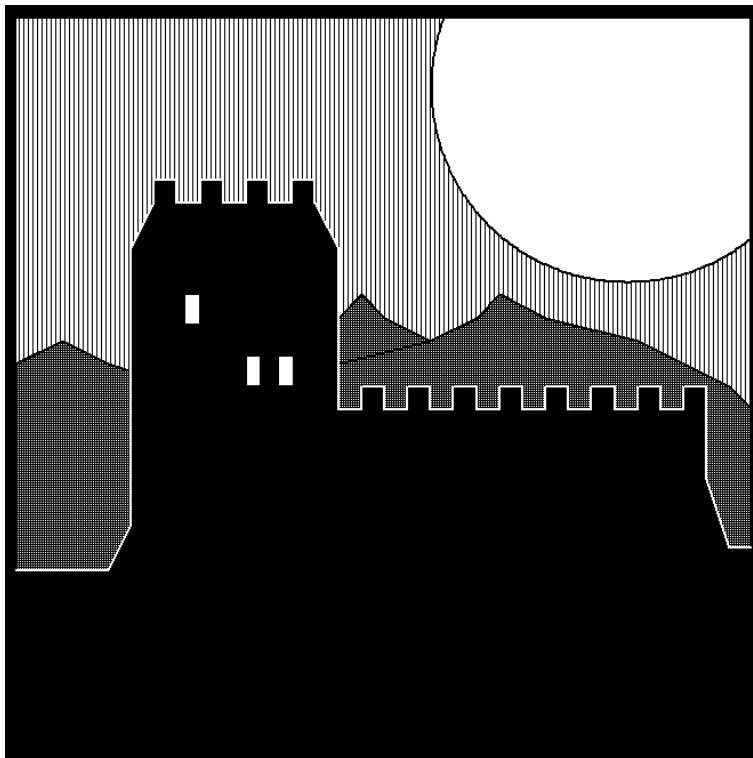


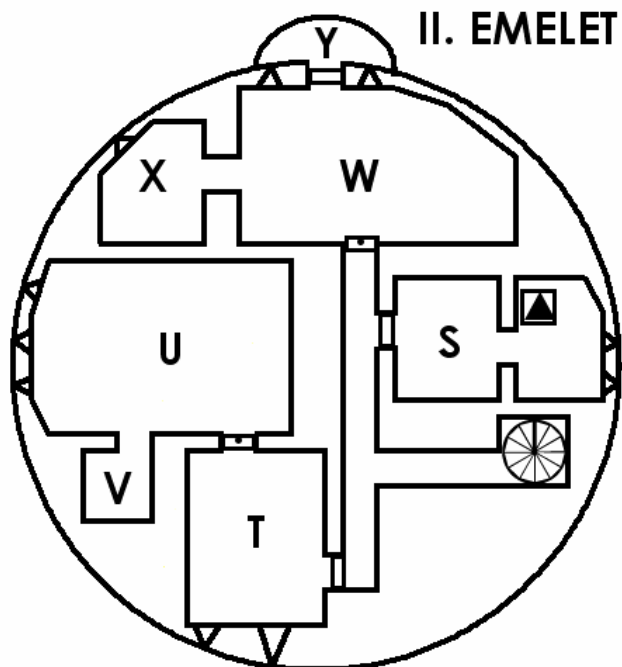
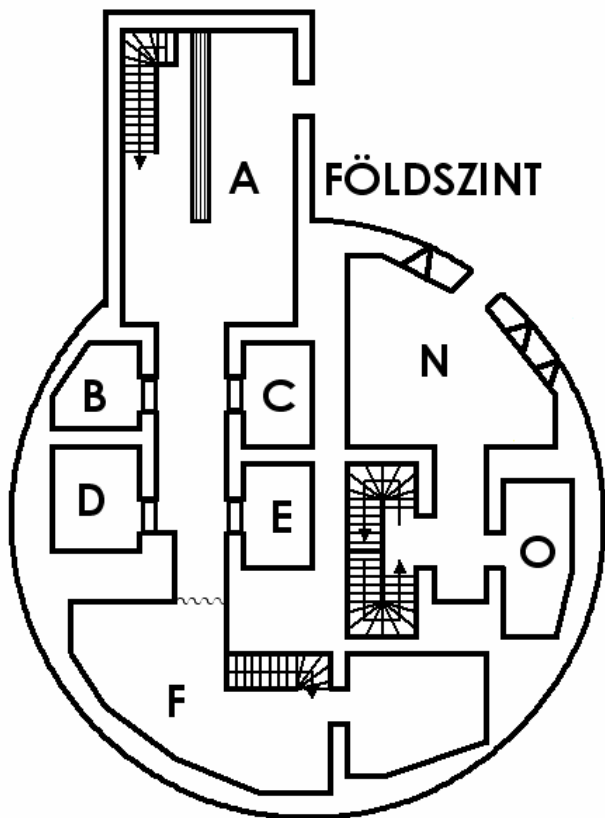
Törött Puszták

írta: Lux Gábor

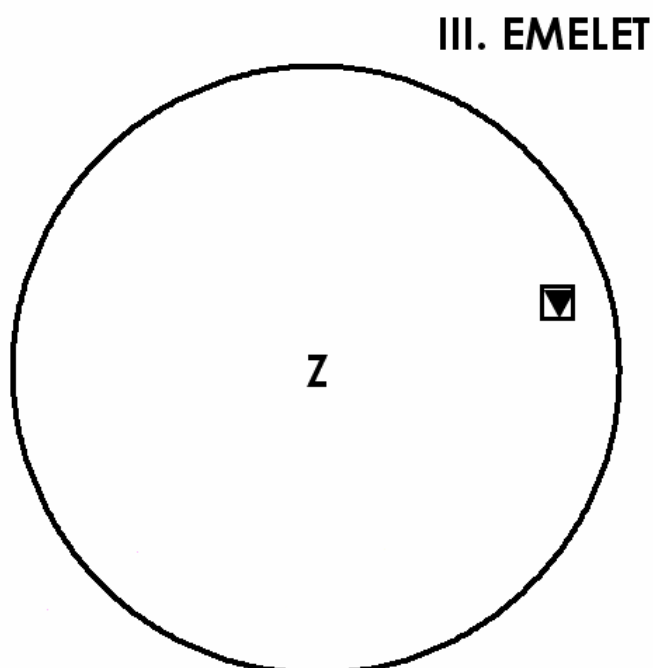
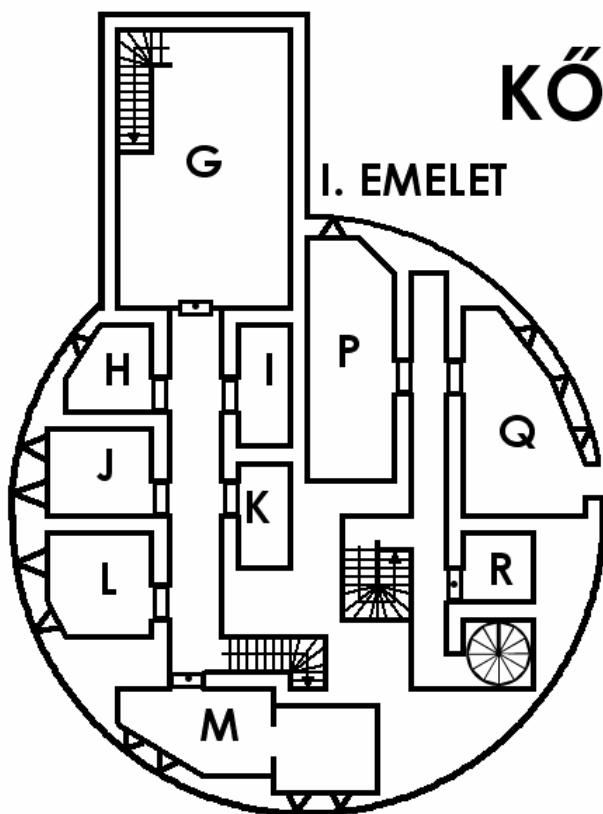


Kard és Mágia háttér és kalandmodulok 3. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 8.



KÖBENDŐ



Törött Puszták

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Barta Ákos (Odbuj-fia Zorlán, Íjász 3)
Simonits László (Tió Blackbird, Harcos 3)
Gergovátz György (Hagdór Ordur, Pap 3)
Pap Marcell (Habbar al'Hadr, Tolvaj 3)

2. csapat*: Ács Gábor (Kerecsen, Íjász 2/Tolvaj 2)
Bagdi Zsolt (+Ratomil, a bitang, Tolvaj 4)
Faragó Kálmán (Harmonosz, Karttekeza követője, Íjász 2/Illuzionista 2)
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 5)
Izápy Gábor (Beriszto Akelisz, Mereszkan papja, Pap 4)
L'Auné György (Gorulga, Barbár 3)
Szabó Tamás (Kher'tar, Varázsló 5)

(* A két kalandot a szétvált társaság egy-egy fele játszotta végig.)

© 2008 by Lux Gábor. All rights reserved.

I. Kőbendő

Háttér

Kőbendő tornya kőfállal körülvett helyőrség Regulátor sivatagában: menedék a pusztá rablói, szörnyetegei és különös tünetemeyei elől; pihenőhely, ahol a nyugati vidékeket megjáró karavánok megpihenhetnek; valamint erődítmény ismert és ismeretlen veszélyek ellen. A torony sokat látott: a poros udvaron felhúzott gonosztevőket, a kicsiny karavánszerájban megszálló utazókat és szemfényvesztőket, a környék romjait kutató szerencsevadászokat, és megszállottakat, akik ezekben a romokban a maguk igazát akarták megtalálni. Minden év második hónapjában különös menet érkezik ide: felvirágozott áldozati ifjak és leányok, Khosura urainak ajándéka a Féreg népe számára, akik a járatlan déli út végén várnak komor krátervárosukban. A menetet nem látják többé: csak kísérői, a szótlan lovasok térnek vissza szokatlanul nyomott kedvben, s indulnak haza Khosurába pihenő és mulatozás nélkül.

A torony az út mentén áll, nem messze egy kiszáradt, sehová nem vezető folyómedertől. A zömök, négyszintes építmény köré erős kőfalakat építettek, s így egy kis udvar jött létre. Előbb-utóbb a tornyot megtoldották egy melléképülettel, majd kettéosztották: az egyik fele megmaradt a katonák szállásának, míg a másikban karavánszeráj létesült a tehetősebb utazók számára, akik fizetni hajlandók azért, hogy ne a szabad ég alatt kelljen pihenniük. Az udvaron a falakhoz tapadó kis épületekben egy kovácműhely és egy kereskedelmi monopólium kapott helyet.

Az erőd parancsnoka **Krandol, a Dalnok**, akit Pantózárral papkirály nagyvezírje, a becsvágyó Anvin Ishambarg küldött ide a „városért tett szolgálataiért”. Krandol azonban hálátlannak bizonyult: nem minden ok nélkül meg van róla győződve, hogy kinevezése száműzetés, amit pár tiszteletlen daléért kapott, és egyre nagyobb undorral tekint feladataira, valamint a közönyös pusztákra. Súlyos búskomorságában az irányítás **Tarvosk kapitányra**, a katonák vezetőjére hárul, ami a fegyelmezett, bár szögletes és fantáziátlan tisztnek sincs ellenére. Tarvosk 20 könnyűlovasnak parancsol, akik rendszeresen őrzésközpontnak az út mentén; további 20 katona és 20

íjász látja el az erőd védelmét, valamint hadrafogható még vagy tíz lőtífuti és szolgál.

Könnyűlovasok (20): Szint Harcos 3+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3 vagy +4 lándzsa 1d8+3 vagy +4 rövidíj 1d8; +4/+2/+2.

Hp	24	19	23
	19	21	29
	16	19	24
	24	32	25
	19	20	18
	21		
	25		
	21		
	26		
	19		

Katonák (20): Szint Harcos 2+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy) vagy 17 (mint előbb, de láncinggel); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 lándzsa 1d8+3; +4/+1/+1.

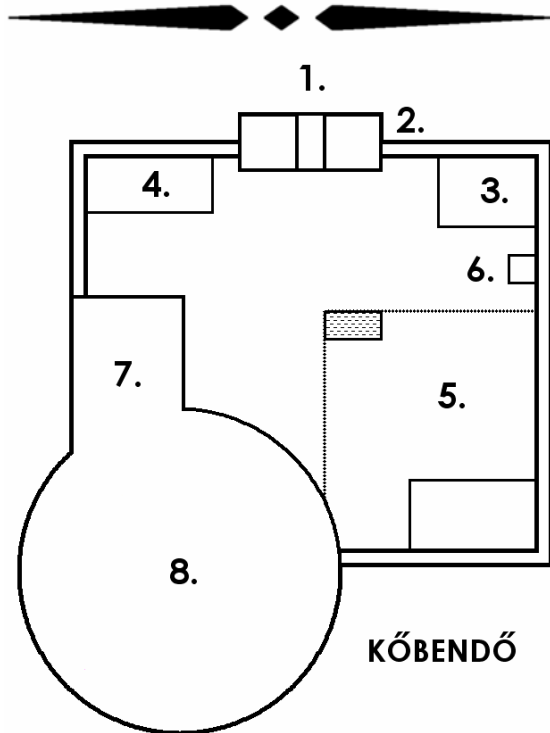
Hp	5	10	14
	15	18	8
	9	12	18
	22	5	6
	12	6	6
	8		
	14		
	15		
	21		
	12		

Íjások (20): Szint Íjász 2+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3/+3 rövidíj 1d6 vagy +3 szablya 1d6+1; +4/+1/+1.

Hp	10	7	7
	15	5	9
	16	5	19
	12	18	10
	14	14	14
	8		
	10		
	15		
	14		
	9		

Szolgák (10): Szint Harcos 1; VO 13 (bőrvért, kis fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6+1 vagy +1 lándzsa 1d8+3; +2/+0/+0.

Hp	9	7
	5	7
	10	10
	10	2
	1	5



Az erőd

1. Kapu

Széles kapubástya. A mellvéden pár izzadó ör strázsál, két magas cölöpön ernyedt lobogók lógnak. Két balliszta figyeli a bástya előtt elhaladó utat. Az áthaladó utazók fejenként 1-1 ezüstöt, az erőd falain belül lépni kívánók négyet kell fizessenek. A hátsálatok vámja 1-1 et, az áruval megrakott máhás jószágoké 5, szekereké 2 at. A kaput **Tanner hadnagy**, Tarvosk jobbkeze felügyeli, általában öt emberrel.

Tanner hadnagy: Szint Harcos 3+2; VO 19 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 hosszúkard 1d8+4 vagy +5 lándzsa 1d8+5; +5/+3/+3.

Hp 31

2. Falak

Kopott, de masszív kőfalak. Magasságuk 15', és megfelelő képességek birtokában könnyen megmászhatók – ha az örök észre nem veszik. Általában nappal minden falszakaszon két-három, este három-négy katona járőrözik.

3. Kovácműhely

Rabiátus Gothrán, kovács. Őszülő sörtehajú, olajzsírtól megkeményedett ruhában járó-kelő, nagy-

természetű ember. Műhelye az épület alsó szintjén található; felesége és öt kócos gyereke az emeleten lakik (utóbbiak általában meztelenül futkároznak az udvaron); ugyanitt egy kis falifülkében oltárt állított Fúmnak, a Bíbor Bikának, a nyugati puszták egy félistenének. Gothrán jelenleg papot keres, aki áldással illetné néhány nyílvevesszőjét. A szolgálatért cserébe egy szép tört ad (5 at értékű). Áru:

- Lópatkó	1 et
- Bőrvért	6 at
- Kivert bőrvért	20 at
- Láncing (4 db)	60 at
- Láncvért (1 db)	80 at
- Kis fémpajzs	10 at
- Nagy fémp. (1 db)	24 at
- Lándzsa	7 at
- Hosszúkard (2 db)	18 at
- Szablya	18 at
- Nyílvevesszők	2 et

Rabiátus Gothrán: Szint Harcos 4+1; VO 13 (bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 kalapács 1d4+3 vagy +5 szablya 1d6+3; +5/+2/+2; TS.

Hp 25

4. Monopólium

Kis kereskedőlerakat. A tulajdonos, **Palmediész**, nyúlánk, zavaros tekintetű figura; modora álmag és bizonytalan, és nap közben is gyakran nyúl a mákonyos anyagok élvezetéhez. A betérő vevőknek érdeklődésüktől függetlenül megpróbál eladni némi ópiumolajat vagy tiszta mákonyt: modora fokozatosan egyre kellemetlenebb és tukmálóbb.

Az üzlethelység zsúfolt a különféle ládákkal, göngyölegekkel és gerendákról függő zsákokkal. Palmediész hálókamrája egy szomszédos, az üzlettől függönnyel elválasztott részen van: fémláda (Nehéz Zárnyítás, 310 at, 200 et, varázsjelekkel vésett fekete vas tör, skorpió-amulett, fehér csuha, lakkozott tégely 160 at értékű ópiummal), rézserpenyő, amforában illatosított víz.

Áruk:

- Tartós élelem	5 et
- Borostömlő	5 et
- Tűzszerszám	1 et
- Lámpa	2 et
- Olaj	1 at
- Kötél, 50'	1 at
- Láda, kicsi	2 at
- Zsák	1 et
- Takaró	2 et
- Sátor, nagy (2 db)	20 at
- Ópiumolaj	15 at
- Mákonyos bor	3 at
- Ópium	30 at

Palmediész: Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+1 + skorpióméreg (Nehéz Kitartás, 1d6 Erő/1d6 Erő) [+2d6]; +2/+4/+2; SG.

Hp 12

5. Udvar

Emberek és állatok által simára taposott tér. Egyik sarkában lóitató áll, a másikban egy istálló, ahol a helyőrség lovait bekötik. A teljes állomány 30 könnyű harci ló, általában 10 felszerszámozva és útra

készen. Egy adott alkalommal 1d3-1 karaván pihen itt; már egynél is nagy a sürgés-forgás, míg kettőnél állandó a kiabálás, zúrzavar, alkudozás és veszedés: a katonák csak akkor avatkoznak az utazók dolgába, ha már vér folya (és sokszor akkor is későn).

6. Mellékhelység

Négy deszkabódé a fal tövében. Az erőd egyetlen ilyen célú helysége.

7. Zorten karavánszerája

A torony melléképülete ma már régi építmény: bér-
lők generációit szolgálta ki. A jelenlegi tulajdonos, **Zorten**, nyugodt, néha egykedvű személyiség. Tömzsi, köpcös termetű; haja rövidre nyírt sörte, egyszerű bőrzekét visel. Zorten egy fiatalkori kalandja során Monoculus hegyeinek egyik völgyében pszionikus erőket szerzett: naponta háromszor képes a *telekinézis* alkalmazására (maximum 200 kg), amit a nehéz természetű kuncsaftokon és néha szemtelen szolgálkon használ.

A karavánszerájban a szállás a közös hálóban 2 et, a földszinti szobákban 5 et, az emeletiekben 1 at, a lakosztály 3 at – ha van hely. A szobákhoz kulcs is jár; a záruk a lakosztályét és Zorten szobájáért kivéve átlagos minőségűek. Zorten és rabnője az ivó fölötti szobában (**G.**) lakik.

Zorten: Harcos 2+3*; VO 13; Mozgás 30'; Tám +5 bunkósbot 1d6+5; Spec telekinézis; +6/+3/+3; S.
Hp 23

A. Ivó: Hat kerek asztal, pult, a gerendákról lógó, ráccsal fedett parázstartók, amelyeken délután és este fűszeres hús sült. 5 rézért köleskása, 1et-ért vasrácsokon sült fűszeres húskok kaphatók, amihez 2et-ért egy korsó pálmabor, 2 at-ért thil vagy quat jár. Zorten fejenként 1 at-ért alapos lakomát is felszolgál. A szeráj vendégei utazók: hajcsárok, karavánőrök és hasonlók, akikből mindig 2d6+2 tartózkodik itt – általában a közös hálóban szállnak meg. Rajtuk kívül 1d6+3 érdekesebb utazó vesz ki a lehetőségeinek megfelelő árú szobát. Az NJK-kat a mesélő kidolgozhatja, vagy válogathat a **II. rész** utazói közül. A szobáknál feltüntetett üres mezők tetszés szerint kitölthetők.

B. _____

C. _____

D. _____

E. _____

F. Közös háló: egybenyitott, zsúfolt szobák. Állandó a lökdösődés és gyakori a verekedés, de nem ismeretlen a lopás sem. Igaz, jobb itt, mint az udvaron. 1:6 eséllyel az egész közös hálót kiveszi valaki a felső lakosztály árán.

G. Zorten szobája: Egy tágasabb, jól megvilágított, udvarra néző emeleti szoba; a folyosóra nyíló ajtó állandóan zárva van. Az egyszerűséget kellemesen megtörik a szőnyegek, párnák és rézedények. Hor-dókban és ládáknak élelem, felagatott sonkák – itt tartják, amit nem lenne biztonságos éjjel az ivóban hagyni. Lezárt ládában (Közepes Zárnyítás) 520 et, 61 at, késsel átjárt mumifikált majommancs.

H. _____

I. _____

J. _____

K. Ebben a szobában az egyik deszka alatt megsárgult üzenetet rejtett el egy régen eltávozott vendég: „*Két héttel a királyok gyűrűjének lehanyatlása után, a zsarnok fejénél.*”

L. _____

M. Lakosztály: Jól zárható (Nehéz Zárnyítás), szőnyegekkel, párnákkal és hasonlókkal berendezett, két szobából álló lakosztály.

8. Torony

Kőbendő tornya valaha tisztán katonai épület volt, de amióta működik a karavánszeráj, csak a felét használják erre a célra, s ezért még a régi időknél soványabb őrség is szűkösen van. Észrevétlenül bejutni hétpróbás gazembert igénylő feladat.

N. Őrszállás és fogadóterem: A bejárat helység 10 katona szállása, de a hosszú, megviselt asztal és a székek vendégek leültetésére is alkalmasak. A falakon néhány trófea – oroszlánfej (állítólag egy kimérából, ha ezt valaki elhiszi), gyíkember, óriás hegyi farkas és két bazinagy, ismeretlen eredetű madárláb. A teremtől délre lépcsők föl és le: utóbbiak a jól őrzött és igen mély tömlőcbe vezetnek. Csak ritkán őriznek itt rabot (1:6 esély): aki nem fontos, azt általában az elfogásra következő napon felkötik, aki meg igen, azt a legtöbbször Khosurába szállítják.

O. Konyha: Omposz Del, szakács. Zsíros, tagbaszakadt, hájas ujjain réz és ezüstgyűrűket, nyakában ujjnyi aranyláncot (50 at) viselő, magát olcsó illatszerrel kenő fickó. Modora mézesmázos és behízselgő, és állandóan egy nagy bozótívágó késsel jár.

Omposz Del: Harcos 2+1; VO 11; Mozgás 30'; Tám +3 bozótívágó [mint szablya] 1d6+3; +4/+1/+1; KS.

P. – Q. Barakkok: 10-10 katonát elszállásoló helységek, Q.-ból kijárat a falra.

R. Fegyverraktár: Masszív vasajtóval (Nehéz Zárnyitás) lezárt, sötét szoba, amelyhez csak Krandolnak, Tarvosk kapitánynak és Tanner hadnagynak van kulcsa. 80 lándzsa, 30 hosszúkard, 30 szablya, 10 hosszúj, 30 rövidj, 5 bőrvért, 3 lemezvért, 25 kis és 10 nagy fémpajzs, Kőbendő hadizászlaja és egy másik, amit egy régi hadjáratban zsákmányoltak a helyőrség vitézei.

S. Barakk: 20 katona szállása; a belső helységből feljárat nyílik a tetőre.

T. Barakk: További 10 katona szállása, továbbá itt alszik Tarvosk kapitány két testőre is. A benyílóban asztal, táblás társasjátékok. Farkasbőr szőnyeg, ládák; a falon bivalyfő és pár régi lándzsa. Az északi ajtót állandóan zárva tartják.

Testőrök: Szint Harcos 3+1; VO 18 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3; +4/+2/+2; TS.

U. – V. Tarvosk kapitány lakosztálya: Puritán dolgozószoba, ami jól illik a kapitány szigorú természetéhez. Nagy, sötét asztal, nehéz fém katonaláda (Nehéz Zárnyitás), benne zsákokban 1200 et és 900 at, valamint titkosírással írt jelentések és üzenetek. Tarvosk díszvértje, amit csak ritka alkalmakkor, illetve khosurai látogatásaikor visel, egy állványon lóg (szalagvért); mellette arannyal és ezüsttel vert, Khosura jelképével ékesített sisak. Az asztalon hengeres bőrtokban Regulátor sivatagának viszonylag pontos térképe, korsó bor. A V. hálókamra: személyes holmik, lószerszám, vendégek használatára félretett ivóserlegek, stb.

Tarvosk kapitány: Harcos 6; VO 18 (szalagvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +9/+4 *fattyúkard* +1 1d10+5; +6/+2/+3; 16/11/14/10/13/12; TS.

W. – Y. Krandol lakosztálya: Egy középkorú, meghízott, és elkeseredett művész lakrésze. Krandol tászkás arcú, ritkuló hajú, futott még kategóriás sztár, akire már a nők sem kíváncsiak. Mivel az erőd vezetője nem érdekli, izolálódott az embereitől, és többnyire unatkozik. Kedélye borongós és néha kiszámíthatatlanul aljas vagy nagylelkű; megfelelő képességekkel, bár nem veszélytelenül, manipulálható. Általában egyedül van, néha esténként hárfán játszik az erkélyén, de ez általában elégedetlenségben és depresszióban végződik. Krandol gazdag, prémekkel szegett vörös bársonyruhát visel arany paszományokkal.

A W. az erődparancsnok terme. Baldachinos ágy, ruhásszekrény, asztal. Papírok (firkák, félbehagyott és áthúzott költemények, néhány levél), a falon több zeneszerszám – lant, szakadt húrú hárfa, fuvolák. Jókora medvebunda, és egy parázstartó. X. fürdőhelység és pár holmi tárolóhelye: fakád és sámlí, illatszerek, szappan. Jól lezárt ládában (Nehéz Zárnyitás) 130 at, 600 et, 3 drágakő (800, 100, 500 at), 5 gyöngy (70, 100, 90, 120, 160 at), varázskönyv és egy elhasznált varázspálca. Y. félkörívű erkély, a pusztákra nyíló, nem túl változatos kilátással.

Krandol, a Dalnok: Tolvaj 3/Varázsló 2; Kezd +4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +4 rövidkard 1d6+1 [+2d6]; +0/+3/+4; 12/11/9/12/10/10; KJ.

Varázslatok (csak 50% eséllyel memorizált): 0: 4, 1: 3; NF 11+szint. 0: fény, mágia olvasása, mágia érzékelése, táncoló fények*2, trükkök; 1: azonosítás (xxx), lángoló kezek, láthatatlan szolga, Nystal mágikus aurája, sokkoló érintés, varázslóvedék.

Hp 14

Z. Toronysüveg: Őrszemek posztja, többnyire 5-6 íjász strázsál itt. Ballisza és két könnyű katapult.

II. Az úton járók

Karavánok

1. Karaván

Ez a társaság csontfaragványokat és egzotikus üvegeket szállít a Kánok földjéről, majd vegyes árukat a kikötővárosokból a nyugati pusztaságokba. A málhás öszvérek jelenleg a következő árukkal vannak megpakolva:

- Fegyverek (elsősorban szablyák, handzsárok és szálfegyverek) Pentasztadiónból. 900 at
- Propylán túlról érkezett hófehér macskaprémek, 1000 at.
- Festékanyagok Glourmból, 1000 at.
- Illatos olaj Glourmból, 800 at.

A karavánt három kereskedő, Vasfejű Angóre, Orn Thírosz és Varosz Leng konzorciuma vezeti. A

pofaszakállas, nagydarab **Vasfejű Angóre** nyugodt, középkorú férfi, mesés történetek és hihetetlen legendák gyűjtője és terjesztője. Szívesen mesél néhányat bárkinek, aki odafigyel (50% igaz, 25% igaz elemekre építő kitaláció, 25% vad mendemonda). **Orn Thírosz** öreg, girbegurba arcú kereskedő; bőrbetegség és több nyavalya kínozza; amikor teheti, forró fürdőkben mútatja az idejét. Ősz, gubancos szakáll; Dusal Dagodli egy hanyatló filozófiai áramlatát, a transzarchizmust követi. **Varosz Leng** kesehajú, hórihorgas, bajuszos-borostás alak. Fáradtanak és magánakvalónak tűnik; valójában a nyomában loholó és elpusztítására törekvő Determinisztikus Követés Átka alatt áll, amit *Y'á szent tekerceinek* ellopásakor szerzett – ezeket az iratokat egy pusztai kánnak akarja eljuttatni. A karavánt **30 ór, három tiszt és Gerthyun Gwyld**, egy tapasztalt zsoldos őrzi.

Vasfejű Angóre: Harcos 5; VO 15 (pikkelyvért, Ügy); Mozcás 20'; Tám +6 alabárd 1d10+3 vagy +6 hosszúj 1d8+2; +4/+2/+2; 12/12/9/11/12/11; T.J.
Hp 27

Orn Thírosz: Harcos 6; VO 18 (láncvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozcás 20'; Tám +7/+2 csatabárd 1d8+3; +8/+3/+3; 13/13/18/12/12/8; S.
Hp 49

Varosz Leng: Tolvaj 4; Kezd +5; VO 14 (bőr, kis fém-pajzs, Ügy); Mozcás 30'; Tám +2 szablya 1d6 [+2d6] vagy +3 dobótör 1d4 [+2d6]; +3/+5/+2; 11/13/16/11/12/9; S; *áldás olaja, levitáció itala, kisebb sebek gyógyítása itala.*
Hp 26

Gerthyun Gwyld: Harcos 4; VO 18 (láncvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozcás 20'; Tám +5 fattyú kard 1d10+3; +5/+2/+0; TS.
Hp 28

Tisztek: Harcos 3+1; VO 15 (láncing, Ügy); Mozcás 30'; Tám +4 szablya 1d6+3; +4/+2/+2.
Hp 20
21
14

Őrök (30): Harcos 2+1; VO 15 (gyűrűvért, kis fém-pajzs, Ügy); Mozcás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3; +4/+1/+1.

Hp	11	10	8
	12	11	18
	9	18	19
	13	14	16
	17	21	7
	17	7	21
	12	8	15
	16	16	8
	9	19	12
	18	10	9

Y'á szent tekercei: Ezek a mágikus iratok valójában varázskönyvként funkcionálnak, és megfejtésükkel a varázsló a következő formulákhoz juthat hozzá: *békadémon megidézése* (mint elementál megidézése, 5. szintű), *ördögűzés* (varázslói varázslatként 5. szintű), *a nyugalmatlan holtak animálása* (mint a *holtak animálása* varázslat, de kétszeres szintnyi élőhalottat kelt életre, amelyek azonban nem engedelmesskednek a varázslónak) és *síkokon túli kontaktus*. Aki a tekercs birtokába jut, annak természetesen nyomába ered a Determinisztikus Követés Átka. A tekercs varázslatai nem másolhatóak varázskönyvbe.

#2. Karaván

Sztrán Mirza és Ezilim Bek a Kánok földjéről származó kalmárok, akik egy szedett-vedett társasággal járják a sivatagot; ha a zsoldoskodás jobban fizet, inkább azzal foglalkoznak, mint a kereskedéssel. Áruik jelenleg:

- Kénpor nagy bőrsákokban, 600 at.
- Finomítatlan skorpióméreg, 11 dózis, 550 at.
- Három deszkaláda illatos gyantában tartósított múmiákkal, a megfelelő vevőknek összesen 1500 at értékűek.
- 20 rabszolga, munkaképes férfiak, 1000 at.

Sztrán Mirza birkabekecses, kiugró pofacsontú, csúcsos kerek sisakot viselő hadfi; vigyora fekete fogakat takar. Mindig nyitott hétpróbás gazemberek felfogadására, és nem veti meg az asszonyokat. Az orgyilkos **Ezilim Bek** arca és bal karja csúnyán megégett és a füst mélyen belémaródott. Sebeit golyocsba bugyolálja és minden körülmények között viseli ócska fekete láncingjét. Gyanakvó, vakmerő és csak Sztrán Mirzában bízik. A két vezető kísérete **36 ór és négy tiszt**. Velük tart továbbá **Daske**, egy fiatal, szőke, szép vonású férfi. Emlékezetét elveszített felsőbbrendű ember, akit Ezilim Bek egy díszes rézládában talált meg a a pusztaságok egy víztelen völgyében, és jelenleg azt próbálja kideríteni, miféle fajzat. Daske halántékába *doktrinátort* sülyesztettek, modora szardónikus és szomorú.

Sztrán Mirza: Harcos 4; VO 17 (lemezvért); Mozcás 20'; Tám +7 *láncos buzogány* +1 1d8+5; +5/+1/+6; 16/10/13/12/18/10; TG.
Hp 30

Ezilim Bek: Tolvaj 6; Kezd +6; VO 19 (láncing, kis fém-pajzs, *védőgyűrű* +2, Ügy); Mozcás 30'; Tám +5 szablya 1d6+1 [+3d6] vagy +6 tör 1d4+1+skorpióméreg (Nehéz, 1d6 Erő/1d6 Erő) [+3d6] vagy +6 rövidj 1d6 [+3d6]; +4/+7/+2; 13/15/17/10/11/6; TG; *gyorsítás itala.*
Hp 38

Daske: Harcos 2+3; VO 19 (láncing, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozcás 30'; Tám +5 szablya 1d6+5; +6/+4/+4; 18/18/18/18/18/18; SJ.

Tisztek (4): Tám +4 szablya 1d6+3 vagy +4 buzogány 1d8+3.
Hp 14
23
17
11

Őrök (36):

Hp	20	16	14
	5	11	12
	12	17	14
	11	20	11
	14	16	13
	21	9	16
	15	19	7
	5	4	17
	15	16	7
	13	14	8
	6	13	
	14		
	10		
	10		
	11		

#3. Karaván

Valdészia Mir Zím és Amrán Mir Zerq férj és feleség; karavánjukat Zéni lányuk kíséri. A család thaszáni származású, előkelők de száműzetésbe kényszerültek. Katonáikkal üzletekbe és értékes relikviák felkutatásába fogtak, hogy egykor ők vagy leszármazottjaik bosszút állhassanak Ishab-Lambar hívein. A csapatot meggyőződéses hit és abszolút egymás iránti lojalitás jellemzi. Kurrens áruik:

- Alkoholos esszenciák Kaswulból, 1200 at.
- Mákony Kaswulból, 600 at.
- Három faragott faidol (egy-egy szekéren), a megfelelő vevők számára összesen 3000 at értékűek.
- Szövetek és szőnyegek Im Khúsz szektáitól, 700 at.

Valdészia Mir Zím középkorú, éles arcú nő. Kiváló fegyverforgató és tűrhető dalnok. Mint férje, halott istene iránti tiszteletből tisztá vörösréz fegyverzetet visel. Időnként megmagyarázhatatlanul bizonytalanlanná válik, és ekkor hibát hibára halmoz. **Amrán Mir Zerq** hosszas szenvedés vonásait hordozó, de büszke férfi. Kék-vörös turbánját kócsagtollak díszítik; természete kíméletlen és következetes, ha az érdekeit sérülni látja. **Zéni** fiatal, kíváncsi lány, a varázshasználat 2. szintű gyakorlója; a bosszú ügye cseppet sem érdekli, de ezt nem köti szülei orrára. **26 katona** követi a karavánt.

Valdészia Mir Zím: Ijász 8; VO 17 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +11/+6 visszacsapó íj 1d8+1 vagy +8/+5 handszár 2d4+1; +6/+5/+2; 12/18/10/11/9/8; TS; *bénítás megszüntetése itala, közepes sebek gyógyítása ital *2, Khalil Azim pora*2* (6d6/6d6 Hp, zombifikáció 1d4 kör).
Hp 46

Amrán Mir Zerq: Tengerész 7; VO 19 (láncing, kis fémpajzs, Ügy, Tng); Mozgás 30'; Tám +11/+6 szablya +2 1d6+4 (17-20*2); +6/+4/+3; 17/17/14/17/14/14; TS.
Hp 40

Zéni: Illuzionista 2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; +2/+1/+5; 12/14/15/15/16/18; TJ; *tekercs (illúzió, IOUN kövei), tekercs (hipnotikus minta, félelem)*.
Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök*2; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet; 2: illúzió, hipnotikus minta.
Hp 9

Katonák (26): Harcos 2+1; VO 15 (gyűrűvért, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3; +4/+1/+1.

Hp	9	6	14
	15	15	10
	11	15	9
	11	11	16
	6	10	7
	13	4	13
	10	16	13
	12	10	17
	14	13	
	13	6	

#4. Karaván

Uflonz Mork, a Gnasztikátor karavánja fegyelmezett, erős csapat. Elsősorban rabszolgákkal kereskednek, de más árukat sem vetnek meg. Általában nagyobb társaságban, legalább 1d3*10 további utazó társaságában járnak az utakat és a vadont. Áruik jelenleg:

- 30 rabszolga, munkaképes férfiak, 1500 at
- 30 rabszolga, nők és gyermekek, 900 at
- Divlis Mil, táncosnő, 400 at
- Szövetek és szőnyegek, 800 at
- Üvegprizmák és piramisok, tökéletes munka, 1400 at

Uflonz Mork, a Gnasztikátor díszes turbánt és sötétzöld kaftánt viselő, szakállát két ágra fésülő férfi. Amikor a karaván megpihen, egy gazdag sátorban időzik, általában 1d3 rabnő társaságában. Modora nyájas de fenyegető. Uflonz Mork Tsathoggusz isteni bajnoka, és nagyon magas státust élvez az egyház hierarchiájában. Számtalan sötét ügyben érintett, és mindig van valami munkája azok számára, akiknek nincsenek erkölcsi aggályaik. Uflonz Morkot mindig két testőr kíséri. A **30 reguláris** és **10 veterán katona** vezetője **Miraxisz al Nar**, láncvértes, csöndes, de szükség esetén kegyetlen harcos; valójában alakváltó.

Uflonz Mork, a Gnasztikátor: Tengerész 8; VO 17 (láncing +1, Tng); Mozgás 20' (kövér és lassú); +12/+8 szablya +3 1d6+6 (17-20); +8/+2/+3; 13/9/15/15/12/13; KG; *kisebb sebek gyógyítása ital *2, Zamosz hidrokreatör pora, démonidéző gyűrű* (békadémon, 5 töltet).
Varázslatok (egyszer használható): ómen++, átok, beszéd a holtakkal, holtak animálása, kritikus sebek okozása (4d8+8).
Hp 47

Miraxisz al Nar: Harcos 4+2* (alakváltó); VO 21 (láncing, kis fémpajzs, Ügy, természetes); Mozgás 30'; Tám +6 fattyúkard 1d10+5 vagy +6 ütés 1d8+2; Spec alakváltás, gondolatok érzékelése, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+6/+6; SG.
Hp 36

Katonák (30):

Hp	16	13	14
	11	12	15
	5	12	15
	15	6	11
	17	12	13
	16	11	9
	13	17	13
	19	17	9
	11	16	10
	9	9	6

Veteránok (10): Szint Harcos 3+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 alabárd 1d10+3 vagy +4 számszerű 1d8; +4/+2/+2.

Hp	16	26
	18	18
	24	14
	18	31
	17	25

Utazók

1. Amagarte, morózus orgyilkos. Zavaros szemű, lelógó bajuszú, szürke posztóruhába burkolózott „zarándok”. Láthatóan kedveli az italt, és ha részeg, depresszió uralkodik rajta. Intelligenciája normál értéke 14, de mivel hosszú ideig viselte egy varázsló mentális béklyóját, erősen eltompult. Ha kell, lelkiismeretfurdalás nélkül öl.

Amagarte: Tolvaj 4; Kezd +6; VO 15 (bőr, kis fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; +3 hosszúkard 1d8+1 [+2d6] vagy +4 tör 1d4+1 + kígyóméreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs); +4/+6/+3; 12/15/18/7/15/10; SG.
Hp 28

2. Bel Amir és Raskar, kalandozók. Mindketten Ezerszemű Kang követői ennek megfelelő habitussal. Bel Amir bajuszos, búslakodó típus; Raskar zöld gatyát és sárga zekét visel zöld köpönyege alatt, és ezt a szörnységés ízlést nyegle, pökhendi személyiséggel ötvözi. Kincses térképüket meglepően makacsul őrzik.

Bel Amir: Harcos 2; VO 16 (láncing, nagy fém-pajzs); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+2; +3/+0/+0; S.
Hp 19

Raskar: Harcos 2+2; VO 18 (pikkelyvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+4 vagy +4 hosszúj 1d8; +5/+2/+2; S.
Hp 14

3. Mertón, az illúziók mestere. Kifordítható kékvörös köpenyt viselő, tökkopasz fejű, májfoltos bőrű vénember, szakáll gyenge pelyheivel. Vakki, bizalmatlan és ravasz. A Kánok földjén túlra utazik, de minden karavánszerájban hosszan elidőzik. Gyomorhajára kis fiolákból színes lötyöket és porokat fogyaszt. Utazó zsákja szájára illúzióval erősített *varázsszáj* varázslatot helyezett: Tám +6, sebzés 3d4. Kedvenc illúziói:

- [Kisebb illúzió] Füstből szótt, átjárhatatlan rács.
- [Illúzió] Lángoló bot: a bot lángjai érintéssel 2d4 pontot sebeznek, és felgyújtják az ellenfelet (Reflex).
- [Illúzió] A Szekunder Aura megidézése: az illuzionista körül felfogja a fegyvereket és elkábítja, aki megüti (Akaraterő).
- [Nagyobb illúzió] Illúziócsápok: 5 kör, Tám 5*+2 csáp 1d6, Hp 2/db.

Mertón, az illúziók mestere: Illuzionista 5; VO 12; Mozgás 30'; Tám +1 bot 1d6-1; +1/+3/+4; 6/15/10/15/14/12; S; *tekercs (Ylam-Ylam vörös varázslata, IOUN kövei, illúzió*2), méreg semlegesítése itala.*

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 1: 1; NF 12+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök*2; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió*2, színes permet; 2: azonosítás, illúzió*2, mágia érzékelése, Omár kínos tévedése, varázsszáj+++++; 3: IOUN kövei, nagyobb illúzió, Ylam-Ylam vörös varázslata.
Hp 10

4. Ovotral tal Variusz, kereskedő. Turbános-kaftános, olajozott szakállú, parancsoláshoz szokott típus, ujjain drága gyűrűk csillognak (6*120 at). Három szütleányt szállít egy csak nőkből álló papi rendnek. A szüzek gyöngyöző kacagású, naiv, de már karmolni is képes szépségek: Silla, Nai és Laé. Ovotral féltékenyen őrizi az áru minőségét és minden idegenben lehetséges liliomtíprót vagy emberablót lát.

Ovotral tal Variusz: Tengerész 5; VO 17 (bőr, kis fapajzs, Tng, Ügy); +8 szablya 1d6 (17-20/*2); +6/+4/+2; 10/18/16/11/13/15; KS; *színpompás por*2* (Nehéz Akaraterő, 1d10 kör kábulat a ránézökre).

5. Oskander Effendi, örült zarándok. Turbános, fehér zarándokcsuhát (meg azért fegyvereket is) viselő férfi. Megszállott tekintet, borostás arc. Szent esküvéssel fogadta, hogy megtalálja és megöli Uzmag Bejt, az előle menekülő gyilkost. Másoknál is szövetkezik; ha kell, Uzmag Bej vagyonát is társainak ígérve. Minden este 10% esély, hogy eluralkodik rajta Uzmag Bej személyisége, és valami szörnű gaztettet művel.

Oskander Effendi: Barbár 4; VO 15 (láncing, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 láncos buzogány 1d8+2 vagy +6 tör 1d4+2; +7/+1/+1; 16/7/15/6/8/10; TS/KG.
Hp 44

6. Palairosz Monothész, küldött. Pentasztadióni hivatalnok, akit egyezményt kötni, no meg a leendő szövetségesek erejét és gyengeségeit tanulmányozni küldtek erre a földre. 50% eséllyel 2d6*100 at értékű ajándék egy ládában. **Medorosz**, testőr, feladata Palairosz ellenőrzése és a *valódi* üzenet átadása.

Palairosz Monothész: Tengerész 3; VO 15 (bőr, Ügy, Tng); Mozgás 30'; Tám +4 rövidkard 1d6+1 (18-20/*2) vagy +4 dobótör 1d4+1; +5/+2/+2; 12/13/16/12/14/12; KS.
Hp 20

Medorosz: Harcos 4; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +7 kétkezes kard 2d6+6; +5/+3/+2; 18/15/14/14/14/14; S; *láthatatlanság itala, gázforma itala.*
Hp 25

7. Namsur, kígyóbűvölő. Szamárhúzta kordéján hat cserépedénnyel járja az utakat: ötben a beidomított kígyóit tartja, a hatodikban pedig egy füstlidércet, amit egy ősi, korrodált vaslappal kényszerített szolgálatára. Három drágakő (600 at, 250 at, 200 at).

Namsur: Tolvaj 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+1 + kígyóméreg (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs) [+2d6]; +2/+4/+2; 13/12/13/10/14/7; KG; kígyóméreg*2.
Hp 16

Kígyók (5): Sz 2+2**; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d6 + méreg (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs); +2/+5/+2; S.

Füstlidérc: Sz 5**; VO 17; Mozgás 30' repülés; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egs; Spec élet-erősztívás, SF 5/+1, immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra; +1/+4/+4; TG.
Hp 14

8. Umsz Orthyl, az Alkusz, elátkozott utazó. Tetőtől talpig nehéz vasláncokat viselő rézlámpaárus. Addig nem szabadul meg a gonosz varázslattól és az örök élettől, amíg valaki önként át nem veszi a terhét.

9. Gargarisz Gigantész, roppant erejű, szőrös mellkasú, bozontos szakállú, vad emberóriás. Kivert, díszes bronz lemezevért, hatalmas kétkézes kard, amit természetére tekintettel egyetlen kézzel forgat. Ereje tudatában szívesen beleköt a nála gyengébbekbe. Szellemi képességei gyengék; játszi könnyedséggel megvezethető, de ha rájön az átverésre, öl. Gargarisz Gigantészt négy, a vérére szomjazó orgyilkos követi.

Gargarisz Gigantész: Barbár 7; VO 20 (lemezevért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +10/+5 kétkézes kard 2d6+3; +7/+4/+2; 18/12/12/6/7/11; KS.
Hp 48

10. Marunce, a Nagyobb Szinkretista Rabbinátus követője. Fiatal világfi; divatos zöld kalap, excentrikus csizmák és köpeny, választékos modor. Marunce Dusal Dagodliban végzett tanulmányai lezárása után, bőséges ösztöndíjjal indult az ezután megszokott formális tanulmányútra. Kutatási témája vagy érthetetlenül ezoterikus, vagy blöff, a tanulmányút pedig inkább hasonlít kéjutazásra mint komoly munkára. Ruháiba varrva összesen 900 at Fedafuce temploma által kibocsátott selyem váltókban.

Marunce, a Nagyobb Szinkretista Rabbinátus követője: Tolvaj 3; VO 13 (bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1 [+2d6]; +2/+4/+2; 12/14/12/17/13/16; S.
Hp 15

11. Elwyna, Dorizand, Moira. Három amazon kalandozó. Összetartanak, és általában csak a nőkben bíznak meg. Moira társaival ellentétben impulzív és hebehurgya természetű, nehezen viseli, ha nem engedelmessé válik neki. Jelenleg egy elveszett templom aranykincsei után kutatnak.

Elwyna, Dorizand és Moira: Amazon 4+2; VO 22 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy, Amz, Amz pszionikus); Mozgás 30'; Tám +6 lándzsa 1d8+2; +6/+3/+3; TJ; *kisebb sebek gyógyítása ital* (Elwyna). Varázslatok (egyszer használatos, Dorizand): ómen+, ima, súlyos sebek gyógyítása.
Hp 28 32
29

12. Badzum Mirza, öregebb nomád harcos. Sebes barna arc, bajusz, prémmel szegett kerek sisak, ívelt handzsár. Néma, kézjelekkel kommunikál. Békés, egykedvű, de a drágaköves törét (800 at)

féltékenyen őrzi. Lótakarója ellenségeitől lopott hadizászló.

Badzum Mirza: Íjász 6; VO 17 (láncvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +8/+8/+3 visszacsapó íj 1d8 vagy +6/+1 szablya 1d6 vagy +6/+1 tör 1d4; +5/+4/+2; 10/15/9/10/14/7; SJ.
Hp 21

13. Ravix Yeld, fűszerkereskedő. Egzotikus sókkal, fűszerekkel, drogokkal és mérgekkel üzletel, egyszerre 3d6*100 at értékben. Kedveli a pletykát, és szívesen hallgatja meg másét is.

Ravix Yeld: Tolvaj 2; Kezd +4; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +1 tör 1d4 + halálpenge (Nehéz, 1d6 Egs/2d6 Egs) [+1d6]; +1/+4/+1; 11/14/14/12/12/9; TG.
Hp 12

14. Xaxor, Dornak Lovagja, fegyverforgató. Xaxor békemissziója jól halad; leginkább gonoszok érzékelt, lehetőleg alvó emberek lemészárolásában nyilvánul meg. Xaxor szent feladatai teljesítése során meglehetősen anyagi tartalékokat halmozott föl (1600 et, 700 at, 600 at-s gyűrű).

Xaxor, Dornak Lovagja: Harcos 5; VO 18 (szalagvért, nagy fémpajzs); Tám +6 láncos buzogány 1d8+3; Spec gonosz érzékelése 3/nap; +5/+1/+2; 12/10/13/9/13/10; SJ.
Hp 42

15. Menzar Marmax, varázsló. Menzar kellemetlen események következtében elveszítette a varázskönyvét és fejében pár igével menekülésre kényszerült. Azóta a varázslatarzenál is alaposan megkopott. Bármit elkövet azért, hogy újabbhoz jusson – ha szükséges, még jó tetteket is.

Menzar Marmax: Varázsló 6; VO (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 bot 1d6+3; +2/+5/+7; 15/18/11/13/17/13; KG; *helyes út pálcája; kisebb sebek gyógyítása ital*2*. Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3:2; NF 11+szint; 0: mágia érzékelése, mágia olvasása; 1: -, 2: gondolatok érzékelése, tükörképmás; 3: kisebb illúzió.
Hp 17

16. Zorm Ozvalq, az Altruista, zarándok filozófus és **nyolc tanítványa.** Zorm Ozvalq minden vagyonát elajándékozta, és amit embereivel az út mentén alkalmi munkákból megkeres, azt is szétosztogatja; hasonló magatartásra buzdítja, aki meghallgatja szónoklatait. Az álca évek óta jól szolgálja a kicsiny fosztogató bandát, akik egy hegyek közötti romos bástyában rejtették el kincseiket.

Zorm Ozvalq, az Altruista: Pap 3; VO 14 (Ügy, gyűrűvért); Mozgás 30'; Tám +1 bot 1d6-1; +3/+2/+5; 8/12/10/17/17/13; KS. Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, víz teremtése*2; 1: kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs*2; 2: bénítás.
Hp 20

Tanítványok (8): Harcos 2+1; VO (Ügy, gyűrűvért); Mozgás 30'; Tám +3 láncos buzogány 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp	7	19	18
	7	15	18
	13	13	

17. Ephemeridész Barbanikosz, üvegkereskedő. Színes üvegblokkokkal kereskedik, amelyeket egy szemárkordéról kínál eladásra. A blokkok ára 1d6*10+60 at. Egy részük különösen szép színű, és bizonyos szögből mintha emberi arcok bukkannának föl bennük; érzékelésre mágiát is mutatnak (*trükkök, kisebb illúzió*). Ephemeridész „nem ismeri föl” ezeket a becses darabokat, és a szokásos áron ad túl rajtuk.

Ephemeridész Barbanikosz: Illuzionista 2; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +0 tör 1d4-1; +0/+1/+4; 8/14/9/16/14/9; S.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: fény, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök*3; 1: kisebb illúzió*2, önmegváltoztatás, 2: eltérítés.

Hp 6

18. Athauran, íjász. Loboncos hajú, primitív kinézetű (csapott homlok, szőrös kar és láb, görnyedt tartás). Athauran alig ismeri a terrai nyelvet, és egyébként sem szeret beszélni. Legyőzött ellenfeleinek kiissza a véré, és különös isteneket imád.

Athauran: ősemler íjász 4; VO 14 (bőrök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6/+6 visszacsapó íj 1d8+3 vagy +6 lándzsa 1d8+3; +6/+3/+3; 16/17/15/6/15/10; S.

Hp 36

19. Murmuraosz, vámpír. Ezt az előkelő, bársonyba és selyembe öltözött pentasztadióni potentátot napal öt megbűvölt szolgáló őrzi; az ólommal bélelt koporsó látszólag csak egy a szekerükön heverő, golyócsal megrakott ládák közül. Murmuraosz rendkívül intelligens, ezért nem keveredik szükségtelen összetűzésekbe, de ha vagyon szerzésére vagy alacsony kockázatú vérszívásra van alkalma, nem habozik. Murmuraosz kincsei egy láthatatlan, a szekér aljára csavarozott ládában találhatók.

Murmuraosz: Sz 7+2**; VO 19; Mozgás 30'/Repülés 40'; Tám +9 karmok 1d6+6 + 2d4 Egs vagy +9 harapás 1d6+6 + 2d4 Egs; Spec életerőszívás, uralom, gázforma, polimorfizáció, állatok megidézése, SF 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, vámpírgyengeség; +8/+5/+8; KG; *védőköpeny +1, iszonyatos halált okozó szkarabeusz* (Murmuraosz halál fölötti hatalmának jelképe).

Hp 50

Csatlósok (5): Harcos 3+2; VO 17 (láncing, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 szablya 1d6+4 vagy +5 számszerű 1d8; +5/+3/+3; TG.

Hp	15
	22
	26
	26
	23

20. Leget hősei, három kalandozó. **Volonár, az Erdőjáró,** íjász – zöldbe és barnába öltözött, bajszos, nem túl éles eszű fickó. **Im Ver,** enyhén olívzöld bőrű, vágott szemű, bronzvértet viselő, éles arcvonásokkal rendelkező férfi, egy idegen dimenzió szülőtte. **Ravasz Jakab,** alacsony, minden hájjal megkent, hiperaktív zsebmetsző.

Volonár, az Erdőjáró: Íjász 5; VO 19/17 (láncvért, [nagy fémpajzs], Ügy); Mozgás 20'; Tám +7/+7 hosszúj 1d8 vagy +7 hosszúkard 1d8+2; +6/+3/+2; 15/15/15/7/12/6; S.

Hp 31

Im Ver: Harcos 4; VO 17 (szalagvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 üveglándzsa 1d8+3; +5/+0/+3; 12/8/13/14/17/12; TS; zöld üvegmedál.

Hp 32

Ravasz Jakab: Tolvaj 5; Kezd +6; VO 16 (kivert bőr, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6 [+3d6] vagy +5 dobótör 1d4 [+3d6]; +4/+6/+1; 9/16/18/13/10/14; S; hat különböző isten szimbóluma – mikor mi jön jól!

Hp 33



A puszták profétái

Ezek a militáns kerengő dervisek Regulátor sivatagának déli, kopár vidékein, és a tőle nyugatra húzódó hegyekben élnek. A proféták egytől egyig férfiak, akik egy eleinte számukra is felfoghatatlan Jelenléte követve elhagyják korábbi életüket, és testbenléteben a pusztaság arcát felvéve szent révületben járnak a kietlen földeket. A legtöbb proféta közep- vagy öregkorú, bőre barna és ráncos, ruházata fehér vagy homokszínű burnusz, fegyvere láncos buzogány, tekintete megszállott és távoli.

A puszták profétái örök vándorok. Vagyonuk nincs, legfeljebb egy-két fügefafa vagy kecske. Nem tudni, hogyan élnek túl a nélkülözést; saját hitük szerint szent harmóniájukban halhatatlanok. Aki révült kerengésükben háborgatja (megtámadja, hangosan megszólítja, vagy akár túlságosan megközelíti) őket, esetleg személyében kísértést jelent (nő, pap, a legtöbb városi ember), azt fanatikus dühvel megrohanják és megölik.

A proféták zarándokhelye a kaszuli nagy tozony, ahová olykor 2d4*10+10 fős csapatokban indulnak; hitük azonban absztrakt, és semmiféle látható isten nem áll mögötte.

A puszták profétái (2d6+2): Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 láncos buzogány 1d8+1; Spec immunis az elmére ható varázslatokra, szent örület; +4/+2/+2; S.

Szent örület: a tökéletes mozgás természetfölötti pontossággal ruházta fel a derviseket. Sikeres találat után +1 jár a következő támadásra és sebésre; ha ez is sikerrel jár, a bónusz +2-re emelkedik, stb. (maximum +5). Ha a ritmus megtörik (tévesztés), az előny elvész a következő találatig.

III. A madarak tornya

Háttér

Mélyen Regulátor sivatagában és félnapi járóföldre az azt átszelő ősrégi kőúttól áll a Madarak tornya, egy puszta földekre néző kopár sziklaujj. Hogy eredetileg a természet műve vagy az ember építette, arról a kopott falak nem beszélnek: puszta sziklának tűnő felületek váltakoznak csiszolt kő-falakkal és íves kiugrókkal, sötét ablakszemekkel valamint egy mély hasadékkal, ami átszeli a torony felső egyharmadát, egészen a struktúra tetején elhelyezkedő boltozatos kamráig.

A tornyot ritkán keresik fel az utazók. Csak azok vetődnek ide, akik a pusztaságban vizet keresve követik a mindig egy irányba tartó madarak röptét egy megsüllyedt és össze-vissza dőlt betonlapokból épített kisebb ösvény mentén, nem törődve az élettelen dombok fenyegetésével. Ezek az utazók olykor rossz sorsra jutnak, mert bár a torony környéke vízben gazdag, azt megszerezni nem veszélytelen feladat.

A roppant méretű, lapos kőháton álló torony mellett keskeny, kacskaringós szurdokrendszer kezdődik. Kicsiny tavak és források láncolata körül vízimadarak fészkelnek tarka és hangos sokaságban; a madarak nem félnek az emberektől, és meglepettnek mutatkoznak, ha elkapják és megölik őket. A béke oka nyilvánvalóvá válik azok előtt, akik nap-szálltáig itt maradnának: a torony lakói, atavisztikus és degenerált madárszörnyek (görnyedt, humanoid rémségek) előjönnek és leölik a jövevényeket. Ezeket a támadókat ne számoljuk a torony kupolacsarnokában (14.) tartózkodó társaikhoz. Ha ellenben a karakterek repüléssel vagy levitációval, felülről próbálnak bejutni, akkor az összes ott tartózkodó szörny is megtámadja őket.

Madárszörnyek (6): Sz 2+1; VO 13; Mozgás 30'/Repülés 30'; Tám 2*+3 karmok 1d6+1 és +3 csőr 1d4+1; +3/+3/+1; KG.

Hp 12 5
8
15
5
11

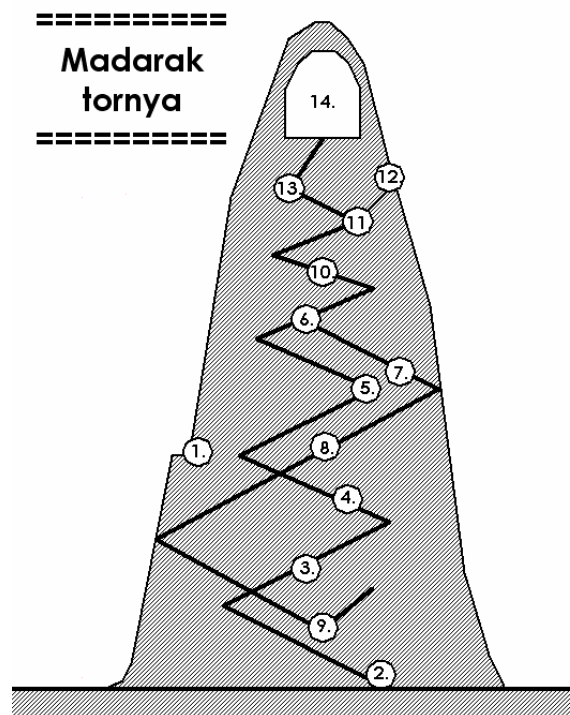
A torony

A Madarak tornya zömmel két, ellentétes irányú, egymásba ágyazott spirális lépcsősorra épül; ebből nyílnak a különböző beugrók és termek. A 2. ponttól a szöveg megjelöli, hogy az adott helyszín milyen irányban helyezkedik el a struktúra elképzelt tengelyétől, hogy befelé vagy kifelé nyílik-e, továbbá azt, hogy fölfelé illetve lefelé egy teljes fordulat mekkora hányadát teszi meg a lépcsősor a következő helyszínig. Így pl. a 2. pont (bejárat) északkeletre van a középponttól, és majd' egy teljes fordulatot kell ahhoz megtenni, hogy a karakterek elérjék a 3. helyszínt.

1. [Dny] Körülbelül a torony magasságának egyharmadánál található kiugró erkély: mintha egy háromszögű él felső hányadát vágták volna le és

alakították volna a maradékot kőkorlátos pihenővé. Az erkély mögött számárvíves, sötét átjáró ásít. Ezt a helyet nem lehet belülről megközelíteni; a feljutás csak sziklamászással (Közepes próba; ha sikertelen, a karakter lezuhan és 4d6 pontnyi sebzést szenved) vagy valamilyen más módon lehetséges.

Az átjáró sötét, poros kamrába vezet, ahol egy napfényre néző, ősi és durva kőtrón áll, két oldalán ódon vas kandeláberek. Egy falifülkében vassal megerősített, zárt de elkorhadt faládika. A láda puszta kézzel is széttörhető, és négy vörös zsineggel átkötött, málladozó bőrtekerccset tartalmaz. A tekerccsek érintésre elporhadnak és használhatatlanná válnak, de megmarad az egyikbe csomagolt öt elefántcsont pálcika leheletfinom rovásjelekkel. A ksilabizált szöveg (Nehéz Jelek Olvasása) egy négykomponensű alkémikus sókeverék titkát tárja föl. A keverék hevesen reagál a vizes rézre vagy bronzra, és hasznos lehet pl. „fémírásra”, gravírozásra vagy akár fémtárgyak finom összehegesztésére. Megfelelő vevők 4-500 aranyat is megadnának a leírás birtoklásáért.



2. [ÉK, +7/8] A torony alsó bejárata az északkeleti oldalon található; az átjárót félig eltemette a finom kötörmelék. Egyszerű boltív, két oldalán egy-egy felismerhetetlen, kiálló szobortörredékkel, ami valaha bármi lehetett. Rövid járat vezet egy ívelt mennyezetű hatszögletű terembe, ahonnan zegzugos, régi cserépmécseseket tartó oldalfülkéket tartalmazó beugrókkal megszakított kőlépcső indul útnak. A lépcső az óramutató irányát követi, nem túl merdek, és olyan széles hogy hárman is haladhatnak rajta egymás mellett.

3. [É ki, +3/8, -7/8] A torony kerületéhez alkalmazkodó, kis területű kamra. A padló kopott kerámia, és

a szűk ablaknyílások fénypázmái táncoló por-szemcséket világitanak meg.

4. [DK ki, +7/8, -3/8] A 3.-hoz hasonló kamra, de egy rövidke lépcsősor átvezet egy másik helységbe, ahol ósdi mázas agyagedényeket halmoztak föl. Tartalmuk valami elporladt, szurkos törmelékké összeálló massa; átvizsgálva a karakterek kicsiny csontokat találhatnak a szétmorzsolódó darabokban.

5. [K ki, +5/8, -7/8] Mívesen csiszolt, magas ívű átjáró vezet egy kis nyolcszögletű kamrába, ami közvetlenül a torony közepén helyezkedhet el. Csúcsban végződő mennyezet, absztrakt virágmintájú sárga és fekete kerámiák a falon és mennyezeten. A falak szögleiteiben egy-egy kinyúló kis kőtál található, följük fekete kőből faragott, gyönyörűen kidolgozott sólyomszobrok magasodnak. A kamra közepén nyolcszögletű, sűrű ráccsal fedett kút szája nyílik: rendkívül mély, s a mélységből hűs, nedves szagát hordozó levegő árad.

6. [ÉNy ki, +5/8, -5/8] A lépcsősorból kiinduló rövid folyosószakasz egy ellentétes irányú (órmutató járásával szemben forduló, lefelé tartó) lépcsősor kezdetéhez vezet. Ez a sor közelebb áll a torony külső falához, ezért egy teljes fordulat hosszabb és magasabb. A falifülkék és a mécsesek helyett kifelé nyíló, szűk ablaknyílások szegélyezik. 7.-ig -1/2 fordulat.

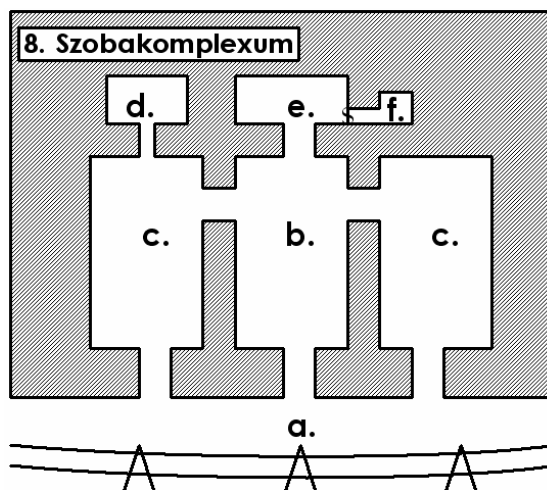
7. [ÉK, +1/2, -3/8] Egyenletes pihenőszakasz. Befelé három falifülke gubbasztó sólymok fekete kőből csiszolt emberméretű szobraival. Mindhárom szobor mestermunka [mint a torony többi madárszobra, leginkább a Máltai sólyom figurájára emlékeztetnek...]. A fülkével szemben számáríves ablaknyílások, amelyek elég tágak ahhoz, hogy egy ügyes ember (Közepes Szabadulóművész próba) átférjen rajtuk (visszafelé is kell dobnia!). Az ablakok keskeny párkányra nyílnak, amelynek azonban hamarosan vége szakad. A párkány vége fölött kezdődik a toronyba vágott hasadék, ami a 11.-es galérián keresztül a 14.-es kupolagalériáig ér. Bár a hasadék túl meredek ahhoz, hogy akár egy profi is megmászja, az alján két összehuht sziklahasáb közé valami csillogó fémtárgy ékelődött (Nehéz Megfigyelés, de ha a karakter éber, automatikusan felfedezi). Ez egy 300 at-s aranykupának bizonyul, ha valaki megszerzi – leküzdve az omladozó párkány, a halálos meredély és az alattomos kőomladék jelentette kihívást.

8. [D be, -1, +3/8] Szobakomplexum.

a) Három boltíves bejárat, félig leeresztett bronzrostélyokkal. A rostélyokat mozgató mechanizmus nagyon erősen korrodált, ezért csak Nehéz Erőpróbával mozdíthatók.

b) Alacsony mennyezetű terem, sötétkék és sárga kerámialapokkal borított padlóval. Középen sekély, üres medence. A falakon díszes kerámiamotívumok sorai futnak – növényi indákat és madáralakokat ábrázolnak.

c) Két üres terem. A keletiben a falakba szabálytalan közönléként elhelyezkedő, faltól falig (vagy mennyezettől padlóig) húzódó, szűk barázdákat véstek.



d) Az északnyugati kamra sarkában megroskadt, kiszáradt holttest. A rongyos zöld köpeny tépett és lyukas, és a szikkadt csontmarok egy üres fémfiolát szorongat (a fiola társa elgurult; szintén üres). Kerek fémsisak, bőrcsizma, megvetemedett rövidlaj, ívelt szablya és három dobótőr. Egy bársonyszütyőben 34 at.

e) Félig eltemetett kamra, amelynek északi és nyugati felét omlatag törmelékhalom borítja. A délnyugati sarokban titkos átjáró (egy elfordítható kőlap) nyílik egy kúszójáratra. A szűk járatban viaszosvásonba csomagolt nehéz fémtárgyak: feszítővas, kalapács és véső.

f) Az aprócska (2x2 m-es) kamra fala durva munka, anyagul egymáshoz illesztett, félig megfaragott kővekből áll, szűkebb és szélesebb hézagokkal. Két dolog azonnal felkelti a figyelmet: az északi falból eltávolítottak egy kőköcsköt, s mögötte a négyszögletes üregben egy szorosan passzoló bronzláda fogantyús oldala tűnik föl. A padlóban kerek lyukba illesztett, két egymást keresztező fémpánttal és lakatokkal (két Közepes Zárnyitás) rögzített, fémgűrűvel ellátott kődugó található.

A (hamis) láda kihúzásával nyikorgó ellensúlyok mozdulnak el a falban, és a kamra falainak hézagából hosszú vasnyársak vágódnak ki. Egy személyt 2d4+1 nyárs talál el (Tám +6, egyenként 1d8+1 sebzéssel); sikeres Reflex mentődobással a karakter elkerüli a nyársak felét, de két személy fölött minden, a kamrában tartózkodó karakter után -2 jár a kockadobásra.

A kődugó – pontosabban a fémpántok által lezorított, nehéz ellensúlyokkal összekötött kőhenger teteje – szintén csapda. Ha a lakatokat felnyitják, a henger felcsapódik és nekivágódik a mennyezetnek. A kamrában tartózkodó karakterek 6d8 Hp sebzést szenvednek, ha nem lapulnak azonnal a kamra falának (Reflex mentődobás, levonások mint a nyársaknál).

A kőhenger közepébe vájt üregben feltárul a kamra valódi kincse: arany és ezüst ládika (440 at), benne vörös bársonygöngyöleg. A göngyölegben öt, egyenként 200 at értékű szinarany korong, egy +1-es tör (vörös bőrrel körbetekert markolatú görbe aranypenge; a markolat gombjában napszimbólum), egy +1-es védőgyűrű (kék fémgűrű vörös hullámmintával) és egy VO 15-ös védelmező karpánt (gazdagon gravírozott, de nem túl értékesnek tűnő

vörösréz; belső felületére titkos jelekkel a *gázforma* varázslatot vésték, ami varázskönyvhöz hasonlóan felhasználható).

9. [D be, +1] A lépcsősor szűk, de magas fekete csarnokban végződik. Tükörsimára csiszolt fekete kő emelkedik finom csúcsívekbe; a padlón sárga és fekete kerámialapok, a levegőben víz hűvös szaga. Több falimedence található itt finom, tiszta vízzel. A csarnokon túl rövid (30' hosszú), de nagyon meredek lépcsősor emelkedik egy kőoltárig, amelynek lapján nehéz aranykorsó nyugszik. A lépcsősort kétoldalt négy-négy falifülke határolja, és mindegyikben jókora, vörös gránátköszemű fekete madáridolok gubbasztanak (a 16 kő értéke egyenként 20-20 at). A korsó 800 at értékű, tiszta vizet tartalmaz.

Ha ellopják a korsót, aktiválódik a csapda. Áthaladáskor a fekete idolk szemei pusztító sugárakat lőnek; a sebzés idolonként 2d8 Hp, és Reflex mentődobással egyenként elkerülhetők. A sugarak ellen bizonyos tárgyak is védelmet nyújthatnak, de pl. még egy vastag fapajzs is keresztülégne az első alkalom után, míg a fémtárgyak elviselhetetlenül felforrósodnának. Az idolk elpusztítása deaktiválja a sugaraikat.

10. [D ki, +5/8, -5/7] Könnyen felemelhető bronz csapórács zárja le egy három szobából álló, kicsiny ablaknyílások által megvilágított komplexum bejáratát. A legbelső szobában málló szövethalom (se-lyempárnák maradékai) és két hosszúkás faláda. Az egyik láda üres, a másikban szövetbe csavart szab-lya, amelynek markolata bajszos emberfőt ábrázol (35 at).

11. [ÉK ki, +5/8, -5/8] Ez a boltozatos mennyezetű csarnok egy hosszú, a torony hasadékanak falához alkalmazkodó galéria. A galéria végén egy beugróban a korábbiakhoz hasonló, rossz állapotú sólyom-szobor áll. A valamikor kiváló munka most fejletlen és több más helyen is darabok törtek le belőle. A galéria széles, szamárívű ablakain keresztül a hasadék túlsó oldala látható, két, valamivel a galéria szintje fölötti fekete nyílással (12.). Ezek a nyílások a hasadék ívét megkerülve megközelíthetők. A sziklamászás a kevés kapaszkodó és az alattomos, omlásveszélyes szikla miatt kockázatos (Mászás próba oda és vissza is); amennyiben a karakterek nem biztosítják útjukat kötelekkel, könnyen lezuhanhatnak (6d6 Hp, a karakter a hasadék aljáig csúszik, és onnan megpróbálhat visszajutni a toronyba (7.-nél)

12. Két ablakszem az egyedüli bejárat egy homályos, madarak lakta galériába, ahol guanó halmjai valamint kisebb-nagyobb fészkek tucatjai találhatóak – csárogó fiókákkal, tojásokkal és felháborodott madarakkal. A fészkek között guanóval majdnem teljesen elborított emberi csontváz fekszik, amely egy arannyal vert, pegazus-emblémával díszített sisakot visel (130 at), kezében pedig egy olyan szépmívű kardot szorongat, hogy bár nem mágikus, de +1-et ad a sebzésre (340 at).

13. [Ny, +3/8, -5/8] A továbbhaladást csapórács zárja le. A rács szerkezete alaposan korrodált, ezért mind kinyitásához, mind lecsukásához Közepes Erőpróba szükséges. A rácson túl egy kis, szintén lerácsozott, de kinyithatatlan alköv következik, amelyben egy emberi csontváz kuporog.

14. [Középen, -3/8] A lépcsősor egy üreges kupola-csarnokban ér véget. A torony legfelső helysége egy felfordított csészéhez hasonló, roppant terem, amit csak a falat kettészelő hasadékon bevágó napvagy holdfény világít meg. A kupola falában íves beugrók sorai magasodnak egymás fölé. Egy részük tartalma törmelék és kő, másokban viszont jókora fészkek találhatóak. A csarnok közepén változatos magasságú kőhasábok csoportja, szintén madárfészkekkel és guanóval. Északra, átellenben a lépcsővel, egy baljós idol magasodik: egy simára csiszolt fekete kő-madár, amely szárnyait egy fekete oltáron ragyogó, de vörös fényével a termet meg nem világító drágakő fölé terjeszti.

Itt vannak a torony védelmező is: elfajzott, degenerált madár-ember hibridek, amelyek a beugróból előkúszva vagy magukat a torony hasadékan átvetve támadnak szentélyük megszenteltségtelenítőire. A teremtmények bőrszárnyai, gyűlölettől parázsló vörös szemei és furcsa, szökdécselő-osonó járása ősi gonoszságot sejtetnek; káráló hangjuk értelmetlen kakofónia. Veszett dühvel harcolnak, amíg ők vagy ellenfeleik mind egy szálig nem halottak. Ha a karakterek visszavonulnak, a madárszörnyek követik őket és megpróbálják a galérián (11.) keresztül közrefogni a csapatot.

A szörnyek egyetlen kincse a drágakő. Ez a rubint legalább 2400 at értékű, és furcsa, a fekete árnyalataiba hajló vörös fénnel világít; csiszolt lapjain keresztül olykor mintha sötét mélységek tárulnának föl. A kő egy keselyűdémon otthona, amely a megfelelő parancsszóval előhívható és szolgálatokra kényszeríthető (a parancsszó megszerzése már egy másik kaland dolga lesz). Ugyanakkor a drágakő fekete mágiája nem veszélytelen hordozója számára. Ha nem tartják biztos helyen (pl. egy ólomdobozban), a démon is uralma alá vonja a karaktert, majd a civilizációba visszatérve éjjelenként gyilkosságok és gonosz cselekedetek végrehajtására kényszeríti. A karakter enyhe fáradtságon kívül nincs tudatában tetteinek, csak azok eredményeivel szembesül – meglehetően, ez a szituáció egy olyan különös nyomozáshoz vezet, ahol a nyomozó, egymáshoz illesztve a bizonyítékok mozaikját, rádöbben, hogy a gyilkos – ő maga.

Madárszörnyek (13): Sz 2+1; VO 13; Mozgás 30'/Repülés 30'; Tám 2*+3 karmok 1d6+1 és +3 csőr 1d4+1; +3/+3/+1; KG.

Hp	15	11	5
	10	7	12
	13	13	13
	8	13	
	11	11	

IV. Szomjúhozom

Háttér

A pusztaság mélye különös világ. A kopár dombhátak és porral tömött sziklavölgyek között nem terem fű, nem nő fa és nem él semmi. Ivóvíz nincs: még a vizet teremtő varázslatok is hatástalanok, és az istenek hallgatnak, ha valaki hozzájuk fohászkodik. Ez Alvan Vorodan földje. Alvan Vorodan álmát lerombolták az istenek, és őt magát, miután elméjét elvették tőle, a sziklák mélyébe zárták, hogy soha többé ne járhassa rommá és törmelékké lett birodalmát. Hasonló sors várt szolgálaira is.

A kövek alatti álmok azonban nem nyughatnak. A káprázat erői időnként elragadják a víz és élelem nélküli tévelygő utazókat; azokat, akik letérnek az útról, vagy azokat, akiknek egyetlen hibája, hogy nem egy nagyobb karavánnal vetette őket ide a rossz szerencse. És időnként a karavánok követői sincsenek biztonságban: a táborhelytől elszakadva, egy halálos riválist, egy kacér lányt vagy egy tolvajt követve, vagy akár valami érdekes sziklakiszögellést közelebből megvizsgálva tűnnek el, s többé nem látják őket.

A Káprázat

A kaland azután kezdődik, hogy a karakterek víz nélkül elvesznek a pusztaságban (ennek a ténynek az okai és részletei tetszőlegesen – az első csapat karakterei minimális felszereléssel ellátott száműzöttek voltak, míg a másodikat egy teleportációs kapu röpitette a kopár senkiföldjére), és már eltöltöttek némi időt a bolyongással. A sivatagi túlélés – a tűző nap ereje ellen rögtönzött védelem, a szűkös felszerelés ötletes felhasználása, stb. – sikerességétől függően részben vagy egészben megelőzheti az elgyengülést (-1 és -2 közötti levonás minden dobásból). Az azonban nyilvánvaló, hogy még a leggravasabb ötletek is csak elodázzák az elkerülhetetlent. A mesélő megemlítheti a távolban lustán köröző keselyűket, és hagyhatja, hogy a karakterek egy különösen szabályosnak tűnő kőhalom alól némi munkával poros faládát, s benne viasszal lezárt, folyadékkal teli cserépedényeket bányásszának elő (az edények tartalma olívaolaj). Az isteni mágia nem jár eredménnyel: a víz teremtése csak pár korty kesernyés vizet teremt, és az új varázslatokért intézett ima itt süket fülekre talál.

Este a sziklák karéjában egy-két szúrós tövisbokkal határolt szélvédett helyet találnak. Láthatóan mások által is kedvelt pihenő: köveket raktak körbe, közöttük pedig korom, hamu és szén nyomai láthatók, valamint néhány jókora, megfeketedett (ló)csont. Még egy sátorból leszakadt viaszolt ponyvadarabot is itt hagyott valaki. A pihenőből különféle irányokba csontszáraz vízmosások, kikapadt patakmedrek, görgetegek vezetnek egy magas dombvonulat csúcsai közé.

Az este közeledtével szél kel, por süvít át a pusztaságon (bár a pihenő valamennyire megvéd tőle), és valami furcsa kábulat ül a vidékre. A kőköriben a hamu és a szén tánra kél, a lócsontok felemelkednek, megpördülnek és spirálvonalban fölfelé szállnak az ég felé. A viaszos vászon zászlóként

flappog a szélben, mintha életre kelt volna. Fűlsüketítő csattanás hallatszik, majd az egész alábbhagy: a szél elül, a hamu visszahullik, a csontok száraz fadarabokként, koppanva zuhannak a földre. A tűzhely fölött egy homályos, szürke szellemalak áll.

A szellem emberforma, természetellenesen nagy szemekkel, beesett arccal, sovány testtel. Üres hangon, szinte suttogva szól a karakterekhez: *„Szomjúhozom... Éppúgy elvesztetek a pusztaságban, amint én... nem is tudjátok még, mekkora gyötrelmem... Tevik Algorn vagyok, Alvan Vorodan követője és sivatagi szellem... a számat eltőmi a kiszáradt homok és szemem nem látja a napot... de ha segítetek rajtam, én is segítek rajtatok... adjatok inni a ti véretekéből, és én segítek inni a pusztaság vizéből...”*



Tevik Algorn megjelenésekor a karakterek **már nem a saját világukban vannak**. Őket is elragadta a Káprázat; egy képzetekből, bizonytalan és rendezetlen gondolatokból és a szomjúság örületéből szőtt közeg. A Káprázat alapvető részleteiben és működésében a valódi világot imitálja, de minél mélyebbre keveredik benne valaki, annál valószínűbb és összeszedetlenebb – egyben pedig veszélyesebb – elemeivel szembesül. A Káprázat kibontakozó irracionálitása azonban rejtett szabályszerűségek mentén működik: egyrészt, motívumai, elemei ismétlődnek és folyton egymásba folynak; akár egy álmom, minden következik valamiből, de semmi sem állandó.

Másodszor, a Káprázat börtöne módszeresen le is rombolható, ha valóságosságát, hatalmát nyíltan megkérdőjelezzük. Ahogy az „előrejtás” (egyre irracionálisabb és veszedelmesebb formák felé), úgy a „visszatérés” (a valóságba) is fokozatos, lépésenként történik, de ez látványos: feltárhatalan kapuk dőlnek romba, ellenfelek omlanak száraz csontkupacokká azelőtt, aki megtagadja a Káprázatot és az Igazságot kimondja.

Az illúziókkal ellentétben a Káprázat nem oszlatható szét egyetlen pillanat leforgása alatt, és az adott pillanatban mindig valóságos, tehát hatásai utólag nem múlnak el (ha pl. valaki elővigyázatlanul beleveti magát egy szakadékába, minden további nélkül szörnyethal). Nem lehet belőle felébredni, és nem lehet előle igazán elmenekülni sem: vagy legyőzik, vagy az győzi le őket. A kaland során tehát a karaktereknek az a céljuk, hogy felismerjék a Káprázat létezését és mibenlétét, majd valamilyen módon kitörjenek belőle. Tevik Algorn céljai egyszerűbbek: korábbi áldozatainak hasonlóan fokozatosan a hamis képzetek legmélyére akarja csalni a karaktereket, ahol vagy elpusztulnak, vagy ereje teljében vége velük és kiszívja a vérüket.

A kaland itt leírt formájában nem készülhet fel a karakterek minden lépésére és a Káprázat minden lehetséges formájára. A mesélő jól teszi, ha a váratlan lépésekre improvizációval válaszol, és a leírt álmom-helyszínek logikáját és hangulatát követve újabb és újabb veszélyeket talál ki.

Túl a kövön, amely lát

Tevik Algorn, a sivatagi szellem alkut ajánl a karaktereknek: ha vérel enyhítenek szomjúságán, feltár előttük egy helyet, ahol ők is csillapíthatják szomjúságukat. A szellem viselkedése ideges és feszült; sóvárgása akár a mákonytól megfosztott ópiumszívóé. Ha elutasítják, tehetetlen haragra gerjed; rimánkodik, fenyegetőzik, de nem képes ártani, mert csak kóborló lélek. Előbb-utóbb távozik, de megesküszik, hogy a karakterek nem távoznak élve erről a földről. Ekkor, hacsak a karakterek nem indulnak véletlenül a jó irányba, egy korlátos, élettelen, víztelen, és a sajátjuktól finom részletekben különböző világ foglyaiként találják magukat – ennek további részleteiről és a megmenekülés módjáról a mesélő dönt.

Ha elfogadják az alkut és egy kevés vért öntenek a hamuba (1d3 Hp veszteség), a szellem feszültsége csökken és, mielőtt elenyészne, azt tanácsolja a karaktereknek, hogy másszanak fel a dombhátra az egyik görgeteges völgyön, míg el nem érnek a végébe: és ha a Kő, amely lát, többé nem tekint a sziklákba ágyazott kőajtóra, fordítsák ki a helyéről. Innen már az ő dolguk, hogyan jutnak vízhez.

[Ettől a ponttól minden helyszínen többféle lehetséges formában szerepel. Amikor a karakterek először fölkeresik, az **a.** pontok szerinti megjelenésével szembesülnek. Ha legközelebb visszatérnek ugyanerre a helyre, már a **b.** pont állapota érvényes, és így tovább. A látszattal ellentétben nem az számít, hogy a karakterek a „valós” világban hol vannak, hanem az, hogy milyen mélyen keveredtek bele a Káprázat rémálmába.]

1. A kő, amely lát

a. A megjelölt helyen, egy poros, régi kőlapokkal borított sziklaplaton valóban ott áll a Kő, amely lát. A kő egy kb. embermagas, durva kőoszlop, amelynek felületét, akár a varangy bőrét, ragyaszzerű kidudorodások verik ki (pörsenés, szemölcs, hólyag): közelebről felpattanó, nyálkás tekintetű, kisebb-nagyobb szemek száza, amelyek nagy érdeklődéssel követik a karakterek minden mozdulatát. Közben azonban meredten nézik a másik irányt is: a sziklafalba illesztett két oszlop közötti, vasgyűrűs kőajtót. Amíg a tekintet az ajtón nyugszik, addig az megmozdíthatatlan.

A kő tekintetét el lehet terelni mechanikusan (pl. valami nagy lepellet leterítve, akadállyal, stb.), megfelelően használt varázslatokkal (pl. parancs, altatás, illúziók) vagy más módon, de ha megpróbálják lekaparni a szemeket, azok először borsóként leperegnek, majd gyilkos békákká változnak míg a véres maradék helyén újabb szemek nőnek. A békák lehetséges száma effektíve korlátlan.

Gyilkos békák (5d4): Sz 1+1; VO 12; Mozgás 10'; Tám +2 harapás 1d6+1; Spec ugrás (20', +2 az első támadásra); +3/+1/+1; S.

Hp	7	2	8
	2	8	7
	6	9	3
	3	3	3
	4	9	2

7	7	7
2	3	4
3	5	5
6	3	7
9	5	9

b. Második alkalommal a sziklaplaton porvihar tombol, vöröses port vágva a karakterek arcába. Az oszlop változatlanul ott áll, és a száznyi apró békaszem leplezetlen gyűlölettel bámul rájuk. A kapu tárva-nyitva. A porvihar távoli hangokat, templomi gregorián kórusához hasonló kántáló éneklést hoz: „E-eljő-ve-end A-alva-an Voroda-an biroda-alma-aaa”.

c. Harmadik alkalommal a kőoszlop élettelen: kőszemei vakon merednek a világba. A kapu mint korábban.

d. Negyedik alkalommal a kőoszlop továbbra is kő, de körülötte félig porral és homokkal borított, töredezett kőszobrok állnak különböző pózokban, tudatlanul szemlélve a körülöttük lévő világot. Ha a karakterek nem közlik, hogy azonnal továbbsietnek, két mentődobást kell dobniuk (Kitartás), vagy ők is csatlakoznak hozzájuk (akinek csak az egyik nem sikerül, azt társai még idejében elrángathatják).

2. A barlang

a. A kőlapon túl durván faragott, lefelé kanyargó, lépcsőfokok, párás levegő és nyirkos falak, távoli zúgás hangja. A meredek lépcső hamarosan egy jókora földalatti hasadék oldalához érkezik: a karakterek egy keskeny, lankásan ereszkedő párkányon állnak a hasadék közepén, fölöttük és alattuk sötét-ségbe vesző barlang (fölfelé 40', lefelé 60').

b. Második alkalommal és később, ha a karakterek kívülről érkeznek, a lépcsőket por és homok lepi, s minden lépésnél pereg a mélybe. Lent csönd honol; a víz zúgása eltűnt. Ha a karakterek a barlangból akarnának ebbe az irányba visszatérni, a kőlapot zárva találják, és semmiféle praktikára nem nyílik.

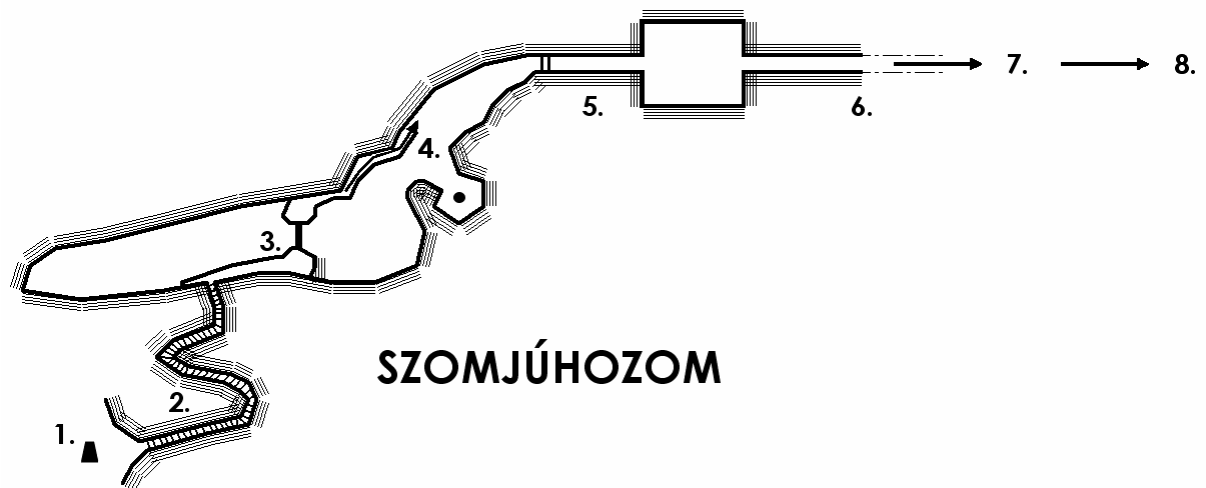
3. A híd

a. A párkány kiszélesedik és egy kisebb sík térhez érkezik. A párkányon túl dús vízesés csobog egy sziklahasadékból, balra függőhíd vezet a hasadék túlsó oldalához, és az onnan fokozatosan ereszkedő másik párkányhoz.

A híd előtt megtermett, torz alak áll: a sivatagi szellem, de teljes testi valójában, s erőre kapva. Koromfekete bőre olajosan csillog, vörös szemével gúnyosan méregeti a betolakodókat. Egyetlen ruhadarabja egy vörös ágyékkötő. A szellem dűnyögő hangon („ho-ho-ho”) közli, hogy íme, itt a vízük, de ahhoz, hogy megszerezzék, új alkut kell kötniük. Vagy azt ajánlja, hogy adják oda neki az egyik csapattagot, hogy felfalhassa, vagy egy kiválasztott bajnok birkózzon meg vele: ha a kihívó lebírja, övék a víz, egyébként viszont más megoldást kell találni. A birkózás lejátsszása során az ellenfelek +5-ös manővereket dobhatnak; az nyer, aki a lenti skála középpontjából kiindulva előbb jut túl annak szélén.



Ha a kihívás sikertelen, a szellem szörnyű ajánlatot tesz: vért követel, mégpedig sokat. Aki meghozná ezt az áldozatot, permanensen elveszíti



SZOMJÚHOZOM

1d2+1 pontnyi Egészségét. Természetesen meg is támadhatják a sötét alakot. Ekkor Tevik Algorn tébolyult, hisztérikus kiáltást hallat („Ím, eljövend Alvan Vorodan birodalma!”), majd minden erejével védekezik, mágikus lebegő képességét is bevetve ellenfelei ellen. Ha legyőzik, egy öblös kacajjal eltűnik támadói szemei elől.

A zuhatag vize bőséges és hús, illata maga a megtettesült kísértés. Lenyelve, akár féktelenül nyakalva azonban nem oltja a szomját: olyan száraz, mint a por. Aki ivott belőle, érzi, amint előnti a tüdejét és fojtogatni kezdi – majd vízesés és barlang elenyészik, és a karakterek fölébrednek a táborhelyükön, szanaszét heverve. Szájuk kiszáradt és keserű, fölöttük pedig üvölt a vad porvihar, sziklákat vet és dobál, miközben valaki a távolban öblös hangon kacag. Ez a hely nem biztonságos a szikláktól: akik itt maradnak, s nem indulnak vissza a barlang felé, hamarosan dobálhatják a Reflex mentődobásokat a 2d4 – 3d4 sebzések ellen.

A vízesés hamis mivolta körültekintő kísérletezéssel felfedezhető: bár a körülötte lévő fal nedvesnek tűnik, a belémerített tárgyak a hűség érzetétől eltekintve nem lesznek azok. A zuhatag még azelőtt eltűnik a levegőben, hogy teljesen leérne a hasadék legaljára, alul pedig semmi nyoma sincsen.

Tevik Algorn: Sz 5+3**; VO 15; Mozgás 30'/30' lebegés; Tám +8 ököl 2d4+3; Spec sebzfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 14, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +7/+7/+7; KG.
Hp 36

b. Második alkalommal a hely csöndes, a párkányról suhogva hullanak alá a homokszemek. A vízesés sehol, a híd deszkái pedig szárazak, mint a csont, s rálépve roppanva adják meg magukat (Reflex, vagy a karakter lezuhan – bár homokborította lejtőre esik, a sebzés így is 3d6 Hp).

c. Harmadik alkalommal és később a híd nincs a helyén, és a kőpárkány is az összeomlás határán van. Ha a karakterek nem találnak valami biztonságos lejutási módot, a szikla összeomlik alattuk, és a kövekkel együtt lezuhanva 6d6 pont sebzést szenvednek.

4. A kamra és a kapu

a. A sziklapárkány itt a hasadék aljáig ereszkedik. Egy oldalfülkében csiszolt fekete kő borítja a falakat, s középen kosfő motívumaival díszített üres piedesztál áll. A fülke üres. A hasadék tovább folytatódva összeszűkül, és végül jókora bronzkapu zárja le, a következő felirattal: „ÍMHOL TEVIK ALGORN, ALVAN VORODAN HÚSÉGES SZOLGÁJA”. A kapu nagy erő kifejtéssel, de kitartható. Felületén groteszk békák alakzatai láthatók.

b. Második alkalommal az oldalfülke fala pusztá kő. A kamrában csontkupacok és vaslánc porlepte tekeresei fekszenek. A csontok emberiek, de koponyájuk szamár koponyája. A kapun látható békák más pozícióban vannak; kettesével-hármasával kínlódó, apró emberalakokat szaggatnak szét.

c. Harmadik alkalommal a sziklapárkány nem ér a terem aljáig, hanem 60' magasságban egyszer csak véget ér. Ez a 3.c-hez hasonlóan veszélyes. Az oldalfülke az előző állapothoz hasonló, de a csontvázak (korábbi pórul járt utazók) megelevenednek, és láncokat csörgetve, szamárként ordítva támadnak. A kapu összedőlve, meggörbülve hever a barlang kövén.

Elátkozott áldozatok (12): Sz 3; VO 15; Mozgás 20'; Tám +3 karmos mancs és láncok 2d4; Spec belegabalyodás (+5-ös manőver), immunis az elmére ható varázslatokra; +2/+2/+2; SG.

Hp	18	16	11
	9	19	11
	16	13	
	12	14	
	13	11	

5. A békák birodalma

a. A folyosó falait vert bronzlemez borítja. A mintázat békaszerű, egymásba folyó, amorf formákat ábrázol. A groteszk teremtmények párzanak, kis emberi lényeket falnak, asszonyokat becstelenítnek meg. A domborműveket alaposabban megvizsgálva egyes kis részletek mintha megváltoznának, amikor éppen nem tekintenek rájuk.

A folyosó négyszögletes terembe torkollik. A terem falát, padlóját és mennyezetét további, ezúttal kosfővel díszített bronzlemez borítja, amelyek a legkisebb rezdülésre berezonálnak, és csengőbongó hangot adnak ki. A termen óvatosan átkelve

nem történik baj. Nagy zajt csapva a kongás őrlött kakofóniába torkollik (1d6 – 4d6 sebzést okoz).

b. Második alkalommal a bronzlemezeken hízott, ember-béka szörnyszülöttek terpeszkednek. A teremben enyhe szél jár s kavargó, a falak halkan pengenek.

c. Harmadik alkalommal mint az előbb, de a teremben őrlött, láthatatlan és anyagtalán táncosok csapata ropja: aki valami védelem nélkül átkel, 4d6 sebzést szenved. A játékos ötletességétől függ, ezt mennyire lehet mérsékelni.

d. Negyedik alkalommal és ezután teljes a csönd: a bronzlemezek meghasadtak és összezuhantak.

6. Az égi út

a. A bronzlemezekkel borított teremből továbbvezető folyosó falait festett, kék-fehér stukkó borítja, ami az égboltot ábrázolja: mintha a karakterek a pusztá levegőben járnának. Előre haladva a látvány egyre valóságosabb és valóságosabb, s valami gyenge szél is megcsapja őket. Végül az ég teljesen valóságos: a karakterek a semmin lépdelenek, alattuk törött pusztaság látható, amit bevilágít a kegyetlen nap. A pusztaságban nagyon mélyen elcsigázott, görnyedt alakok vonszolják magukat: a karakterek azok az alakok!

Még tovább haladva bizonytalan balsejtelem érzése: itt a folyosó véget ér, és aki továbblép, az lezuhan és rögvést szörnnyethal. Ellenben akármiyen, működőképesnek tűnő ötlet a leereszkedésre működni fog: még egy rövid kötél is pontosan leér a pusztaság felszínéig.

b. Második alkalommal az égbolt zavart: felhők, közeledő vihar, tompa feszültség.

c. Harmadik alkalommal a vihar kavargó, kaotikus fürgeteg: ekkor a folyosóban előre haladva alig lehet látni, és aki nem tapogatózva talál utat, s a legnagyobb óvatossággal ereszkedik le a mélybe, az nagyon rosszul jár.

7. Lent a pusztá földön

Ha a karakterek túljutottak az égi úton is, és leereszkednek a pusztaságba, két eset lehetséges.

a. Ha a karakterek még nem járnak mélyen a Káprázatban – például felismerték a hamis vízesezt, és nem kellett többször megjárniuk a barlangot – a Kőhöz érkeznek, amely lát, s innen tovább folytat-hatják a kalandot.

b. Ha ellenben már hosszabb idő telt el a Tevik Algornal való első találkozás után, és még mindig nem próbáltak tudatosan kitörni a bűbáj hatása alól, akkor most a Káprázat legmélyén járnak, ahonnan nincs más út, mint az Igazság felismerése és hangos kinyilvánítása, vagy a Káprázat győzelme és a teljes pusztulás.

Ismét annak a sziklagörgetegek övezte pihenő-helynek a környékén találják magukat, ahonnan eredetileg elindultak. Viszontlátják a pusztában vonuló alakokat, önmaguk mását: a tüzrakó helyet körbeülve gubbasztanak, köpönyegeken és maguk köré húzott ruhákban: megannyi csontokkal teli zsák, amely érintésre összeroskad. Ekkor pedig eljönnek a VÉG jelei.

Először a távolban felcsendül a hamis, szél-hozta gregorián kórus: „E-el-jő-veend A-aa-l-vaa-a-n

Vorodaa-aaa-n birodáaa-aaa-l-maaa”. Az úton, vagy a sziklavonulatok felől csuhás zarándokok menete közeledik, az éneket zengve és körmeneti zászlókat hordozva. A menet lassú, de érkezése olyan biztos, mint a velük jövő porviharé. És az alakok számarfe-jű, karmos csontvázak. (Statisztikáik a 4.c-nél leír-tak, csak sokkal többen vannak; lehúzzák és szét-tépiak, akik az útjukba kerülnek.)

Másodszor, nem sokkal a menet feltűnése után, a szél hatalmas sziklatömböt szakít le a fűrészes sziklavonulatról, és zúdít a táborhelyre. Aki nem tér ki előle, azt a szilánkokra zúzódo tömb agyonnyomja. A sziklák felől öblös, mindent betöltő őrlött kacagás szól.

Harmadszor, a görgetegek felől is további zarándokok érkeznek, majd ha még ez sem elég, még vadabb és összefüggéstelenebb képek és események, amíg mindennek vége nem lesz.

8. A Káprázat határán

Ha a karakterek kimondják az Igazságot, és hamis-nak nyilvánítják mindazt, ami velük történik, a Káprázat határára jutnak, ahol Tevik Algorn, a sivatagi szellem, Alvan Vorodan szolgálja legyőzhető. Itt eldől, hogy visszajutnak-e az élők világába.

Akárhol voltak a karakterek, a helyszín szerte-foszlik és egy nyolcszögletű, alacsony boltozatú, sötét márványfalú teremben találják magukat. Mindenhol kincsek halmái, réz, arany és más értékek. Tevik Algorn egy díszes aranyvánkoson ül, és aranyserlegből habzó emberi vért kortyol. Gúnyosan, de enyhe hisztériával felkiált: „Ezek vagytok ti! Elteltem veletek és tudom, kik vagytok, tudom, mit tehettek ellenem! Most pedig... megöllek és végleg felfallak titeket! ÍME *ELJÖVEND ALVAN VORODAN BIRODALMA!*” A szellem ezzel, s egy ugrással a karaktereknek veti magát.

A harc kíméletlen és egyenlőtlen. Tevik Algorn statisztikái a leírtakkal azonosak, de az első rámondott varázslat után immunissá válik a mágiára, az ötödik ütés után pedig lepattannak a bőréről a fegyverek találatai, mintha fémet ütnének. Tevik Algorn legyőzésének egyetlen módja – ha nem veszik komolyan. Képességeinek letagadása és az Igazság kimondása először megtöri az önbizalmát; ezután kisebbnek és gyengének látszik; soványnak és tehetetlennek, hogy csak kúszva és nyűszítve próbál valakibe beleakaszzkodni és a vérét kiszívni – majd a Káprázat teljesen szétfoszlik, és csak egy hitvány, csonttá száradt holttest áll előttük. Egy csapásra, undok roppanással, mint a szikkadt gally, darabjaira törik, és a kincses terem, akárcsak Tevik Algorn, nincs többé.

A Káprázaton túl

A hamis kép eltűnésével a karakterek ismét a sziklapihenőben állnak, fegyverekkel a kezükben meredve egymásra. A porvihar lassan elül, és az égből nagy, kövér szemekben hull az éltető eső.

De messze, a távolból még haloványan felhangzik a gregorián: „E-el-jő-ve-end A-alva-an Voroda-an birodá-alma-aaa...” És ki tudja, meddig tart még az út.

Jogi Függelék

This version of **Törött Puszták** 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.

Törött Puszták © Copyright 2008 by Gabor Lux. All rights reserved.

