**Колдомедицина. Введение**

**Колдомедицинские заклинания применяются только в небоевых условиях**

*Над человеком властвует природа,  
Болезнь всегда имеет два исхода.  
Звезда счастливо сходится с луной,  
Продлится жизнь, поднимется больной,  
А если несчастливо сочетанье,  
То неизбежно с жизнью расставанье.  
(Авиценна, ок. 980-1037 гг.)*

Настоящие правила являются базовым концептом относительно колдомедицинских вопросов. Если на игре произошло событие, не предусмотренное настоящими правилами, либо двояко трактуемое, разрешение ситуации остается на усмотрение мастера по системам, глав. мастера или игрового колдомедика.  
   
Маги и маглы, в конечном итоге, принадлежат к одному и тому же биологическому виду, поэтому на магов распространяются болезни и травмы, характерные для обычных людей, с поправкой на иные взаимоотношения с тонким миром:

* маги медленнее стареют;
* маги менее подвержены инфекционным заболеваниям;
* у магов медленнее развиваются разнообразные хронические хвори;
* маги быстрее вылечиваются от обычных травм и болячек.

Однако травмы и увечья маг получает по тому же механизму, что и магл: у них точно так же ломаются кости, им точно так же больно и идет кровь.   
Все медицинские проблемы общечеловеческого характера имеют два решения: магловское и магическое.   
Все проблемы, возникшие от магических воздействий, немагического решения не имеют.  
 **Что значит быть колдомедиком.**  
  
Колдомедик – в первую очередь целитель, волшебник, а потом уже медик.  
Маглы-медики очень ограничены в средствах, с помощью которых им приходится лечить. По этой причине им порой приходится, чтоб вылечить, – травмировать пациента. Они могут поставить неверный диагноз, ошибиться в дозировке лекарств, не учесть особенности организма и т. д..  
Колдомедик всего этого не может себе позволить. У него есть магические зелья и чары. С  помощью них он может точно поставить диагноз, создать  неопасное для мага зелье. Вылечить даже старую болячку без осложнений.  
Конечно, каждый колдомедик  может следовать и путями маглов. Но зачем? Только неопытность, неумение создать нужное зелье, сложность достать нужный ингредиент могут подвигнуть колдомедика лечить по принципам магловских врачей.  
Но не стоит забывать, что любой вред, который может нанести колдомедик больному, даже во благо, плохо сказывается на его способностях. Возможна даже полная потеря способностей к лечению с помощью магии.

**Уровни колдомедицины**

**Колдомедицинские заклинания применяются только в небоевых условиях**

На игре повысить уровень в колдомедицине не возможно.

**Минимальный уровень (МУ)**

Минимальным уровнем подготовки владеют все преподаватели и старосты факультетов Хогвартса.  
   
***Заклинания, доступные МУ:***

* Finite Incantatem (ФинитЕ ИнКантАтЕм) - прерывает действие хулиганских чар, боевых чар уровня симплы (без випов).
* Oscularum furunculi (ОскулЯрум фурУнкуле) – очищение  и вскрытие нарывов.

**Начальный уровень (НУ)**

Начальным уровнем подготовки владеют помощники колдомедиков больничного крыла Хогвартса.  
Колдомедик начального уровня может варить только простые колдомедицинские зелья и только под НАБЛЮДЕНИЕМ целителя. В таком случае целитель может чиповать зелье.  
  
***Заклинания, доступные НУ (знает заклинания МУ):***

* Animosus (АнИмозус) – защита от сонных чар, чары пробуждения.
* Anapneo (АнапнЭо) – очищает дыхательные пути человека.
* Anestesio (АнэстЭзио) – обезболивающее заклинание.
* Antipyrinum (АнтипирИнум) – жаропонижающее заклинание.
* Bono sis animo! (БОно сис Анимо) – успокаивающее. Используется для прекращения истерического или эпилептического припадка. Так же при нервных срывах.
* Densageo/Dimidentes (ДимидЭнтэс) -  быстрый рост зубов/Уменьшение зубов.
* Enodo (ЕнодО) - заклинание развязывания узлов.
* Enervate (ЭнервЕйт) – обратно заклинанию Одурманивания, восстанавливает пораженную цель, дает энергетический заряд.
* Episkey (Эпискей) – кровеостанавливающее, заживление мелких травм.
* Ferula (ФерУла) – в одно мгновение создает перевязочный бинт или жгут из воздуха.
* Foverus (ФОверус) – согревающее заклятие.
* Immobulus (ИммОбулюс) – наложение шины.
* Maritum bonus (МАритум БОнус) – сращивание костей.
* Relevarum (РэлевАрум) – избавление от зуда и раздражения кожи.
* Rennervate (РенервЭйт) – приводит в сознание (эффект нашатыря).
* Risum (РИзум)  (Веселящие чары) – заклятие приободряет людей, делает их временно более жизнерадостными. При злоупотреблении можно довести человека до истерического хохота.
* Sobrius (СОбриус) – отрезвляющее и антипохмельное заклятие.
* Tergeo (ТЭргео) – втягивает жидкости (кровь в частности) в волшебную палочку.
* Verruca conducum (ВЭррука кондУктум) – сведение бородавок и прыщей.

**Фельдшерский уровень (ФУ)**

Минимальный уровень подготовки: аспирант (стажер) в госпитале св. Мунго после 2 лет практики.  
Перед поступлением в обучение на ФУ аспирант дает клятву, закрепляемую реликвией, хранящейся в госпитале св. Мунго (Утка св. Мунго), после чего он не может использовать исцеляющие чары для нанесения ущерба жизни и здоровью любого человека или представителя другой разумной расы, связанной  с волшебниками Договором.     
  
Колдомедик уровня фельдшера может варить простые колдомедицинского зелья и сам их чиповать. Если он варит сложные зелья, он обязан чиповать их у мастера по зельям. Если он варит сложное зелье под НАБЛЮДЕНИЕМ целителя, целитель может прочиповать зелье.  
 ***Заклинания, доступные ФУ (знает заклинания НУ):***

* Apara Stigmata (АпАра СтигмАта) – диагностические чары, определяет под какими чарами находится человек (не определяет незакрепленные Империусы, легилеменцию; клятвы, но определяет то, что человек под клятвой). Заклинание можно накладывать только в мед крыле школы. При наложении на взрослого требуется его согласие. При наложении на школьника - согласие декана, либо директора.
* Puerum – заклинание для роста волос.
* Pyrisimo (ПирИсимо) – усыпляющее заклятие.
* Santino – заживление глубоких рваных ран.
* Tonderus – избавление от излишних волос и шерсти.

**Целительский уровень (ЦУ)**

Целительским уровнем подготовки владеют колдомедики больничного крыла Хогвартса.  
Минимальный уровень подготовки: колдомедики, прошедшие резидентуру в Мунго (5лет).  
Целительский уровень: позволяет использовать некоторые изначально не предназначенные для того заклятия в лечебных целях, в частности, заклинание Obliviate как компонент психотерапии и т. д.   
В ходе резидентуры, в последние 2 года, колдомедик выбирает себе специализацию:

* Травмы от рукотворных предметов, ранения от живых существ (колдохирургия);
* Волшебные вирусы  (инфекционные заболевания: драконья оспа, болезнь исчезновения, грибковая золотуха и прочее);
* Отравления растениями и зельями, сыпи, рвота, неудержимый смех и прочее;
* Недуги от заклятий и проклятий (наговор, не совместимый с жизнью, порча, неправильно наложенные чары, потеря рассудка и прочее). В этой же специальности изучаются ментальные чары, их последствия и методы борьбы с ними. На эту специальность колдомедики проходят крайне строгий отбор, не менее сложный, чем при поступлении в обучение на аврора, и этому есть веские причины.

Колдомедик уровня целитель может варить простые и сложные колдомедицинские зелья и сам их чиповать.   
  
***Заклинания, доступные ЦУ (знает заклинания ФУ):***

* Fibriliatium Sangvis (ФибрилЯциум САнгвис) – заклятие сердечно-легочной реанимации. Применяется для снятия последствий заклинания Лаэза Кордис.
* Subirum – заклинание для разрушения заклятия забвения Obliviate (симпла) (сложно в исполнении).
* Subirum (Максима) – разрушение заклятия забвения Obliviate (максима) (сложно в исполнении). Можно восстановить память после Obliviate максима, если был удален произвольный час жизни.  В случае, если удаляли события длительностью не более 1-го часа от момента наложения, воспоминание восстановлению не подлежит.
* Obliviate – Можно стереть воспоминание длительностью не больше 20 минут (за прошедший час начиная с текущего момента), но оно восстановимо под легилименцией.
* Obliviate (Максима)  – Можно стереть воспоминание длительностью не более 1-го часа (от текущего момента), в таком случае оно восстановлению не подлежит. Либо можно стереть воспоминание длительностью не более 1-го часа в абсолютно произвольном прошлом с возможностью восстановления под легилименцией.

**Специальный курс**

Специальный курс изучается по желанию колдомедика. Программа в этом курсе направлена на лечение человека методом причинение ему вреда.  
  
***Заклинание, входящие в спец. курс :***

* Aliсui dentes – выбивание зубов.
* Demissio – заклятие уныния.
* Docaluare – заклятие облысения.
* Emorbilas – замораживающее заклятие.
* Excoriarum – скальпирование.
* Iraetos – заклинание гнева.
* Laneusum – обрастание мехом выбранной поверхности.
* Lasum Bonus – ломает кости.
* Recido – контактное режущее заклинание.
* Scabies – заклятие чесотки.
* Seta – заклинание, заставляющее человека покрыться густой щетиной.
* Tremo – заклинание лихорадки.
* Ulcus – покрывает тело страшными язвами.
* Vellerum dentes (ВЭллерум дЭнтэс) - Удаление зубов.

**Лечение**

**Колдомедицинские заклинания применяются только в небоевых условиях**

**Лечится без последствий:**

* Симпла без випов;
* Максима без випов;
* Хулиганские чары;
* Переломы/ушибы;
* Присутствие дементора в радиусе 5 метров менее часа;
* Простые яды;
* Взрывы котлов;
* Обливейт симпла, максима (остальные ментальные чары не лечатся);

Отыгрыш эффекта чар – в соответствующем разделе о чарах.  
  
**Лечится с последствиями:**

* Симпла и Максима випы (если колдомедиком не сказано иное);
* Вся Ультима;
* Аврорские чары;
* Круцио (остальные непростительные чары не лечатся);
* Темная ритуальная магия;
* Присутствие дементора в радиусе 5 метров в течение часа и более;
* Сложные яды;
* Ментальные чары ультима  (если колдомедиком не сказано иное);

Отыгрыш эффекта чар – в соответствующем разделе о чарах.  
  
**Неизлечимые болезни:**

* Поцелуй дементора: неизлечим;
* Ликантропия: неизлечима;
* Оливейт ультима;

Травмы от нападения магических животных, а так же укусы ядовитых магических существ могут лечиться как с последствиями, так и без последствий. В каждом индивидуальном случае последствия определяются колдомедиком.   
Заражение трупным ядом: После нападение инфери есть возможность заразиться трупным ядом. Медик определяет броском кубика или монетки «на яд» –  вероятность 50 на 50. Если не принять противоядие, через три часа после заражения маг чувствует головокружение, слабость, тошноту; еще через три – прибавляется боль по всему телу, передвигаться быстро, а так же самостоятельно –  невозможно, еще через пять часов – потеря сознания (один час) и в итоге смерть. Другими словами, смерть наступает через 12 часов после заражения.  
Заражение Ликантропией: После нападения оборотня есть возможность заразится Ликантропией. Игротех сообщает эту информацию Колдомедику или игроку (если мастер ничего не сказал –  значит не заразился).  
  
  
**То, что может лечить Колдомедик Минимального уровня (и выше).**

* Симпла без Випов, хулиганские чары: снимаются Finite Incantatem.

**То, что может лечить Колдомедик Начального уровня (и выше).**

* Переломы/ушибы, простые яды, взрывы котлов, присутствие дементора в радиусе 5 метров менее часа: лечение на усмотрение колдомедика, минимум 15 минут.
* Симпла Випы: лечение на усмотрение колдомедика, минимум 15 минут. Лечится с последствиями, если колдомедик не сказал иное.
* Максима без випов: лечение на усмотрение колдомедика, 15 минут.
* Простые травмы от нападения магических животных, а также укусы ядовитых магических существ  –  лечение на усмотрение колдомедика 15-30 минут. Лечатся без последствий.

**То, что может лечить Колдомедик уровня Фельдшер (и выше).**

* Максима Випы: лечение на усмотрение колдомедика, минимум 30 минут. Лечится с последствиями, если колдомедик не сказал иное.
* Обливейт симпла: Лечение чарой Subirum, минимум 15минут.
* Сложные травмы от нападения магических животных, а также укусы ядовитых магических существ – лечение на усмотрение колдомедика 30-40 минут. Лечатся с последствиями.
* Нападение инфери: лечение на усмотрение колдомедика, минимум – 30 минут.
* Круцио - лечение в зависимости от уровня чары 15-30 минут.

**То, что может лечить Колдомедик уровня Целитель.**

* Обливейт  максима: Лечение чарой Subirum, 30 минут.
* Вся Ультима, Аврорские чары присутствие дементора в радиусе 5 метров в течение часа и более: лечение на усмотрение колдомедика, минимум – 45 минут. Лечится с последствиями.
* Темная ритуальная магия:  необходимо проведение снимающего ритуала, лечение симптомов – на усмотрение колдомедика. Получилось или нет, определяет мастер по системам.
* Сложные яды: требуется создание противоядия, лечение симптомов – на усмотрение колдомедика. Получилось или нет противоядие определяет мастер по Зельям.

**Более подробно про лечение различных заклинаний знают колдомедики**

**Зелья, которые используются в Колдомедецине**  
  
**Колдомедицинские заклинания применяются только в небоевых условиях  
  
Список зелий**

***Простые зелья:***

* Кровоостанавливающее зелье
* Зелье от нарывов
* Обезболивающее зелье
* Жаропонижающее зелье
* Мазь от ожогов
* Укрепляющий бальзам
* Прочищающее раны зелье
* Вздох надежды
* Умиротворяющий бальзам
* Зелье Забвения (вытесняет неприятное воспоминание)
* Сонное зелье
* Одурманивающее зелье
* Возбуждающее зелье (недо-эйфория, стимулятор)
* Восстанавливающее зелье (сокращает время последствий после ритуала вдвое)
* Противоядие от симпловских зелий
* Мазь от Петрификуса Тоталуса
* Зелье от Менто Менореса

***Сложные зелья:***

* «Костерост»
* Кроветворное зелье
* Универсальное противоядие – помогает от всех простых ядов
* Остановка крови
* Наркоз (анальгетик, психотроп, дает бесчувствие)
* Противоядие от всех физических ядов