

Мастерская Группа «Псы Войны»

**ПРИ «Дозоры 1215: Сумрак Европы»  
Правила по Медицине**

31 июля - 3 августа 2024 г.

# Правила по Медицине – Финальные от 20.07.24

## Общие положения

Правила по Медицине содержат подавляющую часть всего, что относится к жизни и здоровью/калечению/смерти и восстановлению здоровья ваших персонажей в бытовом формате. Правила по Медицине сформированы таким образом, чтобы один обычный медик был весьма самодостаточной единицей, способной к лечению персонажей, и мог полагаться на помощь других персонажей или механик для улучшения качества лечения или шансов выживаемости.

Игроки, заявляющиеся на роли лекарей, должны получить согласование от мастера по Медицине (кроме любых других, которые могут быть необходимы - от сюжетников, региональных мастеров и т.д.) - [https://vk.com/farhan\\_lester](https://vk.com/farhan_lester).

После 15 июля заявки на лекарей не принимаются, подавшиеся до этого срока будут обработаны.

## Типы воздействий на игрока

У персонажа есть нательные и бонусные хиты. Подробнее о количествах хитов у людей\существ вы можете прочесть в правилах по Боевке.

Стандартное количество нательных хитов: 2.

### Ранение

**Легкое ранение:** персонаж потерял все нательные хиты, кроме последнего. Может сражаться и передвигаться, не может бегать. У игрока есть 30 минут на перевязку, иначе он теряет еще 1 хит и ранение переходит в тяжелое.

**Тяжелое ранение:** персонаж потерял все нательные хиты. Не может сражаться и должен упасть на землю. Допускается стонать, тихо звать на помощь, ползти. Если не перевязаться, через 30 минут после наступления состояния “тяжелое ранение” наступает смерть.

Игрокам, находящимся под действием каких-либо бонусов к нательным хитам, следует иметь при себе подтверждающие это чипы либо иные доказательства во избежание конфликтов во время боя. В боевой ситуации игроки, единоразово получившие урон, превышающий количество доступных им хитов (входящий урон), получают тяжелое ранение и должны упасть на землю (т.е. создается своеобразный гейт против мгновенной смерти).

### Увечье

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но при этом обладать дефектом, полученным в ходе боя или другого взаимодействия - например, шрам или изувеченная/сломанная конечность. В целом от увечий можно избавиться различными научными способами.

### **Болезнь**

Живой персонаж может иметь любое количество хитов, но быть под воздействием болезни. В таком случае игрок имеет при себе карточку с информацией о болезни и ее симптомах, которые необходимо отыгрывать. Лекари могут обладать информацией, которая поможет игроку вылечиться.

### **Смерть**

Игровая смерть наступает в результате опускания счетчика хитов ниже нуля любым доступным креативным способом (в том числе намеренным добиванием другим персонажем), а также получением состояния "смерть" в ходе не предусмотренных правилами Медицины взаимодействий (яды, магия и пр.). Игрок отправляется в мертвятник. Мертвый персонаж отмечается белым хайратником/повязкой на голове.

## **Медицинский персонал на игре**

Лекари составляют костяк медперсонала и обладают разными возможностями в зависимости от ранга.

Для получения профессии лекаря на старт игры подается отдельная заявка, которая утверждается в соответствии с Правилами.

Игрок, претендующий на профессию лекаря, должен подробно изложить в квенте обоснование своей профессии и квалификации в рамках игрового мира: каким образом он/она получил(а) образование; перечень достижений и умений в области медицины. Подача трактатов/заявок для получения дополнительных знаний на старт игры не обязательна, но приветствуется, если вы считаете это необходимым для вашей квенты.

### **Лекарь**

С профессией лекаря игрок получает специальную колоду карт (при заявке профессии до старта игры - после заезда в мастерке; при получении профессии/апгрейде во время игры - у профильного мастера либо рега - см. ниже), чтобы распоряжаться ею в соответствии со своей квалификацией и желаемыми/доступными действиями. Также лекарю необходимо иметь определенный инвентарь.

Игрок с профессией лекаря обладает навыками исцеления легких и тяжелых ранений, диагностирования и лечения болезней. Лекарь может сделать себе перевязку, диагностировать и вылечить болезнь, а также передать свои знания ученикам через менторство при Образовательных Учреждениях. Но оперировать сам себя он не может.

Профессия лекаря имеет три ранга:

**Знахарь:** низшая ступень. Средние стартовые шансы провести операцию без негативных последствий для пациента.

**Врач:** стандартная ступень. Хорошие шансы провести операцию без последствий.

**Хирург:** высшая ступень. Отличные шансы провести операцию без последствий.

## **Инвентарь лекаря**

Всем лекарям на игре необходимо иметь определённый инвентарь.

Если игрок по какой-то причине решил не заниматься, например, хирургией, или не планирует обустройство отдельной лечебницы, или не собирается оперировать в поле, ему не потребуется инвентарь, необходимый для проведения операций. В то же время отсутствие инвентаря для конкретной выполняемой цели (например, иглы для моделирования шва при лечении тяжелораненого персонажа) во время проверки мастером может повлечь штрафные санкции.

Весь инвентарь игроки привозят на игру самостоятельно. Инвентарь лекаря не собираем. В случае окончательной смерти персонаж утрачивает профессию.

### **Общий инвентарь**

**Книга лекаря и регистрации пациентов** – справочник/книга с описанием симптомов болезней, способов их лечения, рецептов лекарств. Сюда же разумно будет поместить выдержки из правил и алгоритмы действий для отыгрыша. Основная функция книги - внесение записей по приему каждого пациента, в том числе для проверок в случае возникновения споров или для использования как доказательства игрового опыта. Может быть оформлена как антуражная записная книга либо стилизованная папка с отдельными листами.

**Перевязочный материал** – полотно (желательно белого цвета) либо бинты. Нетканка не допускается.

**Письменные принадлежности:** бумага, стилизованные фентезийные ручки (перо/стило, шариковая ручка, стилизованная под перо, и т.д.)

### **Хирургия**

**Медицинские инструменты для отыгрыша и ведения деятельности:** ножницы, нитки, игла, пинцет, скальпель; для отыгрыша/антуража - щипцы, клещи, расширители, ножи (тупые, можно пластиковые или ларп).

**Антуражные склянки/емкости для отыгрыша:** стеклянные или другие антуражные бутылки с чистой водой для «обработки и очистки ран».

**Инструменты для моделирования шрамов:** уголь или йод, нитки (желательно красного цвета), иглы, медицинский пластырь на тканевой основе шириной 3 см и 5 см для моделирования швов ИЛИ переводные татуировки в виде шрамов, аквагрим.

**Полотно для оперирования в поле:** полотно хлопковой одноцветной ткани без принтов не менее 180х60 см (для укладки пациента и обеспечения операционного пространства).

## **Болезни**

**Стилизованная маска:** фэнтезийная маска или маска чумного доктора, покрывающая органы дыхания - чтобы предотвратить заражение лекаря болезнью. Маска, закрывающая дыхательные органы, может быть создана в том числе из подручных материалов прямо на месте (и не требует никаких чипирований) - одежды или обрывка ткани, - и защищает персонажей от заражения болезнями (кроме штрафных санкций от представителей МГ).

## **Актуальные локации**

Актуальнейшая для любого лекаря локация - лечебница, в которой он осуществляет свою деятельность. Впрочем, лекарь также может оперировать персонажей и вне лечебницы в соответствии с Правилами.

## **Лечебницы**

Игроки (особенно те, кто заявился на профессию лекаря до старта игры) могут самостоятельно учредить отдельную лечебницу. Это отдельное чистое помещение, изолированное от посторонних и оборудованное силами игроков.

### **Требования к лечебнице:**

- отдельное помещение с навесом (тентом/крышей);
- книга регистрации пациентов (может быть местная или личная лекаря);
- операционная (наличие стола обязательно);
- пространство для реабилитации пациентов;
- декоративная библиотека или другие тематические украшения.

## **Лечебницы Батлграундов (БГ)**

Лекари могут развернуть пространство для лечения именных персонажей на точке респауна своей команды. Минимальное требование к антуражу - полотно (минимум 180х60 см) для укладки пациента и минимальное удаление от точки респауна своей команды, позволяющее исключить возможность травмирования в результате давки.

На лечебницу БГ не действуют правила лечения в поле - она работает по правилам лечебниц. Ее необходимо свернуть после окончания сражения на БГ, когда фракция, к которой она принадлежит, покидает поле боя и возвращается в домашнюю локацию.

## **Лечение ранений/хирургия**

Напомним: ранения бывают двух типов: легкие (персонаж потерял все хиты, кроме последнего) и тяжелые (персонаж потерял все нательные хиты). Время на оказание первой помощи при ранениях - 30 минут, иначе по истечении этого времени состояние игрока ухудшается до следующей ступени.

Т.е. если помощь не оказать тяжелораненому персонажу, через 30 минут он погибает. Если не оказать ее персонажу с легкой раной, через 30 минут он теряет последний хит и переходит в состояние тяжелого ранения, а еще через 30 минут - погибает.

Профессия лекаря может быть очень увлекательной и интенсивной в режиме сортировки пациентов. Хорошей идеей для любого лекаря может стать предварительная подготовка набора средств для оказания помощи - скрученных перевязок, готовых к шитью и заряженных игл и подготовленного пластыря для моделирования, а также найм помощника (для помощи персонажу не обязательно иметь профессию лекаря, он просто не может осуществлять непосредственно оперирование и работу с картами Медицины, но может помогать с другими мелочами).

Обратите внимание: ниже описаны ключевые минимальные действия, которые необходимо совершить лекарю для лечения раненых и моделирования процесса. Игрок может творчески/драматически подойти к процессу для создания уникального игрового опыта и добавить стилизованные действия и модели предметов для обогащения отыгрыша.

### **Переноска раненых**

Перед оказанием помощи персонажей, неспособных к самостоятельному перемещению, можно переместить в более безопасное место.

- Один здоровый персонаж может перенести одного раненого персонажа, взвалив его на себя/взяв под руки, со скоростью шага или оттащить в сторону. Перемещение быстрым шагом/бегом запрещено.

- Два здоровых персонажа могут перенести одного раненого персонажа, взвалив его на себя/взяв под руки или оттащить в сторону. Можно перемещаться даже бегом, однако раненый персонаж бежать не может.

### **Первая помощь**

Самый доступный вид первой помощи - перевязка. Ее может сделать любой персонаж и в любом месте при наличии перевязочного материала. Перевязка однократно предотвращает дальнейшую потерю хитов из-за уже полученных ранений (переход в тяжелое ранение и/или смерть) на 30 минут. В течение этого времени персонаж должен воспользоваться услугами лекаря. Повторная перевязка не допускается.

Если персонаж перевязан и находится внутри госпиталя/лечебницы (только если вместе с ним в помещении находится Лекарь), считается, что он стабилизирован (процесс потери хитов остановлен, правило 30 минут не работает) и ждет лечения/операции. Если его увести в другое место, то нужно продолжить считать

время до смерти. Запрещается злоупотреблять этим правилом для избежания смерти - раненый персонаж должен быть прооперирован в кратчайшие сроки.

Перевязка накладывается на место ранения непосредственно на кожу либо поверх одежды.

Перевязочным материалом считается натуральная ткань или марлевые бинты – нетканка недопустима.

Существуют также другие фармакологические способы оказать первую помощь - с применением алхимии или иными средствами.

### **Лечение легких ранений в лечебнице/на дому**

При поступлении пациента в лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Факт ведения книги регистрации может быть проверен мастерами.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол и снимает с него доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Только пациент вправе просить посторонних покинуть помещение в целях пожизненной приватности пациента (если он/она чувствуют себя некомфортно), и указанные люди должны подчиниться.

Проводится лечение: снятие повязки; очистка места ранения; моделирование раны йодом (уточняйте наличие аллергии!) / одноразовой переводной татуировкой “шрам” / наклеиванием полоски пластыря длиной не менее 4 см для моделирования рубца / нанесением грима; повторная перевязка.

Завершающий этап лечения легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.

При лечении легких ранений предъявление карт Медицины не требуется.

### **Лечение тяжелых ранений в госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому**

При поступлении пациента в госпиталь/лечебницу лекарь обязательно делает соответствующую запись в книге регистрации пациентов: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления, время реабилитации. Ведение книги регистрации отслеживает региональный мастер.

Если пациент не перевязан, лекарь делает перевязку, чтобы стабилизировать его состояние на время ожидания операции.

Когда наступает очередь данного пациента, лекарь укладывает его на стол, снимает доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране. Только пациент вправе просить посторонних покинуть помещение в целях пожизненной приватности пациента (если он/она чувствуют себя некомфортно), и указанные люди должны подчиниться.

Лекарь начинает операцию: применение обезболивающих зелий или других модификаторов, работу хирургическим инструментом. Завершающий этап - обязательное наложение швов (метод моделирования на усмотрение лекаря, см. ниже). После окончания операции игроку предъявляют карты Медицины по правилам и условиям, обозначенным ниже.

#### Основные методы моделирования швов:

1. Наклеивание двух параллельных полосок пластыря длиной не менее 5 см с созданием язычков, симулирующих шрам. Последующее сшивание язычков пластыря с использованием иглы и нити. Игрокам-лекарям не рекомендуется применять этот метод, если они не уверены в том, что они в состоянии справиться с ним без случайного травмирования игрока-пациента.
2. Наклеивание одной полоски пластыря длиной не менее 6 см и создание на нем рисунка шва при помощи маркера\фломастера.
3. Наклеивание на место ранения одноразовой переводной татуировки в виде шва.
4. Аквагрим.

Лекари, обратите внимание: выше представлено несколько разных способов моделирования шрамов. Все они имеют цель потратить ваше время на моделирование и оставить на игроке свидетельства ранения. Мы рекомендуем выбирать вариант модели, который безопасен для пациента (на который у него нет аллергии), с которым вы в состоянии справиться и который не испачкает костюм пациента.

Если у игрока по какой-то причине несколько ранений и он вам об этом сообщает, каждое требует отдельной операции/процедуры лечения, однако послеоперационные карты собираются лишь один раз, после отыгрыша обработки всех ранений.

#### **Лечение легких ранений в поле**

В случае крайней нужды лекарь может обработать персонажа с легкой раной в поле - при соблюдении ряда процедур и с некоторыми штрафами.

Тяжелые ранения в поле не оперируют в принципе.

При оперировании легких ранений в поле не действует правило стабилизации - без оглядки на наличие очереди. Отсчет времени до усугубления состояния идет по стандартным правилам. Таким образом, возможна ситуация, когда пациент переходит в состояние тяжелого ранения прямо во время операции. В таком случае ее завершение невозможно - пациента необходимо переместить в госпиталь.

Операция считается завершенной на момент начала сбора колоды карт Медицины (когда пациент уже вне опасности потери хитов из-за таймеров). Лечение считается окончанным, когда пациент вытягивает карту.

В полевых условиях посторонние игроки могут не подчиниться просьбе пациента и лекаря покинуть ближайшее окружение (в т.ч. из соображений приватности).

Процесс оперирования легко раненных персонажей в поле выглядит так:

Лекарь или любой игрок перевязывает пациента (если он все еще не перевязан), чтобы отсрочить потерю хитов и препроводить пострадавшего к месту проведения процедур. Перед их началом лекарь обязательно делает запись в книге: имя персонажа, диагноз, время и дата поступления.

Лечение проводится на полотне (минимум 180x60 см) для оперирования, развернутом на чистом участке земли. Лекарь укладывает пациента на полотно, снимает с него доспехи и одежду, чтобы получить доступ к ране, и начинает процесс: снятие повязки; очистка места ранения; моделирование раны йодом (уточняйте наличие аллергии) / одноразовой переводной татуировкой "шрам" / наклеиванием полоски пластыря длиной не менее 4 см для моделирования рубца / нанесением грима; повторная перевязка.

Завершающий этап операции легкого ранения - обязательное наложение повязки на модель раны/рубца. Повязку пациент может снять самостоятельно через 10 минут после окончания процедуры.

По завершении операции игроку предъявляют карты Медицины по правилам и условиям, обозначенным ниже.

### **Постоперационная реабилитация и восстановление хитов**

#### В госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому:

- легкое ранение: не требует пребывания в госпитале после обработки раны;
- тяжелое ранение: 10 минут пребывания в госпитале/лечебнице/на дому.

#### В поле:

- легкое ранение: не требует реабилитации после обработки раны и в случае вытягивания пациентом карты «Жизнь» и «Болезнь».

Во время реабилитации раненый не может шевелить прооперированной конечностью, носить на ней доспехи или самостоятельно передвигаться.

Есть способы сократить период реабилитации, относящиеся к игровым знаниям.

Персонаж, покинувший госпиталь до окончания времени реабилитации, считается не вылеченным, и его хиты не восстановлены.

## **Результат лечения**

Каждый лекарь на старте игры получает колоду карт Медицины – карты жизни, болезни, смерти и набор карточек болезней.

После проведения операции (тяжелое ранение в госпитале/лечебнице/лечебнице БГ/на дому либо легкое ранение в поле) лекарю необходимо определить ее исход. Для этого он берет базовую колоду в соответствии со своим рангом и добавляет к ней модифицирующие карты в зависимости от того, что произошло во время операции.

Обратите внимание: у Обезболивающего и Обеззараживающей Жидкости есть три вариации. В ходе операции/лечения на игрока можно применить и зачесть только одну вариацию Обезболивающего и одну вариацию Обеззараживающей Жидкости. Лекарю необходимо объявить цели что он собирается применить зелье.

### **Базовые колоды:**

#### **Ранговая Колода**

**Знахарь:** «Болезнь» 2 шт.; «Смерть» 1 шт.

**Врач:** «Жизнь» 1 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

**Хирург:** «Жизнь» 2 шт.; «Болезнь» 1 шт.; «Смерть» 1 шт.

#### **Профильная Колода**

##### **Условия добавления/удаления дополнительных карт:**

- проведение операции в госпитале/лечебнице: +1 «Жизнь»;
- проведение операции на дому у пациента: +1 «Болезнь»;
- проведение лечения в поле: +1 «Болезнь», -1 «Смерть»;
- прием Обезболивающего 1 ур.: +1 «Жизнь»;
- прием Обезболивающего 2 ур.: +2 «Жизнь»;
- прием Обезболивающего 3 ур.: +1 «Жизнь», -1 «Смерть»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 1 ур.: -1 «Болезнь»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 2 ур.: замена 1 карты «Болезнь» на 1 карту «Жизнь»;
- прием Обеззараживающей Жидкости 3 ур.: замена 2 карт «Болезнь» на 2 карты «Жизнь»;
- наличие у пациента болезни на момент окончания операции/лечения: +1 «Болезнь»; +1 «Смерть»;
- проведение молебна за здоровье раненого: +1 «Жизнь», -1 «Смерть»;
- исповедь у священника (только для тяжелораненых): +1 «Жизнь»;
- персонаж оперировался в статусе тяжелораненого: +1 «Смерть»;
- пациент был перевязан более чем через 30 минут после получения ранения: +1 «Болезнь»;
- перевязка наложена поверх одежды/доспеха: +1 «Болезнь»;

После сбора колоды пациент должен вытянуть одну карту вслепую. Пациент не вправе прямым текстом сообщать окружающим (кроме лечащих его врачей) о том, какую карту он вытянул и её эффекты, если на ней есть какие-либо дополнительные действия, но может отыграть эту информацию.

**Карта «Смерть»** - персонаж погибает.

**Карта «Болезнь»** - персонаж заразился болезнью, лекарь дает вытянуть 1 карточку болезни вслепую; наступает период реабилитации, если он предусмотрен (не снимает увечья; об увечьях см. ниже). Лекарю запрещено смотреть на чип болезни, который он выдает игроку.

**Карта «Жизнь»** - персонаж исцеляется от полученных ранений, операция прошла успешно, наступает период реабилитации, если он предусмотрен (не снимает увечья).

**Коллекционные карты** - элемент Коллекционной Карточной Игры. Коллекционные карты - это собираемая игровая ценность. Их может добыть любой игрок в ходе игры, но пользоваться в состоянии только лекари - чтобы повлиять на состав послеоперационной колоды и исход операции. Чаще всего они заменяют собой какую-либо карту в колоде и/или наделяют ее дополнительными свойствами. На всех таких картах написаны условия их применения. После использования лекарь может удалить их из колоды и спрятать в отдельное место, если на карте не написано обратное. Также их могут найти в ходе обыска и исследовать посторонние.

## **Болезни**

На игре моделируются несколько болезней: тиф, чесотка, лихорадка и т.д.

Болезни не прогрессируют с 02:00 до 09:00 (Тихое Время).

Заражение персонажа болезнью всегда определяется течением игры. Заболеть и заразиться может любой персонаж в любом месте, включая лечебницы, различными способами (кроме случаев, когда он не подвержен заражению из-за каких-либо действующих на него эффектов).

У всех Лекарей в комплекте есть набор чипов болезни. Лекарям нельзя смотреть на эти чипы потому что они содержат в себе список симптомов. Лекари выдают эти чипы игрокам если результатом операции стала болезнь персонажа. Лекарям нужно уведомить игрока что если это чип заразной болезни, игроку необходимо дойти до ближайшего регионального мастера и попросить его выдать еще 2 чипа этой же болезни. В случае, если рега на месте по какой то причине не оказалось, можно считать что больному повезло, тратить игровое время на поиски рега не нужно.

Кроме того, заражение болезнью может применять мастер в виде штрафной санкции к игроку.

### **Условия возникновения болезней:**

- грязь, беспорядок, наличие неубранного мусора на территории локации;
- наличие незахороненных трупов на территории локации;
- самовольный уход из госпиталя заразного больного до окончания лечения;
- заражение от больного игрока при передаче им дополнительных карточек болезни

при наступлении заразной стадии (согласно карточке болезни);  
 - иные обстоятельства, достигнутые в результате выполнения квестов или других скрытых условий.

Ответственный мастер может определять заражение болезнью броском кубика: 1-4 - заболел, 5-6 - не заболел.

Есть способы защититься от заражения болезнью от кого-либо, известные лекарям.

Болезнь моделируется карточкой болезни с указанием симптомов и обозначением периода, на протяжении которого игроку необходимо их отыгрывать. В нижней строчке указан символьный код болезни. Эти же символы пишут на лекарствах, чтобы игрок мог сверять их с символами на карточке болезни для подтверждения правильности лечения. На карточке также могут быть инструкции по распространению болезни во время проявления определенных симптомов. В этом случае зараженный персонаж должен передать дополнительные карточки болезни от 1 до 3 (при их наличии) находящимся поблизости игрокам, заражая их.

Пример карточки болезни:

<b>Чип болезни. ☉</b>	
1 час	Жар
2 час	Головная боль
3 час	-1 нательный хит; Озноб
4 час	Кашель*
5 час	Ломота в шее
6 час	-1 нательный хит; Выздоровление
<b>*Заражение - при наличии, передай дополнительные чипы окружающим</b>	

*Таблица 1 - Пример чипа болезни*

Больной по порядку отыгрывает симптомы, указанные на карточке. Последний симптом отыгрывается до излечения или до смерти персонажа от болезни/иных причин или получения увечья из-за болезни. Заключительный эффект описан на карточке болезни.

Если у пациента несколько чипов одной и той же болезни, одно правильное лекарство избавит его от всех чипов этой болезни.

## **Лечение болезней и реабилитация**

Больному необходимо обратиться к лекарям или вызвать их к себе домой. На основании жалоб пациента лекарь, руководствуясь своими игровыми знаниями, должен поставить диагноз.

Показывать лекарю карточку болезни запрещается! Лекарю запрещается читать симптоматическое содержание карточек болезней в т.ч. выданных для распространения пациентам, вытянувшему карту Болезнь - это игровое знание, которое позволяет идентифицировать болезнь.

Когда болезнь определена согласно доступным игровым знаниям Лекаря, Лекарь назначает курс лечения. Курс лечения может включать какие-либо действия без применения лекарств, только лекарства либо комбинацию двух подходов.

За лекарствами Лекарь обращается к алхимику/фармацевту. Готовое лекарство представляет собой карточку с символом, помещенную в закрытую пробирку.

Лекарство пациент принимает в присутствии врача. Отыгрывается разрыванием карточки.

Если диагноз был поставлен верно и лекарство применено правильно (его символы совпадают с символами болезни на карточке), пациент полностью выздоравливает.

## **Увечья**

Персонажи могут получить увечья в результате:

- осложнений после операций (в т.ч. как штрафную санкцию);
- действий других игроков;
- болезней.

Если необходимо, мастер или игротех выдает игроку карточку с описанием увечья. Обратите внимание, модель не предусматривает ампутаций. В 1200-е полная потеря конечности невозможна.

Если игрок настаивает, что у него нет пальцев - значит у него нет пальцев, он может дальше это отыгрывать. Вы можете объявить что пальцы изувечены любым оставляющим их прикрепленными к телу методом и объявить что кисть увечна.. От увечий можно избавиться.

### **Отыгрыш увечий**

Игрок, получивший увечье, обязан постоянно отыгрывать его наличие.

**Увечная конечность или ее часть:** перемотка белой тканью/бинтом. Если увечна нога, нельзя бегать, ходить можно только хромя или с костылем; увечная рука подвешивается через шею или прибинтовывается к туловищу; в случае увечья кисти

можно забинтовать только ее, спрятав пальцы, увечной кистью нельзя ничего делать или держать в этой руке вещи.

**Потеря функционала обеих ног:** передвижение на носилках или на костылях, волоча ноги (не отрывая от земли).

**Увечное ухо или нос:** пластырь на ухо или нос или повязка из бинтов.

**Слепота/увечный глаз:** повязка на глаз или на оба глаза (может потребоваться проводник).

**Глухота/тугоухость:** затычки в ушах или перевязка бинтом, переспрашивания, громкая речь.

**Немота:** повязка на рот, общение с помощью жестов или письма.

**Одышка, увечье груди/торса:** перемотанная широкой повязкой\бинтом грудь; затрудненная речь, хрипота, кашель (применяется в т.ч. как увечье корпуса).

Избавиться от увечий сложно, но возможно. Это комплексная проблема, требующая научного подхода.

## **Обучение профессии лекаря в ходе игры**

Любой желающий игрок может получить профессию лекаря в ходе игры. После этого он может практиковать медицину в соответствии с настоящими правилами.

Если у игрока нет собственных инструментов или помещения, он может попросить у других игроков позволения воспользоваться их помещением или инструментами либо наняться в лечебницу. Наличие общего инвентаря медика (см. выше) обязательно.

В процессе игры игрок может пройти обучение и получить профессию лекаря или повысить квалификацию в образовательном учреждении.

Обратите внимание: при повышении уровня Лекарям необходимо сдавать свою старую Ранговую Колоду (регу или профильнику) прежде чем получить новую. Если новых колод нет в наличии у Регионального Мастера, вы можете обратиться к Профильному Мастеру или попросить вызвать его в локацию для выдачи набора.

### **Процесс обучения**

Ниже представлена схема требований для повышения уровня в рамках профессии. Игроки могут выполнять задачи как самостоятельно, так и вместе с коллегой.

### **Ассистирование - Ведущий и Ведомый Лекарь**

Оперировать можно вместе. Для этого перед операцией (взаимодействием с пациентом) вам и вашему ассистенту необходимо принять решение, кто из вас Ведущий, а кто Ведомый, и кому из вас (одному) в Книгу Лекаря пойдет запись об

операции. Роль Ведущего заключается в том, чтобы следить за действиями Ведомых в рамках операции, собрать и предъявить пациенту Послеоперационную Колоду карт с использованием своей Ранговой Колоды.

**Получение ур. 1 (профессии)** - игроку необходимо пройти формальное обучение профессии.

1. Обратитесь в образовательное учреждение/Университет и запишитесь на групповую лекцию по профессии лекаря у местного доктора наук. Под его кураторством вы будете отправлены на курс лекций.
2. После курса лекций вы можете попросить университет выписать вам направление на прохождение практики с лекарем в свободной форме (это необходимо для теоретического и практического ознакомления с принципами модели). С направлением вам необходимо провести 1 операцию с любым исходом ассистируя в роли Ведомого.
3. Затем вам необходимо обратиться к региональному/профильному мастеру, чтобы ответить на несколько вопросов по правилам модели. В случае успешного прохождения экзамена и предъявления Книги Лекаря с записью об одной операции, игрок получает отметку о получении профессии, а также Ранговую Колоду ур. 1 и Профильную Колоду карт Медицины.

**Получение ур. 2:** необходимо самостоятельно или ассистируя коллеге наработать практический опыт игры в модель.

1. Самостоятельно или ассистируя другому лекарю завершите три операции с исходом "Жизнь" или "Болезнь".

**АЛЬТЕРНАТИВНО**

2. Поставьте два правильных диагноза и вылечите болезнь два раза. В зачет могут идти до двух правильно поставленных диагнозов, т.е. в дополнение к ним необходима минимум одна успешная операция.

Доказательством ваших достижений служат отметки об операциях/лечении в вашей книге лекаря.

3. Обратитесь к региональному/профильному мастеру и предъявите вашу книгу лекаря с необходимыми отметками. Обменяйте вашу Ранговую Колоду ур. 1 на Ранговую Колоду ур. 2 у него же.

**Получение ур. 3:** необходимо продолжить нарабатывать опыт, а также написать трактат о ваших достижениях.

1. Завершите две операции с исходом "Жизнь", а так же успешно вылечите болезнь два раза. Вы не можете ассистировать в роли Ведомого для этого зачета, вам необходимо быть Ведущим.
2. Обратитесь в образовательное учреждение/Университет и подайте заявку на получение ур. 3 (Хирург). Вам необходимо написать трактат о ваших достижениях/исследованиях в ходе игры и презентовать его перед комиссией в выбранном образовательном учреждении.
3. После успешной презентации и набора необходимого игрового опыта обратитесь к региональному/профильному мастеру и обменяйте вашу Ранговую Колоду ур. 2 на Ранговую Колоду ур. 3 у него же.

## Приложение А - Образец заполнения Книги Лекаря

Книга Лекаря - это обязательный атрибут Лекаря. Она необходима в первую очередь для ведения учёта потому что с её помощью можно решить любой конфликтный вопрос, а также отследить игровой стаж Лекаря чтобы выдать ему повышения по уровню.

Мы рекомендуем также вклеить в Книгу Лекаря отрывки правил (например, тайминги ранений, правила добавления Карт и любые полезные сноски из Правил) чтобы вы могли иметь антуражный доступ к нужной вам информации и не носить распечатки.

Пример организации граф в Книге и пример заполнения можно найти ниже.

Время поступления	Локация	Имя персонажа	Диагноз	Результат взаимодействия	Время выписки <i>[необязательно]</i>
12:02	Лечебница	Дон Кихот	Тяжёлое ранение	Болезнь	12:50
12:20	Лечебница	Д'Артаньян	Тяжёлое ранение	Жизнь	12:53
15:30	Улица	Робинзон Крузо	Болезнь - бронхит	Болезнь вылечена	15:35
15:36	Помещение	Пятница	Болезнь - несварение	Болезнь не вылечена (неправильный диагноз)	15:40

Таблица 2 - Пример заполнения таблицы Книги Лекаря

Книга Лекаря может быть оформлена как антуражный блокнот (например, небольшая записная книга с кожаный переплетом и листами из крафт-бумаги) или даже как стопка листов (главное, соблюдать порядок), но нужно чтобы она всегда была при вас.

## Приложение Б - Коллекционные карты

Коллекционные Карты (КК) - это горизонтальная прогрессия Лекаря в рамках профессии. Они представляют собой модификаторы, которые каким-то образом меняют исход операции - улучшают или ухудшают действие базовых карт "Жизнь", "Болезнь" и "Смерть" и модифицируют Правила.



Рисунок 1 - Пример Коллекционной Карты.

Коллекционные Карты Медицины имеют рубашку серого цвета. Такую же, карты стандартного образца, которые Лекарь получает в своем наборе. На каждой из этих карт написано, какую карту стандартного образца они заменяют, а также ниже написаны модификаторы, которые та или иная КК вносит в результат.

КК - это игровая ценность. Это значит, что их можно найти в игровом мире - они могут быть добычей, наградой или быть в продаже. Игроки могут ими обмениваться или продавать их. А так же воровать. Только Лекари могут ими воспользоваться. Все КК Медицины многоразового использования, но некоторые из них однократного применения - это значит, что если пациент вытянет такую карту, с ней придется расстаться навсегда, а карта будет выведена из Игры.

КК необходимо добавлять в Послеоперационную Колоду после того, как вы ее собрали и перед тем, как вы предъявили ее пациенту. Лекарь может посмотреть на собранную колоду, заменить необходимые карты стандартного образца, перемешать карты и предъявить их пациенту.

## Приложение В - ЧаВо и записи панелей

В этом приложении вы сможете найти на некоторые частые вопросы, которые мы получили в ходе разработки Правил, а так же ссылки на запись панели вопрос-ответ и разбор правил, которые профильный мастер проводил с игроками. Мы рекомендуем игрокам прослушать эти записи в дороге на Игру чтобы лучше понимать суть Правил.

### Запись панели 1

Панель была проведена 13 июня 2024 года. В ходе встречи был проведён обзор правил (более старая редакция чем настоящая) и были ответы на вопросы профильных игроков.

Аудиозапись:

Часть 1 - <https://vk.cc/cxDKE6>

Часть 2 - <https://vk.cc/cxDKG3>

Часть 3 - <https://vk.cc/cxDNtE>

Примерное время прослушивания - 2 часа.

### Запись панели 2

Панель была проведена 17 июля 2024 года. В ходе встречи был проведён краткий обзор правил и были ответы на вопросы профильных игроков.

Аудиозапись:

Часть 1 - <https://vk.cc/cytDaK>

Часть 2 - <https://vk.cc/cytDc9>

Часть 3 - <https://vk.cc/cyteA7>

Примерное время прослушивания - 0 часа.

### Ответы на вопросы

*В: Кто мой Профильный Мастер?*

О: К вашим услугам Профильный Мастер Павел Корзун и его помощница Наталья Беляева. Мы всегда на связи в игровое время и готовы помочь вам с разрешением проблем по модели, а также ответить на ваши вопросы по правилам.

*В: Где мне вас найти?*

О: Один из нас всегда есть в Мастерском лагере кроме тех случаев, когда мы были вызваны для разбора ситуации или патрулируем полигон. У нас при себе есть рации, вы можете обратиться к ближайшему Региональному Мастеру и попросить их вызвать нас по рации.

*В: Я хочу повысить уровень, а у рега нет карт для меня, что делать?*

О: Карты есть у нас - попросите рега вызвать нас по рации чтобы получить инструкции по их получению.

*В: В правилах написано что можно оперировать "на дому". Если мы втащим раненого в сторожку стражи - это дом?*

О: Нет. Сарай и сторожки не являются домами. Дома на ролевой игре - понятие условное, но если описать его более конкретно, то это строение/постройка, в котором кто-то живет или работает, условное полноценное здание. Например, бордель, крытый кабак, кальянная, магазин, дом сборщика налогов.

*В: Игроки в пылу игры перевязали человека нетканкой и принесли мне. На что мне ссылаться?*

О: Ссылаться на то, что перевязываться нетканкой абсолютно нельзя. Игрок, перевязанный нетканкой, не перевязан. Возможно вам принесли уже труп. Перевязываться можно бинтами и кусками ткани. Технически, снятые штаны друга, замотанные вокруг ранения, считаются кусками ткани.

*В: Пришел игрок, сказал что ему отрубили (например) пальцы. Что делать?*

О: Модель не предусматривает удаления конечностей у живых персонажей. Если игрок настаивает, что у него нет пальцев - значит у него нет пальцев, он может дальше это отыгрывать. Вы можете объявить что пальцы изувечены любым оставляющим их прикрепленными к телу методом и объявить что кисть увечна. От увечий можно избавиться.

*В: Если операцию проводит несколько врачей, кому идет за нее зачет и кому нужно вписывать ее в книгу?*

О: Обратите внимание на секцию "Обучение профессии лекаря в ходе игры".

*В: Может ли лекарство убить пациента?*

О: Нет, но вам могут подсунуть яд. Вы тоже можете подсунуть яд.

*В: Пациент вытягивает карту "Болезнь" и получает чип болезни. Но если она заразная и я не знаю и не могу знать что я ему даю, что делать?*

О: Не спрашивая что за болезнь, оповестить игрока, что если в чипе есть информация о заразности, ему необходимо дойти до местного рега и взять до 2х чипов такой же болезни и распространить их ближайшим игрокам если болезнь дойдет до стадии заразности.

*В: Могу ли я смотреть на чип болезни?*

О: Ни в коем случае - иначе появится мастер и перебинтует вам обе руки :) Чипы болезни выглядят как белые бумажки со списком симптомов и символом болезни, соответствующим символу правильного лекарства на чипе лекарства. Набор чипов Болезни будет в вашем стартовом комплекте и вы выдаете их игроку не смотря что на нём написано.

*В: Я заявился лекарем и мне ничего не выдали, где взять?*

О: Обратитесь в мастерский лагерь к нам и попросите выдать ваш недостающий комплект карт.