

VADEMECUM DEL CERUSICO (aggiornato al Regolamento v4.5)

Un estratto delle Regole per rapida referenza

Livello minimo di Cerusico per trattare le situazioni più comuni:

PF totali	Situazione tipica	Lvl min	Se non trattato	Se trattato
> 0	Ferito	-	Recupera 1 PF ogni 2 ore	Recupera 1 PF ogni * ore
0	Moribondo (incosciente)	1	Muore in 10 minuti	Stabilizzato; Recupera 1 PF ogni * ore
-1	Sgozzato (incosciente)	3	Muore in 1 minuto	Stabilizzato; Recupera 1 PF ogni * ore
?	Malattia	2 [4]	Dipende	Diagnosi (ma non cura) della malattia [lvl 4: ricerca della cura]
?	Veleno o altra pozione	2	Dipende (es veleno lvl2 perde 1PF ogni 10s, muore in 10min; lvl3 va subito a -1PF, muore in 1min)	Diagnosi (ma non cura) del veleno/pozione

* I tempi di recupero:

Lvl di Cerusico	tempo per recuperare 1 PF	Recupero PF immediato
1	2 ore	nessuno
2	1 ora	nessuno
3	1 ora	1 PF (in caso di Sgozzato serve a stabilizzare)
4	1/2 ora per il totale dei PF	1 PF (in caso di Sgozzato serve a stabilizzare)
Tipo pozione	tempo per recuperare 1 PF	Recupero PF immediato
Impiastro curativo: Accelera la guarigione	15 min se usato da cerusico 1 ora se usato da altri	nessuno
Pozione di cura: Stabilizza (anche da Sgozzato)	2 ore	nessuno (ma se parte da -1PF porta a 0PF)
Antidoto minore	immediato, guarisce da pozioni di 1°-2° lvl e da alcune malattie	
Antidoto superiore	immediato, guarisce da "tutto" (o quasi)	

Note generali

- Stabilizzato = 0PF e non si aggrava

- Se mentre è stabilizzato il ferito fa azioni pesanti (es combattere, correre, portare pesi) la ferita si riapre e il ferito sviene tornando “moribondo”
- Le bende possono essere rimosse solo dopo aver recuperato almeno 1 PF
- Un cerusico non può curarsi da solo a meno che non abbia “Resistenza al dolore” e sia ancora cosciente (almeno 1 PF)
- Per simulare il curare ferite il minimo è suturare con ago e filo e applicare una benda (possibilmente macchiata di rosso)
- Mentre si cura ricordarsi di spiegare i tempi di recupero e la riapertura delle ferite