

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Виды состояний персонажей и разделы медицины на игре:

- кровотечение;
- ранения (лёгкие и тяжёлые);
- имплантология;
- биотика;
- оглушение;
- белковая аллергическая реакция (приложение: препараты);
- наркотическое опьянение и наркозависимость (приложение: наркотики)
- психозы.

ВАЖНО!

Ребят! Это игра и здесь есть правила. Давайте не будем душнить и давить на логику других вселенных! Если у препарата есть побочки – отыгрываем их! Никакие продавливания и «я преодолеваю силой воли» не работают!

И да! В этом мире «зажать рукой или перевязки неигровыми тряпками и бинтами», **кровотечения не останавливают!**

Кровотечение.

Кровотечение у персонажа открывается сразу же после нанесения повреждения огнестрельным или холодным оружием, биотикой, взрывом или иным травмирующим действием.

В случае, если кровотечение не было остановлено, оно утяжеляет общее состояние персонажа каждые 10 минут, отнимая у него по 1 нательному хиту — вплоть до гибели персонажа.

У Крганов иммунитет к кровотечению.

1. Остановка кровотечения.

В полевых условиях

Любой персонаж. Для остановки кровотечения персонаж может использовать физическую или виртуальную единицу **Панацелина**.

Действие: пациент сканирует QR код препарата

Медик (любого уровня) при остановки кровотечения Панацелином, так-же восстанавливает пациенту 1 нательный хит.

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика (уже сканировавшего код препарата).

В стационаре

Медик Для остановки кровотечения персонаж должен иметь при себе физическую или виртуальную единицу **Панацелина**, либо **Шовный материал** (только для медика в стационаре).

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика(уже сканировавшего код препарата).

2. Ранения.

Количество нательных хитов персонажа без брони и других технических средств, зависит от расы (пример: люди — 2 хита, кроганы — 4 хита).

Легкое ранение – потеря одного хита

Тяжелое ранение – потеря последнего хита.

В полевых условиях:

Медик(любого уровня)

Для восстановления 1 нательного хита, медик может использовать физическую или виртуальную единицу **Панацелина**. (1 раз! применение панацелина больше - не восстанавливает хит! Дальнейшее лечение только в стационаре).

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика(уже сканировавшего код препарата)

В стационаре:

Медик (с 2 уровня)

проводит операцию с применением **Шовного Материала** останавливая кровотечение и восстанавливая 1 хит за каждую операцию (5 мин операции/+1хит/-1 Шовный Материал)

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика (уже сканировавшего код препарата), повторить при необходимости)))

Имплантология и биотика (информация для медиков).

Для установки импланта требуется навык “Медик 4-го уровня”.

Производить вживление имплантов можно только в стационаре.

Операция по вживления импланта (в том числе биотического) длится 30 минут: персонажу подберут имплант (беседа-опрос “чего хочет пациент”) и проведут саму операцию.

Никаких дополнительных эффектов, кроме как антуражного внешнего вида, импланты (за исключением биотических и квестовых) не дают.

Биотикам всех рас, кроме азари, для использования биотических умений требуется установка специального импланта в головной мозг. Имплант требует регулярного обслуживания. **Обслуживание биотических имплантов** осуществляет персонаж с навыком “Медик 3-го уровня”.

Для проведения плановой проверки работы импланта биотику следует 1 раз за 2 игровых цикла посетить медика в стационаре. На отыгрыш проверки тратится 10 минут, после чего медик отмечает в ДК игрока факт проверки.

Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 3 игровых циклов, у него проявляются побочные эффекты: головная боль, головокружение, повышенная агрессивность, снижение концентрации внимания.

Если персонаж пропускает проверку импланта в течение 4 игровых циклов, выраженность побочных эффектов лишает его возможности использовать биотические умения до тех пор, пока он не пройдет проверку.

Оглушение.

Состояние оглушения продолжается 10 минут.

Досрочно из состояния оглушения жертву можно вывести, отыгрывая похлопывание по щекам или вспыскивание лица жертвы водой, а также дав жертве понюхать ватный шарик/диск/тряпку (**наносить нашатырный спирт или что-либо ещё на ватный шарик категорически запрещается !!!**).

Трёх- и более кратный перевод персонажа в состояние оглушения в течение 30 минут автоматически переводит жертву в состояние лёгкого ранения (потеря 1 нательного хита).

Белковая Аллергическая реакция.

В мире Mass Effect органическая жизнь разделяется на лево-аминокислотные организмы и декстро-аминокислотные. К декстро-аминокислотным расам относятся турианцы и кварианцы, к лево-аминокислотным расам — все остальные. В случае, если в организм персонажа (пища, лекарства, биологические жидкости) попадут белки иной, не родной ему, структуры, у него начнётся аллергическая реакция. В заведениях общепита, обычно, еда маркируется соответственно: синий флажок — правоаминокислотное; красный флажок — левоаминокислотное. Спирт, водка, виски, коньяк и другие прошедшие дистилляцию жидкости аминокислотной принадлежности не имеют.

Стадии аллергической реакции:

Лёгкая. Наступает после первого (например, один приём пищи) попадания в организм веществ с иной аминокислотной структурой.

Симптомы: кожный зуд, слезящиеся красные глаза, чихание, насморк.

Через 10 минут, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, переходит в тяжёлую.

Тяжёлая.

Симптомы: кашель, тяжело дышать, приступы удушья. Персонаж не может бегать, громко разговаривать, участвовать в боевых взаимодействиях.

Через 10 мин, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, переходит в анафилактический шок.

Анафилактический шок. Персонаж лежит на полу, хрипит, задыхается, не реагирует на происходящее вокруг него.

Через 10 минут, либо в случае повторного употребления пищи/препарата не той аминокислотной структуры, заканчивается смертью персонажа.

Лечение аллергической реакции.

Препарат для лечения аллергии: **Ритин**

Лёгкая аллергия. Может быть излечена как в полевых условиях, так и в условиях стационара.

Лечится разовым введением 1 дозы антиаллергического препарата;

Требуется навык “Медик 1-го уровня”.

Тяжёлая аллергия. Может быть излечена только в условиях стационара.

Лечится разовым введением 1 дозы антиаллергического препарата;

Требуется навык “Медик 2-го уровня”.

Анафилактический шок. Может быть излечен только в условиях стационара.

Лечится разовым введением 2-х доз антиаллергического препарата;

Требуется навык “Медик 3-го уровня”.

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика (уже сканировавшего код препарата)

Приложение Препараты:

Панацелин — медицинский препарат. Останавливает кровотечение. Может быть использован любым персонажем, не требует наличия специального навыка. В случае использования персонажем с навыком “Медик 1-го уровня”, помимо остановки кровотечения, восстанавливает 1 нательный хит.

Шовный материал — медицинский препарат. Может быть использовано только персонажем с навыком “Медик 2-го уровня”. Применяется в условиях госпиталя. Останавливает кровотечение и восстанавливает 1 нательный хит на одну единицу потраченного “Шовного материала”.

Ритин — медицинские препараты. Могут быть назначены только персонажем с навыком “Медик”. Лечат аллергическую реакцию

Перидол — медицинские препараты. Могут быть назначены только персонажем с навыком “Медик”. Лечат психозы и наркозависимость.

Наркотическое опьянение и наркозависимость.

Наркотическое опьянение наступает при приёме веществ из группы наркотиков и сопровождается специфичными для каждого препарата проявлениями (см. приложение “Химические препараты”).

Наркозависимость у персонажа возникает после первого приёма **Красного Песка**, а также в случае приёма **Хеликса** в сочетании с любым другим наркотическим препаратом.

Наркозависимость проявляется в **непреодолимой потребности** один раз за игровой цикл употребить любой наркотический препарат. В противном случае после первого пропуска приёма препарата у персонажа появятся симптомы ломки — для каждого вещества свои. После второго пропуска приёма наркотика (пропуск приёма в течение 2-х игровых циклов) у персонажа снимается один нательный хит. После третьего пропуска приёма препарата (спустя 3 игровых цикла) персонаж теряет второй нательный хит и, если этот хит был последний из нательных, переходит в состояние тяжёлого ранения и ещё через 10 минут погибает.

Лечение наркозависимости.

Лечение наркозависимости может быть **начато только** в условиях стационара.

Расходуемые препараты, требующиеся для лечения наркозависимости: **Перидол**

Лечащему врачу требуется навык “Медик 3-го уровня”.

Лечение наркозависимости производится путём трёхкратного (1 раз за 1 игровой цикл) введения одной дозы **Перидола**.

Первую дозу лекарства наркозависимый должен получить из рук медика.

Действие: пациент сканирует QR код с устройства медика (уже сканировавшего код препарата)

Повторно пациент принимает препарат уже сам, в любом месте.

Действие: пациент сканирует QR код препарата

Нарушение схемы приёма препарата (пропуск игрового цикла), или же возобновление приёма наркотика уничтожают весь эффект лечения. Персонаж снова становится наркозависимым, что требует повторение всего алгоритма лечения с самого начала.

Приложение Наркотики:

Красный песок — наркотик. Наркозависимость наступает после первого использования. Действие продолжается 15 минут.

Эффекты опьянения:

- в 2 раза ускоряет восстановление биотических умений (кроме “Щита” и “Улучшенного щита”), (требуется считать QR-код, приложенный к наркотику);
- при прокачанном биотическом умении “Щит” или “Улучшенный щит” даёт дополнительно +1 щитовой хит до окончания времени действия наркотика (требуется считать QR-код, приложенный к наркотику);
- повышенная агрессивность, снижение уровня самокритики, бредовые заикленные рассуждения, навязчивые мысли и идеи, ощущение эйфории и “невероятной внутренней силы”; замедленная речь.
- в редких случаях — “боевое неистовство” (эффект наступает по решению игрока);
- дезориентация во времени, пространстве и собственной личности.

Последующие эффекты:

- повышение аппетита;
- болтливость;
- неустойчивость походки;
- после завершения действия человек может не помнить, что с ним происходило и что он делал.

В состоянии ломки:

- тревожность, беспокойство, паранойя, повышенная агрессивность;
- головная боль;
- тремор рук (руки трясутся);
- спутанность и перепутанность воспоминаний о событиях, которые происходили вне наркотического состояния;
- замкнутость в себе, угрюмость, необщительность;
- снижение критики к своим поступкам;
- желание найти себе дозу любой ценой, даже если придётся идти на преступление;
- если красный песок был принят трёхкратно, а потом наступает состояние ломки, то через три часа после начала ломки наркоман должен впасть в безумие и убить одну жертву.

Хеликс — наркотик. Наркозависимость и возможность ломки наступает в том случае, если персонаж уже хотя бы один раз употребил любой другой наркотик. Действие продолжается 30 минут.

Эффекты опьянения:

- персонаж испытывает непреодолимое сексуальное желание (Если не найдёт полового партнёра, по завершению эффекта теряет 1 нательный хит — нажимает кнопку в программе “Здоровье -1 хит”);

- снижение критики к своим поступкам, может пойти на сексуальное преступление, не отдавая себе отчёт в том, что это плохо;
- повышение настроения, эйфория, ощущение прилива энергии;
- уверенность в собственной неотразимости, всеконтроле (состояние “я офигенен”).

Последующие эффекты:

- снижение настроения, апатия;
- снижение памяти, умственной активности;
- восстановление осознания происходящего, осознание того, что было совершено под действием наркотика;
- невозможность совершить половой акт в дальнейшем без хеликса.

В состоянии ломки:

- раздражение, повышенная агрессия;
- суицидальные мысли;
- желание снова пережить то эмоциональное состояние, которое было под наркотиком;
- эффект “зависания”, когда в течение 3-х минут наркоман сидит, уставившись в одну точку и не реагирует на внешние раздражители;
- если хеликс был принят трёхкратно, а потом наступает состояние ломки, то через три часа после начала ломки наркоман должен впасть в безумие и совершить самоубийство.

Омега-энкефалин — препарат, блокирующий биотику. Не вызывает зависимости. Может быть введён кем угодно кому угодно, не требует наличия специального навыка. Действие продолжается 30 минут. Всё это время персонаж, которому ввели препарат, не может пользоваться биотикой и биотическими имплантами. Может вводиться подряд неограниченное количество раз.

Действие: персонаж, которому вводится препарат, должен сканировать QR код препарата.

Психозы неутончённой природы

Игрок получает карточку психоза. Трудно поддаются лечению. Они имеют свой особенный индивидуальный образ течения. Симптоматика неутончённого психоза может однократно купироваться и замереть в прогрессировании приёмом **Перидола** на 2 часа. Повторный приём препаратов эффекта не даёт. Для лечения психозов неутончённой природы можно попробовать разработать по игре индивидуальный способ лечения.