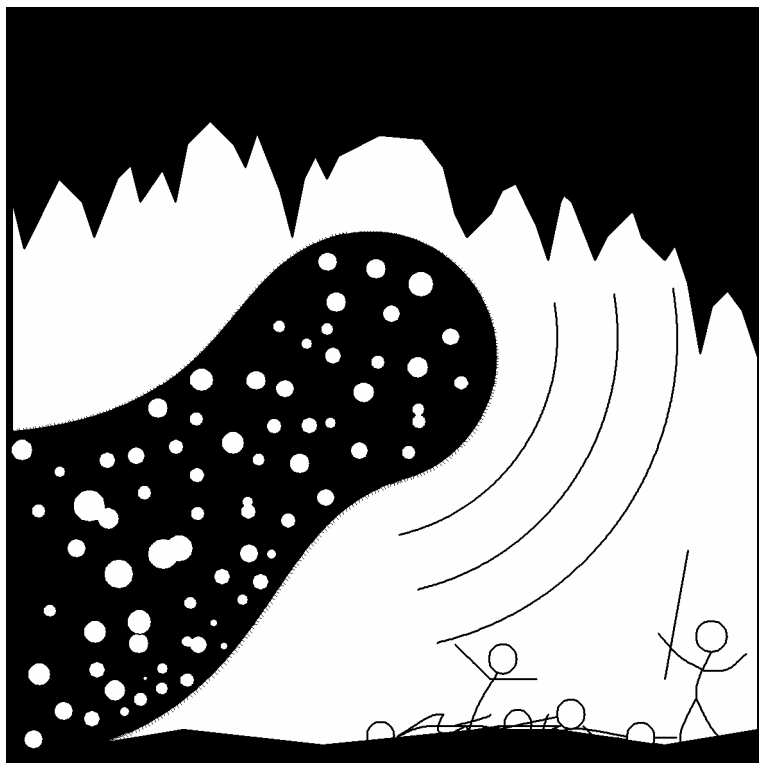


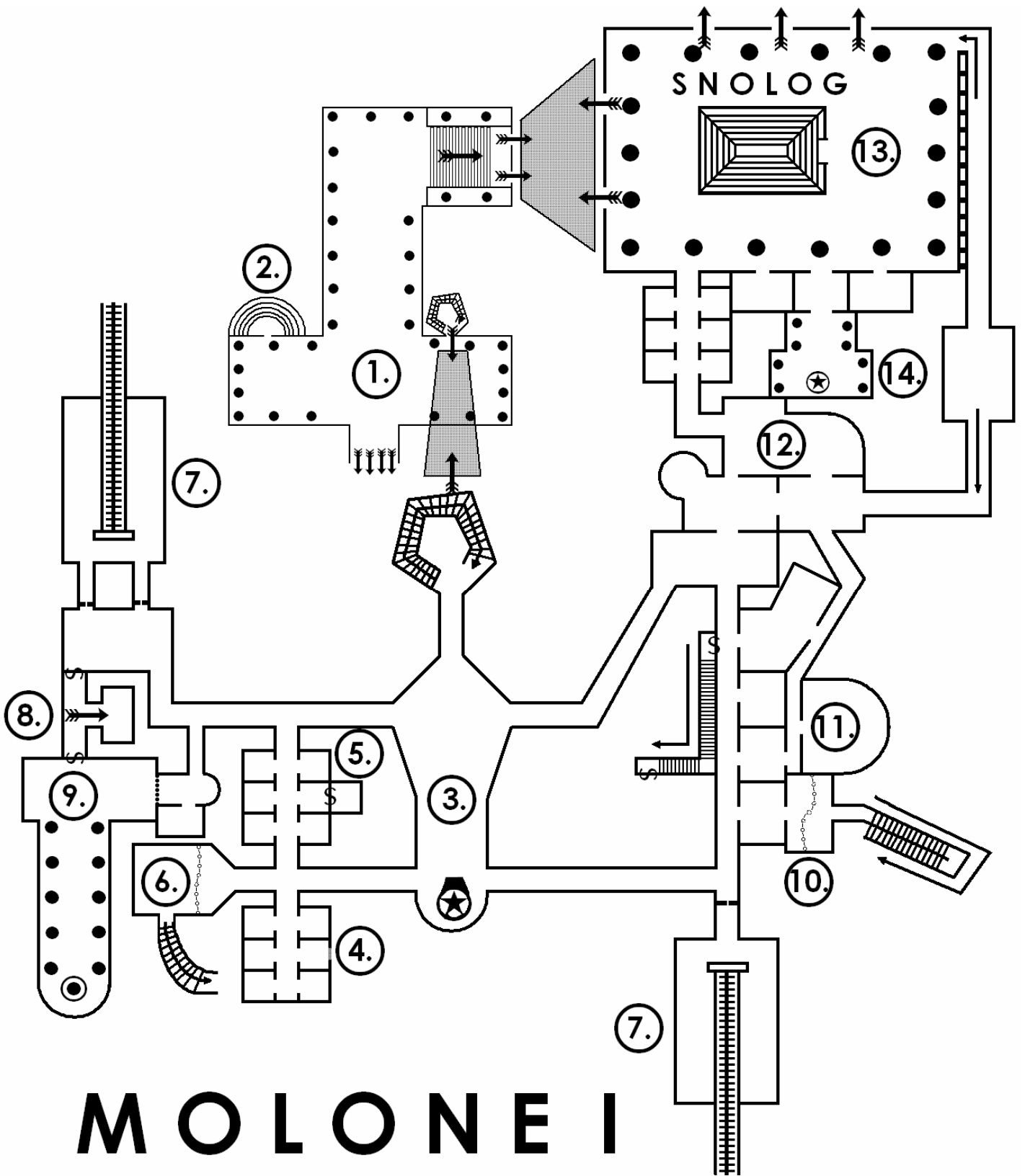
# Molonei

*írta: Lux Gábor*



Kard és Mágia kalandmodul 5–7. szintű kalandozók számára

**E.M.D.T. 13.**



**M O L O N E I**

# Molonei

írta: Lux Gábor

A borítót és a térképeket készítette: Lux Gábor

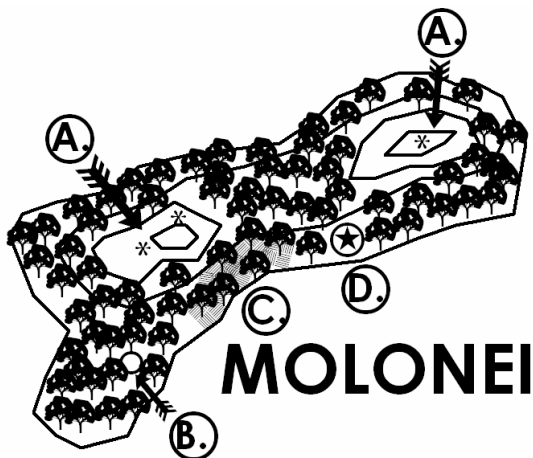
Tesztelte: Ács Gábor (Tyraxus Tharg, Varázsló 6 és Xulunder Khám, Harcos 5)  
Faragó Kálmán (Gwyddion, Uthummaosz bajnoka, Harcos 6)  
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 7)  
Izápy Gábor (Beriszo Akelisz, Mereszlán papja, Pap 7)

© 2010 by Lux Gábor. All rights reserved.

## Háttér

Távrolról nézve Molonei szigete egy fantasztikus szörnyeteg gerincére emlékeztet dús erdei fölé magasodó cikcakkos hegyláncával. Molonei egykor volt városa fölött pterodaktilusok szelik a levegőt, s a kifinomult hedonisták utópikus menedékéből csak szedett-vedett romok maradtak. A lakók maradéka, elhagyván a nap melegét és a szabad levegőt, a hegyek alá, templomuk oltalmába és istenük bőkezűségébe húzódtak. A menedék azonban aranyketreccé vált: míg Molonei földalatti főterének biztonságán kívül amőboid szörnyűségek vadásznak az elhagyatott járatokban, odakint a pterodaktilusok lesnek arra, aki nyílt terepre merészkedne. A két ellenség között Molonei népe megfogyatkozott, és talán utolsó nemzedékeihez közeledik. Régóta elhagyva őseik különös rejtett rituáléit, természetük vendégszerető és szívélyes, köszöntésük pedig őszinte: „Gyertek, tartsatok velünk szépségben és bőségben, amíg a nap ég és az istenek adnak.”

A szigeten járva a véletlen találkozások esélye 1:3: a hegyekben minden esetben 2d4 pterodaktilusszal, az erdőben fele-fele eséllyel ártalmatlan állatokkal (tapírok, majmok, színes óriásmadarak) vagy pterodaktilusokkal, a romvárosban hedonisták egy csoportjával vagy pterodaktilusokkal történik. A szigeten összesen 24 ősmadár él.



**Pterodaktilusok (24):** Sz 3+1; VO 14; Mozcás 10', repülés 40'; Tám +4 csőr 1d6+1; Spec megragadás; +2/+4/+2; S.

Hp	17	13	19
	15	22	15
	15	9	14
	25	14	21
	<u>23</u>	<u>16</u>	<u>15</u>
	15	14	
	9	20	
	16	11	
	20	13	
	16		

**A.** A pterodaktilusok sziklacsúcsokra épített fészkei. Nehéz feladat megközelíteni őket; megfelelő elővigyázatosságok hiányában Mászás próbát kell dobni vagy a karakter lezuhan (3d6 Hp). A nyugati fészkekben egy óriásrák üres pánccélja és egy rozsdás sisak található; a középsőben öt fióka, akik egy jókora opállal (300 at) játszanak; a keleti fészkek üres.

**B.** Az erdő által rejtett tisztáson egy félig földbe süllyedt, homályos üveggömb áll. A jókora alkalmatlanság 8 óriásgyík kedvelt napozóhelye. A gömb belsejében tucatnyi gyík csontváza lebeg groteszk pozitúrákban.

**Óriásgyíkok (8):** Sz 3; VO 14; Tám +3 harapás 1d8; +3/+1/+1; S.

Hp	10	16
	16	14
	12	16
	16	
	12	

**C.** Teraszos földművelés maradványai. Mindent elborított a dús aljnövényzet.

**D.** Molonei hegyoldalba épített városa gömbölyded formák és nyúlánk ívek gyűjteménye az elhagyatott kikötőtől a meredek sziklafalakig: oszlopos teraszok, meredeken kanyargó lépcsők, üres kupolák és omladozó paloták változtatják egymást. A romos, leműrok lakta épületeken nem látszanak pusztítás jelei: nem lerombolták, hanem csak magukra hagyták őket.

A romok közötti emberi találkozások eredménye vagy a földalatti városból előmerészkedő hedonisták 3d4 fős csoportja, akik egy amforányi nemes

bor, a napnyugta melankóliája és a veszély borzongató izgalma kedvéért keresték fel régi teraszait, vagy egy kisebb, 1d3+1 fős társaság, akik a szerelem művészetének kívánnak hódolni valamelyik ősi palotában vagy csarnokban. Molonei lakói óvatosak a fegyveresek láttán, de vendégszeretők, ha látják, hogy azok nem ellenségesek velük szemben.

A földalatti város bejárata egy szögletes, felhőkarcolóra vagy pályaudvarra emlékeztető toronyház tövében nyíló oszlopcsarnok. A fő komplexumba nem vezet másik bejárat, bár a romok között lehet, hogy rejtőzik még néhány kisebb labirintus, amelyek kidolgozása a mesélő feladata.



## A földalatti város

A labirintusban húszpercenként van 1:3 esély véletlen találkozásokra; az eredmény a bejáratnál és az első szinten vagy 3d4 fegyvertelen hedonista, vagy egy, a mélységből felkúszott szürke nyálka. A második szinten az eredmény vagy 1d3 szürke nyálka, vagy egy fekete puding; itt az első találkozás után tíz-tíz percenként mindenképpen új találkozásra kerül sor egészen addig, amíg a karakterek el nem hagyják a szintet vagy valamelyik fél el nem fogy. Moloneiben összesen 13 nyálka és 4 puding él.

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

Hp	15	21	20
	25	13	25
	24	20	15
	16	28	
	12	27	

**Fekete puding (4):** Sz 10; VO 13; Mozgás 20'; Tám +10 kocsonya 4d6; Spec nyálka (mint fent), éles fegyverek és villámvarázslatok kettéosztják, immunis az elmére ható varázslatokra; +7/+3/+3; S.

Hp	48
	45
	36
	58

1. A hatalmas bejárat csarnok teljes egészében kitölti a toronyház belsejét. Az üres ablaknyílásokon át fénypázmák vetülnek a porral és törmelékkel fedett padlóra. Északra, a hegy felé láthatóan gyakran járnak, mert a lehullott köveket valamennyire elhányták az útból, és a porban szandálynomokat látni. A grandiózus oszlopcsarnok előbb-utóbb Snolog teréhez vezet.

2. Félkörös amfiteátrum vagy előadóterem egy melléképületben. Láthatóan réges-régen nem háborították.

3. A márványcsarnok oldalfalai mentén márványsztelék sorakoznak. A faragványok egy fórum nyüzsgő világát ábrázolják – árusokat, vitat-

kozókat, gyakorlatozó katonákat, asszonyokat stb. A csarnok déli végén egy szakállas, tógába öltözött férfi kétembernyi márványszobra áll áldásra nyújtott joggal; a talpzat elapadt csorgója alatt kiszáradt medence. Mind a szobor és a talpzat, mind a terem padlójának és falainak egy része környezete többi részénél rosszabb állapotban van; a kő mállott és porózus.

4. Üres kamrák sorozata. A déli szekcióban a középsőben egy ajtót formáló kőfaragvány áll, oldalán egy-egy márványedénnyel. Felirat: „KÜLÖNBÖZŐ AZ AZONOS SOKFÉLELÉSÉGÉBEN”. Fennhangon kiejtve a szavakat, a kőajtó aktiválódik; szürke köddé változó lapján áttekintve a karakter saját vonásait pillantja meg kisebb változtatásokkal – pl. a ruhák színében és szabásában, bőrszínben, szemszínben vagy hasonló részletekben lehet más a kép. A változások a drámai felé közelítenek, ha a karakter kaotikus, és a jellegtelen uniformitás felé, ha törvényes; a portál a belső személyiséget vetíti ki a külső megjelenésre.

Ha valaki átlép a ködön, eltűnik, és helyét az ajtón átlépő 3d4 tükörkép más foglalja el. A képmások a karakter közelharc értékeinek megfelelő erővel támadnak, de támadásaik érintéstámadások. Ha az összes képmást legyőzik, a karakter visszatér a valós világba, de ruhái bizarr színek kavargó elegyévé változik, és ettől kezdve +1-es védőköpeny-ként funkcionál. Ha a többiek elmenekülnek, a képmások egyharmada elkóborol, és amikor a karakter 1d6\*10 perccel később ismét megjelenik, minden elvesztett képmás után 1 ponttal csökken a maximális Hp-je.

5. A titkosajtó mögötti kincseskamrában sárgaréz öntecsekkel teli ládák sorakoznak; az öntecseken kívül tartalmuk összesen 100 et, 500 elektrom, 15 platina, etgy 300 at értékű opálmakrolatú tör, egy 20 at értékű zsírkő figura, és egy +1-es láncling.

6. Freskókkal borított kamra; a vonuló emberalakokat derékmagasság alatt poros feketeséggé marta valami. Egy hevenyészett akadály áll itt a nyálkák ellen: rézrudakból és lándzsákból felállított rács és nekitámasztott nehéz, korrodált rézlemezek. Az akadály feltartóztatja a nyálkákat, de hatástalan a pudingokkal szemben.

7. Mindkét termet nehéz, többtonnás fémkapuk zárják le a következő felirattal (déli/északi):

=TEPMINEΞΥΣ=  
=ΜΑΓΗΤΟΦΟΡΑ=  
=ΟΚΕΑΗΟΣ=  
(TERMINEXUSZ MAGNETOFORA ÓΚΕΑΝΟΣZ)  
=TEPMINEΞΥΣ=  
=ΜΑΓΗΤΟΦΟΡΑ=  
=ΣΤ ΓΑΜΜΑ=

(TERMINEXUSZ MAGNETOFORA SZ.T. GAMMA). A kapukat elektronikus panelek nyitják, amelyeken két vak „üvegszem” látható – elektromos kisüléssel vagy erős fénynyalábbal üzembe hozhatók. A kapukon túl boltozatos termek nyílnak, egy üzemen kívüli mágnesvasút végállomásai. A kijáratot további kapuk zárják le. A déli semmilyen erőre nem nyílik (az alagút beomlott), míg az északin túl egy ereszkedő pálya tárul föl, a falon egy korrodálódott fémtáblával

(← ΜΟΛΟΗΕΙ Ξ Ξ Ξ Ξ ΣΤΓ→). Félórányira Moloneitól a sínek hatalmas kör alakú aknánál végződnek; egy masszív teherlift és vele egybeépített szervizállomás függ az ismeretlen mélységek fölött.

8. A titkos kamra zsúfolásig telt régi szertartási kellékekkel. Állványokon loncsos, hosszú fekete szűrű, kesztyűkkel és szőrös csizmákkal is ellátott bunda-palástok függenek; a hozzájuk erősített fekete bőrmaszkok aljáról hat ormányra vagy csápra hasonlító hengeres nyúlvány lóg. A szemeket vörös üveglencsék védik (az egyik pár csiszolt rubint, 2\*1000 at). Találhatók itt továbbá különös réz kandeláberek, illatos olajok, valamint egy ötvözött fémből készült nehéz, göcsörtös-göbös szertartási bot, amely kavargó csápok csomójában végződik. A szertartási kellékek célja a viselők életének megóvása az elárasztott szintek mélyén nyugvó félisten, \*\*UUARAM\*\*, a Szőrös Halom megidézésekor; a bot önmagában nem mágiikus, de képes a szörnyűség részleges irányítására.

9. Baljós, tömzsi oszlopok tartotta mennyezetű bazalttemplom; a falakat ellenszenves avantgárd faragványok borítják. A rendes bejáratot a kőbe ágyazott, sűrű rézrudak fala zárják el. A déli kút kaváján írásjelek: „UUARAM, A SZŐRÖS HALOM”. A kút az alsó szint félig elárasztott termébe (17.) és a félisten rejtekét óvó láncokhoz vezet.

A 8. kamrában található ceremoniális ruházatot viselve a bot felmutatásával és emberáldozat bemutatásával a láncok elpattannak és \*\*UUARAM\*\* előmászik víz alatti rejtekhelyéről, hogy szolgálatot tegyen megidézőjének. A bottal a félisten egyszerűbb feladatokra utasítható vagy visszaparancsolható a kútba. Ha a szertartást helytelenül hajtják végre (pl. az egyik megidéző nem visel szőrös palástot és maszkot, hiányzik egy üveglencse stb.), \*\*UUARAM\*\* Nehéz Akaraterőt dobhat, és ha sikerrel jár, nekiáll a karakterek elfogyasztásának.

**\*\*UUARAM\*\*, a Szőrös Halom:** Sz 13+3 MAX; VO 16; Mozgás 30'; Tám +13 massa 4d6 + szőrök 3d4 + bekebelezés (egyszerre három irányban támadhat); Spec sebzésfelfogás 10/+2, varázslatellenállás 16, immunis az elmére ható varázslatokra és a sugarakra; +11/+7/+11; KG.

Hp 143

**\*\*UUARAM\*\*** félisteni erejű amőboid entitás. Hatalmas, foltos tömege 15' magasba tornyosul, bár kisebb járatokon is képes magát átszuszakolni, és a legerősebb falak kivételével könnyedén ledönti az elé emelt akadályokat. Mozgás közben artikulálatlan és igen kellemetlen sípoló, ziháló és fűrészelő hangokat bocsát ki magából. A félisten tömegét ezernyi éles, de hajlékony szőr borítja, amelyek olyanok, mint a penge. A testet aranyszínű fényburok övezi; a mágiellenállás ezen kivételése 80% eséllyel a sugarakat (így lézereket) is eltéríti. **\*\*UUARAM\*\*** sikeres találat esetén +5-ös manőverrel bekebelezheti ellenfelét, körönként automatikus sebzést okozva, amíg az áldozat és felszerelése fel nem oldódik.

Az entitás intelligenciája vagy elhanyagolható, vagy teljes mértékben szokatlan az emberek számára.

10. A 6.-hoz hasonló akadály.

11. Meszes kéreggel bevont, ősi amforákkal teli raktárhelység. Az edények 2/3-ában maradt ép bor; az illatos, antik korokból származó ital csodálatos nedű, és összesített értéke 3100 at (az amforák együtt megtöltenék egy kisebb hajó fenekét).

12. Molonei előretolt helyőrsége. Minden körülmények között nyolc ember tartózkodik itt. A város védereje 30 harcos és 12 tolvaj. Végveszély esetén minden városlakó Snolog terére menekül.

**Harcosok (30):** Harcos 2; VO 16 (pikkelyvért, nagy fémpajzs); Tám +2 lándzsa 1d8+2; +3/+0/+0.

Hp	9	12	9
	7	11	9
	13	18	12
	8	16	9
	12	10	12
	10	7	18
	16	8	14
	11	13	10
	14	11	7
	13	6	3

**Tolvajok (12):** Tolvaj 3+2; VO 15 (Ügyesség, bőrvért, kis fémpajzs); Tám +4 rövidkard 1d6+2 [+2d6] vagy +4 számszeríj 1d8 [+2d6]; +3/+5/+3.

Hp	13	14	14
	18	21	16
	18	19	
	22	15	
	13	18	

13. Snolog tere hatalmas földalatti agora; a hatalmas oszlopok tartotta mennyezet elvész a tűzserpenyők körén túli sötétségben. Középen áll Snolog oszlopocsarnokos temploma. A jóindulatú meztelencsiga-istenség bálványa egy faragott márványhasábon trónol; szükség szerint tetszőleges mennyiségű változatos és ízletes (bár sótlan) táplálékot szintetizálhat követőinek, körönként kétszer sugarakat lőhet a szemeiből (+9/+9 érintés, 6d8 Hp), vagy területre ható szörnyek *elbájolása* varázslatot alkalmazhat, amely a mentődobás (NF 17) elrontása esetén mindent lebíró kéjvággyal tölti el az áldozatokat.

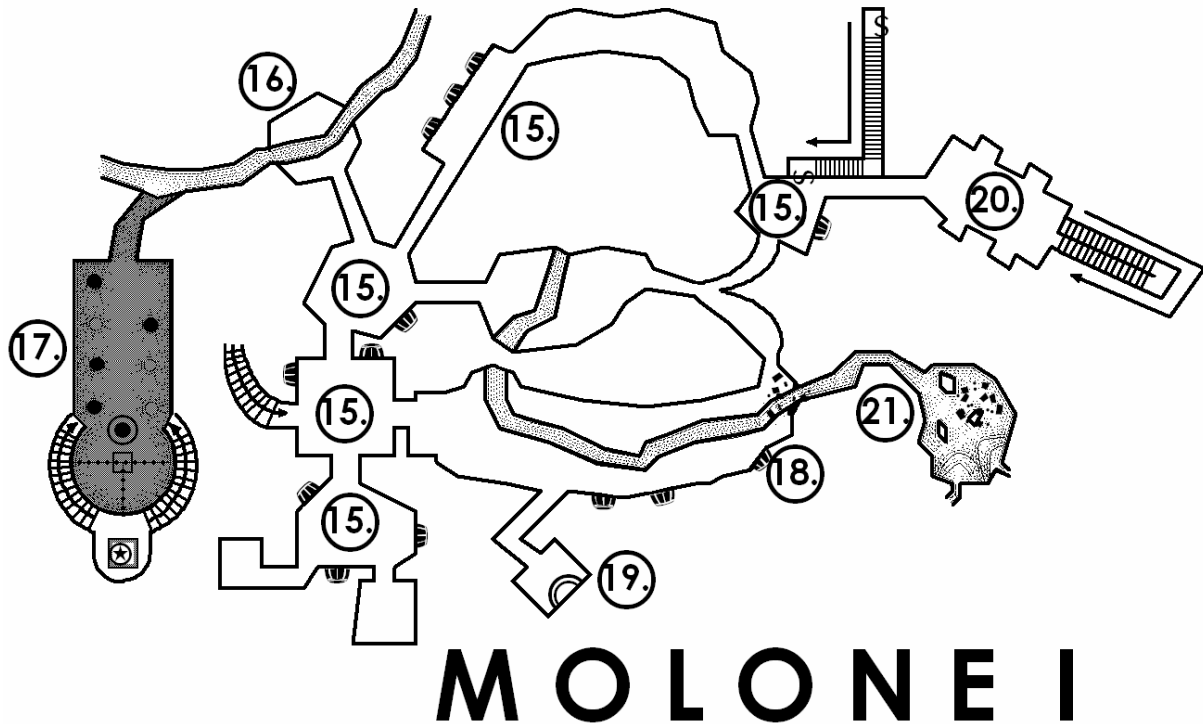
A tér Molonei népének fóruma és közösségi tere; a nap bármely szakában nő, férfiak és gyerekek csoportjai tartózkodnak erre. Idegenekkel találkozva a hedonisták egyszerre kíváncsiak és meglepődöttek: újdonság számukra, hogy a kényelmes utópiájukon kívüli világban is élnek még emberek (többségük semmi szín alatt nem merészkedne a felszínre, nemhogy a sziget partjain túl). Életük a bőség és a testi örömek bűvöletében telik, s ha megunják az életüket, a 14. teremben belélegzett isteni párák segítségével távoznak az élők közül. Legfőbb gondjuk a járatokban tanyázó nyákok jelentette veszély.

Ezt a véleményt nem osztják **\*\*UUARAM\*\*** békes polgárok között megbúvó kultistái. Csoportjuk 6 harcosból, 2 tolvajból és egy „főpapból” áll (harcos; egy paralitikus kivetítő fölött rendelkezik – kúpalakú területen *bénítás* és 3d6 kábító sebzés, 14 töltet).

A téren túl lakóhelységek, fürdők, találkozóhelyek és raktárak sora húzódik; ezek túl számosak a pontos leíráshoz, és többnyire elhagyatottak. A városban egy kicsiny könyvtárban ősi rézlemezek sora tartalmazza Molonei elfeledett tudását – bukolikus himnuszokat, szatírákat és hasonlókat, de

alapos kutatással található egy illuzionista varázskönyvként használható köteg (*illúzió, nagyobb illúzió, sugallat, fantáziagyilkos, Lankwiler prizmatikus lövedéke, megálmodás*), valamint egy másik, amin egy baljós maratott ábra látható (lásd borítókép).

**14.** Nehéz bíbordrapériákkal övezett, gyantás illatokkal úszó szentély. Aki leborul vagy meghajol a márványtalapzaton álló meztelen női szobor előtt, arra a kőarc kellemes halált hozó párákat lehel (*Nehéz Kitartás*).



**15.** Az alsó szint termei szabálytalanok, nyirkosak és párásak. A falak rácsokkal fedett nyílásai szűk szellőzőjáratokhoz vezetnek, amelyekben Molonei kocsonyás rémei rejtőznek. A termek hasonlóak, kivéve az északkeletit, amelyben egy harcosnőt ábrázoló kőlap mögött titkos lépcső vezet fölfelé.

**16.** Földalatti patak: nyugatra a meder folyamatosan mélyül, míg egy elárasztott járat nem nyílik alóla.

**17.** A csarnokot félig elárasztotta a sötét és hideg víz; a fal faragványairól szigorú harcosok tekintenek az előttük elúszóra. A déli részen a víz mélysége csak deréknyi; innen kerek kürtő vezet **\*\*UUARAM\*\*** templomába (9.), három nehéz lánc pedig zárva tartja azt a kődugót, ami alatt, a fekete, víz alatti szinteken a formátlan félisten szendereg. A dugót eltávolítani emberpróbáló feladat. Ha megteszik, **\*\*UUARAM\*\*** 1d3\*20 perccel később előkészül, a falakon és a kürtőn felaraszolva templomába tart, majd Molonei termein keresztül hullámozva minden elérhető megöl addig, amíg vissza nem parancsolják vagy le nem győzik.

A vízzel borított részről félkörös lépcsők emelkednek egy felső szentélybe, ahol a boltozatos mennyezet alatt egy nő halovány, szögletes erőtér övezte szobra áll. A padlón írásjelek: „DIASZKARÉ

LÁTJA AZT, AMI VAN, ÉS MEGSEGÍTI AZT, AKI KÉR.” A szobor hamis orákulum; tanácsai viszályhoz és pusztuláshoz vezetnek. Ha megközelítik vagy megzavarják, az „erőtér”, valójában egy zselatinkocka, előrehuppan, hogy elnyelje áldozatait.

**Zselatinkocka:** Sz 4+3; VO 10; Mozgás 15'; Tám +7 zselatin 2d6 + *bénítás* 3d6 kör (*Kitartás*) + bekebelezés; Spec *bénítás*, bekebelezés, áttetsző; +7/+4/+4; S.  
Hp 31

**18.** Patakkal átszelt szabálytalan barlang. A leomlott keleti nyílás szűk rejteke az amőboid szörnyek kedvelt tanyája (1d6: 1–4 szürke nyálka, 5–6 fekete puding).

**19.** Mellékkamra egy falba ágyazott kettős kőtárcsával. A jókora, sugarasan barázdált felületű kerék két része ellentétes irányban forgatható és kattog, de semmiféle funkciója nincs azon kívül, hogy az óvatlanokat meglepi hátulról a nyálkák...

**20.** Magas terem savmarta szobrok csonkjaival.

**21.** Forrásbarlang: alacsony grottó térdig érő vízzel; 180 at összértékű kristálylerakódás gyűjthető össze.

# Jogi Függelék

This version of *Molonei* 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.

**Kard és Mágia: Szörnyek és Kincsek** © Copyright 2008 by Gabor Lux.

**Kard és Mágia: Mesélői Irányelvek** © Copyright 2008 by Gabor Lux.

**Molonei** © Copyright 2010 by Gabor Lux. All rights reserved.

