заклеенными полями). Составы выглядят как желтая карточка с изображением колбы с одной стороны и заклеенными изолентой полосками с другой стороны. В случае применения, игрок, чей персонаж принял состав, отклеивает полоски по одной сверху и далее следует инструкциям.