

Városi Találkozások II.

Éjszakai Táblázat

Írta: Lux Gábor



Kard és Mágia háttér városi kalandokhoz

E.M.D.T. 21.

Városi Találkozások II.: Éjszakai Táblázat

írta: Lux Gábor

A borítót készítette: Matthew J. Finch

Tesztelte: Barta Ákos (Dzsámsír Abunári, Tolvaj 3)
Salamon Áron András (Nadír Arzu Parvanda, Varázsló 3)
Söjtöri Dávid (Adar Anosh, Harcos 3, Olaf, Harcos 3)
2. csapat: Ács Gábor (Tyraxus Tharg, Varázsló 7 és Xulunder Khám, Harcos 5)
Faragó Kálmán (Gwyddion, Uthummaosz bajnoka, Harcos 8)
Fehér László (Licar del' Avellosz, Varázsló 9)
Izápy Gábor (Zaxtarosz Koernoi, Tolvaj 6)

© 2011 by Lux Gábor. All rights reserved.

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

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

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

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

Hp	12	11	11
	6	19	19
	15	19	19
	9	15	19
	12	10	14
	13	17	9
	16	16	15
	17	18	21
	14	10	20
	18	12	11
	8	10	13
	9	14	9
	13	22	16
	12	17	9
	18	14	14
	11	14	15
	16	12	10
	12	19	10
	17	21	5
	20	19	22
	12	6	21
	9	11	13
	19	11	10
	4	11	13
	13	9	7

Veteránok: Harcos 3+1; VO 17 (láncing, nagy fém-pajzs, Ügy) vagy 18 (mint előbb, de láncvérttel vagy mellvérttel); Mozgás 30'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3 vagy +4 alabárd 1d10+3 vagy +4 számszerij 1d8; +4/+2/+2.

Hp	15	23	25
	19	19	21
	15	17	20
	26	15	20
	<u>20</u>	<u>20</u>	<u>23</u>
	19	22	21
	23	31	19
	18	15	24
	18	23	23
	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>24</u>
	28	16	17
	25	30	15
	10	30	28
	9	17	19
	<u>23</u>	<u>15</u>	<u>25</u>
	13	9	21
	18	17	15
	27	12	17
	9	13	15
	23	19	15

Elitek: Harcos 4+2; VO 19 (láncvért vagy mellvért, nagy fém-pajzs, Ügy) vagy 20 (szalagvért, nagy fém-pajzs, Ügyesség); Mozgás 20'; Tám +6 fattyúkard 1d10+4 vagy +6 nehéz számszerij 1d10 vagy +6 alabárd 1d10+5 [pajzs nélkül].

Hp	24	29	27
	30	30	44
	33	27	30
	25	33	29
	<u>35</u>	<u>32</u>	<u>26</u>
	22	24	29
	23	24	33
	23	29	24
	32	31	25
	28	38	27

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

	16	13	15
	14	16	15
	15	4	8
	22	15	7
	<u>14</u>	<u>11</u>	<u>15</u>
	12	8	15
	14	7	13
	6	22	13
	14	13	5
	<u>5</u>	<u>11</u>	<u>20</u>
	11	8	10
	10	15	11
	13	12	17
	9	5	4
	17	6	13

Barbárok:

Északi barbárok: 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	22	19	9
	12	14	14
	15	22	15
	23	25	17
	<u>17</u>	<u>17</u>	<u>13</u>
	15	16	17
	20	14	8
	16	8	12
	20	22	17
	6	15	16

Sivatagi nomádok: 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	18	9	17
	20	14	11
	10	11	16
	7	10	2
	<u>6</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
	13	11	6
	4	16	10
	8	10	15
	15	13	3
	10	8	11

Rablók:

Csőcselék: 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	4	6	3
	7	10	6
	3	11	8
	10	10	2
	<u>8</u>	<u>4</u>	<u>11</u>
	11	6	11
	6	9	10
	10	2	4
	9	7	7
	<u>9</u>	<u>6</u>	<u>4</u>
	8	10	2
	4	5	7
	10	6	3
	4	6	4
	<u>11</u>	<u>2</u>	<u>6</u>
	4	4	11
	4	3	8
	5	2	5
	2	6	6
	<u>5</u>	<u>9</u>	<u>11</u>
	5	7	5
	7	5	8
	2	8	8
	8	4	9
	<u>11</u>	<u>11</u>	<u>11</u>
	8	4	9
	3	9	11
	5	2	8
	9	11	2
	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>5</u>
	5	11	9
	5	7	8
	2	11	6
	5	9	10
	2	9	9

Rablók: 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	11	15	10
	6	12	14
	10	15	14
	15	17	11
	12	10	15
	17	7	8
	15	20	18
	19	19	8
	5	15	19
	11	6	14
	14	8	13
	8	20	4
	15	11	8
	15	8	12
	18	14	8
	19	10	11
	11	8	10
	9	11	13
	13	5	17
	16	17	19

Kalózok és tengerészek: 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	13	13	8
	13	10	13
	5	11	14
	8	8	12
	4	4	17
	14	6	9
	8	14	9
	12	14	17
	18	14	23
	4	10	16

Tolvajok:

Tolvajok: 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	7	8	8
	10	9	10
	7	10	10
	8	5	11
	10	8	14
	8	10	7
	12	8	10
	7	10	10
	9	9	8
	5	10	13
	6	9	9
	10	9	13
	12	11	11
	8	12	6
	9	8	5
	8	14	7
	12	12	7
	5	7	9
	8	9	9
	8	11	9

Tapasztalt tolvajok: 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 számszerű 1d8 [+2d6]; +2/+5/+2; 9 tolvajkép.

Hp	22	18	16
	18	18	17
	23	14	21
	15	21	16
	16	24	21
	12	15	22
	15	21	17
	20	15	17
	16	12	20
	19	17	22

Orgyilkosok: Tolvaj 5+2; Kezd +2; VO 16 (kivert bőrvért, kis fémpajzs, 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 számszerű 1d8 [+3d6+méreg (Közepes, 1d6 Egs/1d6 Egs)], 10 tolvajkép.

Hp	28	26	26
	29	26	26
	26	22	30
	22	30	20
	29	24	31

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

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

Állatok és szörnyek

Árnyak: Sz 3*; VO 13; Mozgás repülés 30'; Tám +3 testetlen érintés 1d6 Erő; Spec anyagtalán, sebzés-felfogás 5/ezüst, erősívás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és a hidegre; +1/+3/+1; KG.

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

12	14	14
9	15	13
16	8	11

Kutyák: Sz 1; VO 12; Mozgás 40'; Tám +1 harapás 1d6; +2/+2/+0; S.

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

Patkányok, óriás: Sz 1-1; VO 15; Mozgás 20'; Tám +0 harapás 1d6-1; Spec betegség; +0/+2/+0.

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

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

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

Hp	14	10	11
	17	12	11
	15	11	17
	14	10	12
	12	8	4
	13	10	16
	13	18	5
	12	8	7
	13	13	13
	15	11	6
	13	10	9
	13	10	10
	6	15	12
	12	18	9
	13	4	9
	13	8	9
	16	8	15
	10	16	12
	12	5	15
	10	15	14

III. Találkozások (1d3, 1d100)

100 Adószedő: Hirudo Officinalisz és 3d10 ór (Harcos 2+1), véletlenszerű járókelőket állítanak meg egy meglepetésszerű rendkívüli adóellenőrzésre. 80% kiszúrja az egyik karaktert és 101%-kal talál valami rettentő mulasztást.

101 Akadémikus: Luciusz (Harcos 2+1, sétapálcába rejtett tör, méreg) és 1d10 ór (Harcos 1), az utca éjszakai világítását vizsgálják az évi részletes jelentéshez. 80% fékezhetetlen dühbe gurul, ha elvonják a figyelmét.

102 Akadémikus: Ninax, a Geográfus, megrökönyödve tapasztalja hogy a dolgozószobáján kívüli világ nem felel meg az elméleteinek. Kísérőket keres, hogy biztonságban hazaérjen, a jutalom 1d6*5 at és egy extra kincses térkép (teljes kitaláció).

103 Akadémikus: Pentasztadióni Melchiadász (Harcos 1), kereskedő ismerőse, Ratoglek Gorp (Tolvaj 4+1), valamint 1d6 ór (Harcos 3+1) egy bachannáliaszerű lakomáról hazatérve, a kandírozott medúza kulináris értékéről diskurálnak. 15%

egyikük holtan rogy össze az egzotikus de mérgező csemegétől.

104 Álarcosok: 2d10 verőlegény álarcban és köpenyben (Harcos 2+1), elállják egy sikátor bejáratát, és senkit sem engednek áthaladni.

105 Áldozat: Parviz, kifosztották és súlyosan összeverték, megzavarodottan támológ.

106 Alkimista: Multifág Lam (Illuzionista 6+3). 1d6+1 varázsital egy *varázsitalok lombikjából* (40% csak illúzió), horoszkópok (100% sokértelmű).

Multifág Lam: Illuzionista 6+3; VO 13 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 szütyő múmia lehellete (Nehéz; 2d6 Hp/1d6 Egs+ragály); +5/+5/+8; KG; 60 at, 2*múmia lehellete, *varázsitalok lombikja*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 4, 3: 3; NF 13+szint; 0: fény, illúzió érzékelése*2, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: hipnózis, kisebb illúzió, láthatatlanság érzékelése, Nystal mágikus aurája*2, ön-megváltoztatás; 2: azonosítás, eltérítés; illúzió*2, tükörképmás; 3: IOUN kövei, nagyobb illúzió*2.

Hp 31

107 Alkimista: Unktusz Malevol, sötét elixíreket kínál apró standjáról; illatosított víz és disznózsír. 20% dühödtt vevő visszaköveteli a pénzét.

108 Alkudozók: Ventó és Szamid, hisztérikus hangnemben a lelkeikért és belső szerveikért alkudoznak egy púpos, rongyos ruhákba öltözött alakkal. 30% csupa szem, 30% csupa száj, 20% arcvonások nélküli, 20% valamiért megdöbbenően vonzó.

A Szervek Elirablója: Sz 6+3*** MAX; VO 19; Mozgás 40' rémisztő bakugrásokkal; Tám +9 szervek kiszívása +5-ös manőver; Spec szervek kiszívása, immunis az elmére ható varázslatokra, visszatér a halálból és legyőzői után ered; +8/+8/+8; TG.

Hp 66

109 Amazon: Antiopé (Amazon 9), egy amazonokat ábrázoló szoborsort nézve elmélkedik. 25% fellép egy üres talpazatra és élettelen márvánnyá változik.

Antiopé: Amazon 9; VO 23 (láncing, Amz, nagy fémpajzs, +3-as védőköpeny); Mozgás 30'; Tám +12/+7 +3-as buzogány 1d8+3; +6/+3/+3; S.

Hp 56

110 Amazonok: Velmilisz Mil (Amazon 8+2), Szépséges Yana (Amazon 5+3) és Mélyföldi Yillisz (Amazon 9+1), a pókkultusz elleni bosszúálló küldetésen. 60% 3d10 kultista és 2d6 idomított óriáspók támadása.

Velmilisz Mil: Amazon 8+2; VO 26 (láncing, +2-es nagy fémpajzs, Amz, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +10/+5 hosszúkard 1d8+2; +8/+4/+4; TS; 6*600 at drágakő.

Hp 60

Szépséges Yana: Amazon 5+3; VO 21 (bőrvért, nagy fapajzs, Amz, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +10 Mesztek buzogánya +2 [egyetlen alakommal kiszáradt holttesté fonnyaszt egy ellenfelet, nincs mentő] 1d8+5; +7/+4/+4; SJ; 350 at, 600 at értékűnek kinéző hamis pókidol tele robbanóanyaggal (tűz hatására 6d8 Hp), átkok palackja (4 átkal).

Hp 46

Mélyföldi Yillisz: Amazon 9+1; VO 23 (láncing, +1-es nagy fémpajzs, Amz, Ügy, pszionikus); Mozgás 30'; Tám +10/+5 hosszúkard 1d8+1; +7/+4/+4; TS.

Hp 65

Kultisták (3d10): Szint Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+3 vagy +3 rövidkard 1d6+3; +4/+1/+1; KG.

Hp	17	17	15
	14	12	15
	9	11	13
	15	17	11
	18	9	18
	9	20	14
	11	9	10
	17	9	10
	8	12	13
	17	18	11

Óriáspókok (2d6): Sz 4; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 harapás 2d4+méreg (Közepes, 1d6 Erő/1d6 Erő); Spec immunis az elmére ható varázslatokra; +4/+4/+1; S.

Hp	20	24	19
	20	16	20
	23	15	
	19	24	
	26	11	

111 Árnyak: 1d12, felvonulás. 50% a vezetőjük *hipnóizist* mond a karakterekre, hogy álljanak közéjük.

112 Árnyalak: Jízia Hercegnő képmása egy sikátorban, aki ezzel a varázslattal tapasztalja meg a várost; egy ütés eloszlatja és megsebz a valódi hercegnőt. 25% 1d6 élőholt árny.

113 Árus: Guthó, nyárson sült énekesmadarakat árul. Élő madarakkal teli ketrec egy késárvány és lobogó olajjal teli fazék mellett. Kokatrix letakart gyékénykasban.

Kokatrix: Sz 5*; VO 14; Mozgás 20'/Repülés 40'; Tám +5 csőr 1d3 + kővéváltoztatás (Közepes Kitarítás); Spec kővéváltoztatás; +4/+4/+1; KG.

Hp 16

114 Bába: Szalmandra, egy szüléshez siet. 25% a karaktereknek könyörög, hogy kísérik át egy veszélyes utcán.

115 Bálványimádó: Suthum és 1d3 tanítványa, 1d6 aranyért elvégzik a karakter helyett a fárasztó és időrabló vallásos rítusokat. 10% valami csodálatos gazdagságban és bőségben részesíti a bálványimádókat.

116 Befalazott ember: kis, rácsos falifülkében (50% kívülről lefüggönyözött) kuporog, artikulálatlanul motyog magában. 30% egy ór (Harcos 2+1) vigyáz rá, 30% tulajdonosa, Ramollah Szingh, kis adománygyűjtő tálkával.

117 Beteg: Olam Gan, lázban égve, környezete ügyet sem vetve tévelyeg – „minden izzik, mint a szén!”, „a fémek... a fémek! az árnyalato!” – szinesztéziában szenved, összekeveri a hangokat és a hőt.

118 Borbély: Kitalam (Tolvaj 2+1), áldozatokra vadászva, kifent borotvával járja az utcákat; a karaktereket látva zokogva, „Tisztátalan! Mind tisztátalan!” kiáltásokkal elfut.

119 Borbély: Robóziusz Verm, egy nagy zsák emberi haj árán alkudozik egy sötét alakkal.

120 Borkereskedő: Agramenész, legjobb évjáratát vizezi fel félig bezárt üzletében; inkább javít a minőségen.

121 Borkereskedő: Toghral, jácinttal ízesített bor 5 at egy kupa, népszerű frissítő. 1d3 Hp-t gyógyít, de függőséget okozhat (Kitartás).

122 Boszorkány: Markinda, zöld boszorkány, békalencsés hordókban erjesztett gyilkos békák egy hátsó udvarban, ghouls famulus. 30%

eladó mérgek (fegyvermérgek I. – III.), 30% eladó varázslatok (1d2).

Markinda, zöld boszorkány: Sz 9+2; VO 20; Mozgás 30'/Úszás 30'; Tám 2*+11 karmok 2d4+2 (15-20/*2); Spec zsigerelés; +8/+5/+8; KG.

Varázslatok: régen elvesztette a varázskönyvét.

Hp 80

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 11

123 Boszorkány: Téthisz, a Tenger Leánya (Varázsló 3+1, Karizma 4), egy kis kordét húz maga után, tégelyekben hullaszír. Ha megsértik vagy megtámadják, 3d10 gyilkos béka szolgálója kel segítségére.

Téthisz, a Tenger Leánya: Varázsló 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 bibircsókos bot 1d6+1 + nyálkás végzet (Nehéz, virulens, 1d4 Egészség permanens); +2/+2/+4; Kar 4; KG.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése*2, táncoló fények, trükkök; 1: félelem okozása*2, pókmászás, személyi bűbáj; 2: hipnotikus minta.

Hp 15

Gyilkos békák (3d10): Sz 1+1; VO 12; Mozgás 10'; Tám +2 harapás 1d6+1; Spec ugrás 20' +2 támadás; +3/+1/+1; S.

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

124 Cipőáros: Wolthínia, díszes papucsokat árul egyenként 2d10 at-ért. 80% testőr (Harcos 3+1).

125 Csontok halmi a falak mentén, szélfúttá szemét és rongyok. Egy zavarodott férfi vizsgálja őket, azzal hogy fél órája itt még a Kapu-örök Szinódusa tartotta esti multságát, és igen, ez az a hely. 40% megelevenedő csontok, 3d10 csontváz.

Csontvázak (3d10): Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 karmok 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S; néhány rozsdás kulcs.

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

126 Csőcselék: 2d4*10 fő (Harcos 1+1), a városnegyedet fosztogatják. 30% város-örök közbelépése, 20% városörök közbelépése a fosztogatók oldalán.

127 Csőcselék: 4d6 fő (Harcos 1+1), egy gyermek elrablóira vadásznak. 30% megtámadják a karaktereket, 30% megtámadnak egy véletlenszerű NJK-t.

128 Csőcselék: 4d6 fő (Harcos 1+1), egy tolvajnak vélt alakot lincselnek.

129 Degenerált: Kvuodt Avourmisz, lótuszt szippant egy mocskos falifülkében, a Nagyúr kémhálózatának alacsony rangú tagja. 50% 1d6*40 at értékű szer.

130 Démon, árnyék: formátlan alak siklik a falakon és el-eltűnik a fekete résekben. 60% megpróbálja megszállni az egyik karaktert, hogy absztrakt filozófiai kinyilatkoztatást tegyen majd elhallgasson (de 25% eséllyel tovább lappang benne).

Démon, árnyék: Sz 7+2*; VO 10/15/20; Mozgás Lebegés 30'; Tám 2*+9 karmok 1d6+2; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre és az elektromosságra, ½ sebzés a tűztől, sebzésfelfogás 5/+1, varázskancsó, sötétség, félelem 1/nap; +7/+7/+7; KG.

Hp 41

131 Démon: az igazi szerelmet keresi; egy álompalotában élő perverz varázsló küldte feladatára.

132 Dimenziókapu: ezüst ajtóra hasonlító téglalap egy sikátorból vagy sötét zugból, 3d10 ügynök (Tolvaj 4+1) behatolása az idegen valóságból. 30% bezárul az átlépő karakterek mögött, 30% 1d6 körön belül bezárul, 10% expedíció visszatérőben.

133 Disznók: 2d4, szemetet és egy sörfözde maradékát falják. Pásztorfiú, Kasuk. 30% fennhangon néhai testvérével, a szintén disznópásztor Kasmissal „beszélget”.

134 Dobszó: dobok tompa pufogása egy romos ciszternából.

135 Égből jött szín: bizonyos geometrikus összefüggések idézték meg, támadásra 1d6 körön belül távozik, de éjjelenként visszavisszatér, amíg az összefüggések rendszere fennáll.

Égből jött szín: Sz 9; VO 20; Mozgás 50' repülés; Tám +9 érintés 1d6 Erő; Spec erőszívás, sebzésfelfogás 10/+2; +3/+3/+6; S.

Hp 40

136 Elefánt: dögölt, eltorlaszolja az utcát. 3d10 megzavarodott rabszolga és 1d10 ór (Harcos 2+1, alabárdok) pánikol a nyereg körül; Bullit Szingh Úr (Harcos 3+1, +2-es *buzogány*) vérszomjas hangulatban.

137 Eleven szobrok: 1d10, összezúzó áldozatokat keresnek. 80% azonos faragott arc és azonos hang: „Legyen meg Kithám Arhán akarata!”

Eleven szobrok (1d10): Sz 4+2; VO 18'; Mozgás 20'; Tám 2*+6 ütés 1d8+2; Spec immunis az elmére ható varázslatokra, a hidegre és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +6/+3/+3; S.

Hp	28	27
	21	31
	18	24
	19	20
	24	38

138 Előkelő: Bandar Begbasi (Barbár 2+2), pocokképű, elkényeztetett fiatalember, 1d10 rabszolga. Most és csakis most akarja megtekinteni a városi piacokat, és megvenni pár egzotikus érdekességet. Perlekedés, engedelmesen hallgató rabszolgák.

Bandar Begbasi: Barbár 2+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 20'; Tám +6 +2-es *handzsár* 2d4+5; Spec -5-ig eszméleténél; +6/+3/+3; TS; 330 at, 25 pt, .
Hp 20

139 Előkelő: Bilám, Un Szülötte (Harcos 1), az árokban hever díszes ruháiban (50% részeg, 40% halott, 10% élőhalott), 1d6*100 at ékszer.

140 Előkelő: Elizé Úrnő a Gyöngy szigeteiről (Tolvaj 5+2, mérgezett kard), esti sétáján. 60% összetéveszthető egy prostituálttal.

141 Előkelő: Ganti Theodízió (Harcos 3+1), sétája közben eltévedt az utcák labirintusában. 30% aranyfejű sétatálcáját (2d6*20 at) ajánlja a biztonságos hazautért, de 50% eséllyel a kapujánál meggondolja magát.

142 Előkelő: Guwak Kán (Harcos 8), házi tigrisét sétáltatja, csak a legjobb falatokkal elégedik meg (16+ Karizma, gazdag kinézetű).

Guwak Kán: Harcos 8; VO 15 (mellvért); Mozgás 20'; Tám +9/+4 +1-es *handzsár* 2d4+3; +6/+2/+2; TG; 600 at ékszer, a Közömbös Kontempláció Maszkja (450 at, felfalás esetén veszi fel), *kicsinyítés itala*, *erőpajzs gyűrűje* (+4 VO, 10 kör/nap).
Hp 38

Tigris: Sz 6+3; VO 15; Mozgás 40'; Tám 2*+9 karmok 1d6+3 és +9 harapás 1d10+3; +8/+8/+8; S.
Hp 33

143 Előkelők: Alkióne Úrnő és Eudoxia Úrnő 2d10 örrel (Harcos 1), egy őket megsértő emberre vadásznak. 20% az egyik karakterben ismernek rá, 20% a karakterek szeme láttára megtalálják és a helyszínen kivégzik a szemtelent.

144 Erőművész: Bubbuth Gol (Harcos 3+3), kihívja a járókeleket egy erőpróbára, 2:1 arányban fizet, de hamis pénzben. 5 at-ért erőfejlesztő elixíreket és izomtónus-kencéket is árul. 25% előtűnik a nyakában függő skorpióamulett.

Bubbuth Gol: Harcos 3+3; VO 13 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 ököl 1d4+5 vagy +6 szekerce 1d6+3; +6/+4/+4; KG; skorpióamulett.

Hp 27

145 Étélárus: Gutamor, a napi forgalomból megmaradt, hideg olajban tocsogó falatokat kínálja. 50% ételmérgezés, 25% koldusok jönnek, hogy pár rézért megvegyék a maradékot.

146 Étélárus: Salman Sankár, 1d3 másik találkozásról tud valami pletykát. 25% nyárson pörzsölt süni, 25% ecetes gyökerek, 25% laposhal ostyában, 25% forró fűszeres kása datolyával.

147 Faktor: Merkand, az Off-Shore (Tolvaj 4+1, 1d4+1**eltűnés pora*), felajánlja a karaktereknek, hogy specifikus múlt- vagy jövőbeli bűneikre bocsánatot szerezzen a Nagyúrtól. Hivatalosan elismert vállalkozás, bár a titkosrendőrség élénk figyelemmel tartja.

148 Fantom: Taulan, az Álomhozó. 2d4 álomport hordozó óriáslepke csapong körülötte, egy elveszett álmát keresi a város utcáin, és semmi más nem köti le hosszabb ideig.

Taulan, az Álomhozó, fantom: Sz 6**; VO 18; Mozgás Repülés 30'; Tám +6 testetlen érintés 1d8 + 2d4 Egészség; Spec anyagtalan, életerősívás, sebzésfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+5/+5; TG.

Hp 27

Óriáslepkék (2d4): Sz 2+2; VO 12; Mozgás Repülés 30'; Tám +2 nyelv 1d4 + mérgező (Közepes, 1d6 Hp/1d6 Hp); Spec narkoleptikus pollenfelhő 3/nap (Reflex vagy álom), mérgező, immunis az elmére ható varázslatokra; +2/+5/+2; S.

Hp	12	15
	5	9
	12	
	8	
	13	

149 Fazekasok: Galzún és Musbek, kemencéjüket izzítják be a holt napi munkához. 25% 1d4+1 régi könyv a gyűjtőben, 25% élő kecskét égetnek áldozatként.

150 Felvigyázó: Filón, 2d10 rabszolgát és 1d6+2 ór (Harcos 1) irányít egy előkelő utcai muri előkészületeiben és a díszlámpák pontos pozicionálásában. 40% több tál egzotikus csemege – flamingónyelv, lótuuszufélé stb. – maradt őrizetlenül.

151 Felvonulás: 1d100 felvonuló, 20% tünetés a számarkordé-rendelet ellen, 20% az általános közjóért, 20% a halaszthatatlan korbácsreformért, 20% az ártatlanul meghurcolt Ámir ben Liviusz kocsihajtó szabadságáért, 20% jópofi flashmob. 2d4*5 ór (Harcos 2+1) kíséri őket, 60% atrocitásokat foganatosítanak.

152 Felvonulás: 1d100 fő alkotta fáklyásmeleg, Batáj Golár, a nagy humanista és filantróp emlékére. Kurvák, gengszterek, 2d4*5 városőr, néhány művész és hivatalnok. 30% hálás, őt túlélő adósai terheik könnyítését ünneplik, 30% a csapat felgyújtja a nyomornegyedet.

153 Felvonulás: a kecskekultusz hívei, 3d10 részeg szőrös-patás göncökben. 50% 1d6 kacagó prostituáltat hordoznak.

154 Felvonulás: Eupraxia, a papnő (Varázsló 7+2), 1d10 liktor (Harcos 4+2) és a Kaxiánus Misztériumok 1d100 extatikus híve, a Tizenegyedik Misztérium mauzóleumának felnyitására igyekeznek. Faládjában 300 et, 150 at, +1-es *lancing*, *védtelessé tevő karpánt*. Egy nagy változás égrete lóg a levegőben.

Eupraxia: Varázsló 7+2; VO 16 (*védőgyűrű* +2, *védő karpánt* VO 12, *Ügy*); Mozgás 30'; Tám +5 két aranykígyó ölelte vasbot 1d6+2 + mérég (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs); +4/+4/+7; S; *víziók itala**2, *betegség gyógyítása ital*.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 2, 4: 1; NF 12+sztint; 0: *fény*, *mágia érzékelése**2, *mágia olvasása**2, mérég érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás+, *hasbeszélés*, *lángoló kezek*, *láthatatlan szolga*, pajzsvarázs, személyi bűbáj, *varázslóvedék**2; 2: hipnotikus minta, *lángoló gömb*, *levitáció*, *örök fény*, *reverzió*; 3: gonosztól védő kör, holtak animálása, *mágia megszüntetése*, *tűzgolyó*, védelem a közönséges lövedékektől; 4: *a kő szolgálata*.
Hp 37

155 Felvonulás: pávaimádók, 6d10 csuklyás alak Dzsagath Wlerm (Pap 4+1) vezetésével, egy díszparkban rendezett ünnepélyükre igyekeznek. Hordágyon pávaidol, 1d3*1000 at.

Dzsagath Wlerm: Pap 4+1; VO 20 (isteni kegy arany aurája, *Ügy*); Mozgás 20'; Tám +3 bot 1d6+1; +5/+2/+5; TS; a Páva maszkja (100 at), 3*türkiz (300 at), smaragd nyaklánc a Páva képmásával (4000 at).

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2; NF 11+sztint; 0: élelem és víz megtisztítása*4, *fény*; 1: áldás*3, parancsvarázs; 2: bénítás, megbabonázás.

Varázslatok (egyszer használható): ómen++*2, átok eltávolítása, repülés, tűzcsapás.

Hp 26

156 Filozófus: Almarg, a Gasztronómus (Varázsló 5), hírhedt epikúreus. 2d10 rab-szolga követi az éjjeli piacokon beszerzett értékes hozzávalókkal. 15% csápok kígyóznak elő az egyik amforából, és nekiállnak megfojtani az egyik rab-szolgát.

Almarg, a Gasztronómus: Varázsló 5; VO 10; Mozgás 20' (kövér); Tám +2 bot 1d6; +1/+1/+4; TS; 400 elektrom, 150 at, tekercs (receptek).

Varázslatok: régóta nem használja, csak egy *altatása* maradt.

Hp 16

Csápok: Sz 4+3; VO 16 (amfora); Mozgás 10'; Tám 4*+7 csápok 1d6+3 + megragadás [+5-ös manőver]; Spec fojtogatás 2d6+3/kör, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +7/+4/+4; S.

Hp 23

157 Filozófus: Idősebb Garmand, tanításait osztja meg 1d3 tanítványával az éjjeli nyugalomban. 100% újabb találkozás történik.

158 Frenológus: Szembáj Lókusz (Pap 3), felajánlja, hogy 1d10 at-ért kiolvassa egy

karakter deklinációit a koponyája formájából. 40% sarlatánság, 40% jóslat (csak személyes sorsfordulók), 20% észrevétlenül olajos lékelő parazitát próbál csempészni a karakter tarkójára.

Szembáj Lókusz: Pap 3+1; VO 11 (*Ügy*), Mozgás 30'; Tám +3 tör 1d4+1; +4/+2/+4; SG; 250 at, hipnotikus hatású illatszer*2, sav*3, fúrók, kampók és fűrészek.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 1; NF 11+sztint; 0: élelem és víz megtisztítása, mágia olvasása*2, víz teremtése; 1: átok, jó érzékelése, parancsvarázs; 2: közepes sebesség okozása.

Hp 8

Olajos lékelő parazita: Sz 2+3**; VO spec; Mozgás ugrás 20'; Tám +5 lékelés; Spec ugrás, lékelés, 1d6 órán belül olajos csuszpájzzá rokasztja a húst és belső szerveket, Int próba érzékeli, immunis a fegyverekre; +6/+6/+3; S.

Hp 22

159 Fördömester: Godáj, a Púpos (Tolvaj 2+1), mogorván a napi profitot számolgtaja. 25% 1d3 gyűrű vagy ékszer.

160 Fördömester: Ugláj, a Kacskalábú, egy nagy, vízzel teli rézmedencét fűt fel éjjeli vendégei számára. 30% 1d6 vendég érkezik, kényelmesen nekiállnak drága ruháik levetésének.

161 Füst: leáramlik a kémények felől és megüli az utcát, szén nehéz szaga.

162 Gladiátor: Mortag Tulliusz Szeverusz (Harcos 4+2) 1d4+1 lengén öltözött szépséggel habzsolja az életet. 20% provokátoroknak nézi a karaktereket, 20% meghívja őket a partira. 1d10 rajongó nézi a Nagy Embert, elismerően megtapsolva minden cselekedetét.

163 Grammatikus: Archaiometrosz, obskurus ragozási szabályokról értekezik révületen figyelő hallgatóságának. 40% a tudományos vita erőszakba fullad, amikor egy provokátor sunyi kérdéseket tesz fel; tömegverekedés és harc tör ki.

164 Gyászoló: előkelő család 3d10 tagja és 1d4*5 városőr (Harcos 2+1), Kaszoxisz Verm testét bíró hordágy mögött ballagnak. A Nagyúr megtiltotta a nyilvános temetést, 20% a legidősebb leányt élve fogják apja mellé temetni.

165 Gyerek: Burám, nem kapott vacsorát és kiküldték az utcára, szülei gazdag ötvösüzletébe mutat bejárást a zsákmány feléért. 20% csapda, 10% hamisítványok, 10% 1d6 holttest, 10% a szülők holttestei.

166 Gyertyák: egy elfeledett hős útmenti sírján (2d6 at értékű adomány).

167 Halkereskedő: Abalusz Gvúth, esti útjáról tér vissza az aktuális fogással. 25% régi rézszobor a kordén, és – az ott nem egy drágakő az egyik szeme helyén?!

168 Hipnotista: Kakuó, a Nagyszerű (Tolvaj 3+1), önbizalomerősítő hipnózist kínál

kunceaftjainak, 1d10 at (egy napig +1 minden dobásra, de vakmerőséggel jár).

Kakuó, a Nagyszerű: Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 13 (bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+1 [+2d6]; Spec *hipnózis* 3/nap; +2/+4/+2; S.

Hp 12

169 Hírnök: Sangar, kétségbeesetten keresi azokat, akik visszaszereznék ellopott üzenetét; 1d3*50 at jutalom.

170 Hivatalnok: Barbatosz (Varázsló 4+1) és 2d10 rabszolga, közbeszerzett javak minőségellenőrzését végzik. 95% korrupció, 5% árulás is.

Barbatosz: Varázsló 4+1; VO 13 (*védőköpeny* +2, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 parancsnoki bot 1d3+1; +4/+4/+7; S.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2; NF 11+szint; 0: *fény**2, *mágia érzékelése*, *mágia olvasása*, *méreg érzékelése**2, *táncoló fények*, *trükkök*; 1: *azonosítás*, *félelem okozása**2, *láthatatlan szolgál*, *Tensor lebegő korongja*, *varázslóvedék*; 2: *erő*, *fantomkéz*, *lángoló gömb*.

Hp 17

171 Hivatalnok: Elviálsz Wenh, egy épület sarkait számolja adóalap-felmérés céljából, 1d6 ór (Harcos 1). 40% besorozza a karaktereket a feladatra, 10% titkos bejáratot talál.

172 Hivatalnok: Tito Ashabar, hivatalos iratok kötegelével a hóna alatt szerény otthona felé tart. 30% elveszíti az egyik tokot.

173 Hivatalnok: Wenreith és 1d3 veterán ör (Harcos 3+1), a karakterek hogylétéről és arról kérdezősködik, hogy hogyan érzik magukat a városban. Jegyzetel és elégedetlen távozik.

174 Hivatalnokok: Bononiusz Varo és Barbaz Menar, részegen reformelképzeléseken vitatkoznak. Két dobás: 30% adóemelés, 20% dereguláció, 20% ultrareguláció, 20% adócsökkentés, 10% rendkívüli állapot. Ebben az állapotukban könnyű őket bármire rábeszélni, és 1d3 nap múlva a koncepcióból 30% eséllyel törvény lesz.

175 Hóhér: Déciusz Varo (Harcos 3+1), köteleket feszít ki két ház között a magasban a holnapi istenitélethez – aki fent marad, bűnös, aki leesik, ártatlan.

176 Holttestek: 2d6, koporsókban és halotti leplekben, akkurátus halom. 30% 1d3 ór (Harcos 2+1), 30% kincs az egyik koporsóban, 20% zombik, 20% 2d6 fosztogató (csöcselék, Harcos 1) már meg is találta őket.

177 Holttestek: 3d4 fekete, véres posztóba tekert torzó és melléjük rakott végtagok a falnak támasztva. Nem egyeznek egymással.

178 Holttestek: két csuhás alak, halálukban is egymás torkát markolják. Sárgás lerakódások az arcon és torokban, sárga penész (Közepes, 1d6 Egs/2d6 Egs).

179 Hordárok: 1d10, élelmiszert cipelnek a reggeli piacra. 25% egy éjjeliőrrel perlekednek az utcán való áthaladásért.

180 Hordárok: 1d10, petrencésrudakon függő szárnyasokat cipelnek, 4d6 éhes kutya követi őket. 20% a farka megvadul és támad.

181 Hordárok: 1d10, sós lében érlelt garnélákkal teli tartályokat cipelnek, négy főre jut egy. 20% egyikük megbotlik, 20% felbérelt gazemberek dobálják meg őket a háztetőkről.

182 Hordszék: groteszk faragványokkal, felborulva és elhagyottan fekszik az utcán. Dulakodás friss nyomai.

183 Jós: Suhár Hakim, egy kos koponyájába fűrt lyukakon kémleli a jövőt, legalábbis azt, amit annak vél. Jóslatai nyugtalanító, paranoid képzelgések. 16 at, fúrókészlet. 4 at-ért eret is vág.

184 Kalandozók: Haszím Bej (Harcos 4), Ivrahim Wúth (Harcos 5) és Theldon, a Komor (Tolvaj 3+1), sebesültek és 11 veterán ör (Harcos 3+1) üldözi őket. 40% téves identitás, 20% Ivrahim egy gyöngyöt vet az egyik karakternek, hogy megnyerje a csapat jóindulatát a visszaverésükben.

Haszím Bej: Harcos 4; VO 17 (láncvért, nagy fapajzs); Mozgás 20'; Tám +4 szablya 1d6+2 (18-20/*2) vagy +4 dobódárda 1d6+2; +4/+1/+1; KG.

Hp 30 [27]

Ivrahim Wúth: Harcos 5; VO 17 (láncvért, nagy fémpajzs); Mozgás 20'; Tám +5 csatabárd 1d8+2; +4/+1/+1; KS; 300 at, 3 igazgyöngy (80 at, 100 at, 140 at), platina gorgómedál.

Hp 44 [12]

Theldon, a Komor: Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 15 (kivert bőr, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6+1 [+2d6] vagy +3 rövidíj 1d6 [+2d6]; +2/+4/+2; TS.

Hp 18 [12]

185 Kalandozók: Lóevő Yggbleid (északi Barbár 2+2), Jeszukáj, a Félnomád (etúniai Varázsló 3), Jakka, a Nomád (etúniai Tolvaj 2+1) és Jarhilda (amazon Pap 2+2) két harci kutyával, egy kísértetjárta udvarházba indulnak kalandozni.

Lóevő Yggbleid: északi Barbár 2+2; VO 19 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +4 hosszúkard 1d8+2; +5/+2/+2; SG; réz fejpánt, ezüst nyaklánc farkasfejjel (*likantrópia medálja*), ezüst melltű (15 at).

Hp 23

Jeszukáj, a Félnomád: etúniai Varázsló 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 tör 1d4 + fázispókméreg (Nehéz, 1d8 Egs/1d8 Egs); +1/+1/+3; SG; 2*fázispókméreg, vörösvarjú bor (mint *hősiesség itala*, de Akaraterő vagy őrzőgés 2d10 körig), 90 at.

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 2: 1; NF 10+szint; 0: *fény*, *mágia érzékelése**2, *mágia olvasása*, *méreg érzékelése*, *táncoló fények*, *trükkök*; 1: *pajzsvarázs*, *sokkoló érintés*, *varázslóvedék*; 2: *gondolatok érzékelése*, *szélroham*.

Hp 12

Jakka, a Nomád: etúniai Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 16 (láncing, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 hosszúkard 1d8+1 + [1d6] vagy +2 rövidíj 1d6 [+1d6]; farkascsapda, színes szimbólum, tigrismaszka, ellenméreg, 20 at.

Hp 13

Jarhilda: amazon Pap 2+2; VO 19 (láncvért, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +3 harci kalapács 1d8+2; +5/+2/+5; SJ; szimbólum, 3*ellenméreg, 16 at.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése; 1: gonosz érzékelése, kisebb sebek gyógyítása, védelem a gonosztól.

Hp

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

Hp

4
10

186 Kalandozók: N'Ogthog (ősember Barbár 1+2), Naviolusz Yarg (Illuzionista 3), Szimúrgh Bej (Harcos 3+3), Avim Hászim (Tolvaj 2+2), Taba Ibish (Íjász 3) és két hordár, egy különös hegyi enklávéba vezető expedícióról hazatérőben; a Csatázó Isten oltárának radioaktív átokkal sújtott relikviájával.

N'Ogthog: ősember Barbár 1+2; VO 14 (állati szörök, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 kétkezes csatabárd 1d12+3; Spec -5-ig eszméleténél; +5/+3/+3; S.

Hp 14

Naviolusz Yarg: Illuzionista 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám -3 háromágú szigony 1d8 [képzetlen]; +1/+1/+3; SG; mohaopál (10 at), jádepor (30 at).

Varázslatok: 0: 4, 1: 2, 3: 1; NF 10+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök*2; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet; 2: tükörkép más, varázsszáj+++.

Hp 11

Szimúrgh Bej: Harcos 3+3; VO 18 (gyűrűvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 láncos buzogány 1d8+5 vagy +6 dobódárda 1d6+3; +6/+4/+4; TG; 400 at, szent iratok.

Hp 31

Avim Hászim: Tolvaj 2+2; Kezd +6; VO 15 (kivert bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 szablya 1d6+2 (18-20/*2) [+1d6] vagy +3 rövidíj 1d6 + [1d6] + Fegyverméreg II. (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +2/+5/+2; TG; 400 elektrom, 2 jáspis nyaklánc (50 at, 100 at).

Hp 14

Taba Ibish: Íjász 3; VO 14 (láncing); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8 vagy +3/+3 hosszúj 1d8; +3/+1/+1; TJ, 20 at.

Hp 17

187 Kalandozók: Narmlenki Thamra (Harcos 4+1), Abu Káz és Yildiz Káz (testvérek, Tolvaj 3), Sangra, Polisziné Nöstényördöge (Tolvaj 4+2) és Dáriusz, az Ozmotikus (Tolvaj 7+1). Dáriusz kivételével, akinek a varázsgyűrűje invertálta a hatásokat és hatalmat adott társai felett, mindannyian egy-egy *hipnotikus fejpánt* hatása alatt, küldetésen. 10% céljuk a csapat meggyilkolása, és a véletlen találkozás teljesen meglepi őket.

Narmlenki Thamra: Harcos 4+1; VO 16 (gyűrűvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+3; +4/+2/+2; KS; *hipnotikus fejpánt*.

Hp 24

Abu Káz és Yildiz Káz: Tolvaj 3; Kezd +4; VO 13 (bőrvért, kis fém-pajzs); Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6 [+2d6]; +1/+3/+1; TS; *hipnotikus fejpánt*.

Hp 14, 13

Sangra, Polisziné Nöstényördöge: Tolvaj 4+2; Kezd +6; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3 [+2d6]; +3/+5/+3; TS; *hipnotikus fejpánt*, *tollhullás gyűrűje* (18 töltet), 140 at, 5 pt.

Hp 23

Dáriusz, az Ozmotikus: Tolvaj 7+1; Kezd +5; VO 18 (láncing, +1-es nagy fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hosszúkard 1d8+1 [+4d6] vagy +5 számszeríj 1d8 [+4d6]; SG; *hipnotikus fejpánt*, *varázslatfordítás gyűrűje*; 100 et, 250 elektrom, 200 at.

Hp 31

188 Kalandozók: Oxantész (Íjász 3+2) és Zoraidusz, az Elefántölő (Harcos 6+3), elégedetten vezetik nagy fogásukat, a pórázra fűzött Rumil Yerpet (Tolvaj 2+1). A vesztébe (50%), az ő vesztükbe (30%) vagy mindannyiuk vesztébe (20%) mennek.

Oxantész: Íjász 3+2; VO 16 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5/+5 visszacsapó íj 1d8+2 vagy +5 rövidkard 1d6+2; +5/+3/+3; KS; szíjra fűzött aranymadár (120 at).

Hp 27

Zoraidusz, az Elefántölő: Harcos 6+3; VO 18 (kivert bőrvért, nagy fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +9/+4 harci kalapács 1d8+5; +8/+5/+5; KG.

Hp 55

Rumil Yerp: Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2; +1/+4/+1; TG.

Hp 4

189 Kalandozók: Valhor, a Szép (Tengerész 2), Thé Írenné (Amazon 3+3), Nallong Nazar (Barbár 3), Ali Bek (Tolvaj 3+2) és Sonora (Tolvaj 4), tetőtől talpig feketében. 30% betörés, 30% gyász, 20% kultikus jelentőségű, 20% divat.

Valhor, a Szép: Tengerész 2; VO 16 (láncing, nagy fapajzs); Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6; +3/+0/+0; TG; szkarabeuszamulett (15 at).

Hp 15

Thé Írenné: Amazon 3+3; VO 20 (láncing, nagy fém-pajzs, Amz, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 lándzsa 1d8+3; +6/+4/+4; TS; 30 at, nyakláncként viselt régi kulcs.

Hp 21

Nallong Nazar: Barbár 3; VO 16 (pikkelyvért, nagy fém-pajzs); Mozgás 20'; Tám +3 kétkezes csatabárd 1d12; Spec -5-ig eszméleténél; +4/+2/+2; SJ.

Hp 22

Ali Bek: Tolvaj 3+2; Kezd +6; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 rövidkard 1d6+2 [+2d6]; +3/+5/+3; S; imakönyv, *kisebb sebek gyógyítása ital*.

Hp 16

Sonora: Tolvaj 4; Kezd +4; VO 12 (bőrvért), Mozgás 30'; Tám +2 rövidíj 1d6 [+2d6] vagy +2 tör 1d4 [+2d6]; +1/+4/+1; KS; térkép, 100 elektrom, 20 at.

Hp 20

190 Kém: Szalbum Mirza (Tolvaj 7+2), a titkosrendőrség tagja, egy nyugodt sarokban üldögélve búnlajstromot ír. A szemtelen karakterek 80% eséllyel felkerülnek rá, az udvariasaknak

20% eséllyel felajánlja, hogy kellő pénzért felírja néhány ellenségüket (társadalmi rangtól függő ár).

Szalbum Mirza: Tolvaj 7+2; Kezd +6; VO 14 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +7 turbánban elrejtett mérgek töre 1d4+3 [+4d6] + mérge (fegyvermérgeg III. koncentrátum Nehéz, 3d6 Hp/3d6 Hp vagy bíborféreg mérge Nehéz, 2d6 Erő/2d6 Erő); +4/+7/+4; TG; 250 elektrom, gyémántgyűrű (600 at, *Nystal mágikus aurája*).

Hp 37

191 Kém: Ummil tal Apszisz (Tolvaj 4+2), államtitkokat beszél meg Lékh Szingh-gel (Varázsló 5+3), a palota egyik hivatalnokával. 50% hallgatózással gyanúsítják a karaktereket.

Ummil tal Apszisz: Tolvaj 4+2; Kezd +6; VO 14 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6+2 [+2d6] vagy +4 dobótör 1d4+2 [+2d6] + mérge (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +3/+6/+3; TS; 150 at, 30 pt.

Hp 18

Lékh Szingh: Varázsló 5+3; VO 13 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 üveg dobótű 1d4+3; +4/+4/+7; SJ; díszes turbán (200 at), rézhenger 15 dobótűvel.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 13+sztint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, mérge érzékelése*2, táncoló fények, trükkök; 1: azonosítás+, láthatatlan szolgál, növelés, pajzsvarázs, színes permet; 2: erő, kopogtatás, láthatatlanság, levitáció, Mel savas nyila; 3: gyorsítás, mágia megszüntetése, villám.

Hp 23

192 Kereskedő: Algron Merth, szépitőszereket és parfümököt kínál ponyvája alól. 3d6*10 at érték, levitáció itala.

193 Kereskedő: Dzsamil Kukar (Tolvaj 2+1), mákonyt, ajzó- és kábítószereket árul, 2d4*100 at értékben. Kék esszencia (220 at, 2 adag), „exkluzív forrásból” szerzett anyag, ismeretlen hatással.

194 Kereskedő: Gnasztak Overadesz (Tolvaj 3), a Madártoronyban, az előző Nagyúr által lezárt ősi archívumban található kéziratokra faj a foga, bőséges jutalmat kínál.

Gnasztak Overadesz: Tolvaj 3; Kezd +4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 szablya 1d6 [+2d6]; +1/+3/+1; KJ; 20 et, 30 elektrom, majommancs, zöld paróka.

Hp 14

195 Kereskedő: Onészimosz Zótikosz, sátrába hívja a járókelőket, hogy próbálják ki messés kaftánjait és turbánjait. 40% az egyik kaftán zsebében három varázslói varázslatot tartalmazó tekercs található.

196 Kereskedők: Aranykezű Murád és Aranykezű Zuláj, aranyművesek. Azon veszednek, hogy melyiküket illeti meg az Aranykezű megszólítás, és melyikük térjen vissza eredeti nevéhez. 60% egy tekintélyesebben kinéző karakter segítségét kéri az ügy eldöntésében.

197 Kerítő: Alraisz Asztell (Varázsló 2), bűvölés pálcája segítségével csalogatja kuncsaftjait exkluzív bordélyába.

Alraisz Asztell: Varázsló 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 ököl 1d4; +0/+0/+3; S; bűvölés pálcája (21 töltet), aranyhátú tükör (130 at).

Varázslatok: 0: 4, 1: 2; NF 10+sztint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, mérge érzékelése, táncoló fények, trükkök*2; 1: altatás, növelés, személyi bűbáj; 2: varázsszáj.

Hp 5

198 Kígyófejű nő: Rufelza, fátylas bajadér, vizet visz egy kútról egy exkluzív kéjlakba, amelyet veszéllyel cicázó degeneráltak látogatnak. Nővérei, Tarza, Rén és Liannár, 2d4*100 at értékű szőnyeg és vegyes dísz tárgy, +2-es lancing.

Kígyófejűek (4): Sz 3+2; VO 16 (természetes, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 harapás 1d6 + mérge (Nehéz, 1d6 Egs/1d6 Egs) vagy +5 tör 1d4+2; Spec személyi bűbáj 1/nap, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +3/+5/+3; KG.

Hp 17

16

17

22

199 Kígyóimádó: Hiszám Szingh (Tolvaj 2+1), karavánszerájba invitálja a karaktereket (egy kultusz rejtkehelye).

200 Kikiáltó: Baltho, kürt és zászló. 25% rablás és riadó, 25% fegyverbe!, 25% a Nagyúr halad át az utcákon (2d100 fős kíséret), 25% temetési menet (1d100 fő).

201 Koldus: Kallikrátész, valaha költő és bonviván, arany hárfáját (450 at) szorítva arannyal hímzett kaftánja rongyaiban botorkál nyomorúságos otthona felé. 70% még mindig birtokolja a Nagyúr kezét, és észrevétlenül 1d6 orgyilkos (Tolvaj 5+2) ügyel a védelmére.

202 Koldus: Uncepsz (Tengerész 2+1), a tolvajcéh által tönkretett hajóskapitány. 30% ismeri a rejtkehelyük hátsó bejáratát.

203 Koldus: Valmusz, a Flim (verőlegény), betanított húsevő majmával rabolja ki a járókelőket. 10% a majom megőrül és inkább Valmuszt támadja meg.

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

Hp 28

204 Koldusok: 1d10, beteg társuk vacca felett jajonganak.

205 Koldusok: 1d10, egy területükre betolakodó riválist kötnek fel. 25% a tolvajcéh ügynöke, félelmetesen hálás, ha megmentik.

206 Koldusok: 1d100, sípon játszó csuklyás alak disszonáns zenéjére táncolnak. 15% ellenségesek, 60% a játékos arca tömlőszerű kitüremkedések kusza kavalkádja.

207 Koldusok: 2d10, egy kis bográcsnyi kutyapaprikás körül gubbasztanak. 80% a

fej egyértelműen látható a kondérban.

208 Koldusok: 2d10, savanyú lőrét vedelnek. 20% invitáció, 20% „Mit bámulsz, te sem vagy jobb nálunk!”, 20% lejmolás, 20% egyikük elterül és görcsökben vonaglni kezd.

209 Koldusok: 3d10, összekuporodva alszanak. 60% 1d6 örkutya vigyáz rájuk, 10% kósza fény vetül a csoport mögötti hájas idolra.

210 Koldusvadász: Oaak Buffó (Harcos 3+1, +1-es *lancos buzogány*), céhen kívüli kéregetők után vizslat. 40% a karakterek segítségét kéri egy nagyobb csoport elfogásához. Békaamulett (nyíltan viselt), sikamlós személyiség.

211 Költő: Erasztosz (Harcos 1), virágokkal borítja el az őt megigéző szukkubuszdémon szobrát. 20% a szobor megelevenedik, hogy vérét szívja és átölelje szeretőjét, 2d4*100 at értékű ékszer.

Démon, szukkubusz: Sz 6+1*; VO 20; Mozgás 30', Repülés 30'; Tám 2*+7 karmok 1d6+1; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól, a hidegtől és a tüztől, varázslatellenállás 15, sebzésfelfogás 5/+1, életerősívás (csókkal 1d6 Egs), megpillantásra *személyi bűbáj*, varázslatok, démonidézés 30% keselyű, majom vagy békadémon; +6/+6/+6; KG.

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

Hp 42

212 Kultisták: 2d6+2 (Harcos 3+1, *lancos buzogány*, zöld csuhák), a Nagy Elme követői. Ha legalább 2:1-es túlerőben vannak, vallásos meggyőződésükről kérdezik a járóelőket, és mindenkit megtámadnak, aki nem vallja magát hitetlennek.

213 Kultisták: 2d6+2 (rablók, Harcos 2+1), bőrmaszkokat osztogatnak a „legmagasabb dicsőség ünnepére”, amikor a maszk nélkülieket elemészti majd a Kúszó a Veremből. 20% ha valaki nem veszi fel vagy visszautasítja ajándékukat, és legalább 2:1-es túlerőben vannak, megtámadják az eretneket!

214 Kultisták: 2d6+2 (verőlegények, Harcos 2+1), az Optimalizált Objektívizmus követői, hurkokat osztogatnak a szegény kinézetű járóelőknek. 30% ha magányos célpontot látnak, maguk veszik kezükbe a szabadpiac munkáját.

215 Kultisták: 2d6+2 kámzsás alak (Harcos 2+1), égő gyertyákat helyeznek el az utca szélén, falmélyedésekben és párkányokon. 30% árnyakat távoltartó varázs, 30% áldozati rítus, 20% a Nagyúr kémei is figyelik az eseményeket.

216 Kultisták: 2d6+2 kultista olajágakkal díszített fehér köpenyben (Harcos 3+1, *lancos buzogány*), Dornak, a béke istenének követői. Isteni adományból származó *gonosz érzékelése* varázslatokkal vizsgálják a járóelőket, és akire kijelez, be-

cserkészik és megölik (csak legalább 2:1-es túlerőből).

217 Kutyák: 1d3 vacak korcs, 1d6 átlagos eb, 1d3-1 harci kutya (25 at) és 1d3-1 díszkutya (30 at), ketrecekben. Dabul Mok, kutyapecér, 10 at.

218 Kutyák: 3d6, faketrecekben Bebum Múl (Tolvaj 3+1) ebolajboltja előtt, 1d6 ezüstért bőruket is árulja. 15% 1d3 eb elszabadul és megtámadja, 15% 1d6 verőlegény érkezik azzal a parancssal, hogy verjék szét a vállalkozást.

Bebum Múl: Tolvaj 3+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 20' (kacsázó léptek, hájas); Tám +3 tör 1d4+1 [+2d6]; +2/+4/+2; KS; 12 at.

Hp 12

219 Kutyák: 4d6 kóbor eb, alszanak és eltorlaszolják az utcát. 30% támadnak, ha nem óvatosan mennek át közöttük.

220 Kutyák: 4d6, egy eltévedt iszákost szorítottak a sarokba. 15% Ugáj Kán, nomád harcos (ittassága alatt -2 minden dobására).

Ugáj Kán: Ijász 8+1; VO 15 (kivert bőr, kis fém-pajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +9/+9/+4 visszacsapó ij 1d8+1 vagy +10/+5 *Kígyónyelv* +1 1d6+2 (1, 19-20/*2); +7/+3/+3; TS.

Hp 58

221 Kutyák: 4d6, egy rakás csont és ín fölött tépik egymást. 10% aranygyűrű csillan meg a maradványok között.

222 Kutyák: 4d6, riadtan nyüszítve kotródnak egy peckesen járó, dús szőrű kandúr elöl.

223 Küldött: Ruthám Mirza (Harcos 4+2, ékköves turbánforgó 150 at) és 6 veterán ör (Harcos 3+1). Messzi földről érkezett utazók, a város csodáiban gyönyörködnek.

224 Lány: Naszínna, légyottra igyekeznek. 20% féltékeny szerető, 20% bőszipapa, 20% rabszolgavadászok, 20% lopta az ékszereit.

225 Láthatatlan: láthatatlan személy halad el a karakterek környékén; 30% láthatatlan lopakodó.

Láthatatlan Lopakodó: Sz 8+2; VO 20; Mozgás 30'; Tám +10 karmok 4d4+3; Spec láthatatlanság, varázslatellenállás 13; +8/+4/+4; S.

Hp 64

226 Leprás: Kászim Mirza, egy árokban haladoklik, fényért könyörög utolsó órájában. 10% ékköves övet hagy megsegítőire, 20% sötét titok.

227 Leprások: 1d10, összekuporodott, bánatosan vonító csapat. 20% pár aranyért audienciát ajánlanak a Leprások Urával, aki számos titok tudója.

228 Lidérc: csuklyás alak hosszú fémláncon. Egy földalatti zugból kimászva keresi

áldozatát, türelmesen várakozva... amíg a bokalánca enged.

Lidérc: Sz 4*; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6 + 1d6 Egészség; Spec életerőszívás, sebzés-felfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.

Hp 13

229 Lidérc: Kathúriosz, halotti lepelben, fején aranykoronával (600 at) és kezében +3-as háromszor elátkozott karddal. 6d10 csontvázat vezet egy omlatag osszárumba, hogy felkeltse a halottakat és megdöntse a Nagyúr uralmát; tette okaként azt jelöli meg, hogy a városi hatóságok nem védték meg mauzóleumát a sírrablóktól.

Kathúriosz, lidérc: Sz 4*; VO 20 (láncvért); Mozgás 20'; Tám +7 háromszor elátkozott kard +3 2d6+3 vagy +4 karmok 1d6 + 1d6 Egészség; Spec életerőszívás, sebzésfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.

Hp 17

Csontvázak (6d10): Sz 1; VO 13; Mozgás 30'; Tám +1 szablya 1d6; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +2/+0/+0; S.

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

230 Lidércek: 2d6, az utcákon osonnak sötét céljuk felé. 30% kitérőt tesznek pár áldozat kedvéért (új találkozás), 20% kitérőt tesznek a karakterek kedvéért.

Lidércek (2d6): Sz 4*; VO 15; Mozgás 30'; Tám +4 karmok 1d6 + 1d6 Egészség; Spec életerőszívás, sebzésfelfogás 5/ezüst, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra; +4/+1/+1; TG.

Hp	16	19	14
	22	12	17
	13	22	
	12	10	
	23	18	

231 Lófejűek: 2d10, nyihogva sereglő, bakugrásokkal közeledő ellenfelek. 60% legyőzésük után visszaalakulnak emberekké.

Lófejűek (2d10): Sz 2+2; VO 14; Mozgás 40'; Tám +4 harapás 1d6+2 vagy +4 rúgás 1d6+2; Spec roham két rúgás és egy harapás; +5/+2/+2; KG.

Hp 13 14

12	11
17	7
12	15
12	14

232 Macskaárus: Yód Gwullim (Varázsló 3+2), nyávvogó áruja levitalásával tölti az unalmas éjszakát. 3d10 macska kosarakban, 5 et-től 1d4*50 at-ig.

Yód Gwullim: Varázsló 3+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bot 1d6+3; +3/+3/+5; KS; topázgyűrű (200 at).

Varázslatok: 0: 4, 1: 3, 2: 2; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fénye*2, trükkök; 1: altagás, azonosítás, láthatatlan szolga, Tensor lebegő korongja; 2: feledés, levitáció*2.

Hp 15

233 Macskák: 3d10, egy holttesten lakmároznak.

234 Macskák: 3d10, különös vonzódás egy karakterhez, egyre többen csatlakoznak hozzájuk és hamarosan miákoló tömeg veszi körül a csapatot. 20% ellenséges mozdulatra támadnak.

Macskaraj (1d4+1): Sz 5-1; VO 15; Mozgás 40'; Tám +4 raj 2d6-1; Spec ½ sebzés a szűrő és vágófegyverektől; +0/+3/+0; S.

Hp 10

16

24

17

23

235 Mágias: Damión (Tolvaj 11+2), kliensek és megzsaroltak seregét irányító hidegszívű ármánykodó. Jelenleg egy dealernél illegálisan beszerzett szintetikus érzelmektől bekabulva támolyog hazafelé 1d3+1 elit követője (Harcos 4+2) védelme alatt, miközben feltartóztatlanul zokog, kacag és rángatózik. 20% titkos üzenet, a meghasadt személyiség egyik, a drog által kiszabadított fele könyörög így a szabadulásért.

Damión: Tolvaj 11+2; Kezd -2 [+2]; VO 8 [12] (Ügy); Mozgás 20'; Tám - [+9/+2 tör 1d4+2 + [6d6]]; +5/+9/+5; SG; nyaklánc három drágakövel (270 at), drágaköves szelence 1300 at, benne fekete özvegy pora; kék esszencia.

Hp 53

236 Masször: Umvum Hakim, gőz, piócák és kencék (1d6+1 Hp-t gyógyít, de a pióca 5% eséllyel rothadásféreg (két körön belül kiegészítő vagy kivágható, 2d6 Hp; 10 percenként 1d6 Egészség).

237 Méregkereskedő: Mulfikár, a Venefikátor (Tolvaj 5+2), a titkosrendőrség ügynöke, kellően sötét kinézetű alakoknak kínálja portékáját. 40% ha a karakter kellően hiszékeny, a méreg értéktelen vacak.

238 Mértékadó: Orasztész, súlyairól és méterrudairól farigcsál le apró darabokat, s túlságosan belemerül ebbe a kiemelkedően illegális tettébe, hogy észrevegye mások közeledtét.

239 Múmiakufár: Jákub Zahúb (Tolvaj 2+1); áruját szállítja. 15% élőholt múmia ébred fel sötét álmaiból.

Múmia: Sz 5+3**; VO 18; Mozgás 20'; Tám +8 ütés 1d12+3 + rothadás; Spec kétségbeesés, rothadás, sebészfelfogás 5/+1, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, érzékeny a tűzre; +7/+4/+4; TG.
Hp 45

240 Munkások: 2d10, az utcán alszanak és nagyon gyanakvóak az áthaladókkal szemben. Mindannyian idegenek a városban, egy bizalmas projekten dolgoznak, ahová bekötött szemmel kísérik őket.

241 Munkások: 2d10, építkezésen alszanak, miközben Nabzan felvigyázó a holnapi nap feladatai beszéli át egy sötét csuklyás alakkal. 25% szabotázs, 15% védelmi pénz.

242 Munkások: 2d10, fáklyákat szúrnak le az utca mentén egy felvonulás előkészítésére. 20% 1d4*5 városőr, 20% 2d6+2 lapuló rabló, 20% gyülekező báméskodók.

243 Munkások: 3d10, Ganth Jobán felvigyázó (Tolvaj 2+1, 450 at ékköves öv) útmutatója alapján az utcakövek közötti hézagokat és a falak repedéseit javíttatják a holnapi hivatalos vizitre készülve. 20% besorozza a karaktereket, 20% busás jutalmat ajánl az extra munkaerőért – jöjjön bárholnan és bárhogyan.

244 Munkások: Ogrmak és 1d10 segédje, az akvadukt javításából térnek haza és a holnapi nap tennivalóiról diskurálnak. 30% egyikük egy őrzött végpontban található elfalazott bejáratról tesz említést.

245 Művész, örült: Szalvadóre (Illuzionista 8+1), házi hangyászát sétáltatja, csak a legjobb falatokkal elégedik meg. 10% 3d10 óriáshangya támadása.

Szalvadóre: Illuzionista 8+1; VO 13 (védőköpeny +2; Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 sétatálcába rejtett tör 1d4+1 + mérég (Nehéz, 2d6 Egs/1d6 Egs); +5/+5/+9; KS; rézringa, gyönggyűrű (120 at), 260 at értékű ópium.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 3, 3: 3, 4: 2; NF 11+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök*2; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió*2, ködfal, színes permet; 2: hasbeszélés, illúzió, ködfelhő, láthatatlanság, Omár kínos tévedése, tükröképmás; 3: hallucináció területe, nagyobb illúzió, sugallat; 4: fantáziagyilkos, összezavarás.

Hp 30

Hangyász: Sz 3+1; VO 16; Mozgás 20'; Tám +4 nyelv -; Spec veszélyes a hangyákra; +4/+2/+2; S.

Hp 13

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

246 Nekromanta: Yallith Thún (Illuzionista 4), 1d12 árny egy törött szoborcsonk körül táncoló csoportját figyeli tisztos távolságból, hogy megértse a céljukat; 40% megbúvól egy gyengének kinéző csapatot, hogy megtapasztalja, hogyan reagálnak a támadásra.

Yallith Thún: Illuzionista 4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4 + mérég (Közepes, 2d6 Hp/2d6 Hp); +1/+1/+4; S; bőrzacsaknyi patkánykoponya, szentségtelen víz*2, Maleorg formulája (Közepes, hallucinációk és -2 Akaraterő/erős hallucinációk és -4 Akaraterő).

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: hangillúzió, hipnózis*2, kisebb illúzió; 2: azonosítás, ködfelhő [droggal], láthatatlanság.

Hp 9

247 Nomád főnök: Wazír Kán (Íjász 3+2), részegen tántorog, beszél véletlenszerű járókelőknek. 60% diszkrét távolságból 3d10 nomád (Harcos 2) követi, 15% gyilkossági kísérlet egy tetőről.

Wazír Kán: Íjász 3+2; VO 15 (kivert bőr, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5/+5 visszacsapó íj 1d8+3 vagy +5 rövidkard 1d6+2; +5/+3/+3; SJ; faragott lófigura.
Hp 27

248 Nomádok: 2d10 nomád és vezérük, Talumek Kán (Harcos 2), leányszöktetésből térnek vissza. Sanzi Dídiász Úrnő (Tolvaj 2+1), 40% boldog, hogy megszabadult a családjától, 30% hasztalanul kapálódzik, 30% egy mozdulatot sem mer tenni.

249 Nőimitátor: Nétha (Tengerész 3+2), a szakma fogásairól beszélget társaival, Északföldi Midaxisszal (Barbár 1+1) és Arnaz Mani Úrnővel (Harcos 3).

Nétha: Tengerész 3+2; VO 13 (Tng, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 improvizált fegyverek 1d6+5 kábitó; +5/+3/+3; S; csillámparóka, olcsó gyöngysor (60 at).
Hp 27

Északföldi Midaxisz: Barbár 1+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 tör 1d4+1; Spec -5-ig eszméletlenül; +4/+2/+2; KG; illatszer*3.

Hp 8

Arnaz Mani Úrnő: Harcos 3; VO 10; Mozgás 30'; Tám +5 +2-es *hosszúkard* 1d8+4; +3/+1/+1; TS; *óriáserő itala*.

Hp 24

250 Ócskás: Kornáj, egy régi ház sárgaréz szobordíszét szereli le segédjével, Ali Kúth-tal. 60% ha rászólnak, idegességében elkezd bizonygatni, hogy engedélye van, meg is mutatja (hamis).

251 Olaj: kiömlött tócsákban egy szétvert üzlet (40%), feldúlt szentély (40%), felfordított

szekér (20%) mellett. 20% szikra és lángok.

252 Olajárus: Kibak Mer (Barbár 4+1), izomember, szuggesztív, szerelmi hatásait alaposan eltúlzó módon kínálja portékáját.

Kibak Mer: Barbár 4+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 bunkó 1d6+1; Spec -5-ig eszméleténél; +5/+2/+2; S; egy szál ágyékkötő.

Hp 22

253 Omlás: leomló homlokzat és zsaluk. Reflex vagy 3d6 Hp. 60% azonnali találkozás.

254 Orgyilkos: Hamil Alláj (Tolvaj 5+2), egy megrázó gyilkosság után a szerelmet keresi, hogy gyógyírra leljen. Nem fogja megtalálni.

255 Őr: Amax (Harcos 2+1, mellvért), viharvert bronzvért, kürt, harci kutya. Egy kuriózumárus boltját vigyázza, de elég közlékeny és nagyon érzéketesen mesél az ott őrzött gazdag kínálatról. 60% eséllyel benne van egy rablásban.

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

Hp 8

256 Őr: Fladusz Fum (Harcos 1), fiatal fiú, büszkén áll a retkes csempészlerakat előtt, mellén aranyérem (4 at). Még hisz az örökösben, fennhangon és vidáman figyelmeztet mindenkit, hogy ne merjen betörni.

257 Őr: Lannakr Sulm, visszavonult sztratégosz (Harcos 7+1), álmát megzavaró kölyköket ver éppen össze. 20% díszes gladiusz 600 at, 10% opportunistá tolvaj beoson az őrzetlenül maradt lakásba.

Lannakr Sulm: Harcos 7+1; VO 18 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +8/+3 gladiusz 1d6+3; +6/+3/+3; KS.

Hp 55

258 Őr: Morthanak (Harcos 1), egy ház hátsó kijáratánál, unalmában egy faragott falidíszel „vitatkozik”. Szívesen lát bárkit, több érdekes mendemondát ismer, és jó bora van.

259 Őr: Palidor (Barbár 3), egykor hírhedt barbár, ma sajtó derekú, zsíros potrohú opportunistá. 40% soha senkit nem látott még kilépni az ajtón, amit őriz.

Palidor: Barbár 3; VO 13 (bőrvért, kis fapajzs); Mozgás 20'; Tám +3 lándzsa 1d8; Spec -; +4/+2/+2; S; kosfejés amulett (*ómen**4).

Hp 22

260 Öregasszony: betegségétől jajgatva támo-lyog az utcán. 10% ott helyben kiadja a lelkét.

261 Őrök: Ali Madúr (Harcos 2+1, aranyozott sisak 25 at) és Borlag Northorg (Harcos 3+1), hordók tetején ülve az őrzött raktár biztonsági rendszereit szidalmazták.

262 Őrök: Torrisz Ver és Juszuf Ver (sivatagi nomád Harcos 2, azonos öltözet és fegy-

ver), féltestvérek, egy sűrű, földbe mélyesztett rácsot őriznek. Felhívják a karakterek figyelmét 1d2 környékbeli találkozássra, a rács alatti dolgokról fogalmuk sincs.

263 Őrült: Jasszir Jaruk, teljesen meztelenül, és nyilvánvaló büszkeséggel vonul végig az utcán.

264 Őrült: Kutargi-Bhāti, a Hurkos Ember (Tolvaj 7+1). Egy háztetőről vagy kiszögellésről hurkot vet áldozatai nyakába, megfojtja őket, majd a háztetőkön és padlásokon át távozik.

Kutargi-Bhāti: Tolvaj 7+1; Kezd +5; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 hurok 1d4+1 [+4d6] vagy +5 rövidij 1d6 [+4d6]; +3/+6/+3; KG.

Hp 30

265 Őrült: Mehtab Shán (Varázsló 5+2), varázsköpenye piszkos rongyaiban (+2-es volt), csontért és vérért könyörög, a pincéjében lapuló 8 ghoulnek kell zsákmányt szállítania.

Mehtab Shán: Varázsló 5+2; VO 13 (+1-es védőköpeny, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 ököl 1d4+2; +4/+4/+7; KS.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 1; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása*2, mérég érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: lángoló kezek, pajzsvarázs, pókmászás, személyi bűbáj, színes permet; 2: feledés, hipnotikus minta, pókháló; 3: bénítás, gázforma.

Hp 24

266 Őrült: Rantran, a zsákos ember (Harcos 1+1). Egy kapálózó gyereket hurcol el, aki nem ette meg a zöldségeit.

267 Özvegy: Illisztrán, arra kéri a csapat papját (vagy egy jól öltözött tagját), hogy 1d10 at-ért áldja meg halott férjét. 10% 1d100 elektrumot, régi jegyajándékát adja hálából, ha megteszik neki ezt a szívességet.

268 Özvegy: Skakarzek Monsz, szenilitásában lakhelyét elfeledve ajtótól ajtóig bukdácsol, botjával verve a deszkákat és bebocsátásért rimánkodva.

269 Pap: Agroth (Pap 4), csoportos éjjeli imára hívja a járóelőket és adományokat kér. 15% a részvétel befolyásos kapcsolatot szerez a karaktereknek.

Agroth: Pap 4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +2 buzogány 1d8; +4/+1/+4; SJ; 1d6 apró sókocka.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; NF 10+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*2, mérég érzékelése*2, víz teremtése; 1: áldás, gonosz érzékelése, kisebb sebek gyógyítása; 2: közepes sebek gyógyítása, mérég lelassítása.

Hp 20

270 Pap: Fasul Oklarzeh (Pap 2+2), mákonyt szív egy piszkos odúban. Díszes köntöse (150 at), szent szimbóluma mellette hever a porban.

Fasul Oklarzeh: Pap 2+2; VO 10 [12]; Mozgás 10' [30']; Tám -; +2/+0/+2 [+5/+2/+5]; KG.

Varázslatok: -

Hp 18

271 Pap: Idősebb Yog (Pap 6+2), áldozati bárányt cipel egy sarki szentély felé. 15% aranygyapjú 1d6*100 at.

Idősebb Yog: Pap 6+2; VO 16 (*védő karpánt VO 14, Ügy*); Mozgás 20' (sántít); Tám +6 tör 1d4+2; +7/+4/+7; KJ.

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

Hp 41

272 Pap: Pargáni (Pap 8+1), virágfüzérekkel a nyakában, 1d100 csodaváró előtt készül arra, hogy néhány utolsó csodatétel után tanítómes-tereirez hasonlóan ő is megtérjen az anyaföldbe. *Rettenetes rothadás talizmánja*, utóda a szépséges Dzsálit Irlum (Pap 2+2).

Pargáni: Pap 8+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 bot 1d6+1; +7/+3/+7; SJ; *rettenetes rothadás talizmánja*.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 3, 3: 3, 4: 2; NF 11+szint; 0: élelem és víz megtisztítása*6; 1: áldás*3, kisebb sebek gyógyítása*2; 2: közepes sebek gyógyítása, mérge lelassítása, ómen+; 3: ima, súlyos sebek gyógyítása, vakság/süketség gyógyítása; 4: jóslás+, ördögűzés.

Hp 32

Dzsálit Irlum: Pap 2+2; VO 12 (*védőgyűrű +3; Ügy*); Mozgás 30'; Tám +3 *templomok botja* 1d6+3; +5/+2/+5; SG; szent szimbólum (60 at), a felmagasztosulás aranytükre (300 at), jáde szobrocška (80 at), *templomok botja* (27 töltet).

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, fény, mágia olvasása*2; 1: parancs-varázs*2, védelem a gonosztól+.

Varázslatok (egyszer használható): betegség okozása*2, szélfal, megidézés, halálos ujj.

Hp 15

273 Pap: Velmulisz Thang (Pap 3+3), egy ház beugrójában függő díszes réz lámpás előtt mormol, 2d12 járókelő bámulja a szivárványszínű fényt. 15% 1d12 közülük elenyészik, pánik tör ki.

Velmulisz Thang: Pap 3+3; VO 17 (láncing, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 nehéz fémbot 1d6+4; +6/+4/+6; S.

Varázslatok: 0: 4, 1: 4, 2: 2; NF 13+szint; 0: fény*3, mágia érzékelése; 1: menedék, szenteltvíz teremtése+, szentségtelen víz teremtése+, védelem a tűztől; 2: bénítás, megbabonázás.

Varázslatok (egyszer használható): felruházás.

Hp 27

274 Pap: Zotallán Zsubbortán (Pap 4+2) és 2d6+2 kultista (Harcos 3), uruk oltárához méltó hibátlan emberbőrt keresnek (17+ Karizma).

Zotallán Zsubbortán: Pap 4+2; VO 19 (mellvért, nagy fémpajzs, Ügy); Tám +4 harci kalapács 1d8+2; +6/+3/+6; KG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 2; NF 12+szint; 0: élelem és víz megtisztítása, mágia érzékelése, mérge érzékelése, víz teremtése *3; 1: kisebb sebek gyógyítása*2, parancsvarázs, szentségtelen víz teremtése+; 2: bénítás, reverzió.

Hp 22

Kultisták (2d6+2): Szint Harcos 2+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 bunkó 1d6+3 vagy +3 lasszó elfogás [+5-ös manőver]; +4/+1/+1; KG.

Hp	8	19	17
	16	13	16
	10	12	12
	17	13	5
	14	10	

275 Papnő: Yliam Rádi (Illuzionista 2), 2d8 feketébe öltözött, vöröscsuklyás fegyveres (verőlegény, Harcos 2+1) kíséri. A csoport közepében kellemetlen fémes íz érzékelhető. 30% templomkertbe, 20% rejtett palotába, 20% vízbefojtás helyszínére, 20% titkolt szeretőjéhez, 10% útjára induló ég-gömbhöz.

Yliam Rádi: Illuzionista 2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +1 ököl 1d4; +0/+0/+3; SG; 10 pt, smaragdköves nyaklánc (500 at).

Varázslatok: 0: 4, 1: 2; NF 10+szint; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök*4; 1: hangillúzió, hipnózis, kisebb illúzió, színes permet.

Hp 7

276 Papok: Fravarti Mani, jómódú kereskedő, a feltámadás csodáját hirdeti. Mögötte Fedafuce papjai (Pap 3+2) vonulnak az előtakarékosági konstrukciók és az öngondoskodás erényeit ecsetelve.

Fedafuce papjai (6): Pap 3+2; VO 12 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 buzogány 1d8+2; +5/+3/+5; S.

Varázslatok: –

Hp	20	17
	15	
	24	
	23	
	24	

277 Patkányemberek: 1d4+2, hatalmas banyukban ragállyal fertőzött ruhadarabokat cipelnek, mindenfelé szétszórják őket.

Patkányemberek (1d4+2): Sz 3; VO 15; Mozgás 30'; Tám +3 rövidkard 1d6 vagy +3 harapás 1d4 + likantrópia; Spec likantrópia, alakváltás, sebzésfel-fogás 5/ezüst; +3/+3/+1; TG.

Hp	8	10
	9	
	20	
	16	
	8	

278 Patkányfogó: Udo, szerény hajléka mellett-i kampón egy patkánykirály (3d10 patkány száraz ürülékkel és begabalyodott farokkal összetapadva) lóg, a nap zsákmánya. 50% a raj sziszegő hangon szól, vagyont és hatalmat kínál Udo megöléséért és önmaga szabadon engedéséért.

279 Patkányok: 2d4*5 mohó óriáspatkány tejet lefetyel Kaiusz Luciusz Maro szétvert tejboltjának romjaiból, miközben a tulajdonost két, a tette felbérelt verőlegény (Harcos 2+1) ütleli.

280 Patkányok: 2d4*5 óriáspatkány mászik fel egy falon és tűnik el egy sötét ablaknyílásban. 40% fojtott sikolyok bentről.

281 Patkányok: 2d4*5 óriáspatkány sereglük elő egy csatornanyílásból. 30% sípok vad zenéje.

282 Patkányok: 2d4*50 óriáspatkány ostromolja Rupil Mirza (Varázsló 5+3) rezidenziáját. 40% elhibázott idézés, 40% rivális bosszúja, 20% a Nagyúr parancsára elkövetett gyilkosság. Ha nem fékezik meg őket, hamarosan betörnek az ablakablakokat.

Rupil Mirza: Varázsló 5+3; VO 13 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 bot 1d6+3 vagy +8 tör 1d4+3; +4/+4/+7; TJ; 40 pt, alkimista laboratórium, *ifjúság itala*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 13+sint; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása*2, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás, hasbeszélés, Nystal mágikus aurája, varázslóvédék; 2: feledés, kopogtatás, Mel savas nyíla, tükröképmás; 3: szélfal, távollátás/hallás, védelem a közönséges lövedékektől.

Hp 30

283 Patkányok: egy ház pincéjéből menekülnek, 1d12 órán belül összeomlik.

284 Penész: boltív vagy párkány alól csüggő duzzadt kitüremkedések. 60% értékes légméreg vagy hallucinogén, de ha ügyetlenül érnek hozzá, kihatad.

285 Próféta: Zaidan Mulx (Illuzionista 2+1), saját tanításaiban csalódva megtagadja szavait egy utcasarkon. 20% saját tanítványai rohannak meg, hogy elhallgattassák, 20% zokognak és ruháikat szaggatják.

Zaidan Mulx: Illuzionista 2+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 bot 1d6+1; +1/+1/+3; SG.

Varázslatok: 0: 4, 1: 3; NF 10+sint; 0: fény, illúzió érzékelése*2, mágia olvasása, táncoló fények, trükkök; 1: kisebb illúzió, kődfal, láthatatlanság érzékelése, Nystal mágikus aurája.

Hp 10

286 Próféta: Zétó Fum, egy száraz ciszterna mélyéről óbégat, ahová utcagyerekek egy bandája hajította. Megmentői segítségét mágikus képességeivel viszonzza (közepes sebek gyógyítása 3/nap, átok eltávolítása 1/nap, átok 1/nap).

287 Prostitúált: Dulcinea, féltékeny kliense, a kereskedő Vonith Dór (Harcos 7+1) követi, mindenkit megtámad, aki ajánlatot tesz neki. 25% a démoni megszállás hatása nyilvánvaló a hisztéria mögött.

Vonith Dór: Harcos 7+1; VO 16 (mellvért, Ügy); Mozgás 20'; Tám +8/+3 fattyú kard 1d10+3; +6/+3/+3; KS.

Hp 49

288 Prostitúált: Licienna és 1d12 hízelgő imádója. 30% egy karakter férfiasságán gúnyolódik.

289 Prostitúált: Lupanar, egykor szűzi amazon hercegnő, szomorú előtörténettel. 100% kitaláció.

290 Prostitúált: Shrit (Tolvaj 4+1), előkelő, kéjvágó arisztokratának tetteti magát, majd óvatlan pillanatban kifosztja klienseit. 3d6*10 at ékszer, illatszerek.

291 Prostitúált: Szintyché (Tolvaj 2+1, *hipnózis* 1/nap), egy karcsú pohár esszenciával múltatja az időt pihenője alatt. 25% feltűnik a villás nyelv vagy a pikkelyes bőr a vállon.

292 Rabló: Oltremor (Barbár 8+3), egymaga fosztja ki áldozatait, hat rabszolgája csak arra van, hogy begyűjtsék a zsákmányt. 120 at, egy rakomány kelme, egy díszes kard (+1-es *handzsár*).

Oltremor: Barbár 8+3; VO 17 (lánging, Ügy); Mozgás 30'; Tám +11/+6 kétkezes kard 2d6+4; Spec -5-ig eszméleténél; +10/+6/+6; S; *Zamosz hidrokreatör pora**2, *gyógyítás gyűrűje* (23 töltet).

Hp 72 [63]

293 Rablók: 2d6+2 suvickos képű, szakállas alak (csőcselék, Harcos 1+1), 1d3+1 harci kutya. Ezek a faragatlan alakok 50% eséllyel akkor is elengedik a kutyákat, ha fizetnek nekik.

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

Hp 7

4

7

6

294 Rablók: Alexandrosz (Harcos 2+1) és 1d10 társa, kiugrott örök (Harcos 2+1). Még mindig jó viszonyban vannak régi kollégáikkal, így 70% eséllyel szemet hunynak a csínytevéseik fölött.

295 Rablók: Botos Szigurd (Barbár 2+1) és 2d6 északi barbár (Barbár 2+1), hajójuk a kikötőben vesztegel, és szabad idejükben így keresnek egy kis extra pénzt. Nem ismerik a várost, és több helyi banda szeretné már a vesztüket látni. 250 elektrom 50 at-s öntvényekben, egy díszes dob (10 at).

296 Rablók: Elzión, az utcagyerek (csőcselék, Harcos 1+1) és 2d8 társa, bunkókkal. Valódi fegyverekre gyűjtenek, hogy igazi rablók lehessenek belőlük.

297 Rablók: Gigász Grantó (Harcos 4+2), öszülő elit harcos, és 1d6+1 veterán (Harcos 3+1), így egészítik ki az obsitot. Egy városon kívüli kis udvarházban tanyáznak. 280 at értékű zsákmány.

298 Rablók: Hajrahár (Harcos 3+1) és 2d6 követője (csőcselék, Harcos 1), régóta nem szereztek zsákmányt, ezért ha ma éjjel nem sikerül egy meló sem, feladják a boltot.

299 Rablók: Juszuf Muhammad Kúsi (Illuzionista 4-1) és 2d6 rabló (Harcos 2+1); a

rejtekhelyen lapuló púpos Juszuf varázslataival további társak képzetét kelti a környéken, és ha szükséges, tekerce varázslataival „átrendezve a terepet” segíti emberei menekülését.

Juszuf Muhammad Kúsi: Illuzionista 4-1; VO 9 (Ügy); Mozgás 20'; Tám +1 tör 1d4-1 + mérge (Nehéz, 3d6 Hp/3d6 Hp); +0/+0/+3; SG; *varázstekercs (hallucináció területe*2, nagyobb illúzió*2).*

Varázslatok: 0: 5, 1: 3, 2: 2; 0: fény, illúzió érzékelése, mágia olvasása, táncoló fények*2, trükkök; 1: hangillúzió, kisebb illúzió, kőfal; 2: hasbeszélés, hipnotikus minta, tükrökép; 3: nagyobb illúzió.
Hp 5

300 Rablók: Kanzar Bej, a Dalnok (Íjász 2+1) és 2d8 sivatagi nomád (Harcos 2). Kanzar egy mellékutcában pengeti a lantját, emberei pedig körbeveszik az odatévedőket. Egy feltört kereskedelmi lerakatban, festett kerámiák között az eddigi fogás, 150 et, 85 at, egy kitömött krokodil borostyánkő szemekkel, hat viola illatszert és két díszes saru (110 at).

Kanzar Bej, a Dalnok: Szint Íjász 2+1; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +3/+3 visszacsapó íj 1d8+1 vagy +3 szablya 1d6+1 vagy +3 lándzsa 1d8+1; +4/+2/+2; S; lant, 60 at.
Hp 10

301 Rablók: Nigord Abu Vlex (Íjász 2+1) és 2d10 rabló (Harcos 2+1), 300 at és ivókört 240 at zsákmány. A rablók fele súlyosan sérült, és jelenleg a sebeit kötözi vagy alkohollal csillapítja fájdalmát, de még ég bennük a harci szellem. 70% belekötnek a karakterekbe.

302 Rablók: Pashul Dzsar (Tengerész 5+1) és 8 kalóz (Tengerész 2+1), négyen hálókat dobhatnak a magasból, a többiek pedig összeszedik a szajrét, majd távoznak.

Pashul Dzsar: Tengerész 5+1; VO 18 (láncing, nagy fémpajzs, Tng, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 hosszúkard 1d8+1 (18-20/*2) vagy +6 dobódárdák 1d6+1; +5/+2/+2; KG; bőrbetegség elleni kenőcs.
Hp 32

303 Rablók: Quintus (Harcos 2+1) és Lozosz, az egykori fogathajtó (Harcos 2+1), azon vitatkoznak, hogy hogyan érdemes kirabolni az áldozataikat. 30% Lozosz 1d6 régi rajongója jön tisztelegni az igazságtalanul mellőzött Mester elé.

304 Rablók: Shamur, a Sikátorok Ura (verőlegény, Harcos 2+1) és 1d10 másik verőlegény, egy dinnyeárust figyelmeztetnek, aki nem tejtelt nekik. A karaktereket meglátva 60% köszönnek, 30% „Az őrség!” kiáltással futásnak erednek.

305 Rablók: Talbortán, a Nomád (Íjász 3+1), az őrseg egykori tisztje és 3d6 csöcselék (Harcos 1+1), egy kapálózó koldust akasztanak, aki nem volt hajlandó jelenteni nekik. Annyira lekötte őket a multság, hogy a zsákmánnyal teli zsákra (180 et, 80 at, 2d6*50 at értékű tárgy) éppen senki sem figyel.
Talbortán, a Nomád: Íjász 3+1; VO 14 (kivert bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4/+4 hosszúj 1d8 vagy +4 hosszúkard 1d8+1; +4/+2/+2; SG.
Hp 24

306 Rablók: Talum Kán (Tolvaj 2+1) és 2d6 csöcselék (Harcos 1+1), egy csoport elfogott járókelőt kopasztanak. 50% segélykiáltás.

307 Rablók: Vaikonnisz Bég (Harcos 4+2) és 2d6 rabló, egy kordényi rabolt szeszt kísérnek. 20% italozás, 20% eladási kísérlet, 20% orgazda közeledik, 20% egy hordó legurul és a falnak csapódva összetörik – biztosan a karakterek a hibásak!

308 Rabszolgák: 1d10 tunikás alak, egy lehetetlenül nagy amforát próbálnak elvoncsolni uruk hajlékáig. 40% senkivel nem mernek szóba elegyedni.

309 Rabszolgák: 1d10, uruk háza tárva-nyitva álló kapujában alszanak, mert a bent zajló titkos találkozás idejére kitiltotta őket. 40% egy szót sem szólnak, ha valaki belép, 40% figyelmeztetik az arra járókat a titkos találkozásra és a tilalomra.

310 Rabszolgák: 1d6+1 megláncolt, kopasz, ágyékkötős férfi, akiket uruk ide köttetett ki az éjszakára, mert rosszul végezték a munkájukat. Irtóznak a szökés következményeitől, de visszatérni sem akarnak – megvásárlásukért esedeznek. 80% tényleg lusta semmirekellők.

311 Rabszolgák: 1d6+1, az éjjeli piacokról hazatérőben szökésüket tervezik. 60% tudatosul bennük, hogy a karakterek meghallották őket.

312 Rabszolgák: 2d10 rabszolga és 6 ór (Harcos 3+1), Shahren Dak Nagyúr hordszékét viszik körbe az utcákon, hogy megszemlélhesse a várost. A nagyúr régóta halott, de mivel nem adott ezzel ellentétes parancsot, ma is napi rutinját követik. 3d6*100 at értékű ékszer.

313 Rabszolgák: 2d10, 1d6 milícia (Harcos 1) segítségével egy összeomlott ház romjait takarítják el; Thidión felvigyázó a holtak és károk jegyzékét körmöli.

314 Rabszolgák: 2d10, rabszójra fűzve kísérik őket a barakkokba, 5 ór (Harcos 2+1). 20% egyikük felkiált, rabszorgaszökevénynek nevezi az egyik karaktert.

315 Rabszolgák: 2d10, ragályban meghalt áldozatokat távolítanak el egy lezárt házból Bendo, a Béna felügyelete alatt. 60% 2d3*100 at értékű összeharácsolt zsákmány.

316 Rabszolgák: 3d6 (rablók), idegenekre vadásznak egy kannibalisztikus lakomára. 20% mágikus hipnózis alatt, különösen viselkednek.

317 Rabszolgák: két púpos, Gosszó és Oongla (Harcos 3+3), préselt óriáspatkány-péppel teli ládákat szállítanak egy olajfőzőhöz. Gyáva melákok.

Gosszó és Oongla: Harcos 3+3; VO 12 (bőrvért); Mozgás 30'; Tám +6 bunkó 1d6+5 // +6 harci kalapács 1d8+5; +6/+4/+4; TG.
Hp 34
21

318 Rágalmazó: Radulusz (Tolvaj 3+1), 1d6*5 at-ért undok rágalmakat terjeszt a kijelölt személyről vagy csoportról. Ha felfogadják, ha nem, 60% eséllyel a karakterekről is elkezd hazugságokat terjeszteni.

319 Remete: Ajrahár, szurtos aszkéta és kamasz tanítványa, Tamur, egy nagy kőnek dőlve alszanak. 40% előttük körben az áldozati ajándékok, 1d4+3. osztályú kincs.

320 Remete: elállatiasodott, névtelen roncs, az utca szemétét túrja. 30% értelmetlen szavak, 20% ragályos kór, 20% meghasonlott nemes, 10% megátkozott pap, 10% sajátos elveket valló esztéta.

321 Részeg: Kuthabond. Egy bottal minden útjába kerülő tárgyat megpróbál összetörni.

322 Réztartály lezárt belső udvarban, 4d6 sötét kígyó tekereg benne.

Kigyók (4d6): Sz 1+3*; VO 15; Mozgás 20'; Tám +4 harapás 1d6; +3/+5/+3; S.

Hp	4	4	4
	5	5	10
	7	11	5
	8	7	8
	11	5	5
	10	9	
	10	5	
	5	10	
	10	11	
	8		

323 Sírásó: Amáj és tanítványa, Muk Amgor, csontokkal és szárított bőrökkel teli zsákokat rakodnak kordéjukra. 25% sípok sziszegő hangja az egyik zsákból.

324 Sírabló: Morthevole, megkövült maradványokat árul szerencsetalizmánként, különösen a tolvajok körében népszerű. 20% füstli-dérc lakozik az egyikben, 20% 2d8 ghoul vadászik rá, 5% lich.

325 Száműzött: Gurcianusz Nagyúr (Harcos 6+1) és 2d10 reformista híve, vagyonuk utolsó morzsáit élik fel. 80% megpróbálják olcsón elsózni az elveszített birodalmat.

Gurcianusz Nagyúr: Harcos 6+1; VO 19 (+1-es mellvért, védőköpeny +3, Ügy); Mozgás 20'; Tám +6/+2 kétkezes kard 2d6+3; +9/+6/+6; KS; 400 at, arannyal szegett bíborpalást (2500 at, védőköpeny), aranyhúrú lant (600 at), *feneketlen zsák*.
Hp 39

326 Száműzött: Orglán (Barbár 6+2), rövid uralma után száműzték trónjáról, jelenleg az italt keresi a feledést hatalma utolsó szimbó-

luma, a +1-es *vasbot* társaságában. 25% orgyilkosoknak hiszi a karaktereket, 10% trónja visszaszerzésére alkalmas gazfickóknak, 10% hűtlen alattvalóknak.

Orglán: Barbár 6+2; VO 18 (szalagvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +8/+3 +1-es *vasbot* 1d6+4 + *bénítás* 5/nap (Közepes, egy személyre); Spec -5-ig eszméletlenül; +8/+5/+5; S.
Hp 56

327 Szellem: egy ősi szoborból szólva kéri egy réges-régi bűnt rejtő titkos tömegsír feltárását; ha megteszik, az eredmény élőholt invázió.

328 Szemétygyűjtő: Migulár, kis kordéján gyűjti a nagyját, általvetőjébe az értékesebbjét. 30% lelőhelyről érdeklődik, 30% vérfagyasztó pletyka, 30% eladna valami érdekeset.

329 Szemétygyűjtő: Morthó Tassz, rongyokkal teli kézikocsiját tolvaj lamenteál, hogy elragadták tőle a nemrég talált fejedelmi bíborköpenyt.

330 Szénkereskedő: Kaiszón Ibn Bas (Tolvaj 2+1), faszenet árul rozoga taligájáról, tagjait egy rézserpenyő fölött melengeti. 10% a tűz komor hangon megszólal, egy ismeretlen erő rosszindulatú szavaival.

331 Szerelmesek: Almóri Rodion és Heléna, a Tűzmadár, csöndben átölelve egymást; a meglepett Rodion pont úgy néz ki, mint az egyik karakter (mindketten alakváltók!)

Alakváltók (2): Sz 4*; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 ütés 1d8; Spec alakváltás, gondolatok érzékelése, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; SG.

Hp 24
23

332 Szobor: ház tetejéről lezuhanó ősi szobor, Reflex vagy 3d10 sebzés. 60% elhibázott gyilkossági kísérlet, 30% rosszindulatú csíny, 10% a szobor rikoltó nevetéssel vízköpőként elrepül. Drágákó szemek 2*50 at.

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 18

333 Szobrász: Yehelleth Glúr, megszállottan próbálja helyrehozni elrontott, már helyére került mesterművét. 30% letartóztatják vandalizmusért, 30% „Hiába! Minden hiába!” kiáltással zokogva elrohan a sötét utcákon át.

334 Szobrok: elhagyatottan állnak egy eresz alatt különböző elkészültségi állapotban; mind rettentően megcsönkítva.

335 Szolga: Alkhún, ura arany ékszereit árulja egy elhagyott kereskedői standról. 15% jól felismerhető mesterjelek, 15% hamis.

336 Szolga: Idak Kász Gházi (Harcos 3+1, láncvért), részeges ura, Eilon testét vonszolja. 20% rablási kísérlet, 20% rablónak nézik.

337 Szolgák: Omarthán, Omnikrátész és Wenth, csűf pletykákat cserélnek gazdáikról.

338 Szőnyegáros: Tarkisz, idegesen néz félig bezárt üzletéből. 20% zsarolóját várja, 20% lopott javakat, 20% egy álomvilágból érkező csodálatos szőnyeget.

339 Szürke nyálka: csillámló tömeg egy lecsupaszított csontvázon, felegyenesedik és támad.

Szürke nyálkás csontváz: Sz 3+3; VO 15; Mozgás 30'; Tám +6 kocsonya 2d6+2; Spec nyálka (könnyű vért 1 kör, közepes vért 2 kör, nehéz vért 3 kör, fegyver 1-2 kör), áttetsző, immunis az elmére ható varázslatokra; +5/+3/+3; S; 2*250 at drágakő.
Hp 26

340 Táncosnő: Rétha, dobok és fuvolák hangjaira táncol közönsége előtt. 20% a tömegben elvegyült tolvajok munkálkodnak, 20% démoni erő elrabolja a színpadról, 20% belezúgott ficsúr 3d6*100 at drágakővel teli erszényt dob neki, 10% öngyilkos lesz a mutatvány tetőpontján.

341 Táncosnők: Thella, Danaé és Polixéné, egzotikus showműsor egy rögtönzött színpadon. 50% a táncosok és 1d10 báméskodó alakváltó, 30% 2d10 további báméskodó alakváltó, 20% minden jelenlévő alakváltó, valószínűleg beleértve a karaktereket is.

Alakváltók (1d10+): Sz 4*; VO 14; Mozgás 30'; Tám +4 ütés 1d8; Spec alakváltás, gondolatok érzékelése, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +1/+4/+4; SG.

Hp	16	15	9
	14	21	20
	22	24	19
	12	14	12
	14	21	22

342 Táncosok: Yabbath táncosai, 1d100 fő, az utcákon vonulnak csak számukra hallható zenéjük hangjaira, és jaj annak, aki útjukba állna!

343 Téglák: a környékbeli falról leomlott téglákba a macskaszem jelét ütötték. 30% sötét vakolat bukkan elő arannyal festett jelekkel, 10% régóta lezárt, elfeledett házrészbe nyíló bejárat.

344 Testőr: Idősebb Bron (Harcos 3+1, +2-es háromágú szigony), Szabra Gwán Úrnőtől bocsátották el szemérmertlenségért, társakat keres a villa kincstárának kirablására.

345 Titkosügynök: Ariosztó, feketelistázandó neveket tartalmazó tekercset helyez el egy titkos falirekeszben. 30% 1d10 városőr (Harcos 2+1) figyel a helyszínt.

346 Tolvaj: Ali Hennári (Tolvaj 2+1), zsákmányolt selyembáláin kuporogva várja sosem érkező társát. Ha megszólítják, 20% hisztérikusan zokog, 20% segítségért kiált „tulajdona” védelmében, 20% üvöltve támad.

347 Tolvaj: Khosatri Dévi (Tolvaj 4+1, két gyöngysor 2*140 at, arany gyertyatartó 150 at, drágaköves szelence 450 at), gyors léptekkel menekül követői elől. 30% szerencsétlen üldözöttnek tetteti magát, 30% erszényt dob a csapatnak, hogy kössék le üldözőit (1d10 at+1d6*10 réz).

348 Tolvaj: Kuszáj Kán (Tolvaj 7), tévedésből pont a karakterek előtt ereszkedik le a háztetőről megtömött zsákjával. 30% részesevést ajánl a hallgatásukért, 70% pucol, ahogy tud.

Kuszáj Kán: Tolvaj 7; Kezd +4; VO 13 (kivert bőr); Mozgás 30'; Tám +4 szablya 1d6 [+4d6] vagy +4 számszerj 1d8 [+4d6]; +2/+5/+2; KS.
Hp 20

349 Tolvaj: Markészion (Tengerész 6+1) és 2d8 kalóz (Tengerész 2+1) lopott egyenruhákban, áthaladási pénzt szednek egy utcai kapunál. A korábbi stáb leütve (50%) vagy elkábítva (50%) hever a hátsó szobában. 150 et, 25 elektrum, 50 at.

Markészion: Tengerész 6+1; VO 19 (lánging, nagy fém pajzs, Tng, Ügy); Mozgás 30'; Tám +7/+2 szablya 1d6+1 (17-20/*2) vagy +7/+2 dobótör 1d4+1 (18-20/*2); +6/+3/+3; S.

Hp 30

350 Tolvaj: Melzak, a Száj (Tolvaj 4+2, Hp 2), fáklyák megvilágította ketrecben, közel a halálhoz. Bűnbánó tolvaj, akit a korrupt őrség visszavitt a céhhez. 40% ismeri a céhmester titkos szerelmi odújának helyét.

351 Tolvaj: Samír, a Tigris (Tolvaj 3+1), leütött áldozatát vonszolja be egy sikátorba, 50 at és ékköves karpánt 300 at.

Samír, a Tigris: Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 15 (kivert bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám bunkó 1d6+1 [+2d6]; +2/+4/+2; KG.

Hp 11

352 Tolvaj: Smardisz (Tolvaj 4+1, sötétkék turbán, ópium*4), vízpipázik, egy üres toronylakást kínál eladásra 140 at-ért. 40% nem az övé, 20% makacs bérlők, 10% sötét titok, 10% az alatta lévő két szinten szörnyek.

353 Tolvajok: Babbu Kéthá (Harcos 3+1) és Ugguth Bizma (Tolvaj 3+1), egy gazdag célpontjuk házát vizsgálják, amikor a karakterek megzavarják őket. 40% őriárat, 20% összekeverik a két társaságot.

Babbu Kéthá: Harcos 3+1; VO 14 (bőrvért, kis fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 hosszúkard 1d8+3 vagy +4 rövidj 1d6+3; +4/+2/+2; S.

Hp 24

Ugguth Bizma: Tolvaj 3+1; Kezd +5; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +3 hosszúkard 1d8+1 [+2d6]; +2/+4/+2; SJ; macskaszőr kötél, sav*3.

Hp 12

354 Tolvajok: Kathúrisz Kán (Tolvaj 1), Mandáj, az Orr (Tolvaj 4+3) és Iszám Thag (Tolvaj 2+1), egy 300 at értékű ékköves kupát próbálnak elosztani vésővel és kalapáccsal egy rejtett odúban, de a teljes vita jól hallható egy rézrácson keresztül. 20% az akusztika trükkje, a tolvajok valahol máshol tartózkodnak, a lakás egy ártatlan cipőjavító kisparos és biztosítási ügynök tulajdona.

Kathúrisz Kán: Tolvaj 1; Kezd +4; VO 10; Mozgás 30'; Tám +0 rövidkard 1d6 [+1d6]; +0/+2/+0; KG.

Hp 3

Mandáj, az Orr: Tolvaj 4+3; Kezd +7; VO 15 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 rövidkard 1d6+3 [+2d6] vagy fojtózsínór 1d4+3 [+2d6]; +4/+7/+4; KS.

Hp 24

Iszám Thag: Tolvaj 2+1; Kezd +5; VO 13 (bőrvért, Ügy); Mozgás 30'; Tám +2 rövidkard 1d6+1 [+1d6] vagy +2 dobótör 1d4+1 [+1d6]; +1/+4/+1; KG; fiolányi sárga penész, ujjpercekből font karkötő.

Hp 10

355 Trágyakufár: Oilló Offin (Tolvaj 2+1), fermentációs tartályait ellenőrzi, a járőreket arra bátorítja, hogy vizsgálják meg a portékáját.

356 Tűznyelő: Nab-Sag (Harcos 4+2), 3d10-es közönségét bővíti *tűzbűbáj* segítségével, miközben egy kántáló dobos (Tolvaj 2+1) titokban szubliminális *sugallatokat* ültet el a hallgatók fejében. 30% öntudatlan ügynökké próbálja bővíteni a karaktereket, 40% támadásra utasítja követőit.

357 Udvaronc: Baráni Szinnán (Tolvaj 4+1, *papi varázstekercs: kisebb sebek gyógyítása, menedék, védelem a tűztől, mérge lelassítása*) 1d3 északi barbár testőrrel (Barbár 2+1) egy titkos találkozóra siet. Ha a karakterek idegeneknek néznek ki, 40% megpróbálja felbérelni őket a nyomában járó (?) csapat visszatartására, ha helyieknek, 40% orgyilkosoknak nézi őket és rájuk uszítja őreit.

358 Utazó: Norkaj Kutabral (Harcos 3+1) és Ilova, fél napja keres egy biztonságosnak tűnő szállást, de eddig csak gyanús helyeket talált. 50% útbaigazítást kér, 20% felszólítja a karaktereket, hogy ne merjenek közelíteni, 20% sebesült.

Norkaj Kutabral: Harcos 3+1; VO 18 (láncvért, nagy fémpajzs, Ügy); Mozgás 20'; Tám +5 +1-es szablya 1d6+4 vagy +4 hosszúj 1d8; +4/+2/+2; 15 at, díszes pajzs (80 at), 9*+2-es nyílvesző.

Hp 25

359 Utcagyerekek: 2d8, csontokat és zsigereket visznek kordén egy szappanfőzőhöz.

360 Utcagyerekek: 2d8, egy kikötözött szamarat kínoznak.

361 Utcagyerekek: 2d8, egy rongyos öregembert vernek össze. 50% Murád, a Becsüs (Tolvaj 3), aki zsebmetszőként és piti rablóként alkalmazta őket.

Murád, a Becsüs: Tolvaj 3; Kezd +4; VO 10; Mozgás 20'; Tám +2 mankó 1d4; +1/+1/+1; KS.

Hp 10

362 Utcagyerekek: 2d8, kövekkel dobálják egy öregember (40%), fiatal lány (40%) vagy kishivatalnok (20%) zsaluit. 50% megbízásból teszik.

363 Ünneplők: 3d6 fiatal férfi és nő alkoholos állapotban. 20% sértések, 20% meghívó, 10% ellenkező résztvevőket cibálnak maguk után.

364 Vámpír alkimista: Abu Kászim, az utcán foston, 1d6 varázssital. 25% egy szűz ájult testét hurcolja, 25% felajánlja, hogy életben hagyja a társaságot, ha ihat egy karakter véréből.

Abu Kászim, vámpír: Sz 7+2**; VO 18; Mozgás 30', Repülés 40'; Tám +9 karmok 1d6+6 + 2d4 Egészség vagy +9 harapás 1d6+6 + 2d4 Egészség; Spec életerőszívás, uralom (Nehéz Akaraterő), gázforma, polimorfizáció, állatok megidézése, sebészfelfogás 10/+2, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, gyengeségek; +7/+4/+7; KG; 1d6 különböző varázssital.

Hp 37

365 Varázsló: Orvas Baddu-Baráni Szinnán (Varázsló 7+2), zsarátnokként izzó szemmel, szünni nem akaró tűzaurában (*tűzpajzs*) járja az utcákat, tébolyultan kacag. Kísérleti alanyokra vadászik.

Orvas Baddu-Baráni Szinnán: Varázsló 7+2; VO 10; Mozgás 30'; Tám +3; Spec immunis a tűzre, a fizikai sebzést kétszeresen visszaveri); +4/+4/+7; TG; 6*drágakőfog 220 at, arany fejpánt 200 at, *gyorsítás itala, hübrisz koronája*.

Varázslatok: 0: 6, 1: 5, 2: 4, 3: 2, 4: 1; NF 12+szint; 0: fény, mágia érzékelése*2, mágia olvasása, mérge érzékelése, táncoló fények*2, trükkök; 1: azonosítás, lángoló kezek*2, személyi bűbáj, varázslóvedék*2; 2: gondolatok érzékelése, gyengítő sugár, lángoló gömb, láthatatlanság, varázsszáj; 3: bénítés, holtak animálása, Mel multiplikált lövedékei, védelem a közönséges lövedékektől; 4: tűzpajzs.

Hp 36

366 Varázsló: Thaggak, a Malevens (Varázsló 5-1), egy primordiális démon hátán loval. 25% elveszítette az irányítást, segítségért sikoltozik.

Thaggak, a Malevens: Varázsló 5-1; VO 9 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +1 bot 1d6-1; +0/+0/+3; KG; *vil-lámok pálcája* (30 töltet), *hübrisz koronája*.

Varázslatok: 0: 5, 1: 3; 2: 2, 3: 1; NF 9+szint; 0: fény, mágia érzékelése*3, mágia olvasása, mérge érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: félelem okozása, lángoló kezek, ugrás, varázslóvedék, védelem a jótól++; 2: gyengítő sugár, lángoló gömb, Tahssa ellenállhatatlan szörnyű nevetése; 3: holtak animálása, tűzgolyó.

Hp 11

Primordiális démon: Sz 7+3*; VO 20; Mozgás 40'; Tám 2*+10 karmok 1d10+3; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra és az elektromosságra, ½ sebzés a savtól és a tűztől, varázslatellenállás 14, sebészfelfogás 5/+1, tüzes lehellet 3/nap 14 Hp (Reflex ½); +8/+8/+8; KG.

Hp 52

367Varázsszáj: száját ábrázoló freskó egy épület falán, alatta rácsos nyílás. Ha szólnak hozzá vagy mágia éri, megszólal: „Ki szólna Kítáb prófétájához? Ki adná vagyonát a mélységnek, hogy a mélység adományát viszonzozza?!” A varázslat közönséges csalás, a rács alatti vermet egy élelmes illuzionista rendszeresen kiüriti. Jelenleg 10 et, 40 at, egy aranygyűrű (130 at) és egy kettétépett, erejét vesztett varázstekercs található a bedobált szemét között.

368Városőrök: 1d2*5 városőr (Harcos 2+1), halott bajtársaikat cipelik egy összecsapás után. 25% rendkívül rossz hangulatban vannak, és bármilyen megjegyzésre erőszakosan reagálnak.

369Városőrök: 1d10+3 (Harcos 2+1), könnyen megszarolható prédát keresnek egy kis pénz kedvéért. 60% a karakterekhez lépnek ha 3:1-es, 40% ha 2:1-es és 20% ha kisebb túlerőben vannak.

370Városőrök: 1d6+2 (Harcos 3+1), óvatosan Szalmandó (Harcos 10), a hortyogó kalandozó felé lopakodnak, aki elcsábította a Nagyúr süldő lányait.

Szalmandó: Harcos 10; VO 12 (nagy fapajzs); Mozgás 30'; Tám +10/+5 harci kalapács 1d8+4; +7/+3/+3; TJ; 110 at, doromb, viola illatszer.

Hp 44

371Városőrök: 1d4*5 íjász (Íjász 2+1), kezdik elfoglalni a szektor falait és háztetőit. 30% rajtaütés, 20% gyakorlat, 20% általános razzia, 15% orgyilkossági kísérlet, 13% hamis hírek, 2% államcsínyről terjedő pletykák.

372Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1), az utca felásásával foglalatostkodnak Iskander Yeg tanácsnok irányítása alatt, 30% esélylyel 3d10 tartalékos a környéken (Harcos 2+1). 30% nehéz ólomládákat ásnak ki, 30% áttörnek egy ősi ciszternába, 30% értelmetlen büntetőintézkedés, 10% elterelő hadművelet, hogy leleplezzenek pár kíváncsi „kémet”.

373Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1), egy lakóház aajtáját törik be. 40% feltételezett lázadók, 20% feltételezett adócsalók, 20% feltételezett katonaszökevények, 10% személyes bosszú, 10% élőhalott fertőzés.

374Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1), Thumáj, a Ragyogó Herceg (Harcos 4+3) előtt hajbókolnak, és suttogva a karaktereket is erre utasítják. Thumáj izzó aranyszemei és érintése radioaktív.

Thumáj, a Ragyogó Herceg: Harcos 4+3***; VO 17 (természetes, Ügy); Mozgás 30'/Lebegés 10'; Tám +7 szablya 1d6+5 vagy +7 érintés 2d4 + sugárfertőzés vagy +7 szemsugár 2d6 + sugárfertőzés; Spec sugárgázás, immunis a varázslóvedékekre; +7/+4/+7; KS; kaftán (600 at, radioaktív).

Hp 25

375Városőrök: 1d10+6 ör (Harcos 2+1) Szinár Szám szakaszvezető (Harcos 3+1,

kürt) vezetése alatt, három táncosnő mutatványát nézik. 30% ellenőröknek nézik a karaktereket.

376Városőrök: 2d10+2 városőr (Harcos 2+1) és Mirafax sztratégosz (Harcos 4+2, farkasmancs nyaklánc), lefoglalt kelmebálákat cipelnek. 20% felajánlják a karaktereknek megvételre, a bálákban 20% eséllyel értékes csempészaru lapul.

377Városőrök: 1d2*5 veterán (Harcos 3+1) és Ezid Arartész őrmester (Harcos 3+1, mellvért), 1d6 rabszíjra fűzött foglyot kísérek. 30% korábban látott NJK, 20% segélykiáltás, 20% elejtett üzenet, 20% őrnök álcázott rabszolgavadászok.

378Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1) Harkos Gonnex sztratégosz vezetése alatt. 1d10 rabszolgával egy pincebejárat elfalazásán ügyködnek. 15% élőholtak, 15% leprások, 15% Shakkur koldusai, 15% adósok, 15% mérges kipárolgások, 15% mini-labirintus, 10% kripta.

379Városőrök: 1d4*5 milícia (Harcos 1), egy halálra ítéltet kísérek, aki fennhangon kér bocsánatot bűneire. Mögötte csuklyában Aglar Viaskar, a hóhér (Harcos 4+2), kígyófejű bottal ütlegeli. 30% az elítélt egy régi ismerős.

380Városőrök: 5 veterán (Harcos 3+1), 5 íjász (Íjász 2+1) és Mahteb Mazarbeg adótszítviselő, hevenyészett akadályt építettek az utcán és mindenkítől áthaladási díjat szednek. Kis ládában 45 et, 30 at, két arany fülbevaló (10 at) és egy elefántcsont műkéz (30 at).

381Városőrök: Orlat Branna (Amazon 3+2) és 1d4*5 veterán (Harcos 3+1), egy csapat tolvajt keresnek. Ha a csapat jó hírek örvend az utcán, 60% felbérelik őket; ha rossznak, 50% vallatás, 20% letartóztatás.

Orlat Branna: Amazon 3+2; VO 19 (lánging, nagy fém pajzs, Ügy, Amz); Mozgás 30'; Tám +5 hosszú kard 1d8+2; +5/+3/+3; TG; kis doboz füstölő (35 at).

Hp 23

382Verőlegények: 1d6 (Harcos 2+1), eszméletlen halomban egy trágyadombon, ahol alapos verés után egy rivális banda hagyta őket.

383Verőlegények: 1d8 – 1d8 bőrnadrágos, meztelen felsőtestű izomember (Harcos 2+1), két banda birkózóversenye. 4d10 bémészködő, 1d3 zsebes, fuvalások. A fődíj 40% egy mívés aranykorsó (360 at), 40% egy szépséges kéjné, vagy 20% az immár egyesült banda vezéri tisztsége.

384Verőlegények: 2d8 (Harcos 2+1), 1d10 utcagyereket vernek laposra, mert beszemtelenkedtek a területükre.

385Verőlegények: 2d8 (Harcos 2+1), 2d10 városőrrel (Harcos 2+1) verekednek egy szűk kapun való áthaladás elsőbbségéért. 60% a verekedés elfajul és a felek fegyvert rántanak.

386 Verőlegények: 2d8 (Harcos 2+1), egy öregasszonyt csépelnek. 20% 2d6*5 at-t ajánlanak a karaktereknek a hallgatásért.

387 Verőlegények: 2d8 (Harcos 2+1), rémtörténeteket mesélnek tűz mellett. Egy kellően kemény kinézetű csapatot 60% eséllyel meginvitálnak, tudhatnak pár zűrös munkalehetőséget.

388 Verőlegények: 2d8 kigyúrt alak egy közfürdőből hazafelé (Harcos 2+1), kifosztandó zsákmányt keresnek, de 80% elkerülnek az erősnek kinéző társaságokat.

389 Verőlegények: 2d8, rendezett sorban lógnak egy mellékutca oldalán felállított hosszú gerendán. 40% kiszögezett bűnlajstrom, 40% mindegyikük szájába 3d10 et-vel tömött pénzeszacskót tömtek, 20% rosszul végződött erotikus játék.

390 Veszekedés egy második emeleti ablakból. 20% feleség, 20% férj, 20% cserépedény, 20% véletlenszerű értéktárgy, 10% macska, 10% pucér szerető esik ki az utcára.

391 Vízárus: Juszuf Mirza, korsókkal megrakott számarkordjával a sötét utcán, macskatul elzárkózik a szóváltástól. 60% kultisták gyűléséről jön két korsóban véres ruhákkal, 40% kultisták gyűlésére megy az egyik korsóban mákonyos borral.

392 Vízárus: Licínusz, egy döglött öszvért cibál riválisa zárt belső udvarban található forrásához. Impresszív összeget (1d6*50 at) kínál a hallgatásért, ha leleplezik szörnyűsége bűnét.

393 Zarándok: Terciusz Szevillusz, imatekerőcsét recitálja alvó szamarának támaszkodva. 20% áldást, 20% átkot kér isteneitől a karakterekre. Tölgycsemete bot.

394 Zombik: 3d8, az utcán csoszognak, egyikük egy rosszindulatú illuzionista elbűvölt áldozata.

395 Zombik: 3d8, elállják az utcát, hogy fedezzék a menekülő Ratap Szingh (Varázsló 6+1) nyomait.

Ratap Szingh: Varázsló 6+1; VO 11 (Ügy); Mozgás 30'; Tám +4 a múmia lehellete (Nehéz, 2d6 Hp/1d6 Egészség + ragály); +3/+3/+6; SG.

Varázslatok: 0: 5, 1: 4, 2: 3, 3: 2; NF 11+szint; 0: fény, mágia érzékelése*3, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, azonosítás, pókmászás, személyi bűbáj, varázslóvedék; 2: lángoló gömb, levitáció, Mel savas nyila, tükörképmás; 3: holtak animálása, sugallat.

Hp 24

396 Zsákok (1d3), egy sarokban felejtve. 10% értékes és 30% illegális.

397 Zsákok (1d6) egy sötét sarokban, nagy odafigyeléssel levágott macskafejek méret és típus szerint osztályozva.

398 Zsákok (1d6), felirat: „Előleged íme meghoztam, s a következő részlet sem fog késlekedni”. Nehéz vasláncok.

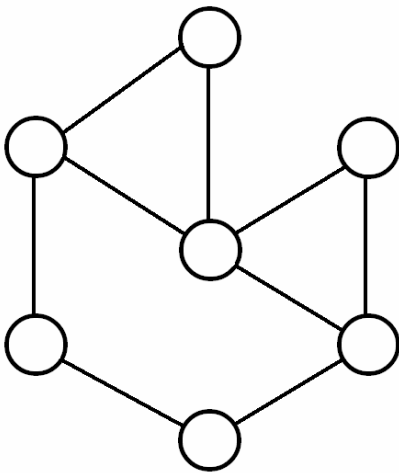
399 Zsoldosok: 1d6 fős csoport (Harcos 3+1), most érkeztek egy hajóval és munkát keresnek. Egyetlen nyelven értenek, a pénzén. 15% valójában idegen kémeek, 15% megfelelő pillanatban elteszik láb alól a megbízójukat.



Függelék: A Konspiráció

Ez a rész a Városi Találkozások I. és II. egy komplexebb felhasználási lehetőségét kínálja. Önmagukban a találkozások a kalandot színesítő események, esetleg kisebb mellékszálak kiinduló pontjai. Három-négy egymás mellé rakott találkozásból – akár szándékosan, akár spontán módon – teljes játéköröket kitöltő kalandok szülehetnek. De mi van, ha ennél is tovább megyünk?

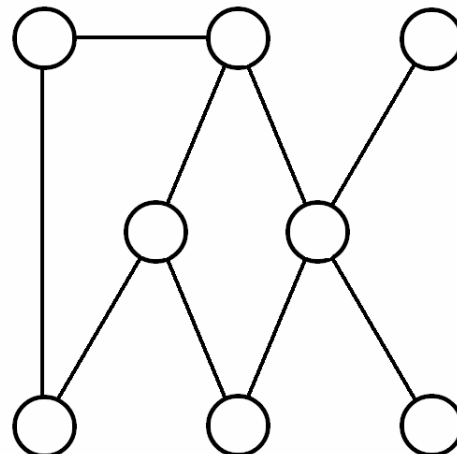
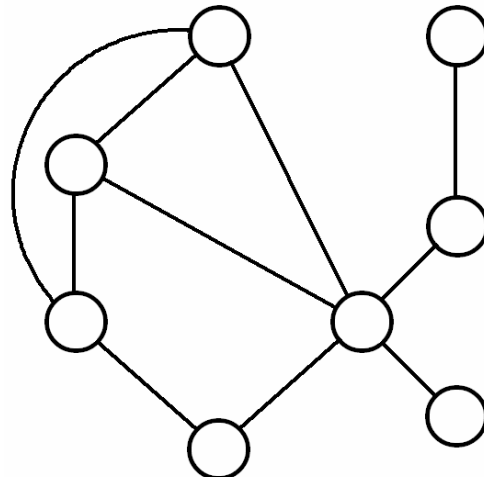
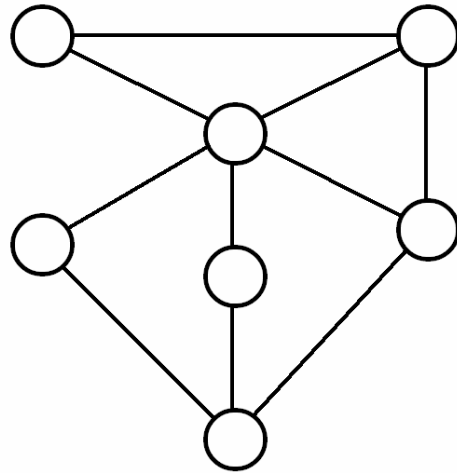
A Konspiráció a városi összeesküvések, érdekcsoportok közötti konfliktusok formális leírásának egy egyszerű és játékos módja. Lényege, hogy egy előre lerajzolt, üres „kapcsolati háló” mezőit félig vagy teljesen véletlenszerűen találkozókkal töltjük fel, majd a kapcsolatokat végiggondolva erre a vázra egy koherens rendszert építünk.



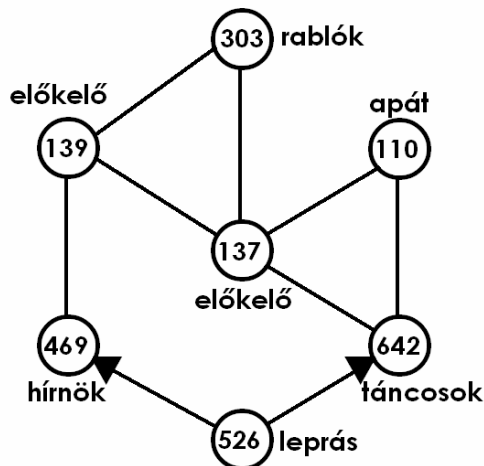
A létrejött hálózat haszna többszörös: egyrészt megmutatja, hogy ki kivel (vagy mi mivel) áll kapcsolatban vagy összefüggésben, másrészt pedig kijelöli, hogy az összeesküvés felgöngyölítésében milyen irányba mutatnak az egyes pontokban talált nyomok. Lehet, hogy egyes irányok természetellen mellékutak, máskor a jelentősebb pontok több irányból becserkészhetők. Az összeesküvés szíve általában többirányú kapcsolat metszéspontjában áll.

Ha kedvünk tartja, bonyolíthatjuk a kapcsolatokat. X és Y tud Z-ről, de a kapcsolat egyoldalú; Z nincs beavatva abba, hogy kihasználják. M és N kapcsolata különösen erős, N és O-é gyengébb. C és D egyetlen személy, E és F egy-egy teljes csoport. A legtöbbször ezek a finomságok a metszéspontok természetéből következnek, de ha kedvünk támad rá, véletlenül is meghatározhatjuk őket.

Egy egyszerű hálózat – márpedig a városokban nagyon sok ilyen hálózat létezik, csak a többségük nem érdekes a játék szempontjából – lehet önálló rendszer, de gyakoribb, hogy több kisebb hálózat kapcsolódik össze egy nagyobb egészé. És milyen ez a nagy egész? Pókhálószerű, a középpontjában egy mindenkinél körmönfontabb konspirátorral? Hierarchikus, a piramis csúcsán egy személlyel vagy szűk csoporttal? Szervezetlen, sehová sem vezető rács, vagy rivális hálózatok párhuzamos és összefonódó rendszere? Minden lehetőségnek lehet valami játékbeli haszna – rajtunk múlik, mit hozunk ki belőlük.



Példa: Ebben a példában a mesélő az első példa-hálózatot használja fel, és a metszéspontokat a Városi Találkozások mindkét füzetét felhasználva generálja (1d6, 1d100; az 1d6-on 1–3 a Nappali, 4–6 az Éjszakai Táblázat szerint). Az eredmények sorban: 303, 139, 110, 358, 469, 642 és 526. Mivel 358 (egy üvegfüvő és különös szerkezete) lenne a hálózat középpontja, és a mesélőnek nincsen rá épkezésláb ötlete, egy újabb dobás következik: 137!



- Az összeesküvés szereplői (kicsit megszerkesztve):
- 303. Rabló:** Taklosz, a Fejszés (Harcos 4+3), 400 at. Kövér és vidám természetű, de nagyon kompetens. Társa, Mersztón (Harcos 3+1) egy gyors harci szekérrel várja, ha valami rosszul sülné el.
 - 139. Előkelő:** Jazim Bég, Tanéshwar Ura (Tolvaj 3+1), 2 elit őr, 5 veterán őr, hordágyon.
 - 137. Előkelő:** Gol Rirole (Harcos 3+1), idomított óriásgyíkon ül kárpitozott nyeregben, 15 őr (Harcos 2+1) és 4 megláncolt rabszolganő kíséri. 500 at értékű ékszer.
 - 110. Apát:** Yszkurt (Pap 6), 4 elit őr (Harcos 4+2), 1d20+10 at, 100 at drágakő. Az isten értékes ereklyéjét őrzik.
 - 469. Hírnök:** Sangar, kétségbeesetten keresi azokat, akik visszaszereznék ellopott üzenetét; 50 at jutalom.
 - 642. Táncosok:** Yabbath táncosai, 1d100 fő, az utcákon vonulnak csak számukra hallható zenéjük hangjaira, és jaj annak, aki útjukba állna!
 - 526. Leprás:** Kászim Mirza, egy árokban haldoklik, fényért könyörög utolsó órájában. Sötét titok.

Az összeesküvés rögtön érdekes jegyeket mutat: elsőként, központi rétegét három befolyásos személy adja: Jazim Bég, Gol Rirole és Yszkurt apát. Az első kettő dekadens alaknak tűnik, az apát pedig, akiről tudjuk a statisztikáiból, hogy Kaotikus Gonosz, talán érdekből csatlakozott hozzájuk – bár nem övé a vezető szerep.

Mindkét előkelő kapcsolatban áll egy rabló párossal, akik közül az egyik harci szekérrel dolgozik – visszavonult katona, maga is vagyonos ember, vagy

csak a kocsijátékokon tüntette ki magát? Legyen talán a harmadik. Ezt a két kipróbált gazembert Jazim Bég és Gol Rirole piszkos ügyleteik elintézésére használják fel.

Legalább ilyen érdekes az ábra alsó régiója, ahol egy szövevényesebb rendszer tárul fel – érdekes módon a hálózat élesen megoszlik a nappali és éjszakai találkozások között, így a mesélő úgy dönt, hogy ezek az elemek az összeesküvés „függelékei”, a központba vezető nyomok a város éjszakai életében.

Yabbath táncosai, ezek a különös erőknek behódoló, holdkórosoknak nézett alakok a hálózat másik jelentős csomópontját foglalják el – de nem uralják, hanem csak passzív eszközként szolgálnak titkos vezetőjük, Yszkurt számára. A táncosok (szabad percekben kézművesek és koldusok, őrök és csirkefogók) az apát ereklyéje előtt hódolva kapják meg szubliminális parancsaikat (a kultisták monoton mormogása? egy bálvány rezonanciája? mágia?), majd távozva csoportokba verődve rettentő tetteket követnek el. A puhány Gol Rirole titkon vonzódik ehhez a társasághoz, és áruhában már többször feloldódott táncuk harmóniáiban.

A leprás és a hírnök kívülálló, az összeesküvéshez vezető nyom. A haldokló Kászim Mirza sötét titka a fontos üzenet, amit aztán ellopnak a hírnök Sangartól: Yabbath táncosait valaki ismeretlen, gonosz célra kívánja felhasználni – de a tétet csak az üzenet birtokosa ismerheti.

A karakterek a nyomokon elindulva a hírnökön keresztül Jazim Bég otthonához jutnak, majd tudomást szerezhetnek Taklosz és Mersztón szerepéről, vagy (ha nagyon ügyesen kombinálnak) mindjárt Gol Rioleről. A két rabló nem tud sokat, ők csak végrehajtók, de torkuknak szegezett karddal biztosan több érdekes feladatukról tudnak beszámolni. Ha a karakterek Yabbath táncosait tartják érdekesebbnek, viszonylag könnyen megtalálják a szentélyt – és további munkával Yszkurt apátot, vagy a romos kertben álló elhagyatott épülethez igyekvő, majd inkognitóban távozó Gol Rirole.

Ezen a szinten lehetőség nyílik a kép összerakására: két előkelő, egy magas rangú pap, és egy hipnotizált (?) tömeg – de mi a pontos cél? És mire idáig eljutnak, nem futnak-e ki az időből? Ezekre a kérdésekre a Konspiráció vázlatos módszere magától nem ad adekvát választ.

A fentiekben felvázolt összeesküvés magában megálló, nem túlságosan bonyolult kalandvázlat. Egy kampányban több motiváció is elvezethet hozzá a klisé, de működő „megbízástól” a társaság önmagától kialakuló belső céljaiig. Lehet, hogy a karakterek egy különálló szál révén már korábban megismerkedtek Jazim Béggel, vagy hallottak Yabbath táncosairól és furcsa mániájukról: ezektől az apró motívumoktól a kampány szövete összetettebb, és szinte biztosan színesebb és gazdagabb lesz.



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 II.: Éjszakai Táblázat © 2011 by Gabor Lux. All rights reserved.

