

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.

PP2

109

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KOUZELNÍK

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).

PP2

109

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KOUZELNÍK

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 spávají. Kouzelník se o ně musí na cestách během dne více starat. Často si je proto volí čarodějové, kteří už mají své zázemí.

PP2

109

Dračí Hlídka

hra na hrdiny



KOUZELNÍK

