

REGLAMENTO DE CURACION

Revisado para 2009

Durante la semana medieval, es más que probable que vuestros personajes reciban heridas, que deberán de ser tratadas convenientemente, por manos expertas.

Este año vamos a intentar dar un giro algo más real a la curación. Aunque los detalles del sistema podéis dejárselos a los barberos y médicos, todos los jugadores deberían familiarizarse con las siguientes reglas básicas.

Heridas leves

Una herida leve se produce cuando recibes daño sin llegar a quedar incapacitado. En otras palabras, cuando tus puntos de vida no llegan a 0.

Ejemplo: Sancho, un famoso soldado del noble Artau, se enfrenta a unos indeseables. Sancho tiene 4 puntos de vida. En el combate, sufre un golpe normal y un golpe doble. En estos momentos, a Sancho le queda 1 punto de vida. Los golpes que le han dado le duelen, claro está, pero puede seguir actuando con toda normalidad. Todo se ha quedado en rasguños, moretones y algún que otro corte sin mayor importancia.

Para seguir con el ejemplo, Sancho deberá de buscar a un médico para que le cure. El médico, desinfectará su herida, y la tratará convenientemente. Gracias a la curación, al inicio del siguiente ciclo Sancho ganará un punto de vida.

La continuidad de la curación es importante. Para que las heridas sanen por completo, deben ser revisadas por el médico cada ciclo. Éste examinará la herida y aplicará lo que crea conveniente. De este modo, al inicio de cada ciclo se recuperará un punto de vida.

Por descontado, aunque tus heridas provengan de distintos combates no es posible atenderlas por separado para recuperar más de un punto de vida por ciclo.

Heridas graves

Recibes una herida grave cuando tu personaje queda incapacitado. En otras palabras, cuando tus puntos de vida llegas a 0. En ese momento las cosas se ponen feas. El golpe ha impactado en un punto vital y seguramente algo se ha roto en tu maltrecho cuerpo.

Deberás ser tratado por un médico. Esta vez proceso es largo, complicado y entraña peligro. Depende de la fortuna, de la habilidad del médico, del tipo de herida... Es muy posible que te queden secuelas, e... incluso que mueras. No es broma, se puede morir uno.

¿Cómo funciona? Muy sencillo. Cuando el médico te atienda deberá haber un máster presente. La naturaleza de la herida se determinará de forma aleatoria en este momento. Deberás

sacar una tarjetita del mazo que te ofrecerá el médico. La tarjetita la cogerá el máster y te explicará qué padeces y cómo interpretarlo. Al médico le corresponderá reconocer la herida y describir al máster los pasos que sigue para tratarla. En función de estos pasos, el máster irá poniendo bolas de diferentes colores en una bolsa. Finalmente, extraerá una bola de la bolsa, cuyo color determinará si el médico ha logrado curar la herida o no. Si es que sí, se recuperará inmediatamente un punto de vida. Si es que no... Las consecuencias pueden ser graves.

Estabilizando

Como ya sabéis (ver reglamento de combate) un personaje incapacitado no puede valerse por sí mismo, quedando ahí tirado en medio del campo de batalla, expuesto y vulnerable. Peor aún, si un personaje *incapacitado* (0pv) recibe otro golpe, pasa a estar *agonizando* (<0pv). Un personaje agonizando no sólo es incapaz de valerse por sí mismo, sino que morirá si no recibe ayuda en menos de 5 minutos.

Las atenciones de un médico o de un personaje con la habilidad “Primeros auxilios” pueden estabilizar a un personaje agonizante. El personaje sigue entonces incapacitado, pero su vida ya no corre peligro inminente.

Transportando heridos

Sin embargo, no siempre es posible para un médico llegar junto al herido, ni atenderle en pleno campo de batalla. En estas ocasiones, puede ser preciso desplazar al herido.

Arrastrar a un personaje incapacitado no suele ser muy bueno para su salud. Para evitar males mayores, se requieren tres personas para transportar al herido, o dos con una camilla. O un barbero, el más bruto de los sanadores pero también el que con menos sutilezas se anda.