

БОЛЕЗНИ (Часть первая)

Если инфекционные болезни играют значимую роль в вашей кампании (или же просто в одном-двух приключениях), эти правила будут полезны. Я попытался сделать проектирование болезней таким же забавным как и использование их в игре.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Болезнь "Простуда" выглядит так:

Название:	Простуда
Период:	24 часа
Ограничения:	Только люди
Модификатор заражения:	+2
Уровень 1	-1 НТ
Уровень 2	высокая температура
Уровень 3	
Уровень 4	-1 НТ
Уровень 5	
Уровень 6	-1 ST
Уровень 7	тошнота
Уровень 8	
Уровень 9	бред
Уровень 10	максимум ST 3, Моче уменьшается вдвое
Замечания:	

Когда персонаж контактирует с переносчиком заболевания, сделайте бросок против его НТ, чтобы увидеть, заразился ли он. Если он не заразился, но остается поблизости и продолжает подвергать себя опасности, сделайте бросок снова.

Если он терпит неудачу и заражается, он начинает на уровне 1 по прошествии времени, равного периоду болезни. Например, если он подхватил простуду, у него появятся симптомы 1го уровня спустя 24 часа.

Каждый персонаж имеет иммунную систему, выражающуюся в виде функции времени. **Обычно иммунная система человека - двенадцать часов.** Как только болезнь достигает 1го уровня, система начинает бороться с болезнью. Заболевший персонаж делает проверку НТ каждые 12 часов.

Каждый раз, когда он делает успешную проверку НТ, болезнь отступает на предыдущий уровень. Если он делает успешную проверку, когда находится на 1ом уровне, болезнь проходит.

В конце каждого периода болезнь переходит на следующий уровень. Болеющий персонаж страдает от эффектов данного уровня, плюс всех предшествующие уровни. Так, например, персонаж с болезнью на уровне четыре страдает эффектами первого, второго, третьего и четвертого уровней.

Часто есть связь между периодом болезни и проверками иммунной системы. Если проверка НТ и конец периода приходятся на одно и то же время, болезнь увеличивается на один уровень, но никакие эффекты не проявляются, пока персонаж не сделает проверку НТ. Если она удастся, болезнь отступает на предыдущий уровень прежде, чем проявились эффекты. Если персонаж терпит неудачу, болезнь остается на новом уровне, он страдает от эффектов уровня.

Каждая болезнь может быть полностью описана выше приведенной карте. Сверху укажите название болезни, период, ограничения и модификаторы заражения. Снизу указываются примечания. В строках, соответствующих уровням болезни, укажите ее эффекты.

Это основные правила. Теперь позвольте добавить к ним несколько забавных моментов.

МОДИФИКАТОРЫ ЗАРАЖЕНИЯ И ИНФЕКЦИЯ

Модификатор заражения используется для начальной проверки НТ, позволяющей определить, заразился ли персонаж. Все болезни оцениваются от +10 до -10 (где +10 - наиболее заразная болезнь). Модификаторы для инфекции можно найти на р. В133.

Болезнь будет иметь более чем один модификатор, если она особенно заразная (или легкая, чтобы сопротивляться) для определенных типов или рас персонажей. Например, проказа может иметь модификаторы: "+6, +2 для эльфов".

ОГРАНИЧЕНИЯ

Некоторые типы персонажей и созданий могут быть полностью устойчивы к болезни. Это выражено как "только" или "все кроме." Например, болезнь может ограничиваться только женщинами, никем кроме магов, или только представителями клана Hjarlburg.

Мы допускаем что каждая болезнь ограничивается людьми, плюс все другие типы рас, пригодных для игроков в кампании. ГМ должен сделать решение в случаях животных (от собак до драконов) и необычных типов персонажей (подобно бессмертным или bionic-персонажам).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ

Болезни длятся некоторое время, изменяя персонаж в течении приключения. Чтобы игра проходила, по возможности, более гладко, игрок и ГМ должны сразу определиться с временем, когда болезнь началась. Хотя это абстрактная цифра (кто знает точно когда ваша болезнь началась?), она необходима для расчета периодов и проверок иммунной системы.

ГМ следит за периодами. Игрок следит за своими проверками. Это разделяет усилия и устанавливает ответственного за каждую половину работы. Это также уменьшает сложность правил.

ГМ следит за ходом болезни, которую он внес в приключение; он может забыть об окончании одного или двух периодов болезни, если она начинает нарушать остальную часть игры. Игрок заболевшего персонажа, с другой стороны, горит желанием делать проверки как можно чаще и отделаться от болезни. Он вряд ли забудет, когда делать его следующую проверку НТ, особенно если болезнь существенно портит его персонаж.

ВАШ УРОВЕНЬ ЗДОРОВЬЯ

Уровень НТ играет большую роль во всем этом. Обычно, проверки сопротивления всегда базируются на текущем НТ персонажа. Это особенно критично, если эффекты уровней болезни требуют уменьшения НТ.

ЭФФЕКТЫ УРОВНЕЙ

Лишь некоторые болезни имеют эффекты на каждом уровне. Болезнь переходит с одного уровня на следующий после каждого периода, который Вы никогда не пропускаете, но не всегда есть эффекты для каждого этапа болезни. Например, в описании "простуды", уровни 3, 5, и 8 не имеют эффектов. Это означает, что персонаж, который достигает уровня 3, будет иметь эффекты уровней 1 и 2. И только после того, как он достигает уровня 4, добавляется новый эффект.

Эффект обычно рассматривается как специфическое преимущество или недостаток. В условиях игры, персонаж временно приобретает это преимущество или недостаток, когда он страдает эффектами этого уровня болезни. Если эффект не может быть легко определен как преимущество или недостаток (большинство могут), то эффект просто коротко описывается.

Наиболее частым эффектом является уменьшение НТ. Многие другие эффекты подобны, и уменьшают ST, IQ, Will или некоторые проверки(слуха, зрения и т.д.). Все эффекты текущего и предшествующих уровней объединяются. Так, например, если на каждом уровне ST-2, то персонаж имеет ST-2 на уровне один, ST-4 на уровне два, и так далее.

Уровень десять является кульминацией болезни. Если болезнь смертельная, здесь просто записывается "смерть".

ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ

Когда болезнь достигает уровня десять, она остается на нем, пока персонаж не будет вылечен, или умрет, или станет частью группы, указанной под "ограничениями" для болезни. Это может быть персонаж, обреченный жить оставшуюся часть его жизни с болезнью. Просто спросите любого прокаженного.

Некоторые болезни могут исчезнуть на уровне десять.

ИММУНИТЕТ И ПЕРИОДЫ

Основная предпосылка этих правил - связь между периодами болезни и проверками иммунной системы. Очень серьезные болезни развиваются с периодом, равным или меньшим чем средняя двенадцатичасовая проверка иммунитета. Вы могли встретить Болезнь Бешеной Коровы с одночасовым периодом. При таких условиях, Вы достигнете уровня десять прежде, чем получите возможность сделать единственную проверку НТ.

Кроме того, может быть иммунная система, лучшая чем средний уровень. Со иммунной системой в два часа, Вы могли бы иметь низкий уровень НТ и все равно побеждать почти любую болезнь.

ВОСПРИИМЧИВОСТЬ

Как объясняется на стр. B133, если начальная проверка НТ для сопротивления болезни - 3 или 4, персонаж устойчив к ней. Никакие дальнейшие проверки не нужны.

С другой стороны, персонажи могут взять недостаток Восприимчивость, выбирая модификатор от -1 до -10 и учитывая это для конкретной болезни. Модификатор прибавляется к броскам НТ для сопротивления заражению и борьбе с этой болезнью. Стоимость недостатка -2 очка за -1. Если болезнь встречается в каждом приключении, удвойте стоимость. Если она встречается один раз в двух-трех приключениях, стоимость остается той же. Если болезнь встречается реже, чем в каждом третьем приключении, недостаток является quirk'ом.

Если персонаж болел данным заболеванием и вылечился, то он устойчив к нему. Он, конечно, может натолкнуться на новые трудности, или, например, снова заболеть бактериальной инфекцией, которую тело не может привить. Токсины также могут многократно воздействовать на персонажа.

ИММУНИТЕТ К БОЛЕЗНЯМ

Это преимущество дает персонажу +10 в проверках заражения и иммунной системы. В кампании, где заболевания встречаются часто, это преимущество можно трактовать иначе: данное преимущество имеет 10 уровней, каждый из которых дает +1 к броскам и стоит 2 очка за единицу.

ИЗМЕНЕНИЯ ВАШЕЙ ИММУННОЙ СИСТЕМЫ

Изменения иммунной системы персонажа бывают временными или постоянными. Постоянные изменения указываются на листе персонажа, и возможно, имеют стоимость в очках. Но гораздо чаще изменение является результатом обстоятельств, обычно подсказанных болезнью, и называется временным.

Например, персонаж с простудой может оставаться в кровати, пить жидкости, и принимать необходимые медикаменты. Результатом будет повышение его НТ (может быть +1 или +2) и изменение его иммунной системы с двенадцати до восьми часов. Как только он встанет кровати (возможно после того, как выздоровеет), его иммунная система изменится обратно к своему обычному уровню.

Есть много способов изменить вашу иммунную систему волшебством, лекарствами, псионикой, и технологиями. Я постараюсь рассказать о них в следующей статье.

Я также напечатаю стоимость изменений для иммунной системы, но скажу вам прямо сейчас – об этом не стоит беспокоиться. Даже очень слабые или очень устойчивые иммунные системы очень немного значат вне кампаний, насыщенных болезнями.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Я сделал одно изменение в правилах Basic Set. На стр. B133 сказано, что персонаж делает проверку НТ раз в день. В данном случае используется иммунная система с 12-часовым периодом, т.е. проверки НТ делаются дважды в день.

Также в Basic Set сказано, что болезни понижают ваш уровень НТ, и когда вы восстановите его – вы выздоровели. Я дополнил это, и теперь влияние болезни может быть самым разнообразным.

ПРИМЕР

Доктор О'Тул, женщина-врач со средним числом НТ, осматривает пациента с простудой. Она делает проверку, чтобы не заразиться и терпит неудачу. Двадцать четыре часа спустя (например, в 5 дня) Доктор О'Тул - на уровне один. Теперь ее НТ 9.

В 5 ночи она делает проверку НТ, и выбрасывает 14. Она потерпела неудачу и болезнь продолжается. В 5 после полудня, спустя 48 часов от начала заболевания, 24 часа с тех пор как появились первые симптомы, она переходит на уровень два. Но поскольку она делает проверку НТ в то же самое время, она делает бросок прежде, чем эффекты обнаружились. Она выбрасывает 10 - неудача, и теперь она страдает еще и высокой температурой. Кроме того, она все еще страдает эффектами прежнего уровня, так что ее НТ все еще 9.

В 5 ночи, она делает другую проверку НТ. Она выбрасывает 15 (неудача) и остается на уровне два. Она принимает некоторые лекарства и спит в течение десяти часов, пытаясь преодолеть болезнь. В 5 после полудня, в конце третьего дня, пока она спит, она переходит на уровень три и получает реестр НТ прежде, чем эффекты проявились (хотя для простуды нет эффекта на уровне три). Она выбрасывает 10 (снова неудача) и остается на уровне три.

ГМ решает, что ее иммунная система теперь составит восемь часов, благодаря сну и медикаментам. Восемь часов после 5 дня - 1 ночи. В это время она делает бросок, выкидывает 4, и перемещается на уровень два. Ее следующая проверка - в 9 утра. Она выбрасывает 9 и болезнь отступает на уровень один; больше нет высокой температуры. Она принимает еще лекарства и больше отдыхает, удерживая иммунную систему на уровне восьми часов.

В 5 после полудня, в конце четвертого дня, она переходит на уровень два. Прежде чем у нее снова появится высокая температура, она делает проверку НТ. На этот раз она выбрасывает 5, и возвращается на уровень один.

Восемь часов спустя, в 1 ночи, она выбрасывает 8 и вылечена. У нее была простуда в течение четырех дней и восемь часов. Без медикаментов и постельного режима она могла бы болеть гораздо дольше.

ВАРЬИРУЕМЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Наиболее значимым варьируемым параметром является изменение интервала конкретной болезни. Стандарт - 24 часа, дает жертве две проверки НТ за уровень и один день между получением болезни и ее первыми признаками.

Интервал может колебаться от тридцати минут до тридцати дней. Любой интервал менее чем двенадцать часов означает, что болезнь перейдет на более высокий уровень прежде, чем жертва сможет сделать проверку НТ. Умножьте интервал на десять и Вы узнаете минимальное время, необходимое для болезни, чтобы достигнуть своего максимального эффекта.

Имейте в виду, что персонаж, который лежит в кровати и использует медикаменты, уменьшает время реакции своей иммунной системы (от одного до четырех часов, в зависимости от решения ГМ).

Следующие вариации делятся на две группы. Первая группа включает в себя наиболее запоминающиеся варианты, потому что они наиболее очевидны и первыми приходят на ум. Второй набор более необычен и требует большего воображения.

ОБЫЧНЫЕ ВАРИАНТЫ

ДОЛГОВРЕМЕННАЯ. Этой болезнью более трудно заразиться и ее более трудно вылечить, когда она развивается. После заражения каждый бросок НТ уменьшается на число, равное текущему уровню.

КРАТКОСРОЧНАЯ. Чем сильнее развивается болезнь, тем легче ее вылечить. После заражения, каждый бросок НТ увеличивается на число, равное текущему уровню болезни.

ОСЛАБЛЕНИЕ ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ. Если болезнь достигает десятого уровня, она начинает убывать. По прошествии очередного интервала, она отступает на предыдущий уровень.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ. Если болезнь достигает десятого уровня, она остается на нем в течение одного интервала и затем исчезает.

ПОРОГ ВОССТАНОВЛЕНИЯ. Если болезнь остается на данном уровне в течение трех интервалов, то она не может развиваться дальше. Она может остаться на этом уровне или отступить, но состояние не может стать хуже. (Вы можете также использовать вариант для двух интервалов на уровне)

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ. Любой эффект, выделенный символом "#" - постоянный. Если болезнь достигает этого уровня, то эффект остается, даже если она отступит впоследствии. Избавление от этого эффекта требует специального внимания, отдельного от лечения болезни.

Например, хроническая *dysfemia* имеет "НТ-1 #" как эффект десятого уровня. Если болезнь достигает этого уровня, персонаж теряет 1 НТ. Даже если впоследствии он вылечится, его значение НТ остается уменьшенным.

ОДНОУРОВНЕВЫЙ ЭФФЕКТ. Если уровень выделяется звездочкой, персонаж страдает от эффектов данного уровня только когда болезнь находится на этом уровне. Так, если уровень четыре отмечен звездочкой и персонаж на уровне шесть, у него есть эффекты уровней один, два, три, пять и шесть. Если он - на уровне четыре, у него есть эффекты уровней один, два, три и четыре.

Помечать звездочкой уровень 10 бессмысленно.

Если Вы отметите звездочками уровни с первого по девятый, персонаж будет страдать только от одного эффекта на каждом уровне.

ЗАРАЗНЫЙ НОСИТЕЛЬ. Модификатор атаки базируется на текущем уровне зараженного носителя. Например, если болезнь приобретает от больного, который в данный момент находится на уровне четыре, модификатор заражения - +4.

НАПОЛОВИНУ ЗАРАЗНЫЙ НОСИТЕЛЬ. При выборе данного варианта, модификатор заражения является половиной текущего уровня болезни носителя, округленной в меньшую сторону. Например, если носитель - на уровне шесть или семь, модификатор заражения - +3

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ

НАПОЛОВИНУ ДОЛГОВРЕМЕННАЯ. Подобно долговременному варианту, но только половина уровней (округленная в меньшую сторону) прибавляется при проверке НТ. Так, каждая проверка НТ делается с -1 на уровнях два и три, с -2 на уровнях четыре и пять, и так далее.

НАПОЛОВИНУ КРАТКОСРОЧНАЯ. Подобно краткосрочному варианту, но с половиной нормальной премии для каждой проверки НТ.

СКРЫТАЯ(ИНКУБАЦИОННАЯ). После заражения болезнью, но прежде чем достигнуть первого уровня, болезнь входит в инкубационный период. Она в теле персонажа, но еще никак себя не проявляет. ГМ должен определить, что болезнь началась, по некоторому событию, по истечении некоторого периода времени, или тому и другому. Период времени может быть установленным заранее или определяется броском кубиков. Если инкубационный период заканчивается, персонаж начинает с первого уровня и болезнь протекает как обычная.

СИЛЬНЫЙ ШТАММ. Болезнь персонажа начинается с уровня, равного половине разницы между выброшенным им значением и НТ (округленной в меньшую сторону). Например, если персонаж имеет НТ на уровне 8 и выбрасывает 15, он терпит неудачу на 7 очков. Разделив 7 пополам и округлив в меньшую сторону, получим 3, так что болезнь начинается с третьего уровня.

ОЧЕНЬ СИЛЬНЫЙ ШТАММ. Также как предыдущая, но болезнь начинается с уровня, равного разнице между выброшенным значением и НТ (в предыдущем примере, болезнь началась бы с седьмого уровня).

СПЕЦИАЛЬНОЕ ЛЕЧЕНИЕ. Есть специальная субстанция, обстоятельство или событие, которые могут вылечить больного персонажа. После определения лечения, решите, что а) болезнь отступает на один уровень за интервал, б) болезнь исчезает в конце текущего интервала, или с) при лечении болезнь немедленно исчезает.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЗАЩИТА. Это подобно специальному лечению, но субстанция, обстоятельство или событие предохраняет персонажа от развития болезни после определенного уровня. Например, специальное лекарство могло предотвратить развитие болезни после пятого уровня.

ЗАВИСЯЩИЙ ОТ УРОВНЯ ИНТЕРВАЛ. Если Вы указываете время в круглых скобках на конкретном уровне болезни, то это будет интервал между этим уровнем и следующим. Например, предположим, что интервал для болезни - 24 часа. На уровне шесть Вы пишете "десять часов" в круглых скобках. Это означает, что проходит день между уровнями пять и шесть, десять часов между уровнями шесть и семь, и день между уровнями семь и восемь.

Вы могли иметь различные интервалы между каждым уровнем. Вы могли также дать группе уровней один и тот же интервал - например, с уровня пять интервал будет равен восьми часам.

ПРИОСТАНОВЛЕННЫЙ ИНТЕРВАЛ. Определите условие, которое приостанавливает болезнь. Пока условие действует, текущий интервал не заканчивается. Если условие заканчивается, интервал продолжается.

ПЕРЕРВАННЫЙ ИНТЕРВАЛ. Какое-то действие или событие заставляют интервал прерваться и начать снова для данного уровня. Если персонаж удачлив и/или находчив, он может получить возможность прерывать интервал достаточно часто, чтобы избежать любых изменений.

СОКРАЩЕННЫЙ ИНТЕРВАЛ. Конкретная субстанция, условие или событие уменьшает интервал, делая более быстрым развитие болезни. Если не указано особо, интервал восстанавливается, когда условие или событие заканчивается, или когда субстанция пропадает. Но изменение может быть и постоянным.

УВЕЛИЧЕННЫЙ ИНТЕРВАЛ. Подобно предыдущему случаю, интервал удлиняется, делая развитие болезни более медленным.

ПРОИЗВОЛЬНЫЙ ИНТЕРВАЛ. Когда персонаж заражается болезнью, бросьте кубики, чтобы определить интервал. Например, интервал может быть 3d дней, 1d часов или 9d минут.

СОЗДАНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Когда Вы разрабатываете новую болезнь, преимущества, недостатки и заклинания будут вашими наилучшими друзьями. Вы можете собрать новую болезнь за тридцать секунд, просто перечислив горстку преимуществ и недостатков на уровнях болезни, изменить интервал и ввести некоторый тип ограничений. Назвать болезнь каким-либо именем, установить модификатор заражения, и дело сделано.

Заклинания могут использоваться для придумывания таких эффектов, которые не могут быть описаны как преимущество или недостаток. Например, Вы можете просмотреть список заклинаний Колледжа Управления Разумом (College of Mind Control) и придумать следующую болезнь:

Название:	Умственное истощение
Период:	24 часа
Ограничения:	Только люди с IQ 13+
Модификатор заражения:	Нет
Уровень 1	Глупеющий – IQ-2
Уровень 2	
Уровень 3	Дезориентация и легко теряется
Уровень 4	
Уровень 5	Забывчивость – все умения -2
Уровень 6	
Уровень 7	Ошеломленный – все чувства-3
Уровень 8	
Уровень 9	
Уровень 10	Глупый – IQ снижается до 1
Замечания:	

Не только заклинания могут быть хорошими источниками идей - если эффект, который Вы хотите, уже полностью разработан где-нибудь в книге GURPS, Вы можете использовать эти правила вместо создания своих собственных. Например, правила для людей с одним глазом уже написаны. Поэтому не нужно указывать эффекты для одного глаза в описании уровня, просто напишите, эффект - Один Глаз. Если кто-то хочет узнать детали, сошлитесь на книгу.

ТИПЫ БОЛЕЗНЕЙ

Есть целый ряд основных типов. Это известные болезни - полио, туберкулез, проказа, лишай, и т.п.. Вы могли бы исследовать их (возможно, сокращая их и добавляя примечания) или Вы можете использовать их как есть.

Затем, если нездоровье должно бросаться в глаза, узнайте наиболее известные вызывающие отвращение эффекты. Вы можете сделать иссушающую болезнь, обезображивающий синдром, или отвратительную, сочащуюся из каждого отверстия кровь.

Для более тонкого подхода, попробуйте умственный беспорядок. Персонаж мог заразиться чем-то, что изменяет его ум, а не его тело. Это могли бы быть области Alzheimer, переполненные безумцами.

Наследственные болезни разрабатываются со списком имен семей в "ограничениях".

Некоторые болезни излечимые; некоторые - нет. Некоторые неизлечимые болезни подобно лишаю, неудобные, но не смертельные. Смертельная и неизлечимая болезнь, как, например, СПИД, Ebola, и рак вызывает страх у всех персонажей и имеет крупные эффекты в обществе кампании.

ПОИСК ИДЕЙ

Начните с названия, типа или списка эффектов. Списки эффектов могут быть получены методом мозгового штурма. Это особенно полезно, когда Вы пытаетесь создать отвратительную болезнь – придумайте множество отвратительных эффектов, которые Вы можете себе представить и выберите наиболее подходящие пять - семь из них.

Если Вы начинаете с названия, то оно может предложить множество эффектов. Вы дать болезни забавное название или скаламбурить, придумав что-либо вроде "the computer virus" или "the travel bug".

Просмотрите список вариаций. Там есть много хороших идей.

ТРЕБОВАНИЯ

Каждая болезнь должна иметь эффект для первого и десятого уровней. Каждая болезнь должна иметь интервал от тридцати минут до тридцати дней. Каждая болезнь должна иметь имя.

Все остальное – выборочно.

СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТОВ УРОВНЕЙ (СИМПТОМЫ)

Помните, что если эффект не выделяется звездочкой, он действует и тогда, когда персонаж находится на более высоком уровне болезни. Эффекты уровней объединяются! Наиболее частая ошибка при разработке эффектов подобна этой:

Уровень 1: НТ-1
Уровень 2: НТ-2
Уровень 3: НТ-3
Уровень 4: НТ-4

В данном случае, разработчик хотел сказать, что жертва болезни теряет один пункт НТ на каждом уровне болезни. Но, согласно правилам, персонаж получит НТ-3 на уровне два, НТ-6 на уровне три, и НТ-10 на уровне четыре.

Не каждый эффект должен быть негативным. Некоторые могут быть хорошими или плохими, в зависимости от обстоятельств. Другие могут быть однозначно хорошими, подобно повышению какого-нибудь атрибута. Вы имеете полное право включать все типы эффектов в одну и ту же болезнь.

Когда персонаж заболевает, будет ли он знать, что он болен? Проверьте ранние симптомы и решите обратят ли игроки внимание на них. Иногда можно пошутить, дав персонажу на первых стадиях болезни что-либо, подобное Острому Зрению +3 или почерневшему языку.

Неплохо, когда болезнь имеет заметные физические эффекты, подобно сокращению мускулов или лихорадке. Фактически, Вы должны использовать как минимум один из следующих эффектов в ваших болезнях, чтобы сделать их более реалистичными (они особенно вероятны на более низких уровнях):

- головная боль
- высокая температура
- лихорадка
- боли
- кашель
- понижение НТ
- понижение ST
- воспаление горла
- чихание
- заложенный нос

НОВЫЕ НЕДОСТАТКИ

Жертвы болезни могут приобрести новые недостатки после того, как они вылечились. Например, если персонаж чуть не умер от малярии, полученной из-за укусов насекомого, он может приобрести легкую форму фобии к насекомым. Он может получить Одержимость, Секрет, Чувство долга перед другими людьми, страдающими той же болезнью, или получит Зависимость от специальных лекарств. Обсудите это сначала с игроком - если он просто ненавидит эту идею, бросьте ее. ;-)

НАЗВАНИЯ

Начните с обдумывания имен, которые Вы уже знаете. Есть болезнь Gerihg Lou, названная именем наиболее знаменитой жертвы. Есть Ebola, названная по реке в Африке, где впервые была обнаружена эта болезнь.

Спинальный менингит имеет имя, которое заставляет Вас обратиться к медицинскому справочнику для того, чтобы узнать побольше. Вы можете легко соединять название части тела с термином, обозначающим состояние: esophageal delimitation, cognitive inversion, vaginal spasmania, and transdermal migratory syndrome. *(Я привел английские варианты, так как затрудняюсь перевести на русский эти словосочетания, и боюсь, потеряется смысл ;)*

Также, Вы можете создать длинное техническое имя, которое работает как акроним, подобно синдрому приобретения иммунодефицита – СПИД. Например, Вы могли бы назвать вашу новую болезнь regressive internal serum complex, или RISC.

И каждое имя может определяться со вторым словом симплексному лишаю. Вы также можете добавить слово "хронический" к любой существующей болезни и сделать таким образом новую.

ПРИМЕРЫ БОЛЕЗНЕЙ

Название:	Деградация мага(Wizard Rot)
Период:	24 часа
Ограничения:	Только люди с магическими способностями
Модификатор заражения:	нет
Уровень 1	теряется способность чувствовать маг. предметы
Уровень 2	
Уровень 3	-1 уровень Magery
Уровень 4	
Уровень 5	-1 уровень Magery
Уровень 6	
Уровень 7	-1 уровень Magery
Уровень 8	
Уровень 9	не может использовать ST для энергии заклинаний
Уровень 10	не может делать заклинания при помощи маг. предметов
Замечания:	

Название:	Конская лихорадка
Период:	24 часа
Ограничения:	Все, кроме женщин старше 55
Модификатор заражения:	-3
Уровень 1	воспаленное горло
Уровень 2	температура
Уровень 3	животные боятся Вас
Уровень 4	заложенный нос
Уровень 5	теряется аппетит
Уровень 6	головные боли
Уровень 7	
Уровень 8	испарина когда спит
Уровень 9	бред
Уровень 10	рвота
Замечания:	ЗАРАЗНЫЙ НОСИТЕЛЬ и ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ; болезнь появляется от умирающих лошадей, поэтому первые пациенты – это обычно конюхи или другие люди, работающие с лошадьми.