

LECZENIE MAGIĄ

PORADNIK DLA UZDROWICIELI

Arcanus Thorne | 2074 | Whizz Hard Books

SPIS TREŚCI:

1. [Zaklęcia medyczne](#)
2. [Wszelkie eliksiry i leki](#)
3. [Znieczulenie, usypianie](#)
4. [Proces wizyty w Mungu](#)
5. [Teleportacja a życie pacjenta](#)
6. [Czarna magia](#)
7. [Wampiry, wilkołaki](#)
8. [Przeciwdziałanie truciznom](#)
9. [Dokonywanie sekcji zwłok](#)
10. [Choroby i ich leczenie](#)
11. [Szaty](#)
12. [Kilka zasad w Mungu](#)

ZAKŁĘCIA MEDYCZNE

ANAPNEO

Zakłęcie to udrażnia wszystkie drogi oddechowe. Wykonuje się je za pomocą delikatnego obrotu różdżką.

FERULA

Najprostsze zakłęcie magomedyczne unieruchamiające daną kończynę w splocie związanych bandaży, podtrzymywanych szyną. Wywoływane jest przez trójkątny symbol. Jego największymi wadami są słaba jakość bandaży oraz ograniczenie możliwości kontrolowania sposobu zawiązania bandaży, ich ułożenia i innych detali. Ciężko jest także przewidzieć kiedy opatrunek sam z siebie zniknie. Szanujący się uzdrowiciele nie korzystają z tego zakłęcia na co dzień.

RENNERVATE

Wystarczy stuknąć pacjenta różdżką. Zakłęcie to bezpośrednio doprowadza do wybudzenia z omdlenia, letargu, nieprzytomności czy nawet płytkiej śpiączki. Jeżeli czarodziej nie ma tętna to zakłęcie samoistnie wykonuje coś w rodzaju masażu serca, pobudzając układ krwionośny prowadząc do szybkiego odzyskania przytomności. Oprzytomnienie pozwala swobodnie oddychać.

EPISKEY

Smgnięcie różdżką w powietrzu prowadzi do nastawienia kości, zregenerowania drobnych pęknięć, skrzywień, skręceń. Nie wymaga dużej ilości energii i leczy drobne urazy. Działa nawet na rozcięte usta.

BRACKIUM EMENDO

Zakłęcie powoduje naprawę złamanego kośćca. Jest silniejszą, efektywniejszą i o wiele bardziej zaawansowaną wersją Episkey. Działa na poważne urazy. Wymaga zdecydowanie większych pokładów mocy magicznej a także skupienia i wiedzy magomedycznej, ponieważ zastosowane nieumiejętnie, bez celu prowadzi do powikłań typu zniknięcie kości. Wystarczy różdżką nakreślić małą literę „b”.

OSSIO DISPERSIMUS

Zawsze działa kiedy różdżkę skierujemy na wybraną przez nas, gołą kość a pacjent jest uspiiony. Kiedy pacjent jest przytomny zakłęcie nie ma stuprocentowej skuteczności. Działa poprzez zdezintegrowanie kości lub jej fragmentu jaki z niej pozostał, białym promieniem. Przydatne w przeszczepach.

VULNERA SANENTUR

Zaklęcie to jest jednym z najtrudniejszych i najbardziej energożernych. Używa się go trzykrotnie, ponieważ pojedyncze przejechanie różdżką po ranach i wypowiedzenie formuły to jeden z etapów zaklęcia. Pierwszy przywraca do ciała poprzez rany utraconą ilość krwi. Drugie użycie zasklepia rany a trzecie całkowicie usuwa ich ślady regenerując w pełni skórę na ciele. Czas, przez który należy działać zaklęciem zależy od stanu rany, na przykład jej głębokości. Jest jednym z niewielu zaklęć, które potrafią wyleczyć rany czarnomagiczne. Oczywiście do takiego zabiegu należy się przygotować w uzbrojenie się w znaczne zasoby energii a także trzeba przed użyciem odkazić ranę z pozostałości czarnej magii o czym więcej w dalszej części.

VENI FORAS

Aby użyć zaklęcia wypruwającego, pacjent koniecznie musi być uśpiony a formuła powinna zostać wypowiedziana tonem rozkazującym. Ponadto ruchem jest pozioma linia w lewo po czym pionowa w górę. Skutkiem jest wyprucie, wysunięcie wybranych narządów wewnętrznych z ciała czarodzieja. Wygląda to jakby przenikały przez skórę na zewnątrz oraz się unosiły w powietrzu. Idealne do leczenia obrażeń wewnętrznych. Dobrze idzie w parze z użyciem Vulnery Sanentur. Aby cofnąć zaklęcie należy wykonać odwrotny ruch różdżką, czyli pionową linię w dół po czym poziomą w prawo.

REPARIFORS

Zaklęcie odwraca pomniejszych schorzenia magiczne takie jak zatrucie czy paraliż. Pomaga zredukować skutki chociażby drętwoty. Rysując różdżką literę „P” należy naświetlić odpowiednie miejsce na ciele chorego. Pomaga także przy słabszych chorobach magicznych.

REPARIFRAGE

Zaklęcie odwraca wszelkie transmutacje, zaklęcia o charakterze transmutacyjnym i niebywale pomaga w leczeniu chorób transmutacyjnych. W tym ostatnim przypadku należy naświetlić odpowiednie miejsce na ciele chorego białymi iskrami, które najlepiej powinny wnikać w ciało. Ruch różdżki to narysowanie litery „C”.

SOMNUS MAXIMA

Urok wywołany skośną linią usypia pacjenta na krótki moment. Niestety osoba taka jest wprowadzana w bardzo silną śpiączkę, w której bardzo ciężko monitorować stan zdrowia pacjenta chociażby przez próbę wykrycia oddechu, bowiem funkcje życiowe tej osoby są do tego stopnia spowolnione, że tętno i oddech nie są prawie wyczuwalne, a co za tym idzie, trudno je rejestrować. Używanie tego zaklęcia podczas poważniejszych operacji nie jest dobrym pomysłem, zwłaszcza żeby wydłużyć efekt zaklęcia należy je cały czas podtrzymywać w silnym skupieniu co uniemożliwia wykonywanie innych czynności.

FULGUR

Zaklęcie bardzo ciężkie w opanowaniu i niezwykle nieprzewidywalne. Zaawansowani uzdrowiciele są jednak w stanie użyć go w celach zdrowotnych. Przeważnie jego zastosowanie zaczyna się tam, gdzie kończy się działanie Rennervate. Za każdym razem jednak należy określić dawkę ładunku i zwizualizować sobie obszar jego działania. Nie zaleca się użycia w sytuacjach pełnych stresu, emocji. Nieumiejętnie użyte zamiast poprawić stan pacjenta może doprowadzić do tragicznego wypadku.

REBUS REVELARE

Osoby o rozległej znajomości składników używanych do sporządzania eliksirów są w stanie po użyciu tego zaklęcia na próbce jakiejś mikstury rozpoznać jej skład. Objawia się to szybką wizją składników. Jeżeli jednak w składzie występuje nieznaną czarodziejowi substancja, rzucający nie rozpozna jej.

CREATHO

Zaklęcie to pozwala zidentyfikować odczyn eliksiru oraz wiele jego właściwości poprzez dokonanie inokracji. Dobrze działa w parze z Rebus Revelare dostarczając przydatnych informacji w razie zatrucia eliksirem. Wymaga jednak dużej wiedzy na temat nauki bąbelkowej.

TORTURA TRANSMUTACJI

Tortura transmutacji (Torverto Transmutative) to zaklęcie niegdyś stosowane przez czarnoksiężników do zadawania bólu. Obecnie co zdolniejsi magomedycy wykorzystują torturę transmutacji do leczenia. Zaklęcie to wymusza na każdej tkance natychmiastowe zadanie bólu. Osoba dotknięta nim czuje jak jednocześnie jest rozgniatana, palona, kluta, cięta. Do tego dochodzą zmiany w ciele takie jak wykręcające się stawy, zwyrodnienia kości. Tortura wymusza głównie na animagach albo osobach zmienionych pod wpływem metamorfomagii czy wielosokowego powrót do głównej formy. Żywy człowiek nie zginie po zastosowaniu na nim ów zaklęcia, jednak doprowadza ono finalnie do rozległych niewydolności.

Jeśli trenujący animag wpadnie w blokadę animizacyjną albo częściowo się zanimizuje to prawie bezboleśnie można go przywrócić do stanu pierwotnego.

Zaklęcie Mutatorment jest pochodną słabszą formą prawdziwej tortury transmutacyjnej.

Tortura może być stosowana jedynie przez czarodziejów o ponadprzeciętnych umiejętnościach transmutacyjnych. Wymagana jest odpowiednia formuła, chwyt i manipulacja w zależności od warunków rzucania.

Mimo istnienia słabszej formy tortury czyli zaklęcia Mutatorment, nie oznacza to, że zaklęcie może być rzucać przez słabszych czarodziejów, którzy nie są w stanie zapanować nad oryginalną formą. Mutatorment nie powinno być także wykorzystywane do leczenia ze względu na pochodność.



WSZELKIE ELIKSIRY I LEKI

NOTKA

Eliksiry możemy podawać na cztery sposoby. Doustnie, odskórnice, dożylnie i oddechowo. W zależności od przypadku inna metoda będzie najlepsza, jednak zawsze wymagane jest odczekanie chwili zanim środek zacznie działać. W przypadku podania dożylnego efekt jest niemal natychmiastowy i taki się stosuje najczęściej podczas operacji. Metodę doustną wykorzystuje się przed i po.

Korzystając z eliksirów w połączeniu z zakłębiami można uzyskać naprawdę niespotykane wydajne efekty. Granicą jest zdrowy rozsądek i wyobraźnia.

Lek od trucizny różnie się jednie dawką.

Dla różnej masy potrzebna jest różna dawka by uzyskać taki sam efekt.

Dawkowanie ma wiele różnych podziałów.

Dawka lecznicza to dawka, która w ukierunkowany sposób leczy schorzenia.

Dawka neutralna to taka, która zwykle jest zbyt mała by leczyć bądź szkodzić, więc nie powoduje skutków ubocznych.

Dawka śmiertelna to minimalna ilość substancji, która wystarcza aby zabić przy czym jest ona uśredniona i może różnić się w zależności od osoby, zwierzęcia.

Każdej poniższej substancji przyporządkowano ilość dawki progowej, czyli maksymalną ilość jaką można podać pacjentowi naraz, a więc jednorazowo by uniknąć zatrucia.

ESENCJA ZE SZCZUROSZCZETA $DM_{50}=1KG(HOMO SAPIENS, PER PELLIS)$

Galaretkowaty eliksir o żółtej barwie, który nakładamy nawilżonym wacikiem poprzez posmarowanie danego miejsca. Leczy zadrapania, mniejsze rany i przecięcia. Regeneruje drobne uszkodzenia ciała. Sprawdza się przy poparzeniach.

ELIKSIR WIGGENOWY $DM_{50}=500G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Eliksir podawany w celu wzmocnienia organizmu, przyspieszenia jego procesu regeneracji i powrotu do sił po operacjach czy wycieńczających chorobach. Oprócz tego wspomaga odnowienie objętości krwi w krwiobieg. Nie należy go podawać z eliksirem nasennym, ponieważ oba środki działają na siebie neutralizująco co może zakończyć się problemem.

ELIKSIR USPOKAJAJĄCY $DM_{50}=250G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Środek uspokaja pacjenta jak sama nazwa wskazuje. Osoba pod jego wpływem nie sprawia problemów i odczuwa wewnętrzną harmonię. Obniża poziom stresu, ale obciąża wątrobę.

ELIKSIR ENERGII $DM_{50}=250G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Eliksir w bardzo szybkim tempie dodaje osobie go zażywającej energię, która może zostać wykorzystana do regeneracji organizmu. Stosowany w krytycznych przypadkach a także przez uzdrowicieli podczas cięższych operacji.

ELIKSIR HUFFLEPUFF DM₅₀=500G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Przeciwdziała bólom brzucha, hamuje jakiegokolwiek wymioty, nawet własnych wnętrzności. Stanowi antidotum na eliksir Ravenclaw.

ELIKSIR LECZĄCY RANY DM₅₀=350G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Leczy wszelkie rany od drobnych po te najgłębsze. Dostyć silny środek, stosowany miejscowo. Należy, więc go rozprowadzić po wybranym obszarze rany, najlepiej używając rozpylacza.

ELIKSIR PIEPRZOWY DM₅₀=650G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Eliksir podawany w celu rozgrzania pacjenta, przeciwdziałania dreszczom, przywrócenia odpowiedniej temperatury ciała poprzez jej podwyższenie. Eliksir także wzmacnia odporność i przeciwdziała wielu chorobom.

COXOSSIS DM₅₀=1KG(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Działa na wszelkie kości od bioder wzwyż w sposób regenerujący a nawet i tworzący. Należy jednak go spożywać przez określony czas regularnie. Idealny na mniejsze uszkodzenia, zniszczenia całych fragmentów kości, czy całkowitego usunięcia mniejszych kości.

SZKIELE-WZRO DM₅₀=1KG(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Wypity powoduje wyhodowanie całej nowej kości w ciągu ośmiu godzin. Proces zachodzi bardzo boleśnie. Działa on w całym ciele, jednak nie regeneruje kości, więc gdy jakaś zostanie złamana w połowie to najlepszym wyjściem będzie usunięcie pozostałego fragmentu i wyhodowanie nowego, który wyrośnie już od stawu, czy początku, w którym była stara kość. W razie spożycia kiedy w ciele pozostaje fragment zniszczonej kości jest szansa na to, że dojdzie do zwyrodnień.

ELIKSIR NA KASZEL DM₅₀=400G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Leczy kaszel i w ciągu kilku godzin go likwiduje.

BALSAM NA POPARZENIA DM₅₀=1KG(HOMO SAPIENS, PER PELLIS)

Silny środek na wszelkie poparzenia. Leczy, ochładza i neutralizuje ból. Regeneruje tkankę skórą. W przypadku cięższych przypadków na ciele pozostaną blizny.

WYWAR Z MANDRAGORY DM₅₀=500G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Mikstura nie tylko potrafi wyleczyć przypadki petryfikacji, ale także wzmacnia krążenie w ciele i co najważniejsze- można ją stosować w celu cofnięcia skutków złej transmutacji a nawet w celu zdjęcia słabszych klątw.

MIKSTURA UZUPEŁNIAJĄCA KREW DM₅₀=150G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Można ją podać kiedy wszystkie krwawienia zostaną zatamowane żeby pacjent odzyskał utraconą ilość krwi. Wzmacnia organizm. Zbyt duża podana ilość powoduje pęknięcie żył i doprowadza do krwotoku wewnętrznego.

ANTIDOTUM NA VERITASERUM DM₅₀=250G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Eliksir neutralizuje wpływ Veritaserum. Pozwala je normalnie wydalić z ciała czarodzieja.

ELIKSIR MOWY DM₅₀=500G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Można podać w celu zdjęcia zakłęb uciszających, wiążących język lub zneutralizowania eliksirów o podobnych efekcie. Poprawia wadę wymowy i przywraca siłę głosu.

ELIKSIR CZYSZCZĄCY RANY DM₅₀=500G(HOMO SAPIENS, PER PELLIS)

Eliksir używa się do sterylizacji ran. Działa ze stuprocentową skutecznością. Podczas stosowania rana piecze i boli. Środek ma przykry zapach.

ELIKSIR POPRAWIAJĄCY WZROK DM₅₀=250G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

Przywraca wzrok pacjenta.

ANTIDOTUM NA ŁATWE TRUCIZNY DM₅₀=750G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Eliksir przeciwdziała mniej silnym truciznom oraz większości jądów. Silniejsze od bezoaru i stosuje się go kiedy ten pierwszy zawiedzie.

ANTIDOTUM NA TRUDNE TRUCIZNY DM₅₀=500G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Stosuje się je kiedy antidotum na łatwe trucizny zawodzi. Jest to bardzo silny i stężony eliksir. Działa także na silniejsze jady.

ELIKSIR ZMIENNOCIEPNOŚCI DM₅₀=300G(HOMO SAPIENS, PER OSO)

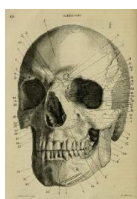
Autorski eliksir. Po wypiciu obniża temperaturę ciała człowieka chroniąc przed gorączką a także przed wysokimi temperaturami i upałem. Eliksir w przypadku stosowania przez ponad dwanaście godzin może stać się zagrożeniem dla życia lub zdrowia z powodu wychłodzenia organizmu.

MAŚĆ DYPTAMOWA DM₅₀=2KG(HOMO SAPIENS, PER PELLIS)

Maść sporządzana z esencji z dyptamu wraz z mieszanką innych magicznych ziół. W przeciwieństwie do surowego dyptamu leczy i szybko regeneruje ciało a także odkaża rany. Działa jak klej, więc w połączeniu z eliksirem leczącym rany i Vulnerą Sanetur można przytwierdzić odciętą część ciała do ciała pacjenta, ale wymaga to precyzji.

SREBRO DM₅₀=100G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)

Jego opilki dodaje się do maści dyptamowej aby zneutralizować rany zadane przez wilkołaka. Przydaje się również w przypadkach kontaktu z jadem wampira. Jako metal działa śmiertelnie na oba stworzenia.



ELIKSIR ZMNIEJSZAJĄCY BÓL $DM_{50}=100G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Eliksir podawany najczęściej dożylnie znieczula fragment ciała do którego został zastosowany. W przypadku dawki zwiększonej działa na cały organizm. Jest stosowany zawsze kiedy pacjent może odczuwać chociaż nieduży ból. Nawet stosując środki usypiające należy użyć tego eliksiru, gdyż pacjent znieczulony, budząc się ze sztucznie wywołanego snu podczas operacji z powodu nieokreślonego błędu może cierpieć niewyobrażalne męki.

ELIKSIR SNU $DM_{50}=30G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Bardzo silny eliksir nasenny. Bezwzględnie należy obliczyć dawkę każdorazowo dla pacjenta, gdyż podany w nadmiarze może zatrzymać pracę serca. Nie wydziela zapachu. Wprowadza w silny i nieprzerwalny sen a ten może trwać aż do 12 godzin.

ELIKSIR SŁODKIEGO SNU $DM_{50}=100G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Ten środek jest słabszą wersją eliksiru snu. Podaje się go klasyczną dawką, często doustnie a sam wytwarza usypiające opary. Sen nie jest tak mocny, ale jest głęboki. Może być zamiennikiem dla wcześniej wspomnianego eliksiru snu, ale wtedy należy być silnie skupionym. Eliksir często podaje się pacjentom w nocy, kiedy nie mogą spać a powinni wypoczywać.

SOMNUS MAXIMA

Zakłęcie wywoływane ruchem skośną linią. Pacjent zapada w głęboki sen a często nawet nie oddycha. Użycie tego zaklęcia jest niepolecane a podczas operowania osoby w stanie krytycznym wzbrownione. Kiedy jednak sytuacja wymaga użycia na sali powinna być osoba rzucająca zakłęcie i czuwająca nad nim poprzez podtrzymywanie i monitorowanie stanu pacjenta. Zakłęcie użyte jednorazowo wprowadza ofiarę w sen na krótki czas, jednak aby osiągnąć dłuższe pułapy wymagane jest nieprzerwalne podtrzymywanie. Bez tego pacjent może się wybudzić. Osoba podtrzymująca zakłęcie nie może wykonywać innych czynności; całą swą uwagę i energię musi poświęcić usypianiu.

MORPHIUS $DM_{50}=50G(HOMO SAPIENS, PER SANGUIS)$

Autorski eliksir o bardzo podobnym działaniu do eliksiru zmniejszającego ból. Bardzo szybko uśmierza ogromny ból. Mugolskim odpowiednikiem jest morfina. Mikstura bardzo szybko uzależnia, dlatego podaje się ją jedynie w wymagających sytuacjach i za zgodą uzdrowiciela wyższego. Nie wolno go podawać zbyt często ani małym dzieciom, gdyż grozi to uszkodzeniem układu nerwowego. Morphius działa przez całą dobę.



PROCES WIZYTY W MUNGU

Chory tuż po zjawieniu się w klinice jest poddawany szybkiemu badaniu, które ustala diagnozę i potwierdza objawy. Następnie dochodzi do przeprowadzenia zabiegów i operacji. Po pierwszej serii pacjent trafia do łóżka na sali chorych, gdzie po dojściu do siebie ustala się plan działania. Jeżeli chory wymaga kolejnych badań- przeprowadza się je zgodnie z zaleceniami uzdrowiciela aż do pełnego wyzdrowienia. Jeżeli jednak pacjent jest zdrowy, po wypełnieniu kilku dokumentów może odejść. Najczęściej jednak ostatnia faza leczenia jest kontynuowana przez samego pacjenta, które zgodnie z wystawioną receptą zażywa leki. Osoba w tej fazie nie potrzebuje opieki a jedynie skrupulatnej farmakoterapii, która kończy proces leczenia.

Klinika w razie podejrzenia przestępstwa informuje odpowiedni urząd w Ministerstwie. Klinika w przypadku leczenia dzieci wymaga zgody ich opiekuna prawnego i także wymaga jego obecności przy wypisaniu pacjenta. Klinika w przypadku wystawienia aktu zgonu, po ustaleniu tożsamości pacjenta, informuje jego rodzinę lub najbliższe mu osoby. Przeważnie ciało zostaje skremowane a prochy wysłane w urnie do wcześniej wspomnianych osób. W przypadku kiedy przyczyna zgonu nie jest jasna i zachodzi podejrzenie, że nastąpiło na skutek przestępstwa, ciało zostaje przekierowane na sekcję zwłok z klucza o ile rodzina zmarłego nie wyraża sprzeciwu. Podobnie sama rodzina może zlecić sekcję nawet w przypadku, kiedy nie zachodzi podejrzenie dokonania przestępstwa.

Każde odwiedziny, wpisanie i wypisanie ze szpitala jest umieszczane w specjalnej księdze.

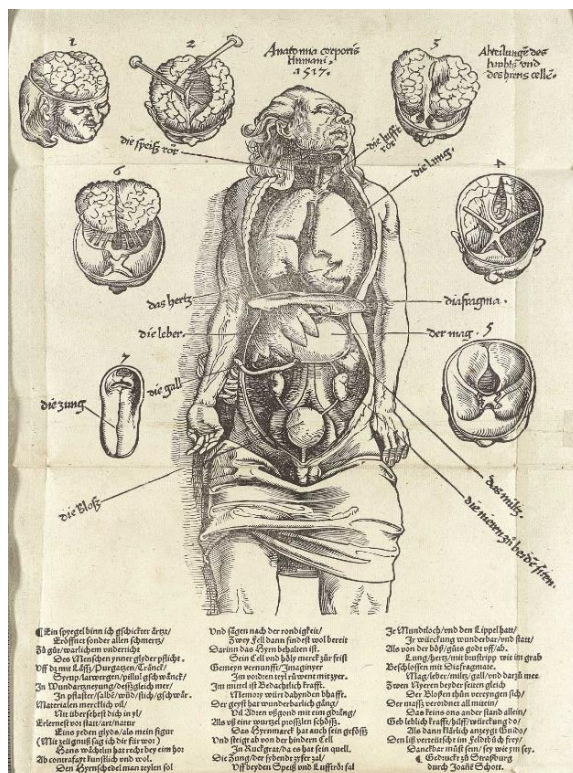


TELEPORTACJA A ŻYCIE PACJENTA

Z dokonywaniem teleportacji osoby poszkodowanej należy szczególnie uważać. Ta forma podróży może wywołać chwilowe osłabienie w postaci nudności czy swędzenia. Jednakże jeżeli teleportowana będzie osoba z urazami otwartymi, zewnętrznymi czy wewnętrznymi jej stan może się pogorszyć nie tylko przez rozerwanie ran, wzmocnienie krwotoku, ale najczęściej dochodzi do poważnych form rozszerpień.

Z tego powodu w klinice został zbudowany kominek Fiuu, ponieważ podróż siecią nie niesie ze sobą konsekwencji wobec czego jest bezpieczna dla chorych.

Teleportowanie kobiety w ciąży jest surowo zabronione, gdyż kończy się to urazami płodu, poronieniem lub najczęściej pozbyciem się dziecka z organizmu matki. Dzieje się to z powodu kontaktu z matką a nie dzieckiem, które przez teleportację jest pomijane. Metoda rodzenia za pomocą teleportacji nadal jest metodą eksperymentalną i wymaga przynajmniej dwóch uzdrowicieli. Wymaga także poinformowania rodzącej o możliwym ryzyku wystąpienia komplikacji i samym fakcie, że jest to metoda eksperymentalna, ponieważ łożysko składa się zarówno z błony macicy matki, jak i komórek wytworzonych przez płód przy czym nie ma jednoznacznego rozgraniczenia między tym co jest matki, a co nie, a z kolei wiązać się może z ryzykiem rozszerpiecia łożyska, czy samego fragmentu macicy, a tym samym wystąpienia silnego krwawienia, które stanowi zagrożenie.



CZARNA MAGIA

Rany zadane czarną magią mają ogromny problem w regeneracji, dlatego często można się spotkać u ludzi, którzy zignorowali swój problem z czarną substancją wypływającą z rany, która próbuje ją nieskutecznie zasklepić. Rany takie także oddziałują na psychikę czarodzieja, biernie wywołując objawy bardzo podobne co u tych, którzy czarną magię praktykują. Można oczekiwać spotkania się z agresją lub depresją.

Ofiary mające czarnomagiczne rany wymagają nie tylko fizycznej pomocy, ale warto też przebadać taką osobę pod kątem psychicznym.

Lecząc czarnomagiczne rany należy się bardziej przyłożyć do zaklęcia, wzmocnić swój pokład energii.

Najlepiej zdezynfekować ranę eliksirem czyszczącym rany a następnie położyć zranienie eliksirem leczącym rany. Wtedy można nałożyć porcję maści dyptamowej i użyć vulnery sanentur, nawet kilkukrotnie. Nigdy takiej rany nie uda się wyleczyć za pierwszym razem, więc kurację należy powtórzyć parę razy, póki nie zauważymy skutków naszych poczynań. W wielu przypadkach obrażenia mogą być zanieczyszczone czarną magią, dlatego można spróbować ją zneutralizować używając cielesnej formy patronusa, która powinna wejść w interakcję z raną.

Na niektóre zaklęcia i klątwy są specjalne metody. Przy najbardziej złożonych wymagana będzie pomoc łamacza klątw. Na te prostsze- psychiczne wystarczy zadziałać kilkoma eliksirami, w tym uspokajającym, ponieważ objawy nie są trwałe.



WAMPIRY, WILKOŁAKI

Wampiry potrafią kontrolować wpływ jadu będąc świadomymi, z wyjątkiem tych młodych, lecz ich jad jest zbyt słaby by zabić bądź doprowadzić do przemiany.

Po ugryzieniu z wprowadzeniem jadu ofiara zapada na kilka dni w śpiączkę. Wtedy dochodzi do przemiany bądź śmierci. Ciało osoby w śpiączce wygląda i zachowuje się dokładnie jak osoby martwej, dlatego kiedy jesteśmy świadomi, że doszło do ugryzienia powinniśmy poczekać na jakieś znaki świadczące o tym, że ofiara jest w stanie przeżyć ugryzienie jak np. regenerację ran lub zmiany cielesne.

Osobie w czasie przemiany można podać wywar księżycowy, ale tylko w wyjątkowych sytuacjach bo środek ten może mieć zabójczy skutek o wysokich szansach dla ofiary.

W chłodnym, nieoświetlonym miejscu ofiara ma większe szanse na przeżycie.

W przypadku gdy jad nie został wpuszczony do rany, należy ją zatamować, bo w przeciwnym przypadku ofiara może stracić przytomność z powodu dużej utraty krwi.

Najlepiej po ugryzieniu wykryć jad w naczyniach krwionośnych, dokonać transfuzji i podać dożylnie eliksir wiggenowy oraz miksturę uzupełniającą krew.

Rany zadane przez kły wampira nie goją się normalnie i pozostawiają po sobie blizny, należy obrać kroki podobne jak w przypadku ran czarnomagicznych. Srebro w małych ilościach potrafi zneutralizować małe ilości jadu. Metal ten, w swojej czystej formie jest śmiertelny dla wampirów.

Urazy zadane przez wilkołaki także pozostawiają po sobie blizny i także wymagają wzmocnionego procesu leczenia, jednak przede wszystkim należy użyć maści dyptamowej dobrze wymieszanej ze sproszkowanym srebrem bo jest to jedyny znany środek, który neutralizuje jad.

Krew wilkołaka jest śmiertelna dla wampira i odwrotnie, ponieważ to we krwi znajdują się ciała wynikające z klątw, które są ze sobą sprzeczne. Jeśli dokonuje się pobrania krwi, która ma zostać przeznaczona dla wampirów, bezwzględnie należy przeprowadzić badanie, czy krew dawcy nie będzie śmiertelna. Osobom zdrowym także nie można podać krwi pochodzącej od osoby, z którymkolwiek ze schorzeń, gdyż wiąże się to z tym samym skutkiem- śmiertelnym.

Krew wilkołaka można odróżnić od zwykłej krwi za pomocą magicznego mikroskopu, który wykrywa te magiczne ciała krążące w niej a krew wampira po prostu jest „leniwa”.



PRZECIWDZIAŁANIE TRUCIZNOM

Zależnie od rodzaju zatrucia podejmujemy różne kroki.

- Przedawkowanie- Istotne jest ile czasu minęło od przedawkowania. Jeśli stało się to na krótki czas można wywołać wymioty, poza tym również podać środki moczopędne.
- Efekty uboczne- Stosować leczenie objawowe.
- Trucizna- Należy ustalić co zostało podane, można to uczynić weryfikując objawy lub w przypadku posiadania resztki napoju sprawdzić skład. W przypadku mniej groźnych trucizn wystarczy podanie bezoaru, a w przypadku poważniejszych- antidotum na większość trucizn o szerszym spektrum działania lub też dopasować odtrutkę indywidualnie. Kiedy nie znamy trucizny możemy postąpić podobnie co przy przedawkowaniu.
- Narkotyki i psychodeliki- Należy zwrócić uwagę na zachowanie chorego, a sprawa ma się podobnie co przy przedawkowaniu. W przypadku alkoholu istnieje eliksir przeciw upojeniu alkoholowemu a na narkotyk z raptusznika eliksir z melancholii.
- Kwasy i zasady- Płukanie wodą.

DOKONYWANIE SEKCJI ZWŁOK

Zabieg ten mogą wykonywać jedynie uzdrowiciel wyższy oraz dyrektor kliniki.

Ciała do momentu przeniesienia na stół w prosektorium znajdują się w specjalnej chłodziarce. W urządzeniu jest wbudowany pewien moduł, z którego korzystając przy pomocy magii można pozyskać całą krew jaka była w martwym ciele. Krew ta często jest przeznaczana dla wampirów i odsyłana do Departamentu Kontroli nad Magicznymi Stworzeniami.

Na samym początku należy ustalić tożsamość, jeśli wcześniej tego nie zrobiono.

Człowiek jest nieżywy w momencie, w którym każdy z trzech układów- krwionośny, oddechowy, nerwowy przestaje funkcjonować.

Wypisując akt zgonu należy się dowiedzieć, dlaczego zmarły umarł i wpisać ten powód w dokumenty. Czasami jest to łatwe, czasami trzeba dopuścić kilka przyczyn lub zastosować metodę dedukcji.

W przypadkach, w których śmierć jest bardzo tajemnicza ciało należy wysłać do Departamentu Tajemnic (np. śmierć od Avady Kedavry).

Po zakończeniu badania można ciało umieścić w piecu krematoryjnym, spopielić a prochy umieścić i szczelnej urnie. Taki pakunek przesyła się wraz z dokumentem do najbliższej rodziny zmarłego.



CHOROBY I ICH LECZENIE

<https://hapel.pl/forum/showthread.php?tid=9106>

Aby stwierdzić czy choroba jest transmutacyjna czy nie to wystarczy zastanowić się nad tym, czy chory lub jakieś wydzieliny z jego ciała ulegają przemianą transmutacyjnym.

A więc w przypadku Karidu smarki zamieniają się po wysmarkaniu w futerko, a przy Camburedzie skóra chorego zmienia kolor.

SZATY

Klasykna szata czarodzieja uzdrowiciela jest koloru zielonego. Nie ma oficjalnego wzoru. Niektóre osoby noszą mugolskie białe kitle co też nie jest błędem, jednak pracując w Mungu warto mieć jakieś zielone elementy. Pod linkami można znaleźć przykładowe skóry.

Uzdrowiciele: <http://imgur.com/a/wgiGV>

Pielęgniarki: <http://imgur.com/a/8kKqF>

KILKA ZASAD W MUNGU

- &1. Osobami upoważnionymi do podawania eliksirów mentalnych (wyłączając Elixir Uspokajający i Elixiry Nasenne) są jedynie psychiatrzy.
- &2. Pozostałe osoby mogą podać ów eliksiry jedynie na zalecenie i polecenie psychiatry.
- &3. Każdy środek z wyposażenia leczniczego Munga jest lekiem i może być on podany jedynie pacjentowi w celu leczenia.
- &4. Środki lecznicze mogą być przekazane na skład Ministerstwa jedynie za zgodą dyrektora kliniki i ustalenia przekazanej ilości. Wtedy środki takie nie muszą być podawane w celach leczniczych i mogą być podawane przez osoby upoważnione przez swoich przełożonych.
- &5. Nikt bez wykształcenia medycznego i bez upoważnienia uzdrowiciela wyższego nie ma prawa zmusić jakiegokolwiek lekarza do podania jakichkolwiek środków ze składu Munga lub na terenie Munga. Mung działa dla dobra zdrowia pacjenta.
- &6. Mung pozostaje apolityczny, dlatego leczy każdego zgodnie z jego wolą. Wszelkie sprawy związane z przestępstwami i polecane przez aurorów (lub wyższych instancji) lekarzom nie mogą zostać wykonane bez zgody dyrektora Munga tak i jak Aurora Generalnego. Są to między innymi przesłuchania. Zdrowie pacjentów jest najważniejszą i pierwszorzędną sprawą.

Uzdrowiciel działa zgodnie z obowiązującym prawem. Będąc świadom, że pacjent popełnił przestępstwo ma obowiązek zgłoszenia tego aurorom. Uzdrowiciel będąc uzdrowicielem ma obowiązek leczyć nawet przestępcę.

Zakazane jest wpuszczanie na salę operacyjną nieupoważnionych do tego osób. Upoważnionymi są **jedynie** personel medyczny wraz z chorym. Wynika to między innymi z obowiązku zachowania sterylności.

W gabinecie z chorym może przebywać bliska mu osoba za jego zgodą lub jeśli chorym jest niepełnoletni, powinien przebywać z nim jego opiekun prawny.

Nikt nie może nic wymusić na uzdrowicielu. Jeżeli dojdzie do tego [wtargnięcie na salę operacyjną, sprawianie kłopotów] uzdrowiciel może to zgłosić służbom. Jeżeli sprawcą będzie auror to nie jest wykluczony z przestrzegania prawa, więc należy sprawę jak najbardziej zgłosić. Aurorzy mogą wchodzić do pomieszczeń im **nie** przeznaczonych tylko kiedy podejrzewają, że jest popełniane w danym momencie przestępstwo.

Na terenie szpitala zakazane jest przebywanie zwierzętom.

Teleportować się i aportować można jedynie w poczekalni na parterze. W pozostałych miejscach działają bariery.

Każdy pacjent musi zostać zarejestrowany podobnie jak odwiedzający. Jeżeli dane są nieznane należy zrobić to po zabiegu, kiedy pacjent jest w stanie odpowiedzieć na takie pytania. Jeżeli nie żyje należy spróbować ustalić tożsamość z pomocą innych służb.

POSŁOWIE

Mam nadzieję, że ta publikacja przysłuży się wszelakiemu leczeniu ludzi i tym, którzy chcą zgłębić dziedzinę magomedycyny oraz obecnemu jak i przyszłemu personelowi Kliniki Magicznych Chorób i Urazów Świętego Munga. ~Arcanus Thorne



Whizz Hard
Books
129B DIAGON ALLEY, LONDON

(Link do autora grafiki z okładki: <https://www.deviantart.com/wolfmother>)