

# ALBION: TEMNÝ VEK

**spoločenská fantasy hra na hrdinov  
výňatok z príručky pre Pána Hry**

**<http://crowen.yweb.sk>  
[crowen@pobox.sk](mailto:crowen@pobox.sk)  
alfa verzia 07. november 2004**

## VLKODLAK



### Charakteristika

Výška: 5 stôp – 6 stôp

Váha: 100-150 libier

Trieda veľkosti: 2

Vekové hranice: dospelí v 18, zrelí v 45, starí v 60, umierajú v 70+-2k10 cyklov.

Uvedené hodnoty platia pre pravých vlkodlakov, premenený vlkodlak má hodnoty ako rasa z ktorej pochádza.

Vlkodlak vyzerá ako typický predstaviteľ rasy, z ktorej vznikol, teda trpaslík, človek alebo viking. Iné rasy sa nepremenia na vlkodlaka.

Čím nižšia je jeho ľudskosť a viac sa blíži ku zvieratú, tým viac ochlpenia má aj v ľudskej podobe. Muži hustú bradu, fúzy a ochlpenie tela, ženy hustejšie a bujnejšie vlasy, viac zarastené podpazušie a slabiny. Sfarbenie pokožky je rôzne, vlkodlaci sú väčšinou viac opálení, lebo trávajú veľa času v prírode.

Úprava vlasov a fúzov a oblečenie závisí od spoločnosti, v akej vlkodlak žije.

Nik nevie kedy sa objavili prví vlkodlaci. Možno boli medzi nami odjakživa, len my sme ich ignorovali. Vlkodlaci majú schopnosť brať na seba dve podoby, a to človek/trpaslík/viking alebo vlk. Patria medzi lykantropov.

Vlkodlak sa v ľudskej podobe nedá odhaliť na prvý pohľad. Musia sa prejavíť jeho vlčie schopnosti, aby sa prezradil.

Vlkodlaci sú podobne ako vlci tvory s nočnou aktivitou.

Sú to všežravci, avšak ťažiskom ich stravy je mäso. Vo vlčej podobe sa živia iba mäsom.

Pri premene sa zachováva hmota tela, to znamená že 200 librový viking sa zmení na adekvátne veľkého vlka.

Vlkodlaci sa množia prirodzeným aj neprirodzeným spôsobom. Ak sa spojí vlkodlak s obyčajnou ženou, pri narodení je šanca 2 z 10, že dieťa získa schopnosť vlkodlaka. Takto narodený vlkodlak má mieru premeny 2, je takmer človek/trpaslík/viking.

Zo spojenia dvoch vlkodlakov sa narodí pravý vlkodlak. Takto narodený vlkodlak má mieru premeny 6, je napoly človek, napoly zviera.

Ak sa spojí vlkodlak s vlčicou, je šanca 2 z 10, že mláďa bude vlkodlak. Takto narodený vlkodlak má mieru premeny 11, je to takmer vlk.

Neprirodzeným spôsobom sa myslí premena na vlkodlaka po uhryznutí alebo po zmiešaní krvi. Ak postavu uhryzne vlk, alebo sa jej cez poranenie dostane do styku jej krv s vlkodlačou, je určitá šanca, že sa postava zmení na vlkodlaka.

Ak sa vlkodlak narodí, ide o pravého vlkodlaka. Ak sa postava na vlkodlaka zmení, ide o premeneného vlkodlaka.

Premena na vlkodlaka po uhryznutí alebo zmiešaní krvi trvá ODL dní. Táto premena je bolestivá, postavu bolí celé telo, je slabá, malátna, vyzerá to ako normálna choroba. Na konci tejto doby sa určí výsledok premeny.

Náročnosť testu je rovná miere animality vlkodlaka, ktorý postavu uhryzol. Postava si k hodu pripočíta bonus za odolnosť. Ak neuspeje, premenila sa na vlkodlaka. Ak uspeje, nenakazila sa lykantropiou. Ak padne na 1k10 jednotka, postava umiera, jej telo nevydržalo premenu. Ak padne 0, postava sa premení len čiastočne, od veľkej bolesti sa takmer zblázni. Hráč stráca kontrolu nad postavou, z postavy sa stal vlčí muž. Toto je aj pôvod povier, že vlkodlaci sú krvilačné monštrá, nik potom nebráni lovcem vlkodlakov beztretno zabíjať a získavať ich krv.

Ak vlkodlak umrie, premení sa do tej podoby, ku ktorej má bližšie podľa hodnotenia miery animality.

### **Mentalita**

Mentalita postavy premenenej na vlkodlaka sa zachováva vo viac menej nezmenenej podobe, menia sa iba niektoré veci. Postava sa stáva viac samotárska, je viac podozrievavá a nedôverčivá. Vyhýba sa styku so striebrom.

Praví vlkodlaci sú zväčša vychovávaný matkou, žijú obvykle mimo väčších usadlostí. Vlkodlaci sa vydávajú za lovcov, drevorubačov, uhliarov, včelárov, proste povolania, ktoré si vyžadujú minimálny styk s inými osobami a dlhodobý pobyt v prírode.

Sú samotárski, podozrievavý a nedôverčiví, ich priateľstvo si nik tak ľahko nezíska.

Vlkodlaci sú prirodzení predátori ale nezabíjajú pre radosť. Zabíjajú keď majú hlad. Čím viac je v nich vlka, tým menej si korisť vyberajú, vo vlčej podobe zaútočia aj na humanoidov. Nikdy kvôli hladu nezaútočia na iného vlkodlaka.

Vlkodlaci nedôverujú osobám s magickým nadaním. Tieto osoby ich vedia odhaliť, čo veľmi často vedie k smrti vlkodlaka.

Keďže vlkodlaci trávajú veľmi veľa času v prírode, vážia si ju, správajú sa k nej úctivo. Nedrancujú ju, využívajú prírodné zdroje rozumne a efektívne.

### **Výskyt, národy a jazyky**

Vlkodlaci sa vyskytujú v horách a lesoch v okolí ľudských, trpasličích a vikingských komunit. Vlkodlaci netvorí národ, je ich veľmi málo a nie sú to práve najspoločenskejšie tvory. Písmo a reč ovládajú takú, aká je najbežnejšia v danom regióne.

### **Spoločnosť a hierarchia**

Vlkodlaci si zakladajú na rodine a na pôvode. Neexistuje medzi nimi nič ako svadba, zväzky sú voľné. Nezdužujú sa k spoločnému životu.

Je niekoľko rodov, ktoré sú na svete preukázateľne veľmi dlho, sú to vlkodlačí princovia. Vlkodlak vie rozoznať princa medzi ostatnými vlkodlakmi, prejaví mu úctu.

Ak niektorý vlkodlak začne úmyselne pre potešenie zabíjať humanoidov, keď sa o tom dozvedia iní vlkodlaci, snažia sa ho eliminovať, aby nepriťahoval pozornosť a nevyvolal odvetné lovy na vlkodlakov.

### **Náboženstvo a svetonázor**

Postava si po zmene na vlkodlaka môže zachovať pôvodné náboženstvo, alebo ho časom zmeniť na naturalizmus.

Praví vlkodlaci vyznávajú naturalizmus.

### **Kalendár**

Vlkodlaci sa riadia kalendárom komunity, v ktorej blízkosti žijú.

### **Legendy, povesti a legendárne postavy**

O svojom vzniku si hovoria legendu, podľa ktorej bola prvou vlkodlačicou Eileen. Bolo to obyčajné dievča, ktoré malo veľmi rado zvieratá. Raz našla v pasci chyteného vlka, ktorý bol takmer mŕtvy. Ošetrila ho a pustila na slobodu.

Po prepade svojej dediny ušlo do hôr, pri prenasledovaní sa zranila a takmer na smrť vyčerpaná sa ukryla v jaskyni. Keď sa prebrala, ležal pri nej vlk, ktorý jej olizoval zranenie. Od neho získala silu zmeniť sa na vlka a pomstiť smrť svojej rodiny.

Keď stála celá krvavá nad mŕtvoly útočníkov, celá zhrozená prisahala, že to bolo posledný krát, čo použila svoju silu ináč ako na obranu alebo lov.

### **Technická úroveň**

Technická úroveň vlkodlakov je rovnaká ako u komunity, pri ktorej žijú.

### **Kultúrna úroveň**

Keďže vlkodlaci žijú osamelo a stranou od civilizácie, nedá sa hovoriť o ich kultúre.

### **Špeciálne schopnosti rasy**

Ak sa postava stane vlkodlakom, povolanie sa jej zachováva. Pravý vlkodlak sa nemôže učiť žiadne povolanie, lebo nenájde majstra, ktorý by ho učil.

Na zvládnutie vlkodlačích schopností postava nepotrebuje majstra.

**Animalita**

Animalita vyjadruje mieru zmeny človeka na zviera. Od toho závisia vlastnosti postavy. Vlastnosti vlkodlaka sa určia podľa nasledujúcej tabuľky. Zmeny sú oproti bežným vlastnostiam ľudí/trpaslíkov/vikingov. Minimálna hodnota vlastností je 1, maximálna 15.

Ak postava dosiahne svojím konaním animalitu 12 alebo už nie je možné premeniť sa späť na človeka, hráč stráca kontrolu nad postavou.

Pri tvorbe pravého vlkodlaka sa môže hráč rozhodnúť, či bude hrať vlkodlaka zrodeného zo spojenia vlkodlaka a obyčajnej ženy, vtedy bude jeho animalita 2. Ak sa rozhodne hrať vlkodlaka zrodeného zo spojenia dvoch vlkodlakov, jeho animalita bude 6. Ak sa rozhodne hrať vlkodlaka, ktorý vznikol spojením vlkodlaka a vlka, jeho animalita bude 11.

Hráč si musí zapísať dve hodnoty každej vlastnosti, a to základnú a aktuálnu. Základné hodnoty sú také, aké by mala postava, keby bola človekom/trpaslíkom/vikingom. Aktuálne hodnoty závisia od miery animality.

Ak sa postava vlkodlaka nenarodila z vlka, stúpne jej animalita o 1 za každých načatých (bonus za odolnosť) dní. Pre postavy s nízkou odolnosťou, a teda s postihom je táto doba 1 deň.

Ak vlkodlak bezdôvodne zabije živého tvora, musí uspieť v teste na animalitu, ináč sa jeho animalita zvýši o 1. Náročnosť testu je 12 – animalita.

PH môže animalitu zvýšiť podľa uváženia, keď postava koná ako zviera, je brutálna, mučí niekoho a podobne.

Animalita vlkodlakovi klesne o 1 za každých SIL+ODL dní v ľudskej podobe. Animalitu môže PH znížiť, ak sa postava chová viac ako človek než ako zviera.

Miera Animality	1 znamená, že postava je človek, 12 znamená že je zviera											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Vlastnosť	<b>Oprava vlastností</b>											
<b>SIL</b>	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4
<b>OBR</b>	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+4
<b>ODL</b>	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4
<b>INT</b>	+0	+0	+0	+0	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4
<b>PSL</b>	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
<b>CHR</b>	+0	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-4
<b>VYZ</b>	+0	-1	-1	-1	-2	-2	-2	-3	-3	-3	-4	-4

*Príklad: pri tvorbe pravého vlkodlaka sú základné vlastnosti nasledujúce: SIL 3, OBR 3, ODL 3, INT 3, PSL 3, CHR 3, VYZ 3. Dominantnou vlastnosťou pravých vlkodlakov je obratnosť, preto sa OBR mení na 4. K tomu má hráč ešte 16+1k10 bodov, ktoré môže rozdeliť medzi vlastnosti. Ak mu napríklad padne 7, spolu má 23. Môže sa rozhodnúť nasledovne: SIL 7, OBR 7, ODL 7, INT 7, PSL 7, CHR 5, VYZ 5. Toto sú základné hodnoty vlkodlaka. Pravý vlkodlak zrodený zo spojenia dvoch vlkodlakov má na začiatku mieru animality 6, vlastnosti sa teda menia nasledovne: SIL 9, OBR 9, ODL 8, INT 6, PSL 7, CHR 3, VYZ 3. Toto sú jeho aktuálne hodnoty vlastností. Ide o fyzicky nadaného, mentálne priemerného jedinca, avšak jeho výzor aj charisma sú nízke.*

**Vlkodlačie schopnosti**

Vlkodlačie schopnosti sa delia na tri skupiny. Schopnosti, ktoré môže postava používať iba vo zvieracej podobe, iba v ľudskej podobe a schopnosti, ktoré sa

zachovávajú v oboch podobách. Niektoré schopnosti sa postava musí naučiť, niektoré získava automaticky.

### **Zvieracia podoba**

Boj tlamou  
Boj pazúrmí  
Empatia  
Plávanie  
Stopovanie  
Tichý pohyb  
Vytrvalosť  
Vlčia ladsnosť  
Vlčia odolnosť  
Vlčie reflexy  
Vlčí čuch  
Vlčí sluch  
Vodca svorky

### **Ľudská podoba**

Pán Svorky  
Rytmus luny  
Vlčí pach

### **Obidve podoby**

Alergia na striebro  
Boj so zvieratami  
Hlad  
Nočné videnie  
Regenerácia  
Rodina  
Strach z ohňa  
Vlčia zúrivosť  
Vlkodlačia krv  
Zmena podoby  
Znalosť prirodzených prírodných javov  
Zvierací inštinkt

### **Popis vlkodlačích schopností**

#### **Zvieracia podoba:**

##### **Boj tlamou**

Postava vie v boji použiť tlamu a zuby.

##### **Boj pazúrmí**

Postava vie v boji využiť pazúry.

##### **Empatia**

Postava nadaná empatiou dokáže vycítiť najvýraznejšie pocity a nálady iných osôb, napríklad hnev, smútok, radosť, bolesť. Empatiu možno použiť kedykoľvek. Náročnosť vycítenia nálady alebo pocitov je rovná INT osoby, ktorá chce postava odhadnúť.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatočník, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

##### **Plávanie**

Aj keď postava ovláda plávanie v ľudskej podobe, musí sa naučiť plávať aj vo vlčej podobe.

### Stopovanie

Postava dokáže sledovať rôzne bytosti podľa ich pachu, ktorý zanechali na zemi alebo v okolitom prostredí. Základná náročnosť je 2.

Táto náročnosť sa ešte upravuje podľa rôznych okolností, za ktorých stopy vznikli a podľa počasia, aké panovalo po vzniku stôp. Úspech sa overuje každých 30 minút.

Príčina	náročnosť
ťažký terén – skaly, hustý les, frekventovaná cesta,...	+2
každé načaté dve hodiny od vzniku stôp	+1
dážď, sneženie, silný vietor – každú načatú hodinu	+1
búrka, lejak, husté sneženie – každú načatú hodinu	+2
každá ďalšia bytosť	-1
postava sa po stope veľmi ponáhľa	+1
postava ide veľmi pomaly a dôkladne skúma okolie	-1

### Tichý pohyb

Postava sa dokáže pohybovať veľmi ticho, náročnosť jej odhalenia sluchom sa zvyšuje o bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

### Vytrvalosť

Postava dokáže bežať vo vlčej podobe dlhšie, ráta sa to ako keby mala odolnosť vyššiu o bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

### Vlčia ladnosť

Postava získa vlčiu ladnosť, pri páde z výšky má bonus k hodú rovný úrovni zvládnutia tejto schopnosti.

### Vlčia odolnosť

Postava vo vlčej podobe je odolnejšia voči chladu, pretože má hustý kožuch. Vnímanie chladu sa posúva o 6 nahor.

Túto schopnosť získava postava po premene na vlkodlaka automaticky, pravý vlkodlak ju má od začiatku. Nedá sa zlepšovať ani potlačiť.

### Vlčie reflexy

Postava má vynikajúce reflexy, má bonus k hodú pri činnostiach vyžadujúcich rýchlu reakciu. Tento bonus má v boji aj k útoku, aj k obrane.

### Vlčí čuch

Postava má bonus k hodú pri používaní čuchu.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatku, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

### Vlčí sluch

Postava má bonus k hodú pri používaní sluchu.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatku, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

### Vodca svorky

Postava sa môže stať vodcom vlčej svorky. Musí s nimi pobudnúť minimálne 1k10 týždňov a musí v súboji vo vlčej podobe zabiť starého vodcu. Pri ovládaní svorky má postava bonus k hodú rovný bonusu za silu a bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

### **Ľudská podoba:**

#### **Pán svorky**

Postava má bonus pri krotení a výcviku a ovládaní psovitých šeliem rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

### **Rytmus Luny**

Vlkodlak je citlivý na rytmus luny. Čím viac sa blíži spln, tým viac ho to ťahá do vlčej podoby. Zmenu náročnosti odolania premene do vlčej podoby prehľadne zobrazuje tabuľka.

<b>Doba</b>	<b>Náročnosť</b>
7-8 dní do splnu	+1
5-6 dní do splnu	+2
3-4 dni do splnu	+3
1-2 dni do splnu	+4
Spln	+6
1-2 po splne	+4
3-4 po splne	+3
5-6 po splne	+2
7-8 po splne	+1

Túto schopnosť získava postava po premene na vlkodlaka automaticky, pravý vlkodlak ju má od začiatku. Nedá sa zlepšovať ani potlačiť.

### **Vlčí pach**

Zvieratá sa postavy boja, cítia z neho vlka. Pri styku so zvieratami musí uspieť v teste na ich reakciu, náročnosť je rovná miere animality.

*Príklad: ak chce postava jazdiť na koni, a má mieru animality 8, musí uspieť v teste s náročnosťou 8, aby sa kôň v jeho prítomnosti neplašil.*

### **Obidve podoby:**

#### **Alergia na striebro**

Postava má v krvi niečo, čo spôsobuje jej alergiu na striebro. Dotyk striebra jej spôsobuje každé kolo popáleniny ako od ohňa podobného rozsahu, ako je plocha dotyku so striebrom. Postava nedokáže toto zranenie regenerovať, hojí sa veľmi pomaly, 1 KOB za deň.

Túto schopnosť získava postava po premene na vlkodlaka automaticky, pravý vlkodlak ju má od začiatku. Nedá sa zlepšovať ani potlačiť.

### **Boj so zvieratami**

Postava veľmi dobre pozná zvieratá, spôsob ich života a najmä spôsoby ich boja, ich silné a slabé stránky. Má bonus v boji so zvieratami rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

### **Hlad**

Postava musí prijímať potravu ako ostatní. Ak hladuje, na povrch sa dostávajú vlčie inštinkty, je možnosť že sa premení na vlka a vydá sa na lov. Náročnosť odolania premene na vlka je rovná miere animality, zvyšuje sa o 1 za každých 5-ODL hodín od posledného prijatia potravy. Ak postava neuspje, premení sa na vlka a vydá sa na lov, je taká hladná, že zaútočí aj na humanoidov.



### Nočné videnie

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatku, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

### Regenerácia

Vlkodlačí organizmus má úžasné regeneračné schopnosti. Vlkodlakovi sa za 1 kolo (10 sekúnd) zregeneruje (2x úroveň zvládnutia) KOB. Odŕatú hlavu alebo poškodený mozog regenerovať nedokáže.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatku, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

majster: vlkodlak dokáže zregenerovať poškodený orgán  
veľmajster: vlkodlak dokáže zregenerovať aj odŕatú končatinu

### Rodina

Vlkodlak na prvý pohľad rozozná iného vlkodlaka.

Túto schopnosť získava postava po premene na vlkodlaka automaticky, pravý vlkodlak ju má od začiatku. Nedá sa zlepšovať ani potlačiť.

### Strach z ohňa

Vlkodlak je čiastočne zviera, preto má strach z ohňa. Pri kontakte s ohňom môže dôjsť k upadnutiu do stavu vlčej zúrivosti. Toto sa deje, len ak oheň postavu nejakým spôsobom ohrozuje, nie napríklad pri posedení pri kozube alebo varení. Náročnosť podľahnutia vlčej zúrivosti sa zvyšuje podľa situácie.

Situácia	Náročnosť
Útok fakľou	+2
Útok ohnivým kúzlom	+3
Postave horia šaty	+1 každé kolo/10 sekúnd
Postava je v horiacej budove	+5

### Vlčia zúrivosť

Postava má v sebe čosi zo zvieratá, môže sa jej stať, že nad sebou absolútne stratí kontrolu a podľahne zúrivosti. Pred očami má červenú hmlu, nevie jasne uvažovať. V boji bije do všetkého, čo je v jeho dosahu. V ohrození sa snaží zachrániť sa za každú cenu, nehľadá na nikoho.

V boji útočí na všetkých naokolo, až kým všetci neležia na zemi, môže sa stať, že zaútočí aj na priateľov, ale šanca je iba 1 na 1k10.

Ak je postava v stave vlčej zúrivosti, má v boji bonus k útoku rovný bonusu za zvládnutie vlčej zúrivosti. Tento bonus má aj k iniciatíve. Účnosť postavy je vyššia o úroveň zvládnutia vlčej zúrivosti. Pretože sa postava bije s obrovskou zúrivosťou a na nič nehľadá, má postih k obrane rovný bonusu k útoku.

Keď je postava v stave vlčej zúrivosti, je veľmi ťažké zdolať ju, pretože necíti svoje zranenia. Preto až do konca boja neplatia žiadne postihy za zranenie a ráta sa ako keby bola postava stále nezranená.

Aby postava upadla do stavu vlčej zúrivosti, musí dôjsť k situácii, ktorá to vyprovokuje. Základná náročnosť upadnutia do vlčej zúrivosti je rovná miere animality. Nasledujúca tabuľka ukazuje opravu náročnosti v závislosti od situácie, v ktorej sa postava ocitla.

<b>situácia</b>	<b>náročnosť</b>
vyradenie člena družiny (1/3 skupiny)	+1
hnev	+2
smrť člena družiny (1/2skupiny)	+3
bezvýchodisková situácia, zúrivosť	+4
zrada členom družiny (inou skupinou)	+5
smrť vodcu alebo priateľa (vodcu skupiny)	+6
smrť posledného druha (skupiny)	+7

Postava nemôže vedome vyvolať stav vlčej zúrivosti.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatočník, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

### **Vlkodlačia krv**

Sila vlkodlaka je zároveň aj jeho slabinou, robí z predátora korisť. Vlkodlačia krv po vypití dočasne mení vlastnosti toho, čo ju vypije.

Ak postava vypije 1 flakón vlkodlačej krvi, zmenia sa jej vlastnosti na (úroveň animality vlkodlaka)x10 minút tak, ako keby bol vlkodlak s danou úrovňou animality. Na túto dobu získa aj vlkodlačiu schopnosť regenerácie.

Vlkodlaci sú kvôli tomu lovení, svoju prirodzenosť sa snažia skrývať pred ostatnými.

### **Zmena podoby**

Okrem toho, že sa postava mení na vlka v určitých situáciách, môže sa vedome meniť na vlka a späť.

Náročnosť premeny do vlčej podoby je rovná 12 – miera animality.

Náročnosť premeny do ľudskej podoby je rovná miere animality. Zvyšuje sa o 1 za každých 24 hodín strávených v podobe vlka. Postavy sa zmocňujú vlčie inštinkty, pomaly zabúda na to že nie je vlkom, spomienky na ľudskú podobu jej pripadajú ako divný sen. Po určitom čase strávenom vo vlčej podobe už nie je cesta späť. Toto sa netýka vlkodlaka zrodeného z vlčice.

Zmena podoby trvá ODL/2 kôl (ODL x 3 sekúnd). Postava pri premene na vlka nesmie mať na sebe žiadne oblečenie ani brnenie.

Oblečenie sa pri premene potrhá, brnenie postavu zraní za KB KOB, premena sa nepodarí. Ráta sa celkové KB všetkých súčastí brnenia, ktoré postava na sebe má.

Postava sa môže za 24 hodín premeniť ODL krát, minimálne však raz. Každá ďalšia premena má náročnosť vyššiu o 2.

Postava po premene na vlkodlaka získava túto schopnosť automaticky na úrovni začiatočník, pravý vlkodlak má túto schopnosť na začiatku na úrovni pokročilý.

Po zmene na vlka sa postave zmenia vlastnosti tak, ako keby mala mieru animality 12, pri premene späť na človeka sa jej zmenia na pôvodné.

*Príklad: vyššie spomínaný pravý vlkodlak mal základné hodnoty nasledovné: SIL 7, OBR 7, ODL 7, INT 7, PSL 7, CHR 5, VYZ 5. Pravý vlkodlak zrodený zo spojenia dvoch vlkodlakov má na začiatku mieru animality 6, vlastnosti sa teda menia nasledovne: SIL 9, OBR 9, ODL 8, INT 6, PSL 7, CHR 3, VYZ 3. Keď sa premení do vlčej podoby, jeho*

*vlastnosti budú: SIL 11, OBR 11, ODL 11, INT 3, PSL 7, CHR 1, VYZ 1. Po premene späť sa mu hodnoty vrátia naspäť, budú: SIL 9, OBR 9, ODL 8, INT 6, PSL 7, CHR 3, VYZ 3.*

**Znalosť prirodzených prírodných javov**

Pretože postava takmer neustále žije v prírode, veľmi dobre ju pozná. Skôr si všimne niečo nezvyčajné, napr. ticho, nedostatok zveri a podobne a to ju varuje, že niečo nie je v poriadku. Jej postreh na prírodné javy je vyššia.

**Zvierací inštinkt**

Postava má zvierací inštinkt, ktorý ju včas varuje pred nebezpečenstvom.

Základná náročnosť, že postavu zvierací inštinkt varuje pred nebezpečenstvom, je rovná stupňu inteligencie postavy. Znižuje sa o úroveň zvládnutia zvieracieho inštinktu. Je to preto, že postava sa musí snažiť potlačiť všetky myšlienky a spoliehať sa iba na základné primitívne zvieracie zmysly.

Zvierací inštinkt varuje postavu pred zákerným útokom odzadu, pred chystanou pascou, do ktorej má padnúť a podobne.