

Při psaní léčení jsem myslela primárně na to, že by vás cestou nemělo příliš zdržovat, a že mým cílem není vás zabít. Zároveň by každý měl mít nějakou možnost se vyléčit v jakékoli situaci, pokud nemá opravdu velkou smůlu. Stejně jako u bojového systému není žádná tragédie, pokud vám to někde na počty ujede - life is random. Tedy berte orientačně, hrajte si s tím a nestresujte se matematikou.

Počet chybějících HZ si můžete jednoduše sdělovat nějak pěkně příběhově, např. "Dostal jsem tři hnusný rány, tady a tady a tady... Tohle bylo jenom škrábnutí, na to kašli." A pokud jste v bezvědomí, léčitel by si měl být schopen dle vašeho povolání spočítat, kolik vám toho chybí ;)

*Nezapomeňte, že v případě **bezvědomí** používáme **gesto zaťaté pěsti**: pokud jste definitivní mrtvola, obě dlaně jsou bezvládně rozevřené. Pokud jste na tom hodně zle, ale je možné vás zachránit, jedna ruka je zaťatá v pěst. Pokud jste prostě jen v běžném bezvědomí, obě ruce jsou zaťaté v pěst.*

První pomoc lze kombinovat s léčivým lektvarem, výsledný efekt je jako po odborném ošetření - zkrátí nutnou dobu odpočinku na 5min.

První pomoc

Základní polní ošetření pomocí resuscitace, vody, obvazů, nožů, jehel a nití, nějaké té masti nebo bylin - dle situace. První pomoc lze podat pouze někomu druhému, nikoli sám sobě. Styl první pomoci je hodně individuální a můžete si s ním vyhrát podle toho, kde a jak k němu vaše postava přišla. První pomoc by měla být hektická a trošku neprofesionální, a nepoužívat nic sofistikovanějšího než jehlu, nůž, obvaz a možná nějaké listí.

Ošetřování by mělo trvat nejméně 1min/HZ a vypadat může všelijak. Raněný by měl pak ještě ideálně 10min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí.

Odborné ošetření

Ošetření osobou studovanou a trénovanou v oblasti medicíny. Je účinnější a rychlejší než běžná první pomoc nebo léčivý lektvar. Proces ošetření by měl trvat nejméně 1min/HZ, a vypadat profesionálně. Lékař oproti první pomoci používá různé profi nástroje, dryáky, odbornější techniky a může si u toho mumlat medicínskou terminologii.

Raněný by měl pak ještě ideálně 5min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí. Osoba, která ovládá medicínu na této úrovni, zvládne podat první pomoc sama sobě (pokud je při vědomí :)).

Léčivé lektvary

Rychlá pomoc. Léčivý lektvar můžete použít během boje, nebo v klidu po boji. Během boje vám vrátí 1HZ a můžete normálně pokračovat. Logicky je třeba ho vypít, dokud jste naživu a při vědomí.

Po boji funguje podobně jako první pomoc, ale svépomocí. Léčivý lektvar vám provizorně zregeneruje všechna zranění. Raněný by měl pak ještě ideálně 10min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí.

Pokud vypijete víc než 3 léčivé lektvary během jedné hodiny, bude vám zle od žaludku a budete se chvíli trochu motat.

Léčivá magie

Mág, který ovládá magii hojení a regenerace, vám může pomoci kouzlem. Proces trvá nejméně 30s/HZ a raněný by měl pak ještě ideálně 5min odpočívat, ale pokud je v přímém ohrožení, je schopen se samostatně, bez boje, přesunout do bezpečí. Mág může léčit i sám sebe, pokud je při vědomí.

Mág nezvládne léčit více než 3 osoby během 30min - 4krát to sice ještě zvládne, ale potom na nějakou dobu zkolabuje.

Odpočinek

Pokud s sebou nemáte šikovné parťáky, doktora ani mága, a došly vám lektvary, ještě se z toho můžete zkusit vyspat. 30-60min spánku vás postaví na nohy natolik, abyste byli schopni pokračovat v cestě a fungovat - ale je to nepříjemné a měli byste se podle toho chovat (nadávat, nebýt zbytečně akční, být paranoidní a bát se o život, shánět nakopáváky...).

Životy máte zhruba na polovině plného stavu - zaokrouhľujte dle pocitů a délky spánku. Na plný počet životů se spánkem dostat nelze. Sháníte ošetření nebo léčivé lektvary.

Bezvědomí bez pomoci

Pokud celá družina skončí v bezvědomí, nebo někde jedinec zůstane v bezvědomí sám, probere se po cca 10min a jeho prvním a jediným cílem je najít někoho, kdo mu poskytne ošetření nebo léčivý lektvar. Do boje se nepouští, a pokud je donucen, padá po prvním zásahu (jakémkoli - HZ i SZ).