



МОДЕЛЬ ЗДОРОВЬЯ

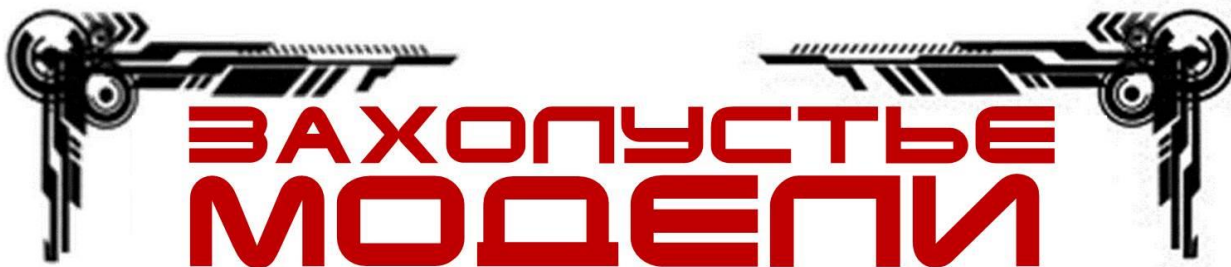
Ещё до Третьей Мировой экологическая ситуация в мире находилась на грани катастрофы. Однако, война усугубила положение дел, и теперь все Сектора наводнены людьми с игровыми врожденными заболеваниями, страдающими от ранений полученными в период активных боевых действий и криминальных разборок, последствий радиационного, химического и биологического заражений, а также вредных мутаций, некорректных генетических модификаций, инфекционных заболеваний и вопиющей антисанитарии.

Важным элементом игрового процесса является вопрос игрового здоровья. Игровое здоровье определяет функциональность игрока в игре (ранение), влияет на продолжительность реабилитации после тяжелого ранения (мертвяк), а также сказывается на работоспособность (повреждение), возможности приёма игровых препаратов, имеет значение при проведении игровых операций или генетических модификаций. Определяется фазами ранения, заболевания и состоянием игровых внутренних органов (зон) отмеченных в чарлисте. Общее текущее состояние здоровья отмечается в соответствующем разделе чарлиста персонажа, корректируется профильными специалистами – медиками.

ЛЕГКИЕ РАНЕНИЯ

Эта категория повреждений является следствием силового воздействия на персонажа посредством игровых огнестрельного и холодного вооружений, а также взаимодействия в бою с мутантами. Игрок получивший однократное попадание выстрелом (одиночный шар или очередь), холодным оружие по Правилу Рубашки (для Мутантов и Иных по Правилу Майки), касанием мутанта, считается легкораненым:

1. **Легкораненный игрок** располагается на месте ранения лежа (если позволяет ситуация) или сидя (если ситуация препятствует расположению лежа).
2. **Легкораненный игрок** не может самостоятельно передвигаться.
3. Повторное попадание (одиночный шар или очередь) в **легкораненного игрока** (располагающегося лежа или сидя) приводит к тяжёлому ранению.
4. **Легкораненный** может использовать холодное оружие из положения сидя/лёжа.
5. **Легкораненный игрок** не может использовать любые игровые предметы и игровое снаряжение, кроме радиостанции и холодного игрового оружия.
6. **Легкораненный игрок** не может совершить игровое самоубийство.
7. **Легкораненный игрок** может комментировать происходящее вокруг (в том числе и посредством рации).
8. **Легкораненный игрок** может использовать холодное оружие не покидая места ранения из положения сидя/лёжа.
9. **Легкораненный игрок** может самостоятельно применить игровую аптечку в течении десяти минут (путём полного наматывания бинта на поврежденную конечность; возможны исключения в случае применения игровых имплантов, устройств, препаратов отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов) после получения ранения, по окончании которого способен вернуться к активным боевым действиям.
10. В случае отсутствия игровой аптечки по истечении десяти минут (возможны исключения в случае применения игровых имплантов, устройств, препаратов отражённых в Таблице Имплантов, Таблице Устройств, Таблице Препаратов) считается тяжелораненым. Ожидает пять минут с момент получения тяжелого ранения или до окончания боевых действий и удаляется в игротехническую локацию «Госпиталь» (мертвяк) на реабилитацию.
11. **Легкораненный игрок**, применивший игровую аптечку, обязан отыгрывать последствия ранения соответствующей зоны до момента излечения медиком (снятия бинта).
12. Повторное попадание в **легкораненного игрока** купировавшего ранение посредством аптечки приводит к тяжёлому ранению.



13. **Легкораненный игрок** купировавший ранение посредством игровой аптечки должен в течении часа получить квалифицированную игровую медицинскую помощь с целью снятия бинта. В противном случае считается тяжелораненым.
14. **Легкораненный игрок** может быть транспортирован к месту лечения посредством условной транспортировки тела силами двух игроков удерживающих раненного за плечи (зона от плечевого сустава до локтевого сустава), либо силами игрока экипированного в бронекастом или экзоскелет обладающего соответствующей особой способностью из Таблицы Свойств Бронезащиты.

ТАЖЕЛЫЕ РАНЕНИЯ

Эта категория повреждений является следствием повторного силового воздействия на персонажа посредством игровых огнестрельного и холодного вооружений, взаимодействия в бою с мутантами, применения игровой пиротехники, является последствием применения игровых отравляющих веществ, отсутствия СИЗ при нахождении на территории Пустоши, итогом развития игрового заболевания, а также следствием ухудшения состояния легкораненого игрока.

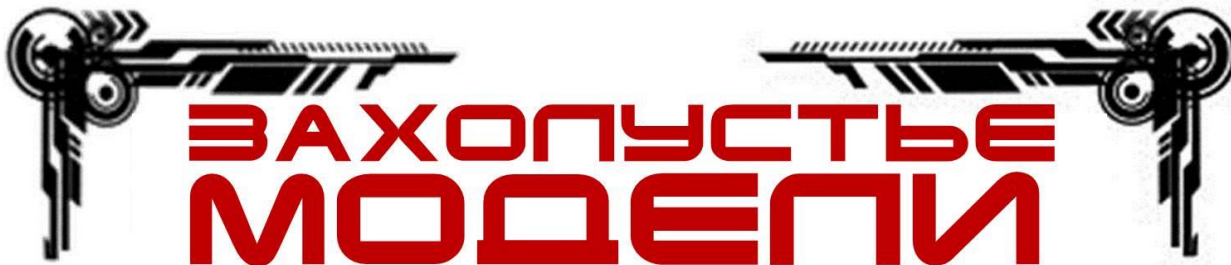
Тяжёлые ранения отражаются на общем игровом здоровье игрока и требуют непозитивных исправлений – замены состояния органов в чарлисте персонажа с состояния «цел» на состояние «поврежден/изъят» игровым квалифицированным профильным специалистом – медиком. Игрок получивший тяжёлое ранение должен пройти курс реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк) в течении периода времени определённого по его текущему состоянию здоровья.

1. Игрок получивший **тяжёлое ранение** обязан оставаться на месте в течении пяти минут, либо до истечения боевых действий, после чего обозначает своё состояние красной повязкой или светом красного фонаря и следует в игротехническую локацию «Госпиталь» на реабилитацию.
2. Игрок получивший **тяжёлое ранение** по истечении положенного времени не может двигаться с места, располагается лёжа или сидя.
3. Игрок получивший **тяжёлое ранение** не может говорить, комментировать происходящее вокруг и совершать любые игровые действия.
4. Игрок получивший **тяжёлое ранение** не должен сбрасывать находящееся при себе игровое имущество, которое может востребовать любой желающий по правилу обыска до истечения срока убийства тяжелораненого к месту реабилитации в игротехническую локацию «Госпиталь».
5. Игрок получивший **тяжёлое ранение** страдает от амнезии и не имеет права использовать никакую игровую информацию полученную им в течении получаса до момента тяжёлого ранения. Возможны исключения в случае применения особых игровых имплантов.

РЕАБИЛИТАЦИЯ

Процесс реабилитации представляет собой период времени в течении которого игрок обязан находится на территории игротехнической локации «Госпиталь» не выходя из игрового процесса, не может использовать игровое вооружение, обязан следовать указаниям игротехнических персонажей – сотрудников «Госпиталя» (ММД).

1. Прибывший на реабилитацию тяжёлораненный игрок должен обратиться к администратору «Госпиталя», зафиксировать время прибытия, определить вопрос наличия игровой медицинской страховки и пройти осмотр у главного врача «Госпиталя», после чего ему будет озвучены продолжительность его пребывания в «Госпитале», характер полученных игровых повреждений и выданы предписания по реабилитации.
2. Игрок проходящий реабилитацию находится в процессе игры, может комментировать события, делиться впечатлениями и информацией за исключением полученной в течении получаса до момента ранения – последствия амнезии.
3. Игрок завершивший процесс реабилитации обязан оплатить игровой медицинской страховкой, игровыми денежными средствами, игровой работой по поддержанию благосостояния «Госпиталя»



или игровыми внутренними органами/имплантами услугу реабилитации в сумме или эквиваленте озвученном персоналом «Госпиталя».

Продолжительность реабилитации определяется следующим образом:

В чарлисте персонажа отображается двенадцать зон органов отражающих текущее состояние здоровья игрока – цел/поврежден (болен, изъят). Каждая зона имеет коэффициент здоровья соответствующий десяти минутам реабилитации в случае состояния «цел» и двадцати минутам в случае состояния «поврежден (изъят)».

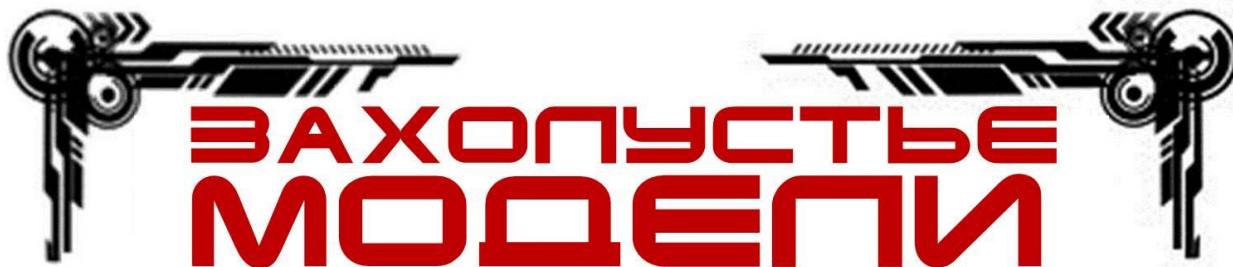
На продолжительность (увеличение или уменьшение) времени реабилитации также может оказывать влияние специфика имплантов персонажа, особых свойств его экипировки, принятых им игровых препаратов, игровых заболеваний и даже степень его одержимости той или иной игровой идеей, что получается согласно соответствующим моделям игры и подтверждается Картами Действия.

	Здоровье	Продолжительность реабилитации
Зона 1 (мозг)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 2 (глаза)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 3 (рука левая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 4 (рука правая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 5 (сердце)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 6 (легкие)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 7 (желудок)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 8 (печень)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 9 (поджелудочная)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 10 (почки)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 11 (нога левая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Зона 12 (нога правая)	Цел/поврежден (болен, изъят)	10 минут/20 минут
Итого:		120 минут/240 минут

ИНФЕКЦИОННЫЕ ЗАБОЛЕВАНИЯ

В игровом процессе присутствуют игровые инфекционные заболевания влияющие на состояние игрового здоровья персонажа путём ухудшения игрового самочувствия, до статуса «болен» (отображается в чарлисте при обнаружении признаком заболевания) и передающиеся при непосредственном физическом контакте, что реализовано путём прикосновения к коже, одежде или экипировке игрока ладонью инфицированного маркированной бесцветной ультрафиолетовой краской (в видимом состоянии зелёного оттенка) на водной основе (легко отмывается с кожи и одежды).

1. Источником инфекции является объект или субъект маркированный ультрафиолетовой краской и имеющий/содержащий её запас.
2. Идентификация заболевания происходит посредством применения ультрафиолетовой лампы и/или игровым обследованием игрока (осмотром чарлиста персонажа) профильным специалистом.
3. До момент идентификации заболевания болезнь считается находящейся в инкубационной стадии. После идентификации заболевания профильным специалистом заболевание отображается в чарлисте персонажа присвоением всем игровым органам статуса «болен», что приводит к удвоению времени реабилитации игрока при посещении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
4. Излечение заболевания происходит посредством применения профильным специалистом соответствующей вакцины полученной путём исследования заболевания.



ОТРАВЛЕНИЕ, РАДИАЦИОННОЕ ЗАРАЖЕНИЕ

В игровом процессе присутствуют возможность отравления игровыми ядами или токсинами, а также радиационное заражение (целенаправленное или случайное, как следствие контакта с игровыми заражёнными предметами) влияющие на состояние игрового здоровья персонажа путём ухудшения игрового самочувствия, до статуса «болен» (отображается в чарлите при обнаружении признаком заболевания) и передающиеся при непосредственном физическом контакте с заражёнными предметами внешняя поверхность которых маркирована бесцветной ультрафиолетовой краской (в видимом состоянии: яд - красного оттенка, токсины – фиолетового оттенка, радиация – синего оттенка) на водной основе (легко отмывается с кожи и одежды).

1. Источником отравления/заражения ядами, токсинами, радиацией является объект маркированный ультрафиолетовой краской.
2. Идентификация отравления/заражения заражением происходит посредством применения ультрафиолетовой лампы и/или игровым обследованием игрока (осмотром чарлиста персонажа) профильным специалистом.
3. До момент идентификации отравления/заражения пострадавший считается находящимся в начальной стадии отравления/заражения (организм борется с отравлением/заражением). После идентификации отравления/заражения профильным специалистом отравление/заражение отображается в чарлите персонажа присвоением всем игровым органам статуса «болен», что приводит к удвоению времени реабилитации игрока при посещении игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк).
4. Излечение отравления/заражения происходит посредством применения профильным специалистом соответствующей антидота полученного путём исследования яда, токсина, источника излучения радиации.

ПЕРЕДОЗИРОВКИ И ПЕРЕОБОРУДОВАНИЕ

В игровом процессе участвуют игровые препараты и игровые аугментации (импланты). Каждый препарат и аугментация создаёт нагрузку на игровые органы персонажа (согласно Таблице Препаратов и Таблице Имплантов) и имеет емкость выраженную в количестве задействованных зон чарлиста. Соблюдение требований емкости игровых препаратов и игровых аугментаций гарантирует безвредное для игрового здоровья их применение. Однако, игровыми моделями допускается форсированное применение игровых препаратов и игровых аугментаций, когда в одной зоне располагается нагрузка от разных игровых препаратов и игровых аугментаций, что предоставляет игроку возможность пользоваться более широким спектром возможностей, но негативно влияет на его игровое самочувствие при прохождении реабилитации в игротехнической локации «Госпиталь» (мертвяк), повреждая все зоны повышенной нагрузки (пересечения спецификаций емкости препарата или аугментации).

	Препараты	Кибер	Био
Зона 1 (мозг)	Красный Глаз (наркотик)		Дознаватель (имплант)
Зона 2 (глаза)	Красный Глаз (наркотик)		Дознаватель (имплант)
Зона 3 (рука левая)		Сегмент (имплант)	
Зона 4 (рука правая)			
Зона 5 (сердце)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 6 (легкие)			
Зона 7 (желудок)			
Зона 8 (печень)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 9 (поджелудочная)	Красный Глаз (наркотик)		
Зона 10 (почки)			
Зона 11 (нога левая)			
Зона 12 (нога правая)			
Итого:			

