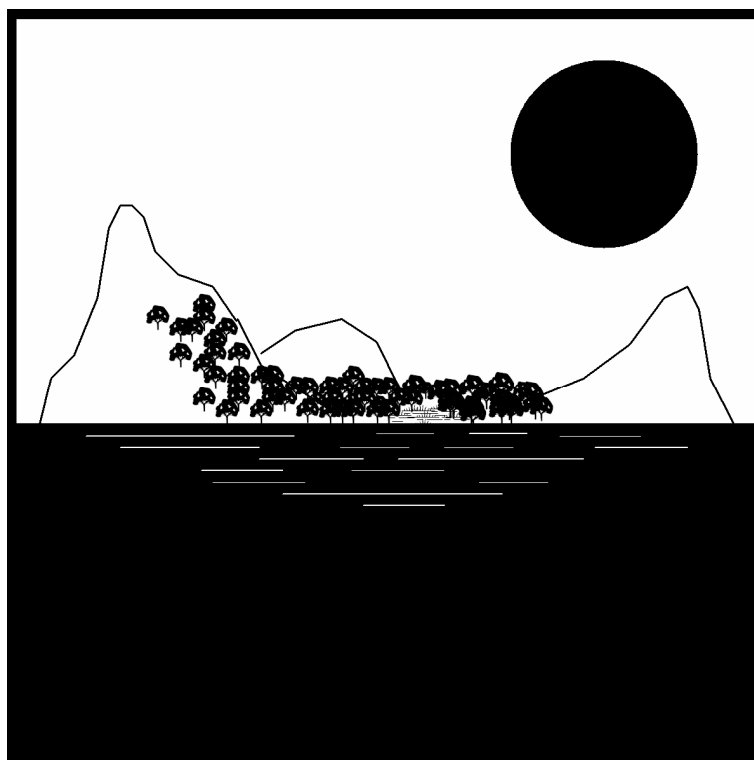


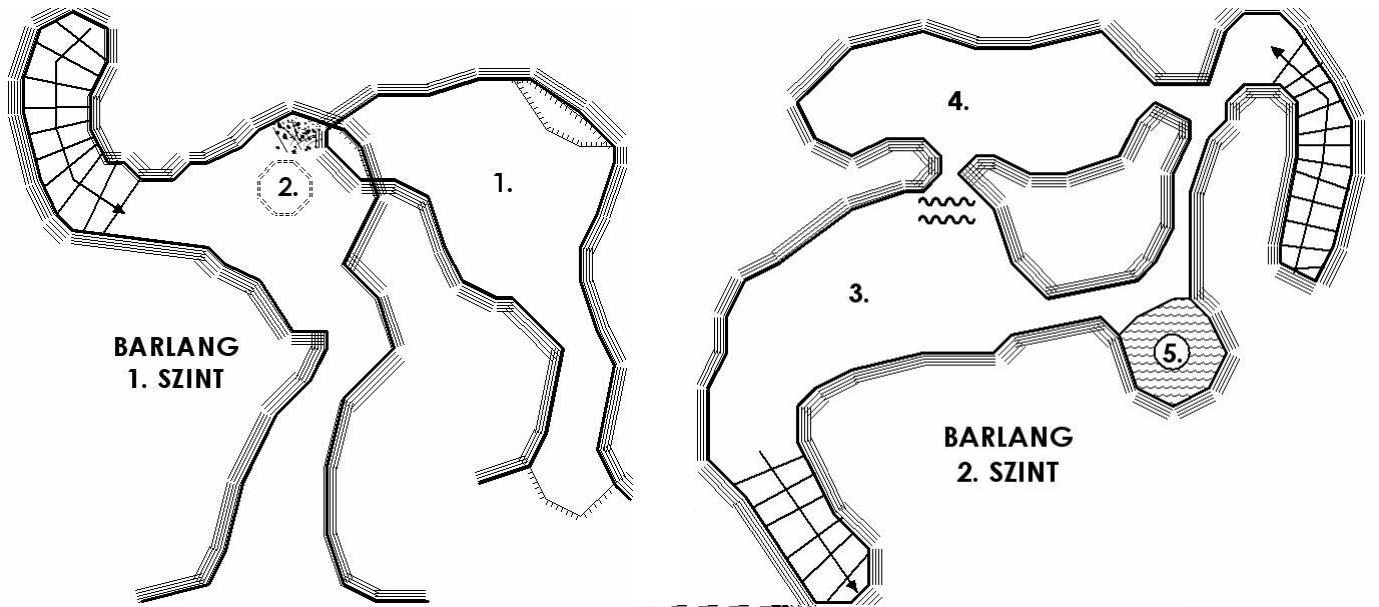
A Vízitündérek Szigete

írta: Lux Gábor



Kard és Mágia kalandmodul 5–7. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 14.



A Vízitündérek Szigete

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 (Beriszto Akelisz, Mereszkan papja, Pap 6)

© 2005, 2010 by Lux Gábor. All rights reserved.

Háttér

A Vízitündérek szigete első pillantásra maga a földi paradicsom. Dús erdő borította lapályaiból kopott, ősi hegyek emelkednek ki, az erdőség közepén pedig egy lápos részen vízimadarak fészkelnek. A lápon átszűrődő folyó vize tiszta és jó ízű; és bár a sziget nyílt tengeren fekszik, a hegyek megvédik a szelektől és viharoktól. Sem homokzátonyok, sem alattomos sziklák nem veszélyeztetik a kikötést. A legendák különös, elégikus csengők hangjairól számolnak be, távolról és elmosódottan érkező hangokról, meg egy elveszett hercegnőről, bár ezek a történetek bizonytalanok és soha nem eredeti forrásból származnak.

Ennyit a legendákról. A sziget lakója Grynnelda, a nagyhatalmú tengeri boszorkány, hat szipirtó lánya, továbbá a boszorkányokat szolgáló szárnyas majmok. A boszorkányok a nyugati szirt barlangjában élnek, és az évek során számos tengerészt és hajótöröttet elpusztítottak.

A sziget

A Vízitündérek szigete békés, bukolikus benyomást kelt. A láp inkább vizenyős nádas, mint iszapos terület, madarakban gazdag. Az erdők sűrű tölgyesek, de gyakoriak bennük a ligetek, amelyeket olajfák tarkítanak. Elsősorban vadjuhok és kecskék népesítik be őket; ezek békések és nem riadnak meg az emberektől (ellenben pánikszerűen elfutnak bármilyen nagyobb repülő lény elől). A hegyek kopárak és elnyűttek, sziklaik vörös és barna, néhol narancs árnyalatokban pompáznak. A köves lejtőkön makacs gyom és pár torz kis fa nő.

A szigeten járva a véletlen találkozások esélye 1:6, és naponta négyszer kell rájuk dobni a lenti táblázat szerint (1d6):

1–3	Szárnyas majom
4–5	Boszorkány
6	Két boszorkány (25% eséllyel két szárnyas majom is)

A szigeten összesen öt majom és a barlangját soha el nem hagyó Grynneldát nem számítva hat boszorkány él. Az első találkozás után, ha a szigetlakók veszteséget szenvedtek, a találkozások ab-

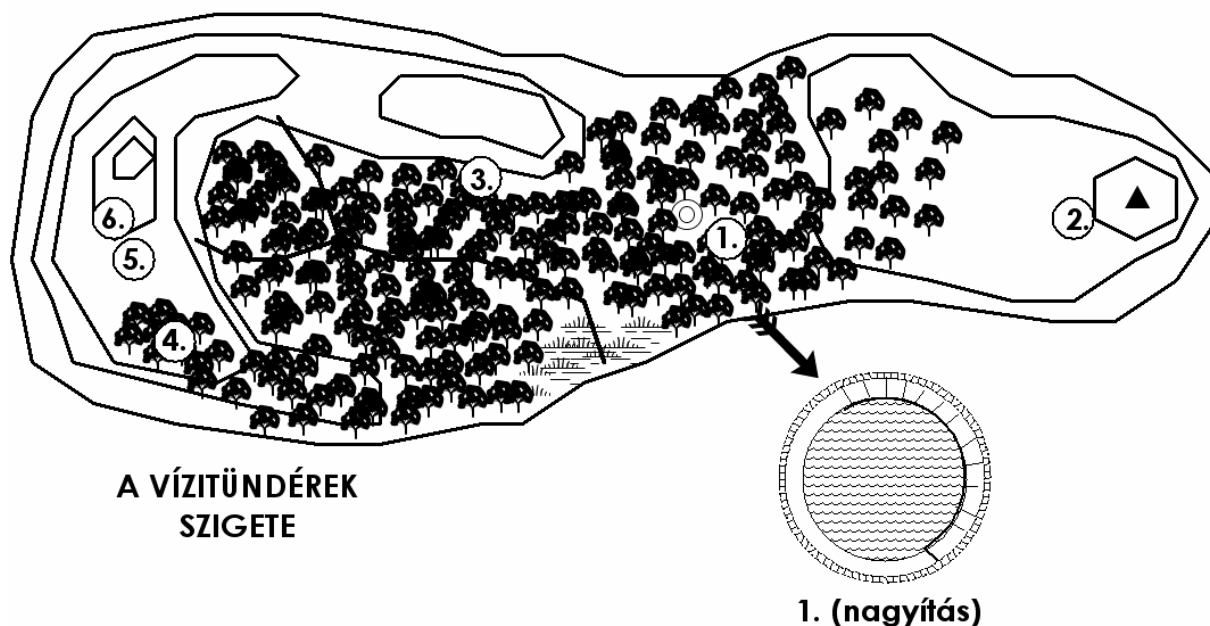
bamaradnak, de Grynnelda 50% eséllyel csapdát állít a betolakodóknak vagy (ha azok gyengéknek tűnnek) expedíciót küld az elpusztításukra (két boszorkány és három-négy majom). A boszorkányokat a szárnyas majmok repítik az általuk választott helyre, majd visszatérnek a barlangba, ha nem kapnak ellentétes parancsot. A szörnyek statisztikái a vadon **5.** és a barlang **11.** helyszínénél olvashatók.

Vadon

1. Az erdő közepén elhelyezkedő tisztáson kör alakú mohos kőfalak falak között foglalt forrás fakad; spirális lépcső ereszkedik le egy sekély, tiszta vízű medencéig. A forrás a kövek közötti hasadékból tör elő. Egy kis párkányon elektrumkehely áll. A vízzel töltött ivóedény értéke 60 at. Ha egy karakter megvizsgálja vagy megragadja a kelyhet, mintha valami mozgást érezne benne a szeme sarkából... Ha belenéz – ami szinte biztos, ha azonnal nem kapja el a fejét – Grynnelda szörnyűséges arcával találja magát szemben, a boszorkány pedig halálos tekintetét veti rá az átellenes oldalról: Kitarítás mentő, sikertelen dobás esetén az eredmény 75% eséllyel kóma, 25% eséllyel halál, ahogy a karakter tüdeje megtelik sós tengervízzel; az áldozat 1d4 körön belül 4+1 szintű tengeri zombiként éled újjá és tébolyultan egykori társaira támad (lásd Barlangok **11.**). Még sikeres mentő esetén is egy újabb dobást (Közepes Kitarítás) kell dobni a szörnyű megjelenés okozta elgyengülés (1d6 Erő) ellen.

Grynnelda mindig érzékeli, pontosan hol tartózkodik a kehely, ha tehát a karakterek elrakják, minden mozdulatukról értesül. A kehely egyéb mágikus adottságokkal nem rendelkezik.

2. Az alacsony szirten egy hajótörött egykor kilátót és menedéket épített. A sziklába ékelt vasrudakon lehet felmászni a csonka kőkúpra, ahol pár egymásra rakott kő valamennyi védelmet ad a szél ellen. A szirtől tiszta időben nagyon messzire el lehet látni.



A VÍZTÜNDÉREK SZIGETE

1. (nagyítás)

3. A hegyek védett karéjában a lezúduló víz egy vastag földréteget elmosva mesterséges kőfalat, vagy inkább boltozatot tett láthatóvá. A vörösbarna falat megfelelő eszközök birtokában könnyű kibontani. A túlsó oldalon hosszúkás boltíves csarnok tárul fel: a mennyezetet ősi, vastag, felfelé széleseződő kőoszlopok tartják.

A csarnok végén alacsony köemelvényen bronz bikaszobor áll. Az idolo durva munka, de szemei között gyönyörű vörös ékkő ragyog. Az ékkő egy 1200 at értékű metszett rubin, a szobor pedig az ékkő mágikus őrizője, egy kíméletlen gyilkológép.

Bronzbika: Sz 8+3*; VO 18; Mozgás 30'; Tám +11 öklelés 2d6+4 és +11 letaposás 1d8+4; Spec tüzes lehelet 1/3 kör (4d6 Hp, Reflex ½), SF 5/+1, immunis az elmére ható varázslatokra és tűzre, ½ sebzés a fagytól és elektromosságtól; S.
Hp 71

4. Ez az erdő borította terület felső határa; a fák átadják a helyüket a vörösbarna kőgörgetegnek, a kőróknak és csenevész fakorcoknak. Egy magányos ösvény kanyarog a sziklaomladék között, felkúszva a túszerű meredély árnyékáig, ahol két fekete barlangnyílás látható...

Egy fa mellett, hátát a törzsnek vetve, mohával borított emberi maradvány fekszik. Egy páncélozott harcos, Karttekeza egykori követője; lemezvértjét átrágtá a rozsdá, kardja csorba és törött. Ha megzavarják, a páncélból fehér százlábúak futnak szét a repedésekbe és a kövek alá.

5. Alattomos és meredek hegyoldal. A barlangokat megközelítő karakterek – ha nem álcázzák magukat különösen ügyesen – szinte biztosan felfedezik az éber szárnyas majmok (három Közepes Megfigyeléspróba, +6 bónusz éjjel is). Ha az álca jó, a nehézség Nehéz.

Először 1d3 majom támad, majd 3 körön belül a többi is csatlakozik hozzájuk. A szárnyas majmok groteszk fekete csimpánzokra emlékeztetnek; fekete bórszárnyaik a denevért idézik, bogárszemeikben rosszindulatú értelem csillog. Ha lehet, megpróbálják felkapni, a meredély felé hurcolni majd végzetükbe ejteni ellenfeleiket (+5-ös manőver, 6d6 Hp). A túlélőket csoportosan megtámadják és egyenként le vadásszák. A majmok tökéletes sziklamászók.

Az ingatag görgetegen veszélyes feladat harcolni. Minden körben Könnyű Egyensúlyozást kell dobni, vagy a karakter lába kibicsaklik – 1d3 kábító sebzés és -2 a támadásokra és kezdeményezésre, amíg el nem látják. Ezek a nehézségek a majmokat nem érintik.

Szárnyas majmok (5): Sz 4+2; VO 14; Mozgás 30'/Repülés 30'; Tám 2*+6 karmok 1d6+2 vagy +6 harapás 1d4+2; Spec szagztatás; +6/+3/+3; KG. Ha egy körben mindkét karom talál, a vértől megrészegült majomszörny további 2d6+4 pontnyi sebzést okoz az áldozatnak.

Hp: 25
35
27
29
31

6. Két barlangbejárat található. Az alsó a 2., a sziklapárkányra felmászva megközelíthető felső az 1. helyszínre vezet.



A barlang

1. Mocskos odú magas, boltozatos mennyezetbe olvadó falakkal. Egy szűk hasadék vezet fölfelé; a mennyezetten végigfutó résből távoli, ütemes mormogás hallatszik, mintha a tenger verné a sziklákat. A hasadék túl szűk, hogy egy ember mágikus méretcsökkentés nélkül felmásszon rajta; végpontja a 6. terem. A terem nyugati végpontjában egy másik rés a 2. terembe néz.

A földön csontok fekszenek: vadkecskék, birkák, különböző madarak és egy természetes bikakoponyájú humanoid (minotaurusz). A koponyákat egytől egyig meglékeltek. Az egyetlen érdekesebb tárgy a minotaurusz kétkezes csatabárdja – ez régi, de használható.

2. Kerek, 100' magas kürtő vezet a barlangterem mennyezetéből a 7. terembe. Fentről ütemes, fáradhatatlan mormogás hallatszik. A padlót homok, rothadt hal, kagylóhéjak és hínár keveréke fedi – mindaz, amit a boszorkák ledobáltak a kútjukon. A fal mellett két bőr hámbhoz két-két kisebb vízholdó fahordót erősítettek. A felfelé vezető lépcső durva, foki primitív munkára utalnak.

3. Finom homokréteg borítja a puszta követ. Távolról és kissé elmosódottan a sziklákat ostromló tenger hangja hallatszik, izzadsággal és rothadás szagával kevert sós levegőt érezni. 50% eséllyel három boszorkány az északi teremben éppen a fogoly kínzásával foglalatkosodik, és szörnyű ordítás, valamint undok, örült vihogás hallatszik az ócska bőrfüggönyök mögül. Egyéb esetben egy jó hallású karakter (Nehéz Hallgatóság) láncok ütemes de gyenge csörgését hallhatja keletről és zihálással vegyes köhögést északról.

4. 50% eséllyel három boszorkány tartózkodik itt, amint éppen foglyukat, egy hajtörést szenvedett tengerészt kínozzák tengervízbe mártott, acélból font korbácsokkal, miközben nyers halat falnak egy favödörből. Statisztikáik a 11. teremnél olvashatók. Elsőként halálos tekintetükkel támadnak, és megpróbálják tengeri zombikká alakítani a karaktereket.

A fogoly igen csúnya állapotú, falnak láncolt férfi; egyetlen ruhadarabja egy sós vízzel átitatott bőrbricsesz. Hátát gennyes sebek tömege borítja; köhög és nehezen veszi a levegőt. Savid, a tengerész (2. szintű) Odo Ragnarök lovag (egy notórius vámpír) követője volt, majd ura titokzatos eltűnése után egy kalózhajón talált munkát. Egy vihar során a tengerbe zuhant, de a hullámok a sziget partjainál kivetették. A rosszindulatú banyák alaposan ellátták a baját; Savid a verés, erőszak és éheztetés hatása alatt alaposan megtört. Jelenleg túl gyenge ahhoz, hogy használható harcos legyen; sőt, a Reszketőkór utolsó stádiumában van (Közepes kitartású, átlagos lefolyású betegség, 1d8 Ügy majd 1d4 Egs). Állandóan fejfájásra, a hullámok mindent betöltő robajára és zaklató szellemalakokra panaszkodik. 1d6 napon belül vagy nagyobb megerősítés esetén meghal, ha csak ki nem gyógyítják.

5. Sós tengervízzel teli köverem fölött szörnyűségesen megcsonkított, felpuffadt holttestek (tengeri zombik) lógnak láncokra erősített kampókon, hátra-

kötözött kézzel... Testüket cserepes sóréteg fedi. Ütemesen himbálóznak, és időnként köhögő, gurgulázó hangokat adnak ki.

6. Tekintélyes alapterületű, de alacsony (12') mennyezetű, finom homokkal borított barlangcsarnok. A tenger hangja mindent betölt, ahogy a sós szag is. A moraj délről jön.

A terem déli részén lefelé vezető keskeny hasadék található, amely a majmok barlangjába vezet (80' mély). A hasadék szűk ahhoz, hogy lemásszának rajta, de a széle igencsak omlékony; 1:6 eséllyel beszakad, és az Egyensúlyozását elveto karakter beszorulhat (2d6 sebzés, kiszabaduláshoz Szabadulóművészet vagy nehéz Ügyességpróba szükséges; minden második balsiker további 1d3 sebzést okoz – ha a karaktert erőszakosan rángatják ki, még 1d6-ot).

Ez a terem ideális a boszorkányok rajtaütésére; ha Grynelda tud a karakterek közeledéséről, itt megpróbálja megállítani őket. Három-négy boszorkány alkalmazza a halálos tekintetét, majd, ha a támadás sikertelen, visszavonulnak az északkeleti odú felé.

7. Ez a 2. teremből nyíló 100' mély kürtő felső vége. Egy hasonló hosszúságú lánc végére jókora fa vízholdó bödönt erősítettek. A fal mentén további vödörök találhatóak egy korrodálódott bronzüst társaságában.

8. A kicsiny barlangot egy hatalmas sózárvány belsejébe vágta; a karakterek lámpáinak fénye szípkázó fehér kristályfelületekről verődik vissza. A fény akár mágikus derengés is lehetne.

A félig áttetsző sötömbökben masszív fekete formák gubbasztanak. A tömbök egy részét már széthasították; szürke-rózsás darabjaik a földön fekszenek, és mellettük fekszik a rozsdás bányászfelszerelés is – csákányok, emelők, vasrudak és ékek. A fekete árnyak további szárnyas majmok, összesen 1d8+8. Ha kiszabadítják őket, csak a megfelelő mágikus parancsszavaknak engedelmessé válnak (ezeket Grynelda ismeri, de természetesen nem osztja meg senkivel – a varázskönyvéből viszont kiolvashatók). Parancsszavak híján a majmok kiszabadítóikra rontanak.

A grottó egyik sarkában megkövült sóporral félig fedett emberi holttest fekszik. A só olyan alaposan átjárta, hogy teste és ruhája, valamint a mellette fekvő kötéltekercs is kőkeménnyé dermedt.

9. A barlang száján *kilépve* a karakterek elé különös, idegen táj terül. Egy sziklás tengerparton állnak egy meghatározatlan világon (vagy korszakban?). Az ég indigóllila, egy lilás árnyalatokba hajló roppant bíbor nappal; az idő éjjel és nappal egyaránt hűvös. Amikor a nap leszáll, nincsenek csillagok, csak egy öklömnyi kék csillag fénye biztosít egy kevés világoosságot. Nappal félhomály uralkodik, mélybíbor és fekete árnyékokkal, a sziklák szögleteiben sötét veremszerű szögletekkel. A tenger nyugodt és sötét, lomha mormolása soha nem hagy alá. Addig terjed minden irányban, amíg a szem ellát: csak kis sziget-szirtek emelkednek a látóhatárig.

Az elhagyott sziget világa szűkös, néhány óra alatt bejárható. Közepét egy nem túl magas, durva

sziklahát foglalja el, amit mély, homály-sötét hasadékok barázdálnak. A flóra a hasadékokban élő szilaj, húsos levelű sötétvörös növényekre és a szintén a sötét zugokat kedvelő egészségtelen színű zuzmókra korlátozódik.

Az élővilág fennmaradó képviselői a növények között rejtőzö bizzar szörnyűségek, a csontszívók. A lappangó borzalmak teste egy húsos, nyolc kerek fekete szem szegélyezte karéjos bőrtömlőből és a tömlőből alul-felül kiágazó izmos csápokból áll. Az alsó öt csáp kimondottan vastok; lassú, bizonytalan, csoszogó járását tesz lehetővé. A nyolc ernyedt felső csáp fehéres és nyirkos; feladatuk a táplálék feldolgozása. A szigeten élő öt példány a rejtekhegyről előkúszva (Nehéz Megfigyelés, vagy meglepetésből támadnak) megpróbálja felpuhítani majd kiszívni a karakterek csontjait.

Az idegen világ további leírása a később megjelenő **Dzáhn Ura** című kalandmodulban olvasható.

Csontszívók (5): Sz 6+1*; VO 16; Mozgás 20'; Tám 4*+7 karok 1d6+1 + csontszívás; Spec csontszívás, megragadás; +7/+4/+7; S.

A harcban a teremtmény egyszerre négy felső csáppal küzdhet. Sikeres találat esetén a csápok váladéka felszívódik a bőrön keresztül és meglágyítja az áldozat csontjait (Kitartás, 1d4 Erő és 1d4 Ügyesség). Ezenkívül a csontszívó megkísérli megragadni a végtagot (+5-ös manőver); ha sikeres, a sebzés minden körben automatikus.

A tulajdonságvesztés csak pár órás, de ha a csontok újrászilárdulását nem felügyeli képzett gyógyító (Közepes Gyógyítás), az áldozat nyomorék marad és a veszteség végleges.

Hp	34
	28
	42
	36
	34

10. A hosszú barlangterem mennyezete észak felé haladva folyamatosan emelkedik, amíg eléri a 25' magasságot. Keletre az oldaltermek lakóhelyiségekbe vezetnek, de itt rongyokon és redves, halszagú uszadékfán túl semmi nem található.

11. Grynelda és hat nővére itt végzi förtelmes praktikáit. Ha korábban egyikük sem halt meg, mindannyian itt vannak. A boszorkányok egy hatalmas fekete üst körül foglalatoskodnak; mérgezett növényeket és nyers halakat vágva, undok folyadékokat méricskélve és a sűrű, gumyszerű bűzös lötytyöt kavargatva. A barlangban halmokban áll a rothadó hínár és a moszat, mellette felvágott tűzifa, nagy vízholdó vödörök sós lével, és egy vegyes kacatokkal teli hosszú asztal (lásd később).

A boszorkányok azonnal támadnak. Grynelda egy villámmal kezdi a csatát, majd halálos tekintetével folytatja; ha szükséges, felhasználja a varázsterkercsét. A többi boszorkány tekintetére és éles karmaira hagyatkozik.

Tengeri boszorkányok (6): Sz 3+2*; VO 14; Mozgás 30'/Úszás 40'; Tám 2*+5 karmok 1d6+2; Spec Varázslatellenállás 14, szörnyű megjelenés, halálos tekintet; +5/+3/+5.

A boszorkák látványa olyan gyomorforgató és szörnyű, hogy aki harcba száll velük és nem dob sikeres Kitartást, ideiglenesen 1d6 Erőt vesz az általános elgyengüléstől. Akire szemük pillantása vetül, Kitartást kell dobni vagy kómába esik (75%) illetve köhögve, fuldokolva szörnyethal (25%) ahogy a tüdeje megtelik sós vízzel. Az így elpusztultak 1d4 körön belül 4+1. szintű **tengeri zombikként** élednek újra.

A boszorkányok egyenként naponta csak egyszer használhatják a halálos tekintetet, és szörnyű megjelenésük is naponta csak egyszer hathat egy adott áldozatra (tehát az első mentődobás után az eredménytől függetlenül nem kell többször dobni).

Hp	20	16
	18	
	10	
	21	
	28	

Grynelda, tengeri boszorkány: Sz 5+2*** (Varázsló 5 képességeivel); VO 14; Mozgás 30'/Úszás 40'; Tám 2*+7 karmok 1d6+2; Spec Varázslatellenállás 14, szörnyű megjelenés, halálos tekintet, varázslatok; +6/+3/+6.

Varázslói varázslatok: 0: 5; 1: 4; 2: 3; 3: 1; NF 12+szint; 0: mágia érzékelése, fény, táncoló fények*3, 1: azonosítás, láthatatlan szolga, pajzsvarázs, sokkoló érintés (1d8+5), személyi bűbáj, varázslóvédék*2 (3d4+3); 2: erő, gyengítő sugár (1d6+2 Erő), levitáció, Mel savas nyila, láthatatlanság, tárgy meglelése; 3: repülés, villám (5d6).

Hp 34

Tengeri zombik: Sz 4+1; VO mint korábban; Mozgás 30'; Tám +5 fegyverrel vagy ütés 1d8+1; Spec ½ sebzés a zúzófegyverektől, immunis az elmérető varázslatokra; +5/+2/+2.

A boszorkányok kincsei:

- Grynelda varázskönyve. A varázskönyv a varázslatok mellett a szárnyas majmok irányítására szolgáló mágikus parancsszavakat is tartalmazza.

- három tégely zsíros balzsam, amely varangy pörsenéses, vérző bőrét változtatja az emberbőrt. A hatás 1d6 héig tart és -3 levonással jár minden próbadozásra.

- *közepes sebek gyógyítása ital*

- *gyengítő ital* (mint gyengítő sugár, Nehéz Kitartás)

- amforányi sós-ecetes-erjesztett hínáros kotyvalék

- az üst tartalma: ha valaki belekóstol a sűrű, csomós főzetbe, Nehéz Kitartást kell dobni, vagy iszonyú, fájdalmas görcsöket között 2d12 percen belül beáll a halál. Ha a mentő sikeres, a főzet akkor is eltorzítja a karaktert: izmai megerősödnek (+1 Erő), de teste merevebbé válik (-3 Ügyesség). A hatás egy teljes évig tart.

- díszes kerámiadoz (120 at), benne egy gyöngy-sorral (65 at).

- egy zsáknyi kagylóhéj

- félig megrágott, rothadó halak egy jókora tartályban

- 900 at összértékű drágakő egy fémdobozban (200, 100, 300, 300)

- rothadó, lenyúzott fej. Ha közelítenek hozzá, a szemüregekben ülő zöld szemek megmozdulnak, és a koponya furcsa nyüszítő, hörgő hangot ad. A

koponyaüregben egy lékelő parazita ruganyos fekete tömege lapul, és a kivájt agyvelő helyett ez stimulálja az idegvégződéseket. Jelenleg új alanyt keres; közeli testet érzékelve a szájníláson át a fejre ugrik (Ugrás +5), s ha el nem pusztítják, egy körön belül meglékeli, majd 1d4 kör leforgása alatt kivázza a koponyát – ezt követően pedig zombiszzerű bábu-ként irányítja a gazda testet, így saját értékeivel támadni is képes.

- varázsjelekkel díszített primitív réztőr (nem mágius)

- korszónyi habzó zöld kulimász, mellette négy cserépbutykosban ugyanaz. Az ital kiválóan csillapítja a szomjúságot, de elfogyasztva Reszketőkört okoz (Közepes kitarású, átlagos lefolyású betegség, 1d8 Úgy majd 1d4 Egs)

Lékelő parazita: Sz 2+3*; VO spec; Mozgás ugrás 20'; Tám +5 lékelés; Spec ugrás +5, koponyalékélés 1 kör, agyvájás 1d4 kör, immunis a közelharcú fegyverekre; S.

Hp 22

Jogi Függelék

Designation of Open Game Content: The following material is Designated Open Game Content and may be used as per the terms of the Open Game License. All creature and NPC stat blocks, magic items, traps, including any material derived from a D20 and Open Gaming Licensed source.

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, the storyline, plot elements and dialog, history, legends and rumors, 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, likenesses, 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, 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: Szörnyek és Kincsek © Copyright 2008 by Gabor Lux.

A Vízitündérek Szigete © 2005, 2010 by Lux Gábor. All rights reserved.

