

Bestiárium Vaslapát kalandokhoz

Nagy Donát

2026. január

A Vaslapát szerepjáték alapszabálya, a bestiárium friss változata és további információk elérhetők az <http://vaslapat.hu> oldalon.

Ez a kiegészítő modul bemutat jónéhány karakteres lényt, amelyek felbukkanhatnak Vaslapát kalandokban. Ez főleg a kalandmester számára hasznos, de játékosok nézegethetik: az itt felvázolt tudást világon belül is ismerik az érdeklődő karakterek.

A bestiárium még nincs kész, rendszeresen bővítve lesz újabb lényekkel.

1. Általános szabályok

A Bestiárium nem törekszik a teljességre, csupán példákat emel ki és mutat be. Általános elv, hogy a kalandmester mindent szabadon variálhat a kaland előkészítésekor; a „lehet” jelölésű sajátosságok esetében mindkét változat jellemző a faj bizonyos példányaira vagy változataira.

1.1. Lények csoportjai

A bestiárium négy fő csoportba sorolja a lényeket:

- A **szabad lények** a világ természetes lakói: élnek, esznek-isznak, szaporodnak és utódokat nevelnek. Az emberek és a közönséges állatok mellett sok különös bestia is van, melyek „őshonosak” a világban.
– *Ide tartozik: átokbagoly, baziliszkusz, rémfarkas, rozsdaszörny, troll.*
- A **megbűvölt lények** közönséges állatok vagy élettelen tárgyak, amelyeknek egy emberfeletti hatalom kölcsönöz varázslatos adottságokat. A megbűvölt állatok a szolgálataik mellett többnyire a fajtájukra jellemző ösztönöket és életmódot követnek; a gólem-szerű lények pedig gépiesen teljesítik a beléjük zárt szándékot.
– *Ide tartozik: csodaszarvas, lebegő kard, őrbálvány, vérnyúl.*
- A **tündérfajzatok** az emberek vagy állatok kisarkított álom-képei, akik a tündérvilág ködös mélységeiből érkeznek (és maguk sem emlékeznek eredetükre). Testük életteli, de nem öregszik és nem termékeny; enni tudnak, de sosem éheznek – viszont fajtájukhoz illő környezetre van szükségük, az ott elérhető misztikus erő nélkül legyengülnek, senyvednek és hetek-hónapok után mély álmokba merülnek.
– *Ide tartozik: erdőtündér, gnóm, ogre, óriás.*
- Az **élőholtak** elholt lelkek, akiket az átélt megpróbáltatások vagy sötét praktikák megszaggattak és a világba zárnak. Fajtájuktól függően megromlott testben vagy csupaszon lebegve sínylődnék; legfeljebb az élők lélekerejét elorozva tudnak ideiglenes enyhülést találni.
– *Ide tartozik: árny és változatai, csontharcos, dühöngő, vámpír.*

1.2. Lények adottságai

Különös lényekre a **tulajdonságok** kicsit módosult jelentéssel alkalmazhatók:

- Az **Edzettség** értéke a közelharc képességeket jellemzi: például egy átlagos ló sokkal erősebb egy embernél, de csak 3 Edzettséget kap, mert ódzkodik a harctól és nincs benne tapasztalata. A lények állóképességét és nyers izomerejét a kalandmester bírálja el józan ész szerint.
- A **Mozgás** érték csak a fajtához illő mozgásformákra vonatkozik: például madár repüléshez is használja, kutya jó Mozgással se mászik fára, ...
- A **Precizitás** főleg éberséget és jó érzékszerveket jelent (apróságok észlelésénél kap szerepet), de távolsági támadásoknál is ezt kell használni.
- A **Karizma** kizárólag tudatos lényekre jellemző.

A lények leírásában a tulajdonságok átlagos értékei szerepelnek. Ehhez képest ± 1 eltérés elterjedt (tulajdonságonként d6 dobás: egyes/hatos $\rightarrow -1/+1$), továbbá néhány százaléknál előfordul ± 2 eltérés, jelentős indok (gyakorolottság, misztikus befolyás, rokkantság stb.) pedig adhat nagyobb változásokat is.

Az **állatok fegyver kockája** többnyire d3, de szarvak/agancsok használatára d6 (és van néhány más kivétel is). Emberszerű lények úgy kapnak fegyver kockát, mint az emberek; ha nagy **karmokkal** harcolnak, akkor fegyvertelenül d3 fegyver kockát kapnak.

A **nagy termet** ($\geq$ másfél mázsa) felezi az elszenvedett súlyosságot; a **hatalmas** termet ($\geq$ fél tonna) harmadolja, a hatalmas nagy ($\geq$ két tonna) pedig hatodára csökkenti (védelem levonása előtt, lefelé kerekítve). Az **apró** lények (≤ 20 kg) ellen nem találnak azok a támadások, ahol *főlény* $< d6$ lenne; viszont közelharcban csak manővereket vagy sajátosságaikat használhatják nagyobb lények ellen.

Nagyobb termet-kategória ellen csak néhány **harci manőver** működik:

<i>főlény</i> ≥ 1	megkerülés (átjut a túloldalára) VAGY érintés
<i>főlény</i> ≥ 2	felszínes sérülést okoz védelemtől függetlenül
<i>főlény</i> ≥ 3	ráakaszkodás : amíg kapaszkodik rajta, együtt mozog az ellenséggel és $-d3$ módosítót ad az összecsapásaira

A **gyors** lények vágta-tempóval futnak (tehát üldözésben/menekülésben mindig gyorsabbak a futó embernél); a **szárnyas** lények pedig vágta-tempóban

repülhetnek. Ezek a lények „kézsérülés” (2 súlyosság) helyett a gyorsaságukat veszítik el illetve sérült szárnyal nem tudnak repülni.

A **nappali** lények az emberekhez hasonlóan akadályozottak a sötétben; de a legtöbb különös lényre nem vonatkozik ilyen korlát.

Az emberekre is jellemző **önálló** vagy **kapcsolati** misztikus hatalom mellett sok varázslény birtokol **ösztönös** képességeket is. Ezek egy-egy rögzített hatást tesznek elérhetővé, amit a lény általában vagy tekintetével tud kivéteni dobótávig (és odafigyeléssel tartja fenn), vagy a saját teste körül érvényesít (akár vívótávig is, nem kell rá figyelnie).

1.3. Dicsőség és jutalmak

A kártékony lények legyőzésével kiérdemelhető **dicsőséget** a rendszer pénzbeli értékekkel közelíti:

Legyőzött lény veszélyessége	Dicsőség
bosszúság: hőzöngő paraszt, kóbor kutya stb.	1 ezüstgaras
átlagos katona: hivatásos, de nem kiemelkedő	1 aranydukát
ellenséges bajnok, veszedelmes nagyvad stb.	10 aranydukát

A dicsőség értékét a megsegített közösségnek a hálásabb fele fogja törleszteni tisztelet, szívélyes vendéglátás, ajándékok és lojalitás formájában. Ezt nem lehet készpénzre váltani, követelődzve kisajtolni, hosszan tartalékolni vagy más vidékre vinni – de pénzért se lehet valódi dicsőséget vásárolni.

A győzelmek a dicsőség mellett adhatnak zsákmányt és trófeákat is; de jog szerint a rablóktól visszaszerzett vagyon visszajár az eredeti tulajdonosnak, a nemes vadak orvvadászata pedig gyakran főbenjáró vétség.

2. Állatok

Farkas – 3 Edzettség, 5 Mozgás, 5 Precizitás

- **fegyver kocka:** d3 (harap), középtermet (30-40 kg), **gyors**
- **szimat:** messziről kiszagolja a húst, hosszan követhet prédát
- **falka:** jellemzően együtt mozog d6 átlagos farkas + egy rátermett vezér (5 Edzettség); gyakran törekszenek bekerítésre és hátulról támadásra

Legyőzése: 1 ezüstgaras dicsőség.

Kutya – 2 Edzettség, 5 Mozgás, 5 Precizitás

- **fegyver kocka:** d3 (harap), középtermet (20-50 kg), **gyors**
- lehet **szimat:** messziről kiszagolja a húst, hosszan követhet prédát

Legyőzése: a legyilkolt kutya gazdája elégtételt követel; ha közrendű/előkelő, akkor legalább 1/10 aranydukát kárpótlás kell a kiengeszteléséhez.

Ló – 3 Edzettség, 6 Mozgás, 3 Precizitás

- **fegyver kocka:** d3 (rüg), **nagy** (3-4 mázsa), **gyors**

Legyőzése: ló 10 aranydukát értékű zsákmány; ellopása vagy megölése főbenjáró vétség (de a kár dupláját megfizetve van esély az ügy elsimítására).

Ha lovagolnak rajta, akkor nem önálló résztvevője a harcnak; a lovas ellen indított támadásnál lehet bejelenteni azt, hogy a bevitt találat a lóra irányul (és ekkor a lovas védelme helyett a ló védelme + termete érvényesül). Ha a ló 1/2 súlyosságú sérülést szenved, akkor a rajta ülő lovas *Mozgás* + d6 $\geq$ 6/9 próbával tud nyeregben maradni (kudarccal = földre zuhan). Ennél súlyosabb sérüléstől mindenképp összeesik a ló és földre zuhan a lovasa.

Ha a lovon nem ülnek, a harcokból szinte biztosan menekülni próbál.

Medve – 9 Edzettség, 2 Mozgás, 5 Precizitás

- **fegyver kocka:** d3 (pofoz és karmol), **nagy** (2-3 mázsa), **gyors**
- **szimat:** messziről kiszagolja a húst, hosszan követhet prédát

Legyőzése: 5 ezüst értékű prém + ha háborgatta a népet, 5 arany dicsőség.

3. Szabad lények

3.1. Ítókbagoly

Megtermett, pöffeszkedő, sötét tollú madár, a balsors hírnöke, a megtévesztés mestere, a halálhozó, a lelkek elrablója. Sziklás, nyaktörő terepen önállóan is halálba csalhat – vagy lökhet – egy embert, de jellemzőbb, hogy ellenséges lényeket szabadít egymásra és harcok közben fokozza a zűrzavart beavatkozásaival. Nappal barlangokban vagy romok között pihen – gyakran veszedelmes bestiák közelében. Ármánykodásait csupán ösztönök vezérlik, de a mesék szerint eléggé ravasz ahhoz, hogy türelmes bosszút álljon háborgatóin vagy kisegítse azokat a lényeket, amelyek könnyű prédát hagynak neki...

- **tulajdonságok:** 2 Edzettség, 6 Mozgás, 6 Precizitás
- **fegyver kocka:** d3 (csőr és karmok), **szárnyas**, **apró** (2 kg)
- **diszkrét:** nagy madár (150 cm szárnyfesztáv), de hangtalanul repül és beolvad a sötét lombok közé: félhomályban *apróságok észlelése* $\geq 6/9/12$ kell felismeréséhez vívó/dobó/lő-távrról (sötét = +3 nehézség)
- **hangutánzás:** utánozhat meggyőző emberi sikolyt és sírást, fegyverzet csikorgását, kattánókoppanó-puffanó zajokat, lombsusogást stb.
- **zuhanó-támadás:** akire hátulról lecsap, az felszínes sebet szenved (ha nem viselt sisakot), továbbá egyensúlyra *Mozgás* + d6 ≥ 9 próbát kell dobnia; kudarc esetén a földre zuhan (és a terephez illően sérül)
 - lecsaphat kapaszkodó kézre ($\rightarrow$ kézsérülés) vagy fáklyára/lámpásra is
- **torok feltépése:** akció végeredményeként megöl egy tehetetlen lényt (eltakart torok +1 akció, nagy lény +d6 akció)
- **lélekrablás:** mozdulatlanul eltölt egy (még meleg) holttesten d6 akciót; ezalatt – a babonák szerint – befogadhat értelmet, titkokat és gyűlöletet
- **csalogatás:** számon tartja a ragadozókat, rablókat, kalandorokat és más harcias lényeket a vidéken; követi és néha vezeti őket az éjjeli portyáikon

Legyőzése: babonás félelmek kötődnek hozzá, jobb nem dicsekedni vele.

3.2. Baziliskusz

Kövé arany-szürke pikkelyes óriáskígyó, melynek bővös tekintete kővé dermedti a lényeket. A szoborként szunnyadó áldozatok éléskamraként is szolgálnak: miközben a kígyó lenyeli őket, a nyálától visszaváltoznak. A „királykígyó” hosszú élete során folyamatosan növekszik és ha hatalmasra nő, akkor akár egy embert is lenyelhet (szép lassan) – de szerencsére lomha és lusta jószág, amely a félreeső, langyos zugokat kedveli.

- **tulajdonságok:** 1–9 Edzettség, 1 Mozgás, 2 Precizitás
- **fegyver kocka:** d3 (szorítás), **változó termet:**

Edzettség:	1	2/3	4/5/6	7/8/9
Súly:	10-20 kg	fél/egy mázsa	2/3/4 mázsa	5/6/7 mázsa
Termet:	apró	közép	nagy	hatalmas
Életkor:	pár év	5/10 év	20/30/40 év	60/80/100 év

- **lassú:** csak sétatempóban tud haladni
- **pikkelyes:** +2 védelem (páncélnak minősül), súrlódó hanggal csúszik
- **sziklaszem** (ösztönös föld szféra): amelyik nem-baziliskusz lény dobótávon belül meglátja a baziliskusz szemét, az egy másodpercen belül elveszti öntudatát és szívós anyagú szürke kőszoborrá dermed
 - visszaváltozás: baziliskusz friss nyálát kell a szobor szemeire kenni – vagy használható föld szférájú csoda is 5 arany értékkel
 - aki épp megpillantja a baziliskuszt, az $Mozgás + d10 \geq 9$ próbát dobhat, hogy azonnal elfordítsa a tekintetét, mielőtt látná a szemeket
 - aki elfordítja a tekintetét, az összecsapásban akadályozott
 - baziliskusz leölése után $d6 \times 4$ óráig marad meg ez a hatalom

Legyőzése: 1 arany értékű dicsőséget ad; friss nyála visszaváltoztathat kővé vált lényeket. Élve befogott baziliskusz vagy 3-4 db sérülékeny, alma méretű tojás 10-20 aranyat is érhet, de kalandos lehet szállítani és vevőt találni rá.

3.3. Rémfarkas

Túlméretezett, brutális alkatú, sötét szőrű farkas-féleség, amelyben galád értelem lakozik. Falkái vándorló rablóbandaként dűlják az emberlakta földeket: eleinte csak a jószágot dézsmálják alattomosan, de az embereket is rútul falják, ha alkalmuk adódik. Aki harcba száll ellenük, azt időnként véráldozat árán is lerohanják, hogy példát statuáljanak; viszont aki behódol és földre borul előttük, azt csak akkor falják fel, ha nincs más élelmük.

- **tulajdonságok:** 6 Edzettség, 6 Mozgás, 6 Precizitás, 1 Karizma
- **fegyver kocka:** d3 (harap), középtermetű (60-90 kg), **gyors**
- **szimat:** messziről kiszagolja a húst, hosszan követhet prédát
- **értelmes:** annyira, mint egy átlagos erőszakos rabló
- **nyelvtudás:** vonításból és morgásokból felépülő saját nyelvük van; ha *falkaméret* $\geq$ d6, akkor akad köztük, aki megérti a helyi ember-nyelvet
- **falka:** jellemzően együtt mozog d6 átlagos példány, valamint két erősebb (7 és 8 Edzettség); gyakran törekszenek bekerítésre és hátbatámadásra

Legyőzése: 1 arany értékű dicsőség. A sötét prémet és 6-8 centis tépőfogakat egyesek megőrzik emlékként, mások babonásan elégetik.

Korcs utódok: Mesélik, hogy a hím rémfarkasok gyakran meghágják a tüzelő nőtény kutyákat vagy farkasokat; az ebből születő keverékek részlegesen öröklik a rémfarkas termetét, értelmét és galádságát.

3.4. Rozsdaszörny

Különös, lomha állat, amely páncélozott hatlábú disznóra vagy ormótlanul felnagyított csótányra emlékeztet. Testét durva, tenyérnyi vaspikkelyek védik; hajlékony, karvastagságú, másfél méteres farka tüskékben végződik; fején pedig két tollasodó végű, méternyi hosszú rovarcsáp ágaskodik, melyekkel törékeny hulladékká rozsdásíthatja a vasat. Lesből támadó, gyáva, de erőszakos és szapora ragadozó; áldozatainak húsát és vas-tárgyait is megeszi.

- **tulajdonságok:** 6 Edzettség, 3 Mozgás, 4 Precizitás
- **fegyver kocka:** d6 (harapás + csápok / farok), közepes (1 mázsa)
- **pörölyfarok:** ha hátulról támadják, nem változnak a fegyver kockák
- **csápok** (ösztönös vas szféra): ha egy összecsapásban nem hátulról támadták és nem sérült utána elpusztíthatja ellenségének egy vastárgyát: fegyverét, sisakját vagy test-páncél darabját (3 darab elvesztése = -1 védelem)
 - fegyver nyele (bot) és páncélból fegyverkabát (1 védelem) megmarad
 - csápoktól arasznyi távig kivetül a hatás; vászon alá rejtett vasra is hat
- **pikkelyes:** kemény vaslemezek, $+5$ védelem (páncélnak minősül)
 - célszerű harci manővereket használni ellene, az megkerüli a páncélt
- **vas-érzék** (ösztönös vas szféra): csápjaival lőtávon belül részletesen érzi a vasat (akár falakon át is), ez alapján készül rajtaütésre
- **csáp sérülése:** ha 2 súlyosságú sérülést vagy lefegyverzés manővert szenved, elveszít egy csápot; egy csáppal csak azon az oldalon (vagy egyenesen előre) tud rozsdásítani és vasat érzékelni, csáp nélkül egyáltalán nem tud
- lehet **falka:** időnként akár 5-10 fős csoportokba is gyűlhet

Legyőzése: 1 arany értékű dicsőség; húsa ehetetlen, páncélját alkotó 20-30 kg silány vas pár aranyat ér. Kártékony bestia; csak akkor kifizetődő harcolni vele, ha nagy jutalom várható. Néha befogják és bezárják valahová, hogy ölje meg a betolakodókat, de idomítani nem lehet, túl buta hozzá.

3.5. Troll

Két méter feletti, két mázsás, szürkés bőrű, karmos kezű szörny-ember, amelynek kirobbanó életereje, rusnya megjelenése, féktelen étvágya és otromba tréfálkozása is közmondásos hírvé. A trollok nem eredendően gonoszak, de lobbanékonyak és lusták, továbbá ritkán tanulnak udvariasságot vagy hasznos szaktudást, hiszen általában nyers erővel is érvényesíteni tudják akaratukat. Legtöbb troll beszéli a vidék nyelvét, de rongyokba öltözik (vagy annyira szőrös, hogy nem kell neki ruha), gyűjtögető-dögevő életmódot folytat és magányosan él barlangokban, romok között vagy hidak alatt.

- **tulajdonságok:** 8 Edzettség, 2 Mozgás, 2 Precizitás, 2 Karizma
- **fegyver kocka:** d3 karmokkal vagy fegyver szerint, **nagy** termet
 - jellemző a kétkezes bunkó (2 m), ami nekik d10 fegyver kockát ad
- **regeneráció** (ösztönös test szféra): sérülései *súlyosság* kör alatt gyógyulnak (egyesével, súlyosság szerint növekvő sorrendben)
 - égési sérülések utolsóként gyógyulnak, 10 percenként egy-egy
 - a gyógyulás fájdalmas, rusnya hegeket hagy és éhséget ébreszt
 - halál után is regenerálódik a fejétől (ha az jórészt egy darabban van)

Legyőzése: ha háborgatta a népet, 10 arany értékű dicsőség; egyébként viszont emberöléshez hasonlóan kezelik. A troll húsa chetetlenül keserű; friss fekete vére viszont akármilyen sebet percekben belül begyógyít – de ez lélekszagató fájdalommal jár és förtelmes fekete hegeket hagy.

Kő-troll: átkozott, kegyetlen, emberevő troll-fajzat, amely a testét beburkoló szürkés kőzet-anyagtól +3 védelmet kap (páncélnak minősül), de közvetlen napfénytől végleg kőszoborrá dermed (elpusztul).

4. Megbűvölt lények

4.1. Csodaszarvas

Szarvasbika, amely olyan vitézül küzdött a bögési időszakban (ősszel), hogy összegyűlt benne a tündérvilág harcias ereje. Ez a megbűvölt vad már nem a tehenekért küzd, hanem fejedelmi göggel uralkodik: a gyengébb lényeket elűzi és megalázza, csoportos támadók elől kitér, a méltó kihívókkal pedig elszántan összecsap. Agancs-koronáját éveken át is őrizheti – de válogatott vitézek erednek nyomába, hiszen legyőzője elnyerheti tőle tekintélyét...

- **tulajdonságok:** 9 Edzettség, 6 Mozgás, 3 Precizitás
- **fegyver kocka:** d8 (agancs), **nagy** (3-4 mázsa), **gyors**
- **roham:** ha dobótávnál többet vágat, azonnal összecsapást vívhat az első útjába kerülő ellenséggel és abban +d8 súlyosbítót kap
- **tekintély** (ösztönös figyelem-bátorság kevert szféra): aki meglátja, csak *Edzettség + d10 $\geq$ 9* próbával mer ártalmas vagy bosszantó dolgot tenni ellene (akkor kell újradozni, ha a tekintély egy perceg látótéren kívül volt)
- **felépülés** (ösztönös test szféra): sérülései *súlyosság $\times$ 10* perc alatt gyógyulnak (egyesével, súlyosság szerint növekvő sorrendben)
- **bukás:** ha sérülései súlyosság-összege ≥ 4 , elveszíti tekintélyét, lehullajtja agancsait és ha felépül, utána közönséges szarvasként él tovább

Legyőzése: 10 arany értékű dicsőséget és sok előnyt biztosít:

- *Amelyik közeli lény kívánja a tekintélyét, $Edzettség + d10 \geq 9$ próbával megszerezheti; ha többen kívánják, egyedüli legjobb eredmény ad sikert.*
 - *A tekintély elvész, ha birtokosa egy éven át békességben él; másodlagos birtokos legyőzésekor csak 50% eséllyel száll tovább.*
 - *A tekintély akadályozhatja a nyílt parancsmegtagadást vagy a rossz hírek közlését; de nem kényszerít öngyilkosságra és megtevesztés ellen csak akkor véd, ha az illető konkrét ártalmat tervez a tekintély birtokosa ellen.*
- *Sokágú agancsai 2×5 aranyat érnek – állítólag fokozzák a termékenységet.*
- *Aki jóllakik a húsával, az néhány órán át felépülést élvez.*

4.2. Lebegő kard

Megbűvölt penge, amelyet a vas szféra felett uralkodó hatalmasság – harcias szent, természeti hatalom vagy éppen kárhozatos erő – emberfeletti akarat mozgat a levegőben (időnként csak egy cél érdekében, máskor tartósan). Vágásai és döfésai kifinomultak és elegáns ívvel érkeznek, de erejük és gyorsaságuk kissé elmarad a rutinos harcosok vívásától. Fő előnye, hogy nincs mögötte sebezhető harcos: legyőzéséhez magát a fegyvert kell megragadni.

- **tulajdonságok:** 7 Edzettség, 4 Mozgás, 3 Precizitás
- **fegyver kocka:** d8 (hosszúkard), **apró** (1-2 kg)
- **megbűvölt tárgy:** vas szférát befolyásoló varázslat mozgatja, amihez $9 + d6$ varázslás próba tartozik (ha más varázslat legyűri, mozdulatlan)
- **lebeg:** akármerre haladhat a levegőben (futás tempójával), nem zuhanhat
- **kemény acél:** nem szenvedhet sérüléseket, de ha lefegyverzés közelharc manőverrel (amihez *főlény* ≥ 2 kell) megragadják, akkor tehetetlen (amíg erősen tartják) és alkalmas eszközzel szétzúzva megsemmisíthető
- **örökké éles:** nem rozsdásodhat, kis sérülései „begyógyulnak”
- **mindenfelé néz:** nincs hátsó oldala, nem lehet hátulról támadni
- **vas-érzék:** dobótávon belül részletesen érzi a vasat (akár falakon át is), ez az fő érzékszerve, ez alapján kereshet célpontot
- lehet **látás** illetve **hallás** (ösztönös fény/hang szféra) is, amennyiben létrehozója ural ilyen szférákat is
 - ilyen pengét gyakran derengő fény / halkan zengő hang veszi körül

Legyőzése: ha kártékony volt, 10 aranydukát értékű dicsőség.

Más fegyver: előfordulhatnak török, egykezes kardok vagy improvizált fegyverként lebegő acéltárgyak (fegyvertípusra jellemző fegyver kockával).

4.3. Őrbálvány

Emberfeletti hatalom figyelmét jelképező szobor, amely mozdulatlanul örökös és varázslatokkal sújt le a betolakodókra. Minden egyes őrbálvány létrehozása kiemelkedő áldozatokat igényel, így általában csak kultuszhelyek vagy fejedelmi sírboltok védelmére állítják fel őket.

- **tulajdonságok:** 0 Edzettség, 0 Mozgás, 6 Precizitás
- **merev:** tehetetlen (így közelharcban 0 az eredménye), de anyaghoz illő védelmet kap: cserép = 6, fa vagy puha kő = 12, kemény kő = 18, ...
 - sérülés súlyossága levonódik a védelemből (ahogy repedezik a szobor), ha nulláig csökken, elszáll a bálványba zárt hatalom
 - páncélt átütő hatás ellen aktuális védelem fele érvényes (lefelé kerekítve)
 - legalább 7 súlyosságú hatás azonnal megtöri a bálvány hatalmát
 - tűz csak éghető (fa) bálvány ellen hat, kőbálvány hatalma viszont megtörhető föld szférával *varázslás próba* $\geq$ *aktuális védelem* esetén
- **varázslás és érzékelés:** a benne lakozó hatalomhoz illő szférákban
 - önálló varázslásnak minősül, de nem igényel kézmozdulatokat
 - fény és hang szféra gyakori, hogy érzékelésük látást/hallást adjon
 - lehetnek mindenféle irányba forduló szemei
- lehet **dühöngés:** ha a bálvány megsérül és/vagy elpusztul, +d6 módosítót kap varázslás próbáira (d6 körön belül)

Legyőzése: 5 aranydukát értékű dicsőség; a szétzúzott bálványból gyakran értékes kincsek (ékkő szemek, ezüst vagy arany díszítés) zsákmányolhatóak.

Áldozati oltár: bizonyos bálványokhoz oltár is tartozik; aki méltó áldozatot mutat be előttük, azt csodákkal és egyéb segítséggel támogatják.

Szentek szobrai: néhány kultúrában az Örökkévaló szentjeit is képviselik hasonló (gyakran fából faragott) szobrok.

4.4. Véرنyúl

Közönséges nyúl, amelyet a vadon szeszélyes hatalma félelmetesen fürge, erőteljes és precíz mozgással áldott meg. Apró jószág, így ha egyszer telibe találnák vagy jól megragadnák, az minden bizonnyal lezárná a harcot – de folyamatosan mozgásban van, ide-oda cikázik, hatalmasakat ugrik, így pengeéles fogaival sorra tépheti fel ellenségeinek a sebezhető testrészeit. A mesék szerint ugyanolyan buta és félénk növényevő, mint a közönséges nyulak – de ha megriad, akkor menekülés helyett gyilkos támadásba lendül.

- **tulajdonságok:** 11 Edzettség, 8 Mozgás, 5 Precizitás
- **fegyver kocka:** d12 (gyilkol), **apró** (2-3 kg), **gyors**
- **gyilkos ösztön:** sebezhető pontokra támad, így összecsapásokban akár milyen lény ellen okozhat sérüléseket (annak ellenére, hogy apró termetű)
- **csak amíg mozog:** ha akadályozott vagy legalább 2 súlyosságú sérülés gyötri, szokásos hátrányokon túl –5 módosítót kap az összecsapásokra
- **nagy ugrás:** függőlegesen 3 méterig (+d6 $\times$ 10 cm), vízintesen helyből kétszerekora, nekifutásból háromszor ekkora távolságig
- **zegzugos terep:** kedveli az egyenetlen, köves-gödrös-gazos terepet, ahol 3 takarást élvez és – nagyobb lényekkel ellentétben – nem akadályozott

Legyőzése: aki saját szemével látta a véرنyúl félelmetes közelharcı képességeit, az 10 arany értékű dicsőségnek tekinti; bárki más nevetségességnek vagy hazugságnak tartja a históriát és legfeljebb 1 ezüst dicsőséget „ad meg”.

A véرنyúl mesékben elterjedt, de felbukkanása ritka és kiszámíthatatlan; ahol mégis hiteles beszámolók adódnának a létezésére, ott a betyárok és cinkosaik hamar rászoknak arra, hogy véرنyulakat hibáztassanak különféle gaztettek után. (Döglött nyúl nem bizonyíték, azt a betyárok is gyakran szereznek.)

5. Tündérfajzatok

5.1. Erdőtündér

Fiatalos, elbűvölő, eleven és szeszélyes figura, akit hegyes fülei és primitív, de mégis harmonikus öltözete (eleven lombok és virágok, fehér gyolcs, prémek stb.) különít el az emberektől. Erejét a dúsan burjánzó vadon szépségéből meríti, ahol büszkén és féltékenyen őrzi saját birtokát (udvarias látogatókat örömmel fogad, favágóknak kívül tágasabb). Többségük jólelkű, vidám és kíváncsi figura, így szívesen „segítenek” a balhékban – de ha unalmassá vagy veszedelmessé válik a helyzet, hamar felszívódnak.

- **tulajdonságok:** 3 Edzettség, 7 Mozgás, 7 Precizitás, 4 Karizma
- **fegyver kocka:** fegyver szerint, de nem túl harcias
– jellemző az íj (3 Edzettség: d6) és hosszú bot (d6)
- **varázslás:** köz-tündérek 1-3 szférát ismernek alapszinten, nemes-tündérek ezen túl 1-2 szférát mesteri szinten is ismernek
– többnyire önálló módszereket használnak (mint a varázslók)
- **tündérfajzat:** érzi, kedveli és magába szívja a vadon burjánzó szépségét, ezek a misztikus erők táplálják, enni csak az íze kedvéért szokott
- **vas-fagyás:** vassal való érintkezés vagy vas páncél viselése zsibbasztja-dermeszti a lelkét; ha vas fegyver megsebzí, +1 felszínes sérülést kap

Legyőzése: általában szégyenteljes gaztett, de ha a tündér durva viszályban állt az ember-néppel, akkor néhány arany értékű dicsőség.

Vízitündér: patakokban, folyókban és tengerekben élő kacér, szépséges és gyakran alulöltözött tündérek, akiknek szerelmi kalandjai és csalfa természete gyakran bajba sodorja az embereket. Úszás közben nem akadályozottak és alámerülve is tudnak lélegezni; amelyiküknek lábak helyett hal-farka is van, az futás-tempóval tud úszni.

5.2. Gnóm

Változatos tündérfajzatok, akik a vadon különféle titokzatos, zord és karakteres részeiből merítenek erőt: tekervényes barlangokból, tűzokádó vulkánból, jeges magaslatokból, szirtekből és a rajtuk épp-túlélő növényzetből, mély tavakból... Külsejük lakhelyükhöz illően kevésbé szép: hegyes tündér-fülek mellett gyakori a nagy szakáll, a ráncos bőr, a zömök alkat és a groteszk vonások. Viselkedésük rendkívül sokszínű: akadnak köztük mély tudású bölcsek és gyerekes bolondok, valamint kegyetlen gonosztevők, bosszantó tréfamesterek és tündérekhöz hasonló jólelkű figurák is.

- **tulajdonságok:** 4 Edzettség, 4 Mozgás, 8 Precizitás, 3 Karizma
- **fegyver kocka:** fegyver szerint, de nem túl harcias
 - jellemző a parittyá (d6) és a kőfejű buzogány (d4, átüti a páncélt)
- lehet **mélynövésű:** 80-120 cm-es, összecsapásokban –3 módosítót kap
- **varázslás:** közönséges gnómok egy-két szférát ismernek mesteri szinten, a bölcs mély-gnómok birtokolhatnak további rokon szférákat
 - többnyire önálló módszereket használnak (mint a varázslók)
- lehet **mély tudás:** egy szférát mesterinél egy szinttel mélyebben ismer
 - további +2 módosítót kap, hallja, ahogy a szféra „zenél” (nagyjából lőtávon belül), ebben figyelhet a változásokra és szabálytalanságokra
- **tündérfajzat:** érzi, kedveli és magába szívja a vadon különös kisugárzását, ezek a misztikus erők táplálják, enni csak az íze kedvéért szokott
- **vas-fagyás:** vassal való érintkezés vagy vas páncél viselése zsibbasztja-dermeszti a lelkét; ha vas fegyver megsebz, +1 felszínes sérülést kap

Legyőzése: nem nagy fegyvertény lekasabolni egy ilyen kis nyomoroncot, így többségük csak ezüstgarasnyi dicsőséget hoz, de amelyiknek a varázshatalma hírhedtté válik, az hozhat nagyobb dicsőséget.

5.3. Ogre

Embereknél két-három fejnyivel magasabb izmos, hájas és bűdös tündérfajzat, aki a lápvidékhez, rothadáshoz és undorító dolgokhoz kötődik. Sok ogre lusta és faragatlan, de alapvetően barátságos figura, aki naphosszat békésen dagonyázik a mocsárban; de sajnos olyanok is akadnak, akik förtelmes erőszakkal, hullagyalázással és emberevéssel sokkolják a népet.

- **tulajdonságok:** 10 Edzettség, 2 Mozgás, 2 Precizitás, 1 Karizma
- **fegyver kocka:** fegyver szerint, **nagy** (2 mázsa)
 - jellemző a kétkezes bunkó (2 m, ogrének d10) vagy a favágó-fejsze (neki egykezes, d6 + d3 súlyosbító) és ormótlan tákolt pajzs (+2 védelem); néha visel mocskos túlméretezett fegyverkabátot (+1 védelem) is
- **tündérfajzat:** érzi, kedveli és magába szívja az undormányos légkört, ezek a misztikus erők táplálják, enni csak azért szokott, hogy másokat sokkoljon
- **vas-fagyás:** vassal való érintkezés vagy vas páncél viselése zsibbasztja-dermeszti a lelkét; ha vas fegyver megsebz, +1 felszínes sérülést kap
- lehet **bűzfelhő:** aki behatol az ogre lakhelyére vagy vívótávon belül van az ogrétől, annak minden kör elején Edzettség +d10 $\geq$ 12 kitartás-próbát kell dobnia vagy hányásra pazarolja az akcióját (ha előző körben hányt, +3 módosító)
 - nem tudni, hogy ez szag szféra ösztönös használata vagy természetes bűz

Legyőzése: ha háborgatta a népet, 10 arany értékű dicsőség, egyébként csak 1 arany. Utána célszerű alaposan megfürödni.

5.4. Óriás

Két-három méter magas atletikus, marcona, iszákos és gőgös tündérfajzat, aki a háború dúlta vidékek zűrzavarral, romlással és félelemmel teli atmoszférájából meríti az erejét. Ha teljesen békés vidékre kerül, akkor önállóan is förtelmes ámokfutást indíthat; de gyakoribb, hogy meglévő viszályokat fokoz azzal, hogy felajánlja szolgálatait valamelyik félnek (gyakran a gyengébbnek, hogy tovább tartson a harc). Ilyenkor egészen hűséges, amíg minden héten újabb rombolásban gyönyörködhet, de nem kíméli az ellenséget, nem vállal öngyilkos küldetést és „társai” ellen fordul, ha azok békét kötnének.

- **tulajdonságok:** 10–15 Edzettség, 4 Mozgás, 4 Precizitás, 3 Karizma
 - Edzettségük termetükkel arányosan tág határok között változhat
- **fegyver kocka:** fegyver szerint, **nagy** (2-3 mázsa)
 - jellemző az alabárd (d12), szablya (d6), íj (ő erejükhöz: d12), fegyverkabát (+1 védelem) vagy időnként bronz-vért (+3 védelem)
 - *Edzettség értékükbe már bele van számolva az az előny, hogy fegyvereik másfélszer akkorák, mint az azonos nevű emberi fegyverek*
- **tündérfajzat:** érzi, kedveli és magába szívja a romlást és erőszakot, ezek a misztikus erők táplálják, enni csak az íze kedvéért szokott
- **vas-fagyás:** vassal való érintkezés vagy vas páncél viselése zsibbasztja-dermeszti a lelkét; ha vas fegyver megsebzí, +1 felszínes sérülést kap

Legyőzése: 10 arany értékű dicsőség; a túlméretezett fegyvereiket emberek nem tudják használni, de hatalmas bronz-vértezet anyaga miatt is ér 10 aranyat.

Küklpsz: az óriások egyszemű rokona, akik zűrös háború helyett a hatalmaskodásból merít erőt; így vándorló tombolás helyett zsarnoki göggel uralja saját kis félreeső földjén a szolgálait és nyájait.

6. Élőholtak

6.1. Árny

Gomolygó sötétségből formált lebegő emberalak, megnyúlt karokkal és sápadt gyertyaként világító szemekkel. Megkínzott és megcsonkolt lelkét esztelen irigység hajtja, hogy az élőket fagyos karmaival széttépje és hasonló sorsra kárhoztassa – áldozat híján pedig céltalanul lappang az éjsötét zugokban. Anyagtalan, foszladozó alakját a vak düh kitapinthatóvá teszi és erővel ruházza fel – de ettől az árny maga is megfoghatóvá, fegyverekkel szaggathatóvá és kellő vitézséggel elpusztíthatóvá válik.

- **tulajdonságok:** 6 Edzettség, 3 Mozgás, 3 Precizitás
- **fegyver kocka:** d3 karmok használatára
- lehet **árnyfegyver:** fegyvert formálhat feketeségből, hozzá illő kockát kap
- **lebeg:** akármerre haladhat a levegőben (futás tempójával), nem zuhanhat
- **formátlan:** súlyosabb sérülés (vagy azonnali halál) helyett is csak egy felszínes sérülést szenved; de elpusztul, ha Edzettsége $\leq$ az eredeti fele
- **anyagtalan:** akció végeredményeként behúzódhat egy akadályba (fal, tála stb.) vagy fél métert haladhat tömör anyagon keresztül
- **fényérzékeny:** ha egy akciót végig nappali világosságban illetve közvetlen napfényen tölt, utána 1 illetve d3 felszínes sérülést szenved
 - fény és tűz szféra úgy hat rá, ahogy a tűz sebzi az élőket
- **szaporodás:** vívótávon belüli tehetetlen áldozatra vagy friss holttestre rászállva akció végeredményeként kitepheti a lelket: a test egy utolsó velőtrázó sikolyt hallat, a lélek pedig következő körtől árnyként küzd tovább
 - az áldozat értelme és a lélek „belső” része egyes bölcselők szerint megsemmisül; de sokan remélik, hogy csupán teljesen kiszakad a világból és így azonnal átkerül a túlvilágra (az Örökkévaló ítéletére)

Legyőzése: 1 arany értékű dicsőség – de a lekaszabolt árny semmivé foszlik, nem marad utána felmutatható trófea, ami igazolná a győzelmet.

6.2. Árny-állatok

Az árnyak válogatás nélkül irtanak mindent, ami él és mozog; de az állatok egyszerűbb lelkéből szerencsére sokkal gyengébb élőholtak formálódnak.

- **tulajdonságok:** 1–3 Edzettség, Mozgás és Precizitás
 - néhány legértelmesebb faj (kutya, ló, medve, holló stb.): mindegyik 3
 - átlagos emlős/madár (macska, kecske, galamb stb.): mindegyik 2
 - ostoba emlős/madár (marha, birka, tyúk stb.) : mindegyik 1
 - egyéb állatok lelke túl csökevényes, nem formálódik belőle árny
- **fegyver kocka, termet, gyorsaság/szárnyak:** mint az eredeti állat
- **lebeg, formátlan, anyagtalan, fényérzékeny:** mint az árny
- **szaporodás:** mint az árny, de két akció végeredménye
- lehet **zuhanó-támadás:** ha egy madár apró árnya öngyilkos dühvel lecsap egy lényre, akkor összezsapást vív háromszoros Edzettséggel (1/2/3 helyett 3/6/9) és d6 fegyver kockával, de utána megsemmisül

Legyőzése: legfeljebb 1 ezüstnyi dicsőség.

6.3. Árnyhorda

Vonagló és gomolygó, sokkezű éjsötét felleg, amely mindenfelé kapálódzik és tucatnyi örülettől szikrázó szemmel figyeli környezetét. Alighanem összezárt árnyak gyötrelmes összeolvadásából jöhet létre ez a két-három méteres fürtelem, de ezt csak a legsötétebb feketemágusok próbálnák kísérletileg igazolni...

- **tulajdonságok:** 9 Edzettség, 1 Mozgás, 5 Precizitás
- **fegyver kocka:** d6 (hosszan kinyúló kezek-karmok)
- **lebeg, formátlan, anyagtalan, fényérzékeny:** mint az árny
- **mindenfelé néz:** nincs hátsó oldala, nem lehet hátulról támadni
- **foszlányok:** ha sérülést szenved, de nem fénytől/tűztől, akkor kiszakad belőle (d3 – 1) darab árny, akik első körüket még örökös akcióval töltik
- **lélekrablás:** vívótávon belüli tehetetlen áldozatra vagy friss holttesre rá-mászva kitepheti a lelket akcióval (azonnali hatás), hogy megszabaduljon egy sérüléstől vagy ha sértetlen, akkor elszabadítson foszlányokat

Legyőzése: 10 arany értékű dicsőség – ha elhiszi a győzelem történetét.

6.4. Csontharcos

Gonosz lélek-foszlányok által elbitorolt és mozgatott emberi csontváz, amely feláldozható közkatonaként szolgál egy feketemágust vagy ördögi lényt. A csontharcosok ostobasága és engedelmissége közmondásos: egyáltalán nincs józan eszük és gépies teljesítik létrehozójuk parancsait.

- **tulajdonságok:** 6 Edzettség, 4 Mozgás, 2 Precizitás
- **fegyver kocka:** fegyver szerint
 - szinte bármilyen fegyvere lehet, jellemző az alabárd (d12) illetve a pajzs (+2 védelem) mellett használt lándzsa (d8) vagy egykezes kard (d6)
 - időnként páncéllal, íjjal vagy számszerűjjel is felszerelik
- lehet **járkáló hulla:** ha a csontvázba a hús eltávolítása nélkül zárnak gonosz lelkeket, a húsa –1 Mozgást és +2 (páncél jellegű) védelmet jelent
- **hézagos:** távolsági támadások ellen +3 védelmet kap, de ez nem adódik össze a páncél jellegű védelemmel (a kedvezőbb érvényesül)
- **kemény csont:** figyelmen kívül hagyja a felszínes sérüléseket

Legyőzése: 1 aranydukát értékű dicsőség.

Csontíjász: őrszolgálatra és távolsági harcra készített csontharcos: 3 Edzettség, 3 Mozgás, 6 Precizitás, íjat használ d6 fegyver kockával.

Csontszolga: csontharcoshoz hasonló, de alantas munkára szánt lény; csak 3 Edzettsége van, legyőzése csupán pár ezüst dicsőség.

Csontlovag: különösen erőszakos lelkekkel megtöltött csontharcos, amely 10 Edzettséget, 6 Mozgást és 3 Precizitást birtokol, továbbá gyakran hordoz jó páncélt és kiváló fegyvereket. Legyőzése 5-10 arany értékű dicsőség.

6.5. Dühöngő

Balsorsú ember, akit halálakor vak düh uralt, így eltaszította az Örökkévaló hívását és élőholtként küzd tovább, hogy bosszút álljon. Ez az állapot förtelmes szenvedéssel jár, így sok dühöngő zavarodott mámorban úszik és válogatás nélkül gyilkol; de eleinte némelyik még tudatosan küzd céljaiért és megnyugvást lelhet, ha látja a beteljesülését.

- **tulajdonságok:** amit életében birtokolt +d6 Edzettség –d6 Karizma
– átlagosan 7 Edzettség, 3 Mozgás, 3 Precizitás, lehet 1 Karizma
- **fegyver kocka:** fegyver szerint (szinte bármilyen fegyvere lehet)
- **varázslás:** életében birtokolt képességei jórészt megmaradnak + önállóan használhat olyan szférát, ami intenzíven jelen volt a halál pillanatában (például aki elevenen elégett, az akár mesteri tűz szférát is kaphat)
- **gyötrelm:** hetente egy-egy Karizmát veszít, ha nullára zuhan, elveszíti öntudatát és céltalanul gyilkol tovább
- **düh ereje** (ösztönös düh szféra): dühe mozgásra bírja a holt testet és összetartja a szétzúzott csontokat: sérülései *súlyosság* kör alatt elmúlnak (egyesével, súlyosság szerint növekvő sorrendben)
– azonnal halálos sérülést is helyretehet, de nem pótolja az eltávolított részeket; lefejezés, feldarabolás stb. végleges pusztulást okoz

Legyőzése: átlagos dühöngő 1 aranydukát értékű dicsőséget hoz; harcedzett vagy komoly varázserővel bíró 5-10 aranyat is érhet.

Dühöngővé válás: Akit halálakor vak düh ural és eltaszítja az Örökkévaló hívását, az dühöngőként folytathatja a küzdelmet:

- sérülései megmaradnak, de a düh erejével fokozatosan legyűrheti őket
- kap +d6 Edzettséget, de elveszít d6 Karizmát
- játékos megítélheti, hogy az elhalálozó karaktere dühöngővé válik-e, de csak addig irányíthatja a karaktert, amíg van ≥ 1 Karizmája

6.6. Vámpír

Alattomos, kegyetlen élőholt, amely embervérre szomjazik és a vérben lévő lélek-foszlányoknak köszönhetően egészséges, életteli emberként mutatkozhat. Néhány galád alak önként is keresi ezt a sötét hatalmat, de általában azok az áldozatok támadnak fel kiszáradt vámpírként (d3 nappal haláluk után), akik nem tudtak ellenállni a lelküket megkísértő átkos szomjúságnak.

- **tulajdonságok:** amit életében birtokolt (átlagos: mind 4) + *vér-bónusz*
- **fegyver kocka:** fegyver szerint illetve lehetnek karmok (d3)
- **varázslatos:** gyakran kiismer önálló szférákat, megrontott teste varázslatbotként szolgál (kézmozdulatokat pótol, 2 m sugárig kiterjeszt)
- **koporsó:** sérülései elmúlnak, ha 12 órát eltölt a saját koporsójában
- **vérivás:** emberek (és más értelmes lények) vére működteti testét
 - ha egy napon belül legalább 5 litert ivott, **életteli:** +3 vér-bónuszt élvez, telítődött a vérrel, frissnek, vonzónak és elevennek tűnik
 - ha egy héten belül legalább 5 litert ivott, **közepes:** +2 vér-bónuszt kap, szívesen inná vért, szokványos állapotú embernek tűnik
 - ha két hónapon belül legalább 5 litert ivott, **sápadt:** +1 vér-bónuszt kap, szomjazik a vérre, teste hűvösebb és merevebb, de még élőnek tűnik
 - ezen túl **kiszáradt:** nem kap vér-bónuszt, teste összeszáradt hulla, kínozza a szomjúság, idejét jórészt tompa mámorban tölti
 - életerős emberből tíz perc alatt ihat ki 5 liter vért; egy-egy szolgál havonta fél liter rendszeres vérivást tud éveken át túlélni
- **érzékenységek** két d6 dobás alapján: 1 = áramló víz (csak kőhídon vagy koporsóban kelhet át); 2 = nem ihat fokhagymától bűzlő vért; 3 = szokásos házi áldások (nem léphet be hívatlanul); 4 = embervér látványa (árulkodóan reagál, ha Karizma +d10 próba ≤ 9); 5 = szent ének (annyi körön át nem közeledhet, ahányan éneklik); 6 = közvetlen napsütés (azonnal/körönként 1/d3 felszínes seb).

Legyőzése: vámpírrá vált átlagember 1 arany értékű dicsőség, képzett fegyverforgató vagy varázsló vámpír 5-10 arany értékű dicsőséget hoz.

7. Lények tevékenységei

Az örökkön éber őrködés csak a természetellenes lényekre jellemző (élőholtak, gólemek, ördögfajzatok stb.); így a kalandorok még a hatalmas fenevadat vagy a fanatikus szekta tagjait is meglephetik, ha elég óvatosak.

A kalandmester egy titokban végrehajtott d10 dobással jelöli ki, hogy a csapat útjába kerülő lények **mit csinálnak a kalandorok érkezése előtt:**

d10	Személy tevékenysége	Állat/szörnyeteg tevékenysége
1	aljas támadásra vagy csalásra készül ↪ új dobás jelöli ki, hogy látszólag mit csinál	éberen lapít, sebezhető áldozatot vár
2	éberen várakozik, potenciális prédát azonnal megvámolja/kirabolja/széttépi	
3	részegen mulat, keresi a balhét	hangoskodik, ha megközelítik, támad
4	éberen őrködik, megtámadja a közeledőket, de nem üldözi azt, aki távozik	
5	szorgosan végez valamilyen munkát	vackát rendezgeti / tisztálkodik
6	csörtetve kóborol, élelmet, vizet vagy pihenésre alkalmas helyet keres	
7	útbaigazítást vagy segítséget keres	fajtársaival kommunikál / jelet hagy
8	sérült, riadt és kimerült – ingerlékeny és gyanakvó, de nem akar harcot	
9	vidáman dalol, bátor és kíváncsi	jóllakott, hangos, játékos és szemtelen
10	békésen eszik, iszik vagy pihen; nem túlzottan figyel a környezetére	

ha az eredmény „nem passzol”, a helyhez/lényhez illő tipikus tevékenység jár helyette

Ha magányos lény helyett egy **csoport tevékenységét kell kijelölni**, akkor külön kell tevékenységet sorsolni a csoport d10 fontosabb-edzettebb tagjának illetve (ha ez nem fedte le a teljes csoportot, akkor) a többieknek.

Ha a kalandorok közelednek valamilyen lényeknek, az éberebb, halkabb illetve kevésbé feltűnő csoport fogja hamarabb észlelni a másik jelenlétét. Ezt a kalandmester bírálja el; ha a két csoport helyzete hasonló, apróságok észlelésére dobott Precizitás ellenpróba dönt (és ha az döntetlen, Mozgás ellenpróba ad hajszálnyival gyorsabb reakciót).

Aki **észleli a másik felet**, az szabadon reagálhat: felkészülhet rajtaütéshez, elbujdoshat, riaszthatja a társait, erősítést hívhat, stb. – viszont aki még nem észlelt semmit, az gyanútlanul folytatja korábbi tevékenységét...