

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.

Krysy 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).

ZH1

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.

ZH1

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

ZH1

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**.

ZH1

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.

ZH1

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

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

ZH1

64