

## Pravidla pro léčení

Nemusíte na následky zranění hned zemřít, bez ošetření ale zemřete zcela jistě.

Z boje si můžete odnést **SZ** nebo **HZ**, jinými slovy lehké nebo těžké zranění.

- **SZ** (podle preferencí hráčů) po boji vyžadují vyčištění rány a obvázání; pokud k tomu nedojde zhruba do 10 minut, změní se v HZ.
- **HZ** jsou vážná zranění, která vyžadují kromě **obvázání** navíc ještě ošetření **mastí** a případně zapití **dryákem**. Pokud nejsou zhruba do cca 10 minut obvázána, nastává agónie (pokud už nebyla způsobena zraněním) a poté smrt vykrvácením.
  - **Obvaz** - *“Nejnutnější první pomoc”*
    - **zastaví krvácení** - po obvázání už nehrozí smrt vykrvácením
    - zůstávají ale postihy příslušného zranění (nepoužitelná končetina apod., viz. bojová pravidla)
    - pokud byl hráč v agónii, dál v ní zůstává
  - **Dryák** - *“Dryák vás postaví na nohy”*
    - dryák je odvarem z několika přísad, které tlumí bolest a dodávají energii
    - umožňuje se **zvednout z agónie** bez ohledu na utrpěná zranění
    - požití dryáku umožňuje na cca 10 minut ignorovat aktuální HZ všech končetin
      - končetinu, která utrpěla HZ, lze používat bez postihu a vyřazení, až do dalšího HZ dané končetiny
      - nevztahuje se na končetiny, které utrpěly 2 HZ - ty zůstávají vyřazené
      - nevztahuje se na trup - ránu na trupu je potřeba si stále držet
      - aktuální HZ vypitím dryáku nemizí - tedy další HZ do předtím zasažené končetiny způsobí agónii
    - během doby působení dryáku nemá požití dalšího dryáku žádný efekt; další má smysl pít až po vyprchání prvního
    - nezastavuje krvácení!
  - *Příklad: Dryák má v podstatě trojí využití.*
    - *Během boje jsem dostal HZ do ruky s mečem. Pokud se mi podaří vypít dryák, mohu do konce boje rukou opět plnohodnotně bojovat. Po boji budu ale potřebovat okamžitě obvázat, jinak padnu do agónie.*
    - *Během boje mě protivník posekal do rukou, nohou i trupu, padl jsem v agónii. Spolubojovník do mě ale pohotově nalil dryák, necítím bolest a zvedám se k boji - jediný postih je, že se musím držet za břicho. Pokud mě ale někdo sekne znovu,*

*padnu zpět do agónie. Po boji účinek vyprchá a opět padnu do agónie, pokud nevypiju další dryák.*

- *Po boji ležím v agónii, spolubojovníci mi obvázáli rány a namazali je mastí. Během cca deseti minut budu schopný bez postihu pokračovat, protože se ale blíží nepřítel, dali mi ještě dryák, abych byl schopný pokračovat ihned.*

- **Mast** - *“Jedině mast skutečně hojí rány.”*

- hojí zranění, na které je použita - během cca 10 minut **odstraní HZ**
- netiší ale bolest
- umožňuje zraněnému se zvednout z agónie, pokud je aplikována na všechna zranění, která agónii způsobila
  - pokud během těch deseti minut nedostanu dryák, jsem po dobu léčení stále omezen utrpěnými zraněními (zkrátka to přiměřeně zahrajte, ale pokud byste chtěli hned bojovat bez omezení, potřebujete dryák)
- aplikuje se na obvazy
- *Příklad: V boji jsem utrpěl HZ obou rukou a trupu. Po odpotácení stranou jsem padnul a zůstal odkázán na pomoc ostatních. Ti mi po boji obvázáli rány a natřeli je mastí, protože se ale stejně rozhodli po boji odpočívat, tak mi nedali dryák. Nenávidím je, ale po deseti minutách můžu pokračovat bez postihů.*

- Časové údaje jsou orientační, odhadněte podle situace - když padnu v boji, tak vydržím nevykrvácet do jeho skončení, když mě tam ale moji spolubojovníci nechají ležet ve tmě a odejdou, tak záhy nejspíš na vykrvácení dojde
  - všechny časové údaje jsou **cca 10 minut** - smyslem není zdržovat hru, ale umožnit herním efektům vytvořit zajímavé situace
  - deset minut je cca jeden boj, krátká přestávka, jedna vylezená stráž...
- Obvazovat zranění umí každý, kdo to reálně umí.
- Dryáky a masti dostanete do začátku dle postavy a příběhu; možná bude možné je získat i během hry.
- Obvazy nějaké dostanete, případně si přivezte svoje. V nouzi lze použít i oblečení ;)