

DURKA



Господи, до чего страшно. Крутом одни ненормальные. Они преследуют меня. Они поедают мои сны. Они хотят меня застрелить. Вот один из них подкрался и целится в меня. Целится, а сам не стреляет, целится, а сам не стреляет. Не стреляет, не стреляет, не стреляет, а целится. Итого стрелять буду я.

Елка у Ивановых — А. Введенский



Дурка — это то место, куда вы захотите попасть в последнюю очередь. Вой по ночам, отсутствие у человека прав человека, рвота в тарелке соседа, бред, обшарпанные стены, дебилские улыбки, грязь, полное отсутствие стыда, херовая еда (и рвота уже *в твоей* тарелке), решетки, вязки, процедуры. И все это дичайшее воняет. Хуже, только вонь в доме престарелых.

Приготовления

Наружные двери отделений, а также двери всех кабинетов обычно закрываются на специальные ключи, и пациенты часто не имеют возможности самостоятельно пройти ни в одну из комнат (кроме туалетной комнаты), включая комнату отдыха.

Распечатай все что распечатывается, возьми пачку относительно чистой бумаги, карандаши, 2d6, пару неприятных друзей — этого, в общем-то, достаточно. Тебе, ГВ, надо еще пару раз почитать этот PDF и знать систему Apocalypse World Engine — все моменты, не оговоренные здесь отдельно, скорее всего, описаны в книге Apocalypse World.

Состояние

У тебя есть куча способов расшевелить компанию — двигай стрелки. Распредели тяжесть урона от 1 до 5, каждую ситуацию соотнеси с одной ступенью тяжести. Попалась врачу, когда давала пачку чая

пациенту? Строгий выговор на +1. Психи окунули блатаря в унитаз головой? Да тут все +4. А если то

же самое сделали с дебилем, он может только на +2 внимания обратит. Урон — это тяжесть потрясения, определи уж сам. К тому же, у тебя есть четкая отправная точка — вылечить ништяками можно 1 сектор за 1 применение (потом должно пройти какое-то время, хотя бы пара ходов, иначе быстро *обдолбаешься*), поход к врачу тоже сотрет не более одного сектора. Единственное послабление — настоящие радости. Если персонажу несказанно повезло, если у него есть повод забыть все потрясения, выдай ему побольше облегчения. Пусть откатит стрелки на 2, а то и 3 часа назад. И при всем при этом — не старайся их, игроков, проиграть, они и без тебя справятся.

Кооперация

Твои персонажи могут быть как бы по разные стороны баррикад, но это не значит, совсем не значит, что они обязательно враги. Взаимовыручка, даже для таких разных людей, может стать единственным способом как-то существовать здесь. И, все же, они не обязаны друг другу ничем. Даже если они как бы по одну сторону баррикад.

ГВ

Жизнь в психушке — это на самом деле довольно



мрачное и сложное занятие, но я не буду просить тебя усложнить игрокам жизнь. Без лишней скромности – я постарался проделать всю работу за тебя. АW советует обойтись без сюжетов, они и здесь не нужны – геморроя будет достаточно. Но ты можешь позаботиться обо всем остальном, а главное – создать подходящую атмосферу. Посмотри фильмы про интернаты и дурки, почитай форумы

Распространена практика ограждения двори-
ков для различных категорий пациентов внутренни-
ми заборами или металлическими сетками вокруг
прогулочных площадок.

ролевиков.. Побольше описывай то, что видел на экране, своим игрокам. Люди там ущербны с рождения, персонал бездушен, еда отвратна, атмосфера гнетущая, выхода оттуда нет, страх, боль, бред и смерть в неизвестности.

Чаще перемещай персонажей между отделениями, тасуй туда-сюда. Напоминай о распорядке дня. Пауза, ничего не происходит, все молчат и смотрят на тебя? Обед! Все в столовую! Прогулка! Все во двор! Трудотерапия! Веник в руки! В таких учреждениях не бывает скучно.

Запрещай все, что хочешь. Скорее всего, среди твоих друзей не будет тех, кто станет лезть с правами по сеттингу (у меня есть один, который был в дурке, но он в такие игры не играет). Просто не теряй связь с реальностью. Вспомни, как лечил пневмонию в стационаре и умножь пару раз строгость режима и бесправие пациента – получишь стационар психиатрический.

Врачи здесь – это особые НИПы, можешь использовать их как бога из машины. А можешь как декорацию. Но, я думаю, они тебе еще понадобятся в полноте своей власти. Видишь, что игрок теряет интерес, потому что вот-вот ему придет конец? Пусть подойдет доктор, поинтересуется его здоровьем, даст ему *-1 состояние*. Это же врач, ему вообще все можно.

Доносы, интриги, подковерная возня – поощряй предательство и подлость, я что ли зря целую характеристику на это отдал? Жалобы врачу идут без модификатора, если нет специального хода. В любом случае, врач уделит тебе внимание не чаще раза в день (если только это не его инициатива – сам он может «лечить» кого угодно и сколько угодно раз).

Перечитай главу МЦ в Постапокалипсисе. Я пишу, основываясь на ней, отмечая здесь только то, чего нет в оригинале.

Псевдоэкономика

Неопытному наблюдателю может показаться, что все экономические элементы стоят в жесткой взаимосвязи друг с другом, но при более близком рассмотрении оказывается, что ништяки есть не только у персонажей игроков, а вообще у всех. У кого сколько – да кто же знает. Кто-то поднакопил под матрасом, кто-то бездумно съедает все на свете. Не делай из ништяков священную корову, они должны подталкивать игрока к действию, но не превращай их в геморройный игромеханический момент для самого себя.



В отделениях устанавливается обязательный для всех распорядок дня с четко фиксированным временем утреннего подъема, приема пищи, медикаментов, осуществления других лечебных процедур, прогулок, трудотерапии, культурных развлечений и отхода ко сну.

После первой встречи

Твои друзья позеленели, упали в позу эмбриона и тихо плачут, всхлипывая? Значит, ты справился. Теперь найди новых друзей.

Наброски

Выбери себе что-нибудь. Или возьми свое. Комбинируй что хочешь с чем хочешь.

Здание:

- Бывшая церковь, монастырь.
- Бывшая тюрьма
- Бывшая В/Ч
- Частное имение
- На острове
- В степи

- Вдалеке от населенных пунктов
- Решётки на окнах
- Подвальные этажи
- Каменные мешки
- Палаты на 12-15 человек (без дверей)
- Только койки и тумбочки (на всех не хватает)
- Туалеты (вспомни школьный толчок, ощутил взрыв аммиака в носу?)
- Изолятор/карцер
- В коридорах репродукции попсовых картин/рисунки больных
- Режим освещения контролируется



Структура:

- Приемное отделение
- Лечебное отделение
- Лечебно-диагностическое отделение
- Судебно-психиатрическое отделение
- Лаборатории (не закливайся на пробирках)
- Кабинеты
- Стационар
- Стерилизационная
- Аптека
- Пищеблок
- Прачечная
- Комната отдыха, прогулочный дворик.

Персонал:

- Главный врач
- Заведующие отделениями
- Начмед
- Лечащие врачи
- Медсестры (старшая, палатная, процедурная)
- Санитары

Обвинения:

- Убийство
- Изнасилование
- Тяжкие телесные
- Создание секты
- Разбой
- Поджог
- Терроризм (?)

Расстройства:

- Последствия употребления психоактивных веществ
- Шизофрения
- Маниакально-депрессивный психоз
- Аффективные расстройства
- Невротические
- Расстройства личности (попроси кого-то отыграть множественное расстройство)
- Делирий
- Олигофрения
- Дебильность
- Идиотия



Основные ходы

Основные ходы доступны всем, специальные ходы доступны только тому, у кого в буклете они описаны (если только тебе не разрешено взять ход другого персонажа), первый ход выполняется **здоровыми** обязательно, **медперсоналом** по желанию – пообещай им опыта, сколько сторгуешь. **Больные** выполняют его в любом случае, если хотят ништяков.

Когда ты **нарушаешь правила**, действуй ::: ::+адекватно.

На 10+ у тебя получается, на 7-9 ты привлекаешь внимание, оставляешь следы, не все идет гладко. У тебя получается, но ты поставлен перед неприятным выбором или не получилось сделать без затрат.



Любое действие, которое повлечет наказание, если о нем узнает врач. Куришь в туалете, пытаешься наехать на кого-то, прячешь таблетку под языком, крадешься ночью по коридору. Ты нарушаешь правила.

Почему правила надо нарушать адекватно, а не дерзко? Потому что от адекватности зависит то, как гладко все это пройдет. Если ты пошел на нарушение правил, значит, у тебя хватило дерзости на это, теперь посмотрим, как ты справишься.

Когда ты **отстаиваешь независимость**, действуй ::: ::+дерзко.

На 10+ выбери 3 варианта, на 7-9 выбери 2.

- Ты выстоял, в этом никто не сомневается.
- Ты ухудшил чье-то состояние.
- Твое состояние осталось без изменений.
- К тебе больше нет претензий, ситуация изменилась и про тебя забыли.изменилась и про тебя забыли.

Независимость — это миф там, где нет свободных людей. Тебе придется драться за нее, угрожать кому-то, вырываться и рвать зубами. Если ты достаточно дерзок, то с тобой побоятся связываться. Если достаточно дерзок, можешь взять всё, что считаешь своим. Основной ход, позволяющий изменять состояние.

Когда ты **манипулируешь**, действуй ::: ::+подло.

На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1.

- Твоя ложь осталась нераскрытой.
- Твоя ложь принесла необходимый эффект.
- Ты узнаешь или получаешь то, на что даже не рассчитывал.

Манипуляция — любое действие, когда ты хочешь заставить персонажа пойти у тебя на поводу без применения реальных рычагов давления, просто обвести его вокруг пальца. Если у тебя есть заточка и ты, угрожая ею, хочешь выбить из этого овоща пару таблов — ты нарушаешь правила. Если овощ не впечатлен и уже хватается за табурет, пришло время отстаивать независимость и проявить немного дерзости.

Ты можешь называть это как хочешь, но манипулировать кем-то можно только скрывая истинные чувства, а значит — нагло и подло врать. Насколько глубоко ты готов нырнуть, чтобы добиться своих целей, зависит только от твоей подлости.



В случае, если ложь не раскрыта, персонаж может все равно не поддастся манипуляции — он поверил, что ты дашь ему блок сигарет (которого у тебя не было, нет и не предвидится), но получить по башке от врача страшнее. Поэтому он пойдет у тебя на поводу, но это будет не совсем то, чего ты хотел.

В случае, если ложь принесла необходимый эффект, это еще не значит, что тебе поверили. Скорее всего, тебе пришлось делиться сигаретами или чаем. Если у тебя припасов нет, ты нарушаешь правила хорошего тона.

Когда ты узнаешь или получаешь то, на что не рассчитывал — это случайный бонус, не имеющий отношения к делу. Может, вместо того, чтобы согласиться наехать на того молчаливого индейца (какого еще индейца?), кто-то проболтается про зачку сигарет в туалете? Ну, знаешь, лишь бы ты отстал со своими идеями...

Когда хочешь **отмазаться или избежать наказания**, действуй ::: ++*подло*.

На 10+ у тебя вышло навешать лапши на уши, на 7-9 ты избегаешь заслуженного наказания, но осадочек остался, поэтому тебя накажут несильно. На 6- кому ты втираешь?!

Ход очень схож с манипуляцией, но имеет несколько иные пути разрешения.

Когда ты **оцениваешь ситуацию**, действуй ::: ++*адекватно*.

При успехе ГВ ответит на твои вопросы, получи +1, если воспользуешься этим. На 10+ выбери 3, на 7-9 всего 1. Вопросы можно задавать сразу после броска и пока ситуация не разрешится.

- какой способ _____ лучше для меня?
- кто из них – слабое звено?
- с кем из них лучше вообще не связываться?
- во что эта ситуация собирается вылиться?
- отделить правду от лжи.
- я могу извлечь выгоду здесь?

Этот ход нужен, если ты хочешь разобраться в ситуации и решить ее с позиции здравого смысла.

Когда ты **ищешь поддержки у голоса**, действуй ::: ++*странно*.

На 10+ внутренний голос расскажет тебе 3, на 7-9 всего 1:



- как лучше поступить, чтобы _____.
- кого выбрать, чтобы _____.
- чем все закончится.

- где правда, а где ложь.
- чего не видят или не знают остальные.

Когда ты хочешь понять настоящую суть происходящего и решить ее инструментами внутреннего мира. Психушка – это территория психов. Голоса любят давать инсайт. Если сознание оценивает ситуацию, то голоса говорят то, что наreshалось у тебя в подсознании.

Некоторые вопросы мастеру из хода оценить ситуацию могут показаться похожими на ответы голоса.



какой способ _____ лучше для меня?

и

как лучше поступить, чтобы _____.

В первом случае ГВ описывает лучшую методику действия.

– Какой способ слиться лучше для меня?

– Попробуй прикинуться эпилептиком.

Персонаж падает в конвульсиях и пускает пену ртом.

Эта метода хороша, потому что, что тут еще придумаешь?

Во втором случае ГВ дает то, что может быть не так явно или вообще на грани инсайта:

– Щеколда на окне сломана, прыгай прямо сейчас!

Откуда голос это узнал? Он слышал, как медсестра жаловалась в коридоре заведующей отделением пару месяцев назад, что окно открывается. Ты не помнишь такого разговора? Ты вообще тогда на него внимания не обратил, а твое подсознание – записало.

во что эта ситуация собирается вылиться?

и

чем все закончится.

В первом случае ГВ предполагает, исходя из мотивов его персонажей, он просто рассказывает, чем все закончится,

если ты не будешь активно противодействовать его персонажам или будешь действовать так, как он предполагает. Во втором, ГВ постарается свести все к выбранному им исходу вне зависимости от поведения того или иного участника ситуации. Это инсайт, он сильнее прогноза, потому что ДУБЫ КОЛАДУНЫ. Всё не обязательно закончится так, как сказал голос, но вероятность выше, чем у другого варианта.

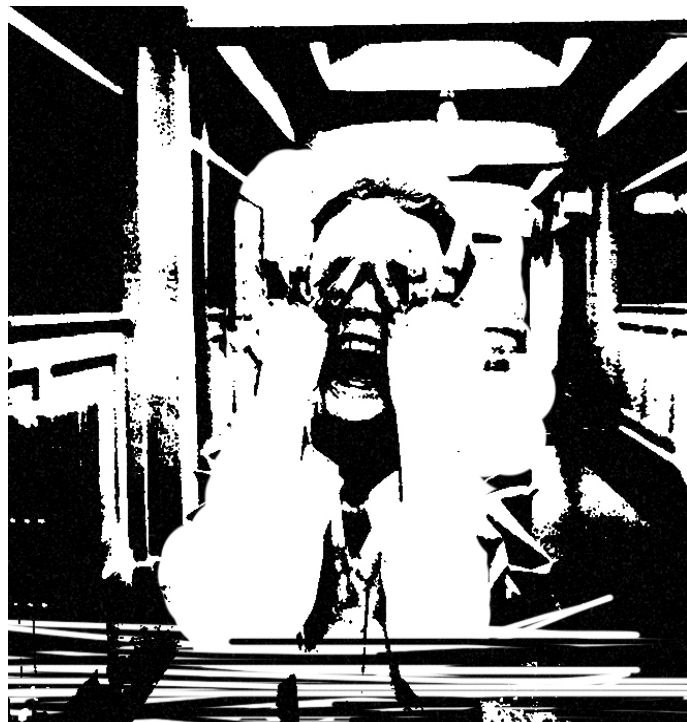
чего не видят или не знают остальные.

Прозрение в чистом виде, более общая версия вопроса о способностях. Используй осторожно, ГВ не обязательно перечислит всё и не обязательно в этом числе будет нужная информация. Подсознание иногда подмечает такие штуки, на которые ты бы в жизни не обратил внимания.

Когда хочешь **напугать до усрачки**, действуй :::
::+странно.

На 10+ выбери 2, на 7-9 выбери 1:

- Ты добился того впечатления, которое хотел произвести на всех, кто это видел.
- Ты пошатнул чье-то состояние.
- Ты сохранил свое состояние на прежнем уровне.
- Они поступают в соответствии с твоими ожиданиями.



Расскажи пару историй, которые слышал от внутреннего голоса, прикинься буйным, сделай что-нибудь реально

странное — укуси, вымажь товарища содержимым своей прямой кишки. Этот ход для тех, кто не может отстоять независимость дерзостью, поэтому вынужден использовать единственное, в чем хорош — поехавшие катушки. Это не манипуляция, потому что манипулировать, прикинувшись буйным тоже можно, но тогда твоя буйность будет зависеть не от странности, а от подлости. Короче, одно дело изображать буйного, а другое — быть им. Но все же, агрессия производит больше эффекта, чем хаос. Люди пугаются чего-то неизвестного (твоих тараканов), но лезвие у горла эффективнее.

Когда один из твоих припасов доходит до +10, тебе нужно его занывать. Выбери укромное место, где тебя никто не видит и **сделай нычку**. На 10+ выбери оба, на 7-9 выбери только одно:

- Тебя никто не увидел и не надо беспокоиться о сохранности
- Ты нашел просторное место, сюда влезут все излишки

Характеристики

Адекватно — насколько ты дружишь с реальным миром, не выбиваешься за рамки, действуешь сообразно ситуации.

Дерзко — насколько ты можешь противостоять чужой воле, сколько в тебе осталось твоего «Я», сила воли, в каком-то из смыслов.

Подло — твоя способность манипулировать людьми, отказываться от принципов, убеждать, врать.

Странно — уровень твоей пизанутости, и чем он выше, тем больше странных штук тебе дозволено.

Показатели

Толер: для получения описанного эффекта от ништяков, тебе нужно на +*толер* больше ништяков.

Если ты хочешь стать *обдолбанным*, тебе нужно взять 3 таблетки (или 3 хапки чифирия) и прибавить к ним значение *толера*. Если он равен 1, тогда тебе нужно 4 таблетки. Если 2, то, соответственно, 5. После того, как ты употребил требуемое количество, примени штрафы толера, описанные после дозы. Таким образом, в следующий раз тебе нужно будет еще больше таблеток. И если ты захочешь поправить состояние, тебе понадобится +*толер* таблеток (допустим 1+2*толера*), что в сумме может снова дать прибавку к толеру.

Штрафы: +1*толер* за 2 таблетки сразу, +2*толер* за 3 и больше таблеток сразу, вне зависимости от их эффективности. Ты можешь не обдолбаться с 5 таблеток, но свои +3*толера* ты получишь. Не скучай. Его можно понизить только переломавшись – день без чифиря и таблеток -1*толер* если твой толер до 5, -2 до 10, -3 до 15 и так далее. Все начинают с 0*толера*. Толер больных относительно таблеток равен ∞ .

Хорошо хоть он неограничен – жри этого дерьма сколько найдешь, твоя печёнка все выдержит.

Состояние.



А часики-то тикают. В общем, это счетчик всех изменений, которые можно соотнести с уровнем адекватности, палева и безумия – то есть, состояния игрока. Счетчик у всех одинаковый, действуют на него одни и те же механизмы, но отсчитывает он у всех разные вещи.

Когда состояние доходит до 12 у **персонала** – это означает, что адекватности этого человека настал конец. Теперь он не может с гордостью провести черту между собой и пациентами. Это последний рубеж перед бездной, теперь даже невинный разговор с коллегой может стать причиной вашего увольнения.

Состояние у **здоровых** – это палево. Вы здесь, чтобы избежать худшей участи – зоны или армии, или еще чего вы там хотите избежать. Вы здоровы, и это нехорошо. Ваше положение неустойчиво, вы должны играть какую-то роль, и чем меньше секторов на часах отмечено, тем лучше вы с этим справляетесь. Как только пробило 12 – настало время великого палева. Отныне вас может выдать даже косой взгляд.

Часы **больных** отмеряют чистейшее безумие, и когда оно дойдет до максимума, у вас останется последний шанс исправить ситуацию. Иначе уже никто не сможет достучаться до вас.

Новый день? Переведи на час вперед. Получил по башне? Двигай стрелки. Обосрался в деле? Ты знаешь, что делать.

Ты ГВ? Наказывай игроков часами судного дня за любой косяк, нечего очки расслаблять. Если им удастся порадовать себя чем-то, не жопься – скинь пару часов. Но учитывай, что радовать себя одним и тем же постоянно скорее всего не выйдет, так что не разрешай им бегать в туалет каждые пять минут на подрочить ради -*состояние*.

Состояние можно снизить до нуля, но отрицательным оно быть не может – нельзя быть адекватным с запасом и так далее. Если видишь +*N**состояние* – нужно закрасить *N*секторов, -*N**состояние* – стереть *N* секторов. Состояние – это, фактически, урон. Синонимы привычным командам: поправить состояние -*N**состояние*, ухудшить состояние +*N**состояние*. На самом деле все просто, ты привыкнешь, что, если состояние растет – это плохо, а если уменьшается – хорошо. Просто мы говорим про другое состояние.

Опыт

Начисляется каждый раз, когда персонаж проваливает бросок с целевой характеристикой. Пять опыта – можешь взять новый ход или повысить характеристику, в буклете все написано. Если чувствуешь, что игроки совсем закисли без экспы – подари опыта за отличительное поведение. Это, скорее всего, не игромеханическая удача (выпало ::: или нахапал больше всех сигарет – нещитово), а что-то необычное внутри игры. Ты поймешь, что это произошло, когда игрок удивит тебя. Придумает что-то интересное, необычное, удивительное, в конце концов.

Каждый пункт в развитии можно взять один раз, потом его надо зачеркнуть. Все как в AW.

Голос, инсайт, подсознание

Прозорливость убогих. Они, скорее всего, не могут узнать, что лежит в опечатанном сейфе, который привезли сюда только что. Но почему бы им не выкопать с глубин подсознания информацию

о том, что эта медсестра явно нервничает из-за мужа-алкаша, а под низкую тумбочку в коридоре завалилась пачка сигарет?

Ниптяки

Оборот этих штучек формально запрещен, поэтому, когда хочешь пронести в отделение чай и сигареты, припрятать пару таблеток, отжать или выменять, сварить, скурить, засунуть в анус — ты должен **нарушить правила**.

Таблетки — улучшают состояние (*-состояние*). Используются персоналом и здоровыми.

Дозы

1 таблетка дает *-1состояние*.

2 сразу — *+1 странно -1адекватно* (временно) *+1толер*

3 сразу — *обдолбан -2адекватно* (временно) *+2толер*

Чифирь — улучшает состояние (*-состояние*). Используются больными и здоровыми.

Дозы

1 хапка дает *-1состояние*.

2 сразу — *+1 странно -1адекватно* (временно) *+1толер*

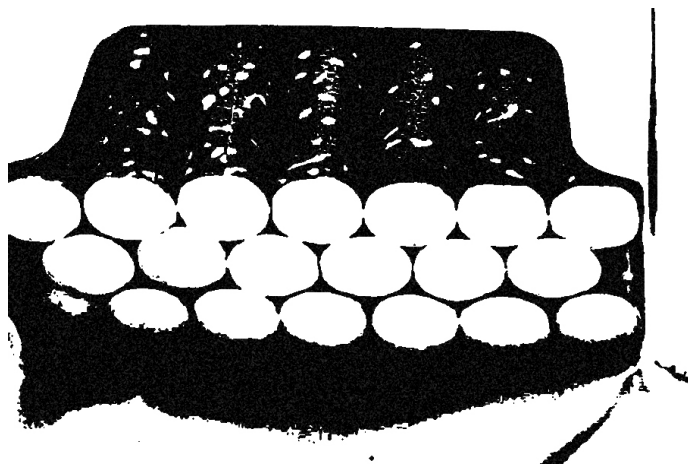
3 сразу — *обдолбан -2адекватно* (временно) *+2толер*

Чай — курс к чифирю 1 к 1, плюс подгон за производство. Из одной пачки чая получается одна доза чифиря, плюс за работу ты платишь эквивалент пачки чая (по договоренности с тем, кто варит — он может потребовать за варку только чай, так как имеет свои риски). Просто чай не является психогенным веществом. Передавая чай пациентам — действуй с **нарушением правил**.

Сигареты — курс к чаю 1 к 1. Являются местной валютой. Стоимость одной пачки сигарет не равна рыночной, даже несмотря на последние повышения цен. Теперь она в несколько раз дороже, соответственно и все остальное — тоже. Т.к. их использование не ограничено ни у кого — все с охотой возьмут их в обмен на что-то, ведь потом можно выменять желаемое или просто скурить (не имеет игромеханического эффекта, если ты его не добавишь). Передавая сигареты пациентам — действуй с **нарушением правил**.

У **персонала** нет зависимости от чифиря, его употребление не приносит им никакой пользы. В случае, если они пьют его — неконтролируемая диарея и -1 ко всем броскам, пока не добежит до туалета.

Больные не используют таблетки — свою дозу лекарственных средств они получают в любом случае парентерально, из-за слишком высокой толерантности никакого эффекта от злоупотребления они не получают. Пытаясь спрятать свои таблетки, действуй с **нарушением правил**. Если проглытаешь их — ничего не происходит.



Чифирь — может быть приготовлен только блатным или его шестеркой. Косящий может обучиться приготовлению чифиря, взяв ход блатного. Но для этого нужно быть достаточно продвинутым (состоять в пайке и иметь достаточно опыта для взятия нового хода).

Здоровые не получают в начале смены ничего, но могут радоваться и таблеткам, и чифирю. Осталось их раздобыть.

Оружие — *скрытное* или *приметное*. Приметное можно припрятать рядом с местом предполагаемых разборок, при ношении действуй в *нарушение правил*.

Оружие прибавляет состояние — все травмы выбивают из равновесия, усугубляют твои проблемы. Попробуй остаться невозмутим, когда тебя на смене покусал больной. Попробуй дальше разыгрывать дурачка, когда тебе бесконечно капают на мозги. Попробуй не сойти с ума, когда ты уже сумасшедший, а тебя еще и прессуют. Убийство в психушке вещь редкая, оговаривается отдельно и становится настоящим событием. Если ты убил кого-то, то с большой вероятностью — проигрываешь. Тут чаще с ума сходят. И не по одному разу.

Заточки *скрытное*. Из зубной щетки, из алюминие-

вой ложки, из любого куска чего-то твердого. +1*состояние*. При обнаружении их отбирают, попробуй теперь **отмажься**, а то пойдешь на электропроцедуры.

Дубинки *приметное*. Палки, ножки табуретов и столов, любой тяжелый продолговатый предмет, хоть палка колбасы. Хотя, вряд ли ты найдешь ее в дурке. +2*состояние*.



Дубинка санитары *приметное*. +1*состояние*, это не резиновая дубинка, которой можно проломить голову, но утихомирить разбушевавшегося пациента её хватит. Одним экземпляром такого аргумента комплектуются все санитары. По правилам, только они могут их носить.

Шокер *шок скрытное*. Вообще, если честно, медсестрам запрещено иметь оружие, но эти штучки такие маленькие, положил в карман халата и никаких проблем. При успешном использовании выключает оппонента на несколько минут. У каждой сестры есть один такой, но она им ни разу не пользовалась и не собирается, само собой.



Процедуры (назначаются только врачом, медсестра или санитар могут попытаться нарушить правила и отправить пациента на процедуры без назначения врача, в случае провала – получают *дисциплинарное взыскание*):

Электросудорожная терапия – электроды на череп и вперед! (+3*состояние*)

Холодная вода – ванны, обораживания, ледяной душ, да что угодно (+3*состояние*)

Смирительная рубашка – ограничивает свободу действий.

Пирогенные препараты – введи ему очищенную серу без анестезии, пусть поймет, что с тобой лучше не спорить. (+3*состояние*)

Рвотные препараты (+3*состояние*)

Жесткая диета – косяк остается без нормальной еды (+3*состояние* в течение трех дней диеты – и это еще по-человечески, надо было бы влить все +4)

Взыскания персонала

Выговор +1*состояние*

Взбучка +2*состояние*

Дисциплинарное взыскание +3*состояние*

Обдолбавшись чифирем или таблетками можно получить невосприимчивость к воздействиям на состояние. Длительность определяется исходя из темпа игры. В какой-то момент ты поймешь, что хватит ему уже переться, пора и попустить.

Смена

Рабочие сутки, один день. Начинай отсчет с момента, когда новые ништяки вошли в игру.

Шайка блатного включает 2-3 персонажей – неважно сколько именно. Персонажи ГВ или игроков – неважно. Если в шайке есть игроки, помимо них должен быть как минимум один НИП – пусть бегаёт по поручениям и устраивает разборки. Если при оружии хотя бы один из них – урон банды по состоянию противника равен показателям оружия, показатели разного оружия не складываются – выбери самое сильное. Никаких бонусов к воздействию на состояние за численность, получают урон по своему состоянию в соответствии с правилами для банд в АУ (короче, получив +5*состояние*, все твои дружки будут хором выписаны из стационара).

Врач – это понятие включает в себя весь старший медицинский персонал. Имеет колоссальное

воздействие на всех. Медперсонал может уволить, здоровых сразу выписать, а больным устроить неприятные процедуры. Противодействие ему оценивается в 12. Попытка обмануть Врача отмазываясь — это не противодействие. Но если ты хочешь его победить, тебе придется выкинуть больше 12 без модификаторов. В таком случае, ты избегаешь немедленного увольнения, выписки или карцера, если ты медперсонал, здоровый или больной соответственно.



Ты захотел ударить Врача и выбросил 12. В таком случае он падает без сознания и не помнит, что с ним произошло. В противном случае, это все равно провал. У тебя получилось его ударить, он врач, а не спортсмен, но этим ты только нажил себе проблем.

Чтобы просто послушаться прямого приказа врача, тебе нужно выбросить 10+, но за неподчинение ведь не увольняют? На 7-9 ты просто получишь колоссальную взбучку. На 6- получился скандал и тебя все же наказали по всей строгости — ты проигрываешь.

Лучше попробуй договориться с ним — манипулировать или отмазываться, там риски не столь велики. Но есть загвоздка — никаких модификаторов, да (если правилами не оговорено отдельно).

К врачу можно прийти с личной беседой. Покайся и улучши состояние на 1 сектор. Но учти, врач попросит тебя отдать все запрещенные предметы, включающие в себя все ништяки и оружие (без необходимости отмазываться — тебе все прощено). На исповедь ходить можно каждый день, но не чаще — вас таких много, вся больница держится на Его плечах.

Буклеты

Все персонажи игроков — особенные клиенты в этом заведении. Медсестра — очень дальняя родственница заведующей, санитар — чей-то племянник, за блатного попросили кореша, подмазав главврача, за косящего слезно молила мамка, потрясая кульком с мятыми сбережениями на чер-



ный день, псих и дебил — просто ребята с мозгами покрепче, чем у остальных психов и дебилов, поэтому-то их сложнее окунуть в полное безумие. Персонажи ГВ не обладают таким блатом или

ментальной силой, как персонажи игроков, вне зависимости от того, как вы обоснуете крутость своих персонажей, если захотите. У нас же как АW, просто Голливуд переехал в типичную дурку на просторах СНГ.

И что, что других выгоняют с работы за первый же серьезный косяк? К нашим это не относится. Да, другой блатной спалился, стоило только нашему один раз отстоять свою независимость в прямой конфронтации с ним — а наш не спалился, ему позволено чуть больше. И да, достаточно сделать позиции НИПов слабее, больше поблажек игрокам давать не надо.

Ты их фанат, конечно, но у нас не про это кино. Делай грязь!

Если какая-то из трех фракция вообще не задей-



ствована - создай НИПа на основе буклета. В игре должно быть как минимум по одному из каждой.

Персонал

У персонала есть доступ к сигаретам и чаю – они могут покупать их вне работы (по +1чая и сигарет в начале каждой смены), пока таблетки находятся в ведении медперсонала, они строго подсчитываются и учитываются. Хочешь разжиться сладеньким – нарушай правила.

У них, естественно, есть выходные дни, но обгрызывать это совсем необязательно. Как-то так получилось, что персонаж **медсестра** постоянно на рабочем месте – всем плевать как. Может она работает неделю подряд вместо заболевшей коллеги? Что будет, когда неделя кончится? Не парься такими вопросами, вряд ли у нее хватит самообладания выдержать подряд хотя бы три дня.

Если состояние персонала доходит до 12, любое их действие – **нарушение правил** (правилами запрещено находиться на рабочем месте в неадекватном состоянии) до тех пор, пока их не выгонят или они не поправят здоровье. Их выгоняют на первом же провале хода.

