

Medicina



Compendio Medicina

Il Medico è quell'individuo che, studiando, si è specializzato nell'uso e nella realizzazione di unguenti e rimedi, tramite la lavorazione di radici ed erbe, utili per curare ferite e malattie di diverso tipo.

Prerequisiti: Cultura Base.

Questa abilità può essere acquisita a tre livelli di conoscenza:

BASE

Spendendo 10 Punti esperienza viene acquisita a livello Base, il personaggio è capace di stabilizzare un personaggio morente, fasciando la ferita il medico permette al personaggio di riprendere coscienza, e quindi di parlare, ma non di muoversi da solo. Il paziente non migliora o guarisce ma può recuperare naturalmente i punti ferita persi col passare del tempo.

Il medico deve trattare la ferita per almeno 60 secondi per stabilizzarne le condizioni, utilizzando bende o altri oggetti fisici atti a rappresentare le cure in corso.

COMPLETO

Spendendo 15 punti esperienza, o aggiungendone 5 ai 10 precedentemente spesi per l'abilità di base, viene acquisita a livello Completo e permette anche di ripristinare 1 punto ferita ogni dieci minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre lo rende in grado di individuare i sintomi delle normali malattie, ma non di curarle senza dei rimedi già preparati.

ECCEZIONALE

Spendendo 30 punti esperienza, o aggiungendone 15 ai 15 precedentemente spesi per l'abilità a livello completo, viene acquisita a livello Eccezionale e permette di ripristinare 1 punti ferita ogni cinque minuti trascorsi a curare il paziente ferito, inoltre è in grado di preparare autonomamente i rimedi adatti alla cura delle malattie normali.

Prerequisiti: Cultura Base.

RIMEDI E UNGUENTI

Le erbe devono sempre essere lavorate dal medico prima di ogni applicazione, per questo motivo, egli, ha una preparazione erboristica abbastanza adeguata a trovare e trattare le giuste erbe per creare dei rimedi.

Trattamenti: ogni erba viene trattata per diventare una sorta di cataplasma (se non diversamente specificato), è un preparato di consistenza molle confezionato pestando erbe fresche, o cocendo in acqua o latte o a vapore le erbe essiccate fino a ridurle in pasta. Il cataplasma, tiepido o freddo, si stende su una garza e si applica esternamente sulla parte dolorante.

I tempi di preparazione variano di erba in erba.

BASE:

AGRIMONIA

Preparazione: 2 ore

Usi: 3

Effetti: *Tempo di guarigione medica dimezzata / L'Impacco causa ("Sleep") Sonno profondo.*

L'agrimonìa raggiunge l'altezza di 25-50 centimetri. Ha foglie lunghe più di 10 centimetri, seghettate, verdi in punta e bianche nel resto. Ha fiori gialli con 5 petali che formano una spiga in cima del gambo. Le sue foglie essiccate devono essere bollite in un litro di vino rosso per 5 minuti, poi devono essere estratte e fatte asciugare per una ora. Essa può essere usata per curare distorsioni o contusioni mediante applicazione diretta. Una riuscita applicazione dimezza i tempi di guarigione. Agrimonìa può essere usata anche per produrre un sonno molto pesante applicando l'erba direttamente sulla fronte; il sonno è tanto pesante che per svegliare il malato è necessario togliere l'impacco dalla fronte. Se il paziente non è consenziente potrebbe riprendersi o rimanere addormentato.

ANGOLICA

Preparazione: 1 ora

Usi: 1

Effetti: *Cura o previene la tosse.*

L'erba di angolica deve essere bollita in acqua per un'ora e in seguito l'infuso deve essere bevuto.

Utile per placare la tosse. La pianta può crescere fino all'altezza di 200 centimetri. Essa ha un gambo cavo e foglie larghe con grandi puntini alla base dello stelo. Ha grappoli di fiori bianchi o rosa in cima al gambo. Essa non cura alcun male che comporti della tosse, ma riduce solamente la tosse nell'individuo.

ANICE

Preparazione: 10 minuti

Usi: 5

Effetti: *Cura o previene il singhiozzo, scade in 3 mesi.*

L'anice cresce fino all'altezza di 50 centimetri e si distingue per la sua particolare disposizione delle foglie. Alla base le foglie sono a forma di cuore e dentellate, ma man mano che si sale il gambo diventano piccole e a forma di penna. Essa ha delicati fiori bianchi che sbocciano in primavera mostrando dei piccoli semi. Questi semi devono essere rotti e fatti bollire per 10 minuti in acqua calda. La risultante mistura deve essere colata e bevuta quando si vuole (mantiene la sua efficacia per 3 mesi). Se la preparazione riesce l'infuso cura il singhiozzo.

ANSERKE

Preparazione: 10 minuti

Usi: 2

Effetti: *Stabilizza ferite normali in 3 minuti, necessario rimanere fermi per 10 minuti.*

La radice deve essere applicata su ferite sanguinanti. In tre minuti essa ferma l'emorragia. Il malato non può muoversi per 10 minuti o rischia il riaprirsi della ferita.

ARCANGELICA

Preparazione: 10 minuti

Usi: 1

Effetti: *Previene o Dimezza il tempo di guarigione per malattie dovute al cattivo tempo.*

Questa pianta con i fiori bianchi ha semi neri e radici con gusto aspro. La radice bollita diventa un caldo piccante decotto che aiuta a alleviare raffreddori, influenza e congestioni.

COMPLETO:

ARFANDAS

Preparazione: 1 giorno

Usi: 4

Effetti: Stabilizza e dimezza il tempo di guarigione dei punti ferita persi da Crash

Se lo stelo di Arfandas è posto nella fasciatura di una frattura, il tempo di guarigione della frattura è dimezzato.

BELLADONNA

Preparazione: 1 giorno

Usi: 1

Effetti: (Sleep) Sonno profondo per 8 ore / Mal distillato causa Fatal o porta alla follia dopo 1 minuto (In questo caso l'effetto è casuale, chiedere al Master)

Questa pianta può crescere fino all'altezza di 5 metri, ha molli foglie verdi, fiori e bacche di color porpora. Le bacche devono essere lasciate a riposare in acqua per una settimana e distillate. L'infuso così ottenuto fa dormire per 8 ore senza possibilità di risveglio. Alle volte, se non distillato bene, l'infuso si rivela essere mortale o chi beve la pozione diventa pazzo.

BIRTHNOT

Preparazione: 3 ore

Usi: 1

Effetti: Se bevuto entro 30 minuti prima del rapporto ha un effetto contraccettivo (efficace nel 70% dei casi). Ha il 15% di probabilità di provocare leggera impotenza maschile

Birthnot è una vite dalle foglie scure e senza fiori. Le foglie tritate possono essere usate per preparare un te contraccettivo efficace per gli umani, semi-umani, elfi, maschi o femmine. Deve essere ingerito un'ora - trenta minuti prima del rapporto perché sia efficace.

CHERVIL

Preparazione: nessuna

Usi: 1

Effetti: previene o cura infezioni dovute alle ferite malcurate

Chervil è utilizzata per dissolvere i grumi di sangue e è utile per prevenire le complicazioni provocate dalle ferite. I grumi sono dissolti in 3 ore.

ELECAMPANE

Preparazione: 10 minuti

Usi: 1

Effetti: causa vomito (“Counter” su veleni ingeriti da 10 minuti) ed indebolisce (“Unable” per 2 ore)

Questa pianta ha una radice spessa, con foglie bianche sul fondo e verdi sulla punta, ed appariscenti fiori gialli. La radice, se ingerita, provoca vomito e permette di espellere veleni precedentemente ingeriti. Tuttavia chi la assume rimane debole. Per questa ragione può essere anche usata come un debole veleno debilitante.

FEBFENDU

Preparazione: 1 ora

Usi: 1

Effetti: cura la sordità non genetica

Le radici di questa pianta devono essere fatte fermentare sopra un fuoco basso per un'ora, e in seguito distillate. Il liquore così ottenuto, se preparato con cura, restituisce l'udito.

HARFY

Preparazione:nessuna

Usi:1

Effetti: Stabilizza istantaneamente

La resina di quest'herba, se applicata su di una ferita sanguinante, blocca immediatamente l'emorragia.

ZAFFERANO

Preparazione:1 ora

Usi:3

Effetti: se fumata, dona immunità al dolore e alla paura (Uneffect a Pain e Fear) per 1 ora ma causa un leggero stordimento

La pianta ha una radice tuberosa, e fiori grandi violacei con centri giallo-rossi. I pistilli del fiore devono essere rinchiusi in una pasta che va lasciata asciugare per un ora. La risultante polvere viene utilizzata come tabacco (da annusare).

NOTA: QUESTA ERBA CREA DIPENDENZA. L'USO RIPETUTO È POCO SAGGIO.

ECCEZIONALE:

ALDAKA

Preparazione:2 ore

Usi:1

Effetti: cura i problemi di vista non genetici

La radice di questa erba deve essere bollita a fuoco lento per otto ore e il risultato della così ottenuta distillazione deve essere bevuto. Se il preparato è fatto con successo cura i problemi di vista a chi lo beve, purché esso sia ancora dotato di occhi.

BURDOCK

Preparazione:1 giorno

Usi:1

Effetti: cura la sifilide

Questa pianta cresce fino all'altezza di 75 cm. Ha grandissime foglie con la parte inferiore bianchiccia e fiori viola. Le sue radici devono essere bollite in acqua, in seguito devono essere mangiate e l'acqua deve essere bevuta come cura per la sifilide. La persona guarisce in una settimana.

BURSTHELAS

Preparazione:1 settimana

Usi:2

Effetti: Stabilizza e dimezza il tempo di guarigione dei punti ferita persi da Crash anche magici o da artefatti (Enchanted o Artifact)

La pianta deve essere fatta fermentare per una settimana in vino rosso di buona qualità prima che possa essere usata. L'infuso deve essere bevuto entro un mese o non ha più effetto. Una preparazione corretta dell'infuso guarisce ogni frattura alle ossa in un tempo che va da 1 a 3 giorni.

DEGIIK

Preparazione:nessuna

Usi:3

Effetti: sul punto di morte annulla immediatamente la morte, riportando ad 1 punto ferita, ma dopo 24 ore causa la morte istantanea

Le foglie di questa pianta devono essere date a qualcuno in punto di morte (a -10 PF) e terranno la persona in vita per un giorno.

ERBA DI DRAGO

Preparazione: 1 giorno

Usi: 1

Effetti: cura la peste ed il vaiolo in un giorno.

Questa pianta ha un gambo nodoso, dritto e cilindrico, foglie ondulate, verde scuro sulla cima e verde-bluastro sotto e fiori rosa raggruppati in cima del gambo. La radice di quest'erba deve essere bollita a fuoco basso per un giorno. L'infusione così ottenuta serve a curare peste e vaiolo. Il valore di questa erba aumenta enormemente nei tempi di pestilenza.

HOREHOUND

Preparazione: 4 ore

Usi: 2

Effetti: causa vomito se ingerito da un soggetto avvelenato (Counter su veleni ingeriti) ed indebolisce (Unable) da 1 a 3 giorni (dipende dal veleno). Nel caso di un veleno da "morte immediata", la persona può essere salvata se l'erba viene somministrata con successo entro un ora, ma rimarrà incosciente (Sleep sonno profondo) per tutti i tre giorni successivi.

Questa pianta ha gambi angolari grigiastri e cresce fino a un'altezza di quasi un metro. Ha foglie di un verde cinereo, con dentelli dai contorni ovali. I suoi fiori sono color bianco crema e sono raggruppati alla base delle foglie. Questa erba provoca il vomito a chi ha un veleno in corpo. Ha effetto solo sui veleni che si ingeriscono. La persona sarà inabilitata da nausea per 1-3 giorni. Nel caso di un veleno da "morte immediata", la persona può essere salvata se l'erba viene somministrata con successo entro un ora, ma rimarrà incosciente per tutti i tre giorni successivi.

LACRIME DI DRAGO

Preparazione: 2 ore

Usi: 1

Effetti: Cura 8 PF e velocizza la cicatrizzazione delle ferite, dimezzando i tempi di guarigione dalle ferite per un giorno.

Questo raro, piccolo, traslucido succulento cresce principalmente nel deserto. Quando viene schiacciato, trasuda una sostanza dolce, lattea, bianca con proprietà paralizzanti. Propriamente preparata, questa pianta facilita la guarigione e la cicatrizzazione delle ferite. Bere il liquido di lacrime di drago può essere fatale, dato che le sue proprietà paralizzanti possono causare soffocamento o infarto.

Ricerca delle erbe

La raccolta delle erbe deve essere simulata in qualche modo. Per questo, di seguito sono presentati due diversi metodi che possono essere utilizzati alternativamente, a seconda delle esigenze.

- 1) Un personaggio con l'Abilità Medicina (a qualunque livello) può passare un'ora in una zona boschiva e quindi passare da un master per ricevere un cartellino indicante cosa ha trovato, a meno che non vengano trovate solo erbe comuni (a scelta del Master); in alternativa, il master può fare estrarre da un sacchetto 3 cartellini, in ciascuno dei quali è indicato cosa viene trovato; durante l'ora di ricerca, il master può decidere di utilizzare il personaggio come comparsa in modo da non farlo rimanere fuori gioco;
- 2) Un personaggio con Abilità Medicina (a qualunque livello) può cercare veramente, all'interno della zona di gioco, una rappresentazione fisica delle erbe; questo metodo è più laborioso del precedente, perché necessita che i master distribuiscano le "erbe" nelle aree di gioco, e tuttavia è più realistico ed entusiasmante per i giocatori, dato che il personaggio può essere attaccato da nemici, fare nuovi incontri, e in genere creare nuovi spunti di gioco...

Notate che le rappresentazioni fisiche delle erbe di gioco possono essere riconosciute esclusivamente dai medici o alchimisti: per gli altri giocatori queste erbe non sono differenti.

Conservazione degli ingredienti e dei prodotti medici

Le erbe mediche possono essere utilizzate esclusivamente all'interno dell'evento nel quale vengono trovate. L'unico metodo per conservarli è acquistare (o fabbricare) dell'Olio di Conservazione.

Altri eventuali elementi medici (polveri, bende, particolari oggetti, ecc.) hanno invece un periodo di conservazione pressoché illimitato, a meno che non sia diversamente indicato nell'oggetto stesso.

Analogamente, i prodotti medici finiti hanno normalmente la durata di un anno, a meno che non sia diversamente indicato.

Come creare un prodotto medico

Avendo a disposizione gli appropriati elementi e adeguate attrezzature (porta-unguenti, boccette, fornelletti, ecc.), un medico può creare un unguento della quale conosce la Formula. Dopo avere interpretato la lavorazione, può recarsi da un master, consegnargli le erbe e ricevere un cartellino pozione adeguato.

Da questo momento, il personaggio può usare l'unguento.