

# VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Lékař

vytvořil Gediman  
© 2020-2024

Verze 2.1

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



Void: Science 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

<b>1. Lékař .....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti lékaře .....	4
3. Vybavení lékaře.....	5
4. Biochemické látky .....	7

# Lékař

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

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

**Poznámka: Lékař své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou biologii.**

## Ošetření a léčba (AKCE)

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

POZOR: Oživení mrtvé bytosti lze provést maximálně do 5 minut, pak je smrt nezvratná.

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

## Míchání a rozklad

Lékař dokáže vyrábět biochemické látky (jedy, drogy...). Potřebuje na to stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik potřebuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je připravena. Pokud má Smůlu, prvky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, látka spotřebovala jen polovinu prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Lékař dokáže látky také rozložit. Získá z nich tak stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik obsahuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je rozložena. Pokud má Smůlu, látka je nenávratně zničena a žádné prvky z ní nejsou. Pokud má Štěstí, látka poskytla dvojnásobek prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Biologické prvky se zapíší do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 prvků.

Chemické prvky se zapíší do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 prvků.

Každý typ Biochemické látky zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství dávek.

## Mrzačení (AKCE)

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

# Dovednosti lékaře

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

## Pitva (5 bodů)

Lékař 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 Lékařské laboratoři.

## Vivisekce (5 bodů)

Lékař 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 Lékařské laboratoři.

## Přírodní medicína (5 bodů)

Lékař 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 promřel zbytečně.

## Využití mrtvoly (5 bodů)

Lékař dokáže z mrtvoly Živé bytosti využít stavební biologické a chemické prvky. Práce zabírá 5 minut za každý stupeň její velikosti. Z mrtvoly získá automaticky tolik kusů biologických a chemických prvků, kolik byla její velikost. Lze použít pouze na Živé bytosti Běžné kategorie velikosti (0 až 10). Dvě mrtvoly velikosti 0 se považují za jednu velikosti 1.

## Expert na známé organizmy (5 bodů za druh)

Lékař 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, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové.

## Expert na neznámé organizmy (10 bodů)

Lékař 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 Lékařů, všichni ji musí umět. Lékaři asistují Hlavnímu lékaři a tak usnadňují nebo urychlují jeho práci. V případě usnadnění přidává každý asistující lékař +1 k INT Hlavnímu lékaři. Usnadnění lze provést i v boji, tehdy na to ale každý zúčastněný Lékař musí spotřebovat jednu akci. V případě urychlení snižuje každý asistující lékař trvání práce o 5 minut. Urychlení nelze provést v boji.

## Genetická modifikace (10 bodů)

Lékař dokáže vylepšit organismus tak, aby byl efektivnější. Potřebuje k tomu ale určité množství biologických a chemických látek. Zvolí si typ Genetické modifikace (viz Biochemické látky) a hodí si proti INT. Pokud uspěje, modifikace se povedla. Pokud neuspěje, došlo k poškození DNA organismu – atribut je místo zvýšení o danou hodnotu snížen. Pokud má Štěstí, modifikace byla ještě efektivnější a atribut organismu je zvýšen o dvojnásobek. Pokud má Smůlu, došlo k závažnému selhání DNA a organismus je mrt-

ev (už nelze vzkřísit). Látky jsou spotřebovány v každém případě. Úspěšná i neúspěšná modifikace trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Lékař nacházet v Lékařské laboratoři.

## Křížení (10 bodů)

Lékař 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 Lékařské laboratoři.

## Homunkulus (20 bodů)

Homunkulus je malý asistenční humanoid speciálně stvořený pro lékařské účely. Homunkulus je plně pod velením svého lékaře. Je ovládán jeho hlasovými příkazy, ať už přímo nebo pomocí dálkového komunikátoru, který je připoután na lékařově předloktí. Toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ní, začne se chovat podle naučených protokolů – bude se snažit ukryt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje INT svého lékaře o 5 a až třikrát za den může vyrušit efekt Smůly při neúspěšném Ošetření a léčbě. Homunkulus může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého lékaře. Pokud Homunkulus zemře, Lékař si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení lékaře

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

## Vrtáčka / 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 / Motorová 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 pistole

### Injekční puška

Cena: 50 / 100

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

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

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

## Antiradiační dekontaminátor

Cena: 500

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

## Antichemický dekontaminátor

Cena: 500

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

## Antibiologický dekontaminátor

Cena: 500

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

## Generátor antichemického 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. Vyrždí být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Generátor antibiologického 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 mikroorganizmů, např. Biologických útoků. Vyrždí být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Generátor antiradiačního 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. Vyrždí být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Neurální snímač

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).

## Genetický snímač

Cena: 10.000

Toto zařízení se přiloží k živé hmotě. Sonda snímá DNA i RNA a do určité míry je dokáže prozkoumat. Dokáže odhalit, z jakého tvora či rostliny vzorek pochází. Zjistí, jestli DNA či RNA není zmutované nebo jinak modifikované. Umí také najít spojitost mezi dvěma vzorky. Průzkum vyžaduje úspěšný hod proti INT (v boji jedna akce).

## Detektor radioaktivity

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).

## Detektor chemikálií

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).

## Detektor biolátek

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 mikroskopicky život.

### **Detektor biosignálů**

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.

### **Resuscitační souprava**

Cena: 1.000

Souprava obsahuje ambuvak, defibrilátor a další systémy, které zvyšují šanci na vzkříšení pacienta. Pokud lékař obživuje mrtvou Živou bytost (s 0 HP), získává bonus +5 k INT při hodu na Ošetření a léčbu a jednou může ignorovat efekt Smůly (nenávratnou smrt pacienta).

### **Udržovací souprava**

Cena: 2.000

Souprava obsahuje infuzní systémy, dýchací ventilátory a monitory životních funkcí. 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.

### **Homunkulus**

Homunkulové jsou částečně inteligentní bytosti, založené na poznacích jednoduché genetiky, které v galaxii zbyly po Druhé velké trojici (není ale jisté, jestli ta je jejich původním tvůrcem). Jsou pěstovány a používány všemi galaktickými 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 manuálně, pomocí dálkového ovládacího panelu, obvykle připevněném k předloktí. Na tvorbu Homunkulů je použito DNA dané rasy, takže výsledný Homunkulus vzhledově připomíná příslušníka rasy, která ho stvořila. V každém případě to jsou bezpohlavní tvorové s bledou kůží, bez jakéhokoliv tělesného ochlupení a bez možnosti se rozmnožovat. Na druhou stranu ovšem nestárnou a tudíž nemohou zemřít přirozenou smrtí. Neumí mluvit, ale rozumí Nižší božské řeči. Homunkulové se používají převážně jako asistenti ve zdravotnictví. Rozměry Homunkulů jsou různé, avšak nejčastěji jsou používány verze o výšce nejvýše jeden metr. Ty jsou totiž skladné a snadno se ovládají. Někdy jsou použity jako testovací organizmy pro nové či neznámé látky a choroby. Některé vyspělejší říše jsou schopny Homunkuly dodatečně zmutovat a změnit tak jejich účel.

Velikost 0, Biomechanická bytost (Osoba)

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

<b>CCO:</b>	<b>6</b>	<b>RCO:</b>	<b>6</b>	<b>PER:</b>	<b>6</b>
<b>INT:</b>	<b>6</b>	<b>WIL:</b>	<b>6</b>	<b>CHA:</b>	<b>6</b>
<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>DUR:</b>	<b>6</b>	<b>STR:</b>	<b>6</b>
	<b>HP: 20</b>		<b>SP: n/a</b>		

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

### **Experimentální bytosti**

Experimentální bytosti jsou bytosti, jejichž tělo bylo posíleno drogami a DNA manipulacemi, 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.

# Biochemické látky

Sem patří Jedy a Drogy, které může Lékař vyrobit. Každý typ Biochemické látky zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství dávek. U každé látky si poznamenejte, kolik dávek má Lékař k dispozici. Látky se totiž spotřebovávají; na ovlivnění jednoho organismu je třeba jedna dávka. Drogy a Jedy jsou umístěny v jednorázových injekčních stříkačkách.

**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 Lékař neutralizovat pomocí své schopnosti Ošetření a léčba.

**Genetické modifikace** jsou efekty, které Lékař aplikuje schopností Genetická modifikace.

**Biochemické látky označené ★ jsou přístupné jen Lékařům 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. Lékař 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 (genetická modifikace)**

### **Range Combat (genetická modifikace)**

### **Perception (genetická modifikace)**

### **Intelligence (genetická modifikace)**

### **Will (genetická modifikace)**

### **Charisma (genetická modifikace)**

### **Durability (genetická modifikace)**

### **Strength (genetická modifikace)**

### **Agility (genetická modifikace)**

Materiál: 100 chem, 100 bio

Zvýší příslušný základní atribut Živé bytosti o 1 (pokud tento atribut měla).

### **Health Points (genetická modifikace)**

Materiál: 100 chem, 100 bio

Zvýší maximální HP Živé bytosti o 10 (pokud tuto hodnotu měla).

### **Sanity Points (genetická modifikace)**

Materiál: 100 chem, 100 bio

Zvýší maximální SP Živé bytosti o 10 (pokud tuto hodnotu měla).

### **Regenerace (genetická modifikace) ★**

Materiál: 200 chem, 200 bio

Živá bytost si umí sama vyléčit zranění, rychlostí 10 HP za den. Nemůže se vyléčit, pokud má 0 HP. V případě neúspěšné modifikace nastává ten efekt, že bytost každý den ztrácí 10 HP. V případě Štěstí nastává ten efekt, že bytost si každý den léčí 20 HP.