### Болезни

Чума опустошает королевство, заставляя авантюристов отправиться на поиски лекарства. Авантюристка выходит из древней гробницы, веками не открывавшейся, и вскоре обнаруживает, что страдает от истощающей болезни. Колдун оскорбляет какую-то темную силу и заражается странной болезнью, которая распространяется всякий раз, когда он сотворяет заклинания.

Простая болезнь может лишь немного подо­рвать ресурсы отряда, и может быть вылечена *малым восстановлением*. Более серьёзная болезнь может стать основой одного или нескольких при­ключений, в которых персонажи будут искать ле­карство, останавливать распространение и бороть­ся с последствиями.

Болезнь, которая делает что-то большее, чем просто поражает несколько членов отряда, это уже сюжетный элемент. Правила помогают описать эффекты болезни и то, как она излечивается, но не то, как болезнь влияет на вашу кампанию. Болезнь может поражать всех подряд, а может избиратель­но поражать только существ определённой расы. Чума может коснуться только конструктов или нежити, а может охватить целое поселение полу­росликов, но не трогать представителей других рас. Важно то, какую историю вы хотите рассказать.

#### Примеры болезней

Представленные ниже примеры иллюстрируют множество болезней, способных встретиться в игре. Вы можете менять УС спасбросков, инкубационный период, симптомы и прочие характеристики этих болезней, чтобы они подходили вашей кампании.

##### Хохочущая лихорадка

Эта болезнь поражает гуманоидов, хотя гномы почему-то имеют к ней иммунитет. Жертвы этой болезни часто закатываются приступами безум­ного смеха, откуда и пошло название этой болез­ни, а также её жуткое простонародное название: «визгунья».

Симптомы проявляются через 1к4 часа после заражения и включают в себя жар и дезориента­цию. Больное существо получает одну степень ис­тощения, которую нельзя устранить, пока болезнь не будет вылечена.

Любое событие, заставляющее больного испы­тать сильный стресс — включая начало сражения, получение урона, испуг или ночной кошмар — за­ставляет его совершить спасбросок Телосложения со УС 13. При провале существо получает урон пси­хической энергией 5 (1к10) и становится недееспо­собным от безумного смеха на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая смех и недееспособность при успехе.

Все гуманоидные существа, начинающие ход в пределах 10 футов от заражённого существа, нахо­дящегося в приступе безумного смеха, должны преуспеть в спасброске Телосложения со УС 10, иначе они тоже заразятся. Преуспев в этом спа­сброске, существо получает иммунитет к безумно­му смеху конкретно этого существа на 24 часа.

В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо может совершить спасбро­сок Телосложения с УС 13. При успехе УС этого спасброска и спасброска от заражения безумным смехом уменьшается на 1к6. Когда УС спасброска уменьшится до 0, существо выздоровеет. Суще­ство, провалившее три таких спасброска, получает случайным образом определённую форму бессроч­ного безумия, как описано в конце этой главы.

##### Сточная чума

Сточная чума это общее название широкой кате­гории болезней, процветающих в канализациях, мусорках и застойных болотах, переносимых суще­ствами, обитающими в этих местах, такими как крысы и отиджи.

Если гуманоида укусит существо, переносящее эту болезнь, или если он вступит в контакт с гря­зью или отбросами, содержащими эту болезнь, су­щество должно преуспеть в спасброске Телосло­жения со УС 11 иначе оно станет заражённым.

Через 1к4 дня симптомы сточной чумы прояв­ляются на заболевшем существе. Симптомы вклю­чают усталость и судороги. Больное существо по­лучает одну степень истощения и восстанавливает только половину обычного числа хитов от потра­ченных Костей Хитов, и не восстанавливает хиты в конце длинного отдыха.

В конце каждого длинного отдыха заражённое существо должно совершить спасбро- сок Телосложения с УС 11 При провале оно полу­чает одну степень истощения. При успехе истоще­ние существа уменьшается на одну степень. Если успешный спасбросок уменьшил степень истоще­ния больного существа ниже 1, то существо исцеляет­ся от этой болезни.

##### Глазная гниль

Эта болезненная инфекция вызывает кровотечение из глаз и в конечном итоге ослепляет жертву.

Зверь или гуманоид, который пьет воду, испорченную глазной гнилью, должен преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, или заразиться. На следую­щий день зрение этого существа становится размы­тым. Существо получает штраф -1 к броскам атаки и проверкам характеристик, полагающимся на зре­ние. В конце каждого длинного отдыха после появления симптомов штраф ухудшается на 1. Когда он становится равным -5, жертва становится слепой, пока её зрение не восстановит магия, такая как *малое восстановление* или *полное исцеление*.

Глазную гниль может исцелить редкий цветок, называемый очанкой, растущий на некоторых бо­лотах. Персонаж, владеющий навыком использо­вания набора травника, может за час сделать из цветка одну дозу лекарства. Эта доза, нанесённая на глаза перед длинным отдыхом, не да­ёт прогрессировать болезни во время этого отды­ха. После трех использований мазь полностью излечивает болезнь.