

ID: K. JOHNSON  
ПОВОД: ЗАДЫХАЕТСЯ  
УРОВЕНЬ: КРАСНЫЙ



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА  
НА БАЗЕ TRICUBE TALES ОБ  
ОТЯДЕ ЭЛИТНЫХ МЕДИКОВ  
В КИБЕРПАНКОВОМ ГОРОДЕ

YOU SEE A FRIENDLY FACE IN A TAVERN  
[2025]

# ZERO LIMITED MEDICAL SERVICES

ID: 受傷  
ПОВОД: ТРАВМА НОГИ  
УРОВЕНЬ: ОРАНЖЕВЫЙ

ID: НЕИЗВЕСТЕН  
ПОВОД: ДИСКОННЕКТ-СИНДРОМ  
УРОВЕНЬ: ЗЕЛЕНЫЙ

ID: [INF3RN17Y\_4N93LLESS]  
ПОВОД: ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ  
УРОВЕНЬ: КРАСНЫЙ

ID: [СКРЫТ КЛИЕНТОМ]  
ПОВОД: ПЕРЕДОЗИРОВКА  
УРОВЕНЬ: ОРАНЖЕВЫЙ

В мире далекого будущего, в котором корпорации грызутся за власть и деньги, улицы сочатся неоном и кровью.

Ваша работа: уменьшить количество этой самой крови на улицах. Вы, словно тромбоциты в сосудах Города, молниеносно реагируете, когда ваш Клиент истекает кровью или получает пулю.

Пилот ведет желто-красный хOVERKAR над потоками уставших зарплатных рабов и служебных дронов. Тридцать секунд на установление безопасности периметра. Ваш Клиент, цепляясь за жизнь из последних сил, кашляет кровью на носилках. Пилот везет вас в корпоративный медцентр, прорываясь сквозь смог. Клиент будет жить.

Его счет только что опустел на пять миллионов кредитов.

В помещении, откуда вы его забрали, прибавилось пять мертвых тел.

Но разве это имеет значение, когда вы спасаете жизнь того, кто способен оплатить ваши услуги?

S  
M  
L  
Z  
e  
r  
v  
i  
r  
d  
i  
t  
e  
s  
a  
l  
e  
s  
i  
m  
i  
t  
e  
o



CURATIO  
NOSTRA  
SINE  
FINIBUS

## О ЧЁМ ЭТА ИГРА?

Игроки принимают на себя роль сотрудников частной медицинской корпорации (вроде *TraumaTeam* из вселенной *Cyberpunk 2020*) в усреднённом киберпанковом мире.

Медики ZLMS – высококлассные специалисты в области боевой подготовки и ургентной медицины. Ведущий будет генерировать вызова с помощью таблиц и подкидывать осложнения, чтобы дать им шанс проявить свои навыки.

Базовая игра рассчитана на 1-2 сессии, однако опциональные правила помогут вам сделать её немного дольше и интереснее.

Медицинское образование для игры не обязательно. Игрокам и ведущему будет достаточно базовых представлений о работе медиков, взятых из популярных видеоигр, фильмов и книг, а также представления о жанре/сеттинге киберпанка.

## ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

- чем писать;
- на чём писать;
- минимум три шестигранные кости (к6);
- к6+1 игроков (один из них – Ведущий);
- доступ в Интернет (на случай непонятных медицинских терминов);
- общие представления о киберпанке и медицине.

## ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

*Cyberpunk 2020/2077 (TraumaTeam)*, *Repo Men (2010)*, “Алгоритмы оказания медицинской помощи больным и пострадавшим бригадами станции скорой и неотложной медицинской помощи”, опыт работы на скорой помощи и в приёмном отделении.

```
// ZLMS QUICKHIRE V1.1 VOID HIRE(STD::STRING ID) {  
    DB::ADD(ID, "ACTIVE");  
    NLINK1::FLASH(ID, "POLICY/CORE_RULES");LOG("NEW_HIRE", ID);}
```



## В ЛЮБОЙ НЕПОНЯТНОЙ СИТУАЦИИ ОБРАЩАЙТЕСЬ К КОДЕКСУ ZLMS!

1. Жизнь, здоровье и комфорт Клиента – **превыше всего**. Именно в таком порядке.
2. Любое препятствие оказанию помощи должно быть ликвидировано.
3. Клиент остается Клиентом, пока он способен оплатить ваши услуги.
4. Желание Клиента – закон, пока оно не противоречит остальным пунктам Кодекса.
5. В ваших руках – репутация ZLMS. Будьте профессионалами.
6. Всё, что было на вызове – остаётся на вызове.
7. Вся информация о вызове и о Клиенте – медицинская тайна. Разглашение наказуемо.
8. За быструю и чистую работу с минимумом разрушений вас премируют. За смерть или жалобу Клиента вас оштрафуют.
9. Помните, что изъятие кибер-протезов должников – второстепенная, необязательная, но хорошо оплачиваемая подработка.
10. Нарушение Кодекса влечёт за собой штраф, увольнение и/или лишение всех прав, в т.ч. на тело, жизнь и свободу воли. Будьте осторожны.