VOID Fantasy

Základní kniha: Zvířata

vytvořil Gediman
© 2020–2025

Verze 2.3

www.gediman.cz

Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

Obsah

1. Zvířata 3
2. Osobní zvířata 4
3. Jízdní zvířata 6
4. Rostliny 9
5. Nemoci a jedy 11

Zvířata

Splašení
Stejně jako Osoby mohou zpanikařit, mohou se i Zvířata splašit. Rozdíl je v tom, že zvířata se obvykle nebojí věcí, kterých se bojí inteligentní tvorové (např. zbraní, početní přesily nepřátel), naopak je dokáží rozdráždit jiné věci (pach dravých šelem, bouřka apod.). Zvíře si musí hodit proti WIL a pokud neuspěje, je splašené. Jeho atributy CCO, RCO, INT, PER a CHA se sníží o 4 a má postih –2 na iniciativu. Efekt splašení trvá tak dlouho, dokud je původce strachu nablízku.

Štěstí/Smůla:
Pokud Zvířeti během hodu na WIL padne Štěstí, tak nejenže odolalo strachu, ale i se naučilo, že dané věci se už nemusí nikdy bát. Poznamenejte si to (např. už nikdy ho nevyplaší bouřka). Pokud zvířeti během hodnu na WIL padne Smůla, tak bylo vyprovokováno k agresivnímu útoku na nejbližší objekt. Na ten začne útočit tak dlouho, dokud jeho útoky budou úspěšné (bude podhazovat své CCO resp. RCO).

Splašené zvíře se jeho majitel může pokusit utěšit. Stačí, aby uspěl v hodu proti svému CHA. Zvíře se pak vrátí pod kontrolu svého majitele a proti danému konkrétnímu zdroji strachu je již nadále imunní. V boji zabírá toto utěšování jednu akci.

Uklidnění zvířat (AKCE)
Tímto způsobem může Hrdina uklidnit agresivní divoké zvíře. Pokud má Hrdina vyšší CHA než Zvíře WIL, může ho uklidnit. Hodí si proti svému CHA. Pokud se hod povede, tak zvíře si musí hodit proti svému WIL. A pokud zvíře neuspěje, uklidní se—buď zůstane a bude krotké, nebo v poklidu odejde pryč. V boji zabírá Uklidňování jednu akci.

Štěstí/Smůla:
Pokud Hrdinovi při uklidňování padne Štěstí, Zvíře si již nehází na WIL a automaticky se uklidní.
Pokud Hrdinovi při uklidňování padne Smůla, Zvíře bude imunní vůči dalším pokusům o uklidnění. GM může určit, že tento efekt po určitém čase sám odezní (např. za pár hodin).

Zastrašení zvířat (AKCE)
Tímto způsobem může Hrdina zahnat agresivní divoké zvíře. Pokud má Hrdina vyšší CHA než Zvíře WIL, může ho zastrašit. Hodí si proti svému CHA. Pokud se hod povede, tak zvíře si musí hodit proti svému WIL. A pokud zvíře neuspěje, uteče pryč. V boji zabírá Zastrašování jednu akci.

Štěstí/Smůla:
Pokud Hrdinovi při zastrašování padne Štěstí, Zvíře si již nehází na WIL a automaticky uteče.
Pokud Hrdinovi při zastrašování padne Smůla, Zvíře bude imunní vůči dalším pokusům o zastrašení. GM může určit, že tento efekt po určitém čase sám odezní (např. za pár hodin).

Ochočení zvířat
Tímto způsobem si může Hrdina získat uklidněné zvíře. Pokud má Hrdina vyšší CHA než zvíře WIL, může ho postupně ochočovat. Každý den si Hrdina hodí proti svému CHA. Pokud se hod povede, zvíře je vycvičenější. Kolik dnů bude trvat jeho kompletní vycvičení, to ukazuje dvojnásobek hodnoty 20–X, kde X je INT zvířete. Jakmile je ochočené, začne poslouchat příkazy svého pána a stane se z něj buď Osobní zvíře a nebo Jízdní zvíře (pokud má vhodnou velikost). Lze ochočit jen taková zvířata, která to u sebe mají uvedeno.

Např. Hrdina se snaží ochočit Wyverna. Jeho hodnota INT je 5. Hrdina tedy musí úspěšně ochočovat (20–5) x 2 dní, což je 30 dnů. Každý z těchto 30 dnů musí uspět v hodu proti CHA. Pokud je hod proti CHA neúspěšný, den se nepočítá.

Možné je i ochočit zvíře, které se vyskytuje pouze v rojích či hejnech (má u sebe v závorce uvedeno „Roj“). Tehdy je ochočen celý roj.

Ochočení je možné provádět v průběhu mise i mimo ní. Na začátku hry GM určí, kolik dnů uplynulo od poslední mise. Hráč si tolikrát hodí kostkou na ochočování. Pokud se zvíře ještě nepodařilo ochočit, Hrdina si ho s sebou nemůže vzít.

Hrdinové si mezi sebou mohou zvířata vyměňovat. Hrdina s dostatečně vysokým CHA tedy může cvičit zvířata pro ostatní.

Zbraně
Všechna zvířata mohou v boji používat kopání, údery ocasem, vrážení atd. To se řídí pravidly pro Boj zblízka beze zbraní (viz Základní kniha: Systém).

V kolonce „Zbraně“ jsou uvedeny Přirozené zbraně (viz Základní kniha: Systém). Mají vyznačené DAM a případně také další informace (bodná, sečná, úderná…).

Osobní zvířata

Osobní zvířata jsou ta zvířata, na kterých nelze jezdit, protože jsou příliš malá. Patří sem tedy hlavně různí bojoví psi, ale také orli a podobně. V boji se Osobní zvířata považují za samostatné Bojovníky, taktéž se jim vypočítává iniciativa. Kontrolu nad nimi má jejich majitel – on jim může poručit, aby se přesunula, zaútočila apod.

Zde uvedená Osobní zvířata si lze normálně koupit. Cenu mají stanovenou. GM je může použít ale i jako zvířata neochočená (divoká).

Pes

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h, **Cena: 500**
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	12	6	6	6	12	8	8	10	n/a

INFO: Pro lovecké, hlídací a bojové účely se používají velká plemena domestikovaných psů, ale například také dingové.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Kočka

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h, **Cena: 500**
Zbraně: drápy (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	12	6	6	6	18	6	6	10	n/a

INFO: Pro lovecké, hlídací a bojové účely se používají dostatečně velké druhy, např. rysové, karakalové, servalové a oceloti.

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 5 metrů.

Fretka

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h, **Cena: 100**
Zbraně: čelisti (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	12	8	6	6	18	2	2	5	n/a

Hrabání: Fretka může proniknout i úzkými skulinami. Může sama hrabat noru, rychlostí 10 cm za minutu.

Opice

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h, **Cena: 1000**
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	10	8	8	8	18	4	4	10	n/a

Obratnost: Dokáží šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Také umí vysoko a daleko skákat, čehož využívají při překonávání překážek. Při Vylézání, Slézání a Slaňování provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné.

Dravý pták (sokol, orel, jestřáb...)

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 20 km/h, **Cena: 1000**
Zbraně: zobák (DAM 10), paráty (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	n/a	12	6	6	6	16	6	6	10	n/a

Paráty: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Hlodavec (myš, krysa, potkan...)

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 5 km/h, **Cena: 50**
Zbraně: žádné, nemůže bojovat

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
n/a	n/a	10	8	8	8	18	2	2	5	n/a

Pomocník: Hlodavci mohou být použiti jen jako pomocníci – mohou např. přenášet malé objekty nebo odlákat pozornost nepřátel.

Hejno: Hlodavci se mohou vyskytovat i v hejnech, která jsou už nebezpečná. Jedná se o Roj, jeho velikost je 1 a má 10 HP. Může bojovat, má CCO 10, jeho čelisti mají DAM 5. Cena hejna je 500.

Chytrý pták (papoušek, vrána, havran...)

Velikost 0, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 10 km/h, **Cena: 100**
Zbraně: žádné, nemůže bojovat

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
n/a	n/a	10	8	8	8	16	2	2	5	n/a

Pomocník: Chytří ptáci mohou být použiti jen jako pomocníci – mohou např. přenášet malé objekty nebo odlákat pozornost nepřátel.

Hejno: Chytří ptáci se mohou vyskytovat i v hejnech, která jsou už nebezpečná. Jedná se o Roj, jeho velikost je 1 a má 10 HP. Může bojovat, má CCO 10, jeho zobáky mají DAM 5. Cena hejna je 1000.

Jízdní zvířata

Jízdní zvířata jsou ta zvířata, na kterých lze jezdit. Patří sem tedy hlavně koně, ale třeba i sloni a podobně. Hrdina na zvířeti standardně jezdit neumí. To může až poté, co si koupí zvláštní dovednost Jízda na zvířatech.

Zde uvedená Jízdní zvířata si lze normálně koupit. Cenu mají stanovenou. GM je může použít ale i jako zvířata neochočená (divoká).

Nosnost

Zvíře má u sebe uvedenou nosnost. Ta je vyjádřena ve velikostních třídách jezdců. Například zvíře s nosností 3 uveze buď jednu postavu velikosti 3, nebo jednu postavu velikosti 2 a jednu postavu velikosti 1, a nebo tři postavy velikosti 1. Jedna postava je vždy jezdec, který zvíře ovládá.

Seskočení či naskočení na zvíře je v boji jedna akce. Jakmile je zvíře bez jezdce, přechází pod kontrolu GM.

Boj

Jízdní zvířata přináší v boji mnoho výhod. Místo AGI jezdce se počítá AGI zvířete, tudíž má postava vyšší šanci na vyhnutí se úderu chladnou zbraní či zásahu vrhací zbraní.

Zvíře má vlastní akci, kterou provádí buď těsně před a nebo těsně po akci svého jezdce; toto si zvolí jezdec sám. Zvíře plně ovládá – on mu může poručit, aby se přesunulo, zaútočilo kopnutím apod.

Při útoku zblízka, střelbě či vrhání na jezdce (respektive zvíře) tu je šance, že místo něj bude zasaženo zvíře (respektive jezdec). Pokud při úspěšném hodu na CCO či RCO padne liché číslo, útočník trefil toho, koho chtěl. Pokud padne sudé, trefil toho druhého. Exploze, Rojové a Rozptylové útoky mají přirozeně efekt na oba. Míření dovoluje útočníkovi vždy trefit toho, koho chce.

Zvíře s jezdcem nemá postih na iniciativu za Splašení.

Kůň

Velikost 4, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Nosnost 4, **Cena: 2000**
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	6	14	10	14	50	n/a

Velbloud

Velikost 4, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Nosnost 4, **Cena: 3000**
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	6	14	10	14	50	n/a

Pouštní: Nemá žádný postih za pouštní terén. Nijak netrpí horkem. Bez pití vydrží dvakrát tak dlouho.

Slon

Velikost 7, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Nosnost 7, **Cena: 6000**
Zbraně: kly (DAM 70)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	8	12	8	8	14	16	100	n/a

Chobot: Může jím chytit a odhodit protivníka.

Mamut

Velikost 7, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Nosnost 7, **Cena: 7000**
Zbraně: kly (DAM 70)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	8	12	8	8	14	16	100	n/a

INFO: Mamut je příbuzný slonovi, ovšem je pokryt hustou srstí. Vyskytuje se v ledových prostředích.

Chobot: Může jím chytit a odhodit protivníka.
Polární: Nemá žádný postih za zasněžený terén. Nijak netrpí zimou. Bez jídla vydrží dvakrát tak dlouho.

Mastodont

Velikost 7, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Nosnost 7, **Cena: 7000**
Zbraně: kly (DAM 70)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	8	12	8	8	14	16	100	n/a

INFO: Mastodont je příbuzný slonovi, ovšem přizpůsobený na vyšší teploty. Vyskytuje se v pouštních prostředích.

Chobot: Může jím chytit a odhodit protivníka.
Pouštní: Nemá žádný postih za pouštní terén. Nijak netrpí horkem. Bez pití vydrží dvakrát tak dlouho.

Nosorožec

Velikost 6, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h, Nosnost 6, **Cena: 5000**
Zbraně: rohy (DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	6	10	6	10	14	14	80	n/a

Zteč: Nosorožec může provést zteč. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Nosorožec přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se nosorožec pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když nosorožec útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Hroch

Velikost 6, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Vodní, Cestovní rychlost 20 km/h, Nosnost 6, **Cena: 5000**
Zbraně: čelisti (DAM 60)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	6	10	6	10	14	14	80	n/a

Vodní: Pod vodou vydrží 5 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky 5 metrů.

Hippokamp

Velikost 4, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Vodní, Cestovní rychlost 30 km/h, Nosnost 4, **Cena: 3000**
Zbraně: žádné

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	6	10	6	16	12	14	50	n/a

INFO: Hippokamp je mořský tvor, který připomíná koně, ovšem místo zadních nohou má dlouhý ocas s ploutví a přední nohy mají místo kopyt plovací blány. Zadní nohy jsou zcela zakrnělé. Nemá srst ani hřívu, jeho kůže je hladká a pevná, jako kůže delfínů. Hippokamp je savec, který se musí před každým ponořením nadechnout.

Vodní: Hippokamp je hlavně vodní tvor. Pokud se pohybuje po souši, jeho AGI je sníženo na polovinu. Pod vodou vydrží 10 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 100 metrů.

Musimon

Velikost 4, nebezpečí 1, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, Nosnost 4, **Cena: 4000**
Zbraně: rohy (DAM 40, jen samec)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	10	6	10	6	14	10	12	50	n/a

INFO: Musimon je kopytnatec podobný muflonovi. Samci mají dva páry rohů – dva tlusté, zatočené dopředu (jako muflon) a dva tenké rovné. Samice tyto rohy postrádají, jsou však hbitější a obratnější. Musimoni se vyskytují většinou v horských a skalnatých oblastech.

Samec: Může se proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Musimon přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se musimon pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když musimon útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.
Samice: Její AGI je 16.

Taurosaur

Velikost 7, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h, Nosnost 7, **Cena: 8000**
Zbraně: rohy (DAM 80)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	8	4	10	10	6	16	16	100	n/a

INFO: Taurosaur je velký býložravý plaz pohybující se po čtyřech silných nohách. Má mohutnou hlavu opatřenou dvěma dlouhými rohy směřujícími dopředu. Je odolný, ale pomalý a těžkopádný. Taurosauři se vyskytují většinou ve stepích a na savanách.

Zteč: Taurosaur se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Taurosaur přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se taurosaur pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když taurosaur útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Rostliny

Zahrada Eden je plná různých forem flóry. Některé jsou exotičtější a většinou i velmi nebezpečné.

Iluzorník
Iluzorník je rostlina dosahující výšky dvou metrů, s kruhovými listy a jediným žlutým květem. Z květu vylučuje silný halucinogenní plyn, který má několik účelů. Zaprvé nutí hmyz, aby opyloval pouze tuto rostlinu. Všechny ostatní druhy rostlin v okolí tedy postupně vyhynou. Zadruhé slouží jako sebeobrana, protože býložravci a další škůdci se začnou plašit a utíkat. Na inteligentní tvory má však mnohem zásadnější vliv, protože díky plynu mohou vidět věci, které ve skutečnosti nejsou. Obyvatelé lesních osad proto v blízkosti této rostliny nosí plynové masky.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého iluzorníkem, každou hodinu si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, dostaví se halucinace. Zvířata se začnou plašit a utíkat, Osoby uvidí reálně vypadající věci. Halucinace trvají 1 hodinu. Otrava plynem může být vyléčena Ranhojičem.

Květník
Květník je keř s malými lístky a mnoha rudými květy, ze kterých vylučuje prudce jedovatý plyn. Kdo se ho nadýchá, může velmi rychle zemřít. Menší zvířata umírají okamžitě, větší bytosti do několika minut. Pouze hmyz je imunní, takže může nerušeně opylovat. Obyvatelé lesních osad proto v blízkosti této rostliny nosí plynové masky.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého květníkem, každou hodinu se otráví a hrozí jí smrt za tolik minut, kolik je její DUR. Bytosti velikosti 0 umírají okamžitě. Otrava plynem může být vyléčena Ranhojičem.

Trnovník
Trnovník je keř, jehož větve jsou pokryté dlouhými a velmi ostrými trny. Každý trn má u svého kořene váček, který je naplněný velmi silným jedem. Trn je dutý – pokud se o něj oběť píchne, jed se jí dostane do krevního řečiště. Smrt nastává do několika minut.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého trnovníkem, každou hodinu si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, píchne se o trn a zemře za tolik minut, kolik je její DUR. Bytosti velikosti 0 umírají okamžitě. Otrava jedem může být vyléčena Ranhojičem.

Houborost
Houborost je houba, která připomíná neforemnou žlutou hroudu. Je nechvalně známá pro své spóry, které vypouští do vzduchu. Spóry jsou schopné uchytit se na jakémkoliv podkladu a velmi rychle se vyvinout v novou houbu. Za pár desítek minut je objekt doslova pokryt houbami. Pokud tvor spóry vdechne či spolkne, začnou růst uvnitř něj, což může být i smrtelné.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého houborostem, každou hodinu vdechne spóry – tehdy si každou minutu musí hodit proti DUR. Za každý neúspěch ztrácí 10 HP. Pokud uspěje, spóry jsou již neškodné. Zamoření spórami může být vyléčeno Ranhojičem.

Výbušník
Výbušník je keř s velkými kulatými a dužnatými plody modré barvy. Plody jsou však velmi citlivé na dotek. Pokud o ně něco zavadí, prudce a silně explodují. Tak do svého okolí rozptýlí semena. Pro případné oběti je však tato exploze velmi nebezpečná.
Prostředí: pokud se nějaký objekt dostane do prostředí zarostlého výbušníkem, každou hodinu si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, dotkne se plodu, který okamžitě vybuchne s DAM 10, Exploze, dosah 10 metrů.

Liánovník
Liánovník je strom, z jehož větví vyrůstají dlouhé liány. Tyto liány fungují primárně jako obranný systém. Pokud strom ve svém okolí vycítí tvora (zachytí jeho pach), liány narušitele rychle obmotají a uškrtí či přímo rozdrtí.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého liánovníkem, každou hodinu se stane terčem útoku zblízka s CCO 10 (útok nemůže být vykryt, ale lze mu uhnout). Pokud se povede, tvor je škrcen. Pokud se liány nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit liánu strhnout hodem proti STR. Liána se násilnému strhnutí může bránit hodem proti STR 10. Může obmotat jen bytosti do velikosti 5.

Lesní tlama, Lesní koberec
Tlama je jedna z největších masožravých květin. Nejvýraznější částí jsou velké čelisti, které jsou tvořené zpevněnými listy. Listy jsou lemovány dlouhými dřevnatými výběžky, které připomínají zuby. Jakmile se vnitřní části listů něco dotkne, velmi rychle se zavřou a drží velmi pevně. Uvězněná oběť je pak strávena šťávami, což je pomalá a bolestivá smrt. Tlama dokáže chytit i velká lesní zvířata.
Koberec je taktéž masožravá rostlina, avšak své oběti chytá na velmi lepkavé listy. Tyto listy jsou kruhové a dosahují průměru až pěti metrů. Většinou leží na zemi, takže mohou snadno chytat pozemní tvory. Jakmile se oběť přilepí, list se během pár vteřin svine. Oběť je pak v tomto zámotku strávena, což je pomalá a bolestivá smrt. Koberec dokáže chytit i velká lesní zvířata.
Prostředí: pokud se Živá bytost dostane do prostředí zarostlého lesní tlamou či lesním kobercem, každou hodinu si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, dotkne se čelistí, které se okamžitě sevřou, respektive šlápne na list, který se okamžitě svine. Chycený tvor utrpí každou minutu zranění za 10 HP. Nemůže dělat nic, pouze se snažit uniknout hodem proti STR. Každý pokus trvá 1 minutu. Jak velkou bytost dokáže rostlina chytit, to záleží na její velikosti. Rostlina velikosti 0 dokáže chytit bytosti velikosti 0, rostlina velikosti 1 dokáže chytit bytosti velikosti 0 až 1, atd. Maximální velikost je 5.

Ostrokaktus, Ostrolistovec
Ostrokaktus dosahuje výšky přibližně deset metrů. Roste na některých pouštních tabulách. Z okolí pohlcuje vodu, takže je velmi dužnatý a vydrží jakékoliv sucho. Jeho trny jsou velmi dlouhé, pevné a ostré – mají monomolekulární hroty.
Ostrolistovec je keř o průměru přibližně deset metrů. Roste na některých džunglových tabulách. Aby se chránil před býložravci, jeho listy jsou velmi pevné a ostré. Mají monomolekulární zobkované okraje, takže fungují podobně jako pila na vše, co o ně zavadí.
Prostředí: pokud se nějaký objekt dostane do prostředí zarostlého ostrokaktusem či ostrolistovcem, každou hodinu si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, píchne se o trn respektive řízne se o list s DAM 10, při tom má postih –5 na ARM.

Regenerovec
Regenerovec je rostlina, která je pověstná svými regeneračními schopnostmi. Jakmile přijde o nějakou svoji část, během vteřin zase doroste. Odpadlá část však rychle odumře, protože nemá přívod živin. Regenerace totiž potřebuje velmi rychlý metabolismus, během kterého rostlina spotřebovává mnoho živin a vláhy. Pokud takto regeneruje příliš často, odumře.
Prostředí: prostředí zarostlé regenerovcem poskytuje lepší kryt. Krytí v tomto terénu poskytuje další bonus +2 k ARM. Pokud je prostředí nějak vymýceno (posekání, požár…), hoďte k20. Na hod 1-15 se ihned zcela zregeneruje.

Rychlorost
Rychlorost je rostlina, která roste extrémně rychle. Jakmile její semeno dopadne do úrodné půdy, již za pár vteřin zakoření a vyraší stonek s listy. Během příštích pár minut je rychlorost již několik metrů vysoký. Jeho růst pokračuje tak dlouho, dokud má v půdě dostatek vláhy a živin. Jakmile se však jednou zastaví, dále už nepokračuje ani když zaprší. Rychlorost může v optimálním případě dorůst do výšky i několika kilometrů. Čím vyšší je, tím pevnější a mohutnější je i stonek. U obzvláště vysokých rostlin se tento stonek podobná spíše kmenům stromů.
Rychlý růst: Jakmile je semeno zaseto, rostlina začne ihned růst. V Běžné kategorii roste rychlostí jeden stupeň velikosti za minutu. Když přeroste velikost 10, roste do Velké kategorie rychlostí jeden stupeň za hodinu. Když přeroste velikost 10+, roste do Obří kategorie rychlostí jeden stupeň za den. Velikost 10++ je maximum. Má tolik desítek HP, kolik je jeho velikost (10 až 100 HP). Velká kategorie má HP-V (10 až 100 HP-V) a Obří kategorie HP-O (10 až 100 HP-O).

Zelenomor
Zelenomor je plevel, který se dokáže z jediného semena rozmnožit tak rychle, že již za pár týdnů zahltí celou tabulu. Je to velmi nebezpečná rostlina, která snadno překoná a potlačí konkurenční flóru, což znamená všechny ostatní rostliny. Býložravci plevel navíc vůbec nespásají, protože má nepříjemnou chuť a je nestravitelný. Nepotřebuje žádné opylování. Jeho stonek dorůstá do výšky až dva metry.
Rychlé množení: Jakmile je semeno zaseto, rostlina začne ihned růst a rychle se množit. Za první den zaplní oblast o rozměru 10 m^2. Každý další den zaplní desetinásobně velkou oblast (druhý den 100 m^2, třetí den 1000 m^2, atd…). Všechny ostatní rostliny v zasažené oblasti zahynou za k20 dní.

Nemoci a jedy

Druhy nemocí:
Nejběžnější nemoci. Neexistují proti nim vakcíny, ale mohou být léčeny. Nemoci mají efekt jen na Živé bytosti.

Nemoc z kontaminovaného jídla/vody (závažnost 1)
Bytost se může nakazit, když sní jídlo, které není tepelně upravené (např. syrové maso), nebo když vypije vodu, která není pitná (např. z řeky). Příznaky jsou nevolnost, bolest a křeče v břiše. Nakažená bytost má postih –1 na WIL a DUR. Inkubační doba je 1 den. Zvířata jsou proti této nemoci imunní.

Planoucí chřipka (závažnost 2)
Šíří se vzduchem. Příznaky jsou zvýšená teplota a zimnice. Nakažená bytost má postih –1 na CCO, RCO, AGI, DUR a STR. Inkubační doba je 1 den.

Omamná žloutenka (závažnost 3)
Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou bolest hlavy, zažloutnutí kůže a očního bělma. Nakažená bytost má postih –1 na INT, WIL a CHA. Inkubační doba je 5 dní.

Plíživá angína (závažnost 4)
Šíří se vzduchem. Příznaky jsou zvýšená teplota, bolest v krku a kašel. Nakažená bytost má postih –2 na DUR a STR. Inkubační doba je 5 dní.

Divoké neštovice (závažnost 5)
Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou svědivé puchýřky všude po těle. Nakažená bytost má postih –2 na AGI, WIL a CHA. Inkubační doba je 5 dní.

Mučivá malárie (závažnost 6)
Šíří se infekcí krve, nositelem je bodavý hmyz. Příznaky jsou silná bolest hlavy a nevolnost. Nakažená bytost má postih –3 na INT, WIL a CHA. Inkubační doba je 10 dní.

Tmavá spavá nemoc (závažnost 7)
Šíří se infekcí krve, nositelem je bodavý hmyz. Příznaky jsou ty, že bytost vydrží bez spánku jen krátkou dobu, pouhých 5 hodin. Inkubační doba je 1 den.

Černá sněť (závažnost 8)
Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou krvavé vředy všude po těle. Nakažená bytost má postih –4 na STR a AGI a každý den ztrácí 2 HP. Inkubační doba je 20 dní.

Krvavá vzteklina (závažnost 9)
Šíří se infekcí krve, nositelem jsou savci. Příznaky jsou svalové křeče, zvýšená produkce slin a zuřivost. Nakažená bytost má postih –10 na WIL, INT a CHA a každý den ztrácí 5 HP a 10 SP. Inkubační doba je 30 dní.

Hnilobný mor (závažnost 9)
Šíří se infekcí krve, nositelem je bodavý hmyz. Příznaky jsou zvýšená teplota, zimnice, nevolnost a vředy všude po těle. Nakažená bytost má postih –5 na WIL, CHA a DUR a každý den ztrácí 10 HP. Inkubační doba je 1 den.

Bledá lepra (závažnost 10)
Šíří se přímým kontaktem. Příznaky jsou degenerace a rozpad tkáně. Nakažená bytost ztrácí –5 od AGI, DUR a STR a každý den ztrácí 10 HP. Inkubační doba je 1 den.

Druhy jedů:
Nejběžnější jedy přírodního původu. Umělé jedy jsou popsány v části Základní kniha: Ranhojič (v kapitole Lektvary). Efekty některých jedů jsou okamžité, efekty jiných jedů jsou dlouhodobé a podobně jako nemoci mají svoji Závažnost. Jedy mají efekt jen na Živé bytosti.

Otrava z kontaminovaného jídla/vody (závažnost 1)
Bytost se může otrávit, když sní jídlo, které není tepelně upravené (např. syrové maso), nebo když vypije vodu, která není pitná (např. z řeky). Příznaky jsou nevolnost, bolest a křeče v břiše. Otrávená bytost má postih –1 na WIL a DUR. Otrava se projeví až za 1 den. Zvířata jsou proti tomuto jedu imunní.

Vosí jed (závažnost 1)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –1 na WIL a DUR.

Mravenčí jed (závažnost 1)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –1 na AGI a DUR.

Hadí jed (závažnost 5)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –2 na PER, AGI a STR a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Pavoučí jed (závažnost 7)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –3 na AGI a STR a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Škorpioní jed (závažnost 7)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –3 na PER a AGI a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Mantikoří jed (závažnost 9)
Musí se dostat do krve. Jed způsobuje postih –4 na PER, AGI a STR a navíc ubírá 10 HP na konci každého dne.

Jed trnovníku
Musí se dostat do krve. Bytost zemře za tolik minut, kolik je její DUR. Bytosti velikosti 0 umírají okamžitě.

Jed květníku
Musí se vdechnout. Bytost zemře za tolik minut, kolik je její DUR. Bytosti velikosti 0 umírají okamžitě.

Jed iluzorníku
Musí se vdechnout. Bytost může odolat hodem proti WIL. Pokud neuspěje, dostaví se halucinace. Zvířata se začnou plašit a utíkat, Osoby uvidí reálně vypadající věci. Halucinace trvají 1 hodinu.