



Kočka:



SIL

-1

OBR

+4

ODO

0

INT

+5

CHAR

+2

Životy: 13 Mana: 7

Úroveň: 2

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).

Kouzla: (Blesk, Teleport, Rychlost,

Neviditelnost, Magický štít).

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.



Krysa:



SIL

-3

OBR

+5

ODO

+1

INT

+5

CHAR

0

Životy: 9

Mana: 8

Úroveň: 2

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).

Kouzla: (Blesk, Teleport, Rychlost,

Neviditelnost, Magický štít).

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 krasu se nemusíš prakticky vůbec starat (jídlo i pití si totiž dokáže najít sama)



Sova:



SIL

-2

OBR

+3

ODO

-1

INT

+5

CHAR

+3

Životy: 11 Mana: 9

Úroveň: 2

**Pohyblivost: 60
vzduch, 5 země**

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).

**Kouzla: (Blesk, Teleport, Rychlost,
Neviditelnost, Magický štít, Mrazivá
střela).**

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.



Pes:



SIL

+1

OBR

+1

ODO

+1

INT

-5

CHAR

+1

Životy: 16

Úroveň: 2

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).

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.



Sokol:



SIL

0

OBR

+4

ODO

0

INT

-5

CHAR

+1

Životy: 13

Velikost: A1 Pohyblivost: 70
Úroveň: 2 vzduch, 10 země

ÚČ: $(0 + 3 / +2) = 3 / +2$ (spáry)

ZO: $(4 + 0) = 4$ (peří)

OČ: $(4 + 0 + 3) = 7$ (peří)

Dovednosti: reflex (6), postřeh (8).

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



Ulk:

SIL**+2**OBR**+2**ODO**+2**INT**-5**CHAR**0****Životy: 18****Úroveň: 2****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).**

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.