

A.1 Síla myslí myšlenkových bytostí

Pro mentální souboj s myšlenkovými bytostmi se přiměřeně použijí pravidla pro mentální souboj s magickými nestvůrami (PPP, str. 81).

První číslo je SM nižší formy a druhé SM vyšší formy, u draků udává jediné číslo novou základní sílu myslí pro výpočet celkové hodnoty. Pokud je u myšlenkové bytosti uvedena „*“, může mentální souboj vyvolat pouze její vyšší forma, bytosti s „+“ ho nemohou vyvolávat vůbec.

Bazilišek 25, 32

+Bleskavec 18, 25

Dcera vody 30, 36

Drak bílý 40

Drak černý 40

Drak červený 18

Drak modrý 22

Drak zelený 20

Drak žlutý 24

*Dublér 24, 31

*Epyra 12, 17

Fénix 25, 33

Fext 19, 24

*Gorgona 17, 23

+Gryf 19, 25

Harpyje 15, 20

*Huama 17, 21

*Hydra 33, 41

Jednorožec 21, 26

*Kentaur 18, 23

Kostěj 25, 32

+Kraken 25, 31

+Kyklop 22, 27

Medúza 23, 29

*Minotaur 20, 26

+Mokřan 15, 19

Nepojmenovaný 32, 42

*Pegas 18, 22

Pekelný pes 17, 22

Přízrak 18, 23

Sfinga 34, 45

*Silinga 24, 30

Siréna 23, 29

Smrtka 25, 33

Spektra 21, 26

*Stín 17, 21

+Striga 20, 24

Syn ohně 24, 30

Syn vzduchu 26, 32

Syn země 22, 28

+Trigon 18, 23

*Trojhlavec 22, 27

*Troll 20, 24
*Vyverna 21, 26
+Zlobr 19, 24