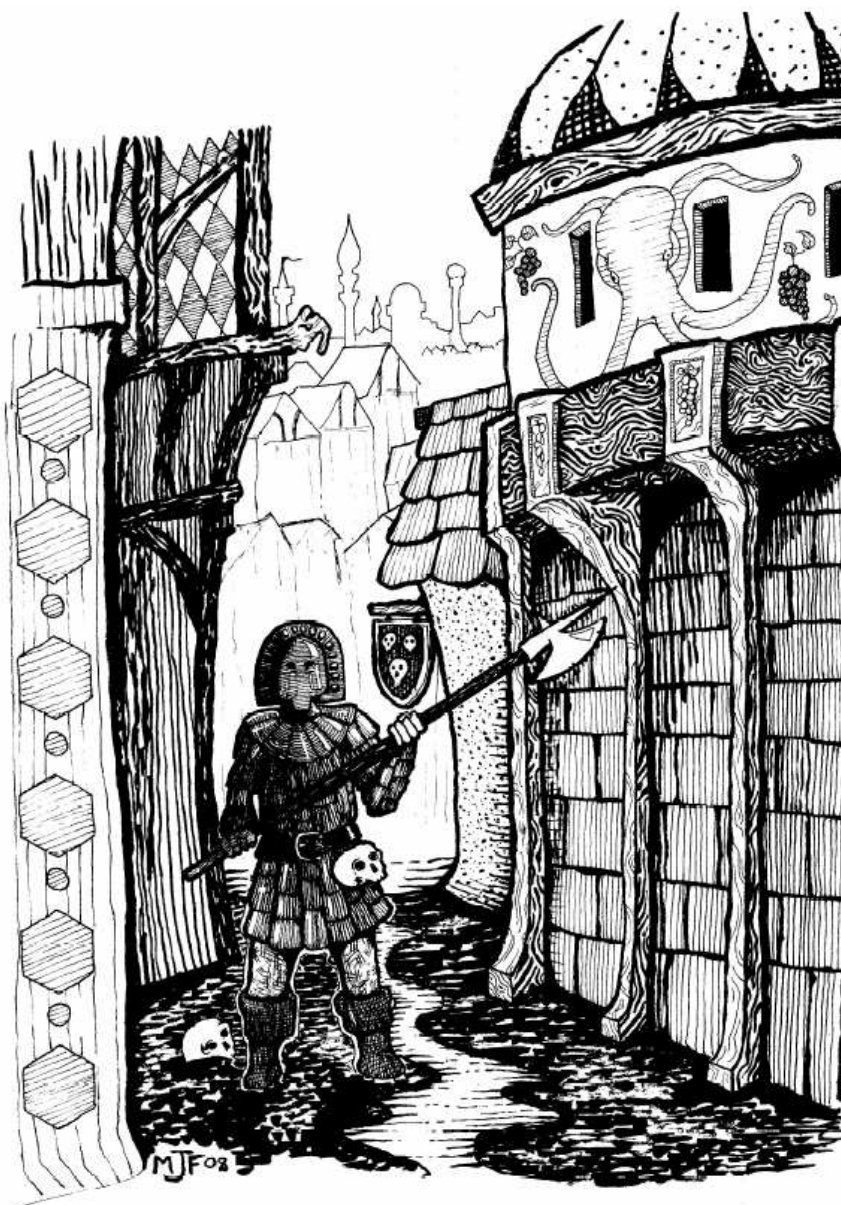


Városi Találkozások I.

Nappali Táblázat

Írta: Matthew J. Finch



Kard és Mágia háttér városi kalandokhoz

E.M.D.T. 15.

Városi Találkozások I.: Nappali Táblázat

írta: *Matthew J. Finch*

A borítót készítette: Matthew J. Finch
Fordította: Lux Gábor
Tesztelte: Jason Cone, Russell Cone, and Joe Ross

© 2008, 2010 by Matthew J. Finch. All rights reserved.



Előszó

Talán az összes kalandtípus közül a nagyvárosban játszódókra a legnehezebb pontosan felkészülni: a zezugos utcák, apró terek és grandiózus sugárutak szövevényes hálózatában minden és mindennek az ellenkezője előfordulhat, és könnyen meglehet, hogy a játékosok a kidolgozott kalandhelyszíneket elkerülve ismeretlen terepre merészkednek. A **Szörnyek és Kincsek** oldalain szereplő véletlen találkozási táblázatok ötletadóként járulnak hozzá a hézagok kitöltéséhez és az improvizációhoz: nem csak „szörnyeket”, kalandlehetőségeket generálnak.

Ez a kiadvány hasonló, de mégis más: az oldalain felsorolt 300 találkozás nem általános, hanem jórészt egyedi, egyszer használatos esemény. A bennük rejlő lehetőségek mégis szédítőek! Ha úgy tetszik, a találkozások lehetnek mellékszálak és a fő kalandtól független események. De dönthetünk úgy is, hogy három-négy véletlenül kiválasztott találkozás összefűzésével és némi fantáziával egy teljesen új kalandot hozunk létre; vagy ha a karakterek kidolgozatlan területre tévednek, pár dobással gyorsan megtudhatjuk, miféle lakók népesítik be a városrészt, esetleg ha kell néhány gyors NJK, itt biztosan találunk valamit. Az anyag erénye vázlatossága: a felsorolt találkozások *nyitott szituációk*, s a játékos társaságon múlik, végül mi kerekedik ki belőlük.

A **Városi Találkozások** tehát kiváló kiegészítő, amelyről már megjelenésekor nagyon kedvező véleményt alakítottam ki. Azóta a játékban kipróbálva megállapíthattam: első benyomásomat a tapasztalatok is igazolják. Komoly fegyverténynek tartom, hogy Matt megírta ezt a gyűjteményt, és a **Kard és Mágia** szempontjából is jelentős eseménynek, hogy lehetőségem nyílt hazai adaptálására. Az anyag átültetésekor természetesen változtatásokra is sor került: ezt szükségessé tették az alkalmazott játékrendszerek eltérései (statisztikák, osztályok, fajok) és nyelvi okok is (a hazai hangzásvilágtól idegen nevek helyettesítése), de elsősorban a **Sword&Wizardry** és a **Kard és Mágia** közötti különbségek. Matt kiadványa egy teljes véletlen találkozási rendszert tartalmaz 600 lehetséges kimenetellel és néhány további, itt nem szereplő táblával; ez a verzió viszont nem önmagában áll, hanem a **Szörnyek és Kincsek** kiegészítőjeként funkcionál – később megjelenő, éjszakai találkozásokat felsoroló társával. Így a munka átültetésekor nem a precíz tükörfordítást, hanem a segédanyag használhatóságát és a legérdekesebb találkozások áttemelését tartottam szem előtt, s ezt néha több érdekes elem összevonásával, gyakran kibővítésével vagy kisebb átalakításával oldottam meg.

Lux Gábor

Pécs, 2010. augusztus 8.



I. Bevezetés

Ez az anyag nem igényel különösebb bemutatást azon kívül, hogy rögzítsük: a benne elképzelt város hangulata a sword&sorcery történetekhez igazodik, a táblázat pedig kalandlehetőségek generálására, és nem hiteles demográfiai vagy történelmi viszonyok bemutatására szolgál. Az egyes találkozások szándékosan vázlatosak, hogy a mesélő könnyedén áttekinthesse őket. Ez különösen akkor válik szükségessé, ha egy utcán egyszerre több aktív találkozás van: ekkor a tömör leírás jobb szolgálatot tesz, mint egy teljes értekezés. A nemjátékos karakterek statisztikái csak akkor szerepelnek külön, ha ezt erejük vagy valamilyen speciális adottságuk indokoltá teszi; egyébként az alább szereplő tipizált adatok valamelyikét, vagy első szintű statisztikákat érdemes alkalmazni.

A **Szörnyek és Kincsekkel** együtt használva a kiegészítő talán akkor nyújtja a legtöbbet, ha minden találkozásnál 1:3 vagy akár 1:2 eséllyel erről a tábláról dob a mesélő. A találkozások mellett gyakran további százalékos esélyek szerepelnek. Ezek, ha a szöveg máshogy nem írja, kumulatív értékek.



II. Nemjátékos karakterek

Katonák, városőrök és harcosok:

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

Hp	2	4	1
	2	7	5
	7	7	10
	1	2	4
	2	2	9
	4	6	7
	1	7	6
	1	5	7
	6	5	1
	8	6	2
	2	3	6
	1	4	1
	8	8	8
	2	2	7
	8	4	2
	5	1	8
	5	6	2
	5	8	1
	7	2	5
	7	4	6
	10	6	7
	3	8	9
	6	1	2
	7	8	9
	3	7	8

Normál katonák és őrök: Szint Harcos 2+1; VO 16 (kivert bőrvért, nagy fapajzs, Ügy) vagy 17 (mint előbb, de láncinggel); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 hosszú kard 1d8+3 vagy +3 alabárd 1d10+3 [pajzs nélkül]; +4/+1/+1.

Hp	17	15	14
	10	13	19
	8	12	13
	15	15	9
	12	13	19
	15	15	13
	20	21	5
	7	16	8
	5	15	16
	22	16	14
	14	13	12
	9	19	15
	13	16	12
	17	12	6
	11	15	20
	20	7	17
	16	12	13
	15	14	16
	14	7	13
	13	14	18
	7	15	10
	12	7	12
	15	5	12
	15	8	15
	17	17	19

Veteránok: Szint Harcos 3+1; VO 17 (láncing, nagy fémpajzs, Ügy) vagy 18 (mint előbb, de láncvérttel vagy mellvérttel); Mozgás 30'; Tám +4 hosszú kard 1d8+3 vagy +4 alabárd 1d10+3 vagy +4 számszerj 1d8; +4/+2/+2.

Hp	9	14	20
	22	17	22
	22	19	17
	17	22	15
	18	13	19
	21	24	20
	17	14	26
	10	23	21
	11	11	11
	16	22	24
	12	12	16
	22	13	30
	28	19	15
	20	21	22
	20	28	15
	24	28	11
	23	27	28
	21	19	7
	13	8	23
	12	20	17

Elitek: Szint Harcos 4+2; VO 19 (láncvért vagy mellvért, nagy fémpajzs, Ügy) vagy 20 (szalagvért, nagy fémpajzs, Ügyesség); Mozgás 20', Tám +6 fattyú kard 1d10+4 vagy +6 nehéz számszerj 1d10 vagy +6 alabárd 1d10+5 [pajzs nélkül].

Hp	28	32	35
	40	36	26
	27	31	34
	36	23	32
	34	30	22
	35	34	31
	35	30	38
	32	41	31

27	30	31
29	37	33
24	22	26
26	32	38
32	27	34
33	30	32
28	23	35

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

22	14	7
12	10	17
20	8	15
6	11	9
13	17	21
9	14	5
16	19	8
17	17	11
7	6	16
14	12	11
11	13	13
15	12	8
7	17	4
12	16	17
10	11	10

Veterán íjászok: Szint Íjász 3+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4/+4 hosszúíj 1d8 vagy +4 hosszúkard 1d8+1; +4/+2/+2.

Hp	26	17	22
	18	29	27
	7	25	19
	18	16	22
	9	24	28
	18	17	13
	19	27	22
	20	19	16
	15	13	17
	16	20	15

Barbárok:

Északi barbárok: Szint Barbár 2+1; VO 17 (láncing, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 csatabárd 1d8+1 vagy +3 kétkezes kard 2d6+1 [pajzs nélkül] vagy +4 kétkezes csatabárd 1d12+1 [pajzs nélkül]; +5/+2/+2.

Hp	16	16	20
	11	18	16
	6	9	13
	22	11	18
	19	8	20
	15	26	17
	10	10	11
	15	15	16
	14	20	8
	18	13	13

Pusztai nomádok: Szint Íjász 2+1; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30' (lóval 60'); Tám +3/+3 visszacsapó íj 1d8+1 vagy +3 szablya 1d6+1 vagy +3 lándzsa 1d8+1; +4/+2/+2.

Hp	14	13	21
	20	11	14
	16	12	13
	11	12	8
	7	11	13

15	11	10
12	12	14
21	16	13
16	20	11
4	9	16

Sivatagi nomádok: Szint Harcos 2; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 30' (lóval és tevével 50'); Tám +2 szablya 1d6 vagy +2 handzsár 2d4 [pajzs nélkül] vagy +2 dobódárda 1d6; +3/+0/+0.

Hp	11	13	12
	8	16	11
	10	6	5
	5	17	8
	12	3	7
	10	5	11
	3	7	12
	9	3	13
	11	8	5
	8	9	13
	7	10	6
	15	15	5
	9	9	11
	11	9	18
	17	12	14
	11	17	12
	8	15	17
	11	9	5
	15	12	9
	12	9	10

Amazonok: Szint Amazon 3+2; VO 19/21 (láncing, nagy fempajzs, Ügy, Amz, [pszionikus]); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+2 vagy +5 lándzsa 1d8+2; +5/+3/+3.

Hp	25	20	33
	30	19	12
	18	26	32
	21	18	19
	19	22	28
	29	19	22
	16	28	19
	28	18	23
	22	22	32
	29	19	28

Rablók:

Csőcselék: Szint Harcos 1+1; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 30'; Tám +2 bunkó 1d6+3 vagy +2 rövidkard 1d6+3 vagy +2 buzogány 1d8+3 vagy +2 parittyá 1d4+1; +3/+1/+1.

Hp	11	6	4
	2	5	5
	10	4	8
	9	11	5
	3	2	10
	8	9	11
	10	4	11
	11	2	6
	7	11	6
	3	5	4
	6	7	7
	2	9	6
	7	9	3
	3	2	4
	9	8	6
	4	3	5

4	8	10
2	2	9
8	6	8
2	5	7
6	3	7
6	11	6
2	4	5
11	4	10
4	3	7

Rablók: Szint Harcos 2+1; VO 15 (kivert bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+3 vagy +3 buzogány 1d8+3; +4/+1/+1.

Hp	13	16	10
	12	16	20
	17	18	17
	13	15	16
	8	9	8
	14	6	15
	18	19	9
	16	6	8
	15	16	14
	9	10	14
	12	10	14
	11	8	15
	11	10	11
	7	14	19
	17	17	9
	11	17	18
	16	13	18
	7	10	5
	10	10	7
	13	13	12

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

Hp	15	12	8
	17	11	10
	11	13	7
	6	14	17
	12	8	19
	8	12	13
	21	15	16
	12	13	14
	9	15	8
	5	12	14
	14	12	11
	19	7	14
	10	18	10
	11	12	15
	11	13	14

Tolvajok:

Tolvajok: Szint Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 rövidkard 1d6+1 [+1d6] vagy +2 dobott tör 1d4+1 [+1d6]; +1/+4/+1; 9 tolvajkép.

Hp	6	6	10
	10	9	4
	8	11	12
	14	9	8
	10	8	8
	6	14	10
	10	9	8
	7	9	13

10	8	11
7	6	5
6	5	6
10	10	9
8	8	8
13	8	6
11	8	11
10	10	9
7	7	8
8	9	14
8	7	9
9	8	6

Tapasztalt tolvajok: Szint Tolvaj 4+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+1 [+2d6] vagy +3 dobótör 1d4+1 [+2d6] vagy +3 számszerij 1d8 [+2d6]; +2/+5/+2; 9 tolvajkép.

Hp	16	21	22
	21	17	16
	17	23	18
	18	16	21
	13	14	19
	12	21	11
	14	19	10
	10	16	20
	25	11	14
	15	19	17

Orgyilkosok: Szint Tolvaj 5+2; Kezd +2; VO 16 (kivert bőrvért, kis fempajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+2 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)] vagy +5 dobott tör 1d4+2 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 egs/1d6 Egs)] vagy +5 számszerij 1d8 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)], 10 tolvajkép.

Hp	25	26	23
	29	36	33
	28	32	19
	30	25	29
	30	31	25

Verőlegények: Szint Harcos 2+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+3 vagy +3 rövidkard 1d6+3; +4/+1/+1.

Hp	9	13	15
	10	17	12
	14	17	10
	11	19	8
	11	6	8
	6	12	15
	13	11	10
	13	15	14
	16	19	17
	12	7	13
	21	11	15
	10	8	16
	21	13	20
	10	18	24
	20	11	15
	13	6	14
	9	7	12
	11	12	5
	16	10	19
	21	9	11



III. Találkozások (1d3, 1d100)

100 Ácsok: 1d6 ács egy épület faszerkezetét építi. 20% baleset vagy omlás történik.

101 Ácsok: Wiskinn, a Sovány, 1d6 csaprézseg társával. 30% kövekkel dobálják meg a csapatot, de nagyon pontatlanul.

102 Adószedő: Murviusz Nolzusz és 1d4*5 ör (Harcos 2+1), véletlenszerű járókelők vagyonát mérik fel. 50% egy karaktere is sor kerül.

103 Akadémikus: Iniciátusz Bá, tudományos főmunkatárs (botanika és történelem), két testőrrel (Harcos 3+1), 150 at. 30% egy hírnök egy ládányi pénzt (1500 elektrum) ad át neki egy nagyhatalmú potentátnak végzett kutatásaiért.

104 Alkimista: Quar Mester, 3 veterán ör (Harcos 3+1), 1d3 varázslattal szállít egy vevőnek; 30 at. 50% 1d6 3. szintű, láthatatlan démon őrizete alatt.

105 Alkimista: Smender Famag (Harcos 2+1), dúsgazdag, 1d6 ör (Harcos 1+1) társaságában, 5d6+10 at. 40% egy lombik halálos mérget hordoz.

106 Alkimista: Zeodolfusz Kark, 1d6 ör (Harcos 1+1), 1d100+50 at, *altatás* varázslat.

107 Almaárus: Mina a Csalogány, közönséges, kék és bíborszínű almák 1et – 1 at. 20% 3d6 napig tartó álmot okoz.

108 Amulettáros: Breomon, „mágikus” imákkal teleírt pergamenszeleteket árul 1 at-ért. A pergament elégetve az ima az adott isten elé kerül. 2d10 at.

109 Apát: Herivew (Pap 7+1), 5 novícius (Sz. 1+1), 2 ör (Harcos 2+1), 1d100+50 at. 60% eséllyel adományokat követelnek vagy megpróbálják megtéríteni a karaktereket.

Herivew apát: Pap 7+1; VO 17 (pikkelyvért, Ügy, nagy fapajzs); Mozgás 20'; Tám +6 +1-es *bot* 1d6+2; +6/+3/+3; S.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 3, 3: 2, 4: 1; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*3, mágia érzékelése*2, víz teremtése; 1: áldás, kisebb sebek okozása*2, parancsvarázs*2; 2: bénítás, bénítás feloldása, ómen++; 3: ima, súlyos sebek okozása; 4: botból kígyók.

Hp 29

110 Apát: Yszkurt (Pap 6), 4 elit ör (Harcos 4+2), 1d20+10 at, 100 at drágakő, 40% lovak. Az isten értékes ereklyéjét őrzik.

Yszkurt: Pap 6; VO 17 (láncvért, nagy fém pajzs); Mozgás 20'; Tám +4 láncos buzogány 1d8; +5/+2/+5; KG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 3, 3: 2; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése*2, mágia olvasása, mérgező érzékelése; 1: félelem okozása, menedék, parancsvarázs; 2: bénítás, közepes sebek okozása, wyvernőr; 3: átok, holtak animálása.

Hp 21

111 Aranyműves: Bellandrosz, 1d6 veterán ör (Harcos 3+1). Egy 500 at értékű aranykoronát és egy jókora, 600 at értékű elektrummal futtatott ezüstkorsót árul.

112 Aranyműves: Denzol Wargen, 1 at értékű bizsukat árul (100 db). A műtűrök éjjel 90% eséllyel visszakúsznak hozzá.

113 Barbár: Isztón Király (Barbár 5) és 1d10+20 barbár harcos. 50% mindenkit félrelöknek, aki az útjukba kerül.

Isztón Király: Barbár 5; VO 15 (gyűrűvért, nagy fém pajzs); Mozgás 30'; Tám +5 lándzsa 1d8; +5/+2/+2; SG.

Hp 28

114 Barbár: Onglor, a Vadember (Barbár 4+1), patrónust keres, 1d10 at. 20% csalást vagy cselt orront és eszeveszetten támad, 20% a karakterekben látja meg az új pénzforrást.

Onglor, a Vadember: Barbár 4+1; VO 20 (lemezvért, nagy fém pajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +6 +1-es *kétkézese csatabárd* 1d12+2; +6/+3/+3; TS.

Hp 24

115 Barbár: Tlaga Pazúnu (Barbár 4+3), halott apja régi barátját, Baziliászt az illuzionistát keresi, hogy megtudjon egy titkot. 600 at értékű aranydiadém smaragddal.

Tlaga Pazúnu: Barbár 4+3; VO 16 (bőrvért, Ügy, *védőköpeny* +1); Mozgás 30'; Tám +7 fattyú kard 1d10+4; +9/+6/+6; SJ; *védőköpeny* +1.

Hp 36

116 Barbár: Ulgar, a Civilizálatlan (Barbár 2+1), 4d10 at. 20% részeg, 20% esküdt ellenségei pont most akadtak rá.

117 Barbárok: ketten mamuton, 1d10-en lábon, 1d10*10 at és ósanya-idol. 10% a mamut örvongó pusztításba kezd egy óriáspatkány láttán.

Mamut: Sz 13+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám +13 ormány 2d6+3 és +13 agyarak 2d6+3 és 2*+13 taposás 2d6+3; +11/+7/+7; S.

Hp 99

118 Borbély: Borotváló Longár, örült ámokfutásba kezdett borotvájával, a dühtől Barbár 2+1 képességeivel. 20% a megjelenő városőrök minden jelenlétét letartóztatnak.

119 Csepűrágó: Fadári, kardnyelő és bábmészködő nézők. 25% eséllyel szörnyű tragédia történik.

120 Csepűrágó: Menzo Mulbrak, tűznyelő. 20% a nézők között tolvajok szedik az áldozataikat, 20% Menzo őrizetlenül hagyja a tüzes keveréket, 20% eladó *tüzes lehellet itala* 340 at.

121 Csepűrágó: Vanga Thasz, lapos homlokú, sunyi tekintetű zombimester. 25% a hipnózissal kontrollált élőhalott valaki ismerős, 25% az

elhunyt rokona megtámadja Vangát, 10% a hipnotizőr is saját káprázata áldozatává válik.

122Csepűrágók: 1d10 zenész. Szörnyűségek környékükkel követik a karaktereket, és csak fizetség vagy fenyegetések hatására kopnak le.

123Csepűrágók: 1d6+3 táncosnő egy rögtönzött és perzsaszőnyeggel leborított színpadon, 2 szolgálat után svarcoló városőrrel (Harcos 2+1). 3d10 báméskodó. 20% harc tör ki a nézők és az örök között, 20% valaki megpróbálja elrabolni az egyik táncost, 20% az egyik táncosnő férje véletlenül pont erre jár.

124Csepűrágók: Jázmin, a Szép (Tolvaj 5+2) és 6 színész „A templomi varjak elrablása” című moralitásjátékot játssza. A darab különösen három meztelen jelenete miatt népszerű. 60% zsebtolvaj, 20% ajánlat egy környéken sündörgő prostituálttól.

125Csuklyás alak: titokzatos, arctalan idegen. Hosszas felolvasást tart a Bűnök Könyvéből. A járókelők messziről elkerülik.

126Dalnok: Hárfás Villin, 2d8 nézője előtt gúnydalokat énekel, 1d6 at. 30% a városőrség besúgói jelentésre megjelenik és begyűjti a hallgatóságot.

127Dalnok: Oglen, a Grifflovas, 1d6 nézőjének hősi énekeket gajdol, 1d10 at. 20% az egyik dal közeli kalandhelyszín leírása.

128Demagóg: Tharmorádész, 3d6 munkásnak arról szónokol, hogy a város építésében résztvevőknek is szavuk kellene legyen annak kormányzásában. 60% a titkosrendőrség figyel, 30% a városőrség egy őrájára ott helyben agyonveri.

129Démon: kígyódémon emberi alakban, eladó lelkeket keres (500 at + a **Mesélői Irányelvek** szabályai szerint).

Kígyódémon: Sz 8+3*; VO 22; Mozgás 30'; Tám +11 handzsár 2d4+4; Spec immunis az elektromosságra, ½ a savtól és a tüztől, varázslatellenállás 13, sebzéselfogás 5/+1, bűvös tekintet, démonidézés (25% Szét leánya); +9/+9/+9; KG.

Varázslatok: 1:4, 2: 4, 3: 3; NF 13+szint; 1: kisebb illúzió*2, önmegváltoztatás*2; 2: illúzió, hasbeszélés, láthatatlanság, tükörképmás; 3: hallucináció területe, nagyobb illúzió, sugallat.

Hp 59

130Dervisek: 2d6+2, nem beszélnek a terrai nyelvet. 30% valaki feldühíti őket és támadnak!

131Drágakőhamisító: Umgorak Bej (Harcos 2+1, vasmaszk, drágaköves gyűrű 150 at és kék palást 300 at) értéktelen üvegpaszta drágaköveket árul (10*10 at, 10*50 at).

132Drogárus: Krechón Albar (Tolvaj 2+1), árulja lótsusz (25 at, 1d10 bimbó), hasis (50 at, 1d6+6 adag) és ópiummassza (30 at, 1d10+10 adag). 5 veterán őr és 5 harci kutya a közvetlen közelben.

Kutyák (5): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+2; S.

Hp 8
10
10
4
6

133Drogárus: Mnaszón Garth, lótsusz bimbókat árul egyenként 25 at-ért (1d10+10 bimbó). Nem rendelkezik fegyverrel vagy őrkkel, de a tolvajcéh védelme alatt áll.

134Drogárus: Sajmár, a Nyomorúságos, félkarú, fekete ínyű roncs lótsusz bimbókat (25 at, 1d10 adag), mezexint (70 at, 1d3 adag, nincs érzékelhető hatása) és tengerisün-gyantát (40 at, 1d6 adag) árul egy rekeszes mahagóni dobozból. 20% a tolvajcéh, 20% a titkosrendőrség, 20% vevői által felfogadott 1d6 testőr (Harcos 2+1), 20% 3d6 rabló figyel minden mozdulatát.

135Elefánt: Harmul Tag (Harcos 4+2, háromágú szigony, 300 at gyöngy a turbánjában) és 2d6 hajcsár, hatalmas kőfaragványt szállítanak egy építkezésre.

Elefánt: Sz 11+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám +13 ormány 2d6+3 és +13 agyarak 2d6+3 és 2*+13 taposás 2d6+3; +10/+6/+6; S.

Hp 92

136Elefánt: Yaga Dar (Harcos 3+1, hosszúj, arany írásjelekkel díszített szattánybőr szíjjakkal tekerte körbe magát, 240 at), a felszerezett elefánt óránként 50 aranyért bérelhető, de idegen utasokkal a hátán minden órában 10%, hogy megvadul és pusztításba kezd.

Elefánt: Sz 11+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám +13 ormány 2d6+3 és +13 agyarak 2d6+3 és 2*+13 taposás 2d6+3; +10/+6/+6; S.

Hp 94

137Előkelő: Gol Rirole (Harcos 3+1), idomított óriásgyíkon ül kárpitozott nyeregben, 1d4*5 őr (Harcos 2+1) és 4 megláncolt rabszolganő kíséri. 500 at értékű ékszer.

138Előkelő: Jandarhu Rawul, a Szürke Ház ura (Harcos 4+2, szalagvért, hosszúj, lándzsa) hordágyon, 6 elit alabárdos (Harcos 4+2) és 1d4*5 lándzsás (Harcos 1). 3000 at értékű ékszer, *darázkürt* 20 töltet. A város vendégszeretetét élvezi. 40% magához hívhatja a karaktereket, 20% kiválaszt egy embert a járókelőkből és szemtelenségért megvereti az őreivel, 20% meg is öleti.

139Előkelő: Jazim Bég, Tanéshwar Ura (Tolvaj 3+1), 2 elit őr, 5 veterán őr, hordágyon.

140Előkelő: Taíri Lila (Tolvaj 2+1), egy rivális előkelő nemzetség haramiái (5*Harcos

2+1) elől menekül; megmentéséért gazdag jutalmat ad.

141 Előkelő: Tashana Yar (Amazon 7+1) és 4 követője (Amazon 3+2), óslovakon. Egy láda egzotikus prémet szállítanak (1200 at).
Tashana Yar: Amazon 7+1; VO 22 (-1-es láncing, +3-as pajzs, Amazon, pszionikus, Ügy); Mozgás 30'; Tám +8/+3 lándzsa 1d8+1; +6/+3/+3; S.
Hp 35

142 Előkelő: Verix Tau (Illuzionista 8+2) harci ménen, kezében aranyhárójával, oldalán tanítványa, Sulátor, a Koponya (Illuzionista 4) és 2d4*5 katonája (Harcos 2+1). Ládában 4000 at, egy +3-as *hosszú kard* és több ősi tekercs, amit ajándékba hozott a város urainak.

Verix Tau: Illuzionista 8+2; VO 18 (*védő karpánt VO 14, védőköpeny +2, Ügy*); Mozgás 30'; Tám +6 lézerpisztoly 2d10+; +6/+6/+10; TG; 1 tár töltény, kommunikátor (brossnak álcázva), *tekercs (hipnotikus minta, fantáziagyilkos)*.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 3, 4: 2; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása*2, táncoló fények*2, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, láthatatlanság érzékelése, önmegváltoztatás, színes permet; 2: azonosítás, hipnotikus minta, illúzió, láthatatlanság, mágia érzékelése, Omár kínos tévedése, tükörkép más; 3: félelem, nagyobb illúzió, sugallat, Ylam-Ylam vörös varázslata; 4: fantáziagyilkos, mágia megszüntetése, összezavarás, Ylam-Ylam csengettyűi; 5: félmányékszörnyek.

Hp 42

Sulátor, a Koponya: Illuzionista 4; VO 12 (*védőköpeny +2*); Mozgás 30'; Tám +2 bot 1d6; +3/+3/+6; TG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet; 2: hipnotikus minta, tükörkép más.

Hp 9

143 Építész: Ewag Agak, az Aritmetikus (Illuzionista 4+3) egy utcán átívelő hídon dolgozó 3d10 munkás műveleteit irányítja. 20% lezuhanó kövek, 10% besoroztatja a karaktereket egy nehéz tömb helyére emeléséhez, 10% részletes véleményt kér a karakterektől (de ha nem pozitív!), 5% a teljes alkotmány összeomlik.

Ewag Agak, az Aritmetikus: Illuzionista 4+3; VO 13 (Ügy), Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+3 vagy +3 megpörgetett mérőon 1d3+3; +4/+4/+7; TG; *gyorsítás itala*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3; NF 13+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis*2, kisebb illúzió, színes permet; 2: hipnotikus minta*2, illúzió, varázsszáj++.

Hp 24

144 Építész: Milón Mosztikosz (Harcos 2), 1d6 tanítvánnyal, testőr (Harcos 2+1, rácsvért), 1d100+10 at.

145 Építész: Wannarl, régóta munka nélkül társai rágalmi miatt. 30% összeesik az éhségtől, 20% segítségért rimáncodik.

146 Étélárus: Abu Malik Hasszán, 25% szőlőlevélben párolt angolna, 25% borsópüré lepénnyel, 25% édes-csipős ?nyúl?, 25% mezexin (lilás, pudingszerű, nem túl ízletes, de olcsó). 25% hitelezője magának követeli a standját és az eddig eladott ételadagokat.

147 Étélárus: Omár Tabúli, 25% savanyított denevér, 25% sült papagáj, 25% mustkolbász, 25% vajon pirított retek. 50% korábbi, nem fizető vendégének nézi, aki sisakot visel.

148 Étélárus: Szimón Metridész, 25% vaslapon sült szamárpescsenye kandírozott kawr-dióval, 25% cápatartár, 25% tevetejben főtt halak, 25% tárkonyos datolyaszörbet. Időnként nála szokott enni a nagyvezír, ezért igen nagyra tartja magát, és mindig tucatnyian keresik a kegyét.

149 Étélárus: Tismerik, 25% majomleves, 25% kovászos lepények ecetes vízitormával, 25% párolt csicseriborsó mézes mákonnyal, 25% faggyas juh farkak tálon (ötszörös felár, de jár hozzá egy korsó gyantás bor is).

150 Fazekas: Bilám Bektál, segédjével mázas cserépedényeket árul. 70% tudomása van egy varázslóról, aki nagy mennyiségű agyagot vásárolt egy gölem elkészítéséhez.

151 Fejvadász: Borthón (Harcos 4+2). 50% az egyik karakter hasonlít a célpontjára.

152 Fejvadász: Omár, a Maszk (Tolvaj 2+1), 2 kutya és 2d6+10 at. 50% valamelyik karakter hasonlít az egyik célpontjára.

Kutyák (2): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+1; S.

Hp 5
5

153 Fejvadász: Suvag Kán (Íjász 3+1), egy törvényenkívüli levágott fejével. 20% a fej iszonyú sikolyt hallat.

154 Felvonulás: a Fejek Parádéja. 2d6*10 városőr hosszú nyársakra tűzött fejekkel, az elmúlt időszakban kivégzettek száradó fejével. Mögöttük tanítványaik vállon hordozzák a város nyugalmazott hóhérait a tömeg ujjongása és szidalmi közepette. A tömegben a titkosrendőrség emberei éberren figyelik, ki ujjong és ki fújol.

155 Felvonulás: a Kékek követői, 1d100+10 polgár kékre festett, szalaggal ellátott vagy másként megjelölt ruházatban. Ha zöld ruhát viselőre bukkannak, megrohanják és összeverik. Imádtott bajnokaikat (gladiátorok és kocsihajtók) vállukon cipelik.

156 Felvonulás: a Kenyér Ünnepe. 1d100 pék legjobb ruháiban, alamizsnát és lepényeket osztogatnak.

157 Felvonulás: a Leprás Isten követői. 4d10+10 leprás, Ashamarg főpap (Pap 8-1) és 5 kisebb pap (harcos 1+1). Viaszból öntött

végtagokat lengetnek, rézcsöveket vernek és egy hosszú vasláncot vonszolnak. Akire Ashamarg rámutat, azt odaláncolják, és onnantól ő is a leprások egyike. Vonulásukkor alamizsnát és adományokat követelnek; aki nem ad, megpróbálják megfertőzni vagy a lánchoz kötik.

Ashamarg főpap: Pap 8-1; VO 10 (védőköpeny +1, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 karmok 2d4-1+lepra; +5/+1/+5; KG.

Varázslatok: 0: 6, 1: 4, 2: 3, 3: 3, 4: 2; NF 9+szint. 0: élelem és víz beszennyezése*2, szennyes víz teremtése*4; 1: átok, félelem okozása, kisebb sebek okozása*2; 2: bénítás, közepes sebek okozása, ómen#; 3: átok*2, vakság/süketség; 4: kritikus sebek okozása*2.

Hp 30

158 Felvonulás: a patkányisten követői. Sassha-Ish főpap (Pap 5+1), 10 patkányprém rongyokba öltözött pap (Pap 2+1), 1d100 követő. A főpap trónusa egy díszes hordszék, amit 20 óriáspatkánnyal oszt meg.

Sassha-Ish: Pap 5+1; VO 12 (prémpalást, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 +2-es bot 1d6+3; +5/+2/+5; KG; *átváltoztatás itala*, tégelynyi patkánypézsmá.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2, 3: 1; NF 11+szint; 0: mágia érzékelése, mágia olvasása*2, méreg érzékelése*2; 1: áldás*3, kisebb sebek gyógyítása; 2: bénítás, megbabonázás; 3: ima.

Hp 28

Papok (10): Pap 2+1; VO 12 (prémpalást, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 bot 1d6+1; +4/+1/+4; KG; tégelynyi patkánypézsmá.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 11+szint; 0: mágia érzékelése, mágia olvasása*2, méreg érzékelése; 1: áldás, kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs.

Hp	11	11
	12	14
	16	18
	12	7
	16	11

Óriáspatkányok (20): Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; Spec betegség; +0/+2/+0.

Hp	7	7	6
	7	6	1
	7	6	1
	1	5	1
	7	5	4
	3		
	3		
	2		
	2		
	4		

159 Felvonulás: a Zöldek követői, 1d100+20 polgár zöldre festett, szalaggal ellátott vagy másként megjelölt ruházatban. Ujjongva cipelelik Karátiszt és Smaragd Thanatoszt, a Kékek fölötti győzelem dicsőséges kivívóit. Egy jókora zöld sörshordót is görgetnek. Ha kék ruhát viselőre bukannak, megrohanják és összeverik vagy leöntik sörrel. 40% Thanatosz belehal sérüléseibe és zavargások törnek ki.

160 Felvonulás: Garvusz, a Becsüs temetése. 3d6 hivatásos gyászoló, 2 rokon, 4 imamalom-forgató, 3 csengettyűrázó, valamint

Uzamor, az Alvilág Papja (Pap 4+2) 5 láncon vezetett harci kutyával.

Uzamor, az Alvilág Papja: Pap 4+2; VO 11 (fekete palást); Mozgás 30'; Tám +2 nehéz fémbot 1d6; +6/+3/+6; KG, szertartási kupa 300 at, ládika a régmúlt halottak ceremoniális porával.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3; NF 10+szint; 0: fény*3, víz teremtése*2; 1: áldás*2, parancsvarázs, védelem a jótól; 2: megbabonázás, ómen, wyvernör.

Hp 31

Harci kutyák (5): Sz 1+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám +4 harapás 1d6+3; +5/+5/+3; S.

Hp	4
	11
	9
	11
	11

161 Felvonulás: Wetherin, Kúsz Lilioma, híres tolvaj és színésznő temetése. 1d100 gyászoló, 1d4*5 városőr (Harcos 2+1), 5 dalnok, 5 csepűrágó, 1 emlékkürtös, táncoló medve, valamint Wandóre, a Metadaimón követője (Pap 2). 30% az egész csak egy avantgárd színdarab és Wetherin él, 20% örült rajongó öngyilkos lesz, 10% örült rajongók megpróbálják még most széthordani a szeretett lény relikviáit, 10% a város nagyura is jelen van álruhában 1d4*5 elit őr védelme alatt (Harcos 4+2)

Wandóre, a Metadaimón követője: Pap 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 buzogány 1d8; +3/+0/+3; KG; szentségtelen víz*3.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2; NF 10+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, mágia érzékelése, méreg érzékelése; 1: parancsvarázs, szentségtelen víz teremtése+.

Hp 7

162 Festő: Gavosz Gavarian, egy korábbi kuncsaftja elől rejtőzik, miután a róla festett festménye megelevenedett és megpróbálta megfojtani. 60% védelmet kér a karakterektől vagy segítséget az őt megátkozó pap megöléséhez, 30% orgyilkosoknak hiszi őket és rémülten kiabálva futásnak ered, 10% a lábuk elé veti magát és az éleléért rimánkodik.

163 Fogorvos: Murád effendi, foghúzásért 1d10 at-t fizet, a kihúzott fogakat egy gyűjtőnek adja tovább.

164 Fuvaros: Tamuránisz Talp (Pap 7+1) és 2 segéd (Harcos 2+1) egy szekér szalmával. 20% a szénában fekvő, megkötözött áldozat segítségért kiált.

Tamuránisz Talp: Pap 7+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 20' (kövér és csámpás); Tám +5 buzogány 1d8+1; +6/+3/+6; TG.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 3, 3: 2, 4: 1; NF 11+szint; 0: mágia érzékelése*2, mágia olvasása, víz teremtése *3; 1: áldás, kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs*2; 2: bénítás, csendvarázs, megbabonázás; 3: mágia megszüntetése, perzselő fény.

Hp 23

165 Fürdőmester: Kajtán al-Hamid, jókora bronzkád az utca közepén, fürdő és virgács 5 et/fő.

166Fürdőmester: Karzi Kader (Tolvaj 4+1), forró vízzel teli kádját egy mellékutcában állította fel. 2 rabszolgány, fürdő 1 at. 30% üzletét fenyegetéssel egy tolvajbanda vette át.

167Fűszerárus: Szallah, zacskókba töltött fűszereket és bódítószereket árul egy kis faszekrényke fiókaiból; összesen 200 at értékű fűszer. 1d3 mágiikus valamint 1d3 fajta egzotikus por is megtalálható nála. Aranycérnából szőtt párna, 4 veterán ör (2*Harcos 3+1, 2*Ijász 3+1). 50% egy aranyporral teli zsákot vesz át, 25% kézimalmában egy szikkadt múmiafejet öröl, 25% *porördög*.

168Ghoul: egy szűk sikátorban rejtőzve magányos áldozatokra les.
Ghoul: Sz 2*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+2 karmok 1d3+bénítás és +2 harapás 1d6+bénítás; Spec bénítás 2d6 kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+0/+0; KG.
Hp 7

169Gladiátor: Markusz Karpalli (Barbár 4+2) 2d6+2 rajongóval és követővel. 25% rövid időn belül 1d100 további rajongó gyűlik össze.
Markusz Karpalli: Barbár 4+2; VO 17 (szalagvért, Ügy); Tám +6 szigony 1d8+2 vagy +6 rövidkard 1d6+2; +7/+4/+4; S, babérkoszorú.
Hp 39

170Gladiátor: Tempusz Fárusz (Harcos 3+1) 1d6 kezdő társával (Harcos 1), mulatnak. 30% belekötnek a karakterekbe, 30% lányrablási tervet forralnak, 20% az aréna előcsarnokából nyíló titkos bejáratról beszélgetnek.

171Gólem: elszabadult kőgólem. 70% esélylyel egy, a csapat mellett elhaladó gazdag kereskedőre vadászik, aki felkeltette egy nagyhatalmú erő rosszindulatát, 20% egy fal mellett áll.
Gólem, kő: Sz 10+3*; VO 20; Mozgás 20'; Tám 2*+13 ütés 2d10+3; Spec immunis a mágiára, sebzésfelfogás 10/+2; +10/+6/+6; S.
Hp 77

172Gyertyamártó: Teniver Tal, gyertyák 1 et – 1 at, holtívó gyertya 7 at (nem használ), 1d12 at.

173Gyertyamártó: Yvor, a Cirkalmas, valami jó faggyúnak valóra vadászik 3 verőlegénnyel, 1d10 at.

174Gyújtogató: Firs és 3 komája (mind Harcos 2+1) a következő bizniszt beszél meg (Hallgatózás), 1d6 at/fő.

175Halászok: 2d6, 40% a jó fogást ünneplik, 20% a rossz fogáson háborognak, 10% valami nagyon furcsát láttak a hullámok alatt a minap, és izgatottan gesztikulálva tárgyalják a részleteket.

176Halászok: Arlkin Dox és 1d10 társa, frissen fogott angolnákkal teli cserépedénye-

ket cipelnek a piacra. 70% pletyka: egy gálya kötött ki a kedvenc halászhelyükön, és láthatóan senki nincs a fedélzeten.

177Hálókötő: Mandó Shen, halászhálókat és hatalmas, színes lepkehálókat is árul. Örült, állandóan a város nekropoliszában lakozó óriás éjjeli lepkék támadásáról hadovál.

178Hamisító: Maa-Rel, a Leszámítoló (Tolvaj 4+1) két eunuch (rablók, Harcos 2+1, handzsár, piros bugyogó, aranyozott papucsok) védelme alatt hamis adósleveleket árul a névérték 75%-án, általában egy hetes lejáratl.

179Harangöntő: Ezemoszi Hadrión, 2 tanonc és egy ör (Harcos 1+1), egy nagy, 200 at értékű harangot visznek szekéren a Törvénytudók Trónusához. 1d100 at. (30% a néma harang nyelv nélkül megkondul, ha „bűnös” karakter kerül a közé- lébe)

180Harcos: Armok Varl (Harcos 3+1, alabárd, lemezevért, 1d6*5 at) betanított óriásgyíkján lovagolva járja az utcát. 30% a gyík nyelve elragad valamit a karakterek egyikétől (Támadás).
Gyík, óriás: Sz 3; VO 14; Tám +3 harapás 1d8; +3/+1/+1; S.
Hp 21

181Harcos: Uderz, a Sólyom (Harcos 4+2), tevén ülve azon szitkozódik, hogy ma már a közrendűek is fémvérteket viselhetnek. 80% ha egy karakteren fémvértet lát, leköpi és kihívja párbajra.
Uderz, a Sólyom: Harcos 4+2; VO 19 (lemezevért, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +6 fattyúkard 1d10+4; +6/+3/+3; KS.
Hp 28

182Harcos: Xan Tarnu (Harcos 3+1, hosszúkard, pajzs, láncling, zsák és égő fákllya) egy labirintusban rossz oldalkamrába lépett, és a teleporter ide röpítette. 25% valami véletlenszerű követi 1d3 körön belül.

183Hentes: Lander Than (Harcos 2+3), bukott etúniai nemes, +1-es *szabljájával* egy húsdarabot szeletel.
Lander Than: Harcos 2+3; VO 16 (bőr, Ügy, kis fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +5 +1-es *szablya* 1d6+5 vagy +5 dobódárda (nyárs) 1d6+3; +6/+3/+3; SG; 1d6*5 at, 90 at diadém.
Hp 17

184Hentes: Mer Jask (nomád Harcos 2, olajos tekintet) 40 at-ért húszzebrákat árul; ha kell, helyben levágja őket. Árkados standján különféle zebradarabok. 40% a „zebra” mésszel festett számár.

185Herbalista: Szamília (Illuzionista 3+1), 2d6 ör (Harcos 1) és szekér, további fegyverforgatókat keresnek a hegyekbe szervezett lótuszbimbógyűjtő expedícióra. 90% ajánlatot tesz a karaktereknek.

Szamília: Illuzionista 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; +2/+2/+4; KJ; 430 elektrum, fegyverméreg II*2, igazság itala, közepes sebek gyógyítása itala, levitáció itala, pókmászás itala*2, savbomba, tekerics (illúzió, mágia érzékelése, félelem).

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 11+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök; 1: hangillúzió, kisebb illúzió, színes permet; 2: illúzió, mágia érzékelése, tükörképmás.
Hp 13

186Herbalista: Uspício Yar, gyógyító olajat árul csupronként 10 at-ért. 1d4 Hp, 3 csuporny. 50 at.

187Hintó: Damaskin Fendth, a Megamorf (Varázsló 8) díszes hintója két óriásgyík mögött, 4 elit ör (Harcos 4+2). 1d100*50 at.

Damaskin Fendth, a Megamorf: Varázsló 8; VO 18 (védő karpánt VO 18); Mozgás 30'; Tám +4 fekete özvegy pora (Nehéz Kitartás, 1d6 Egs/2d6 Egs); +2/+2/+6; KS; átváltoztatás itala, fekete özvegy pora*3, ifritek füstölője.

Varázslatok: 0: 6, 1: 4, 2: 3, 3: 3, 4: 2; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények*2, trükkök; 1: azonosítás+++ , hasbeszélés, láthatatlan szolgál, pókmászás, sokkoló érintés, személyi bűbáj, színes permet, varázslóvédék; 2: erő, gondolatok érzékelése, lángoló gömb, láthatatlanság, levitáció, tárgy meglelése; 3: gyorsítás, kisebb illúzió, mágia megszüntése, repülés, szörnyidézés I., tűzgolyó, villám; 4: átok eltávolítása, félelem, kiáltás, mágikus fegyver, tűzpajzs; 5: gyilkos felhő, telekinézis.
Hp 25

188Hírnök: Békaarcú Splorgo, délcegen hordozza a város nagyurának zászlaját, bátorságra, lojalitásra és a közterhek viselésére buzdítva aprót és nagyot. 80% tisztes távolból a titkosrendőrség lelkesen jegyzetelő ügynökei követik.

189Hírnök: Bullen, 5 at eseti különadót jelent be minden nehézzvértetetre. 1d4*5 behajtó jár a nyomában.

190Hírnök: Hadrián Halbert (Íjász 2+1), bejelenti, hogy a város betiltotta a közepes és nehéz vérték viselését. A rendeletet 2 napon belül visszavonják a fegyverlobbi nyomására.

191Hírnök: Markusz, 2 at-ért üzenet a városon belülre. Dimenzióajtó 1/nap. 20% éppen most használja.

192Hírnök: Merktón, gazdasági reformokat jelent be – 5 at különadó mindenkitől, aki elég jómódúnak néz ki. 2d4*5 behajtó.

193Hírnök: Tariq Khútab (Tolvaj 5+2), a város urának szolgálatában, 5000 at értékű drágakő. 20% a titkosrendőrség vigyáz rá, 20% tolvajok járnak a nyomában.

194Hóhér: Uksar őrmester (Harcos 4+2), fekete csuha és díszes rézfejsze, 2d6*20 at. Rajongóival beszélget az este várható látványosságokról.

195Idegenvezető: Kurtalábú Timón, napi 4 at-ért felfogadható, jól ismeri a várost, de minduntalan azokhoz a baráti kereskedőkhöz vezet a karaktereket, ahol áron felül vásárolhatnak valamit.

196Idegenvezető: Menzar, a Kalauz, napi 5 at-ért felfogadható, úgy ismeri a várost és titkait, mint a tenyerét. 10% eltéved, 10% 3d8 rablóval kötött szövetséget a pénzezebb kliensek kifosztására.

197Íjkészítő: Thász Im (Íjász 3+1), ötszörös áron személyre szabott mester-íjat ajánl a karaktereknek (30% a karakter kezében +1-es lesz), 2d10 at.

198Illatszerárus: Elízia Immish, 1d100 at értékű illatszereit kínálja. 20% bármilyen durva megjegyzésen megsértődik, és megidéz egy szukkubuszt.

Démon, szukkubusz: Sz 6+1*; VO 20; Mozgás 30'/Repülés 30'; Tám 2*+7 karmok 1d6+1; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, ½ sebzés a savtól, hidegtől és a tűztől, varázslatellenállás, sebzésfelfogás 5/+1, életerősztívás (csók, 1d6 Egs), bűbáj, démonidézés 30% majomdémon; +6/+6/+6; KG.

Varázslatok: 1: láthatatlan szolgál, személyi bűbáj*2, színes permet; 2: gondolatok érzékelése, feledés, láthatatlanság; 3: sugallat, távollátás/hallás.
Hp 27

199Illatszerárus: Umkusz Mon, apró üvegfiolákban illatszereket árul (4-6 at, 100 fiola). 30% egy bérenc dézsányi számárhúggal önti le a standot és a vevőket.

200Jelmezárus: Nagyszerű Tammusz, 10 színész rendelését veszi fel, 1d6 at/fő. 30% primitív, kulturálatlan barbároknak nevezi a karaktereket, 30% szerepet ajánl nekik (primitív, kulturálatlan barbárok szerepére).

201Jós: Pandiász, a Szibilla. 1 at-ért elmondott jóslatai érdekesek, de kitalációk. 10 rúd füstölő, ezüstedény 60 at.

202Jós: Ulanzor Waggu, patkánykoponyából készült mágikus jóscsontokat árul, kettőtörve választ adnak egy igen/nem kérdésre (igaz, csak véletlenszerűt). 2 at/db.

203Jós: Zanur, a Titokzatos, 1 at-ért zavaros jóslatokat motyog az utcán. Övben 20 at. 30% az őrség a tolvajcéhhez vezető kapcsolatai miatt letartóztatja.

204Kalandozócsapat (lovakon): Sair Wa, a Dervis (Harcos 3+1), Kí'ír, az Utakon Járó (Harcos 3), Jozíri al-Mar (Varázsló 3+1), Takai (Pap 3) és 3 zsoldos (Harcos 1).

Sair Wa, a Dervis: Harcos 3+1; VO 18 (rácsvért, Ügy, kis fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +5 +1-es *hosszú kard* 1d8+4 vagy +4 dobódárda 1d6+1; +4/+2/+2; S; 300 at.

Hp 22

Ki'ír, az Utakon Járó: Harcos 3; VO 19 (lemezvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +3 *hosszú kard* 1d8+2; +3/+1/+1; KJ; 300 at.

Hp 19

Jozíri al-Mar: Varázsló 3+1; VO 11 (Ügy), Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; +2/+2/+4; KJ; 300 at és imaszónyeg.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás++, hasbeszélés, láthatatlan szolga, kicsinyítés, sokkoló érintés; 2: erő, feledés.

Hp 10

Takai: Pap 3; VO 14 (gyűrűvért, kis fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +2 lándzsa 1d8; +3/+1/+3; TS; 300 at és nyolc szent rézmaszk.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: fény*2, mágia érzékelése*2; 1: kisebb sebek gyógyítása*2; 2: reverzió.

Hp 13

205 Kalandozócsapat (lovakon): Za'ár, a Holtak Megevője (Harcos 4+1), Za'ár Fivére (Harcos 4+1), Imm-Sú, a Varázslatos (Varázsló 4), Yaár Testvér, a Tanácsadó (Pap 4) és 3 zsoldos (Harcos 1).

Za'ár, a Holtak Megevője és Za'ár Fivére: Harcos 4+1; VO 16 (lánging, kis fémpajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 alabárd 1d10+3; +5/+2/+2; SG; *tűzlehellet itala* (Za'ár), *tűzbomba, közepes sebek gyógyítása ital* (Za'ár Fivére).

Hp 22

22

Imm-sú, a Varázslatos: Varázsló 4; VO 10; Mozgás 20'; Tám +2 bot 1d6; +1/+1/+4; SG; *bénítás tekerése*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése*3, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: félelem okozása, lángoló kezek, pajzsvarázs, színes permet, ugrás; 2: pókháló, örök fény, szélroham.

Hp 10

Yaár Testvér, a Tanácsadó: Pap 4; VO 17 (láncvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +2 buzogány 1d8; +4/+1/+4; KS.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: fény, méreg érzékelése, víz teremtése*2; 1: parancsvarázs*2, védelem a jótól; 2: megbabonázás, szellemfegyver.

Hp 18

206 Kalandozócsapat: Ádáz Zankor (Harcos 5+1), Ghormond Pak (Íjász 2+2); Klár Rokona (Pap 5+2), al-Óór (Tolvaj 3+1).

Ádáz Zankor: Harcos 5+1; VO 18 (láncvért, Ügy, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +7 +1-es *hosszú kard* 1d8+4 vagy +6 dobódárda 1d6+3; +5/+2/+2; TS; 1d6*20 at, orozslánfő.

Hp 27

Ghormond Pak: Íjász 2+2; VO 15 (gyűrűvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4/+4 visszacsapó íj 1d8+3 vagy +4 rövidkard 1d6+2; +5/+2/+2; KG.

Hp 15

Klár Rokona: Pap 5+2; VO 20 (láncvért, Ügy, +1-es *nagy fémpajzs*); Mozgás 20'; Tám +5 láncos buzogány 1d8+2; +6/+3/+6; TS; 1d6*100 at, elektrum korona 300 at, varázskönyv (illuzionista varázslatok).

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 1; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása*2, víz teremtése; 1: élőholtak érzékelése, gonosz érzékelése, kisebb sebek gyógyítása, szenteltvíz teremtése****; 2: közepes sebek gyógyítása, ómen+, szellemfegyver; 3: perzselő fény.

Hp 36

Al-Óór: Tolvaj 3+1; VO 14 (bőr, Ügy, kis fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +3 *hosszú kard* 1d8+1 [+2d6] vagy +3 dobótör 1d4+1 [+2d6]; +2/+4/+2; SG; 20 at.

Hp 13

207 Kalandozócsapat: Halek, a Harcos (Barbár 3), Fejzúzó Gazal (Barbár 3), Omnal, a Titokzatos (Illuzionista 2+2), Omnikon, a Jós (Pap 3-1) és 3 zsoldos (Harcos 2+1).

Halek, a Harcos: Barbár 3; VO 14 (lánging); Mozgás 30'; Tám +3 kétkezes kard 2d6; +4/+2/+2; KG.

Hp 33

Fejzúzó Gazal: Barbár 3; VO 17 (pikkelyvért, +1-es *nagy fapajzs*); Mozgás 20'; Tám +3 *hosszú kard* 1d8; +3/+1/+1; KG.

Hp 26

Omnal, a Titokzatos: Illuzionista 2+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+2 + fegyvermérge IV. (Közepes, 4d6 Hp/4d6 Hp); +2/+2/+5; TG; *drágakő 250 at/fény*, 310 elektrum.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*4, trükkök; 1: hipnózis, kisebb illúzió, színes permet.

Hp 12

Omnikon, a Jós: Pap 3-1; VO 14 (gyűrűvért, nagy fapajzs, Ügy); Tám +1 buzogány 1d8-1; Spec *ómen* 1/nap (+++++); +2/+0/+2; TG; 1d10*20 at, szappan és illatszerek nagy mennyisége.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 9+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, víz teremtése*2; 1: szenteltvíz teremtése*2+++++; 2: megbabonázás.

Hp 9

208 Kalandozócsapat: Kylor, a Bika (Harcos 4+2), Mulgor Bran (Harcos 4+1), Toltak (Harcos 2+1/Tolvaj2+1); Dusar, a Reverens (Pap 6+2); Lishanna (Illuzionista 4).

Kylor, a Bika: Harcos 4+2; VO 16 (lánging, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 kétkezes csatabárd 1d12+5; +6/+3/+3; KJ; aranyozott sisak 120 at, 300 at-nyi hamis pénz.

Hp 28

Mulgor Bran: Harcos 4+1; VO 19 (szalagvért, Ügy, nagy fémpajzs); Mozgás 30'; Tám +5 szablya 1d6+3; +5/+2/+2; TJ; drága fekete tóga.

Hp 30

Toltak: Harcos 2+1/Tolvaj 2+1; VO 16 (lánging, Ügy, kis fémpajzs); +4 szablya 1d6+3 [+1d6] vagy +4 rövidíj 1d6; +4/+4/+1; S; szenteltvíz, *kiseb sebek gyógyítása ital*.

Hp 19

Dusar, a Reverens: Pap 6+2; VO 20 (szalagvért, Ügy, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +6 láncos buzogány 1d8+2; +7/+4/+7; TJ; szenteltvíz*6.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, fény*2, mágia érzékelése, mérge érzékelése; 1: gonosz érzékelése, parancsvarázs, védelem a gonosztól*2; 2: közepes sebek gyógyítása*2, mérge lelassítása, szellemfegyver; 3: átok eltávolítása, mágia megszüntetése.
Hp 37

Lishanna: Illuzionista 4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4 + mérge (Közepes, álom/áloom); +1/+1/+4; SJ; személyi bűbáj alatt; 50 at.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet; 2: hipnotikus minta, láthatatlanság, tükkörkép.
Hp 14

209 Kalandozócsapat: Margaréta, a Harcosnő (Harcos 3+1), Keowyn, a Kígyó (Tengerész 3+2), Pazgar, a Páva Papja (Pap 3), Tran, a Választékos (Varázsló 3/Tolvaj 2).

Margaréta, a Harcosnő: Harcos 3+1; VO 17 (lánging, Ügy, nagy fém pajzs); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+3 vagy +4 dobótör 1d4+3; +4/+2/+2; TS, 2d6*10 at, drágakő/Kalzár áldása*3 (???).
Hp 21

Keowyn, a Kígyó: Tengerész 3+2; VO 16 (kivert bőr, Ügy, kis fapajzs); +5 szablya 1d6+2 (17–20/*2) + fegyvermérge II. (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +5/+3/+3; SG; 1d3*50 at, fegyvermérge II.*4, mérge semlegesítése itala*2, hősiesség itala.
Hp 21

Pazgar, a Páva Papja: Pap 3; VO 23 (védőköpeny +2, nagy fém pajzs, isteni kegy arany aurája); Mozgás 30'/levitáció; Tám +2 bot 1d6; +5/+3/+5; KS, tekerics (kritikus sebek okozása*2, tűzcsapás).

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: fény*4; 1: áldás, személyi bűbáj; 2: megbabonázás.

Hp 17

Tran, a Választékos: Varázsló 3/Tolvaj 2; VO 10; Kezd +4; Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6 [+1d6] + fegyvermérge II. (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +1/+4/+3; KS; 2d6*10 at, fegyvermérge II*5, fegyvermérge IV.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, mérge érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, láthatatlan szolga, hasbeszélés, pókmászás, ugrás; 2: gondolatok érzékelése.
Hp 16

210 Kalapos: Jaramasz Ladún, 10 at-ért extravagáns kalapokat árul, 2d10 kalap és 2d10*10 at.

211 Karaván: 1d6+1 gazdag kereskedő, egyenként 1d6 szekér és 1d6 veterán őr; vezető Okír Kazún (Harcos 5+3). Fő rakomány: 1 – rabszolgák, 2 – prémek, 3 – gabona, 4 – mindhárom.

Okír Kazún: Harcos 5+3; VO 20 (szalagvért, Ügy, nagy fém pajzs); Mozgás 20'; Tám +10 +2-es csatabárd 1d8+5; +7/+4/+4; TG; 3d6*50 at, közepes sebek gyógyítása itala.
Hp 47

212 Kegytárgyár: Juomm Smekh (Harcos 3+1), próféták csontjai és isteni szakáll, szent szimbólumok. 5% ott helyben agyoncsapja egy villám.

213 Kereskedő: Lalanu Ezshar, tíz szekérenyi áru átrakódását felügyeli. Őr (Harcos 1).

214 Kereskedő: Mazan Mazún (nomád Harcos 2), örököt keres, 40% raktára őrzésére, 20% egy karavánhoz, 20% a háza elé, 20% azért, hogy egy másik csapatnyi bérencet ellenük küldve üsse el unalmát.

215 Kerítő: Abban, 5 rabszolgával és 200 at-vel. Bevallása szerint a Bujaság Bíbor Istennőjének tizenhetedik manifesztációja. 6 at/éjszaka, Abban 30 at.

216 Kerítő: Azabdal, a Bajusz (Tolvaj 4+1) 5 rabszolgával. 4 at/éjszaka. Azabdal nagyon óvatos, mert szponzorai azt tervezik, hogy visszaveszik a lányait és koldusbotra juttatják.

217 Kerítő: Borén, a Felékszerezett (Tolvaj 2+1, 150 at ezüstékszer), 10 rabszolgával, akik hajlamosak kirabolni kuncsaftjaikat. 4 at/éjszaka.

218 Kerítő: Hadrak, a Kíméletlen (Pap 3+1), 5 rabszolgával. 6 at/éjszaka. Hadrak 3 szárnyas majomnak parancsol, varázsszavakkal egyszerre 1d3-at tud megidézni.

Hadrak, a Kíméletlen: Pap 3+1; VO 14 (gyűrűvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 buzogány 1d8+1; +4/+2/+4; SG, 240 elektrom.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, mágia érzékelése, mérge érzékelése; 1: áldás, kisebb sebek gyógyítása, menedék; 2: szellemfegyver.

Hp 11

Szárnyas majmok (3): Sz 4+2; VO 14; Mozgás 30'/Repülés 30'; Tám 2*+6 karmok 1d6+2 vagy +6 harapás 1d4+2; Spec szaggatás; +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

23

219 Kézműves: Mul Tragan, a Tükörárú, 1d6 at és ezüsttükör 25 at. 10% interdimenziális átjáró egy nagyon barátságatlan dimenzióba, beszippant 1d3 járókelőt.

220 Kézműves: Tauriosz Mechanikosz (Tolvaj 3+1), 2 elit őr és 3 tanonc, egy üvegcsövekkel és tartályokkal felszerelt különös harci szekeket szállítanak megbízójuknak. 1d100 at.

Tauriosz Mechanikosz: Tolvaj 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+1 [+2d6] vagy +3 számszerű 1d8 [+2d6] + Fegyvermérge III (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp); +2/+4/+2; SJ.

Hp 12

221 Kilakoltatás: 1d6+3 ór (Harcos 2+1), Brakton őrmester (Harcos 2+1, elektrik karpánt 150 at), 5 rabszolga és szekér; egy ház ajtaját törik be, hogy kirámozhassák a holmikát és a lakókat. 40% az épület évtizedek óta üres és valami üszökszerű, szárazon porzó gomba telepedett meg benne.

222 Kocsihajtók: Yam (Íjász 2+1) és Gharzo (Barbár 2+1) előkelő támogatóik parancsára az utcán versenyeznek. 1d2 karaktert üthetnek el (Reflex). A kocsihajtók patrónusai semmiféle felelősséget nem fogadnak el.

223 Kokatrix: elszabadult, megkövült testeket hagy maga után. 250 at jutalom, de egyes varázslók élve a dupláját is megadnának érte.
Kokatrix: Sz 5*; VO 14; Mozgás 20'/Repülés 40'; Tám +5 csőr 1d3+kővéváltoztatás; Spec kővéváltoztatás; +4/+4/+1; KG.
Hp 24

224 Koldus: Ali Doroml, a Koldusok Felvigyázója (Tolvaj 4+1) egy csapat koldust kíséri kijelölt napi posztjára. Díszes, de szakadt és piszkos kaftán. 100% a karaktereket letámadja a piszkos áradat.

225 Koldus: Aszmetár (Harcos 2+1), közeli sikátorról hadovál, 1d6+3 rejtőzködő rabló haver (Harcos 1+1), 1d6 at/fő.

226 Koldus: Harkin Zax, fertőző, és másokat is megpróbál megbetegíteni.

227 Koldus: Karmián, a Hitvány, 5 et. 20% rejtőzködő előkelő koldusgúnyában.

228 Koldus: Sánta Yam, ezüstpénzért könyörög, 5 et. Yamot egy átok miatt saját árnyéka gyötri, és minden nem ezüstérmét elrabolja.
Yam Árnyéka: Sz 3*; VO 13; Mozgás 30'; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebzés-felfogás 5/ezüst, erőszívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre.
Hp 12

229 Koldus: Zsalfar, alakváltó. Kifigyeli a karakterek kinézetét, majd bünteteket követ el alakjukban.
Zsalfar, alakváltó: Sz 4*; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 ütés 1d8; Spec alakváltás, gondolatok érzékelése, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; SG.
Hp 17

230 Komédiás: halott, egy gerendáról lóg, ahová Tamrán Mannog nagyúr köttette egy rosszul elsült tréfa miatt. 50% ha valaki levágja, kivívja a nagyúr haragját.

231 Koporsó: 1d6 koporsó halotti szekéren. 3 munkás kíséri végső útjára. A testek ghoulok, egy varázsló viteti őket megerősített villájába. A munkások egyike verőlegény (Harcos 2+1), kettő másik zombi.

Ghoulok (3): Sz 2*; VO 13; Mozgás 30'; Tám 2*+2 karmok 1d3+bénítás és +2 harapás 1d6+bénítás; Spec bénítás 2d6 kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+0/+0; KG.

Hp 6
7
6

Zombik (2): Sz 2+1; VO 12; Mozgás 20'; Tám +3 ütés 1d8+1; Spec ½ sebzés a tüztől és a szűrőfegyverektől, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, lassú; +4/+0/+1; S.

Hp 7
5

232 Koporsó: halotti szekéren, 3 munkás és 1d6 tolvaj kíséri végső útjára. 30% valójában csempészárut tartalmaz, 30% a koporsóban fekvő, elrabolt áldozat kiabálni és dörömbölni kezd, 30% a koporsókban rabszolgavadászok által elkábított áldozatok fekszenek... és 1d2-ben még van hely.

233 Koporsókészítő: Valmír, a Poszt-pozitívista (Barbár 2+1), 1d6 at. 40% gyorsan mértéket vesz az egyik karakterről, és felajánlja szolgálatait, 30% cinkosokat keres egy kriptá kifosztására, és becsempészné a karaktereket, 30% felbérelt siratókat keres egy gyors munkára.

234 Kosárfonó: Ibadim Ful, kosarait 1et-ért vesztegeti, készlet 10 db, 1d8 at. 15% egy adott vevőnek „lefoglalt” kosár az ólomsúlyú átok terhét tartalmazza.

235 Kovács: Ultron (Harcos 2+1). 25% a hangok egy ártatlanul kinéző járókelő, valójában városi titkosügynök megölését parancsolják neki.

236 Kőműves: Barbakán Brand (Barbár 2+1), 1d10 munkással egy díszes kőhomlokzaton dolgozik. 40% lezuhanó kő Reflex vagy 3d6, 30% meglevenedő vízköpő, 30% befalazott ember.
Vízköpő: Sz 4+1; VO 15; Mozgás 40', repülés 30'; Tám 2*+5 karmok 1d4+1 és +5 harapás 1d6+1 és +5 szarvak 1d6+1; Spec sebzésfelfogás 5/+1; +5/+5/+2; KG.
Hp 29

237 Könyvkötő: Enyveskezü Norgáj, 1d3 segéd és Sámir ben-lzári, a költő, kedélyes társalgásban egy kancsó gránátalmalé körül. Norgáj 50 at és 1d2 ősi könyv, többiekénél 1d6/fő.

238 Kötélverő: Nedzsla Nulwar, különböző hosszúságú és minőségű köteleket árul, mellette összetekeredett, kivénhedt óriáskigyója sűtkérezik. 40% egy hóhér éppen az áraitól érdeklődik.
Óriáskigyó: Sz 4+2; VO 14; Mozgás 20'; Tám +6 harapás 1d6+2; Spec szorítás 2d4+2/kör; +6/+3/+3; S.
Hp 12

239 Közemberek: 1d10+2, gumókkal teli zsákokkal a piacra igyekeznek. 50% a sorban

legutolsót valaki berántja egy kapualjba vagy sikátorba, 40% az egyikük elkezd mutogatni az egyik karakterre, majd gyorsan hívják az őrséget.

240 Krokodil: óriáskrokodil, egy előkelő gyűjteményéből szabadult ki. Visszavíve 500 at jutalom, ha megölik, 50% nagy baj lesz belőle.

Krokodil, óriás: Sz 7+3; VO 15; Mozgás 20'/Úszás 30'; Tám +10 harapás 2d10+3; +8/+5/+5; S.

Hp 53

241 Kultisták: 2d8 verőlegény koponya jelét viselő burnuszban, laza csoportban álldogálva várnak valakire.

242 Kuriózumárus: Karmuun (Illuzionista 2+1), áruai zsugorított fejek 5 at, emberi hajból font szíj 10 at, megkövült halak 4 at, múmiabőr 10 at (csak egy darab), kígyóolaj 1 at, 60% különféle mérgek, 10% varázsital.

Karmuun: Illuzionista 2+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+1+fegyverméreg III. (Közepes, 3d6 Hp/3d6 Hp); +1/+1/+4; SG; 60 at, elektrum nyakék.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 11+szint; 0: fény*2, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök; 1: hipnózis, kisebb illúzió*2, színes permet.

Hp 7

243 Kutya: veszett kutya egy árokban vergődik, aki közel lép, utána kap (Tám +2 harapás 1d6+1 és veszettség), de már nem harcképes.

244 Kutyapecér: Bimal Asszak (Tolvaj 2+1), 1d4+1 kutya (15% a megvadult ebek megtámadják).

Kutyák (1d4+1): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+1; S.

Hp 4
3
6
10
3

245 Lámpaárus: Ozeif Tarak, lámpásokat és beléjük való olajat. 20 at-ért erősen robbanékony olajzselét is árul (3d6 Hp és tapad), 2 edény. 10% robbanás történi.

246 Lángoló ember: Krák, az Irritáns, sikoltozva tántorog az utca közepén.

247 Lángoló épület: 3d6 körön belül összeomlik. 20% báméskodó kisgyerek, 20% gyanakvó őrség.

248 Leprás: Zul, a Koldus. Csoszogva alamizsnáért kuncsorog, és ha nem adnak, megpróbálja megérinteni az egyik karaktert.

249 Leprások menete: 5d10 leprás csengetyűket rázva, alamizsnáért könyörögve vonul végig az utcán. 15% lincshangulat alakul ki, 15% valaki azzal vádolja a karakterek egyikét, hogy szándékosan hozzáért az egyikhez.

250 Lincselés: 1d100 főből álló tömeg áldozatot talált. 40% tolvaj, 20% istengyalázó, 20% „alakváltó”, 10% pedofil, 10% senki sem tudja pontosan.

251 Ló: elszabadult, gazdátlan ló, valamitől megrémülve rohan végig az utcán. Reflex vagy egy véletlenszerű karaktert letapos 2d6 Hp sebzéssel. 25% az abrakos zsákból elektrumérmék esnek ki (összesen 2d100-at tartalmaz), 25% holtan rogy a földre.

252 Majom, húsevő óriás: leláncolt, 4 ór (Harcos 2+1) kíséri egy gyűjteménybe vagy menaszériába. 20% elszakítja a láncait és elmenekül.

Majom, húsevő óriás: Sz 5+1; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+6 karmok 1d6+1 vagy +6 harapás 1d4+1; Spec szaggatás 2d6+2; +5/+2/+2; S.

Hp 32

253 Medveidomár: Zakmendor (Barbár 2+1), medve és 2d10 at (20% megvadul).

Medve: Sz 6+2; VO 14; Mozgás 30'; Tám 2*+8 mancs 1d6+2 és +8 harapás 1d8+2; Spec ölelés 2d6+2/kör; +7/+4/+4; S.

Hp 31

254 Meztelen férfi: Horgum Horvisz (Íjász 2+1), a tolvajcéh emberei alaposan összeverték. Senki nem mer közbeavatkozni (és 25% eséllyel figyelik, ki veszi a bátorságot).

255 Meztelen nő: Belinda Zér (Harcos 3+1), zavartan áll az utcán, és a nevéen kívül nem emlékszik semmire.

256 Munkások: Kormos Malbar 2d6 részeg és agresszív társával (verőlegények). 30% egy rakodás közben elszabadult bűbáj vagy átok agymosó befolyása alatt állnak, 30% Malbar egyetlen ütésre meggondolja a dolgot.

257 Mutatványos: 3d6 szájtató néző előtt arra készül, hogy két kezében egy-egy veréb-bel leveesse magát egy magas ház tetejéről. 30% eséllyel számításaiban hiba csúszik és halálra zúzza magát (udvarias taps).

258 Művész: Ulwysz, az Esztéta (Tolvaj 2+2) és 1d3 hozzá hasonlóan beképzelt tuskó, 1d6 at/fő.

259 Művész: Yang, a Kiszámítható, 50 at-ért árulja egyenként 1d100-10 at értékű képeit, 5 kép. 30% az egyik kép az egyik karakter vagy egy gyűlölt ellenség hű mása.

260 Nomádok: 2d8 nomád (Íjász 2+1), kecskéket vásároltak a piacon, és most terelik a falakon kívülre. 40% új asszonyt is.

261 Nomádok: Zuláj Mizar Kán (Íjász 2+1) és 2d8 társa, városlátogatóban. 40% helybelieknek nézik a karaktereket, és a helyi illemszabályokról kérdezik őket, 30% sértésnek veszik az egyik karakter mozdulatát, és egyikük párbajra

hívja, 30% egyikük észreveszi, hogy eltűnt a tarso-
lya.

262 Ócskás: Eusztorgiosz Megasz (Tolvaj 3+3), kitömött baziliskusz 1d3*100 at, zsugorított fejek 1d100 at. 20% az egyik fej ismerős, 20% eladó baziliskusz-szem 1d3*100 at.

Eusztorgiosz Megasz: Tolvaj 3+3; VO 13 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 szablya 1d6+3 [+2d6] vagy +5 dobótör 1d4+3 [+2d6]; +4/+6/+4; SG; 10 at.
Hp 20

263 Olajárus: olajos Oszpídiusz és rabszolgá-
ja egy lámpaolajjal teli hordót görget az utcán a megrendelőjének. 20 at. 20% a rabszolga a karakterek szeme láttára szólni próbál, 10% Oszpídiusz szívrohamot kap az erőlködésben, 10% a hordó nekimegy egy hússütő tűzhelyének és felrobban (4d6 Hp, Reflex ½; égés 1d3+1 kör), 10% a hordó kettéhasad és minden csupa olaj lesz.

264 Orgazda: Quentin, a Becsüs (Tolvaj 5+2, fojtóhurok és díszes szablya, két porfir kézfej berakott drágakövekkel 2*350 at), 1d3 tolvajjal (Tolvaj 2+1) titkos eszmecserét folytat egy sötét sarokban. 70% spicliknek hiszik a karaktereket.

265 Orgyilkos: Kefár Mirza (Tolvaj 5+2), éppen munkát keres, de 20% a városi hatóságok vagy más orgyilkosok megfigyelése alatt áll. 2d10 at.

266 Orgyilkos: Yagak, a Csend Arca (Tolvaj 5+2), következő célpontja nyomában. 60% gyanúsan viselkedik a karakterek láttán.

267 Óriáshangyák (1d100) támadtak a gyümölcskereskedőkre! 30% megfűjték a riadót; a hangyákra a város 10-10 at vérdíjat tűzött ki.

Óriáshangyák (1d100): Sz 2; VO 15; Mozgás 40', Mászás 20'; Tám +2 harapás 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+0/+0; S.

Hp	8	13	12
	9	8	9
	3	13	13
	5	10	8
	11	11	6
	9	15	7
	14	9	8
	11	9	9
	13	8	11
	8	2	8
	10	11	8
	5	8	3
	11	10	3
	5	10	15
	15	5	10
	6	12	2
	6	4	9
	12	7	8
	12	9	10
	12	9	3

268 Önostorozók: 2d10 éneklő és imádságo-
kat kántáló csuhás, önmagukat korbá-
csolva vonulnak végig az utcán. A vezetőjük vélet-

lenszerű embereket meglátva pontosan elkezd
sorolni eddigi bűneiket. 40% az egyik karakterre is
rásiesik a tekintete.

269 Őr: Likurgosz (Harcos 1+1) egy lepecsé-
telt raktár előtt áll, oldalán riasztókürt.
Borostyán fogójú tör 30 at.

270 Őr: Traszümakhosz (Harcos 2+1) egy
rakás árut őriz, oldalán riasztókürt. 20%
kisebb adományt sarcol ki a csapatból, hogy ne
hívja az őröket „lopás” miatt.

271 Őrütl: hóhérruhába és mellvértbe öltözött
férfi járja az utcákat, és akit kíván, a város
nagyura nevében helyben megöli. A hatóságok már
keresik.

Hóhér: Harcos 4+1; VO 16 (mellvért, Ügy); Mozgás
20'; Tám +5 kétkézes csatabárd 1d12+3; spec
immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+2/+2;
KG.

Hp 32

272 Őrütl: Kónar, egy háztetőről cserepeket
dobál a járókelőkre (Tám +2, 1d4+1 Hp).

273 Övárus: Salmar, a Nyúzó, mérget kivonó
gőtebőr öveket árul, 30 at/db. 90% valójá-
ban csak gyíkbőr; a gőtebőr is hatástalan.

274 Páncélkovács: Almauran, a Sztratégosz
(Harcos 2+2, szalagvért) és hordára,
lánc- vagy lemezvértet (50%) visz egy vevőnek,
1d100 at. 25% egy járókelő varázsló megleveníti a
vértezetet.

275 Páncélkovács: Gorgion (Harcos 3+1,
mellvért), 1d3 kekeckedő vevő (1-2 tisz-
tek, 3-6 sztratégoszok), 1d100 at/fő.

276 Páncélkovács: Zorbo, a Pöröly (Harcos
6), 1d100 at, vénségére egyedül maradt
híres mágikus pörölyével.

Zorbo, a Pöröly: Harcos 6; VO 14 (láncing); Moz-
gás 30'; Tám +6 +1-es *harci pöröly* 1d8+3;
+5/+2/+2; KG.

277 Pap: Bars Navar, a Metadaimón követője
(Pap 2) narancsszín köntösben, 20% 4
kultistával találkozik.

Bars Navar: Pap 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1
buzogány 1d8; +3/+0/+3; KG; szentségtelen víz*3.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2; NF 10+szint; 0: élelem és víz
megtisztítása*2, mágia érzékelése, méreg érzékelé-
se; 1: parancsvarázs, szentségtelen víz teremtése+.

Hp 12

278 Pap: Kurzán (Pap 3) a Kisebb Istenek
Hetedik Dinasztiájából, templom építésére
gyűjt adományokat (eddig 18 at gyűlt össze).

Kurzán: Pap 3; VO 17 (láncvért, nagy fém pajzs);
Mozgás 20'; Tám +2 bot 1d6; +3/+1/+3; TS; tollas
sisak. Varázslatok: -

Hp 7

279 Pap: Oszamír ibn Lád, a Gyógyító (Pap
6+2), 1d6*50 at, füstölős láda 1d6*250 at.

Oszamír ibn Lád, a Gyógyító: Pap 6+2; VO 12 (Ügy), Mozgás 30'; Tám +6 díszes bot 1d6+3; +7/+4/+7; TJ; *elmepajzs gyűrűje*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, fény, mágia olvasása*3; 1: áldás*2, menedék, védelem a gonosztól++; 2: közepes sebek gyógyítása, ómen+, reverzió, szellemfegyver; 3: perzselő fény*2.

Hp 46

280Pap: S'daal (Pap 3+3), a város védőisteneinek papja, 1d3*50 at. 80% adományokat gyűjt a rossz állapotú szobrok renoválására.

S'daal: Pap 3+3; VO 18 (gyűrűvért, Ügy, nagy fém-pajzs); Tám +5 buzogány 1d8+3; +6/+4/+6; S.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 13+szint; 0: fény*2, víz teremtése*2; 1: áldás, kisebb sebek gyógyítása, parancsvarázs; 2: bénítás, *szellemfegyver* [3*, egy-szeri].

Hp 21

281Pap: Va'ár, a Látomásos (Pap 4+1), 20% víziója görceiben.

Va'ár, a Látomásos: Pap 4+1; VO 18 (mellvért, Ügy, nagy fém-pajzs); Mozgás 20'; Tám +3 láncos buzogány 1d8+1; +5/+2/+5; KG; szentségtelen víz*5.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*3, víz teremtése*2; 1: menedék*2, parancsvarázs, szentségtelen víz teremtése+++; 2: bénítás, bénítás feloldása.

Hp 17

282Patkányfogó: Sálím Innár, furulyájával egy házból büvöli ki a patkányokat. Pózna 2d10 döglött patkánnyal, kicsi de agresszív kutya. 25% óriáspatkányok jönnek (2d4*5).

Patkány, óriás (2d4*5): Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; +0/+2/+0; S.

Hp	3	1	5
	2	5	2
	7	5	6
	7	5	2
	5	3	5
	1	1	2
	1	2	2
	3	3	6
	1	1	4
	2	5	3
	6	3	
	1	4	
	1	7	
	6	5	
	7	1	

283Pék: Babbuk Kéth, kenyere 1et/cipó. 20% letartóztatják ételmérgezésért, 20% a csapatot is társ-összeesküvőkként. 1d4 at.

284Pék: Harbo Bunn, egy másik pékkel perlekedik. 30% letartóztatják őket közrend megsértéséért és a csapat egy tagját kéri fel tanúnak. 1d6 at/fő.

285Pénzváltó: Paan, az Engesztelhetetlen (Tengerész 3), egy utcán álló festett fatrónusán ülve váltja az értéket és ad kisebb hitele-

ket. Biztonságára 4 elit ór (Harcos 4+2) és 3 harci kutya vigyáz, valamint bírja a tolvajcéh védelmét. Láda, 510 at.

Paan, az Engesztelhetetlen: Tengerész 3; VO 13 (bőrvért, Tng); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6; +3/+1/+1; S.

Hp 20

Harci Kutya (3): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+2; S.

Hp 4

7

10

286Pornográfus: Ráseránts Rubáj (Tolvaj 4+1), vázlatokat és festett nyomokat árul.

287Próféta: Kambüszész, a Bölcsesség Kútja. A sarkon óbégatva azt hirdeti, hogy a várost tűz és isteni harag fogja eltörölni a föld színéről, ha vissza nem térnek az ősi hagyományokhoz. 1d100 báméskodó. 40% a tömeg úgy dönt, hogy azonnal megölik a hamis profétát, 40% úgy dönt, hogy azonnal követik e szent ember tanácsait, 20% az őrség elkapja és az első sarkon megfojtja a veszélyes felforgatót.

288Próféta: Sovek Das, jóslata szerint a holtak megelevenednek és az élők ellen fordulnak, ha a nagyúr azonnal nem tiltja be a vigadalmat és a díszes ruhákat. 3d10 báméskodó.

289Próféta: Ufor, az Állhatatos (Tolvaj 2+1), jóslata szerint sáskák fogják elpusztítani a várost, ha egy adott foglyot nem bocsátanak szabadon a nagyúr börtönéből. 3d10 báméskodó.

290Prostituált: Liallé, a Tavi Tündér (Tolvaj 2+1), 10 at/éjszaka. 25% 1d6 tolvajjal együtt dolgozik.

291Prostituált: Vörös Radália, rabszolgavadászok szövetségese. 6 at/éjszaka.

292Rabló: Boron (Tolvaj 1+1) és 1d6+3 csőcselék, 1d10 at/fő, csak a gyengéket merik fosztogatni.

293Rabló: Eszeveszett Kóran (Harcos 3+3), 4 rabló és 3 rabszolga. Kóran adószedőnek állítja be magát, és aki nem fizeti ki extravagáns követeléseit, azt letartóztatja és eladja rabszolgának. Befolyásos rokonsága miatt az őrség nem meri zaklatni, de az eladott rabszolgákat csöndben visszavásárolják.

Eszeveszett Kóran: Harcos 3+3; VO 16 (gyűrűvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 handzsár 2d4+6; +6/+4/+4; SG.

Hp 25

294Rabló: Jandzsák, a Kétfogú (Harcos 3+1, szalagvért), a város legöregebb rablója három hű követőjével (Harcos 3+1, szalagvért), 1d6*10 at/fő, 1d3*50 at adósságlevél.

295Rabló: Kangvar Kán (Barbár 5) és 20 veterán harcosa, lovak. Egy elintézendő

ügy miatt vannak a városban, és valakik a vezér fejére kítűzött 600 at vérdíj ellenére alaposan lefizették az őrseget, hogy ne vegye észre a társaságot. 10% Kangvar a város urának parancsára jelent meg, és valami titkos feladatot kapott.

Kangvar Kán: Barbár 5; VO 15 (láncvért); Mozgás 20'; Tám +7 +2-es kétkezes kard 2d6+2; +4/+1/+1; KS; síkosság olaja, repülés itala.

Hp 28

296Rabló: Killimark (Tolvaj 2+1) és 4d6 rabló, 1d8*5 at. Ez a társaság egy nagyobb rablóbanda, akik elsősorban ott csapnak le, ahol először lefizették az őröket, hogy ne járőrözzenek.

297Rabló: Liviusz (Tengerész 3) és 2d6+5 csöcselék, 2d6*10 at. 70% megpróbálják kirabolni a karaktereket.

Liviusz: Tengerész 3; VO 16 (láncing, kis fapajzs, Tng); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8 (18-20/*2); +3/+1/+1; S.

Hp 16

298Rabló: Maidón, a Kedves (Harcos 3+1) és 1d6+3 rabló, nagyon udvarias, de a pénzt azért elveszik. 1d6*50 at és 1d6*100 at drágakő.

299Rabló: Nandzsar, az Íjász (Íjász 3+1) és 2d6 íjász, háztetőkről. 1d6*30 at.

300Rabló: Patrosz Glerm (Harcos 2+1) és 1d6 rabló, 50 at. 50% a városőrség szorosan a nyomukban van.

301Rabló: Pocakos Gandzsar (Harcos 2+1), 2d6 rabló és idomított tigris; először csak szép szóval kérik a pénzt. 1d6*150 at értékű zsákmány.

Tigris: Sz 6+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d10+3; +8/+8/+5; S.

Hp 51

302Rabló: Samekh Zar, a Vélelmező (Íjász 3+1) háztetőről és 2d6 rabló az utcán – Samekh bármilyen veszély esetén pusztulni hagyja embereit.

303Rabló: Taklosz, a Fejszés (Harcos 4+3), 400 at. Kövér és vidám természetű, de nagyon kompetens. 80% társa, Mersztón (Harcos 3+1) egy gyors harci szekérrel várja, ha valami rosszul sülné el.

Taklosz, a Fejszés: Harcos 4+3; VO 17 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +7 kétkezes csatabárd 1d12+6 vagy +7 dobódárda 1d6+5; +7/+4/+4; S.

Hp 41

304Rablók: Hadzsa, a Zöld Drágakő (Barbár 7) és 3d10 rabló. 80% nagy hejehujában vannak egy nagy fogásuk miatt. A hatóságokkal való jó kapcsolataik miatt néhány városőr is velük mulat.

Hadzsa, a Zöld Drágakő: Barbár 7; VO 14 (láncing); Mozgás 30'; Tám +9/+4 +2-es fattyúkard 1d10+2 vagy +8/+3 +1-es rövidíj; +6/+3/+3; TG; súlyos sebek gyógyítása ital*2, savbomba.

Hp 62

305Rablók: Haszim Bek, a Fosztogató (Harcos 2+1, pikkelyvért) és 3d8 embere. Nagyon barátságos más fegyverforgatókkal szemben, 30% társulást ajánl egy rivális banda ellen.

306Rablók: Jengil (Harcos 3+1) és 3d8 rabló. Jengil befolyása csökkenőben van társai között, ezért erejének demonstrálására párbajra provokálja az egyik gyengébben kinéző karaktert.

307Rablók: Masbúr, a Fejsze (Íjász 2+1) és 3d6 rabló. 30% egy spicli holttestét rángatják be egy sikátorba, 40% lopott árukat árulnak kedvező áron.

308Rablók: Quan Rshan (Barbár 2+1) és 3d6 követője (Tolvaj 2+1). 50% éppen pénzt osztogatnak a járókelőknek, 1d3 et vagy 1d2 at.

309Rablóvezér: Umbák, a Falugyilkos (Tengerész 6) és 15 rabló, mindenre képes martalócokat toboroznak száztagú bandájukba. 80% munkát ajánl a csapatnak.

Umbák, a Falugyilkos: Tengerész 6; VO 17 (láncing, kis fémpajzs, Tng); Mozgás 30'; Tám +6/+1 szablya 1d6 (17-20/*2) vagy +6 számszerij 1d8; +5/+2/+2; KS.

Hp 33

310Rabok: 1d6+3 megláncolt kényszermunkás, tűzifát cipelnek a börtönbe. Felvigyázzók Quellasz, a Jácint (Harcos 1+1), lusta alak. 20% szabadítási kísérlet 2d8 verőlegénnyel.

311Rabszolga: Kieran Zailo, gazdag öltözékben Pörölyt, ura harci kutyáját sétáltatja (mindkettőn arany nyakörv, 120 és 90 at).

Pöröly, harci kutya (5): Sz 2+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +4 harapás 1d6+2; +5/+5/+2; S.

Hp 13

312Rabszolgák: 2d10 megláncolt kényszermunkás, az utcát tisztítják Mepteh, a Kíméletlen (Harcos 6) munkafelügyelő alatt. 40% szökési kísérlet, 20% Mepteh megpróbál belőlük eladni néhányat, mert a városi költségvetést terhelik csak a semmirekellők.

Mepteh, a Kíméletlen: Harcos 6; VO 15 (mellvért); Mozgás 20'; Tám +6/+1 láncos buzogány 1d8; +5/+2/+2; TS, korbács.

Hp 40

313Rabszolgák: 2d10 megláncolt kényszermunkás, kőszobrokat síkálnak Alverik Ye'el munkafelügyelő (Harcos 1) alatt. 40% az egyik szobor ledől (Reflex, 3d8 Hp), és alatta csontokkal teli üreg válik láthatóvá.

314Rabszolgák: 3d6 láncra fűzött kényszermunkás Plewan Oglaj munkafelügyelő (Harcos 2+1, alabárd) alatt, teli gabonaszákot cipelnek a börtön felé.

315Rabszolgakereskedő: Suhár (Harcos 1), 10 rabszolga hordozta hordszéken, 4 ór (Harcos 2+1) társaságában. Borostyán kupa 350 at.

30% a hordszék megbillen, és Suhár lezuhan a porba és mocskokba, 30% egy orgyilkos (Tolvaj 5+2) az életére tör, 20% leprások hada rohanja meg a gyűlölt zsarnokot, hogy pusztá kézzel ízekre tépje.

316 Rabszolgavadászok: Szívtelen Kron (Barbár 4) és 2d6 segédje (Harcos 2+1), erősebb fizikumú, de nem túl veszélyes embereket keresnek a városfalon folyó rekonstrukciós munkákhoz. 40% már összeszedték a jelölteket, de az egyik még próbál szabadulni, 40% pénzt ajánl a karaktereknek a segítségükért.

Szívtelen Kron: Barbár 4; VO 17 (láncvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +4 kétkezes kard 2d6; +5/+2/+2; TG.

Hp 27

317 Rabszolgavadászok: Zaonnar őrmester (Harcos 3+1) és 2d4*5 őr (Harcos 2+1), lezárták az utcát és minden szegényes öltözetű járókelőt besoroznak a város sírásóbrigádjába egy nagyobb munkára.

318 Ragályszekér: ragályban meghaltakat összegyűjtő zárt szekér, 8 leprás húzza. A hajcsár, Taunak, a Keze-nincs, dobbal figyelmeztet a veszélyre. 30% egy számkivetett rejtőzik a testek között, 30% az egyik test felnyög – még él!, 20% Taunak 10 at-t követel a karakterektől, hogy ne nevezze őket ragályosnak.

319 Régiségkereskedő: Prezerusz, a Vérsólyom, 1d6 hordár és nagyméretű műtárgy. 30% az ősök testetlen árnjai rontanak a sírablókra. **Füstlidércek (1d6):** Sz 5**, VO 17; Mozgás 30' repülés; Tám +5 testetlen érintés 1d6 + 1d6 Egészség; Spec anyagtalán, életerősívás, sebészfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmére ható varázslatokra; +1/+4/+4; TG.

Hp 32 20
21
13
19
32

320 Régiségkereskedők: Ubák Mizáj, Mordehái Zaizem Immár, Kasbek Kumrat, egy 1d100+100 at értékű régiségen acsarkodnak. 30% egymásnak esnek, 30% a karakterek segítségét kéri vitájuk eldöntésére, 20% civakodásuk közben 1d6 tolvaj mozdul rá az értékes tárgyra.

321 Rétor: Udar Montar, nevével nyomott cserélapokat osztogat; mindenképpen megkörnyékezi a csapatot és felajánlja jogászai és szónoki képességeit. *Megbabonázás* 1/nap, *hipnózis* 3/nap.

322 Rézműves: Andriosz Raktosz, ebédel, 3d12 at. 30% egy rakomány régi rézdíszről beszélget, amit egy falu romjai között talált pár napja.

323 Rézműves: Gutandzsar, szent szimbólumok és lámpások 1 at/db.

324 Rézművesek: 1d8, egy hatalmas, meggömbült és régi rézlemezt szállítanak köhőjükbe. 20% elmosódott ősi jelek, 20% *robbanó rúnák*.

325 Sajtész: Abu Szim, változatos választéka 10 gurigányi sajt, 5 at/adag, 1d6 at. 20% előkelő vevő nagy bevásárlást rendez és a csapatnak is vesz egy ajándékot.

326 Sörárus: Geunnik Tarver, hordó és kupák az utca szélén, 1et-ért kupa, 1 at-ért anynyit ihatsz, amennyi beléd fér (igen erős ital, Nehéz Kitartás vagy kóma).

327 Sörfőző: Radok Tviszk, egy szekérszék elsőosztályú árpára alkudik Dzsáinnal, a gabonakereskedővel. Veterán őr, 1d100+100 at. 30% koldusok hordája támad a szekérre, tálakkal és bögrékkel hordva az árpát.

328 Spicli: Jabdal Rámin (Tolvaj 4+1), bűnözőnek kinéző alakokat követ tisztességtől, 50% a csapat nyomába szegődik, amíg nem talál érdekesebbet.

329 Spicli: Kendall Haut (Harcos 2+1, lasszó specializáció), megpróbál eladni egy értékesnek tűnő karkötőt a karaktereknek, majd jutalomért rájuk uszítja a városőrséget.

330 Spicli: Naummár, olcsó lopott holmikát áruló provokátor, 1d4*5 városőr (Harcos 1) és Mulbrant sztratégosz (Harcos 4+2, kürt, számszerij).

331 Százlábúak, óriás: 2d8 példány egy homályos nyílásból vagy dohos üregből; halálos mérge.

Százlábúak, óriás (2d8): Sz 1+2**, VO 11; Mozgás 20'; Tám +3 harapás 1d4+mérge (Közepes, 1d6 Egs/halál); Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, +0/+2/+0; S.

Hp	8	9	6
	9	7	10
	3	9	3
	8	7	10
	6	8	5
	8		

332 Szekér: 1d100 kiéhezett, botokkal és vasvillákkal felfegyverzett koldus támadása alatt.

333 Szénárus: Odell, a Poros, zsákonként 1d6 at-ért adja a faszenet. 1d6 vevő, egyikük 25% emberalakban járó, de száraz hőség auráját árasztó ifrit.

334 Színész: Randall, az Imitátor, járókelőket karikíroz és pénzért kuncsorog áldozataitól vagy a röhögő tömegetől. 2d6 at.

335 Színész: Tolzár, a Kiválasztott és 4 másik színész. Egy faalkotmányon ugrálva lé-

legzetelállító mutatókat mutatnak be a bá-mészakodóknak. 40% vallási fanatikusok támadnak a jelenlévőkre.

336 Szobrász: Deiszfanész, gipszből készült szobrokon dolgozik, ezeket egy standról árulja is (5-30 at). 40% legutóbb egy palotában dolgozva titkos rekeszt falaztattak el vele, vállalkozó szellemű társakat keres a kifosztására, 30% tud egy rémtörténetet a riválisáról, aki emberi testekből készíti gipszszel borított groteszkeket.

337 Szőnyegárus: Abbasz Atarian, 3 szőnyeg egyenként 100 at-ért, érték 1d100+50 at, 2 ór. 20% a szőnyeg lopott áru.

338 Szuvenírárus: Oszkosz Landrosz (Tolvaj 1), áru: 25% a város másával pecsételt óntalpak, 25% a város nagyrát ábrázoló rézfigurák, 25% egy nevezetes városi értéktárgy apró másai, 25% a város nevével és jelképeivel hímzett mellények. Egyenként 1d6 at.

339 Szuvenírárus: Zamír Overnosz, áru: 25% a nagyúr arcával ékesített bronzérmék, 25% lepecsételt üvegfiola, benne víz a környékbéli folyóból vagy tengerből, 25% egy jelentős épület gipszmása, 25% „egy eredeti macskakő” (olcsó hamisítvány). Egyenként 1d6 at.

340 Téglavető, 2d12, munkaszüneten. A téglahamisítás trükkjeiről beszélgetnek.

341 Tengerész: 2d10 matróz (Tengerész 2+1) a Gorgóról – a közvélekedés szerint kalózhajó. Mindegyik matróz láthatóan sok pénzt hordoz az erszényében (40 at/fő).

342 Tengerész: 2d10 matróz a Tengeri Kurváról, nagy riválisuk, a Zöld Polip matrózaira vadásznak. Alaposan leitták magukat és állig fel vannak fegyverkezve.

343 Tengerész: 2d10 matróz a Tengeri Oroszlánról, a hajó úton szerzett sérülései miatt munkát keresnek. Egy dzsungelsziget templomvárosának kincseiről mesélnek.

344 Tengerész: 2d10 matróz a Vindikátorról, rabszolgakereskedők. 70% egy fontos, a hajón fogvatartott személyről beszélgetnek.

345 Tengerész: 2d10 matróz az Arany Szerencséről, egy kereskedő lányát mennek elrabolni.

346 Tengerész: 2d10 matróz és Reldossz első tiszt (Tengerész 2+1) a Tanisz Thar hadigályáról. Szépen kivastalt ruhákat viselnek, és egy fontos hivatalnoknak visznek egy tengerészlédát, amelyben néhány régi szobortöredék lapul.

347 Tengerész: 3 matróz a Stigosz Darról, a város egyik útkereszteződését keresik, ahol úgy tudják, hogy érmekkel teli ládákat temettek

el. 30% gyanús viselkedés, 30% elejtett megjegyzések, 30% megkérdezik a karaktereket, hogy hol kapnának ást és csákányt.

348 Tolvaj: Jakti Masszón, a jobb felszerelésű csapatok nyomába szegődik, majd szálláshelyük helyét jelenti a feletteseinek. 30% tippet ad a karaktereknek, hogy valaki ki akarja őket rabolni – pár fiktív részlettel.

349 Tolvaj: Quentin Palar (Tolvaj 2+1), egy kereskedő után sompolyog.

350 Tolvaj: Randal Kár (Tolvaj 4+1), 2d6 társának (Tolvaj 2+1) falaz, amíg azok kirárolnak egy lakást vagy üzletet. A tolvajcéh emberei. 60% költözködésről beszél, és felajánl néhány jó áru holmit a karaktereknek.

351 Tolvaj: Szimón bin Názer (Tolvaj 4+1), a tolvajcéh toborzója. Bérenceket keres egy kereskedő móresre tanítására, aki erődített házában, őrei és harci kutyái mögött gúnyt űz a tolvajokból. A fizetség jó és további lehetőségeket nyit meg.

352 Tolvaj: Udo Renzar (Tolvaj 2+1), egy faoszlophoz kötözve. Gyülekező csődület. A tolvajcéh embere (50% volt).

353 Toborzótiszt: Gonfalon Gorik (Harcos 4+2, mellvért) és 2 ór (Harcos 2+1), zeneszóval és lakomával fegyverforgatókat toboroz a város szolgálatába. Hároméves szerződés és bünbocsánat. Láda 120 at-vel.

354 Uzsorás: Líviusz Rán, egy kilakoltatásból származó szegényes holmikkal megrakott szekeret vizsgál, amely mellől rabszolgája, Titusz (Tolvaj 2+1) kínálja az árukat. 40% koldusok ármádiája támad a szekerre, hogy szétkapkodják a holmit, 30% Líviusz felajánlja a karaktereknek, hogy ha napszálltáig 80 at fölötti árat kapnak a gyűjteményért, felfogadja őket segédnek.

355 Uzsorás: Sarkar Swam, rücskös bőrét vaskos, rákok jeleivel díszített díszpalástba rejti. Valójában szörnyűséges ember-rák hibrid, aki szabadon váltogatja alakját a kettő között. Türikizzel díszített arany rákamulett 240 at.

Sarkar Swam, Óriásrák: Sz 4+2; VO 18; Mozgás 20'; Tám +6 tör 1d4+2 vagy 2*+5 ollók 1d6+2; Spec immunis az elmére ható varázslatokra; +6/+3/+3. Hp 28

356 Ügynök: Leomon (Harcos 2+1), kalandozókat keres előkelő megbízója számára; elit ór (Harcos 4+2), 2d12 at. 75% alkalmasnak találja a karaktereket.

357 Üvegárus: Multhúm Dar Das (Tengerész 3+3), talált egy elsüllyedt gályányit, azóta ebből él; mindenkire rátukmálja portékáját (5 et – 3 at/üveg, dzsinn 1%).

Multhúm Dar Das: Tengerész 3+3; VO 15 (börzeke, Ügy, Tng); Mozgás 30'; Tám +6 rövidkard 1d6+3 (18-20/*2); +6/+4/+4; SJ. Hp 29

358Üvegfúvó: Klár és 1d6 ór (Harcos 1), egy drága és bonyolult üvegszerkezetet szállítanak egy befolyásos varázsló részére.

359Vágóhídra hajtott különös állatok (1d6+2): 1 – óriásfácán vagy páva, 2 – krokodil, 3 – dinoszaurusz, 4 – óriás(vad)disznó.

360Vágóhídra hajtott marhák: 1d100+25 tehén és bika. 30% őszállatok, 30% megvadult bika.

361Varázssitalárus: Simón ben Hágár (Varázsló 3), 1d6+1 eladó varázssital. Áruk: 1d6, 1: -20%, 2: -10%, 3-4: normál, 5: +10%, 6: +20%. Két ór (Harcos 3+1)

Simón ben Hágár: Varázsló 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 ököl; +1/+1/+3; KJ; 120 at, *óriáserő itala*, *pókmászás itala*, *Yag Amnun rettenetes pora*.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése*3, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás, Nystal mágikus aurája, varázslóvedék; 2: gyengítő sugár, tárgy meglelése.

Hp 6

362Varázssitalárus: Szikár Malabosz (Illuzionista 3+2), 1d6 ór (Harcos 1+2), 1d6 varázssital, 1d100 at. 20% megpróbálja felbérelni egy csapatot egy riválisa elleni bosszúra.

Szikár Malabosz: Illuzionista 3+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám -1 hosszú kard 1d8+2; +3/+3/+5; KS; *savbomba*, *súlyos sebek gyógyítása ital*.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 2; NF 12+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök; 1: hipnózis, kődfal, önmegváltoztatás; 2: azonosítás+, illúzió, Omár kínos tévedése.

Hp 14

363Varázsló: Karmab Kán (Varázsló 1, *szelemélyi bűbáj*), egy nagyobb rangú mester legidősebb tanítványa. 50% jelentkezőket keres egy veszélytelen kísérletre, 30% a karakterek után kémkedik, 20% védelmet keres mestere haragja elől.

364Varázsló: Tarbiusz (Varázsló 3+1), hazafelé tart, és attól fél, hogy ellenségei követik. 40% lehetséges védelmezőinek, 30% ellenségeknek tartja a karaktereket.

Tarbiusz: Varázsló 3+1; VO 11 (Ügy), Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; +2/+2/+4; TS; a titkosrendőrségnek írt jelentés a felforgatókról és kémekről.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: fény*2, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás, pajzsvarázs, varázslóvedék, védelem a gonosztól; 2: hipnotikus minta, kopogtatás, láthatatlanság; 3: Tahssa tébolyult tarantellája.

Hp 10

365Varázstárgyárus: Knár, a Túlvilági (Varázsló 3), mágikus amuletteket (15% eséllyel jó valamire) és 50% eséllyel 1d3 véletlenszerű varázstárgyat árul.

Knár, a Túlvilági: Varázsló 3; VO 10, Mozgás 30'; Tám +2 bot 1d6; +1/+1/+3; KJ; 600 at, *vízión itala*, *gyógyítás gyűrűje* 18 töltet.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: fény, mágia érzékelése*2, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás+, félelem okozása*2, lángoló kezek; 2: gondolatok érzékelése, kopogtatás.

Hp 11

366Varjak: egy csatornában fekvő, sárral fedett furcsa kupacon lakomáznak.

367Városőrök: 1d3+2 ór (Harcos 2+1) és 1d3+1 láncon vezetett vadászkutya. 60% kihallgatják a csapatot, az egyik kutya 60% eséllyel kiszimatol valamit az egyik karakteren.

Kutyák (1d3+1): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+2; S.

Hp 4
10
4
5

368Városőrök: 1d3+4 milícia (Harcos 1+1) és 1d3+3 ór (Harcos 2+1), Bámész Brontekt őrnagy (Harcos 3+1) és Kal Borzion hadnagy (Harcos 1+1) vezetése alatt, 30% egyre hangosabb vitában egy másik csapat örrel, 30% csaprézsegek.

369Városőrök: 1d3+4 ór (Harcos 2+1) és 1d3+4 láncon vezetett kutya Ali Banzár hadnagy (Harcos 2) vezetésével, 30% az egyik kutya emberi lábat cipel a pofájában, 20% azonnali magyarázatot követelnek a karakterek jelenlétére.

Kutyák (1d3+4): Sz 1+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +3 harapás 1d6+2; +4/+4/+2; S.

Hp 6 3
4 4
6 8
6

370Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1+1) Markusz Ignácusz kiképző őrmester (Barbár 2+1) vezetése alatt, gyakorlaton. 40% lezárják az utcát és mindenkit átkutatnak, 30% 1d3 főt kiemelnek a járókelőkből és alaposan kikérdezik, 30% vallatási gyakorlat gyanús alakokon.

371Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1+1), most tértek vissza egy kémek és lázadók utáni házkutatásból. 30% 1d3 fogoly vagy bizonyíték, 30% koldusokat vallatnak, 30% véletlenszerű járókelőket kutatnak át, de bármilyen éles panaszra inukba száll a bátorságuk.

372Városőrök: 1d4*5 ór (Harcos 2+1) Euklidész sztratégosz (Harcos 4+2, lemezvért) és Immer Qual őrmester (Harcos 3+1) vezetésével, 20% útbaigazítást kérnek a karakterektől, mert eltévedtek.

373Városőrök: 1d4*5 ór (Harcos 2+1), tisztjük nélkül, egy pénzváltót megtámadó kalandozócsapatot keresnek; információik szerint egy veszélyes varázsló is volt a körükben, 5% rothadásférgek, 5% óriáspatkányok.

374Városőrök: 1d6+2 „őr” (Tolvaj 2+1) és Queng Daro „őrmester” (Tolvaj 4+1) őrru-

hában, de nem túl fegyelmezetten. 30% bevetésen, de a céh szolgálatában, 30% passzívan nézik egy megbízhatatlan személy üzletének alapos kifosztását, 20% egy gyümölcsárust vegzálnak.

375 Városőrök: 1d6+2 őr (Harcos 2+1) és 1 veterán (Harcos 3+1) Barga Parth sztratégosz (Harcos 4+2) vezetésével. 60% adományokat gyűjtenek a megözvegyült örveleségeknak, „mert különben”.

376 Városőrök: 1d6+3 milícia (Harcos 1+1) és 1d3+2 veterán íjász (Íjász 3+1) Karkall Des tizedes (Harcos 1+1) vezetésével, 30% letartóztatás közben.

377 Városőrök: 1d6+3 milícia (Harcos 1+1) és 1d3+2 veterán íjász (Íjász 3+1) Morglen Bég (Harcos 3+1) vezetésével. 50% az utca forgalmát számolják egy palatábla és egy vízóra segítségével, 30% leállítják a teljes forgalmat, majd blokádot építenek.

378 Városőrök: 1d6+3 őr (Harcos 2+1) és 1d3 íjász (Íjász 2+1) Strázsáló Olovar örmester (Harcos 3+1) vezetésével és egy írnokkal. Minden utcán elhaladó nevét feljegyzik egy tekerésre, 20% vörös és fekete jelekkel kiegészítve.

379 Városőrök: 1d6+3 őr (Harcos 2+1), 1d3 elit (Harcos 4+2) és idomított tigris Róktin Rádzsa, a Tigrisek Mestere (Harcos 4+2) vezetésével, 10% a tigris elszabadul és irtózatossá válik.

Tigris: Sz 6+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d10+3; +8/+8/+5; S. Hp 45

380 Városőrök: 2d6 őr (Harcos 2+1). 40% pénzt követelnek azoktól, akik nem tűnnek városi polgárnak, 30% egy makacs ösbivalyt próbálnak elvonszolni az utcáról, 30% egy építkezést biztosítanak, 3d10 munkás és Fágum Babbuk felügyelő.

381 Városőrök: Gamandor Főparancsnok, a Hóhé (Harcos 5+1), 10 milícia (Harcos 1+1), 10 őr (Harcos 2+1), 5 veterán (Harcos 3+1), 3 hivatalnok és 2 futár, mind tökig feketében. 70% szótlanul követik a csapatot egy darabig, majd ha nem találnak semmi szabálytalant, távoznak, 20% egy elítélt foglyot kísérnek kivégzésére.

Gamandor Főparancsnok: Harcos 5+1; VO 19 (szalagvért, Ügy, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +7 +1-es *fattyúkard* 1d10+4; +5/+2/+2; TG. Hp 29

382 Városőrök: 1d6 csapárvész, alvó őr egy árnyékos zugban, szétdobált felszerelés.

383 Verőlegény: Gardk Omfalosz (Harcos 2+1) és láncra fűzött rabszolgány, Dzsaniilla. 1d100+200 at, két aranyfonállal hímzett szőnyeg 2*220 at.

384 Verőlegény: Aurum Absz, egy kikötözött szamarat csépel. 3d10 bámészködő.

385 Vízió: homályos, fényaura övezte nőalak vonul át az utcán.

386 Vödörnyi bél (1–3 csirke, 4–6 hal) a magasból (Reflex).

387 Vödörnyi disznóürülék az egyik sikátorból, Tám +4.

388 Vödörnyi zöld nyálka a tetőről (Reflex; 1d6 Egs/kör).

389 Zarándok: Hiszten Gorm, elkeveredett a többiek közül és útbaigazítást kér, 10 at. 20% egy csoport verőlegény követi.

390 Zarándok: Namno Baratni, nomád (Harcos 2), 1d10 társát vezet. Mindenkit leszólják, aki nem tűnik elég erényesnek.

391 Zarándok: Szerdár Argics (nomád Harcos 2), fekete átok nyomasztja.

392 Zavargás: 1d100 zavargó, a gabonaárak miatt tiltakoznak.

393 Zavargás: 1d100 zavargó, idegeneket keresnek.

394 Zavargás: 1d100 zavargó, a kereskedők fondorlatai miatt szétvernek minden üzletet.

395 Zöldségárus: Markon, kordéjáról retket, paradicsomot és sárgadinnyét árul, valamint koldusoknak 1-1 et-ért két zsák rothadt krumplit. 60% valaki egy második emeleti ablakból sértegetni kezdi a karaktereket (a provokátor és Markon este megosztják az extraprofitot).

396 Zsoldosok: 2d6 zsoldos (Harcos 2+1) és vezetőjük, Mombár, a Farkas (Harcos 2+1, kürt). Ha a karakterek erőseknek tűnnek, követőiknek ajánlkoznak, egyébként megpróbálják őket kifosztani.

397 Zsoldosok: 2d6 zsoldos (Harcos 2+1), munkát keresnek. Előző pozíciójukból gyávaság miatt kerültek az utcára.

398 Zsoldosok: 2d6 zsoldos (Harcos 2+1), szerződésben, de irtózatossá válnak a dolgukat és új lehetőségek után néznek. 80% leszólítják a karaktereket, hogy nem tudnak-e valami munkát vagy nincs-e kedvük beszállni valamibe.

399 Zsíros olaj ég egy jókora katlanban, Fóbiosz, a koldus kevergeti.

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 are hereby designated as open game content.

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, 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 1.0 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: fantasy szerepjáték © Copyright 2008 by Gabor Lux.

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

Városi Találkozások I.: Nappali Táblázat © 2008, 2010 by Matthew J. Finch. All rights reserved.

