

VOID



Fantasy

Základní kniha: Ranhojič

vytvořil Gediman
© 2020

Verze 2.0

www.gediman.cz



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

| | |
|------------------------------|----------|
| 1. Ranhojič | 3 |
| 2. Dovednosti ranhojiče..... | 4 |
| 3. Vybavení ranhojiče | 5 |
| 4. Lektvary | 7 |

Ranhojič

„Nejzákeřnějším protivníkem je nemoc. Já jsem jeho zkáza.“
- krédo ranhojičů

Ranhojič má standardně tyto zvláštní schopnosti. Další si může koupit za body zkušeností.

Poznámka: Ranhojič své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou biologii.

Ošetření a léčba (AKCE)

Ošetření se používá v případech, kdy byla postava zraněna či zabita. Ranhojič si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, postava získala zpět 10 HP. Pokud má Smůlu, postava je nenávratně mrtvá (resp. ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, postava má automaticky plný počet HP. Ošetření lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedno ošetření 15 minut.

Léčba se používá v případech, kdy byla postava zasažena nemocí, jedem, radiací a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být vyléčeny Ranhojičem. Ranhojič si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, postava je vyléčena. Léčbu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna léčba 15 minut.

Míchání a rozklad

Ranhojič dokáže vyrábět lektvary (jedy, drogy...). Potřebuje na to stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každého lektvaru je uvedeno, kolik potřebuje biologických a kolik chemických prvků. Ranhojič si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, lektvar je připraven. Pokud má Smůlu, prvky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, lektvar spotřeboval jen polovinu prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Ranhojič dokáže lektvary také rozložit. Získá z nich tak stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každého lektvaru je uvedeno, kolik obsahuje biologických a kolik chemických prvků. Ranhojič si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, lektvar je rozložen. Pokud má Smůlu, lektvar je nenávratně zničen a žádné prvky z něj nejsou. Pokud má Štěstí, lektvar poskytl dvojnásobek prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Biologické prvky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Chemické prvky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Vytvořené Lektvary se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

Mrzačení (AKCE)

Ranhojič umí použít své nástroje jako zbraně v boji zblízka. Je to útok zblízka (hod proti Close Combat), jehož DAM je tolik, kolik je desetinásobek Ranhojičova Intelligence. Nepočítá se u něj efekt Smůly, ale ani efekt Štěstí. Útok lze použít jen proti Živé bytosti.

Dovednosti ranhojiče

Zde je seznam zvláštních schopností, které Ranhojič může koupit za body zkušeností.

Pitva (5 bodů)

Ranhojič dokáže prozkoumat mrtvolu organismu a zjistit tak co ho zabilo a kdy přibližně. Musí ale uspět v hodů proti INT. Úspěšná i neúspěšná pitva trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Ranhojičské laboratoři.

Vivisekce (5 bodů)

Ranhojič dokáže prozkoumat žijící organismus a odhalit tak jeho funkci, vlastnosti a původ. Musí ale uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, organismus během vivisekce zemřel a je znehodnocen natolik, že z něj žádné informace už nemůže získat. Úspěšná i neúspěšná vivisekce trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Ranhojičské laboratoři.

Přírodní medicína (5 bodů)

Ranhojič dokáže použít rostliny, houby a malé tvory ze svého okolí jako stavební biologické a chemické prvky. Aby získal takové stavební prvky, musí na to věnovat 1 hodinu času a musí si hodit proti svému INT. Pokud uspěje, získá 5 biologických a 5 chemických prvků. Pokud neuspěje, čas promrhal zbytečně.

Využití mrtvol (5 bodů)

Ranhojič dokáže z mrtvol zabít bytosti využít stavební biologické a chemické prvky. Z mrtvol získá automaticky tolik kusů biologických a chemických prvků, kolik byla její velikost.

Expert na známé organizmy (5 bodů za druh)

Ranhojič se dobře vyzná ve fyziologii vybrané majoritní galaktické rasy. Pokud pracuje s touto fyziologií (používá na ní jednu ze svých zvláštních schopností), může provést Opravný hod, pokud se první hod nepovedl. Druhy:

Lidé, Elfové, Trpaslíci, Půlčící, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové.

Expert na neznámé organizmy (10 bodů)

Ranhojič se umí orientovat ve fyziologii neznámých organismů. Umí s ní pracovat (používat na ní své zvláštní schopnosti).

Týmové ošetření a léčba (10 bodů) (AKCE)

Tato schopnost vyžaduje více Ranhojičů, všichni ji musí umět. Ranhojiči asistují Hlavnímu Ranhojiči a tak usnadňují nebo urychlují jeho práci. V případě usnadnění přidává každý asistující Ranhojič +1 k INT Hlavnímu Ranhojičovi. Usnadnění lze provést i v boji, tehdy na to ale každý zúčastněný Ranhojič musí spotřebovat jednu akci. V případě urychlení snižuje každý asistující Ranhojič trvání práce o 5 minut. Urychlení nelze provést v boji.

Elixíry (10 bodů)

Ranhojič dokáže vařit elixíry, mocné sloučeniny, které posilují organismus. Jsou popsány v kapitole Lektvary. U každého elixíru je uvedeno, kolik potřebuje biologických a kolik chemických prvků. Ranhojič si hodí proti svému INT a pokud uspěje, elixír je připraven. Pokud má Smůlu, prvky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, elixír spotřeboval jen polovinu prvků. Úspěšné i neúspěšné vaření elixíru trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Ranhojič nacházet v Ranhojičské laboratoři. Vytvořené Elixíry se zapisují do jeho Zvláštních slotů. Elixír se musí vypít, aby měl efekt. Efekt je vždy pouze dočasný.

Křížení (10 bodů)

Ranhojič dokáže uměle zkřížit dva organismy a vytvořit tak jeden zcela nový. Může křížit pouze zvířata a rostliny, nikoliv ale zvíře s rostlinou. Jeden z dvojice organismů musí být zvolen jako primární, ten se také podrobí operaci. Druhý organismus mu jen předá své vlastnosti, postačí z něj jen vzorek DNA. Předá mu všechny své zvláštní schopnosti a slabosti, zbraně a typ pohybu. Např. vlk s DNA fénixe bude mít navíc schopnost Znovuzrození, možnost bojovat pařáty a typ pohybu „Pozemní, Létající“. Výsledný organismus může dále křížit s dalším organismem. Hodí si proti INT a pokud uspěje, povedlo se to. Pokud neuspěje, oba organismy jsou zabity (respektive vzorek DNA ztracen). Úspěšné i neúspěšné křížení trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Ranhojičské laboratoři.

Šotek živé přírody (20 bodů)

Šotek je malý asistenční arkanový tvor složený ze dřeva, listů a kostí. Šotek je plně pod velením svého ranhojiče. Šotek je se svým ranhojičem duchovně propojen, toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ní, začne se chovat podle instinktů – bude se snažit ukryt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje INT svého ranhojiče o 5 a až třikrát za den může vyrušit efekt Smůly při neúspěšném Ošetření a léčbě. Šotek může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého ranhojiče. Pokud Šotek zemře, Ranhojič si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

Vybavení ranhojiče

Zde je seznam speciálního vybavení, které Ranhojič může koupit za peníze. Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

Vrtačka / Fréza

Cena: 1.000

Vrtací nástroj s velmi ostrou špičkou. Může být použita k provedení schopnosti Mrzačení. Při tom může provést Probodnutí, jako bodná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

Cirkulárka / Mechanická pila

Cena: 1.000

Řezací nástroj s velmi ostrými zoubky. Může být použita k provedení schopnosti Mrzačení. Při tom může provést Přeseknutí, jako sečná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

Injekční jednoruční kuše

Injekční obouruční kuše

Cena: 50 / 100

Jednoruční pistole a obouruční kuše, která vystřeluje injekční stříkačku opatřenou stabilizačními křídélky. Ta může být naplněna libovolnou Drogou nebo Jedem, které má Ranhojič k dispozici. Ranhojič je tak může použít na dálku. Injekční kuše nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

Jednoruč.: Optimální dostřel 5 metrů, maximální dostřel 10 metrů, vzdáleností postih -1 od RCO.

Obouruč.: Optimální dostřel 50 metrů, maximální dostřel 100 metrů, vzdáleností postih -1 od RCO.

Čistič zhouby

Cena: 500

Tato souprava slouží k velkoplošnému odstraňování všech typů radioaktivního zamoření. Vypadá jako měch a vrhá dekontaminační látku. Jedno použití dekontaminuje objekt do velikosti 10 nebo 10 metrů čtverečních plochy. Má nádrž na 10 použití.

Čistič jedu

Cena: 500

Tato souprava slouží k velkoplošnému odstraňování všech typů chemického zamoření. Vypadá jako měch a vrhá dekontaminační látku. Jedno použití dekontaminuje objekt do velikosti 10 nebo 10 metrů čtverečních plochy. Má nádrž na 10 použití.

Čistič moru

Cena: 500

Tato souprava slouží k velkoplošnému odstraňování všech typů biologického zamoření. Vypadá jako malý měch a vrhá dekontaminační látku. Jedno použití dekontaminuje objekt do velikosti 10 nebo 10 metrů čtverečních plochy. Má nádrž na 10 použití.

Lucerna antijedového štítu

Cena: 10.000

Toto zařízení se před použitím rozloží a usadí na speciální podstavec. Vytváří filtrační pole ve tvaru bubliny s průměrem 10 metrů, které brání průniku zvolených chemických látek, např. Chemických útoků. Vydrží být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Lucerna antimorového štítu

Cena: 10.000

Toto zařízení se před použitím rozloží a usadí na speciální podstavec. Vytváří filtrační pole ve tvaru bubliny s průměrem 10 metrů, které brání průniku zvolených biologických látek a mikroorganismů, např. Biologických útoků. Vydrží být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Lucerna antizhoubného štítu

Cena: 10.000

Toto zařízení se před použitím rozloží a usadí na speciální podstavec. Vytváří filtrační pole ve tvaru bubliny s průměrem 10 metrů, které brání průniku radioaktivního záření, např. Radiačních útoků. Vydrží být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Nervoláb

Cena: 10.000

Toto zařízení se přiloží k hlavě bytosti. Sonda snímá mozek a do určité míry dokáže prozkoumat mysl. Dokáže odhalit, jestli Živá bytost mluví pravdu nebo lež, jestli něco skrývá nebo jaké má pocity. Dokáže také odhalit případné neurologické choroby a efekty, jako jsou halucinace nebo ovládání mysli jinou bytostí. Dokáže také odhalit, jestli bytost umí používat telepatii a zdali ji zrovna používá. Průzkum vyžaduje úspěšný hod proti INT (v boji jedna akce).

Krystal živé přírody

Cena: 10.000

Krystal je arkánem, které analyzuje formy života. Dokáže odhalit, do jaké míry je vzorek „čistý“, tedy neovlivněný magií, božskou mocí ani arkány. Pokud ovlivněný je, dokáže odhalit, co ho ovlivnilo, jak a kdy. Průzkum vyžaduje úspěšný hod proti INT (v boji jedna akce).

Pernicioláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky radioaktivity v okolí a současně měří její úroveň. Jakmile zachytí nebezpečnou úroveň, vydá varovný signál. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj radioaktivity. Na odhalení jeho přesné pozice je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

Chemoláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky chemických látek v okolí a současně měří jejich množství. Jakmile zachytí nebezpečné množství, vydá varovný signál. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj určité chemické látky. Na odhalení její přesné pozice je nutný hod proti PER (v boji jedna akce).

Bioláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky biologických látek v okolí a současně měří jejich množství. Jakmile zachytí nebezpečné množství, vydá varovný signál. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj určité biologické látky. Na odhalení její přesné pozice je nutný hod proti PER (v boji jedna akce). Detektor funguje i na bakterie a viry a další mikroskopický život.

Zooláb

Cena: 1.000

Tento detektor vyhledává přítomnost forem života a identifikuje je (pouze druh/rasu). Jeho dosah je 100 metrů pro povrchové a 10 metrů pro podzemní/podvodní formy života. Na odhalení její přesné pozice je nutný hod proti PER (v boji jedna akce). Nefunguje na mikroskopický život.

Oživovací souprava

Cena: 1.000

Souprava obsahuje oživovací masti, lékařská arkána a další nástroje, které zvyšují šanci na vzkříšení pacienta. Pokud Ranhojič obživuje mrtvou Živou bytost (s 0 HP), získává bonus +5 k INT při hodů na Ošetření a léčbu a jednou může ignorovat efekt Smůly (nenávratnou smrt pacienta).

Udržovací souprava

Cena: 2.000

Souprava obsahuje uspávací elixíry, masti a lékařská arkána. Živá bytost může být dána do umělého spánku, ve kterém nemá spotřebu jídla, pití ani vzduchu a postup nemocí, jedů a dalších negativních efektů je pozastaven. Souprava dokáže udržet bytost naživu v umělém spánku po 5 dní.

■ Šotek živé přírody

Šotkové jsou částečně inteligentní bytosti, založené na poznatcích o tvorbě Homunkulů, které v Zahradě zbyly po Elfské a Titánské veleřiši (existují ale zvěsti, že pochází od jiné, dnes již zapomenuté rasy). Jsou pěstovány a používány všemi edenskými rasami. Ačkoliv to jsou bytosti, které na první pohled vykazují známky inteligence, není tomu tak. Samy se dokáží řídit pouze vědomostmi, které do nich byly vloženy během jejich výroby. Jejich efektivitu ale mohou zvýšit a rozšířit operátoři, kteří je ovládají hlasem nebo i jen pouhými myšlenkami. Šotek vždy vzhledově připomíná příslušníka rasy, která ho stvořila. V každém případě to jsou bezpohlavní tvorové složení z různých organických prvků přírody a poháněni alchymii a talismany. Neumí mluvit, ale rozumí Nižší božské řeči. Šotkové se používají převážně jako asistenti ve špitálech. Rozměry Šotků jsou různé, avšak nejčastěji jsou používány verze o výšce nejvýše jeden metr. Ty jsou totiž skladné a snadno se ovládají. Někdy jsou použiti jako testovací organizmy pro nové či neznámé lektvary. Některé vyspělejší říše jsou schopny Šotky dodatečně zmutovat a změnit tak jejich účel.

Velikost 0, Biomechanická bytost (Osoba)

Zbraně: pěsti, drápy, zuby, ... (DAM 10)

| | | | | | |
|-------------|---------------|-------------|----------------|-------------|----------|
| CCO: | 6 | RCO: | 6 | PER: | 6 |
| INT: | 6 | WIL: | 6 | CHA: | 6 |
| AGI: | 6 | DUR: | 6 | STR: | 6 |
| | HP: 20 | | SP: n/a | | |

Lze ho koupit v Ranhojičském centru (viz Základní kniha: Mise), stojí 10.000 peněz.

■ Experimentální bytosti

Experimentální bytosti jsou bytosti, jejichž tělo bylo posíleno drogami a elixíry, které se teprve testují. Mají dovednosti či vlastnosti, které nejsou u obyčejných bytostí toho druhu obvyklé. GM může vytvořit experimentální bytost z téměř jakékoliv bytosti (nejčastěji to mohou být osobní či jízdni zvířata, ale jsou možná i divoká zvířata či NPC postavy). Vytvoří ji tak, že ji vybaví odpovídajícími Drogami. Jejich efekt je na bytost permanentní, neomezený časem ani počtem použití. Každá Droga ale násobí cenu bytosti deseti. Např. obyčejný pes stojí 100 peněz. Experimentální pes se dvěma Drogami stojí 10.000 peněz. Na konci každého dne si bytost musí hodit proti své Stabilitě. Hodnota Stability je 20-X, kde X je počet Drog. Pokud tuto hodnotu přehodí, bytost sama od sebe zemře. Jakmile je experimentální bytost zabita, už nelze nijak vzkřísit.

Lektvary

Sem patří Jedy a Drogy, které může Ranhojič vyrobit. Každý typ Lektvaru zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství dávek. U každého lektvaru si poznamenejte, kolik dávek má Ranhojič k dispozici. Lektvary se totiž spotřebovávají; na ovlivnění jednoho organismu je třeba jedna dávka. Drogy a Jedy jsou umístěny v jednorázových flakóncích.

Drogy jsou látky, které organismus ovlivňují pozitivně. Používají se např. k posílení spolubojovníků.

Jedy jsou látky, které organismus postihují negativně. Používají se např. k oslabení nepřítele. Jed může Ranhojič neutralizovat pomocí své schopnosti Ošetření a léčba.

Elixiry jsou látky, které organismus výrazně ovlivňují, ale jen dočasně.

Lektvary označené ★ jsou přístupné jen Ranhojičům z Černých říší.

Vpíchnutí jedu v boji zblízka

Injekční jehla má efekt i na cíle s brněním – předpokládá se, že vždy zasáhne nekrytou část, skrze kterou snadno projde. Ranhojič si hodí proti CCO a pokud uspěje, jed byl vpraven. Cíl se může vpíchnutí bránit také tak, že se bude snažit vyhnout, nebo injekci vykrýt.

Zrakový jed (jed)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasné oslepení. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, je na jednu hodinu slepá.

Sluchový jed (jed)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasné ohluchnutí. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, je na jednu hodinu hluchá.

Čichový jed (jed)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ztrátu čichu. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, je na jednu hodinu bez čichu.

Hmatový jed (jed)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ztrátu hmatu. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, je na jednu hodinu bez hmatu.

Chuťový jed (jed)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ztrátu chuti. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, je na jednu hodinu bez chuti.

Svalový jed (jed)

Materiál: 6 chem, 4 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ochabnutí svalů. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, její STR je sníženo na 1 po dobu jedné hodiny.

Kloubní jed (jed)

Materiál: 6 chem, 4 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ztuhnutí kloubů. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, její AGI je sníženo na 1 po dobu jedné hodiny.

Nervový jed (jed)

Materiál: 4 chem, 6 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou oslabení vůle. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, její WIL je sníženo na 1 po dobu jedné hodiny.

Mozkový jed (jed)

Materiál: 4 chem, 6 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou snížení inteligence. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, její INT je sníženo na 1 po dobu jedné hodiny.

Paměťový jed (jed)

Materiál: 6 chem, 6 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou ztrátu paměti. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, zapomene na vše, co se stalo během poslední hodiny. Za hodinu si však opět vzpomene.

Uspávací jed (jed)

Materiál: 6 chem, 6 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve oběť uspí. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, usne na jednu hodinu.

Bio-ofenzivní jed (jed) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve oběť zabije. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, zemře za jednu hodinu (její HP klesnou na 0).

Psycho-ofenzivní jed (jed) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve oběť zničí psychicky. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, zešílí za jednu hodinu (její SP klesnou na 0).

Hypno-suggestivní jed (jed) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve způsobí, že oběť bude poslouchat příkazy ostatních. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, na jednu hodinu bude nucena plnit vše, co jí je přikázáno a co je v jejích silách.

Anti-magický jed (jed) ★

Materiál: 50 chem, 50 bio

Jedna dávka jedu, která po vniknutí do krve ruší magické schopnosti. Pokud Živá bytost neodolá v hodu na DUR, přichází o svoji kouzelnou moc na jednu hodinu.

Zraková droga (droga)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou posílení zraku. Pátrací dosah zrakem Živé bytosti je zdvojnásoben.

Sluchová droga (droga)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou posílení sluchu. Pátrací dosah sluchem Živé bytosti je zdvojnásoben.

Čichová droga (droga)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení čichu. Pátrací dosah čichem Živé bytosti je zdvojnásoben.

Hmatová droga (droga)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení hmatu. Živá bytost dokáže zachytit pohyb díky vibrací v zemi až do vzdálenosti 500 metrů.

Chuťová droga (droga)

Materiál: 5 chem, 5 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení chuti. Živá bytost dokáže přesně rozpoznat jednotlivé přísady.

Svalová droga (droga)

Materiál: 6 chem, 4 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení svalů. Živá bytost pod vlivem drogy má STR zvýšené na 19 po dobu jedné hodiny.

Kloubní droga (droga)

Materiál: 6 chem, 4 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení kloubů. Živá bytost pod vlivem drogy má AGI zvýšené na 19 po dobu jedné hodiny.

Nervová droga (droga)

Materiál: 4 chem, 6 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení vůle. Živá bytost pod vlivem drogy má WIL zvýšené na 19 po dobu jedné hodiny.

Mozková droga (droga)

Materiál: 4 chem, 6 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení inteligence. Živá bytost pod vlivem drogy má INT zvýšené na 19 po dobu jedné hodiny.

Paměťová droga (droga)

Materiál: 6 chem, 6 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasné posílení paměti. Živá bytost pod vlivem drogy si po dobu jedné hodiny může zapamatovat vše s naprostou přesností. Za hodinu však tyto vzpomínky vyblednou na běžnou úroveň.

Probouzeč droga (droga)

Materiál: 6 chem, 6 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve dočasně udržuje bytost v bdělém stavu. Živá bytost pod vlivem drogy nemůže po dobu jedné hodiny usnout (nemá to na ní žádný negativní efekt).

Bio-defenzivní droga (droga) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou odolnost proti smrti. Živá bytost pod vlivem drogy nemůže po dobu jedné hodiny zemřít (nemůže ji klesnout HP na 0).

Psycho-defenzivní droga (droga) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí dočasnou odolnost proti zešílení. Živá bytost pod vlivem drogy nemůže po dobu jedné hodiny zešílet (nemůže ji klesnout SP na 0).

Hypno-repudiační droga (droga) ★

Materiál: 10 chem, 10 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí, že Živá bytost bude imunní proti ovládnutí mysli. Mysl bytosti pod vlivem drogy nemůže být po dobu jedné hodiny nijak ovládána vnějšími vlivy (například hypnózou nebo telepatii).

Anti-magická droga (droga) ★

Materiál: 50 chem, 50 bio

Jedna dávka drogy, která po vniknutí do krve způsobí, že Živá bytost bude imunní proti magii. Bytost pod vlivem drogy je po dobu jedné hodiny zcela odolná proti kouzlům.

Close Combat (elixír)

Range Combat (elixír)

Perception (elixír)

Intelligence (elixír)

Will (elixír)

Charisma (elixír)

Durability (elixír)

Strength (elixír)

Agility (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Změní příslušný základní atribut Živé bytosti na k20. Efekt trvá k20 hodin.

Health Points (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Změní maximální HP Živé bytosti. Hodte si k20. Na hod 1-10 zvýší HP o příslušné číslo vynásobené deseti (např. hod 3 zvýší o 30). Na hod 11-20 sníží HP o příslušné číslo snížené o 10 a vynásobené deseti (např. hod 13 sníží o 30). Minimum je 1 HP. Efekt trvá k20 hodin.

Sanity Points (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Změní maximální SP Živé bytosti (pokud tuto hodnotu měla). Hodte si k20. Na hod 1-10 zvýší SP o příslušné číslo vynásobené deseti (např. hod 3 zvýší o 30). Na hod 11-20 sníží SP o příslušné číslo snížené o 10 a vynásobené deseti (např. hod 13 sníží o 30). Minimum je 1 SP. Efekt trvá k20 hodin.

Regenerace (elixír) ★

Materiál: 200 chem, 200 bio

Živá bytost si umí sama vyléčit zranění, rychlostí 10 HP za hodinu. Nemůže se vyléčit, pokud má 0 HP. Efekt trvá k20 hodin.