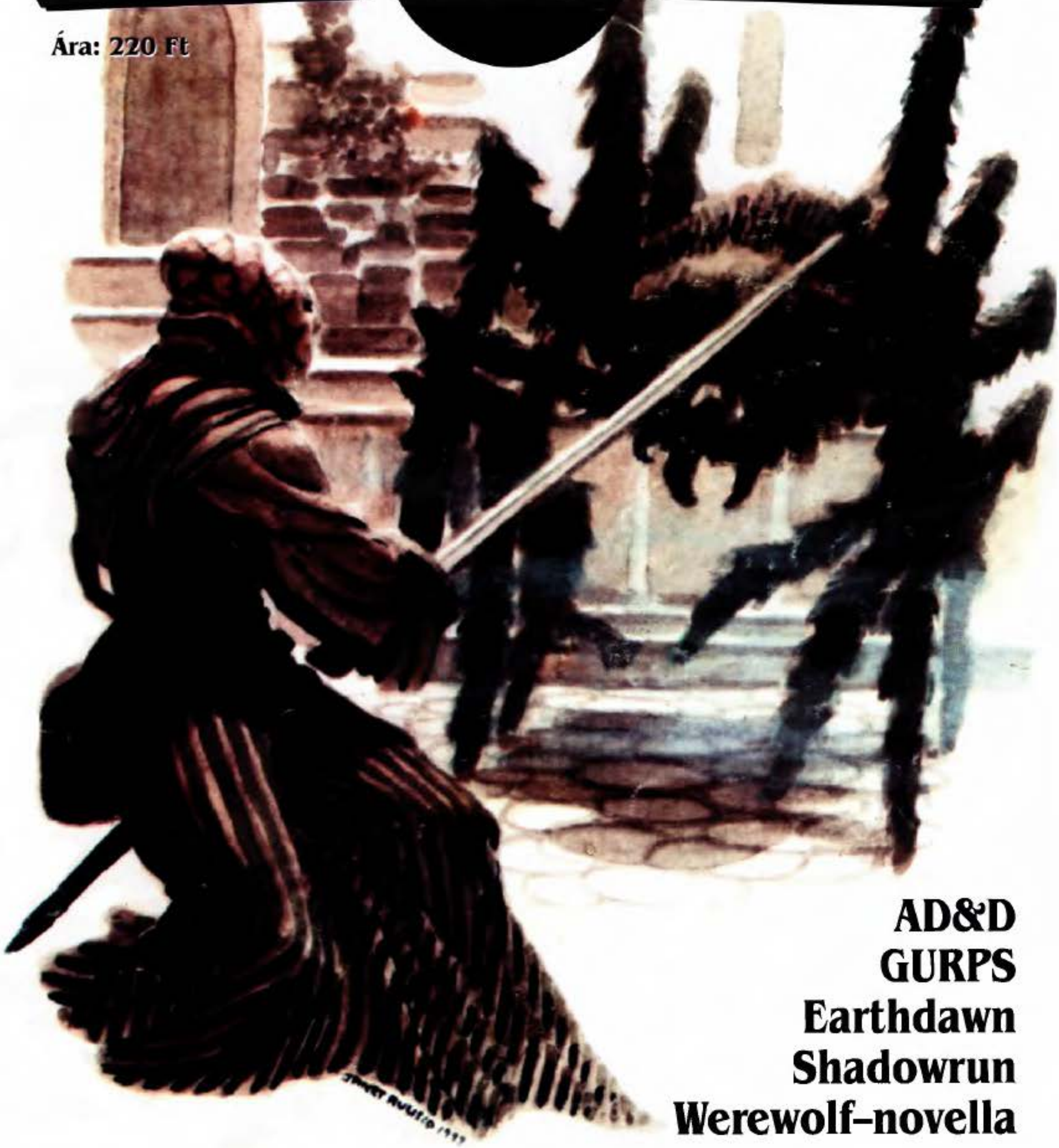
HOLDTÖLTE

34

Szerepjáték magazin

1996. január

Ára: 220 Ft



AD&D
GURPS
Earthdawn
Shadowrun
Werewolf–novella

JAZZ DROGOK

A muszlim harcosok (fedajkinok) vallása tiltja a kiberver használatát. Mivel azonban ellenfeleiknek nincsenek ilyen megkötéseik, a fedajkinoknak is szükségük van valamire, amivel a kiberver hiányát ellensúlyozni tudják. Így születtek meg az ún. jazz-drogok, és bár ezeket ugyan nem kifejezetten a muszlim harcosoknak fejlesztették ki, leginkább mégis ők használják.

>>>>>[Tudja valaki, miért éppen „jazz-drogok"-nak nevezik ezeket a löttyöket? Én már ezer helyen kérdeztem.]<<<<<

– Turul <09:57:59/05-25-54>

>>>>>[Ahelyett, hogy egyenesen engem kérdeztél volna meg. Én ugyanis rögtön megmondtam volna, hogy szerintem senki sem tudja.]<<<<<

– Arwen <10:11:35/05-25-54>

Ezeket a kiberverek hatását utánozó drogokat „keménységük" szerint három lépcsőre oszthatjuk. Az első lépcsős drogok csak kevéssé terhelik meg használójuk szervezetét, ennek megfelelően hatásuk is korlátozott. A második lépcsős drogok már sokkal hatékonyabbak, cserébe használójuknak komolyabb egészségi „árat" kell fizetni. A harmadik lépcsős drogok annyira tömények, hogy egy drogokhoz nem szokott személy szervezetének igen nagy kárt okozhatnak. Ezeket a csúcs-drogokat csak a veterán fedajkinok fogyasztják, azok, akik még a második lépcsős drogok harci teljesítményénél is jobbra vágynak, és akiknek a szervezete már „megszokta" a gyengébb jazz-drogokat.

>>>>>[Felvilágosítanék... Csak hogy aztán senki se mondja, hogy nem szóltam előre. Amiről a hivatalos leírások általában nem szólnak, az a szomorú tény, hogy a jazz-drogok egészségkárosító hatása (még az első lépcsős jazz-drogoké is) sajnos, maradandó. Cíki. Illetve, mégsem. Egyetlen módja mégis van, hogy ellensúlyozzuk egy első lépcsős drog káros hatását: ha rászokunk egy második lépcsősre! Ezzel remekül megszünnek az első lépcsős drog által kiváltott tünetek, viszont cserébe némileg súlyosabb tünetek lépnek fel. Amelyeket remekül meg lehet szüntetni egy harmadik lépcsős droggal. Az egész arra emlékeztet, mint amikor valaki úgy gyógyítja a körömfáját, hogy levágja az ujját. És amikor rájön, hogy nagyon fáj az ujja helye, akkor gyorsan levágja az egész karját. Hát igen. Nagy az Isten állatkertje!]<<<<<

– Drótváz <10:05:26/05-20-54>

>>>>>[Ne felejtsd el, Drótváz, hogy az átlagos jazz-drogos nem nagyon van tisztában ezzel, amikor lenyeli élete első „első lépcsős" kotyvalékát. Utána pedig már rálépett a lejtőre.]<<<<<

– Turbovszkij <10:11:59/05-20-54>

>>>>>[Na. Hát ezért szóltam most mindenkinek.]<<<<<

– Drótváz <10:15:02/05-20-54>

>>>>>[Mintha a fedajkinok annyira olvasnák a Mátrixos dokumentumokat...]<<<<<

– Neustein <11:06:34/05-20-54>

Az alábbiakban a jazz-drogok leírása következik. Egy magasabb lépcsős drog komolyabb mellékhatásokkal rendelkezik, mint egy alacsonyabb lépcsős. A mellékhatások azonban emberről emberre változhatnak. Általánosságban igaz, hogy egy „szűz" használót sokkal nagyobb megpróbáltatásnak tesznek ki a jazz-drogok (különösen a magasabb lépcsősek), mint egy olyan személyt, aki korábban már rendszeresen használt valamilyen jazz-drogot. Éppen ezért a mellékhatások leírásánál különbséget teszünk a „szűz használó", az „első lépcsős használó", a „második lépcsős használó" és a „veterán használó" között.

Szűz használónak minősül mindenki, ami vagy még nem használt jazz-drogot, vagy már használt, de még egyikre sem szokott rá. Sorrendben első lépcsős, második lépcsős, illetve veterán használónak minősül az a személy, aki már eleget használt egy sorrendben első, második vagy harmadik lépcsős jazz-drogból ahhoz, hogy rászokjon.

Rászokás

Minden egyes jazz-drog használat után az illető személy kap néhány drog pontot. Egy első lépcsős jazz-drog egyszeri használata 1 drog pontot, egy második lépcsős jazz-drog egyszeri használata 2 drog pontot, egy harmadik lépcsősé pedig 4 drog pontot ér. A drog pontok használatonként összeadódnak (hasonlóképpen ahhoz, ahogy az állapotjelzőn tartjuk nyilván a sebesüléseket), függetlenül attól, hogy a pontok milyen típusú drog használatából adódtak. Az első, második illetve harmadik lépcsős jazz-drogokra való rászokáshoz szükséges, összegyűjtött drog pontokat az alábbi táblázat tartalmazza:

RÁSZOKÁS A JAZZ-DROGOKRA

Rászokás szintje	**Minimálisan szükséges drog pontok**
Első lépcsős használó	10
Második lépcsős használó	30
Veterán használó	70

A jazz-drogot fogyasztó személy szervezete természetesen küzd az idegen hatás ellen, megpróbálja kiüríteni magából az idegen szerek által felhalmozott anyagokat, és megpróbálja visszaállítani a drog használata előtti, eredeti helyzetet. Ehhez természetesen idő kell. Ha az illető egy hétig nem fogyaszt újabb adagot, akkor a drog pontjai 1-gyel csökkennek. Ez a csökkenés jelképezi a szervezet védekezését. A dolog hasonlít a kábulás sebzésből való felgyógyuláshoz. Ha a legutolsó drogfogyasztás után nem telik el egy hét, és az illető újabb adagot vesz magához, akkor a szervezet addig elvégzett „munkája" kárba vész, és az 1 pontnyi „gyógyuláshoz" szükséges időt elölről kell számolni.

Abdullah, a vérmes fedajkin elhatározza, hogy véglegesen veterán jazz-drog használóvá „képezi át" magát. Már 40 drog pontja van, így a szervezetének viszonylag kis megrázkódtatást okoz, ha lenyel egy adag harmadik lépcsős jazz-drogot. Ennek eredményeképpen drog pontjai 44-re emelkednek. Ha Abdullah ezt követően hét napig nem fogyaszt jazz-drogot, akkor a hetedik nap végén a drog pontjai 43-ra csökkennek. Ha viszont a hatodik napon lenyel egy újabb adag harmadik lépcsős jazz-drogot, akkor a hat napnyi pihenés még kevés volt a szervezetének, így megmarad a 44 drog pontja, sőt, az új adagnak köszönhetően 48 pontra emelkedik (44+4=48). Egy pontnyi gyógyulásra újabb hét nap elteltével, vagyis csak a tizenharmadik nap végén lenne esélye. Gondolhatjuk azonban, hogy Abdullah nem fog ilyen sokáig várni.

Drog-éhség

Ahogy az már a kábítószereknél lenni szokott, minél „masszívabban" rászokott valaki egy adott drogra, annál kevésbé tudja megtartóztatni magát az újabb drogfogyasztástól. A legutolsó drogfogyasztás után naponta Akaraterő próbát kell dobnia, hogy kiderüljön, ellen tud-e állni az egyre erősödő drog-éhségnek. A próbához nem használhatóak fel a kocka tartalékok, az újradobásra és a siker vásárlására vonatkozó karma-szabályok viszont természetesen itt is érvényesek. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni.

DROG-ÉHSÉG CÉLSZÁMOK

	Utolsó fogyasztás óta eltelt napok						
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7+**
Első lépcsős	2	2	2	3	3	3	4
Második lépcsős	3	3	4	4	5	5	6
Veterán	4	4	5	5	6	6	7

Ha a drog használója a próba során elért legalább egy sikert, akkor sikerült leküzdenie a drog-éhséget, és minden marad a régiben. Ha nem született siker, akkor az illető mindent elkövet, hogy újra droghoz jusson. A játékmester megengedheti, hogy a játékos — jó szerepjáték esetén, amiért azonban nem jár karma pont — tovább irányíthassa a személyiséget, de dönthet úgy is, hogy az nem-játékos karakterré válik, és az ő irányítása alá kerül. A drog-éhségben szenvedő vérre kiéhezett vámpírként próbál meg újabb adaghoz jutni.

Az akaraterő próbákat természetesen naponta dobni kell akkor is, ha az egyik próbát egyszer már „elrontotta" a karakter. Folyamatosan számold a sikertelen próbákat. Ha a sikertelen próbák száma eléri a személyiség Test szintjét (trollok előnyben!), akkor a sikertelen próbák számolását kezd újra elölről és a karakter véglegesen elveszt 1 Esszencia pontot. Tehát pl. egy 4-es Test tulajdonsággal rendelkező karakter 4, 8, 12, 16, 20 stb. sikertelen próba után veszít 1-1 Esszencia pontot.

Jazz-drogok leírásai

Az alábbiakban különféle jazz-drogok leírása következik.

A hatás résznél az adott jazz-drog „pozitív" hatását írjuk le, vagyis azt a hatást, amiért a drogot fogyasztani szokták (mazochisták kíméljenek!).

A mellékhatás az adott jazz-drog káros hatását írja le, vagyis azt, amit a használó kénytelen elszenvedni. A mellékhatás a különböző rászokási szinteken álló használók számára eltérő lehet. Ha a drog-használó tartózkodik a fogyasztástól, akkor természetesen a drog-éhség szabályok lépnek érvénybe (lásd feljebb).

A gyorsaság azt jelzi, hogy a szer a szervezetbe jutása után mennyi idővel kezdi kifejteni a hatását.

A hatóidő azt mutatja, hogy mennyi ideig tart maga a hatás.

A beviteli mód tudatja, milyen úton kell a drogot a használó szervezetébe juttatni ahhoz, hogy az optimálisan működjön.

Az ár az adott jazz-drog utcai árát jelenti. Drogokról lévén szó, ezek hivatalos forgalomban nem kaphatók.

>>>>>[Persze, hogy nem. Most mondjátok meg, de őszintén: mi az, amit Magyarországon hivatalosan lehet kapni?]<<<<<
– Sabc <06:22:31/05-26-54>

>>>>>[Nem tom...]<<<<<
– Trollagy <07:11:56/05-26-54>

>>>>>[Levegőt talán?]<<<<<
– Rózsa Sándor <07:12:43/05-26-54>

Az elérhetőség azt mutatja meg, milyen könnyen (vagy nehezen) lehet az illető drogot beszerezni. A fedajkinok természetesen könnyebben juthatnak hozzá.

Detoxicalon

Hatás: A szer segít a más jazz-drogokról való leszokásban. A szintjének megfelelően csökkenti a drog-éhség próba célszámát. Első lépcsős: –1. Második lépcsős: –2. Harmadik lépcsős: –3.
Mellékhatás: Amíg az illető Detoxicalon hatása alatt áll, nem fogyaszthat semmilyen más jazz-drogot (még újabb adag Detoxicalont sem), különben a hatás elvész, és az illetőnek azonnali drog-éhség próbát kell dobnia a szokásos célszám kétszerese ellen. A Detoxicalon az egyetlen olyan „drog", aminek nincs káros mellékhatása (ha nem számítjuk az árát), és aminek fogyasztása után a használó nem kap újabb drog pontokat.
Gyorsaság: 30 perc
Hatóidő: 1 nap
Beviteli mód: Szájon át
Ár: 1. szint: 500¥/adag; 2. szint: 1000¥/adag; 3. szint: 3000¥/adag
Elérhetőség: 12/3 nap, fedajkinoknak 8/2 nap

Flaricoson

Hatás: Hatása hasonlít a felvillanásvédő kiberszeméhez.
Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.
Mellékhatás: A szer nem „intelligens" elektronikát használ a felvillanások kiküszöbölésére, hanem úgy éri el hatását, hogy „gyorsítja" a szem alkalmazkodását a hirtelen fényváltozásokhoz. Ez ugyan igen hatásos, de rövid úton tönkreteszi a pupillát mozgató izmokat. A szer hatásának lejárta után azonnal Test próbát kell dobni. Ha a próba sikertelen, a szer használójának szeme maradandóan károsodik: ez +1 permanens célszám módosítót jelent minden, látás alapú próbára (ide kell érteni a fegyverrel való célzást is!). A Test próba célszámát az alábbi táblázatból lehet meghatározni (a „–" jel azt jelenti, hogy a próba automatikusan sikerült).

FLARICOSON HATÁSA

	Flaricoson szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	2	3	6
Veterán használó	–	2	4

Gyorsaság: 10 perc
Hatóidő: 10 óra
Beviteli mód: intravénás
Ár: 1. szint: 55¥/adag; 2. szint: 100¥/adag; 3. szint: 200¥/adag
Elérhetőség: 5/24 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

Flaricoson-antisept

Hatás: Alkalmazásával meg lehet szüntetni a Flaricoson jazz-drog által okozott maradandó hatást. Minden egyes elfogyasztott adag lépcsőnként 0,1-del csökkenti a Flaricoson használatából származó halmozott módosítót (vagyis az első lépcsős Flaricoson-antisept 0,1-del, a második lépcsős 0,2-del, a harmadik lépcsős pedig 0,3-del). Ha a módosító nullára csökken, a szer további használata nem jár újabb előnnyel, a káros hatások viszont továbbra is érvényben maradnak.
Mellékhatás: A szer igen összetett hatásmechanizmussal rendelkezik, mely ugyan alkalmas a Flaricoson egészségkárosító hatásának ellensúlyozására, de azon az áron, hogy igen komoly megpróbáltatásnak teszi ki a használó szemét és idegrendszerét. Használatakor test próbát kell dobni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, akkor a szer használója maradandóan veszít lépcsőnként 0,1 esszencia pontot (első lépcsős szernél 0,1-et, második lépcsősnél 0,2-et, harmadik lépcsősnél pedig 0,3-et). A test próba célszámait az alábbi táblázat tartalmazza.

FLARICOSON-ANTISEPT HATÁSA

	Flaricoson-antisept szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	3	4	8
Első lépcsős használó	2	3	6
Második lépcsős használó	–	2	4
Veterán használó	–	–	3

Gyorsaság: 1 nap
Hatóidő: folyamatos
Beviteli mód: szájon át
Ár: 1. lépcső: 120¥/adag; 2. lépcső: 300¥/adag; 3. lépcső: 800¥/adag
Elérhetőség: 9/48 óra, fedajkinoknak 8/48 óra

Hyper-audicor

Hatás: Növeli a hallóidegek érzékenységét. Hatása hasonló a szintjének megfelelő hangerősítő kiberfüléhez, de a beépítéssel járó esszenciavesztés nélkül. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.
Mellékhatás: A fül a szintnek megfelelő arányban érzékenyebb lesz a káros hanghatásokra. A szer hatóidejének lejárta után azonnal test próbát kell dobni az alábbi táblázatból meghatározott célszám ellen. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, akkor az illető a füle végleges károsodása miatt +1 permanens célszám módosítót kap a jövőben minden hallás alapú próbára.

HYPER-AUDICOR HATÁSA

	Hyper-audicor szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	2	3	6
Veterán használó	–	2	4

Gyorsaság: 2 óra
Hatóidő: 6 óra
Beviteli mód: intravénás
Ár: 50¥/adag/szint
Elérhetőség: 6/24 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

Hypo-audicor

Hatás: Csökkenti a hallóidegek érzékenységét, következésképpen megvédi használóját a káros hanghatásoktól és némely zavaró frekvencián érkező hangoktól. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint. A szintnek megfelelő célszám módosító a káros hanghatások elleni védelemre vonatkozik.
Mellékhatás: A szintnek megfelelő módosító a hallás-alapú érzékelés próbákra is érvényes. A drog használata esetén esély van rá, hogy a használó hallása eltompul. A szer hatóidejének lejárta után Test próbát kell dobni. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden hallás alapú érzékelés próbára.

HYPO-AUDICOR HATÁSA

	Hypo-audicor szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	4	5	10
Első lépcsős használó	3	4	8
Második lépcsős használó	–	3	6
Veterán használó	–	2	4

Gyorsaság: 1 óra
Hatóidő: szint × 5 óra
Beviteli mód: intravénás
Ár: 1. szint: 20¥/adag; 2. szint: 40¥/adag; 3. szint: 80¥/adag
Elérhetőség: 4/12 óra, fedajkinoknak 3/6 óra

Phancilor-D

Hatás: A szer hatékony fájdalomcsökkentő hatású. Hatására a használója nem kapja meg az állapotjelzőn feltüntetett, célszám- és kezdeményezés módosítókat. Az első lépcsős Phancilor-D Enyhe, a második lépcsős Közepes, a harmadik lépcsős pedig Súlyos sebzés szintig fejti ki a hatását. Ez azt jelenti, hogy pl. egy második lépcsős Phancilor-D-t használó karakter változatlanul tevékenykedhet akár Közepes sebesüléssel is (a szer megszünteti a módosítókat – persze maguk a sebek látszanak és véreznek is), de amint elérte a Súlyos sebesülési szintet, az ehhez az állapotszinthez tartozó +3/–3-as módosító azonnal érvénybe lép. Egy harmadik lépcsős Phancilor-D-t használó karakter egészen addig nem érez fájdalmat, amíg a Halálos sebesülési szintnél össze nem esik. A játékmester dönthet

úgy, hogy nem közli a játékossal a sebesülés mértékét (pl. heves harc közben a karakter nem látja, hogy a bal combján ellőtték az ütőeret) egészen addig, amíg az nyilvánvalóvá nem válik — lejár a szer hatása, vagy a karakternek ideje jut, hogy megvizsgálja saját magát.

Mellékhatás: A szer hatása idejére +4 célszám módosítót ad minden, tapintás alapú észlelés próbára. Ezen felül a szervezet hajlamos hozzászokni a szer által biztosított ingerküszöb-emelkedéshez. Ez azt jelenti, hogy egy veterán felhasználó számára a szer szintje 2-vel, második lépcsős felhasználó számára pedig 1-gyel kisebbnek számít.

>>>>>[Kerüljétek el ezt a szert, ha csak lehet. Nem okos dolog kikapcsolni a szervezet természetes sérülésjelző mechanizmusát. Ismertem (múlt időben) egy cimborát, aki ilyet használt, és a nagy lövöldözés hevében nem vette észre, hogy ellőtték az ütőerét a combtövénél — végül is nem fájt semmije. Mire lejárt a szer hatása, a fickó már nem volt az élők között.]<<<<<

– Őrnagy <12:10:06/06-13-54>

Gyorsaság: 1 perc
Hatóidő: 30 perc/szint
Beviteli mód: intravénásan
Ár: 1. szint: 50¥/adag; 2. szint: 100¥/adag; 3. szint: 200¥/adag
Elérhetőség: 9/3 nap, fedajkinoknak 6/1 nap

Quixotulol

Hatás: Talán az egyik legkomolyabb hatású szer. Hatása a hatóidő erejéig egyenértékű a szer szintjének megfelelő szintű huzalozott reflexek kiberver hatásával. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

Mellékhatás: A szer használója igen komoly mellékhatásokra számíthat a hatóidő lejárta után néhány perccel. Mivel a szer gyakorlatilag az egész idegrendszerre és szuprarenális rendszerre hat, a hatás fizikai sebzés formájában jelentkezik. A hatás elkerülésére test próbát (a tartalékok nem számítanak bele) kell dobni az alábbi táblázatból meghatározott sebzés kód ellen. Minden 2 plusz siker 1-gyel csökkenti a sebzés szintet. A megfelelő kiberverekből (pl. vérszűrő beültetés) adódó módosítók természetesen érvényesek — mind a hatás szintjére, mind a mellékhatás ellen dobott próbára.

QUIXOTULOL HATÁSA

	Quixotulol szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	6S	8H	12H
Első lépcsős használó	5S	6H	10H
Második lépcsős használó	4S	5H	8H
Veterán használó	3S	4H	6H

Gyorsaság: 30 perc
Hatóidő: 8 óra/szint
Beviteli mód: Intravénásan
Ár: 1. szint: 500¥/adag; 2. szint: 1000¥/adag; 3. szint: 2000¥/adag
Elérhetőség: (9+szint)/(szint×24 óra), fedajkinoknak 8/24 óra

Rodophyl-C

Hatás: Növeli a szem fényérzékenységét. Hatása kettős: egyrészt megnöveli a pálcikák hatékonyságát, másrészt a pálcikák által küldött impulzusokat jobban kihangsúlyozza a csapok által küldöttekéhez képest. A szer hatása hasonló a szintjének megfelelő fényerősítő kiberszeméhez, de a beépítéshez szükséges esszenciavesztés nélkül. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

Mellékhatás: A szem a szer szintjének megfelelő arányban érzékenyebb lesz az ártalmas fényre (hirtelen felvillanások stb.), valamint — mivel tompítja a csapok által küldött ingereket, használójának romlik a színlátása (ez a hatóidő alatt a szer szintjének megfelelő módosítót jelent minden, színnel kapcsolatos érzékelés próbára). A drog használata esetén esély van rá, hogy a használó látása károsodik. A szer hatóidejének lejárta után test próbát kell dobni. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden látás alapú érzékelés próbára.

RODOPHYL-C HATÁSA

	Rodophyl-C szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	5	7	14
Első lépcsős használó	4	6	12
Második lépcsős használó	3	5	10
Veterán használó	–	3	6

Gyorsaság: szint × 1 óra
Hatóidő: 6 óra/szint
Beviteli mód: intravénás
Ár: 1. szint: 75¥/adag; 2. szint: 150¥/adag; 3. szint: 250¥/adag
Elérhetőség: 6/48 óra, fedajkinoknak 6/24 óra

Thamixo-lecythat

Hatás: A szer nyugtató és a finom mozdulatok motorikus idegi koordinációját elősegítő hatása miatt igen hasznos, ha finom, precíz mozdulatokat és nagy koncentrációt igénylő feladatokat kell végrehajtani (pl. célzás, elektronikus szerkezetek szerelése, zár kipiszkálása stb.). A szer a szintjének megfelelő célszám módosítót biztosít minden ilyen tevékenységre. Első lépcső: –1. Második lépcső: –2. Harmadik lépcső: –3.

Mellékhatás: A nyugtató hatás a szer hatóidejére csökkenti a használó reakcióját, ennek mértéke a szer szintjétől függ. Az első lépcsős szer 1 ponttal, a második lépcsős 2 ponttal, a harmadik lépcsős pedig 4 ponttal csökkenti a kezdeményezést. Ezenkívül a durvább, erőteljesebb mozgásokat vezérlő idegek részleges gátoltsága miatt a szer használója minden test illetve erő próbához a szer szintjének megfelelő módosítót kap. A szer hatóidejének lejárta után test próbát kell dobni (erre már nem érvényes a fenti módosító), hogy a használó elkerülje mozgáskoordinációs képességének végleges csökkenését. A célszámot az alábbi táblázatból lehet meghatározni. Ha a próba során egyetlen siker sem születik, az illető +1 permanens célszám módosítót kap minden olyan próbára, amelyben a szer a hatóidő alatt segít.

THAMIXO-LECYTHAT HATÁSA

	Thamixo-lecythat szintje		
Rászokás szintje	**1**	**2**	**3**
Szűz használó	5	6	12
Első lépcsős használó	4	5	10
Második lépcsős használó	3	4	8
Veterán használó	2	3	6

Gyorsaság: 5 perc
Hatóidő: 1 óra/szint
Beviteli mód: intravénásan
Ár: 1. szint: 50¥/adag; 2. szint: 150¥/adag; 3. szint: 500¥/adag
Elérhetőség: 7/48 óra, fedajkinoknak 4/12 óra

Theta-musculin

Hatás: A szer átmenetileg megnöveli használójának fizikai erejét. A szer szintje a hatás idejére hozzáadódik a felhasználó erő és gyorsaság tulajdonságához. Első lépcső: 1-es szint. Második lépcső: 2-es szint. Harmadik lépcső: 3-as szint.

Mellékhatás: Használat után 6/szint nappal (tehát pl. első lépcsős drog esetén 6 nappal) letargia és izomgyengeség jelentkezik, amit az alkalmazott szer szintjénél nem kisebb szintű Theta-musculin használatával meg lehet szüntetni. A letargia és izomgyengeség átmeneti erő, gyorsaság és akaraterő csökkenéssel jár (szintenként 1 pontnyival – az akaraterő csökkenése a drog-éhség próbára is kihat). Ha a fenti tulajdonságok közül így valamelyik 0-ra vagy az alá csökken, akkor a letargiás időszak végéig gyakorlatilag teljesen lebénul (szinte csak lélegezni képes, no meg ételt és italt vehet magához, feltéve, hogy ez utóbbit valaki a szájába rakja). A letargiás időszak hossza a rászokási szinttől függ: szűz használó esetén 7.

Talán még soha nem volt olyan fontos, mint most, hogy hangsúlyozzuk, amiről írtunk, az nem a valóság. A valóságban a drogok használatától nem a drog-pontjaid száma növekszik, hanem az egészséged és lelked megy tönkre.

Ha mindenáron próbálkozni akarsz velük, tarts fejben néhány szabályt:

– Tudd, hogy mit használsz! A tudatlanság mindennél gyorsabban öl. Biztosan tudd, hogy mi az, amit használsz!

– A lehető legbiztonságosabb anyagokkal próbálkozz! (A marijuanára nem lehet rászokni, a heroinból akár három adag is elég hozzá.)

– Legyen valaki (józan), aki vigyáz rád!

– A lehető legbiztonságosabban használd az anyagokat! (Inkább szívd, mint lődd.)

– Ne felejtsd, hogy az alkohol is éppúgy drog, mint a tiltott anyagok!

-ng