

зую **атлетику**, начать кататься по земле или сразу прыгнуть в водоём. Внимание, остерегайтесь *глубоководных!*

Помните, что в горящем здании сыщики так же могут задохнуться от дыма. В этом случае используются правила по утоплению и удушью.

Яд: существование широкого спектра ядов открывает для Хранителя невероятное количество возможностей, которых слишком много, чтобы перечислить здесь все. Хранитель должен решить, когда отравы начнёт действовать, каковы её симптомы и смертельна ли она. Симптомы обычно выражаются в ранениях или штрафах к проверкам **здоровья**, однако паралич, конвульсии и рвота тоже не являются редкостью. Во время

повествования с ядами рекомендуется поступать так же, как с падениями в бездонные ямы: мгновенная смерть от укуса редкой южноафриканской мухи зарезервирована за второстепенными персонажами. Сыщики же должны сопротивляться и пытаться спастись, тратя пункты **медицины** или **фармацевтики**. Отсюда следует исключить случаи, когда яд имеет сюжетное значение и априори смертелен, — как, например, яд Йига. Базовое противодействие отравлению, если организм можно очистить, оказывается посредством **первой помощи**. При авантюрном подходе к игре яд можно высосать из раны: то есть излечить не только **первой помощью**, но и **естественным** (в случае с укусом змеи, например).

