

Генетика

1. Генетика - это опасная и передовая отрасль науки, слабо распространенная на Континенте. Изучая особенности изменчивости организмов, с её помощью можно моделировать и изменять свойства живых существ.

1.1 Умение Генетика это умение второго порядка. Это значит, что персонаж с набором умений Алхимия и Медицина или Алхимия и Маг может получить его автоматически, при условии наличия соответствующего антуража.

1.2.1 Умение Изменчивость это умение, выражающее способность организма к развитию и принятию чужеродных генов и мутагенов. Выявленная Изменчивость позволяет изучить сильные и слабые биологические стороны персонажа и понять какого рода гены помогают ему приспосабливаться к опасному миру вокруг. Выявлять Изменчивость в персонаже можно один раз в игровой день.

1.2.2 Выявленная Изменчивость это исследование, которое проводится в Генетической Лаборатории и позволяет игроку выбрать “наследственное” умение, которое получит его следующий персонаж, в случае смерти активной в данный момент роли. К открытым для выявления **типам наследственности** относятся: *Живучесть, Крепыш, Иммуитет к Ядам, Иммуитет к Болезням, Иммуитет к Оглушению, Создание Жетонов Магии, Создание Алхимических Ингредиентов.*

1.2.3. Таблицы Генетического Кода это графическое выражение особенностей изученного организма, содержащее различные комбинации типов наследственности в виде доминантных и рецессивных генов.

2. Генетическая лаборатория это игромеханическая постройка, позволяющая вести деятельность генетика. Она представляет собой укомплектованную генетическим *Оборудованием* алхимическую лабораторию при активном Госпитале. Финансируемая Генетическая Лаборатория, один раз в игровой цикл производит подопытный образец мутанта, соответствующего научному Уровню Лаборатории без дополнительных затрат ресурсов. **Если требования к Уровню Лаборатории не соблюдаются, Продукция лаборатории не производится.**

Уровень лаборатории	Требования	Продукция
Базовый	Магнификатор , Рефрижератор, Генетический секвенсор 10 медных в цикл. Костюм мутанта	1 мутант в игровой цикл
Продвинутый	1 созданный мутант-зверь, 4+ Выявленных изменчивостей. 20 медных в цикл. Костюм мутанта-зверя	1 мутант-зверь в игровой цикл

Экспертный	1 созданный мутант-убийца, 8+ Выявленных изменчивостей. 30 медных в цикл. Костюм мутанта-убийцы	1 мутант-убийца в игровой цикл
------------	---	--------------------------------

Только персонажи с умениями *Генетика* могут работать в генетической лаборатории.

2.1 Оборудование

Кроме операционного стола, набора химической посуды и хирургических инструментов, для проведения полевых опытов необходимы макеты магический устройств для работы с генетическим материалом:

Магнификатор - устройство для оптического изучения генетического материала.

Рефрижератор - это зачарованное хранилище генетического материала.

Генетический Секвенсор - это магическое устройство для раскрытия генетических тайн.

3. Полевые опыты это относительно успешные операции, которые ученые-генетики могут проводить в Лаборатории. Опыты описываются по следующим параметрам:

Стоимость: Сумма ценностей, сдающихся Региональному Мастеру локации.

Требования: Необходимые условия и количество дополнительных участников.

Подопытный: Цель генетического опыта.

3.1 Выявление Изменчивости

Стоимость: 5 медных, 1 мутаген любого цвета

Требования: Генетическая лаборатория, два испытуемых.

Подопытный: Монстр, Смертный, Чародей, Мутант (Ведьмак, монстр-мутант)

Фаза 1: Извлечение генетического материала.

Любыми подходящими по мнению генетика методами, из подопытного и двух испытуемых извлекается генетический материал. Генетик записывает номера ДК и фенотипические особенности Подопытного и двух испытуемых в форме вольного эссе в Книгу Лекаря.

Фаза 2: Персонаж-Генетик получает у регионального мастера таблицы Генетического Кода сверяя наборы доминантных и рецессивных генов. В случае, если в таблицах *Испытуемых* есть совпадения, он решает какой отсутствующий доминантный тип наследственности получит Игрок-Подопытный, заносит информацию в Книгу Лекаря и заверяет результаты у Регионального Мастера. Испытуемые получают 1 пост-травматический синдром.

3.2 Вживление мутагенов:

Стоимость: 5 медных, 1 мутаген

Требования: Генетическая лаборатория, 1 мутаген для вживления мутанту.

Подопытный: Мутант (Ведьмак, монстр-мутант)

Особенности физиологии мутантов позволяют привить им **до двух мутагенов** одновременно. Вживление мутагена фиксируется региональным мастером.

Потратив Жетон мутагена, генетик, может привить живому мутанту ряд соответствующих свойств. Перед операцией можно изъять действующие мутагены из организма, но их жетоны не возвращаются.

Красный мутаген: Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество постоянных хитов на 1.

Синий мутаген: Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество доступных после медитации пиропатронов на 1.

Зеленый мутаген: Привитый мутанту, до конца игрового процесса увеличивает количество одновременно используемых зелий на 1.

3.2.2 Создание мутантов:

Используя богохульные фрагменты рукописей, генетики могут изменить естественный порядок вещей и стимулировать развитие мутации, превращая живого персонажа-игрока в боевого мутанта - монстра соответствующего типа (см. Бестиарий)

Создание мутанта

Стоимость: 10 медных (5, если подопытный - Раб), 2 красных мутагена, 1 зеленый мутаген.

Подопытный: Человек с выявленной Изменчивостью

Требования: Генетическая лаборатория **базового уровня**, элементы костюма мутанта.

Создание мутанта-зверя

Стоимость: 15 медных (10, если подопытный - Раб), 4 красных мутагена, 2 зеленых мутагена, 1 синий мутаген

Подопытный: Человек с выявленной Изменчивостью

Требования: Генетическая лаборатория **базового уровня**, элементы костюма мутанта.

Создание мутанта-убийцы

Стоимость: 20 медных (15, если подопытный - Раб), 4 красных мутагена, 4 зеленых мутагена, 4 синих мутагена.

Подопытный: Человек с выявленной Изменчивостью

Требования: Генетическая лаборатория **продвинутого уровня**, элементы костюма мутанта.