

KRYSA

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

4 (-3)

20 (+5)

12 (+1)

?

10 (+0)

Životy: 5 + 2X

Úroveň: X

Pohyblivost: 30

Velikost: A0

ÚČ: (-3 + 3 / +1) = 0 / +1 (zuby)

ZO: (5 + 0) = 5 (srst)

OČ: (5 + 0 + 3) = 8 (srst)

Dovednosti: plavání (5), reflex (7), postřeh (3)

Obtížnost vyvolání: 10

Mana: 5 + X (úroveň kouzelníka)

Počet kouzel: 2 + X (úroveň kouzelníka)

Při každém přestupu na vyšší úroveň se přítel naučí jedno nové kouzlo a získá +2 životy a +1 manu.

Krasy jsou malá a velmi rychlá stvoření. Mají vynikající schopnost proniknout takřka kamkoliv. Umí skvěle plavat a díky jejich vysoké obratnosti není snadné je zranit. O krysu se nemusíš prakticky vůbec starat (jídlo i pití si totiž dokáže najít sama).

PPZ

109

KOČKA

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

8 (-1)

18 (+4)

10 (+0)

?

14 (+2)

Životy: 9 + 2X

Úroveň: X

Pohyblivost: 30

Velikost: A1

ÚČ: (-1 + 3 / +0) = 2 / +0 (drápy)

ZO: (4 + 0) = 4 (srst)

OČ: (4 + 0 + 3) = 7 (srst)

Dovednosti: šplhání (5), reflex (5), postřeh (5)

Obtížnost vyvolání: 11

Mana: 4 + X (úroveň kouzelníka)

Počet kouzel: 2 + X (úroveň kouzelníka)

Při každém přestupu na vyšší úroveň se přítel naučí jedno nové kouzlo a získá +2 životy a +1 manu.

Kočky jsou rychlé a mrštné. Ne nadarmo se říká, že mají devět životů. Navíc skvěle vidí ve tmě. Každá kočka má svou vlastní osobnost, proto nejsou tolik fixované na svého pána. Dokáží vydržet bez kouzelníka dvakrát déle než ostatní magičtí přátelé.

PPZ

109

SOVA

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

6 (-2)

16 (+3)

9 (-1)

?

16 (+3)

Životy: 7 + 2X

Úroveň: X

Pohyblivost: 60 létání, 5 na zemi

Velikost: A1

ÚČ: (-2 + 3 / +2) = 1 / +2 (spáry)

ZO: (3 + 0) = 3 (peří)

OČ: (3 + 0 + 3) = 6 (peří)

Dovednosti: postřeh (7), čtení a psaní (7)

Obtížnost vyvolání: 12

Mana: 6 + X (úroveň kouzelníka)

Počet kouzel: 3 + X (úroveň kouzelníka)

Při každém přestupu na vyšší úroveň se přítel naučí jedno nové kouzlo a získá +2 životy a +1 manu.

Sovy mají skvělý zrak i sluch. Dokáží vidět i v noci a létat naprosto neslyšně. Jsou symbolem moudrosti a tajemství. Přes den nejraději pospávají. Kouzelník se o ně musí na cestách během dne více starat. Často si je proto volí čarodějové, kteří už mají své zázemí.

PPZ

109

PES

Zvíře

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

12 (+1)

12 (+1)

12 (+1)

1 (-5)

12 (+1)

Životy: 13 + 3Y

Úroveň: X

Pohyblivost: 45

Velikost: A

ÚČ: (1 + 4 / +1) = 5 / +1 (zuby)

ZO: (1 + 1) = 2 (srst)

OČ: (1 + 1 + 3) = 5 (srst)

Dovednosti: atletika (5), přežití v přírodě (4), postřeh (5)

Obtížnost vyvolání: 5

Y: přestup spolu se zvířetem, +3 životy

3Y: +1 ÚČ nebo +1 ZO, +1 postřeh

Psi jsou zvířata, která mají ráda společnost. Všichni jsou skvělí stopaři, hraničář získává díky nim **Výhodu (bonus +5) ke stopování**. Pes je také skvělý hlídač. Pokud se někdo přiblíží na méně než **40 sáhů**, zbystří a je ve střehu. Na **20 sáhů**, začne divoce štěkat. Pokud pes **spí**, klesají tyto vzdálenosti na **polovinu**.

PPZ

64

VLK

Zvíře

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

14 (+2)

14 (+2)

14 (+2)

1 (-5)

10 (+0)

Životy: 15 + 3Y

Úroveň: X

Pohyblivost: 45

Velikost: A

ÚČ: (2 + 4 / +1) = 6 / +1 (zuby)

ZO: (2 + 1) = 3 (srst)

OČ: (2 + 1 + 3) = 6 (srst)

Dovednosti: atletika (5), přežití v přírodě (6), postřeh (3)

Obtížnost vyvolání: 9

Y: přestup spolu se zvířetem, +3 životy

3Y: +1 ÚČ nebo +1 ZO, +1 postřeh

Vlci jsou nezkrotní, tvrdí a mají vlastní osobnost, proto není lehké si je ochočit. Vlci jsou vynikající lovci. Hraničář díky nim získává **Výhodu (bonus +5) k lovu**. Jejich dominantou je rychlost, síla a zuřivost, kterou projevují v boji. Jsou vyhledávanými pomocníky hraničářů, kteří se utkávají s nepřáteli.

PPZ

64

SOKOL

Zvíře

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

10 (+0)

18 (+4)

10 (+0)

1 (-5)

12 (+1)

Životy: 10 + 3Y

Úroveň: X

Pohyblivost: 70 létání, 10 na zemi

Velikost: A1

ÚČ: (0 + 3 / +2) = 3 / +2 (spáry)

ZO: (4 + 0) = 4 (peří)

OČ: (4 + 0 + 3) = 7 (peří)

Dovednosti: reflex (6), postřeh (8)

Obtížnost vyvolání: 7

Y: přestup spolu se zvířetem, +3 životy

3Y: +1 ÚČ nebo +1 ZO, +1 postřeh

Sokoli jsou krásná a ušlechtilá zvířata. Z veliké výšky vidí dál než kdokoli jiný. Hlasitým křikem pak umí varovat hraničáře před nebezpečím. Není pro ně těžké dostat se nepozorovaně přes území nepřitele. Sokoli mají skvělý orientační smysl. Pokud hraničář v přírodě potřebuje určit správný směr, získává díky němu **Výhodu (bonus +5) k dovednosti Orientace**.

PPZ

64