

Хирург

Умение хирурга не повторяет полностью умений ни “врача”, ни “медика” (бункера). Быть одновременно “врачом” и “хирургом” - нельзя, но другие профессии с профессией “врача” сочетать можно.

Хирург помогает в следующих случаях:

1. **Тяжелое ранение** (ножевое)
2. **Перелом**
3. **Обморожение**

Все эти поражения по умолчанию берутся в той степени, которая требуют хирургического вмешательства. Легкие случаи перелома (типа, “трещина в кости, зарастет”), и обморожения (“легкое покраснение, само пройдет”) на нашей игре не моделируются. Легкие ранения и простуды - не профиль хирурга, он направляет пациента к врачу.

Закрытая модель профессии “Хирург”

Главное умение хирурга - проведении операции. Хирург отыгрывает операцию, а затем оглашает своим выбором ее исход для пациента: “Утверждаю как профессионал: операция прошла успешно” или “...пациента не удалось спасти”.

Что может привести к смерти на операционном столе:

Тяжелое ранение (ножевое): слишком большая кровопотеря, обширное внутреннее кровотечение, повреждение жизненно важных органов, заражение крови.

Перелом: ранение осколком кости окружающих тканей или органов, (ребро проткнуло легкое), обширное внутреннее кровотечение от разрыв важной артерии осколком кости, воспалительный процесс, заражение крови (при открытом переломе).

Обморожение (легкие степени мы не моделируем, обморожение - это тяжесть от волдырей до некроза тканей). К смерти может привести обширное воспаление (в том числе жестокая лихорадка как следствие) или заражение крови.

Сознательное нежелание хирурга спасти пациента - может быть при любом поражении.

Ошибка при операции (случайность) - хирург-профессионал может взять такую причину по своему желанию (нарративно), но ученику хирурга во время обучения придется взять такое один раз обязательно.

После операции хирург определяет последствия для пациента. На это влияет применялось ли лекарство во время операции.

Без лекарства “Утверждаю как профессионал, до полного выздоровления вы не сможете пользоваться прооперированной рукой, сделайте поддерживающую повязку, рука не работает” (ограничения - на выбор хирурга, но в гуманных для игрока-пациента пределах).

С лекарством “Утверждаю как профессионал, до полного выздоровления вы не сможете участвовать в драке из-за боли в руке, но сможете ею пользоваться” (неучастие в драке - это состояние “легкого ранения”, не более того).

Ограничения модели:

1. **Есть лишь 2 варианта после операции:** “Операция прошла успешно” или “Пациент умер”.
2. **Нельзя сделать ампутацию** во время операции или огласить как следствие операции полную потерю или недееспособность конечности (можно - хромоту, боль, но нельзя - паралич).
3. **Условность последствий.** Сразу после успешной операции у пациента наступает состояние “легкого ранения”. Поэтому сразу после операции он может ходить и не надо его задерживать или требовать от него полежать, требовать сиделку, обязательного сопровождения и т.д. - у нас очень короткая игра, а в “легком ранении” вполне можно играть.
4. **Операция требует отыгрыша и инструмента.** Хирургу требуется для работы:
 - Кровать для пациента (на время операции).
 - Нож или скальпель (можно привезти свой или “купить” по игре).

- “Набор хирурга” (ткань красная (для сшивания) и белая (накрыть рану), нитки, иголка для зашивания ран, вата для протирки - ученики могут купить это за игровые ценности в Лавке). На начало лучше привезти свое, но мастера тоже могут что-то выдать из этого (например, ткань)

Лекарства

Хирург умеет готовить лекарства. Для этого нужно найти в симуляторе ингредиенты (любые!), которые а) расфасованы по порциям в прозрачные зип-пакеты, б) имеют вкладыш белой бумаги с названием и пустым квадратом. В пустом квадрате есть цифра, написанная белым восковым карандашом. Она не видна, но проявляется если по бумаге **провести ваткой с краской** (воск не окрашивается как окружающая бумага и появляется цифра). Если в квадрате уже есть проявленная кем-то ранее цифра - это тоже нормально. Эта цифра (у одного и того же ингредиента она может быть разная - зависит от количества/качества сырья) обозначает силу ингредиента. Лекарство всегда состоит строго из 3-х (разных по названию) ингредиентов, а все числа, которые есть на стикерах смешиваемых ингредиентов, суммируются. Для нужного вам лекарства **сумма чисел должна быть [13 - 18]**. Лекарства с другими суммами не подойдут для применения в операциях.

Процесс приготовления лекарства: взять выбранные (сумма чисел которых составляет [13 - 18]) зип-пакеты с содержимым, измельчить их содержимое вместе с белыми вкладышами и **ЛЮБЫМ СПОСОБОМ** довести это до той степени, когда отдельные компоненты в смеси невозможно узнать: измельчите, растирайте, замачивайте. Если все выполнено - в ваших руках готовое лекарство.

Из 3-х ингредиентов - это одна порция лекарства и она применить 1 раз.

Применение лекарства. Варианты:

1. **Лекарство применяется сразу** после приготовления, пациент уже лежит на операционном столе. Заявляете применение, отыгрываете и выбрасываете “лекарство” (оно выходит из игры).
2. **Готовое лекарство хранится.** Хранить его (поместив в емкость) можно только в том случае, если на него выписан игровой рецепт. Без рецепта лекарство не примененное сразу “испортилось”. Рецепт обязательно хранится вместе с лекарством.
3. **Готовое лекарство передается другому.** Передача (и применение другим человеком/андридом) возможна только с рецептом. Без рецепта препарат бесполезен и не будет иметь никакого эффекта после применения.

“Рецепт” - это игровой документ, заверенный вашей подписью “хирург (имя)” (пишете на игровой бумаге, и обязательно напишите “финальное число” препарате - сумму чисел ингредиентов). Рецепт дает предсказуемый результат лечения для того, кто ничего не понимает в лекарствах. Результатом приема препарата с рецептом может быть только “вылечился”. Уничтожение рецепта готового препарата или разделение лекарства и рецепта равноценно уничтожению препарата.

Игровое обучение хирургии

Не более 1-го ученика одновременно. “Ученик” должен в игровой форме узнать все, что написано в данной модели, а также присутствовать на одной успешной операции, проведенной учителем, а затем под контролем учителя приготовить не менее 1-го лекарства и провести операцию, в ходе которой из-за неумелых действий “потерять” на операционном столе своего первого пациента (и научиться на своей ошибке). После этого подойдите к мастеру и сообщите о финале обучения. **Мастер же при этом выдаст ему то, что нужно для отыгрыша хирургии новым хирургом.**

P.S. Если вы хотите сделать или применить то, что не противоречит этим правилам, но то, что тут не описано, подойдите к мастеру и пригласите его на “эксперимент”.