

РУКОВОДСТВА



ОГЛАВЛЕНИЕ:

1. РУКОВОДСТВО ПО МЕДИЦИНЕ.....	3
2. СПИСОК АЛХИМИЧЕСКИХ ПРОДУКТОВ.....	9
3. СПИСОК ОБРЯДОВ.....	13
4. МЕНТАЛИТЕТ И КСЕНОФОБИЯ.....	20
5. ТАБЛИЦА ПРОСТЫХ БОЛЕЗНЕЙ.....	23

РУКОВОДСТВО ПО МЕДИЦИНЕ

Данное руководство предназначено для медиков, фельдшеров, студентов, а также для интересующихся вопросами медицины. Прочтение этого руководства рекомендуется только после изучения Правил по Медицине в Книге Основных Правил, т.к. информация, указанная в них, в данном Руководстве не дублируется.

ПЕРЕЧЕНЬ АНТУРАЖА И ИНСТРУМЕНТАРИЯ

1. Для полноценного отыгрыша медицины необходимо иметь:

- Книгу Лекаря – антуражную книгу или дневник, в которой медик вносит данные о лечении пациентов, заболеваемости, а также информацию об изученных болезнях, новых методах лечения, научных достижениях и т.д. Книга Лекаря заменяет антуражный Дневник (см. умение «Дневник»).
- Сумка Лекаря – для хранения перевязочных материалов, нюхательных солей, Лекарств, инструментов и т.п. – для оказания медицинской помощи в полевых условиях.
- Набор перевязочных материалов в виде полос марли (бинтов) или полос белой натуральной ткани. Допускается их предварительная порезка.
- Нюхательные соли – одна или несколько закрытых антуражных баночек с порошком.
- Набор антуража для отыгрыша аутопсии и хирургии – как минимум – скальпель или нож.
- Катунка пластыря телесного цвета (лучше несколько), игла и черные нитки – для отыгрыша наложения швов как заключительного этапа хирургии.
- Набор антуража для отыгрыша терапии – антуражные контейнеры с лечебными средствами или их макеты (мази, пилюли и т.п.), клизмы, антуражные капельницы и т.д.
- Антуражные пишущие приборы и листы бумаги.
- Тонкая веревка или нить.

Также рекомендуется иметь:

- Песочные часы (5 минут), желательно несколько – для хронометража лечебных действий.
- Носилки или подстилку минимальными размерами 1 х 1,5 м – для размещения больных или трупов для аутопсии в полевых условиях.
- Антуражные контейнеры для отыгрыша сбора ингредиентов при аутопсии, биологических выделений при отыгрыше лечения болезней и т.п.; а также для размещения антуражных растворов и т.п.
- Ароматические палочки, колокольчики, кадило и т.п. – для отыгрыша ликвидации Очагов Заражения.
- Канцелярский клей для приклеивания этикеток.

ГОСПИТАЛИ, ИХ ОСНАЩЕНИЕ И АНТУРАЖ

1. Госпиталь – это игромеханическое строение, закрепленное за Главным Медиком.

1.1. Госпиталь является Экономическим Сооружением и приносит доход локации или владельцу согласно Правилам по Экономике.

1.2. Разрушение Госпиталя не влияет на полученные им улучшения, но приостанавливает возможность его использовать до момента его восстановления.

1.3. Каждый госпиталь чипуется мастером по медицине с заполнением его Лицензии (см. Приложения), в которой указывается номер ДК Главного Медика госпиталя, комплектация Репозитория и ряд соответствующих модификаторов, влияющих на процесс лечения в Госпитале.

1.3.1. В случае, если в Госпитале развернута Эпидемиологическая Лаборатория, она чипуется отдельно с выдачей Лицензии Эпидемиологической Лаборатории.

1.4. Главный Медик – руководитель и организатор работы данного Госпиталя.

1.5. Типы госпиталей:

- Полевой Госпиталь – это вид передвижного госпиталя, состоящий из крепко натянутого тента с минимальными габаритами 3 х 4 м, в тени которого находится минимум один операционный стол и лежак. Библиотека и Репозиторий недоступны Полевому Госпиталю. Количество лечебных действий, выполняемых в Полевом Госпитале увеличивается на 1.
- Стационарный Госпиталь – это закрывающийся шатер или макет крытого здания с минимальными габаритами 3 х 4 м, внутри которого находится минимум один операционный стол, лежак, а также могут располагаться Репозиторий и Библиотека.
- Госпиталь с Эпидемиологической Лабораторией – разновидность Стационарного Госпиталя. В локации может быть только один Госпиталь такого типа.

Эпидемиологическая Лаборатория моделируется в виде отдельной пристройки или шатра, имеющим огражденный вход или дверь; минимальными габаритами 3 х 4 м. Более подробные требования – см. ниже.

Эпидемиологическая Лаборатория не считается отдельным игромеханическим строением.

1.6. Требования к операционным столам:

- Операционный стол должен представлять собой устойчивую деревянную или металлическую конструкцию, выдерживающую вес не менее 100 кг (желательно – 120 кг). Игроки, чей вес очевидно превышает допустимую нагрузку, могут получать госпитальную помощь на лежаках.
- Высота операционного стола должна быть около 1 м, размеры крышки – 2 х 1 м.
- Поверх деревянной крышки необходимо постелить простыню или положить подстилку, чтобы не допустить попадания заноз лежащему на нем игроку.
- Допустимо использовать ступеньку.
- После сооружения операционного стола необходимо допустить его у регионального мастера.

1.7. Требования к лежакам:

- Лежаки могут быть выполнены из дерева или из мешковины, набитой сеном (сенник).
- Высота лежака должна быть не менее 10 см, но не более 50 см, минимальные размеры крышки – 2 х 1 м.
- Поверх деревянной крышки необходимо постелить простыню или положить подстилку, чтобы не допустить попадания заноз лежащему на нем игроку.

2. Репозиторий.

2.1. Репозиторий – это необязательное антуражное хранилище Лекарств, может быть представлен в виде антуражного ящика с секциями, шкафа, стеллажа и т.п.

2.2. Репозиторий может быть размещен только в Стационарном Госпитале.

2.3. В начале каждого игрового цикла Репозиторий производит от 1 до 10 Простых Лекарств, количество которых зависит от качества общего антуража Госпиталя, а также от внешнего вида Репозитория. Главный Медик самостоятельно определяет, какие именно это будут Лекарства.

3. Медицинская Библиотека.

3.1. Медицинская Библиотека – часть необязательного антуража Госпиталя. Медицинская Библиотека моделируется в виде полок с антуражными книгами либо рамы с закрепленной на ней принтом в высоком разрешении.

3.2. Медицинская Библиотека может быть размещена только в Стационарном Госпитале.

3.3. Размер и антуражность библиотеки дает следующие игромеханические преимущества:

- Главный Медик Госпиталя, оборудованного Медицинской Библиотекой, на старте игры получает сведения о Редких Инфекциях, не указанных в настоящем Руководстве, в количестве от 1 до 3 в зависимости от качества антуража Библиотеки.
- Качественно выполненная Библиотека позволяет медику заниматься научной работой и писать Трактаты без необходимости посещения Королевской Академии.

4. Эпидемиологическая Лаборатория.

4.1. Эпидемиологическая Лаборатория – необязательная игромеханическая подлокация Стационарного Госпиталя в виде закрытой пристройки или отгороженной под общим шатром ширмой или занавесом площадки с минимальными размерами 2 x 1,5 м.

4.2. В Эпидемиологической Лаборатории медик может синтезировать Вакцины, создавать новые Инфекции и Чумных Кукол. Подробнее – см. в разделе «Эпидемиология».

4.3. В обязательный антураж Эпидемиологической Лаборатории входят:

- рабочий (секционный) стол;
- Виварий;
- медицинская и химическая посуда, в т.ч. муляжи.

4.4. Виварий – клетки или другие контейнеры с муляжами подопытных животных. Количество клеток с муляжами соответствует количеству разных видов биоматериалов, которыми одновременно может пользоваться медик.

ФАРМАКОЛОГИЯ

1. Виды Лекарств.

- Алкагест: позволяет восстановить память после получения Жетона Влияния.
- Амарантин: позволяет сократить процесс восстановления после Госпитальных Процедур до 0 минут.
- Антибиотик: при использовании на себе или другом персонаже мгновенное исцеляет любую Простую Инфекцию.
- Базовый Антidot (Слезы Жен): позволяет отменить действие любого Базового Яда.
- Вакцина: при использовании на себе или другом персонаже мгновенно исцеляет Инфекцию, против которой она синтезирована, а также наделяет персонажа иммунитетом к ней.
- Гелатус: позволяет незамедлительно Стабилизировать тяжелораненого персонажа без использования Первой Помощи.
- Дезинфектор/Панацея: при использовании на себе или другом персонаже мгновенно исцеляет любую Инфекцию.
- Друдская Настойка: позволяет игнорировать до конца игрового цикла последствия одного Недуга.
- Наркотик (Фисштех): уменьшает необходимое количество для лечения Недуга хирургических лечебных циклов до 1.
- Нейролептик (Белая Чайка): при использовании на себе или другом персонаже мгновенно исцеляет Ментальное Расстройство
- Продвинутый Антidot (Брюхо Тролля): позволяет пациенту отменить действие любого Продвинутого яда.
- Регенератор (Шкура Беарсерка): при использовании на себе или другом персонаже мгновенно исцеляет Увечье
- Хэн Кербин: позволяет пациенту игнорировать любые попытки магического или алхимического Влияния на Разум до конца игрового цикла.

2. Создание Лекарств.

2.1. Лекарства, за исключением Вакцин, могут быть созданы только в Алхимической Лаборатории. Подробнее – см. Правила по Алхимии и Руководство по Алхимии.

2.2. Для создания Лекарства требуется наличия одной или нескольких Лечебных Основ – особых Алхимических Ингредиентов, применяемых в лечении определенных Недугов.

3. Вакцины. Создание Вакцин (см. также раздел «Эпидемиология»).

3.1. Вакцина – отчуждаемая игровая ценность, представляющая собой антуражный контейнер, содержащий ослабленный либо убитый патологический агент. В Сертификате к Вакцине указано, возбудитель какой именно Инфекции она содержит.

3.2. Вакцина может быть использована только однократно. Используя ее персонаж получает умение «Иммунитет к Инфекциям», в котором уточнено, против какой именно Инфекции.

3.3. Вакцины бывают моновалентные (против одного агента) или поливалентные (против нескольких агентов).

3.4. Синтез вакцины.

3.4.1. Вакцина может быть синтезирована только в Эпидемиологической Лаборатории.

3.4.2. Синтез одной дозы моновалентной вакцины требует 1 контейнер с Биологическим Материалом и 2 Жетона Ресурсов.

3.4.3. Синтез одной дозы поливалентной вакцины требует произвольное количество контейнеров с Биологическим Материалом (соответствует количеству Инфекций) и 2 Жетона ресурсов.

3.4.4. Синтез вакцины отыгрывается химической (использование антуражных растворов и т.п.) и/или физической обработкой биологического материала (высушивание, нагревание, заморозка и т.п.). Длительность отыгрыша не менее 5 минут, при этом можно синтезировать любое количество доз одной и той же вакцины одномоментно, при условии, что хватает количества контейнеров и ресурсов.

ОКАЗАНИЕ ГОСПИТАЛЬНОЙ ПОМОЩИ

1. Лечебные действия.

1.1. Весь лечебный процесс разделяется на лечебные действия. Соответственно виду лечения лечебные циклы разделяются на хирургические и терапевтические.

1.2. В зависимости от вида недуга может потребоваться различное соотношение видов лечебных циклов, при этом их последовательность выполнения не имеет существенного значения.

- Тяжелое Ранение - 1 хирургическое лечебное действие
- Увечье - 1 хирургическое лечебное действие
- Ментальное Расстройство - 1 терапевтическое лечебное действие
- Простая Инфекция - 2 – 3 лечебных действия (в описании указано каких)
- Сложная Инфекция - 3 и более лечебных действий (в описании указано каких)
- Отравление - 3 терапевтических лечебных действия

1.3. Если конкретный вид манипуляции не описан в данном Руководстве, то количество лечебных действий по умолчанию для него равно 3, однако если их количество отличается, то это указывается в описании эффекта. Количество лечебных действий может быть увеличено или уменьшено, но не может быть меньше 1, если это не оговорено отдельно.

1.4. В случае, если конкретный вид лечебного действия не указан, медик выбирает любое подходящее с его точки зрения.

1.5. Каждое лечебное действие должно быть отыгран соответствующим образом. В лечении одного и того же пациента нельзя повторять один и тот же вид отыгрыша.

2. Ассистирование.

2.1. Медикам могут Ассистировать другие персонажи, обладающими полноценным умением Медицина либо умением «Медицина (Первая Помощь)». В этом случае длительность отыгрыша каждого лечебного действия уменьшается до 2 минут.

3. Восстановительный период.

3.1. Восстановительный период завершает успешно оказанное лечение. По умолчанию он составляет 15 минут, но может быть уменьшен или увеличен. При этом минимальная длительность восстановления не может быть меньше 5 минут.

3.2. Если лежак не накрыт простыней или подстилкой, период восстановления увеличивается на 5 минут.

3.3. В случае, если за больным осуществляется Уход, восстановительный период сокращается до 5 минут. Уход может осуществлять любой персонаж, обладающий умением Медицина (Первая Помощь). Форма отыгрыша самостоятельно определяется самим игроком.

3.4. Персонаж, находящийся в восстановительном периоде, должен быть предупрежден, что его возможности ограничены, как если бы он находился в состоянии тяжелого ранения.

4. Экспериментальное лечение.

4.1. В случае, если медик не знает, каким именно Недугом страдает пациент, он может прибегнуть к Экспериментальному Лечению – проведения последовательности лечебных действий, после завершения каждого из которых он может просить пациента оценить свое самочувствие (игромеханическое действие), чтобы оценить правильность выбора.

4.2. При успешном Экспериментальном Лечении Инфекции медик узнает все ее игровые свойства и может записать их в Книгу Медика, а также, при желании, может получить у регионального мастера один контейнер с Биологическим Материалом данной Инфекции (см. ниже).

ЭПИДЕМИОЛОГИЯ

Все нижеописанные манипуляции возможны только в Эпидемиологической Лаборатории.

1. Биологический Материал и его получение.

1.1. Биологический Материал – отчуждаемая игровая ценность, представленная антуражным контейнером с прикрепленной к нему Жетоном Недуга (Инфекция).

1.2. Контейнер с Биологическим Материалом должен быть плотно закрыт. В случае нарушение герметичности, в частности, при употреблении содержимого контейнера, персонаж, использовавший таким образом тару, получает Жетон Инфекции, закрепленный на контейнере.

1.3. Для получения биологического материала необходимо наличия трупа болевшего некоторой Инфекцией, а также информация об этой Инфекции должна быть находиться в Книге Лекаря (т.е. изучена). Медик должен отыграть Аутопсию и при этом заявить региональному мастеру о намерении собрать биологический материал. По завершению отыгрыша региональный мастер выдает 1 Жетон Недуга данной Инфекции.

1.4. Биологический Материал с контейнером может быть уничтожен путем отыгрыша Сожжения. При этом игрок самостоятельно уничтожает закрепленный на нем Жетон.

2. Виварий.

2.1. Если в Эпидемиологической Лаборатории имеется Виварий, после получения хотя бы одного Биологического Материала от больного, медик может заразить ей одно подопытное животное в нем. Такое животное можно многократно использовать для последующего получения доз биологического материала. Для этого медик просто перемещает контейнер с Биологическим Материалом в одну из клеток с подопытными животными.

2.2. В каждой из клеток может находиться только по одному контейнер с Биологическим Материалом. Медик может заменять контейнеры.

2.3. Пока в Виварии находятся контейнеры с Биологическим Материалом, их запас считается неограниченным для использования механик создания Вакцин, Инфекций и Чумных Кукол.

2.4. Однако, для получения нового контейнера с Биологическим Материалом из Вивария, медик должен передать региональному мастеру 2 Жетона Ресурса.

3. Создание Инфекций.

3.1. При наличии хотя бы двух контейнеров с Биологическим Материалом от больных с различными Инфекциями медик может изменить их, создав одну гибридную форму.

3.2. При создании Инфекции для удобства расчета количества потребляемых ресурсов используются Уровень Вирулентности. При добавлении каждого свойства значение Уровня Вирулентности увеличивается:

- на 5 за каждый путь передачи;
- на 1 за каждый симптом;
- на 4 за каждый игромеханический штраф;
- на 2 за каждое лечебное действие, необходимое для лечения.

3.3. Медик-эпидемиолог самостоятельно выбирает название Инфекции, а также Лечебную Основу, необходимую для ее Лечения. После чего Медик-эпидемиолог должен согласовать новую Инфекцию с мастером по медицине.

3.4. После получения одобрения, медик-эпидемиолог передает региональному мастеру некоторое количество Жетонов Ресурсов, равное Уровню Вирулентности, а также два или более контейнеров с Биологическим Материалом, которые использовались для Создания Инфекции. Взамен игрок получает контейнер с Биологическим Материалом с Жетоном новой Инфекции.

4. Игромеханические штрафы Инфекций.

- Анемия: Количество хитов у персонажа уменьшается на 1 (минимум до 1)
- Антигенная Изменчивость: Против данной Инфекции не действуют Вакцины
- Безумие: Персонаж получает 2 случайных Ментальных Расстройств. Пока персонаж имеет данную Инфекцию, он не может избавиться от них каким-либо способом, кроме как лечением Инфекции.
- Высокая Патогенность: Персонаж умирает через 4 часа от момента получения Инфекции.
- Импотенция: Персонаж не может инициировать специальное взаимодействие "Секс"
- Магическая Импотенция: Персонаж не может участвовать в проведении Обрядов.
- Магическая Резистентность: Данная Инфекция не может излечена при помощи Обряда Малого Восстановления и Обряда Массового Восстановления
- Подавление Воли: Персонаж не может пользоваться специальными умениями и должен подчиниться желаниям, диктуемым Инфекцией.
- Разносчик: Персонаж становится Разносчиком Инфекции.
- Слабость: Персонаж может передвигаться только ползком, а также не может использовать Умения Атаки и Защиты.
- Упорное Рецидивирование: Данная Инфекция не может излечена при помощи Госпитальных Процедур

5. Создание Чумной Куклы.

5.1. Создание Чумной Куклы требует 10 Жетонов Ресурсов и 1 контейнер с Биологическим Материалом.

5.2. Создание Чумной Куклы отыгрывается в виде манипуляций над муляжом трупа, применение к нему контейнера с Биологическим Материалом. Отыгрыш создания Чумной Куклы должен занимать не менее 5 минут.

5.3. По завершению отыгрыша Чумная Кукла чипуется региональным мастером. В Сертификате указывается, Очаг Эпидемии какой именно Инфекции она создает.

ОБРАЗОВАНИЕ И НАУКА

1. Медики могут заниматься научной деятельностью, изучая ранее неизвестные Инфекции, а также писать Трактаты для повышения эффективности оказания медицинской помощи, игровых действий, связанных с эпидемиологией.

2. Медики могут обмениваться друг с другом опытом по лечению Инфекций путем переписывания заметок о них из Книг Лекаря.

3. На начало игры медики знают все Простые Инфекции, описанные в настоящем Руководстве, а также некоторое количество Сложных Инфекции – при наличии Медицинской Библиотеки.

4. Для изучения неизвестной Инфекции необходимо наличия больного этой Инфекции. Медик детально записывает симптомы и отыгрывает Экспериментальное Лечение. После консультации с региональным мастером и получения итогов, медик может записать результаты своих опытов в Книгу Лекаря.

5. Чтобы начать писать Трактат в Госпитале, к которому приписан медик, должна быть Библиотека. Если Библиотека в Госпитале отсутствует, можно использовать для научной работы материалы, размещенные в Королевской Библиотеке.

6. Для написания Трактата медик выбирает направление научной работы, тему и утверждает ее у регионального мастера. При успешном завершении Трактата Госпиталь, к которому приписан медик, получает некоторый игромеханический бонус, соответствующий направлению. Вид игромеханического бонуса согласовывается с мастером по медицине.

СПИСОК АЛХИМИЧЕСКИХ ПРОДУКТОВ

Базовые Лекарства:

Алхимическая база 1 + 4 Алхимических Ингредиента.

1) **Гелатус** - позволяет незамедлительно Стабилизировать тяжелораненого персонажа без использования Первой Помощи.

Применение/Отыгрыш: Обработать ранение.

Форма: Жидкая.

2) **Слезы Жен (Базовый Антидот)** - позволяет отменить действие любого Базового Яда.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Потребить внутрь.

Форма: Жидкая, Твердая.

3) **Друидская настойка** - позволяет игнорировать до конца игрового цикла последствия одного Недуга.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая.

4) **Амарантин** - позволяет сократить процесс восстановления после Госпитальных Процедур до 0 минут.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая, Твердая.

5) **Алкагест** - позволяет восстановить память после получения Жетона Влияния.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая.

б) **Антибиотик** - при использовании на себе или другом персонаже мгновенное исцеляет Простую Инфекцию.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая, Твердая

Базовые Яды:

Алхимическая база 1 + 4/5 Алхимических Ингредиента.

1) **Ти́рания** - жертва отравления теряет возможность пользоваться Умениями Атаки.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

2) **Бубо́ник** - жертва отравления теряет возможность пользоваться Умениями Защиты.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

3) **Яд Эндриаги** - жертва отравления теряет на 30 минут возможность быть субъектом Первой Помощи, Терапии или Хирургии.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки. Форма: Жидкая, Твердая

4) **Экстракт болотного газа** - жертва отравления теряет возможность передвигаться бегом и связно говорить. Бормочет, не может концентрироваться.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

5) **Сыворотка правды** - жертва отравления теряет возможность говорить неправду в течение двух минут.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Жидкая, Твердая

6) **Снотворное** - жертва отравления теряет сознание на 15 минут.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая

Специальные товары:

Алхимическая база 1 + 5 Алхимических Ингредиентов.

1) **Бытовая Химия** – Жетон бытовой химии ликвидирует Очаг Коррупции.

Особое: Контрабандный товар.

2) **Парфюмы** – Контрабандный товар. Жетон парфюмов может быть использован как защитное средство от одинокого монстра типа «Некрофаг» в небоевой ситуации. Особое: Контрабандный товар.

3) **Фисштех** - Являясь опасным для персонального использования концентратом, жетон Фисштеха может быть использован, как Базовый Яд (Экстракт болотного газа) или как защитное средство от одинокого монстра типа «Огроид» в небоевой ситуации. При использовании в Госпитале уменьшает количество хирургических лечебных циклов для лечения Недуга до 1.

Особое: Контрабандный товар.

4) **Горючая Смесь** - это алхимический продукт, который создаётся для выведения из строя разнообразных строений персонажами с умением Шпион. Для активации Горючей Смеси необходимо обменять Алхимический Продукт на Сертификат Диверсии у регионального мастера той локации, в которой будет активирована Смесь.

Особое: Контрабандный товар.

5) **Удобрение** - позволяет получить в начале следующего игрового цикла двойную выдачу Алхимических Ингредиентов типа “Растение” из алхимической коллекции.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Отыгрыш распределения удобрения.

Форма: Жидкая, Твердая.

Продвинутые Лекарства:

Алхимическая база 2 + 8/9 Алхимических Ингредиентов.

1) **Брюхо Тролля (Продвинутый Антидот)** - позволяет пациенту отменить действие любого Продвинутого яда.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая.

2) **Хэн Кербин** - позволяет пациенту игнорировать любые попытки магического или алхимического Влияния на Разум до конца игрового цикла.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая.

3) **Дезинфектор (Панацея)** - это продукт, применяемый как для дезинфекции строений, так и для исцеления любой Инфекции.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология). При работе со строениями, обязательно оповестить о факте использования Регионального Мастера до или после проведения.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания и закрепить этикетку на сертификате строения поверх Этикетки Яда.

Форма: Жидкая, Твердая

4) **Шкура Беарсерка (Регенератор):** при использовании на себе или другом персонаже мгновенно исцеляет Увечье.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая, Твердая.

5) **Белая Чайка (Нейролептик)** - это Алхимическая База третьего уровня. Продукт позволяет снять эффекты любого Ментального Расстройства до конца дня.

Применение/Отыгрыш: **Могут использовать персонажи с умением Медицина (Фармакология).**

Форма: Жидкая

Продвинутые Яды:

Алхимическая база 2 + 8/9 Алхимических Ингредиентов.

1) **Анафема** - это яд, применяемый для саботажа строений. Помеченное Этикеткой здание перестает приносить игромеханические бонусы.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания (можно через окно) и закрепить этикетку на сертификате строения.

Форма: Жидкая, Твердая

2) **Двимеритовая взвесь** - это яд, применяемый для саботажа строений. По желанию отравителя - персонажи с умением Маг до конца игрового цикла не могут проникнуть в помеченное Этикеткой здание или внутри строения до конца игрового цикла не действуют

Простые Обряды. При одновременном использовании двух Этикеток можно активировать оба эффекта.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Рассыпать или разлить Алхимический Продукт внутри здания (можно через окно) и закрепить этикетку на сертификате строения.

Форма: Жидкая, Твердая

3) **Зерриканский Песок** - применяется выдачей Этикетки жертве и распылением порошка. Жертва отравления получает от отравителя простую команду, которую жертва может исполнить незамедлительно: “Уйди”, “Выпей это зелье”, “Брось меч” и выполняет отсчитывая 20 секунд. Зерриканский Песок может заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе. В случае, если отправитель не дает устную команду, но выдает Этикетку, цель считается оглушенной и бездействует на месте, медленно считая до двадцати. Продукт воздействует на столько целей или столько раз, сколько Этикеток Зерриканского Песка есть у отравителя. Если свидетель применения продукта акцентирует внимание любой из жертв на факте его использования, алхимический эффект аннулируется.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.** Распылить краску “Холи” в воздухе, не пуская напрямую в глаза или нос собеседнику, вручить ему Этикетку.

Форма: Твердая

4) **Настойка Якоба-Риццио** - жертва отравления теряет возможность использовать Специальные Умения.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Жидкая

5) **Дейред Дху** - жертва переходит в состояние “мертв” или лишается умения Меч Предназначения. Яд не действует на эльфов, дриад и мутантов.

Применение/Отыгрыш: **Обязательно оповестить о факте отравления Регионального Мастера до или после отравления.** Отравление посуды, тары с водой, личных вещей, корреспонденции путем прикрепления Этикетки.

Форма: Жидкая, Твердая (порошок Холи)

Масла:

Алхимическая база 2 + 10 Алхимических Ингредиентов.

1) **Яд Висельника** - увеличивает хитосъем против против людей на 1.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Отыгрыш смазывания клинка с последующим закреплением соответствующего цветового маркера.

Форма: Жидкая.

2) **Масло против чудовищ** - увеличивает хитосъем против выбранного типа монстров на 1: Спектры, Трупоеды, Реликты, Кровососы, Огроиды.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Отыгрыш смазывания клинка с последующим закреплением соответствующего цветового маркера.

Форма: Жидкая.

Зелья:

Алхимическая база 3 + 11/13 Алхимических Ингредиентов.

1) **Зелье Раффара Белого** - алхимик получает Защитную Флешку выбранного типа.

Применение/Отыгрыш: **Без ограничений.**

Форма: Флешка в пробирке.

2) **Ласточка** - заменяет перевязку и позволяет ведьмаку в течение пятиминутной медитации восстановить все очки жизни.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки.** Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

3) **Экстракт Де Врие** - позволяет ведьмаку до конца игрового цикла видеть существ с умением Невидимость.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки**. Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

4) **Полнолуние** - увеличивает количество хитов ведьмака на 2 до конца игрового цикла.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки**. Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

5) **Филин** - создает два дополнительных пиропатрона для применения Знаков.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки**. Прием внутрь, медитация.

Форма: Пиропатроны в пробирке.

6) **Зелье Петри** - позволяет ведьмаку до конца игрового цикла использовать Знак чужой школы.

Применение/Отыгрыш: **Только ведьмаки**. Прием внутрь, медитация.

Форма: Жидкая.

Варево: Только для игротехнических персонажей.

СПИСОК ОБРЯДОВ

МГНОВЕННЫЕ ОБРЯДЫ

Мгновенный обряд требует:

1. Указанное в описании обряда число жетонов магии.
2. Время проведения – предварительная заготовка (1 минута).
3. Минимальное число заклинателей: 1

- **Малое лечение:**

Цель: Создатель обряда.

Радиус: —

Материалы: 3 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, который немедленно восстанавливает все хиты цели. Создатель обряда громко произносит: «Малое лечение» и рвет сертификат обряда.

Длительность: Немедленно.

- **Малое восстановление:**

Цель: Создатель обряда.

Радиус: —

Материалы: 2 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, отменяющий действие одного Недуга. Создатель обряда громко произносит: «Малое восстановление» и рвет сертификат обряда.

Длительность: Немедленно.

- **Паралич:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: 3 жетона магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, накладывающий паралич на цель. В этом состоянии цель не может двигаться или использовать умения.

Создатель обряда громко произносит: «Паралич», указывает цель обряда и рвет сертификат обряда. Паралич не действует на чародеев, жрецов, друидов, ведьмаков и монстров типа Спектр. Паралич не действует в массовой боевой ситуации (в радиусе 5 метров есть другие кроме цели враждебные персонажи).

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 5 минут. Если жертва теряет хотя бы 1 хит, паралич проходит.

- **Последнее слово:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: 10 жетонов магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить обряд, накладывающий проклятье на одну цель, но только в случае, если цель переводит создателя обряда в состояние «мертв».

Длительность: До смерти персонажа-цели или до того момента, когда проклятье не будет снято.

- **Создание магического снаряда (Чародей):**

Цель: Чародей.

Радиус: —

Материалы: 16 жетонов магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею использовать два магических снаряда в бою, а не один. Подбирать и повторно метать один и тот же снаряд – запрещено!

Длительность: Одни сутки.

ПРОСТЫЕ ОБРЯДЫ

Простой обряд требует:

1. 5 медных монет, 5 жетонов магии.
2. Время проведения – 1 минута.
3. 1 элемент из списка материальных компонентов.
4. Минимальное число заклинателей: 1

- **Голубой Сон Ханмарвина (Чародей):**

Цель: Персонаж, находящийся в состоянии «мертв».

Радиус: —

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет пробудить дух мертвого для допроса. Чародей может задать духу до 5 вопросов, на которые он обязан ответить правдиво. По завершению допроса, тело цели распадается и не может быть целью такого же обряда повторно.

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 15 минут.

- **Гром Альзура (Чародей):**

Цель: Оружие чародея.

Радиус: Дистанция оружия ближнего боя.

Материалы: Маркируется желтой лентой, прикрепленной к оружию.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею первым же успешным попаданием после громкого возгласа «Гром Альзура!» нанести своим оружием урон в 10 хитов (класс оружия при этом не учитывается).

Длительность: Одни сутки или до того, как будет использовано. Нельзя повторно проводить этот обряд, пока предыдущее зачарование активно.

- **Дар Природы (Чародей и Друзиды):**

Цель: —

Радиус: площадка 2 на 2 метра

Материалы: 1 узор сакральной геометрии на месте создания и бело-зеленая лента,

которой ограничивается пространство.

Эффект: Успешный обряд позволяет создать скрытое от взглядов всех, кроме заклинателя, место. Выход из этого ограниченного пространства любого из тех, кто был внутри, немедленно разрушает магию. Однако сам заклинатель может доставать и прятать в ограниченном пространстве любые предметы, а также выходить и возвращаться обратно, не разрушая магию. В этом пространстве запрещено колдовать и любое действие изнутри наружу немедленно прекращает действие обряда.

Длительность: Одни сутки.

- **Магическая ловушка (Чародеи):**

Цель: —

Радиус: от 5 до 30 метров.

Материалы: Маркируется специальным устройством, предоставляемой мастерской группой. Требуется предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет установить в указанном месте магическую ловушку, которая будет наносить периодический урон магией всем носителям ПДА.

Длительность: Пока не будет уничтожена «Обрядом очищения».

- **Обряд лечения:**

Цель: 1 легко или тяжело раненный персонаж.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд восстанавливает все хиты цели.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Обряд массового восстановления:**

Цель: Персонаж или группа персонажей до 5 человек, имеющие игротехнические Недуги.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет нейтрализовать Недуг у группы до пяти игроков.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Обряд увеличение защиты доспеха:**

Цель: Доспех персонажа.

Радиус: — Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к доспеху. Целью обряда может стать только тяжёлый или полный доспех.

Эффект: Успешный обряд увеличивает защиту одного доспеха на 2 хита. Не учитывается при штурме локаций и во время боевых ивентов.

Длительность: Одни сутки.

- **Онейромантия (Чародеи):**

Цель: -

Радиус: -

Эффект: после отыгрыша ритуала, региональный мастер выдает 5 жетонов слухов определённой локации по выбору чародея. Все жетоны слухов должны быть из одной локации.

Длительность: ритуал можно провести не более одного раза в экономический цикл

против одной локации.

- **Техника Эйльхарт:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: —

Материалы: -

Эффект: Успешный обряд позволяет создателю проводить допрос, как будто у него есть умение «Пытки».

Длительность: Действует немедленно после успешного окончания обряда, но не более 1 часа.

СРЕДНИЕ ОБРЯДЫ

Средний обряд требует:

1. 10 медных монет, 10 жетонов магии.
2. Время проведения – 5 минут.
3. 2 элемента из списка материальных компонентов.
4. 1 узор сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 3

- **Благословление на рост растений (Друиды):**

Цель: Игротехнический сад.

Радиус: —

Материалы: Маркируется шестью зелёными ленточками, завязываемыми по периметру сада в течение обряда.

Эффект: Успешный обряд позволяет увеличить количество получаемых алхимических ингредиентов (растения) вдвое, а также получить дополнительный урожай в данный экономический цикл.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Взрыв Шахты:**

Цель: Шахта.

Радиус: Не далее 10 метров от шахты

Материалы: Маркируется сертификатом «Взорвано», прикрепленным к ящику электронной шахты. Эффект: Успешный обряд позволяющий обнулить все добытые сторонами ресурсы на данной электронной шахте.

Длительность: До конца экономического цикла.

- **Контроль:**

Цель: Один персонаж.

Радиус: 5 метров.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет взять под ментальный контроль одного персонажа до конца действия обряда. Цель не будет исполнять суицидальные команды или команды, в результате которых она потеряет хиты. Все умения персонажа-цели сохраняются. Цель сохраняет все игровые воспоминания о периоде нахождения под контролем.

Длительность: 30 минут.

- **Маяк монстров (Жрецы и Друиды):**

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет поставить магическую метку на границе

подконтрольной зоны локации (межевой столб с названием локации), которая приманивает монстров выбранного типа в эту область.
Длительность: Одни сутки.

- **Некромантия:**

Цель: Персонаж, находящийся в состоянии «мертв».

Радиус: —

Материалы: грим мертвеца.

Эффект: Успешный обряд позволяет вернуть к жизни одного персонажа под полным контролем создателя обряда в виде подконтрольного умертвия. Умертвие обладает 3 хитами и иммунитетом к легкому оружию. Умертвие получает умение Легкое и Обычное оружие, остальные умения не доступны. Изначальные умения персонажа-цели не сохраняются. После окончания обряда тело жертвы распадается на части и не может быть оживлено повторно.

Длительность: Один час с момента проведения обряда или до того момента, пока цель обряда не погибнет повторно. Нахождение в мертвятнике цели обряда сокращается на срок, проведенный под действием этого обряда.

- **Обряд защиты от монстров (Жрецы и Друиды):**

Цель: Межевой столб локации.

Радиус: Подконтрольная зона локации.

Материалы: Сертификат, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд позволяет защитить локацию от монстров выбранного типа.

Длительность: Одни сутки.

- **Обряд массового лечения:**

Цель: Группа легко или тяжело раненных персонажей до 5 человек.

Радиус: 3 метра от места проведения обряда.

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд заменяет собой действия Первая помощь, Хирургия и Терапия (см. Правила по медицине), восстанавливая все хиты целям обряда.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Обряд очищения:**

Цель: «Гиблое место», строение, магическая ловушка или персонаж.

Радиус: —

Материалы: —

Эффект: Успешный обряд позволяет очистить «гибкое» место (см. пункт 4.2 правил по магии) или строение, уничтожить магическую ловушку, отменить действие обряда «Оксенфуртская проказа» или снять проклятье с одной цели. Если обряд используется для очищения гиблого места или уничтожения магической ловушки, то требуется обязательное присутствие мастера по магии. Обряд также может быть использован для ликвидации Очага Заражения (см. Правила по Медицине).

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Обряд увеличения урона военной машины:**

Цель: Военная машина (катапульта, баллиста, требушет).

Радиус: —

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к осадной технике.

Эффект: Успешный обряд увеличивает осадный хитосъем машины на 1 осадный

хит.

Длительность: Одни сутки или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

- **Обряд увеличения урона оружия:**

Цель: Оружие персонажа.

Радиус: —

Материалы: Маркируется оранжевой лентой с датой обряда, прикрепленной к оружию.

Эффект: Успешный обряд увеличивает хитосъем одного оружия на 1 хит. Легкое и импровизированное оружие не может быть целью обряда. Не учитывается при штурме локаций и во время боевых ивентов.

Длительность: Одни сутки.

- **Обряд увеличения прочности укреплений и строений:**

Цель: Укрепления локации или укрепленное строение.

Радиус: —

Материалы: Маркируется соответствующей пометкой в сертификате укреплений локации или укрепленного строения.

Эффект: Успешный обряд добавляет цели обряда 10 осадных хитов.

Длительность: Одни сутки или до того, пока цель обряда не потеряет все осадные хиты.

- **Оксенфуртская проказа:**

Цель: Локация

Радиус: не дальше 60 метров от стены локации

Эффект: Успешный обряд позволяет установить в указанной локации излучатель, который в радиусе от 10 до 30 метров будет отнимать по 1 % жизни у всех носителей ПДА каждые 5 секунд.

Длительность: Одни сутки или до того момента, пока не будет проведен обряд Очищения.

- **Оползень Беккера:**

Цель: Укрепления локации, укрепленное строение, военная машина или осадное вооружение.

Радиус: 30 метров.

Материалы: Маркируется пиротехникой, предоставляемой мастерской группой и громким выкриком «Оползень Беккера!». Требуется предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд снимает 5 осадных хитов с указанных укреплений локации, укрепленного строения, военной машины или осадного вооружения.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Портал (только мистики Дикой Охоты):**

Цель: отряд.

Радиус: — Материалы: маркеры портала.

Эффект: Успешный обряд позволяет заготовить портал для телепортации отряда.

Точка выхода из портала оговаривается с региональным мастером перед началом обряда. Персонажи, находящиеся в состоянии телепортации, не поражаются оружием или магией. Для успешного осуществления обряда, телепортируемый отряд должен состоять только из персонажей команды Дикой Охоты и их пленников.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда. Завершается после того, как цель прибывает в указанную точку.

- **Проклятие:**

Цель: Один персонаж по выбору заклинателя.

Радиус: Данный обряд можно проводить без прямой видимости цели.

Материалы: Полное игровое имя цели обряда и сделать куклу, имитирующую цель.

Кукла должна быть того же пола, что и цель, иметь атрибутику цели (например, оружие или набор инструментов) и должна быть в цветах локации цели.

Маркируется записью «ПРОКЛЯТЬЕ» в ДК цели.

Эффект: Успешный обряд накладывает на цель проклятие. Проклятие запрещает цели обряда использовать все особые умения (не оружейные и не доспешные), которые у него есть или снижает хиты цели обряда до 1, независимо от доспехов, умений или специальных свойств. Кроме того, цель случайным образом получает один из трех дополнительных эффектов: импотенция (невозможность вступать в интимную связь), припадочное сквернословие (навязчивая необходимость нецензурно ругаться), кровожадность (неутолимое стремление убивать). Если обряд проводится дистанционно, то региональный мастер заклинателя сообщает о факте проклятия региональному мастеру цели обряда, а региональный мастер цели доносит факт обряда до проклятого.

Длительность: До того, как проклятие не будет снято с помощью обряда очищения или до того, как кукла, имитирующая персонажа, не будет уничтожена.

* Так же мы предлагаем необязательный вариант развития этого обряда, если цель обряда умирает до того, как проклятие будет снято. Жертва обряда «Проклятие» может заменить время «мертвяка» на отыгрыш мстительно духа. Еще раз обращаем внимание, что этот вариант не обязательный и реализуется только по желанию игрока.

- **Треугольник в треугольнике (Чародей):**

Цель: Один монстр выбранного типа 1-2 конституции.

Радиус: —

Материалы: 1 узор сакральной геометрии, куда призывается монстр.

Эффект: Успешный обряд позволяет чародею призвать игрока-монстра, который будет служить ему в течение часа (согласовывается с мастером по монстрам).

Длительность: 1 час с момента призыва.

СЛОЖНЫЕ ОБРЯДЫ

Сложный обряд требует:

1. 20 медных монет, 20 жетонов магии.
2. Время проведения – 10 минут.
3. 3 элемента из списка материальных компонентов.
4. 2 узора сакральной геометрии.
5. Минимальное число заклинателей: 5

- **Аэромансия:**

Цель: Подконтрольная зона выбранной локации.

Радиус: —

Материалы: Маркируется дымами, предоставляемыми мастерской группой.

Требует предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд позволяет создать туман в указанной зоне. С момента завершения обряда и до окончания срока действия, в этой зоне нельзя использовать стрелковое оружие и метательные осадные машины. Таран использовать можно.

Длительность: 15 минут после завершения обряда

- **Градобитие Меригольд:**

Цель: Укрепления локации, укреплённое строение, военная машина или осадное вооружение.

Радиус: —

Материалы: Маркируется пиротехникой, предоставляемой мастерской группой и громким выкриком «Градобитие Меригольд». Требуется предварительного согласования с мастером по магии.

Эффект: Успешный обряд снимает 10 осадных хитов с указанных укреплений локации, укреплённого строения, военной машины или осадного вооружения.

Длительность: Немедленно после успешного окончания обряда.

- **Магический Барьер:**

Цель: Локация или подконтрольная зона локации.

Радиус: Локация или подконтрольная зона локации.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Обряд создает антимагическую сферу, которая блокирует и нейтрализует воздействия и результаты обрядовой магии любой фракции в радиусе применения.

Длительность: Одни сутки.

- **Эпидемия:**

Цель: Локация.

Радиус: Локация.

Материалы: Маркируется сертификатом, который крепится на межевой столб.

Эффект: Успешный обряд активизирует в локации «Очаг Эпидемии» (см. Правила по Медицине).

Длительность: Одни сутки или до того, как не будет уничтожен очаг заражения.

СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМЫХ МАТЕРИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ

- | | |
|--------------------|---------------------|
| • цветные свечи, | • карты, |
| • благовония, | • клинки, |
| • лепестки цветов, | • кадило, |
| • кукла, | • чучело, |
| • цветной порошок, | • пепел, |
| • дым, | • кости, |
| • пиротехника, | • драгоценности, |
| • бусы, | • блюдо, |
| • еда, | • кристалл, |
| • кубок, | • священные тексты. |

МЕНТАЛИТЕТ И КСЕНОФОБИЯ

Мир Ведьмака — мир с четким разделением на «своих», близких и понятных, и «чужих», пугающих и непонятных.

1. Менталитет.

1.1. Каждый персонаж относится к той или иной локации и носит ее цвет или символ.

1.2. Представляться принято с упоминанием страны происхождения и города — это вызывает больше доверия.

1.3. Со своими нужно жить в мире и помогать им — если нет причин вести себя иначе.

- 1.4. Любой чужак не вправе ожидать к себе хорошего отношения — если не заслужит его.
- 1.5. Чужак может стать чьим-либо гостем или, со временем, общим гостем, приобретая таким образом некоторую защиту.
- 1.6. Чужаки могут стать жертвами погрома, если их обвинят в случившейся беде.
- 1.7. Жителей одной страны объединяют общие привычки, обычаи (способ приветствия, игра, ритуал, поговорки, присказки и т.п.). Обычно чужие обычаи выглядят странно или даже неприятно, но своими традициями люди дорожат и следуют им, особенно оказавшись вдали от родины.
- *Говорят, стоит собраться реданцам в одном месте, как они сразу построят алтарь Вечного Пламени и будут молиться целыми днями без сна и отдыха. Фанатики безмозглые!*
- *Темерцам ни в коем случае нельзя доверять деньги, так как они не умеют с ними обращаться, это всем известно. А еще мастеровым себя называют, смех!*
- *Зато Нильфгаардцы пьют как не в себя — по поводу и без, ключевую воду, а зачастую и брагу. Это потому что прокляты они за злодеяния свои, поделом этим черным негодяям!*
- *Как говорится в известной поэме мэтра Лютика, профессора Оксенфуртского университета: «За Синие Горы, за белый туман коварные эльфы свели караван».*
- *Краснолюды отличные мастера, но такие хитрожопые жмоты и услужливые хамы, что иногда так и хочется сказать: «Валите в свой долбаный Махакам!»*

2. Ксенофобия.

2.1. Свои. Своими являются жители одной и той же страны. Они носят одни и те же цвета. Так же можно носить символ страны или локации. Символ не обязателен к непрерывному ношению. Символы локации непобираемы. В большинстве случаев персонаж хорошо относится к своим и старается им помогать, особенно на чужбине.

2.2. Чужаки. Чужаком для каждого человека является тот, кто не носит цвета родной ему локации.

Аэдирнский купец, пришедший торговать в Флотзам, будет чужаком для жителей деревни. Гавенкары никогда не станут своими в землях эльфов и краснолюдов, даже если живут там уже много лет.

Чужак — как бы и не вполне человек и не имеет никаких прав, он не может обращаться к защите местного закона, стражи и судей. Зло, причиненное чужаку, не считается плохим поступком, не служит основанием для наказания по закону и не ухудшает отношение соседей. Местные часто находят повод и радостно нападают на чужака, грабят, прогоняют, а случается, что и убивают.

2.3. Принятие чужака. Если присутствие чужака желанно или полезно кому-то из местных жителей (он чем-то обязан чужаку, ведет с ним выгодные торговые дела и т. д.), то этот местный житель может принять чужака как своего гостя.

Быть званым гостем - единственный способ безопасно находится в чужой земле. Незванный гость - хуже краснолюда.

Принятый в качестве гостя попадает под защиту своего хозяина и местных законов.

3. Социальные позиции.

Люди - доминирующая раса на Континенте. После серии битв, в которых эльфы и краснолюды сражались с народами севера, популяция нелюдей (или Старшая раса, если вы вежливый) в Королевствах Севера занимает угнетаемое положение жителей второго сорта. Сегодня раса значит очень многое в повседневной жизни горожан, ведь за представителями каждой расы закрепилось определенное социальное место.

3.1. «Ровня» — это социальное отношение показывает, что к представителям данной расы или местности будут относиться как к себе и судить скорее по

внешнему виду и поступкам, чем исходя из этнической или расовой принадлежности.

- 3.2. «Терпят» – это социальное отношение показывает, что представителей данной расы или местности не считают равными себе и не уважают, но готовы мириться с их присутствием.
- 3.3. «Боятся» - это социальное отношение чаще всего является следствием мутаций или ужасающих шрамов. Обычно носители такого статуса являются париями и одиночками и наводят ужас на рядового обывателя.
- 3.4. «Ненавидят» - это социальное отношение показывает, что представитель данной расы или местности активно призираем большинством. Тот, кого ненавидят, не обязательно должен быть отшельником или изгоем, но он чаще всего будет целью расовой агрессии и преступлений на почве ненависти.

ТЕРРИТОРИЯ	ЛЮДИ	ЭЛЬФЫ	КРАСНОЛЮДЫ	ВЕДЬМАКИ	ЧАРОДЕИ
КОРОЛЕВСТВА СЕВЕРА	РОВНЯ	НЕНАВИДЯТ	ТЕРПЯТ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ
НИЛЬФГААРД	РОВНЯ	РОВНЯ	РОВНЯ	НЕНАВИДЯТ И БОЯТСЯ	ТЕРПЯТ
СКЕЛЛИГЕ	РОВНЯ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ
ДОЛ БЛАТАННА	НЕНАВИДЯТ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	РОВНЯ
МАХАКАМ	ТЕРПЯТ	РОВНЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ
ЗЕРРИКАНИЯ	РОВНЯ	ТЕРПЯТ	ТЕРПЯТ	БОЯТСЯ	БОЯТСЯ

ТАБЛИЦА ПРОСТЫХ БОЛЕЗНЕЙ

НАЗВАНИЕ	ПУТЬ ЗАРАЖЕНИЯ	СИМПТОМЫ	ШТРАФЫ	ЛЕЧЕНИЕ
Искушение Монаха	Половой	Боли в паху, Импотенция. Вид: Язвы где нужно	Разносчик: Персонаж становится Разносчиком Инфекции. Импотенция: Персонаж становится импотентом (не может заниматься сексом).	3 терапевтических лечебных действия
Малая Чума	Контактный	Головокружение, Слабость Вид: язвы и бубоны на коже	Слабость: Персонаж может передвигаться только ползком, а также не может использовать Умения Атаки и Защиты Высокая Патогенность: Персонаж через 4 часа умирает.	3 терапевтических лечебных действия
Простуда Сапожника	Ингаляционный	Насморк, Непреодолимое желание материться. Вид: Покраснение носа.	Разносчик: Персонаж становится Разносчиком Инфекции.	3 терапевтических лечебных действия
Туссентский Насморк	Половой	Зуд в паху, Жажда секса Вид: характерные выделения и покраснение кое-где	Разносчик: Персонаж становится Разносчиком Инфекции.	3 терапевтических лечебных действия
Холера	Алиментарный	Жажда, Понос, Слабость. Вид: Обезвоживание	Слабость: Персонаж может передвигаться только ползком, а также не может использовать Умения Атаки и Защиты Высокая Патогенность: Персонаж через 4 часа умирает.	2 терапевтических лечебных действия
Чихотка	Ингаляционный	Кашель (назойливый), Слабость Вид: бледность.	Анемия: Количество хитов у персонажа уменьшается на 1 (минимум до 1)	1 хирургическое лечебное действие и 2 терапевтических лечебных действия
Чесотка	Контактный	Непреодолимый зуд. Вид: мелкие высыпания на коже	нет	2 терапевтических лечебных действия
Червь	Алиментарный	Голод, Слабость. Вид: Истощение, бледность.	Анемия: Количество хитов у персонажа уменьшается на 1 (минимум до 1)	1 хирургическое лечебное действие и 2 терапевтических лечебных действия