

[illegible]



medve	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
állat, 4. sz. nagy	+0	mancs +8 (1d8+2, 19-20)	+9 (Ügy +0, méret -1)	+8 /+2 /+1	3	<u>70</u> :	<u>14</u> :
Speciális	Medveölelés (ha ≥10-et sebez, célpontját automatikusan leteperi → Végzetes hátrány & automatikus sebzés (1d10 /kör, szabad cselek.). A szorításból kitörni +5-ös manőver (teljes kör). Ha a medve egy támadásból ≥ 12 ÉP-t sérül, elengedi áldozatát) Halálíg kitart (5 > ÉP-nél sem szenved hátrányt) Szívósság*2 (+8 ÉP) Nehéz lerázni (menekülésnél és üldözésnél KÉ +5-re dob)						
Jártasság	Észlelés +5 (szaglás), Nyomkeresés (követés) +5						
Éhes, szívós és könnyen felbőszül. Irhája 35 ep (épen).							

vérvarjak	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
állat, 1. sz. apró (raj)	+3	+3 /+3 /+3* (1d4, 19-20)	+13 (Ügy +4, méret +2)	+2 /+4 /+0	-	<u>30</u> (raj):	<u>13</u> *:
Speciális	Csonkítás (krit. találatnál letépi az áldozat egy testrészét: (1) szem, 2 (orr), (3-4) fül, (5) ujjperc, (6) semmi) Kavalkád (a rajjal harcolóknak minden kör elején Reflex NF 11 → semmi / <i>Zavaró hátrány</i> 1 körre)						
	* spec, T/kör : ahogy a <u>raj sérül és ÉP-je harmadolódik</u> → -1 T/kör (de min. 1 T/kör marad). * spec, Morál : a raj minden találatnál Morálpróbát dob, vétés esetén felbomlik (>10 ÉP-nél automatikusan).						
Varjúnál nagyobb, éjfélete madarak éles karmokkal és csőrökkel. Általában az ember nem járta magashegységek lakói (jelenleg pedig Nordessa „előörse” és a Virrasztók sámánja is használhatja őket). Rajokban támadnak, de igazán kitartóan csak a tanyahelyüket védik. Húsuk ehetetlen.							

fagylidérc	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
szellemlény: 3 közepes	+6	érintés +5* (2d4, 18-20*)	+12 (Ügy +3)	imm./ +6/ +5	--* (spec)	<u>15</u> :	--
Speciális	Tűzérzékeny (a kis / nagy tűzforrás 2d4 / 2d8 ÉP-t sebez rajta, de a tüzet egy / két sebzéssel kioltja); <i>Fürgeség</i> (+3 KÉ) * spec, tám: <u>nincs</u> relatív siker, közönséges pajzs VÉ és páncél SFÉ nem érvényesül ellene. Max. sebzésnél (=8) a célpont lelassul (<i>Komoly hátrány</i> , 2 kör) * spec, kritikus: <u>nincs</u> extra +1d10 sebzés, de a célpont szíve megfagy (Kitartás NF 16, 1d4 ÉP / halál – ekkor 1d6+1 kör múlva újabb fagylidérc keletkezik) * spec, SFÉ: közönséges fegyver és fagy nem sebz.						
Alaktalan, ködszerű entitások. Általában éjjel tűnnek fel. Elsődleges céljuk a tüzek kioltása (ettől sebződnek / megsemmisülnek), ezután az emberi test melegével is „beérik”. Értelmemmel nem rendelkeznek. Érintésük nyomán megfagyhat a szív. Tűzekkel vagy fáklyákkal elcsalogathatók az emberi célpontoktól, de ez veszélyes mutató. A fagylidércek felbukkanását a szokásosnál hidegebb levegő jelezheti, ám csupán a megjelenésük előtt néhány pillanattal. A legendák szerint e lények a haldoklók lélegzetéből formálódnak különösen hideg éjjeleken.							

szellemharcos	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Harcos: 3 szellem	+2	+6 (1d8+1, 19-20), spec. spec, aura	+11 (Ügy +2)	imm/ +4/ +5	--* (spec)	<u>20</u> :	--
Speciális	* spec, tám : közönséges pajzs VÉ és páncél SFÉ nem érvényesül ellene * spec, aura : 1 ÉP/kör fagysebzés, közelharc távolságon belül minden élőlényre automatikus * spec, SFÉ : közönséges fegyver és fagy nem sebz.						
Visszajáró lelkek, régi idők harcosainak kóborló szellemei. Értelmük tompa. Alapból nem támadnak, a tábornútnél próbálnak melegedni.							

csontördög	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
szellemlény: 5 nagy	+0	+8 (1d8+2, 19-20) * spec, távolsági tám.	+10 (Ügy +0, méret -1)	imm./ +3/ imm.	5* (spec)	<u>72</u> :	--
Speciális	Félelmetes (csatlósok csak Morálpróba után támadják meg) Körkörös támadás (minden körülötte állót támadhat: -2 TE, de VÉ levonás nincs; túlerő <u>nem</u> érvényesül ellene) Lefegyverzés (elvétett közelharc támadás → Reflex 16: a szélörvény kitépi a fegyvert a támadó kezéből) * spec, tám : extra támadásként kivethet magából egy csontdarabot (1*/kör, 10 m-ig), ám 1d4 ÉP-t sebződik * spec, SFÉ : zúzó-vagy mágikus fegyverek ellen az SFÉ értéke 0.						
	Két méter magas széltilcsér, mely a körülötte lévő csontokat, koponyákat összegyűjtve „testet” formál magának, és ezzel a kavalkáddal támad a behatólokra. A Bestia termét (Csorbakő-barlang [8]) nem hagyja el, utgardt vérekre alapból nem támad, utgardt vérral megtéveszthető.						



Üszköskezű Ragnar	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Martalóc: 5 (szellem)	+4	közel*: +9 (2d4(!)+1, 18-20) táv*: +7 (2d4(!)+1, 18-20)	+14 (Ügy +3)	imm. /+7 /+2	--* (spec)	<u>37</u> :	--
Speciális	<p>* spec, tám: a tenyerében lobogó lángokkal támad (10 m-ig); >6 ÉP sebzésnél a célpont d6/1-3 eséllyel kigyullad: 1d4 ÉP /kör, a lángok eloltása egy teljes kör</p> <p>Tüzelehellet (fáklyányi / tábornützni tüzet elnyelve képes tüzet fújni percenként 1* /2*: 2d6(!), 8 m hosszú, 3 m széles csóva, Reflex NF 16 felezi</p> <p>* spec, SFÉ: közönséges fegyver nem sebzi, a tüzeket elnyeli.</p>						
Felszerelés	Ragnar szíve; Ragnar szemei: vörösés féldrágakő (x2) (gránát, 40 ep /db).						
<p>Halálra ítélt gyűjtogató a régműltből (Hírnév: 30), most az Utolsó erőd [4.] egy cellájában raboskodó szellem. Torzonborz, rongyokba és szakadt köpenybe öltözött svenkar. Arcát régi égésnyomok csúfítják, bal keze égés miatt deformált. Csak akkor támad, ha kiengedik a cellából, vagy a tudomására hozzák, hogy már halott (így rájön, hogy a cella nem tarthatja fel). Elsősorban a Papokat támadja. Ha felírják a nevét az Emlékezés Falára szelleme eltűnik (ám bosszúsomjasan tér vissza, ha utóbb letérőlnék onnan). Ha legyőzik, csak a szíve és a koponyája marad hátra.</p>							

Öregmedve	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
szörny: 7 nagy	+1	mancs +11/+11* (2d6, 18-20)	+13 (Ügy +1, méret -1)	+10 /+3 /+9	4	<u>104</u> :	<u>18</u> :
Speciális	<p>Medveölés (ha ≥10-et sebez, célpontját automatikusan leteperi → <i>Végzetes hátrány</i> & automatikus sebzés (1d10 /kör, <u>szabad cselek</u>). A szorításból kitörni +5-ös manőver (teljes kör). Ha a medve egy támadásból ≥ 12 ÉP-t sérül, elengedi áldozatát) Halálig kitart (5 > ÉP-nél sem szenved hátrányt) <i>Szívósság</i>*2 (+8 ÉP)</p> <p>Nehéz lerázni (menekülésnél és üldözésnél KÉ +5-re dob)</p> <p>Pajzstörés (ha támadását a pajzs VÉ hárítja, a pajzs d6/1-3 eséllyel széttrörik)</p> <p>Örjöngés (≥35 ÉP esetén automatikusan örjöngeni kezd: +1 T/kör, +2 TÉ, +1 SFÉ, -2 VÉ)</p>						
Jártasság	Észlelés +6 (szaglás), Nyomkeresés (követés) +8						
<p>A legerősebb és legveszélyesebb állatszellem a Komorló rengetegben. Marmagassága 2 méter fölötti, hátsó lábaira állva fejét 4 magasra emeli. A Medve számtalan régi csata nyomát viseli magán,fakó, ezüstös-barna irhájából több nyilvessző és dárdaconk mered elő. Intelligenciája meghaladja a közönséges állatokét, ha komolyan felbőszítik, mérőfoldeken át képes a célpontok nyomában maradni.</p>							

Cailleach fátyla	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
szörny: 3 nagy	* spec.	* fagyaura (2d4(!))	+8 (Ügy +0, méret -1)	imm./ +0/ imm.	--* (spec)	<u>10</u> :	--
Speciális	* spec, KÉ : a kezdeményezést automatikusan nyeri; * spec, Tám : automatikus fagysebzés, 5 m auran belül; * spec, SFÉ : közönséges fegyver nem sebzi; mágikus fegyver: max. 1 / sebzéskocka (relatív siker nincs); Tűzhétség (tűzzel érintkezve mérete és ÉP-je is nő (max. ÉP is): fáklya: +1d6; tábortűz: +1d12 ÉP; minden alkalommal, mikor max. ÉP-je megduplázódik → +5 m aura, +1d4(!) sebzés. Sérülésnél ugyanígy csökken.) Fagyérzékenység (a mágikus fagy normálisan sebzi)						
	Hófehér, pókhálószerű, zuzmó módjára tenyésző entitás. Értelme nincs, és a Szellemvilágban sincs jelen. E lény kiszippolyozza a meleget mindenből, ami csak a közelébe kerül. Az auráján belülre kerülve minden élőlény automatikusan sebződik (körönként), ahogy Cailleach Fátyla elszívja belőlük az élet melegét. A természetes hidegnek ellenáll, ám mivel a meleg élteti, bármilyen mágikus fagysebzés komolyan sebzi.						

A Skageni Karmok csapata (rivális bestivadászok a vadonban)

Kyrgur	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Harcos: 5 Isteni bajnok	+2	kard: +8 (1d8+2, 19-20) balta: +7 (1d8+2, 19-20)	+15 (Ügy +2, pajzs +2)	+6 /+5 /+5	3 (brig.) 4 (sisak)	<u>30</u> :	<u>16</u> :
Speciális	<p>Pajzsáldozat (sebzésből -10, de a pajzs tönkremegy) Invokáció (+1d4 bónusz, 1* / nap)</p> <p>Fegyverfókusz (kard +1 TÉ) Szívósság (+4 ÉP) Vasakarat (+2 Aka. mentő)</p> <p>Sorspont: 1 (végzet elkerülésére nem használhatja)</p> <p><u>Varázslatok</u> (1* használatos, aktiválás szabad cselekedet):</p> <ul style="list-style-type: none">- Harci áldás: +1 TÉ és választott mentő, 10 m-es körön belül (10 kör)- Adok-Kapok: az elszenvedett közelharc sebzések felét visszaosztja ellenfelére (5 kör)						
Jártasság	Észlelés +5, Értékbecslés +4, Motivációérzék +4, Megfélemlítés +7, Tudás: kult. & vallás & vadon & bestiák: +3						
Felszerelés	jegesmedve írha (60 ep, épen); térkép (Komorló-r.); faragott harci kürt* (rozmáragyar, 50 ep); pénz (85 ep).						
	* spec: a kürtöt megfújva megismételtethető egy elrontott Morálpróba (50 m táv, 1* / harc jelenet).						
A Skageni Karmok vezére (Hírnév: 50). Megtermett, szélesvállú, félelmetes alak, Crom Cruach isteni bajnoka. Haját kontyba fogja, kétoldalt felborotvált fejbőrén tetoválásokat visel. Nehéz bőrvértje fölött imponzáns jegesmedvebundát hord. Karddal és pajzzsal hadakozik.							



Lodvki	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Ijász: 4	+6	íj: +7 /+7 (1d8 spec*, 19-20) balta: +5 (1d8, 19-20)	+13 (Ügy +3)	+6 /+5 /+1	2 (bőr) 2 (sisak)	23:	12:
Speciális	Ijjal: 2 Tám./kör; 1-es sebzést újradozhat 1* / kör) <i>Fürgesség</i> (+3 KÉ) <i>Gyors fegyverrántás</i> (fegyver csere: szabad cselek.) <i>Pontos lövés</i> (közelharcba levonás nélkül löhet)						
Jártasság	Csapdák +6, Észlelés +6, Lopózás-rejt. +7, Motivációérzék +2, Nyomolvasás +5, Sielés +5, Tudás: vadon +5						
Felszerelés	síléc és hótalp, pénz (40 ep), nyílvesztő (x20)						
A Skageni Karmok alvezére (Hírnév 33). Hosszú, barna haját két farkocsa fonja, szakállát gondosan nyírja, állandóan hunyorít. Világos prémekből álló rejtőöltözetet visel. Első ránézésre megnyerő alak, pedig kegyetlen rohadék, akinek hamar megpendül az ujjja az íjhúron.							

Gonol	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Harcos: 3	+2	buzogány: +6 (1d8+2, 19-20) paritty: +5 (1d6,19-20 spec)	+12 (Ügy +2, kis pajzs +1)	+6 /+4 /+1	3 (bőr) 4 (sisak)	24:	11:
Speciális	Piszkos Harcmódor (+5-ös manőverre +2 TÉ bónusz, 1x / ellenfél / harc) <i>Fegyverfókusz</i> (pöröly +1 TÉ) <i>Italbírás</i> (+3 Kit. vs. pia & méreg; 16 > ÁKS alatti kihívót simán leiszik) * spec, paritty: kritikus találatnál 1 körre <i>Komoly hátrány</i>						
Jártasság	Motivációérzék: +4, Szánhajítás: +5, Szerencsejáték: +5, Mesterség: cserzővarga & ács +5						
Felszerelés	vidrabőr (x10; 3 ep/db), dobókockák, szerszámok, sötömb, pálinka és sör (10 liter), parittyakő (x12)						
A Skageni Karmok „hadmérnöke” (Hírnév 25). Pirosposzgás, kerekkepű, tömzsi fickó. Ruházata a legkülönfélébb prémekből (borz, hermelin) áll, fején mosómedvefarkas sapkát visel. Piaszgot áraszt. Vidám alak, a legképtelenebb helyzetekben és szinte bármin képes felvihogni. Sok sörházban akad ivócimborája. Pörölynek is beillő, méretes ácskalapácsával harcol, de elég gyáva alak. Berta, a nyilvető „gondozója”.							

Rikki	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Martalóc: 3 (számi)	+4	dárda +6 (1d8 * spec; 17-20) seax +6 (1d6)	+12 (Ügy +3) * spec, Kitérés: +1	+5 /+5 /+2	1 (irha)	21:	9:
Speciális	* Kitérés (+1 VÉ vs. egy kijelölt ellenfél / kör) Csendes vadász (becserkelt ellenfél ellen +1d6 sebz., közelharc) Piszkos Harcmódor (+5-ös manőverre +2 TÉ bónusz, 1x / ellenfél / harc) +1 KÉ, dárda krit 17-20 * spec, dárda: mérgezett (1d4 kör alatt, Kitartás NF 16, semmi / -1d4 Erő)						
Jártasság	Észlelés +5, Lopózás-rejt.: +7, Mesterség: cserzővarga +3, Nyomolvasás: +5, Sielés: +5, Tudás: vadon +5						
Felszerelés	hótalp, dárda (x6, mérgezett), fegyverméreg (x2)						
Törött Nyelv Rikki (Hírnév: 20). Rabszolga, néma. Alacsony, vágott szemű, füstös bőru alak. Haja természetes raszta. Irha ruhát visel, nyakában pöttyös kendő. Főleg orvul és lesből harcol. Hőföldről kitagadták, mert éhínség idején élelmet rejtegetett a törzs elől. A nyelvét Kyrgur vágta ki.							

szörnyvadász	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Martalóc: 1 (skageni)	+2	dárda +3 (1d8, 17-20) balta +3 (1d8, 19-20)	+10 (Ügy +1, pajzs +2)	+3 /+3 /+0	2 (bőr) 2 (sisak)	15:	12:
Speciális	+1 KÉ, dárda krit. 17-20 Sokoldalú (csapdák és lopózás-rejt: +2)						
Jártasság	Észlelés +2, Csapdák: +4, Lopózás-rejt. +4, Tudás: vadon +2						
Felszerelés	pénz (1d6+5 ep)						
A Skageni Karmok csapatának martalócai. Könnyű felszerelésű, gyors mozgású nők és férfiak.							

Uthgardt csapatok (a Virrasztók klánja)

uth. vadász	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Martalóc: 2	+3	dárda +4 (1d8, 17-20) balta +4 (1d8, 19-20)	+12 (Ügy +2, pajzs +2)	+5 /+4 /+2 * spec.	1 (irha)	22:	16:
Speciális	Csendes vadász (becserkelt ellenfél ellen +1d6 sebz., közelharc) Szívósság (+4 ÉP) +1 KÉ, dárda krit 17-20 Veszélyérzék (30% esély: nincs meglep. + meglep. kör végén cselekedhet) Észlelés & Nyomkeresés +2 * spec, mentődobás: svenkar papok varázslatai ellen -1 a mentődobásokra						
Jártasság	Csapdák +4, Észlelés +5, Nyomkeresés +5, Lopózás-rejt. +5, Tudás: vadon +5						
Felszerelés	prémek (1d3, 4 ep/db), balta, bőrpajzs (egy pajzstöréssel megsemmisíthető), élelem (x2), dárda (x4)						
Uthgardt vadász és harcos, a klán közembere. Cserzett bőru, izmos, alacsony nők és férfiak. Szemet ábrázoló tetoválás a homlokon.							



uth. íjász	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Íjász: 2	+3	íj +5 / +5 (1d8-1, 19-20) kés +3 (1d6, 19-20)	+11 (Ügy +3)	+5 /+5 /+2 * spec.	1 (irha)	<u>18</u> :	<u>16</u> :
Speciális	íjjal: 2 Tám./kör; 1-es sebzést újradozhat 1* / kör Pontos lövés (közelharcba levonás nélkül lőhet) Álmatlan (csak 4 órát alszanak) <i>Lopózás-rejt.</i> & <i>Atlétika</i> +2 * spec, mentődobás: svenkar papok varázslatai ellen -1 a mentődobásokra						
Jártasság	Atlétika +5, Észlelés +5, Gyógyítás +4, <i>Lopózás-rejt.</i> +6, Tudás: vadon +3 / kultúra (svenkar) +1						
Felszerelés	rövid íj, élelem (x2), kovakő nyílvevő (-1 sebzés) (x12)						
Uthgardt felderítő. Cserzett bőrű, inas, fürgé nők és férfiak. Szemet ábrázoló tetoválás a homlokon. Néhány szóval beszél a svenkart.							

uth. vezér	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Berzerker: 4	+1	2k bunkó +7 (2d6, 19-20) (* Örjöngés)	+11 (Ügy +1) (* Örjöngés)	+7/+4 /+1 (* Örjöngés)	svenkar vért: 4 (*) vassisak: 4 (*)	<u>35</u> :	<u>17</u> :
Speciális	Örjöngés (fél kör, +2 TÉ, +1 T/kör, +1 SFÉ, -2 VÉ, +3 Aka; 6 kör) Düh (Örjöngés +2 kör) C.C. bosszúja: ≥ 0 ÉP-nél azonnal visszaüt (extra támadás) Berzerker (+4 ÉP, -5 ÉP-ig nem ájul el, 5 > ÉP-nél sem szenved hátrányt) Szívósság (+4 ÉP)						
Jártasság	Állatidomítás +6, Észlelés +5, Tudás: szellemek / vadon +4 spec.: az idomított rémfarkas az ő parancsainak engedelmeskedik, halála után irányíthatatlan.						
Felszerelés	Láncing & vassisak (svenkar zsákmány, rozsdás), kétkezes buzogány, hallucinogén gomba (x1)						
Uthgardt vezér és a szellemek ismerője. Farkasbőrökbé öltözött, hegtetovált férfi, egy fejfel magasodik a többiek fölé.							

uth.sámán	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
Sámán: 6	+5	lándzsa +4 (1d12, 19-20) kés +4 (1d6, 19-20) varázslattal +8	+10 (Ügy +2) * spec, Kitérés: +1	+5/+4 /+7	1	<u>28:</u>	<u>18:</u>
Speciális	Ellenállhatatlan varázs (varázslatai elleni mentődobás +1 NF) *Kitérés (+1 VÉ vs. egy kijelölt ellenfél / kör) Invokáció (+1d4 bónusz, 2* / nap; Nordessa kegye) Sorspont: 1 (végzet elkerülésére nem használhatja) Kapcsolat a Szellemvilággal Bűbáj megkötése Fürgeség (+3 KÉ)						
Jártasság	Állatidomítás +6, Bűbajos tárgyak: +7, Észlelés +5, Megfélemlítés: +6, Tudás: szellemek +8 / kultúra (svenkar) +2 spec.: képes a vadjak hatásokat csatába parancsolni (főleg az Állatok Bef. varázslattal megőrijtve)						
Varázslatok	1. szint (6): Álomvarázs, Állatok Befolyásolása, Dermesztés, Eltakaró Köd, Förgeteg, Szelek Pásztora, Szellempajzs, Szellemek ajándéka 2. szint (4): Nyom nélkül, Korhasztás, Szellemek Megfenyítése, Porhüvely Megosztása, Oltalom, Varázstörés						
Felszerelés	pénz (20 ep), hallucinogén gomba (x2) Bűbajos tárgyak: Étető szív (Kisebb Bűbáj) (x2); Iszkiri! (Apró Bűbáj) (x1)						
Uthgardt sámán, a Virrasztók különítményének főnöke. Hiúzprémbe burkolózó, görnyedt alak, arcán fehér festést visel. Félelmetes. Primitív tőmondatokban beszél a svenkart.							

vadjak	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
állat, 3. sz. nagy	-1	öklelés +6 (1d10, 19-20)	+7 (Ügy -1, méret -1)	+7 /+1 /+0	3	68:	11:
Speciális	Természetes roham (ha teheti, rohamból támad; ekkor VÉ levonás nem illeti) Szívósság*2 (+8 ÉP)						
Az uthgardtok hatása és teherhordója. Hosszú szőrű, loncsos, bűdös növényevő. Békés jóság, de ha muszáj, a sámán képes harcra szólítani és varázslattal feldühíteni. Ekkor dübörgő behemótként, leszegett fejjel ront a harc sűrűjébe és jai annak, aki az útjába kerül.							



Fraffmarr (a Bestia)

Fraffmarr	KÉ	Támadás	VÉ	Kit/Ref/Aka	SFÉ	ÉP	Morál
szörny: 6 nagy	+2	+10/+10 (1d10+2, 18-20)	+13 (Ügy +2, méret -1)	+9 /+7 /+5 (spec)	5* (spec) (+ 3, spec)	80* (spec)	20
Erő: 21(+5), Ügy: 15 (+2), Áks: 20 (+4), Int: 7, Böl: 7 (+0), Kar: -							
Speciális	Bömbölés (10 m kör, Akarat NF 11 (csatlósok: Morálpróba): semmi / <i>Rémült</i> 1d6 körre; 1*/ harcjelenet)						
	Lélekfalás (legyőzött emberi ellenfél után szint*2 ÉP-t azonnal gyógyul)						
	Gyógyulás (+4 ÉP / 12 óra)						
	Víziszony (kerüli a vizeket; ha egy módja van rá, csak hidakon és gázlókon kel át)						
	* spec, mentődobás: erős fény (> tábortűz) átmenetileg megbabonázhatja (1 kör) – a leendő végzetét látja benne?						
	* spec, ÉP: növekedés: +2 max. ÉP / nap (ha a történet végigfut, ez +30 max. ÉP)						
	* spec, SFÉ: közönséges fegyver ellen 5 SFÉ (ezt a „vörös föld” [18.] negálja!)						
	- Smilodon ereje: Veszélyérzék (d6/1-3: nincs meglepetés, megsejti a csapdát) Int. & Böl. 7						
	<u>Az állatszellemektől megszerezhető további Képességek (opcionális, ld. Fraffmarr időrendjét):</u>						
	- Mamut ereje: <i>Regeneráció</i> (+4 ÉP → +8 ÉP / 12 óra)						
	- Tokhal ereje: <i>Páncélirha</i> (+3 SFÉ; pikkelyek a bunda alatt, a „vörös föld” [18.] <u>nem</u> negálja)						
	- Karibu ereje: <i>Viharkeltés</i> (kavargó széllal és hóval fedezi magát, távolsági támadások: -2 TÉ; 10 kör; 1*/ harc)						
	- Medve ereje: <i>Örjöngés</i> (≥35 ÉP esetén automatikusan örjöngeni kezd: +1 T/kör, +2 TÉ, +1 SFÉ, -2 VÉ)						
Jártasság	Atlétika +6, Észlelés +6 (szaglás), Lopózás-rejt. +7, Mászás: +11, Megfélemlítés: +11						
Felszerelés	athanor (a szíve helyén; Garm-Gorak ereklyéje, ld. történet háttére és végkifejlete)						
Garm-Gorak teremtménye, óriási rozsomák. Termete (és életeréje) a történet folyamán egyre nő (160-200 cm). A Bestia minden mozdulatából halálos veszedelem süt. Roppant állkapcsában szörnyű tépőfogak sorakoznak, zöld szemeiből intelligencia és vérszomj sugárzik, torkából bűzös forráság árad. Pofáján különös alakú, világos folt virít (Garm-Gorak csonka kezének lenyomata). Tanulékony, kétszer nem lehet ugyanúgy átejteni. Nemtelen.							

