

Правила по медицине

Врач — профессия, позволяющая исцелять болезни, травмы и восстанавливать силы. У каждого врача свой набор способностей на начало игры.

Вышеуказанные навыки могут сочетаться у одного персонажа на начало игры. Все навыки прописываются мастером по медицине и согласовываются им заранее в ходе переписки с игроком по электронной почте после обсуждения роли и прочтения квесты.

В процессе игры существует возможность обучить новых персонажей навыкам врачевания, однако количество таких новых персонажей также ограничено (не более 2х учеников за игру). Можно делать заявки на обучение персонажей прямо с начала игры.

Что может произойти с персонажем

1. Ранение:

1. Легкое — персонаж потерял 1 нателный хит;

2. Тяжелое — персонаж потерял все нателные хиты;

2. Травма: персонаж может иметь оба нателных хита, но существует физический дефект, мешающий ему нормально пользоваться той или иной частью тела. Внешне отыгрывается. Примеры: перелом руки, неправильно сросшаяся кость на ноге, слепота и т.п. Также может иметь место специфическая травма в виде кровопотери: при ранении время перехода из легкого ранения в тяжелое и из тяжелого в смерть сокращается в 2 раза;

3. Болезнь: персонаж может иметь оба нателных хита, но при этом чувствует себя плохо, с его телом и/или душой происходят изменения, которые не лечатся простым исцелением тела. Внешне отыгрывается;

4. Смерть.

1. Больным и раненым можно помогать разными способами и облегчать их участь.

2. Хороший уход в госпитале при наличии постоянных сиделок теоретически может повысить вероятность выздоровления. Кормежка с ложечки, не давать вставать, постоянные смены повязок – и многое другое.

3. Дезинфекция при лечении ранений и травм тоже может помочь.

4. Также есть смысл задуматься о том, какими способом можно понизить вероятность возникновения заболеваний в городе. Разумеется, они потребуют игровых действий и предупреждения рега о начале их осуществления, но в ряде случаев они реально могут помочь.

Хиты и ранения

1. Персонаж имеет 2 нателных хита.

2. При потере 1 нателного хита персонаж переходит в состояние легкого ранения, которое отыгрывается по желанию. При легком ранении нужна помощь врача (перевязка) в течении 20 минут, если помощь не получена, персонаж истекает кровью и впадает в тяжелое ранение, то есть у него становится 0 хитов; Желательно отыгрывать ранение повязыванием красной тряпки.

3. При тяжелом ранении персонаж не может стоять на ногах, самостоятельно перемещаться и не может пользоваться никаким оружием, кроме ножа. После однократного использования кинжала впадает в бессознательное состояние на 5 минут. При тяжелом ранении (0 или -1 хит) через 30 минут наступает смерть персонажа.

4. Перевязывать раны может любой персонаж. Перевязка врача – квалифицированная. Перевязка неквалифицированная (риск болезни).

5. Перевязка продлевает время жизни легко раненого / тяжелораненого на 1 час сверх 30 минут.

6. Врач/кто-либо другой сам себе перевязку сделать не может.

7. Время на лечение ранения/умирание начинает идти с момента получения ранения.

8. Перевязка осуществляется только на место ранения на само тело (одежду, доспехи надо снять). Перевязка осуществляется на открытую часть тела, максимально близкую к месту ранения.

10. Перевязочный материал — гладкая натуральная ткань белого или иных светлых цветов; бинт или нетканка не подходят.

11. Восстанавливать хиты может только персонаж со специальным умением врача.

12. Если перевязывает неквалифицированный персонаж или используется грязная ткань, раненый получает болезнь.
13. Скорость восстановления хитов: - 1 нателный хит в 20 минут;
14. Доспешные хиты восстанавливаются только после полного восстановления нателных хитов.

Лечение тяжелых ранений/травм/болезней

1. При определении итога лечения врач берет несколько белых и черных камней из своего запаса, которые кладет в мешочек/сумку. Камни тянутся при любом ранении (легком или тяжелом)/травме/болезни.
2. Затем больным вытаскиваются два камня. Если попалось два черных камня, то персонаж погибает, если черный и белый — то получает травму (дополнительную к уже существующему) и излечивается от болезни, если два белых — то полностью исцеляется.
3. Травма, появляющаяся в результате вытягивания камней «белый+черный», выбирается врачом для больного из списка, представленного ниже в разделе «Травмы». И только из этого списка.
4. Врач не может сам себя лечить от ранений и травм исходя из логики — врачу очень плохо. От болезней лечить себя может. Вытаскивание камней призвано смоделировать ненадежность медицины мира игры, которая не могла гарантировать исцеления даже от не слишком опасных болезней. От смерти или судьбы калеки не был застрахован ни дворянин, ни простолюдин. Альтернативой лечению традиционному может стать магическое лечение, но тут уж как повезет (или не очень) с магом, к которому вы обратитесь.

Болезни

1. Персонаж может заболеть в процессе игры либо быть болен на начало игры.
2. У каждой болезни свои симптомы. Часть может быть видна внешне, часть выявляться при опросе больного.
3. Заразность: практически все болезни заразны и могут распространяться разными способами. Например, при контакте с больным человеком через касание, если просто находитесь рядом, через возможность съесть что-то не то. Однако это не все способы распространения болезней, о других будут знать конкретные персонажи.
4. Смертность: от некоторых болезней можно умереть через определенный промежуток времени.
5. Для лечения болезней необходимо использование лекарств из определенных ингредиентов.
6. Лечение болезней может осуществляться только врачом. В некоторых случаях, когда медицина оказывается бессильна, может помочь магическое лечение (ритуал).
7. Виды болезней и описания будут представлены каждому врачу индивидуально после обсуждения роли и обсуждения истории персонажа.
8. Без лекарства болезнь не может быть вылечена (за исключением магического способа).
9. Заражение происходит различными способами. Может происходить при касании, нахождении рядом с больным, попадании в помещение, где находились перед этим заболевшие. Возможны и другие способы. В любом из случаев больной получает карточку с симптомами болезни и примерное время начала заболевания.
10. Больной не показывает врачу карточку с симптомами, а описывает свое состояние, отвечая на вопросы врача или того, кто проводит осмотр.
11. Возможно магическое лечение.
12. Самыми страшными болезнями являются эпидемические, излечить которые очень сложно. Возможно, секреты лечения сейчас утеряны, но могут быть восстановлены. А еще, говорят, некоторые монстры могут быть заразны и от них можно очень быстро умереть. Правда, от монстров всегда быстро умирают.

Лекарства и ингредиенты

1. Процесс производства лекарств описан в закрытых правилах по алхимии и доступен персонажам с профессией «алхимик».
2. На игре ингредиенты можно: собирать с монстров и в данжах; покупать у других персонажей;
3. Небольшое количество ингредиентов (чипов для них) будет выдано персонажам с профессией «алхимик» и ряду других персонажей перед игрой. Необходимые для моделирования ингредиенты игроки завозят сами.
4. Ингредиенты (моделируемые и необходимые для моделирования) и лекарства будут подробно описаны в правилах по алхимии.

5. Лекарства по жизни употреблять не надо! Только смоделируйте процесс приема.

Полезный инвентарь для врача

1. Сумка для хранения лекарств, инструментов и материалов для перевязки.
2. Перевязочный материал (полотно).
3. Минимально заантураженные бумага (например, свитки) и письменные принадлежности.
4. Записанные знания о названиях и описания болезней, методах лечения и т.п..
5. Рекомендуется носить с собой небольшое количество ткани для того, чтобы создать лежанку для лечения больного.
6. Инструменты для воздействия на тело больного (ножи, иглы и т.п.).
7. Лекарства.
8. Мешочек для камней, камни.

Формирование “мешка медика”

Основа мешочка зависит от тяжести состояния, в котором вам доставили больного:

- 1) Легкое ранение: 3 белых камня и 3 черных камня.
- 2) Тяжелое ранение: 5 белых камней и 5 черных камней.

Перевязка (для легкого ранения):

- 1) Если больному оказывал помощь медик: +2 белых камня
- 2) Если больному оказывал помощь НЕ медик: +1 белый камень
- 3) Если больной оказывал первую помощь сам себе: ничего не кладется
- 4) Если больному не оказана первая помощь: +1 черный камень.

9. Процесс обучения нового лекаря является полностью игровым.

10. Каждый кандидат проходит обучение длительностью не менее одного дня. Учиться можно у любого персонажа, который утверждает, что обладает знаниями и умениями лекаря. Мешок и камни выдает учитель по окончании обучения.

11. Количество персонажей, которых может обучить один врач или алхимик за игру, равно двум.

12. Время обучения учеников, заявленных на начало игры, составляет 1 день.