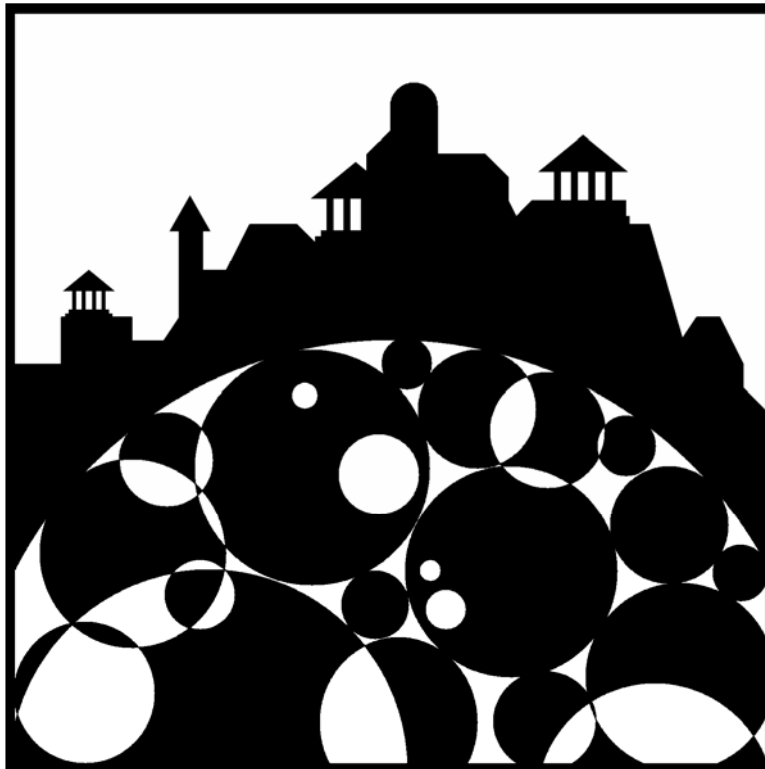


Fekete Vér

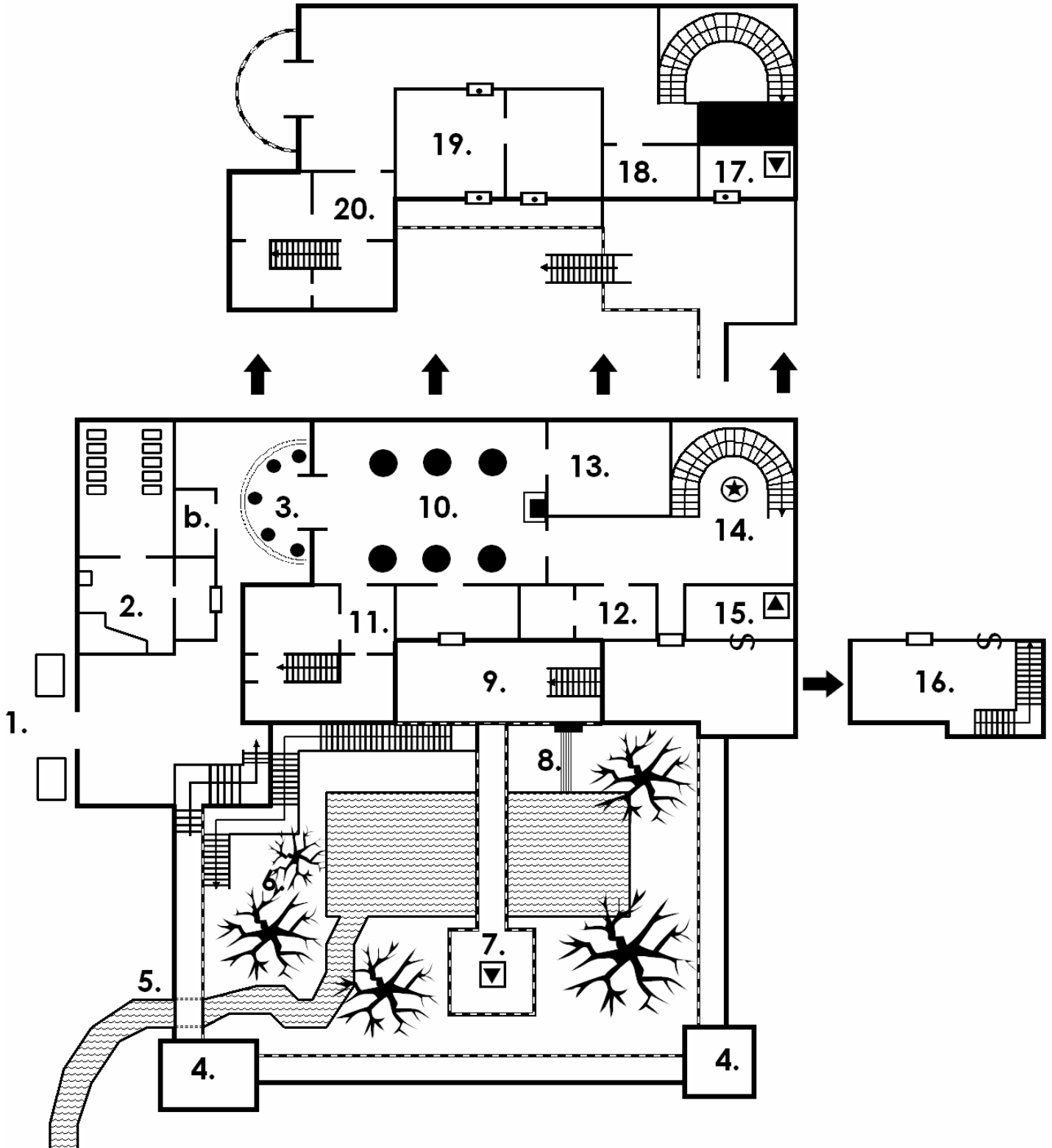
írta: Lux Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 3. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 6.

FEKETE VÉR SZEVERIUSZ VILLÁJA



Fekete Vér

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Kerecsen, az etúniai – Íjász 3)
Faragó Kálmán (Diaschecht – Kalóz 3)
Fehér László (Licar del'Avellosz – Varázsló 3)
Izápy Gábor (Lageusz, a dalnok – Tolvaj 3)
Szabó Tamás (Kher'tar – Varázsló 3)

Köszönetnyilvánítás: Catherine Lucille Moore-nak, aki a kaland hangulatát és több motívumát inspirálta, valamint Clark Ashton Smithnek néhány csúf meglepetésért.

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.

Háttér

A Tévedés tengerének partján áll Pentasztadión városa, kalmárnagyurak és régi arisztokrata családok fészke. Vannak, akikben a vagyon és a hatalom mértékletességet és szemlélődő magatartást ébreszt; és vannak – méghozzá az előbbieknél többen – akikben legyőzhetetlen vágyat egyre több és több megszerzésére. Ilyen ember volt Galoszter, a mágus, aki sok évvel ezelőtt megkísérelte uralmába idézni a föld mélyének erőit. A kísérlet nem járt sikerrel, és a varázslót rövidesen elfelejtették.

Hetvenöt évvel később egy Toromész nevű idegen bukkant föl a városban. Különös erővel vonzódtott egy bizonyos régi villához, ami hosszas elhagyatottságot követően akkor már egy Szeveriusz nevű fiatal nemes tulajdonában volt. Toromész látogatásai után Szeveriusz megváltozott: a kicsapongás helyét átvette a bezárkózottság és a kiszámíthatatlanul előtörő harag; a céltalanság helyét a különös megszállottság. Ennek már fél éve. És most jött el az az éjszaka, amikor Toromész és Szeveriusz között valami vésszesen elromlott, és amikor a város papjainak jóslatai szerint idegenek rossz óment hoznak a városba...

Az ómen

A karakterek tengeren futó, gyors hajón érkeznek Pentasztadiónba. A Wanneksher üvegprizmákat, drága olajakat és bort szállít; a legénységen kívül a karakterek az egyedüli utasok. A kapitány, Tal Metrón, éppen a vámhivatalnokokkal szembeni esélyeit latolgatja: köztudott, hogy Pentasztadión oligarchái, a Szindikus Urak még a holtak csontjából is kivonják az enyvét, és a tengerről leszednék a habot, ha pénzt hozna nekik. Lassan beköszönt az alkony, miközben feltűnnek a tengerparti sziklák, majd a város falai: megviselt mészkö, karcsú oszlopok és timpanonok, zömök tornyok. A matrózok kikötéshez készülődnek ...

Mire megérkeznek, leszáll az éjszaka. Pentasztadión azonban néptelen; az utcákon egy ember sem lézeng, csak a házak ablakai pislákolnak a sötétségben. A kikötő is néma: egyedül egy kis csoport fogadja a Wannekshert; egy szakasz katona, és vezetőjük, a komor Grontez sztratégosz. Mint elmagyarázza, a város három istene, Ezerzemű Kang, Fedafuce és Tsathoggusz papjai egybehangzó jóslatot tettek: a mai éjszakán távolról jött idegenek romlást hoznak a városra, és pusztulást arra, aki beengedné őket a hajlékába. Ezért a kikötést határozottan megtiltja.

De Tal Metrón nem szeretné a bizonytalan nyílt tengeren tölteni az éjszakát: aranypénzek cserélnek gazdát, és a sztratégosz is jobb belátásra tér: ha a hajó a kikötőben marad, az talán nem is akkora gond.

Ekkor kerülnek harapófogóba a karakterek:

Tal Metrón, elgondolkodva a jóslat értelmén, arra jut, hogy a gyanús idegenek immár a kikötött hajóra, rá és embereire is balsorsot hoznának. Ezért leparancsolja őket; boldoguljanak, ahogy tudnak. Ehhez viszont az öröknek is lehet pár szava. Megfelelő megvesztegetéssel (fejenként kb. 2-3 arany) és érveléssel vagy kérleléssel a karakterek bebocsátást nyerhetnek – azzal a figyelmeztetéssel, hogy húzzák meg magukat az éjszaka, ne zörgessenek be sehová és kerüljék el a többi őrt. Egyébként rajtuk múlik, hogyan hagyják el a hajót: Tal Metrón nem tágit, amíg meg nem szabadul tőlük.

Tal Metrón: Sz Tengerész 4+1; VO 15 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy, Kal); Mozgás 30'; Tám +5 szablya 1d6+1 (17-20/*2) vagy +5 dobótör 1d4+1 (18-20/*2); +5/+2/+2.

Hp 18

Tengerészek (8): Sz Tengerész 2+1; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1 vagy +3 fejsze 1d6+1 vagy +3 dobótör 1d4+1; +4/+1/+1.

Hp	15	16
	16	15
	10	7
	11	
	15	

Grontez sztratégosz: Sz Harcos 3+1; VO 18 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 rövidkard 1d6+3; +4/+2/+2.
Hp 23

Katonák (12): Sz Harcos 2+1; VO 17 (láncing, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+3; +4/+1/+1.

Hp	13	16	10
	7	17	16
	16	20	
	11	12	
	17	13	

Nem sokkal azután, hogy a karakterek elhagyják a kikötőt, egy mellékutca mellett elhaladva különös támadó ront rájuk: egy fiatal lány zölddel szeggett fehér tunikában, a kezében véres törrel. A lány megszállottan és őrgöngve harcol; láthatóan nincs magánál. Szerencsére egyetlen ütéstől visszanyeri az öntudatát, és rémülten néz a karakterekre.

A lány **Dalé**, a szolgálólány, aki a kétségbeesés és a hisztéria határán ingadozik; láthatóan súlyos sokk érte. Ha megnyugtatják, részletenként egy sötét és kaotikus ügy tárul a karakterek elé.

Dalé gazdája, Szeveriusz halott: ő ölte meg. De nem saját elhatározásából tette: Toromész kényszerítette rá; Toromész, a sötét idegen, aki Szeveriusz rossz szelleme volt. Fél éve érkezett a városba, és rejtett gazdaságról, hatalomról beszélt a fiatal nemesnek; csakhamar teljesen hatalmába kerítette. Mindketten megszállottan kutatták a sötét tudást, és néha napszám nem jöttek föl a régi villa alatti boltzatos kamrákból. Ezeket egyre többen és egyre szigorúbban őrizték, miközben a szolgák egy része elpártolt a háztartásból. A két férfi között egyre feszültebbé vált a légkör; egyre gyakrabban és egyre fenyegetőbb hangon veszekedtek egymással; Szeveriusz többször már-már majdnem rászánta magát, hogy megszabaduljon nyomasztó vendégétől.

A mai napon következett be a tragédia. Dalé megmagyarázhatatlan balsejtelemből kihallgatta a magában beszélő, különösen zaklatottnak tűnő Toromészt, és Toromész ekkor azt mondta, hogy immár a gyenge és ostoba Szeveriuszra sincs szüksége – és senki másra... Dalé ijedségében rögtön rohant volna átadni a hírt valakinek, de elárulta magát. Ezután csak Toromész izzó tekintetére emlékszik, és valami homályos, tompa rémálomra: amikor visszanyerte eszméletét, a villa fogadótermében állt, vele szemben Szeveriusz véres, több szúrással átjárt teste. És saját kezében a bemocskolt tör... Innen csak a menekülés képei maradtak meg: a kitárt kapu, a sötét és üres utcák, majd a karakterek.

Szeveriusz villájában valami felfoghatatlanul szörnyűséges készülődik...

Dalé: Amazon 5; VO 13 (+Ügy, Amz); Mozgás 30'; Tám +7 tör 1d4+2; +5/+2/+2; 15/12/12/10/13/16.
Hp 30

A történetet összerakva a karakterek könnyedén levonhatják a következtetést, hogy Dalénak köszönhetően egy különösen sötét tervre bukkantak, és hogy Szeveriusz villája rejti a titkok nyitját. A

félelemtől remegő szolgálólány az események ellenére megmagyarázhatatlanul vonzódik a helyhez, valamint félne is egyedül maradni a sötét városban: ha csak lehet, a karakterekkel tart. Csak később, és fokozatosan derül ki, hogy a múlt eseményeivel és helyszíneivel sincs tisztában: emlékei pontatlanok és általánosak; leírásai számtalan részletben hibásak, nyilvánvaló tények hiányoznak belőlük. Faggatás hatására könnyen eltör belőle a hisztéria, másrészt villámgyorsan önellentmondásokba gabalyodik: tudása felületes és látens; amíg nem lát valamit, nem is tud róla beszámolni.

A fekete vér

Dalé zavarodottságának oka valójában túlmeleg Szeveriusz halálán vagy bármilyen bűbájon, és egy alapvető hazugságon alapul: **ő maga, bár ezt a tényt maga elől is titkolja, nem igazi ember.** A lányt Toromész teremtette a föld mély üregeiben Szeveriusz egy szolgálójának mintájára, és emlékeinek egy részével felruházva. Hosszú kísérletei után, amit a **föld fekete vérével**, az ősi élet nyers anyagával végzett, szörnyeket alkotott képzelőereje és bizonyos torz minták alapján, majd utolsóként egy érző, gondolkodó, valódi embert: valakit, aki egy adott személynek hitte magát, de magasan túlszárnyalta harci képességeiben, és feltétlenül engedelmesnek bizonyult.

Mindez már a múlt: Dalé emlékei szerint egészen eddig a napig szolgálólány volt egy nemesi villában: a valóság az, hogy még az idegen emlékek is több hetesek – az igazi szolgálólány emlékeinek elorzása után tovább szolgált a villában, miközben Dalé formátlan és fénytelen üregekben egy törrel egyre pontosabb szúrásokat és vágásokat gyakorolt be bámulatossággal.

Toromész kísérlete sikerének igazolására a mai éjszaka leszálltával a villa mit sem sejtő lakói ellen küldte teremtményeit. A szörnyű mészárlásnak nem voltak túlélői, és a varázsló elégedetten visszatért a villa alatti kamrák mélyére, ahol belekezdett immár teljes tervének megvalósításába. Ebbe a tervbe csak egyetlen hiba csúszott: a rettentő megrázkódtatás megtörte a Dalé fölötti irányítást, és a lány vak kétségbeesésében elmenekült – egyenesen a karakterek kezei közé.



Szeveriusz villája

A villa a város előkelő részén, egy domb oldalán áll. A magas fal övezte kert fölé lapos tetejű, kétszintű épülettömb magasodik. A környékbeli házak ablakai sötétek és elfüggönyöztek – ezen az éjszakán néma a város!

A villát legegyszerűbben két úton lehet megközelíteni. Az első a néptelenül tátongó főkapu (1.); a másik a kert falában nyíló boltíves kifolyó (5.). Öröknek nyoma sincs.

Ha a kaland másként nem jelzi, a bezárt ajtók Közepes Zárnyitással feltörhetőek. Egyes helyszíneknél a szöveg feltünteteti Dalé reakcióit is; a mesé-

lő vegye figyelembe, hogy a lány sokkos állapotban van és erősen zavarodott.

1. Őrposztok

Két sötét és üres fülke. Alapos kutatásra valami nyirkos fekete folt található az egyikben. A kapu résznyire nyitva áll.

2. Szolgaszállások

Különálló, egyszintes épület, sehol egy lélek. A berendezés az ilyen helyekre jellemző egyszerű derékaljakból és hasonlókából áll; van még egy kis konyha és egy szerszámokkamra (b.).

3. Előcsarnok

A boltíves átjárón éles fény tódul ki; a kerek oszlopok hosszú, táncoló árnyékokat vetnek az udvarra és a szemközti falakra. A félköríves előcsarnok felső szintje erkély: fent is, lent is hasas cserépedények állnak kúszó leánderekkel.

4. Őrtornyok

A villa kertjét körbefogó 30' magas négyszögletes tonyok. A toronyhelységek porosak, telve ócska régi lomokkal és tűzifával: bármelyik jó rejtkehely lenne.

5. Kifolyó

A patak itt hagyja el a sötét és csöndes kertet. Sekély meder, bokáig érő víz. A boltíves nyílást elrozsdált vasrudak zárják le; egy erős ember könnyedén eltöri őket, de elég ritkán vannak ahhoz is, hogy valaki átcsusszanjon közöttük... A boltíven túl a sötét vízben arccal lefelé emberi holttest fekszik zölddel szegett fehér ruhában. A testet több szűrővel olték meg. **[Dalé nem ismeri föl a személyt, csak azt tudja, hogy a szolgák ruházatát viseli.]**

6. Bokrok

Sűrű, hegyes levelű bokrok dús szövvénye. Egy nagy tömeg gabalyodott bele, ami egy másik szűrővel megölt holttestnek bizonyul. Ez az alak durva vászonruhát, nadrágot és bőrzekét hord. **[Dalé őt sem ismeri.]**

7. Belső torony

A kert közepén egy, a környező falakkal azonos magasságú torony áll, amit íves híd köt össze az északi terasszal. Alsó bejáratát rég elfalazták, de a lapos tetőn még van egy beragadt vas csapóajtó (Nehéz Erőpróbával felnyitható, egy személy csak egyszer próbálkozhat).

A toronyban létrák és deszkapihenők sora ereszkedik a mélybe egészen a legmélyebb szintig (38.). Sorban a második pihenőnél felhalmozott limlom zárja el az utat. A kötőmelékkel teli dobozokat elszállítani hosszasan munka, lelökni nagyon zajos, kikerülni viszont veszélyes: a szélső deszka török; Reflex mentő vagy zuhanás a következő szintig; ha itt sikeres egy újabb mentődobás, a karakter meg tud kapaszkodni és a sebzés csak 2d6 Hp, egyébként viszont meg sem áll az aljáig és 8d6 Hp-t szenved.

A limlomot átkutatva rozsdás, lakattal lezárt fémládára lehet találni (nem nyitható, de egyszerűen leverhető). Poros bársonypárnán nehéz jáde szobrocscsa fekszik, amely egy formátlan térdeplő alakot ábrázol és 1500 at értékű. A szobor jó nehéz

és terjedelmes, egy karakter hátizsákját teljesen lefoglalja és máshogy is akadályozhatja a mozgását. Az idol nyakában lógó ékszer egy ezüst kereszt (11 töltet).

8. Második kifolyó

Körkörös nyíláson víz zúdul a kerti tóba. Az elrozsdált rácsokat gyerekjáték kitörni, és a járat van olyan tágas, hogy egy ember négykézláb bemászson (a víz viszont hideg, és eláztathat fontos dolgokat). Ez az útvonal a villa alá, a pince kútjának alsó végéhez (21.) majd egy boltíves pinchehelységhez (34.) vezet. Ha a karakterek erre indulnak el, ne feledkezzünk meg a két szürke nyálkáról!

9. Terasz

Kellemes terasz a kert fölött. A falnak támasztva két rövid kard, mellette sámlik, hordó, kockák és néhány bronzpénz. Embernek semmi nyoma. Az ajtók mellett és a felső teraszon, ahová egy rövid lépcsősor vezet, jókora, hasas cserépedények állnak élénk színű virágokkal és tüskés zöld növényekkel. A felső ajtó be van zárva. A teraszról fel lehet mászni a Szeveriusz lakosztályába vezető erkélyre is.

10. Oszlopcsarnok

Márvány és ónix fogadóterem fehér falakkal és hasas-cirádás oszlopokkal. A fényt egy bonyolult és cirkalmas bronztartóban elhelyezett áttetsző, opálos gömb árasztja (500 at értékű, örök fény van rajta, jó nehéz).

A trón előtt a padlót vér pöttyei mocskolják be: Szeveriusz megroskadt holttesteme ül az ülésben, számtalan késszűrővel átjárva. A kezén köves aranygyűrű (250 at); görcsösen egy kerek, díszes fémtárgyat markol. A terem sötét sarkába fém tekerstartó henger gurult, ennek kupakja a fémtárgy. A tekerstartót csak akkor találják meg, ha átkutatják a termet; tartalma egyetlen régi töredék (lásd **Melléklet**): *„...mindösszesen hét amforányit. Ekkor építette a villát, amit sokan dicsértek szép elhelyezkedése és a teraszáról nyíló kilátás miatt. Galoszter azonban nem mozdult ki hajlékából, és a hízelkedésre ügyet sem vetett.”*

Mindösszesen hét amforányi. Ekkor építette a villát, amit sokan dicsértek szép elhelyezkedése és a teraszáról nyíló kilátás miatt. Galoszter azonban nem mozdult ki hajlékából, és a hízelkedésre ügyet sem vetett.



11. Szobakomplexum

Használaton kívüli, ablaktalan és poros kamrák sora. Csak ócska bútorok, régi rézkandeláberek és négyyszögletes deszkalapok vannak itt. Az egyik deszka – ami felületes szemlélőnek nem fog feltűnni, de a portól letisztítva azonnal – régi olajfestmény. Sötét, olajos szakállú, büszke férfit ábrázol fekete bársonyban, a szeme alatt vízszintes, félhold alakú vágással. Nyakában fekete fémmedált visel egy furcsa szimbólummal:



A jobb alsó sarokban egyetlen jel látható: Γ (gamma). **[Dalé az ódon festményben rögvest felismeri Toromész, a sötét idegen mását: a hasonlóság tökéletes!]**

12. Fürdő

Néhány lépcsőfokkal süllyesztett, ónixpadlójú, sárga szalamandrit és fekete márványcsempe borította falú fürdőhelység; kerek, tiszta, ezüstösen csillogó vizű medence. Egy alacsony faasztalon díszes, színes üvegfiolák (fürdősók, olajok és illatszerek) állnak – 8 üvegce, egyenként 25 at az üvegért és további 10 a szerekért.

13. Fegyvertár

Valaha csapórácscsal lehetett lezárni, de a mechanizmus menthetetlenül beragadt. Az üres állványok pókhálósak, és mindent belep a por. Egy hosszúkás faladában beolajozott láncvért és kiváló minőségű rövidkard fekszik.

14. Lépcső

Félköríves lépcsősor a második szintre. Szögletes kő piederstálon bizzar szörnyűség szobra: párnaszerű, karéjos gömbből kilógó tekergő tömlők, körben kerek göbök (szemek?). A piederstál eltolható a helyéről (figyelmes szemlélő által látható finom barázdák nyoma!); a feltárló akna a **32.** terem felső része.

15. Toromész kamrája

A felső csapóajtón keresztül megközelíthető szűkös, de minden kényelemmel ellátott kamra, csak belülről nyíló titkos kijáratral (egy elfordítható, poros falitűkör). Egyetlen ablaka a kikötőre néz; előtte állvány, féldalasan felfelé mutató, kitolható rovátkolt farúd. Mennyezetről lelógó öblös vastányérban fekete, fémes por. Egy ládikában párnán számos finom súly, egy másikban (szintén párnán) öt, cédulákkal megjelölt üvegce:



kisebb sebek gyógyítása (x2)



tűzbomba (5d6 Hp)



víziók itala (50% eséllyel a víziók nem irányíthatók, és a karakter egy hatalmas, üres és teljesen sötét barlangcsarnokot lát, amelyben azonban a fekete különböző árnyalatai látható képet adnak ki... a csarnokot egy lomha, fekete tó tölti ki).



ESP olaja

A párna alatt nehéz, arasznyi átmérőjű fémamulett fekszik, a **11.**-nél leírt mintával. Ez a tárgy tartalmazza Toromész erejét; ha megsemmisítik (ami közönséges eszközökkel nem könnyű feladat), minden erejét elveszti.

Az egyik falnál kis szekrényben bronzhengerekbe zárt tekercsek pihennek. Tartalmuk:

- csillagjósolás (x3);
- különféle furcsa, ízelt rovarok és növények ábrái kibogozhatatlan írással;
- mágikus, feliratozott (*dimenzióajtó, Rory mnemonikus kibővítése, tűzbűbáj*)
- üres (*mágia érzékelése vagy mágia olvasása hatására előtűnnek a ráírt varázslatok: a sebezhetetlenség kisebb gömbje, szörnyidézés II., mágia megszüntetése*)
- pentasztadióni családok genealógiája és története (sem Toromész, sem Szeveriusz nem szerepel bennük) (x2)

16. A terasz alatti szoba

Alacsony, fagerendák tartotta mennyezet; egy ócska faasztal, háromlábú székek. Ütemes csöpögés hangja: a vas kandeláberre akasztott, lemészárolt testből hullik a vér...

[Dalé: „Ezt ismerem!” ... De nem ismeri. „Nem...”]

A titkosajtó ebből az irányból nem nyílik.

17. Szerszámoskamra

Egy alaposan lelakatolt szerszámoskamra mindenféle kerti holmikkal: zsákok, ollók, gereblyék. A falak mentén szövettel teli ládák; a porban látszik, hogy az egyiket nemrég odébbtolták, majd visszahelyezték oda, ahol eredetileg volt. Ezalatt van a csapóajtó a **15.** kamrába.

18. Beugró

Egy egyszerű, elhanyagolt házioltár. Kupolás mennyezet alatt álló köemelőnyen Dummu, a friss gabona istene, előtte nádkosárban régi, penészes kenyér. Ha a szobrot kicsit rendbehozzák, a kenyér frissé válik: a három kis vekni 1d3 – 1d3 pontot gyógyít és *áldást* ad.

19. Szeveriusz lakosztálya

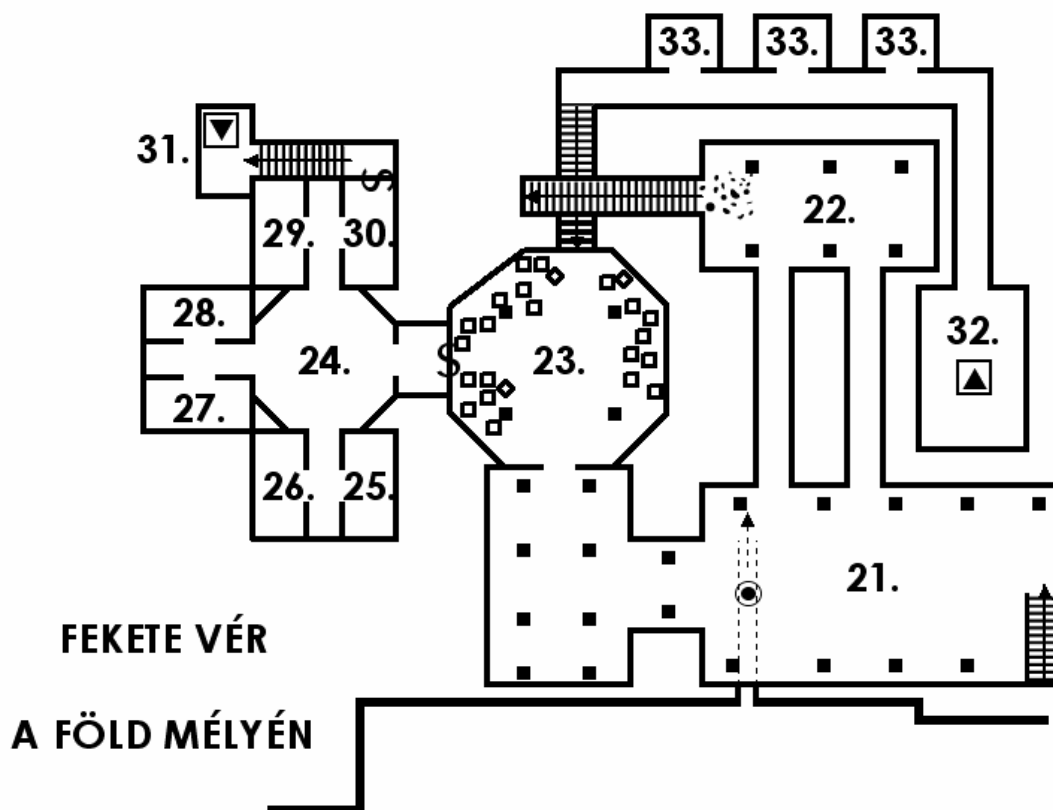
Lezárt ajtajú, két helységből álló lakosztály. A két szoba egyike munkára szolgál: asztal, támlátlan, X alakú szék, tinta és írószer, kis mérleg, öblös, kormos aljú négylábú fémtálka. Egy emelőnyen 70 at értékű kis ezüstsobor áll: bikafejű férfit ábrázol loncsos koldusruhában. Ládában tekercsek – keves, olvasatlan és nem túl érdekes.

A másik szoba háló; falán kis fegyvergyűjtemény lóg, amelyek közül az egyik gladius aranypengéjű, értéke 900 at (csak akkor látszik, ha kihúzzák a hüvelyéből). Az ágy mellett kerek szelencében 200 at értékben ópiumpasztillák fekszenek.

20. Felső szobakomplexum

Több kisebb lakószoba. Bár ezek rendben vannak tartva, láthatóan régóta nem lakott itt senki.





A föld mélyén

21. Pince

Megsötétült falú mészkőpince. Amforák halmjai állnak a falak mentén régi gyantás borral; felbontva aranyló és mézédés. A lépcső mellett dulakodás nyomai látszanak: törött kardcsonkok, felborított amforák és székek, és valami feketés, nyirkos folt a kövön, ami fáklyafénynél nem túl jól látható.

A kutat passzentes kődugó zárja, feltárva sejtelmes, opálos ragyogás árad belőle. A fény forrása a kutat eldugaszó áttetsző szürke nyálka, amely elnyelt egy örök fénnel ellátott jáde kezét (300 at értékű).

[Dalét bizonytalan rossz érzés fogja el a pincében, kerüli a nyugati irányt.]

Szürke nyálka: Sz 3+2; VO 13; Mozgás 15'; Tám +5 kocsonya 2d6+2; Spec sav (könnyű vért 1 kör, közepes vért 2 kör, nehéz vért 3 kör, fémfegyver 1-2 kör), áttetsző, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+3/+3; S.

Hp 18

22. Az átjáró

Penészfátylakkal és pókhálókkaal tömött, használaton kívüli pincerész. Fahordók még a többinél is nemesebb, rózsavízzel ízesített borral. A nyugati falnál elhordták a hordókat és állványait: a kibontott falon túl meredek lépcsősor tárul föl. Hallgatózó

karakterek alulról néha csoszogó-csattogó lépéseket, a majomemberek idióta motyogását hallhatják.

23. Mészárszék

A nyolcszögletű raktárhelységbe lépő karaktereket iszonytató látvány fogadja. A falak mentén körben dobozokat tornyoztak fel; a nyolcszög két északi sarkában szép női szobrok nézik titokzatos félmosollyal a szétmarcangolt, vérben úszó testeket. Talán öt, talán hat ember... A testeken karmok nyoma, fogak tépte sebek, de valami más is: egyenes, tiszta szúrások nyoma.

[Dalé a szobába lépve azonnal sokkot kap: lebé-nul, és csak arra képes, hogy kezeit tördelve azt ismételtgesse, hogy „Nem... nem... nem igaz... nem...” Hihetetlenül fél ettől a helytől, és kitör rajta a teljes hisztéria, ha háborgatják a testeket. Rimánkodik, hogy menjenek innen – és merre? Természetesen a titkosajton keresztül. (Ennek a kibökéséhez sarokba kell szorítani.)]

24. A kriptában szövő

Ódon, salétrommal és penésszel leprás boltozatú kamra. A falakat a penészen kívül még valami nagyon finom szövédék borítja. Az előtérben fehér ruhacafat és egy vérnyom – a terem közepe felé indul, de ott eltűnik.

A teremkomplexum lakója a kriptában szövő. Ha a karakterek háromnál több termet fölkeresnek, mielőtt továbbállnának innen, vagy nagy zajt csapnak, feltűnik. Ez az Erol Otus tollára illő rémálom puffedt, mézes derengéssel világító haragoszöld póktesttel

rendelkezik, finom lábai ujjkopogás hangjával járnak, apró fején két foszforeszkáló szem.

A kriptában szölvő: Sz 4+2**; VO 14; Mozgás 20'; Tám +6 harapás 1d6 + mérég (Közepes, biztos halál 2d6*10 percen belül); +6/+6/+3; S.

Hp 26

25.–26. Kripták

A fehér háló szövédéke megtölti a kamrát, szinte foszforeszkál a fénytől. A háló betéríti a faragott szarkofágokat és a díszes gyalcsba csavart, szabadon fekvő testeket is. A 25. kriptában vörös, a 26.-ban kék freskók borítják a falat. Ha megbolygatják valamelyik nyughelyet vagy elpusztítják a hálót, mindkét kriptában megelevenednek a holttestek.

A szarkofágokban több kisebb csecsebecse van, ezek összesen 100 at-t érnek. Egy faragott jáde fiolában 4 dózis *Yag Amnun rettenetes pora* (Nehéz Kitarás, 3d6 Hp/4d6 Hp). A fiola koponya mása, önmagában 120 aranyat ér.

Zombik (7): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec lassú, immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+1/+1.

Hp	5	14
	7	8
	10	
	12	
	16	

27.–28. Kripták

Mint az előbb, de csuklyás alakokat ábrázoló szobrok is találhatóak. A 27. kriptá freskói zöldesek, a 28.-é indigószínűek és bizarr, nem evilági tájakat ábrázolnak.

A holmik értéke 40 at.

Zombik (5):

Hp	12
	12
	9
	12
	5

29. Kripta

További 5 zombi; rothadó holttestek díszes felvonulását ábrázoló barna freskók.

Zombik (5):

Hp	7
	15
	12
	6
	11

30. Feldúlt kripta

Szétszabdalt hálók foszlányai és három feltrancsított zombi. A titkosajtót nem nehéz megtalálni: vér pettyezi előtte a földet. A falak feketék, s a freskók emberáldozatot ábrázolnak, amit összeaszott holttestek hajtanak végre – miközben társaik bámulnak bírói (?) padokból.

31. Az utolsó kripta

Egyszerű, alacsony és hideg kőkripta, csupasz falak. A szarkofágban itt nincs test, csak egy vas

csapóajtó és alatta egy fémfokú létra (a 42. terembe vezet, pontosan az árnyék-kapu mögé).

A sarokban hátát a falnak vetve, s úgy összeroskadva karcsú, zölddel szegett fehér tunikába öltözött fiatal nő holtteste fekszik, lebukott arccal és szörnyűséges szűrt sebekkel.

[Az arc – ami megmaradt belőle – akár a lány ikertestvére is lehetne. Itt elmúlik a Dalét kerülgető pánik: nem marad más benne, csak a lemondó eltökéltség: „Ne háborgassuk – ezt nem akarom tudni. Tovább, minden végére!”]

32. A csillagok terme

A boltozatos, szurokfeketére mázolt mennyezetű terem a groteszk szobor alatti rejtett aknán (14.) vagy az alsó szint felől közelíthető meg. A feketeséget „csillagok” borítják: halvány fénnel derengő pontok. A fény csak gyenge mágia, de a csillagok egy része mozog: ütemesen, spirális körpályákon járnak útjukat. Mágikus fényű drágakövek: 7 db, értékük egyenként 40 at. A fény közelről hipnotikus: aki túl sokáig, 2 vagy több körig figyeli őket, Akarat-erőt kell dobnia, vagy fegyvert ránt, majd körönként támadásokat dob maga ellen, amíg a varázs meg nem törik (minden körben új mentődobás dobható). A „csillagok” megfelelő eszköz birtokában Nehéz Reflex segítségével kaphatók el.

33. A három isten

Poros oldalkamrákban a teret betöltő, emberforma de arc és jellemvonások nélküli bálvány áll. Felirataik, sorban:

HIÁBAVALÓSÁG
TUDATLANSÁG
KÖZÖNY

34. Forrás

Itt tör felszínre a végül az udvarba (8.) vezető vízfolyás: a kútfő denevérforma faragvány, de száj helyett három lyuk van csak a pofájában, amin keresztül három sugárban ömlik a víz egy kővályúba, ami aztán délre elhagyja a helyet. Nyirkos, hűvös szag. Ebben a közegben rejtőzik egy szürke nyálka is, ami kínálkozó esetben megpróbálja elkapni az egyik karaktert; társa (a 21.-ből) 1d3 kör múlva csatlakozik hozzá. Természetesen a környékbeli majomemberek is könnyen fellármázhatóak, ha a karakterek óvatlanok.

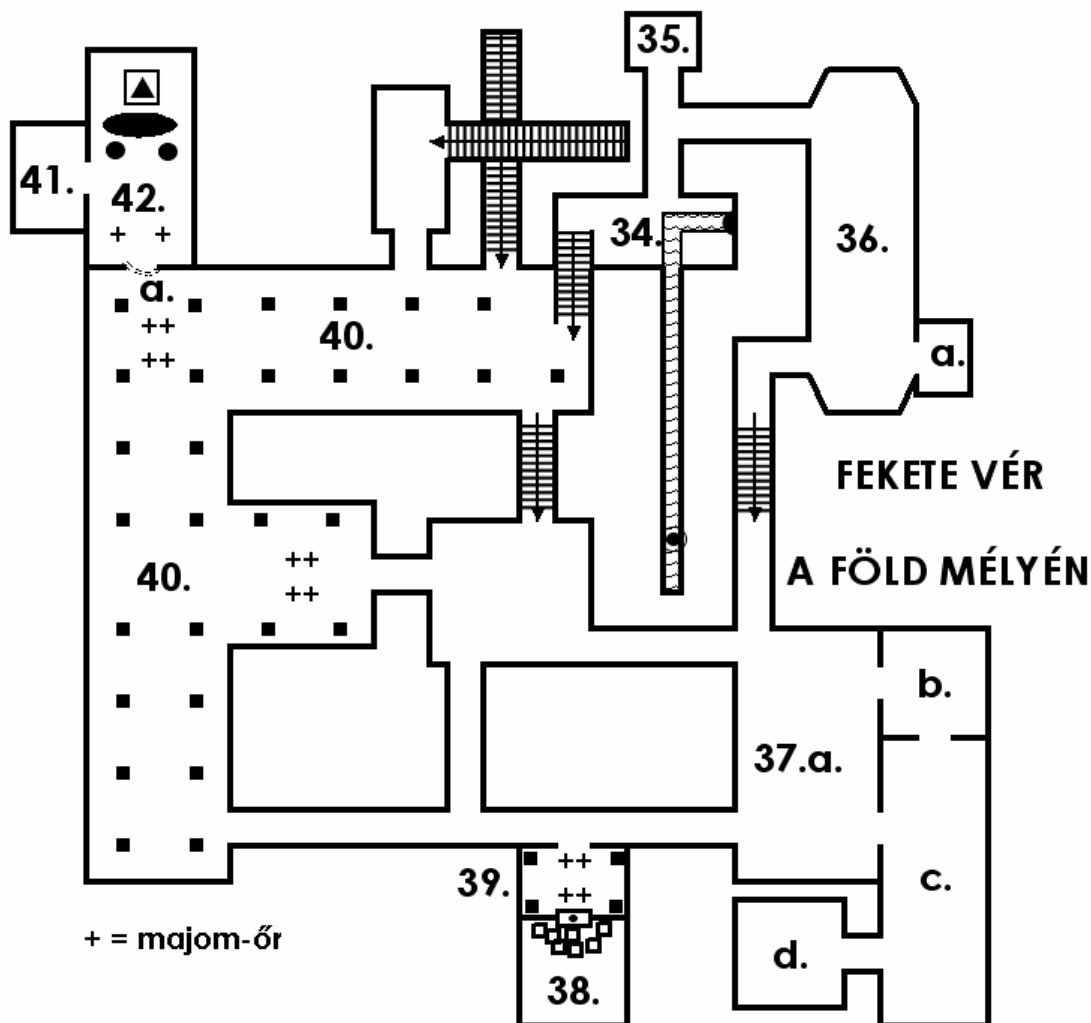
Szürke nyálka: Sz 3+2; VO 13; Mozgás 15'; Tám +5 kocsonya 2d6+2; Spec sav (könnyű vért 1 kör, közepes vért 2 kör, nehéz vért 3 kör, fémfegyver 1-2 kör), áttetsző, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+3/+3; S.

Hp 20

35. A freskó kamrája

Színfekete, de a feketeséget különféle tónusokkal ábrázoló, jelentős mesterségbeli tudásról árulkodó freskók borítják a falakat. A feketeség örvénylő hullámain feketébe öltözött férfi parancsolja vissza, mielőtt azok körbefognák. Feltartott kezében kerek fémtárgy.





36. Az égi mechanikák csarnoka

Bizarr jelenet: a magas csarnokban 2-3 méter átmérőjű fémtárcsák forognak a levegőben, bármiféle látható rögzítés nélkül. Az egymásba ágyazott, csillogó-irizáló fekete tárgyak komplex rendszert képeznek; pusztán erővel nem mozdíthatók el helyükről.

Az **a.** kamrában három, ujjnyi vaslapokból álló, kb. 1 méter magas fémgúla áll. Halk, zümmögő hangot hallatnak. Fémtárgyat érintve hozzájuk bizsergető érzés, és a zümmögés érezhetően alább-hagy. Két kör leforgása alatt az összes energia kivonható belőlük: a furcsa hang elhal, és egy pillanat múlva a fémtárcsák pokoli zajt csapva lezuhannak (ez azonnal idevonzza a szinten található összes még élő szörnyet).

A piramisok energiáját befogadó fémtárgy vibrál, és más tárgyakhoz érintve zengő hangot ad. A benne tárolt energia rendkívüli; ha a tárgy fegyver, egy csata erejéig kétszeresen sebez!

37. Toromész lakosztálya

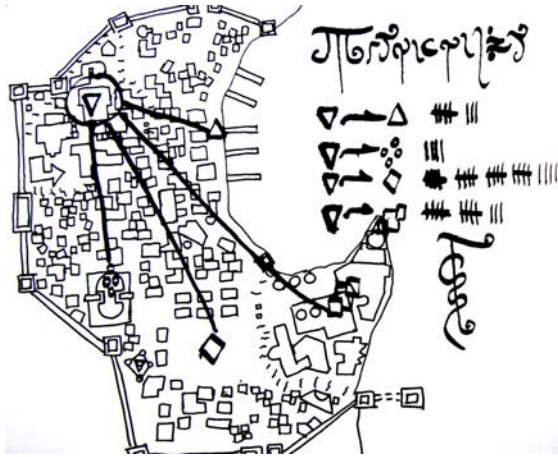
Ez a szobakomplexum a varázsló földalatti műhelye.

a. Jókora, majdnem az egész termet betöltő ezüst varázskör. A körön belül a kőpadló megviselt, gö-

röngyös, kisebb-nagyobb lyukakkal pettyezett; mint-ha rendkívüli erejű sav mállasztotta volna szét. Belelépve porlik és ropog.

b. Hasas, vastag falú demizsonokban fekete víz áll, s enyhén pezseg. A folyadék méreg; felnyitva kiszabadulnak a gőzei (légtallapon terjedő méreg, Közepes, 2d6/2d6 Hp). Egyébként túl gyenge koncentrációjú, hogy hasznos legyen.

c. Vánkosokkal és szőnyegekkel berendezett lakószoba. Egy füstölőtálban illatos olaj párolog, a falakon értékes kárpitok (100, 200, 200, 100 at, jó terjedelmes). Alacsony faasztal ében és mahagóni berakásokkal (500 at). Az asztallapon iratok: kibontott tekerics Pentasztadión térképével, amin indigószínű tintával berajzolt nyilak mutatnak a Szindikusz Urak fellegvára és más fontos pozíciók felé (lásd **Melléklet**).



Az asztalban rejtett rekesz, ami az asztallap le-tolásával tárul fel: 500 at; három kis értékű drágakő (30, 50, 10 at), 600 at-s aranylánc medalionnal, amely egy fekete zománcal berakott oroszlánt ábrázol. Öt varázsital, a következő ábrákkal feliratozva:



kisebbségek gyógyítása (x2)



közepes sebek gyógyítása



óriás



levitáció

d. Függyönnyel fedett átjárón túli kamra. A padló mélyedésébe hatszögletű, vastag kristályhasábok süllyesztettek. A hasáb 1,7 m magas, és egy ember éppen átérné. Sötét, homályos füstkvarc, belsejében kis fémtárgy van felfüggesztve: egy hangvilla. Zene hatására vagy hasonló, rezonáns hangra a villa zengő hanggal válaszol: a kristályhasáb ropogva kettéhasad, a villa pedig csengve leesik a köre. Egzotikus fémek ötvözet; hét színárnyalat keveredik benne.

Egy másik módszer a kristály elpusztítására egy **36.**-ban feltöltött fegyver alkalmazása; ekkor azonban a kristály felrobban és az éles szilánkok a kristály mellett állókon 3d4 pontot sebeznek (a távolabbi karakterek dobhatnak a felezésért Reflex mentőt); a fegyver megsemmisülésének esélye 25%. A kristály egyébként – más épkezláb ötlet hiányában – sérthetetlen.

38. A torony alja

Elhagyatott raktárhelység a villa kertjében álló torony alján. Feltornyozott ládákból gyolcsba csomagolt, penészes fűszerek, továbbá réz és bronzöntések találhatók. Minden igen régi, rossz állapotú és tökéletesen értéktelen. A ládák berozsdáltak, zárt vasajtót takarnak.

39. Bejárati kamra

Oszlopos, fehér-márvány előtér. A kamrában nehéz háromágú szigonyokat hordozó, görnyedt majomember hibridek állnak. Ezek a szörnyű, atavisztikus bestiák Toromész teremtményei, aki a föld fekete

véréből hozta létre őket. A majomemberek vonásai durvák, „beszédjük” tagolatlan és érthetetlen. Legyőzésük után hamar, 10-15 percen belül destabilizálódnak és fekete kásává, majd valami fekete fölttá roskadnak.

Majomemberek (4): Sz 3+2; VO 12; +5 háromágú szigony 1d8+2; +5/+3/+3.

Hp	12	19
	19	18

40. Oszlopcsarnok

Valóságos oszloperdő – nyúlánk négyszögletes oszlopok tartják a nyirkos, fekete kőmennyezetet. A csarnokot táncoló, kaotikus fények világítják be: az oszlopok között rakott máglyán emberhús sül, lerágott csontok hevernek a padlón szétszórva, ostoba pofájú majomemberek csócsálnak félig átsült, vagy csak megégett cafatokat.

A csarnokrendszerben összesen nyolc majomember tartózkodik: állandóan fel-alá járkálnak, artikulálatlanul motyognak magukban, vagy űzött tekintettel bámulják a lángok vetette árnyékokat. Társaikhoz hasonlóan mágia hozta őket létre: elpusztításuk után hamarosan kásává roskadnak és elenyésznek.

Majomemberek (8): Sz 3+2; VO 12; +5 háromágú szigony 1d8+2; +5/+3/+3.

Hp	22	16
	23	21
	20	26
	11	
	17	

a. A fények függőnye: a boltíves átjárót vibráló, kavargó színek függőnye zárja le. Aki beletekint, azt a hipnotikus erő megbabonázza, ha nem dob sikeres Akaraterőt. Sikertelen mentődobás esetén a karakternek újabb Akaraterőt kell dobnia: ha ezt a dobását is elhibázza, tébolyult dühvel ront mindenki-re, akit lát; csak egy alapos ütéstől nyeri vissza a józan esztét. Ha a dobás sikeres, a karakter csak meredten nézi a fényeket, amíg el nem vonszolják előlük.

A fényfüggöny átjárhatatlan. A Toromész lakosztályában (**37. d.**) található hangvilla szilánkokra hasítja; mintha egy szivárványszínű jégábla hasadna ketté és zuhanna magába. Hasonlóan hatékony egy *mágia megszüntetése* varázslat, esetleg valami olyan módszer, amit a játékosok ötletei alapján a mesélő működőképesnek gondol.

41. Raktár

Misztikus felszereléssel – háromlábakkal, fémtákkal, két gonggal, nehéz és poros drapériákkal, féregrágtá bőrdobokkal és egyebekkel – telirámolt kamra. Semmi értékes nem található itt.

42. A kapu

Hosszú terem, terét árnyak pászmái vágják tucatnyi darabra, amelyeket semmiféle fény nem derít világgosságra. Északi részén hatalmas kör alakú kapu, amiben tintafekete sötétség kavargó. Előtte két kőtáblán alvilági tűz lobog. Az Alvilág mélységeibe vezető tintaszín portál előtt Toromész, a fekete varázsló áll. A karakterek közeledtét látva átmen-

kül a kapun, és a küzdelmet két majomember test-
őrére hagyja. Ezek a frissen teremtett szörnyűségek
még erősen instabilak: ha a karakterek valahogy
meglepi Toromészt, ő elvétí a koncentrációját és a
majomemberek rögvest szétesnek.

Majomemberek (2): Sz 3+2; VO 12; +5 háromágú
szigony 1d8+2; +5/+3/+3.

Hp 28 21



Túl az árnyék-kapun

43. Fekete vér

Hatalmas, fekete barlangcsarnok valahol mélyen a
föld felszíne alatt. Feketék a falak, a ropogó kötör-
melék, amin a karakterek taposnak, s a massa-tó,
ami a törmelék szigetét körülfogja. Bár a sötétség
teljes, a sűrű szurokként csillogó tóból áradó nem
evilági sugárzás lehetővé teszi, hogy a karakterek
megkülönböztessék egymástól a fekete különféle
árnyalatait.

Az innenső oldalon álló kaputól nem messze, a
tó partján ott áll Toromész, aki előtt éppen egy meg-
termett, busa fejű óriásalak emelkedik ki a massa-
ból. A karakterek érkezésére azonban Toromész
elveszti az önuralmát, és a a torzó visszahanyatlik a
sötét közegbe.

A becsvágyó varázsló, aki minden erejét el-
használta a kapu megnyitására, jelenleg nem ren-
delkezik varázslatokkal, de szinte korlátlan erővel
rendelkezik a massa, a föld fekete vére fölött; ezen
a helyen sebezhetetlen a fegyverek és a mágia
számára; sőt, az őt körbeölelő sötét üresség,
Uthummaosz isten akarata, távol tartja tőle a táma-
dókat. Ha szükséges, száz és száz harcost, fantasz-
tikus rémalakokat és szörnyeket tud teremteni a
protoplazmából, vagy akár élő, érző embereket, akik
maguk sem tudják, hogy más akaratának szülemé-
nyei... Ezt ő is nagyon jól tudja, és megpróbál idő-
húzásra játszani, miközben elméje erejével arra
koncentrál, hogy észrevétlenül egy nagyobb erővel
hátról és oldalról becserkésze majd lerohanja a
karaktereket (ezek a teremtmények pl. lehetnek a
fenti majomemberek groteszk, hirtelen létrehozott
karikatúrái, Dalé arcvonásaival).

Ha Dalé életben van, megkísérli azzal zsarolni
a csapatot, hogy a kezében van az élete, és ha
akarja, egyetlen szóval megölheti, vagy a karakte-
rek ellen küldheti (ez – ha megkísérli – nem válik
be: a megrázkódtatások eltépték a közte és te-
remtménye között húzódó szálakat). Akár működik a
taktika, akár nem, mániákus, hisztériaközeli, néha a
sírást kerülgető szónoklással és terveinek félig
összefüggő kitergetésével próbál további értékes
percekét vagy pillanatokát szerezni magának. El-
végre olyan közel van már tervei beteljesedésé-
hez... Tökéletesen adja a beteg, összeomláshoz
vagy felrobbanáshoz közeli személyiségek vonásait.
Egy lehetséges ív:

- A fekete vér... az anyag, amiből minden
élet eredt, az értelem és cél nélküli protop-
lazma... a teremtés titkai fekszenek ben-
ne... a fekete mélységek a föld szívében...

- Akinek a kezében van, kedvére alkothat
szörnyetegeket... embereket... akár titeket
is... *isteneket*...
- Dalé miért nem emlékezik arra, mikor ér-
kezett pontosan Szeveriusz szolgálatába?
Miért nem ismeri a villát? De a tőrre, arra
emlékezik, és arra, akiket megölt vele, sor-
ban, egyiket a másik után... Ő eddig a leg-
tökéletesebb műve, mert hamis emlékei is
vannak, amit egy értéktelen szolgálólánytól
rabolt. És mi mindenre képes lehet még
ennek a tudásnak a birtokában...
- Vegyük például Pentasztadiónt, a várost és
a Szindikus Urakat... vagy Glourmot. Aki
uralkodó lehet, miért ne lehetne akár félis-
ten, isten? *EGY EGÉSZ VILÁG URA?*

**[Ha a karakterek eddig nem tudták valahog
megállítani a varázslót, kudarcot vallottak:
Toromész elveszti az önuralmát, és hisztériájá-
ban rájuk uszítja a Fekete Vérből teremtett hor-
dóját. Ha valaki élve elmenekül a barlangterem-
ből és a villából anélkül, hogy levadásznák a
varázsló akaratának engedelmes végrehajtói,
már áldhatja az összes istenséget;
Pentasztadiónnak azonban ütött az órája.]**

Megoldási lehetőségek: Toromész tervének meg-
akadályozására több lehetőség adódik. A megoldás
kulcsa elsősorban a mágus önbizalmának, egójának
összeroppantása, vagy annak elérése, hogy telje-
sen elhatalmasodjon rajta a hisztéria és végzetes
hibát kövessen el. Erre több mód adódik – az itt
felsorolt lehetőségeken túl is.

- Ha a karakterek megszerezték Toromész
amulettjét (15.), zsarolhatják vagy akár sa-
rokba is szoríthatják vele. Ez a fémmedál
erejének forrása; a massa-ba dobva vagy
máshogyan megsemmisítve minden erejét el-
veszíti. Erről ugyan nem szól közvetlen for-
rás a kalandban, de az amulett saját ural-
mat ad a Fekete Vér fölött: a tárgyat a ke-
zében tartva egy karakter pusztá akaratá-
val a saját uralma alá hajthatja és felhasz-
nálhatja a protoplazma erejét (de hogy en-
nek mi lesz a következménye *később*, az
már más kérdés)...
- Egy Achilles-sarok Dalé személyisége.
Toromész jelentéktelen semmiségnek, egy
eldobott eszköznek tekinti a lányt, ezért ha
a karakterek önálló egyéniségét, képessé-
geit bizonygatják, vagy egyáltalán azt,
hogy túllpte a teremtője által neki szánt
szerepet, ügyes és szemtelen érveléssel
nagyon könnyen kihozhatják a sodrából.
- A fémvilla csengése megtöri a koncentrá-
cióját és nagyon erősen idegesíti, különö-
sen akkor, ha azzal jutottak be a kapu ter-
mébe. Ekkor szörnyeivel megpróbálja
azonnal eltenni láb alól a villát használó
karaktert, de ha ebben legalább három kö-
rig megakadályozzák, végleg elveszti a ke-
zében tartott hatalmas energiák fölötti
uralmat.

Ha Toromész elveszíti az uralmat a Fekete Vér
irányítása fölött, az ellene fordul, amikor a karakte-
rekre szabadítaná: a sötét, pudingszerű ár elborítja
és egy szempillantás alatt elemészti a nagytrörő

őrültet, majd lassan kilép a tó medréből, és elborítja a sötét törmelékéből álló szigetet (lásd **Epilógus**).

Ha a karakterek úgy tudják valahogy sakkban tartani, hogy nem játszanak rá az instabil állapotára, sarokba szorított állatként keresi a kiutat: végül a birtokában lévő *szellemek gyűrűje* segítségével kéri a föld erőit, hogy hallgassák meg és vigyék Niszír földjére, majd eltűnik a csapat szeme elől (és bizony nem *örökké*...). A már felbolygatott állapotú Fekete Vér ekkor is elszabadul (lásd **Epilógus**), de a karakterek könnyebben elmenekülnek előle.

Végül ha a karakterek nem képesek épkezláb ötlettel előállni, mielőtt lejárna az idejük, a leirtaknak megfelelően Toromész rájuk küldi a Fekete Vért, és történetük ezzel véget ér (lásd **Egy másik epilógus**).

Toromész: Varázsló 9; VO 18 (*védő karpánt VO 16, Ügy*); Mozgás 30'; Tám +6 *tör* +1 1d4+2; +4/+5/+5; 12/17/12/17/7/17; TG; *szellemek gyűrűje*; varázslatai most nincsenek.
Hp 32



Epilógus

Toromész végzetével vagy megfutamodásával nincs, ami uralma alatt tartaná a megbolygatott protoplazmát. Az kelő tésztaként megduzzad, és ellepi környezetét. Szerencsére aránylag lomha: ha a karakterek nem hezitálnak, vagy nem veszítenek valami miatt sok időt, el tudnak menekülni előle. A massa a kapun keresztül átáramlik a felső világba, és utánuk ered, hogy eleméssze és magába szívja őket. Semmiféle értelemmel nem rendelkezik, tulajdonképpen tíz fekete puding erejével rendelkezik.

Rendületlenül a nyomukban jár, amíg ki nem érnek a felszínre, megállás és kifáradás jelei nélkül. Szerencsére az éjszaka már a végéhez közeledik:

ha a karakterek nem kerülnek a massa testtömegébe, a felkelő Fomalhaut tűzbe borítja az égboltot; a mélység szörnye pedig lassan füstpázmákká foszlik, amit elsodor a szél...

Fekete Vér: Sz 10x10; VO 13; Mozgás 20'; Tám +10 kocsonya 4d6, Spec: sav (könnyű fémvért 1 kör, közepes 2 kör, nehéz 3 kör, fegyver 1-2 kör), immunis az elmére ható varázslatokra; +7/+3/+3.
Hp 500

Kérdés, hogy mi történik Dalével. A mágia teremtette lány jelen állapotában aligha keveredik ki élve a földmélyi grottából, nemhogy Szeveriusz megátkozott villájából. Ezért ha senki sem szól arról, hogy figyel rá és segíti, ez úgy érthető, hogy a pánikban elkeveredett: a karakterek soha többé nem látják. Ha túléli a kalandot, sokféleképpen alakulhat a sorsa. Önmagában ezen a ponton önállóan, pontos személyiségét és motivációját a karakterek teremtik meg: immár az ő felelősségük, mi lesz belőle.

Egy másik epilógus

Tegyük föl, hogy Toromész megállíthatatlan, és sikerrel jár régi tervei beváltásában: ez nem egy lehetetlen lezárás. Ekkor a Szindikus Urakra és a jelenlegi Pentasztadionra ráköszönt a végső alkony, és új fejezet nyílik a város, s valószínűleg az egész tengerpart történelmében.

Érdekes lehetőség, ha a mesélő azzal zárja a kalandot, amivel elkezdte, három évvel későbbre helyezve az időt: a karakterek (a régebbiek utódai) egy tengeren futó hajón közelednek a szárazföld felé. A matrózok kikötéshez készülődnek, a kapitány a hivatalnokokkal való esélyeit latolgatja. Lassan beköszönt az alkony, miközben feltűnnek a tengerparti sziklák, majd a város falai: a városé, ahol Toromész az úr...

Vége



Jogi Függelék

This version of **Fekete Vér** is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and

maps or other visual references, plot elements, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),

potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open

Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

Fekete Vér © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

Mindösszesen hét
amforányi. Ekkor építette
a villát, amit sokan dicsér-
tek szép elhelyezkedése
és a teraszáról nyíló kilá-
tás miatt. Galoszter azon-
ban nem mozdult ki haj-
lékából, és a hízelkedésre
vagy sem vetett.



