

Правила по медицине МГ «Симбиоз».

Редакция от 16.06.2021

Каждая группировка численностью более 15 человек (учитываются только люди присутствующие на игре) и имеющая базу, могут создать свой мед кабинет. Количество Медицинских кабинетов на каждой игре определяется мастерской группой в зависимости от интересов игры.

Оборудование медицинского кабинета.

Медицинский кабинет должен представлять собой отдельную комнату, расположенную на базе группировки.

Стены не должны содержать надписей и грязи, в противном случае они драпируются белой нетканкой.

У Мед. кабинета обязательно должна быть дверь или вход перекрывается полиэтиленовой пленкой с соответствующей надписью – «Медицинский кабинет».

В Мед. Кабинете обязательно должна присутствовать кушетка (может отыгрываться раскладушкой, столом или любой другой конструкцией, способной выдержать вес человека в снаряжении и быть безопасной для него). Кушетка застилается белой нетканкой и медицинскими пеленками.

В мед. кабинете должен присутствовать медицинский антураж такой как:

- Пробирки
- Колбы
- Шприцы
- Таблетки
- Медицинское оборудование
- Капельницы
- Флаконы с микстурами и т.д.

Визуально медицинский кабинет должен вызывать ассоциацию с реально действующим пунктом оказания мед. помощи.

Все коды должны быть визуализированы (т.е. больному протягивается не бумажка для сканирования, а антуражный предмет на который прилеплен QR код)

В зависимости от антуража и опыта игроков и потребностей игры есть два уровня мед кабинетов:

А – способны оказывать полный спектр услуг лечения. Производить минимальное изучение мутаций и их лечение. Способны создавать препараты.

В – Производят только лечение. Не ведут никакую научную деятельность.

Все медицинские кабинеты перед допуском в игру обязательно проверяются куратором по медицине Симбой. После осмотра и в зависимости от квенты производится присваивание уровня кабинета.

Болезни и лечение.

В игре существует три типа заболеваний

Легкие, средние и тяжелые.

К легким относится – повышенная радиация, отравление какими-то веществами (пищей, газами, растениями и т.д.)

К средним относится – понижение уровня здоровья из-за контактов с аномалиями или радиацией. Различные приобретенные дебафы, фобии, побочки и т.д.

К тяжелым относятся – ранения нанесенные оружием и монстрами, мутации, психические отклонения.

Лечение легких заболеваний производится – выдача больному таблеток, микстур, уколов (последующее сканирование QR кода для нейтрализации в ПДА).

Лечение средних заболеваний производится – Выдаётся таблетка или микстура или укол, далее ставится капельница минимум на 5 минут (последующее сканирование QR кода для нейтрализации в ПДА).

Лечение тяжелых заболеваний производится :

Ранения от оружия = Сначала больному производится обезболивание посредством укола. После этого больной бросает специальный игровой кубик.

Далее ранения обязательно отыгрываются наложением на раненый предмет муляжа раны и игровым зашиванием . После этого отыгрываются последствия броска кубика(кубик выдается МГ).

Выпала кость - у больного повреждена кость и накладывается лангет (Внимание! Лангет представляет из себя твердую продолговатую конструкцию, фиксирующуюся бинтом. ВАЖНО! Наложенный лангет не должен быть травмоопасен для игрока.) Лангет накладывается на 1 час, снять его можно в любом мед кабинете.

Выпал череп – игрок погиб.

Выпала капля – игрок получил побочный эффект – сканируется QR код лечения с побочкой.

Выпала пустая сторона - лечение прошло успешно игрок отправляется на восстанавливающую капельницу на 5 минут .

Мутации (только мед. кабинеты уровня А)= сначала у больно отыгрывается забор био материала (условная кровь, органы, кожа и т.д. в зависимости от наличия) изучение материала идет от 30 минут. Время назначает медик.

Далее идет разработка вакцины – для этого необходимо заказать (больному или еще кому то, можно использовать имеющиеся) три артефакта два опасных и один безопасный сложить их и получить условную вакцину.

Далее больной приходит через назначенное время и получает вариант вакцины.

Бросает кубик.

Выпала кость или капля – получает любую фобию.

Выпал череп умирает (после мертвяка может опять прийти)

Выпала пустая грань мутация вылечилась .

Если мутация не вылечилась, то больному заказывают другие артефакты и процедура повторяется, пока не вылечится

Фобии=

Выдача фобии – перед началом игры МГ выдает, в мед. кабинет, набор карточек с фобиями. Фобию можно получить в результате испытания препарата, как результат неудачного лечения или от сильного стресса (игрок пытался отыгрывать какую-то

невнятную панику, паранойю или еще что-то подобное... ну вот и получил фобию), да и после допроса или какого-то стресса... фобия может прилипнуть много отчего.

Чтобы выдать человеку фобию необходимо вручить ему карточку, где заполняется его ID, позывной и время выдачи.

Фобию может выдать только игрок со специализацией медик.

Лечение фобии - произвести лечение фобии можно только не раньше чем через час после получения. Перед лечением необходимо запросить у игрока карточку с временем.

Далее игроку делается отыгрыш укола.

Игрок бросает кубик – выпала картинка, фобия не вылечена. Выпала пустая, сторона фобия вылечена.

Повторная попытка лечения может производиться только через 30 минут, о времени лечения делается заметка в карточке.

Фобия скидывается при смерти.

Медикаменты.

Достать хорошие и проверенные медикаменты можно только у ученых.

Каждый мед. кабинет, раз в 5 часов, должен получать поставки лекарств. Отыгрыш, производится следующим образом:

Представители группировки приходят к ученым и забирают полагающийся им груз с талоном. В талоне указано время получения посылки и время действия. Как только посылка попадает в мед кабинет, кабинет может лечить. Если время закончилось, а новой поставки нет, то кабинет лечить не может.

Побочки.

У каждого медика есть два кода на лечение, просто и с побочкой. Побочка проявляется не сразу и в системе телепорт периодически появляются сообщения о том, что пациенту становится хуже. Если бездействовать, то ХР начнет стремительно уменьшаться.

Вылечить побочку можно только у ученых.

Код с побочно используется в качестве осложнений лечения.

Препараты (только мед. кабинеты уровня А).

Перед началом игры МГ выдает рецепты изготовления препаратов. **ВАЖНО!** Препараты закупаются самостоятельно! Они должны быть безопасны для жизни и здоровья игроков и полностью съедобны.

ВНИМАНИЕ! В КАЖДОМ КАБИНЕТЕ обязательно должны быть противогистаминные препараты на случай если у игрока есть аллергия на какие-то пищевые продукты, а он об этом не знал или не сказал.

- 1) Сыворотка правды (Желтая жидкость) – заставляет игрока говорить только правду в течении трех минут. (Выпивается)
- 2) Яд (красная жидкость) – приводит к мгновенной смерти. (Выпивается)
- 3) Транквилизатор (черная жидкость в шприце без иглы)- парализует любое существо на 5 минут. Отыгрывается имитацией укола, жидкость при этом выливается.
- 4) Имунностимулятор (желтая таблетка) – позволяет 5 минут стрелять, даже при небинтованном ранении – необходимо принять, можно носить с собой

Изготовление препаратов.

Для изготовления препарата сотрудникам мед. кабинета необходимо собрать все ингредиенты, согласно рецепту, и положить их в свой условный аппарат изготовления (аппарат создается своими силами и должен быть антуражен, проходит допуск у МГ. Нет аппарата, нет препаратов.)

Каждый ингредиент после использования в аппарате считается уничтоженным и должен быть убран в специальный пакет, который заберет представитель мг. **ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ** ингредиентов карается отбором лицензии на мед. кабинет.

Каждый изготовленный препарат, должен быть занесен в спец. журнал (создается самостоятельно) где указывается время и наименование.

Представитель МГ может сравнить записи журнала и содержимое пакета в случае появления читерских препаратов.

Все шприцы, колбочки и пакетики с таблетками должны иметь этикетку с наименованием времени изготовления, названием препарата и чей мед. кабинет произвел.