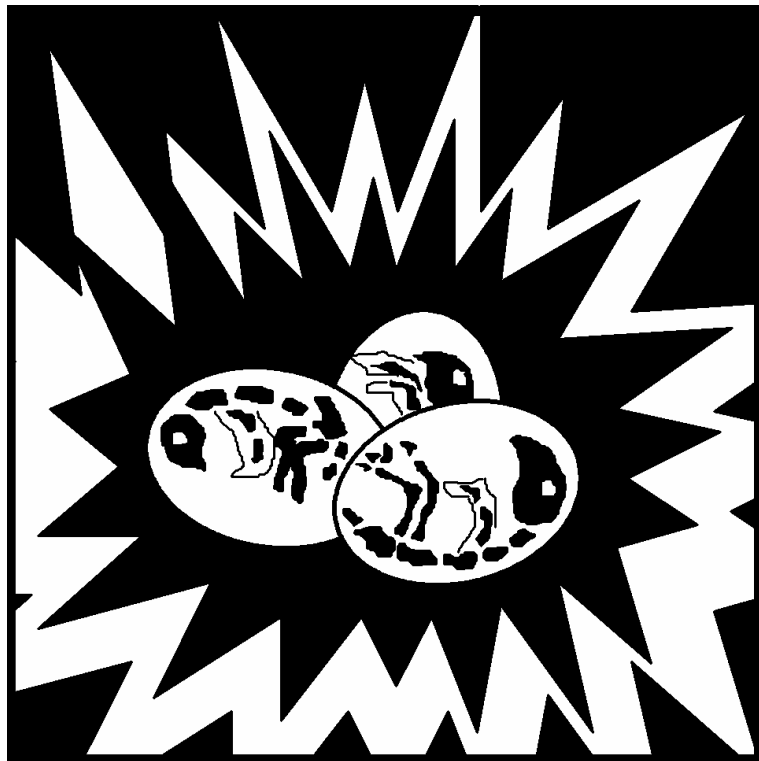


**MODUL-
VERSENY
1. HELY**

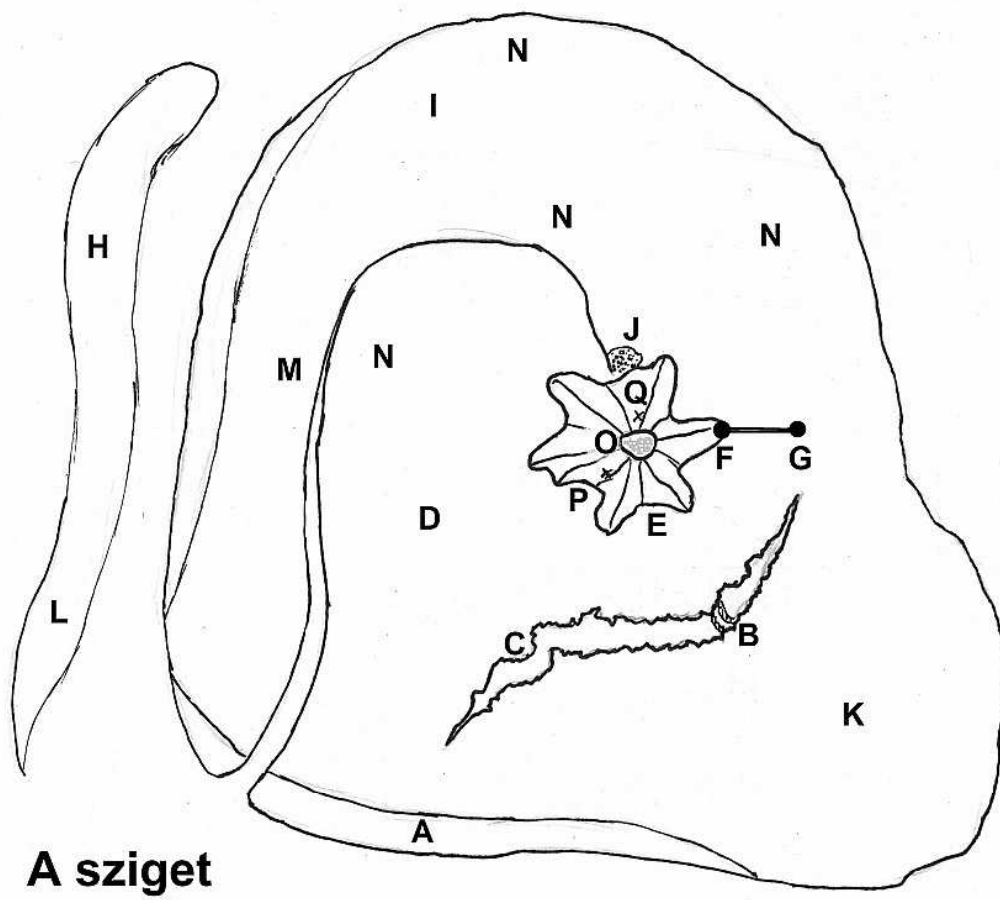
Tűztollak

írta: Gyimóthy Borsa Mikeás

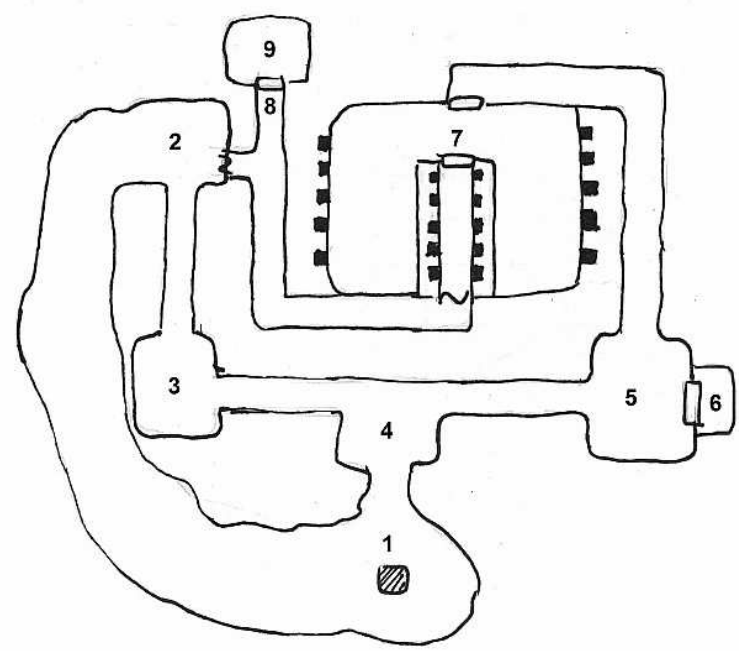


Kard és Mágia kalandmodul 5–7. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 28.



A sziget



E - kriptá

Túztollak

írta: Gyimóthy Borsa Mikeás

A borítót készítette: Lux Gábor

Térképek: Gyimóthy Borsa Mikeás

Tesztelte: Gyimóthy Kartal Énok (Wanstryx, Íjász 6)
Gyimóthy Rege Jáhel (Olvi, Tolvaj 6)
Gyimóthy Kadosa Nátán (Donor, Íjász 6)
Lorka, Harcos 6 (NJK)

© 2013 by Gyimóthy Borsa Mikeás. All rights reserved.

Háttér

A tenger közepén, távol mindenféle civilizációtól van egy magányos sziget, melyen egy tengerből kiemelkedő vulkán körül trópusi dzsungel alakult ki. A „civilizáció” még nem akadt rá a béke eme kis országára, bár vannak egyes nagyhatalmak, akik tudnak létezéséről, de nagy titokban tartják, mert a sziget igen különleges és értékes kincset rejt: főnixeket. A vulkán forró kürtőjében élő szelíd és tiszta madarak tollai és tojásai mind nagyon értékesek, előbbiből hatalmas varázstárgyak készülhetnek, utóbbiból pedig kifestőket lehet készíteni. A bennszülött magma-kultúrának is fontos - sőt szent! - lényei a főnixek. Nem csoda hát, ha van néhány kapzsi uralkodó, aki szerezni akar magának egyet...

Kalandötletek

- A karakterek egy nagy erejű varázstárgyat szeretnének készíteni, amihez elengedhetetlen a főnixtoll. A szigetről értesülhetnek isteni útmutatásból, víziókból, vagy valaki kellően nagy tudású embertől.
- A karaktereket felbérli egy gazdag nemes vagy egy nagyhatalmú varázsló, hogy hozzanak neki egy főnixtojást a szigetről.
- A karakterek hajótörökként kerülnek a szigetre távol minden szárazföldtől.
- Egy hosszú utazás során pillantják meg a szigetet, melynek a kapitány szerint nem kéne itt lennie. A szigeten a hajó legénysége a karakterek ellen fordul, amikor meglátják a főnixeket. Elindul a verseny, hogy ki szerzi meg előbb a tojásokat, útban azonban a bennszülött törzs, a jégmágusról nem is beszélve!!! Út a toronyhoz

A sziget

Az sziget belső részét a kopár vulkán foglalja el. Körülötte sűrű esőerdő alakult ki, melyben vadállatok és bennszülöttek rejtőznek. Utóbbiak nem feltétlenül ellenségesek, sőt amíg nem háborgatják a főnixeket kifejezetten barátságosak (adnak élelmet, szállást, stb.). Ellenkező esetben annál kevésbé.

A szigettől nem messze van egy kis, növényekkel benőtt zátony (**H**; szigetnek nevezni merészség lenne), ezen lakik a jégmágus.

A szigeten (a növényzetten kívül) több akadály is található:

- A folyó: a sziget folyója iható, a sziget egyetlen forrásából ered. A torkolatánál megvan 30' széles, de átlagosan kb. 20'.
- A hasadék: az előbbinél kicsit szélesebb (kb. 25'), mély hasadék. Lemászni felesleges és veszélyes, ugyanis karmazsin vámpír denevérek tömegei lakják. Ezek éjszakánként előjönnek, és a hasadék közelében ennyit keresnek.
- A fal: egy régi, elvesztett kultúra utolsó maradványa, ahogy a két végén található torony is (**F** és **G**).

Véletlen találkozásokra négy óránként 1:6 vagy - a sziget kis mérete miatt - 1:4 esélyt érdemes adni. Az ehhez tartozó táblázat(ok) a modul végén találhatóak.

A. Elásott láda: A fa tövében egy ládát ástak el, melyben nem találhatóak túl nagy értékek, de ha a csapat hajótörött, nagyon jól jöhetnek (vitorlavászon, egy kis fejsze, néhány kés, szögek, tűzszerszám stb.). A láda eléggé korhadt; egyszerűen szét is lehet verni.

B. Híd: A hasadék fölött átívelő egyetlen híd. Olyan rozoga, hogy könnyen leszakadhat - egy átlagos súlyú embernél 40% - jóval nehezebbnél 60%, könnyebbnél 30%. Egyensúlyozás próbával ez 20%-kal lejjebb vihető, de ha elvétí, 20%-kal magasabb lesz az esély. A lezuhanó karakter zuhan 60'-at, majd elkezdnek özönlenni rá a denevérek.

Karmazsin vámpír denevérek (3d10): Szint 1+3*; VO 13; Mozgás: repülés 40' Tám +4 harapás 1d4 + ráakaszzkodás; Spec: vérszívás; +0/+5/+3

Hp	10	5	5
	9	8	5
	10	9	11
	11	5	9
	<u>13</u>	<u>13</u>	<u>11</u>
	5	9	8
	9	7	7
	6	6	13
	7	10	9
	9	11	4

C. Denevérodú: A sziklafalban egy kis barlang van, ebben alszanak nappal a denevérek. Éjszaka azonban előmásznak odújukból, és akkor jaj annak, akit megtalálnak! Barlangjuk falán ősi jelekkel (Nehéz Jelek Olvasása) egy varázslat található: *Tűzbűbáj*.

Karmazsin vámpír denevérek (23): Szint 1+3*; VO 13; Mozgás: repülés 40' Tám +4 harapás 1d4 + ráakaszkodás; Spec: vérszívás; +0/+5/+3

Hp	9	7	10
	11	9	4
	10	8	13
	7	10	4
	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>10</u>
	9	10	
	9	11	
	8	7	
	9		
	8		

D. Pókok barlangja: Egy kisméretű, természetes barlangrendszer. Egy ideje óriáspókok költöztek be, hatalmas hálókat szöve. A barlang végén egy elfeledett szentély van, melyben bizonyos rituálékkal meg lehet idézni egy hatalmas (10*5*7') növényi kocsonyát.

D/1: Itt van a tízből öt pók. A hálóik betöltik a termet; ha a karakterek nem szólnak, hogy vigyáznak, akkor minden körben 60% eséllyel belegabalyodnak. Innen két folyosó indul: egy észak-keletnek a **D/2** szobába, és egy dél-keletnek a **D/3** szobába.

D/2: Szintén óriáspókok tanyája. Itt kettő van. Az egyik hálóba egy begabalyodott állattetem (talán valami macskaféle?), a keleti falon pedig egy kőomlás van. Ezt eltakarítani elég sok időbe kerül (legalább 2-3 óra). E mögött egy kelet felé vivő folyosó van, ami a **D/5** szobába vezet.

D/3: Itt tanyázik a maradék három pók. A hálóban denevérek tucatjai vannak. Egy délkelet felé kanyargó folyosó vezet tovább a **D/4** szobába.

D/4: Látszólag üres helység, de a mennyezet nagyon instabil: minden áthaladásnál 60% eséllyel beomlik. Sebzése 5d6, Reflex felezi. Ha valaki elvéti mentődobását, könnyen a kövek alá szorulhat! Észak felé van egy folyosó, mely alacsonyabban van, mint a szoba, és áll benne a víz (középen

pedig egy mély lyuk van, amiben könnyű elsüllyedni!)

D/5: Ez a szentély; elfeledett kultúra növényistenének a temploma. Az észak-keleti falnál kőasztal áll. Ezen egy tekerstartó van, benne egy régi papírral, mely egy szertartást ismertet, amivel megidézhető egy növényi kocsonya. A papír nagyon régi; érintésre 30%-kal szétfoszlik. A kőasztalban dél-nyugat felé egy kis rejtett fiók van (észrevételéhez Nehéz Megfigyelés próba, vagy az asztal megfelelő részének nagyon alapos átkutatása szükséges), mely egy *kisebb sebek gyógyítása* italt és az *élő kő gyűrűjét* (l. Függelék) tartalmazza.

Óriás pókok (10): Szint 4; VO 15; Mozgás:30'; Tám +4 harapás 2d4 + mérgező (Közepes, 1d6 Erő/1d6 Erő); Spec: mérgező, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, pókhálók; +4/+4/+1.

Hp	15	29
	18	21
	16	33
	11	18
	23	27

Növényi kocsonya: Szint 11+3* MAX (121 Hp); VO:14; Mozgás: 20'; Tám +14 harapás 2d8+3 + lenyelés; Spec: lenyelés és növekedés, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra

Lenyelés és növekedés: Ha valakit megharapott megpróbálja lenyelni (+5-ös manőver), ezt követően elemészti, minden körben 3d6 automatikus sebzés okozva (a karakter megpróbálhatja kivágni magát; a has VO-ja 12, Hp-ja 20). Ha valakit így ölt meg, akkor megemelkedik 2-vel a szintje (ekkor is max Hp-t kap, vagyis 22!)

Hp 121

E. Kripta: Ide temetik a bennszülöttek a halottaikat. Egy ilyen szertartás igen hosszú és sokszor unalmas. Először az Induló szobából (2.) elindulnak a halottvivők, a magma-sámán és az elhunyt családja lassú léptekkel. Átmennek a Balzsamozó szobába (3.), ahol megkenik a testet mindenféle kenőcsökkel. A következő állomás a Búcsúzó szoba (4.), ahol sorban az egész falu elbúcsúzhat az elhunyttól. Ez után már csak a halott rokonai a és a sámán megy tovább az utolsó útra: a Hamvasztó szobába (5.). Itt hamvasztják el a halottakat. A kívül lévőknak meg kell várniuk, amíg kijönnek. Ez után vidám halotti tort ülnek a faluban.

A kripta falán érdekes festmények vannak. A legtöbb helyen vörös madarakat (kis fantáziával főnixeket) és tűz ábrázolásokat lehet látni. Vannak képek azonban a csillagokról és a bolygókról; a bennszülöttek az előbbieket vulkánoknak, utóbbiakat a köztük repdeső főnixeknek tartják - ez látszik is a festményeken. Láthatóak emberek, akik parázson futnak tűzbe nyúlnak és egyéb ilyen dolgokat csinálnak, anélkül, hogy megégetnék magukat.

E/1: Ez a bejárat. Itt kell állniuk azoknak, akik nem voltak a halott rokonai. Egyébként a szoba üres.

E/2: Innen indul a halotti menet. A keleti falon egy kis faajtó van, ám ezt ugyanúgy átfestették, mint a fal többi részét, így észrevételéhez Megfigyelés próba kell.

E/3: Középen egy kőasztal (erre teszik a halottat), ez alatt köcsögökben drága kenőcsök vannak. Értékük összesen 400 at.

E/4: Itt is kőasztal van, a holtat ezen helyezik el, aztán sorban bejönnek a családok, és elbúcsúznak a halottól (először a törzsfőnök, majd ismeretségi sorrendben).

E/5: Itt hamvasztják el a testet. Egyszerűen meggyújtják; a balsamok jól égne. A port végül urnába töltik, majd végül beviszik a kriptába. A szoba berendezése itt is egy kőasztalból áll.

E/6: Ebben a szobában van a 9-es szobát nyitó kulcs. Ezeket egy élettelen őr őrzi, de ha megmondják neki a jelszót (amit csak a magmasámán és talán a törzsfőnök ismer), akkor nem harcol.

E/7: Ide helyezik a halottas urnákat. A kis folyosó végén lévő titkos ajtót észrevenni, sikeres Megfigyelés szükséges. Ha a halottakat háborgatják, akkor a résztvevőnek Nehéz Kitartást kell dobnia vagy elkap valamilyen átkot.

1d6 Átok

- 1 Az élőholtak csak rá támadnak (ha többeknek van ilyen átka, akkor közülük válogatnak)
- 2 A karakter fülei megnyúlnak, majd hatalmas legyezőkké alakulnak; -2 Kar, +2 a Hallgatózásra
- 3 A karakternek eltűnik a hüvelyk- és a kisujja (a kisujjak 40, a hüvelyujjak 30%-kal nem térnek vissza az átok eltávolítása után sem)
- 4 A karakter sem nappal, sem éjjel nem lát jól (ilyenkor -2-t kap a Megfigyelésre képzettségére); csak félhomályban
- 5 A karakter nem tudja meginni a vizet, sem egyéb folyékony italt (de pl: a gyümölcsök nedvességét „megihatja” - amíg a gyümölcsöt is eszi)
- 6 Véletlenszerű betegség

E/8: Egy élettelen őr őrzi a bejáratot. Egész teste fából van, kezében – fanyelű, bronzhegyű - lándzsát tart.

E/9: Itt tárolják az urnákat, a kenőcsöket és az egyéb, mumifikáláshoz szükséges eszközöket. Az urnáknak semmi értékük nincs, de a kenőcsök civilizált vidéken jelenthetnek egy kis pénzt: összesen 500 at-t. Az egyéb cuccok összesen 120 at-t érnek. A kripta kifosztása természetesen feldűhíti a bennszülötteket.

Élettelen őr: Szint 7+3; VO 18; Mozgás 30'; Tám +11/+5 lándzsa 1d8+3; Spec immunis az elmét befolyásoló varázslatokra, ½ sebzés a tűztől, a hidegtől és az elektromosságtól; +9/+5/+5

Hp 62
79

F. Hegyi torony: Egy ősi kultúra maradványai (valószínűleg ugyanazoktól, akik a **D/5** barlangi szentélyt építették. Két emeletből áll; az alsó teljesen üres, a felsőben korhadt ládák vannak (1d6 db.), melyeknek tartalma:

1d10 Tárgy

- 1-3 üres
- 4 kis fémbot
- 5 néhány kis ezüst fibula (ma már egy ládában csak 1d10*10 at értékű van)
- 6 egy ezüstrúd; értéke 1d2*100
- 7 régi olajok (valószínűleg mumifikálásra használhatták)
- 8 mumifikált lábfej
- 9 *pókmászás* ital
- 10 dobj kétszer

G. Erdei torony: Az **F.**-hez hasonlóan nagyon ősi. Ez háromemeletes; így nagyjából olyan magas, mint a másik. Az első kettő szint hasonlít is arra (kivétel: a ládák száma 1d6-1), a harmadik szinten azonban éjszakánként halott lidércek siratják elpusztult világukat, és igen agresszívek (éppen ezért a toronyban éjszakázni nem ajánlatos).

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

Hp	15	18	17
	12	19	19
	13	13	17
	19	16	15

H. A jégmágus kunyhója: A trópusi éghajlat ellenére erre mégis elég hideg van. Itt egy rég eltűnt varázsló él; (lehet hajótörött, remete, vagy akármilyen más). Ő sem feltétlenül ellenséges, de régóta él egyedül, így igencsak „furcsa”. Ha találkoznak vele, betessékeli vendégeit, étellel és itallal kínálja őket, közben pedig a világról kérdezősködik. Ha nem kap kielégítő választ hisztérikus zokogásban tör ki („Mi rosszat tettem én nektek, hogy ezt kapom?” majd „Ezt még megbánjátok!”), aztán a karaktereknek ront (elég könnyen kijózanítható; ekkor leül egy székre majd elalszik). Varázskönyve a kunyhójában megtalálható; a leírt varázslatokat tartalmazza. Unalmas életét azzal fűszerezi, hogy a bennszülötteket öldösi; a két fél sokat harcol, de nem tudnak egymás fölé kerekedni.

Jégmágus: Varázsló 9; VO 16 (14-es védő karpánt, +1-es védőköpeny, Ügy); Mozgás 30'; Tám +6 bot (+1-es) 1d6+2; Spec varázslatok, ½ sebzés a hidegtől; +3/+4/+9; 12/14/11/16/13/8

Varázslatok: 0:6, 1:5, 2:5, 3:3, 4:2, 5:1; 0: fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, táncoló fények, trükkök; 1: altatás, fagyos kezek*2 (mint a lángoló kezek, csak hideggel); pajzsvarázs, színes permet, tollhullás, fagylovédék*2 (mint a varázslóvédék csak hideggel); 2: gyengítő sugár, hipnotikus minta, fagyos gömb*2 (mint a lángoló gömb, csak

hideggel), fagyos nyíl*2 (mint a *Mel savas nyila*, csak hideggel), szélroham; 3: bénítás, szélfal, jéggolyó*2 (mint a *tűzgolyó*, csak hideggel), villám (hideg sebzés); 4: jégfal, jégvihar, jégpajzs; 5: fagyos kúp
Hp 22

I. Párduc tanya: Egy fekete-párduc védi kölykeit. A belépőkre először csak figyelmeztetően morog, de ha beljebb mennek, támad. 30% eséllyel itt tartózkodik az apa is. A barlang egyébként csak egy nagyobb lyuk, 1d4 kölyök van.

Fekete párduc (1-2): Szint 3+1; VO 16; Mozgás: 30'; Tám 2*+4 karmok 1d6+1 és +4 harapás 1d6+1; Spec: csendes mozgás, ugrás, marcangolás; +4/+4/+1
Hp 19
14

J. Falu: A bennszülöttek faluja. A házak többnyire kör alakúak és egy helységből állnak. A faluk tulajdonképpen egy-egy cölöpkerítés, amire nádtetőt raktak. Elsőnek úgy tűnhet, hogy a házak rendezetlenül szétszórva állnak, az alapos szemlélő azonban észreveheti bizonyos rendet (ez lehet hihetetlenül egyszerű vagy nagyon bonyolult is).

Az emberek kivétel nélkül fekete bőrűek. Igen barátságosak; amíg a főnixeket békén hagyják, adnak ételt, italt szállást, stb. De ha csak egy ujjal is hozzá mernek nyúlni valamelyikhez, akkor a lakók igen csak feldühödnek...

A falu szélén egy kis forrás ered (az egyetlen a szigeten), vizének varázserőt tulajdonítanak (bár ezt még egyikük sem tapasztalta). Minden esetre néhányan ezt állítják róla, és ezért a többiek el is hiszik.

A kis településnek két irányítója van: a törzsfőnök és a magma-sámán – mindkettejük háza a falu közepén van, utóbbi azonban csak ritkán jön le a faluba a szentélyből. Egyébként jól elvannak magukban, egymásnak segítenek. Van itt gyógyfűves asszony (tőle beszerezhetőek gyógyitalok és egyéb gyógyító eszközök és szerek), „fegyverkovács” (napja nagy részét dárdák és íjak faragásával tölti), sőt még „kereskedő” is (nála mindenféle egyéb kis cuccot lehet venni, pl.: nyílhegyek, állatok karmai és ki tudja még mi minden)! Megjegyzendő, hogy a pénzzel nem tudnak mit kezdeni, de még a legértéktelebb tárgyakért is képesek rajongani, ha csillognak (pl. üveggyöngyök, tükörcserepek stb.).

Amikor a karakterek a faluba érnek (minden alkalommal) akkor véletlen találkozást kell dobni: ha bennszülöttek jönnek ki, akkor annyian vadászni vannak. A magma-sámán 1:10 eséllyel a faluban tartózkodik.

1d6 Mesék

- 1 A világ létrejött („A világunk előtt szörnyű káosz volt. Egyszer azonban ebből a káoszból kiemelkedett egy vulkán, és amikor ez kitört, a szétfolyó lávából létrejött a Világ.”)
- 2 A Tűz hatalomra jutása („Nem sokkal a Világ létrejött után megalakult a Tűz, és a többi elem; a víz a föld és a levegő.

Elkezdték munkálkodni, mindenki alkotott; A Föld kialakította a szárazföldeket és annak lakóit; növényeket és állatokat egyaránt. A Víz kialakította a tengereket és lakóit. A Levegő a madarakat alkotta. Egyedül a Tűz nem alkotott semmit egyedül, csak a többieknek segített. Ennek köszönheti, hogy Őt tiszteljük, mert a többiek elfáradtak és szinte (?) semmivé lettek, de Ő megmaradt.”)

- 3 A Tűz Ura („A világ hajnalán élt egy fiú. Rika tehetséges vadász volt, de egyszer egy hatalmas fenevad halálosan megsebesítette. A sámán nem tudta meggyógyítani, így a fiú azt választotta, hogy feláldozza magát; méghozzá a Tűznek. Amint belevertette magát csoda történt: a lángok nem emésztették el, hanem elvitték a Vad Tűz lakhelyére, majd a magukba olvasztották. Ezek után magához hódította a tűz többi szellemét, és a királyukká tette magát.”)

- 4 A főnixek megérkezte („Egyszer régen a szigetünk hatalmas veszedelembé sodródott. Mi már akkor is a Tűz hű követői voltunk, ezért istenünk segítségét küldött: és lejöttek a madarai, a főnixek. Azóta is itt élnek, és mi gondoskodunk nekik is áldozatokról.)

- 5 Undalag története („Egyszer, nem is olyan régen, élt egy Undalag nevű fiú. Majdnem olyan jó volt vadászatban és harcban, mint a Tűz Legfőbb Szelleme, de ő nem vágyott olyan lenni mint az isten, inkább a városok, és a világ érdekelte. Hiába kérte őt a családja és a törzs nem hajlott rájuk. Elment. Évekkel később visszatért és hozta magával a családját. Letelepettek a falu szélén és csendesen éldegéltek. Ám egyszer jött egy fehér ember, és követelte tőle, hogy adjon meg valami adósságot. Mikor Undalag nem volt hajlandó, megölte az egész családját. Azóta senki se mert elmenni a szigetről.”)

- 6 Kettőt is elmesél

Bennszülött harcosok (50): Barbár 2+2; VO:16 (állatbőrök, nagy fapajzs, üg); Mozgás:30'; Tám +4 bunkó 1d6+2 vagy +4 lándzsa 1d8+2 vagy dobódárda 1d6+2; +5/+2/+2

Hp	13	18	19
	17	18	24
	7	22	9
	13	19	24
	14	10	15
	15	19	23
	21	15	19
	16	19	16
	16	21	13
	13	19	22
	21	18	15
	19	23	13
	23	18	13
	13	14	12
	20	14	10
	23	12	19
	23	17	

Törzsfőnök: Barbár 6+3; V: 17 (állatbőrök+nagy fapajzs+ügy); Mozgás: 30'; Tám +9/+4 bunkó 1d6+3 vagy +9/+4 lándzsa 1d8+3 vagy +9/+4 dobódárda 1d6+3; +9/+6/+6
Hp 64

Magma-sámán: Pap 8+2; VO: 15 (állatbőrök, ügy); mozgás: 30'; Tám +7 lándzsa 1d8+2; +8/+4/+8; Varázslatok: 0:6, 1:5, 2:4, 3:4; 4:2 0: *élelem és víz megtisztítása, fény, mágia érzékelése, mágia olvasása, méreg érzékelése, víz teremtése* 1: *kisebb sebek gyógyítása, kisebb sebek okozása*2, menedék, parancsvarázs* 2: *csendvarázs, megbabonázás, porördög, reverzió* 3: *átok eltávolítása, perzselő fény*2, szélfal* 4: *botból kigyók, isteni erő*
Hp 54

K. Húsevő növények: Egy jókora területen elburjánzottak a húsevő növények (gyilkos szokásuk felfedezéséhez sikeres Növényismeret próba kell). A legtöbb az emberre ártalmatlan, de vannak veszélyes fajták is. Ezek statisztikái hasonlóak a gyilkos indákhoz; ha valakit megölnek, kiszívják a vérért.

Húsevő növények (2d4): Szint 4+2; VO 15; Mozgás -; Tám +6 inda 1d6+2 + megragadás; Spec: fojtogatás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; +6/+3/+3

Hp	22	20
	27	24
	25	23
	21	
	18	

L. Szikla: Egy fák fölé magasodó jókora sziklatömb. A figyelmes szemlélő észreveheti, hogy sok, apró kis jel borítja: egy régi írás. Az évek alatt annyira elkopott a szikla, hogy sok helyen olvashatatlan, de az ép részek is kihüvelyezhetetlenek: valószínűleg már senki nem tudná lefordítani.

M. Banánliget: Itt az erdő sűrű növényzete enyhül, majd kellemes banánliget veszi fel a helyét. A hívogató gyümölcsök hatalmas fűrtökben lógnak az ágakról. Aki evett belőlük, mély álomba zuhan, és nem lehet felébreszteni 1d4 napig.

N. Vadászcsapda: A bennszülöttek előszeretettel vadásznak ilyen csapdákkal: A földbe szúrnak egy speciális kést, melyben egy kis üreg van. Ezt az üreget megtöltik vérrrel; ez a ragadozókat vonzza. Az állat odamegy, elkezd nyalogatni. Egyre

hevesebben nyalja; a vértől részegen nem veszi észre, hogy már a kés által kiontott saját vérért eszi. A bennszülöttek a vérvesztéségtől holtan fogják találni. Ilyen csapdákat a mesélő máshova is beilleszthet. 50% eséllyel van mellette zsákmány is.

O. A kürtő: Itt már igen meleg van; a fortyogó láva ugyan mélyen van, de hője fent is érezhető. A kráterben élnek a főnixek; őket nem zavarja az iszonyú hőség. Kis párkányokon fészkelnek; nem tűnik túl biztonságosnak. Leereszkedni nem könnyű és (élet)veszélyes.

Nincs túl sok főnix. A teljes kürtőben összesen két tojás van, ám ezeket éberem őrzik a madarak. A tojások nagyok; nem lenne könnyű elillanni velük, főleg nem felfelé. Összesen 1d6 fészek van, és kétszer ennyi madár (+1-2, de ezek nincsenek itt).

A kürtő mélysége kb. 300'. A felső fészkek kb. 100' mélyen vannak. Fentről lemászni nagyon nehéz és veszélyes; jó felszerelés és két sikeres Nehéz Mászás kell az egyik tojásért (a másikért további két Nehéz Mászás szükséges).

Nagyobb mélységben (200'-tól) a gyengébb minőségű kötelek eléghetnek; ekkor a karakter (hacsak nincs más módon is biztosítva) lezuhan (ebben az esetben dobható Hősies Reflex, ha sikerül, a karakternek szerencsésen megkapaszkodik). Ha pedig valaki elvétí a próbát, megcsúszik, de egy erős kötél (egyszerű selyem is megteszi, a kender már kérdéses) megtartja. A főnixek csak ritkán támadnak, de ha látják, hogy valaki egy kötélre lóg, könnyen jutnak arra az elhatározásra, hogy elégetik a kötelet. A főnixek bármikor lángba tudnak borulni, így könnyen elégethetnek tárgyakat, és harcban megpróbálnak rászállni ellenségük fejére égő tollaikkal elborítva az áldozatot.

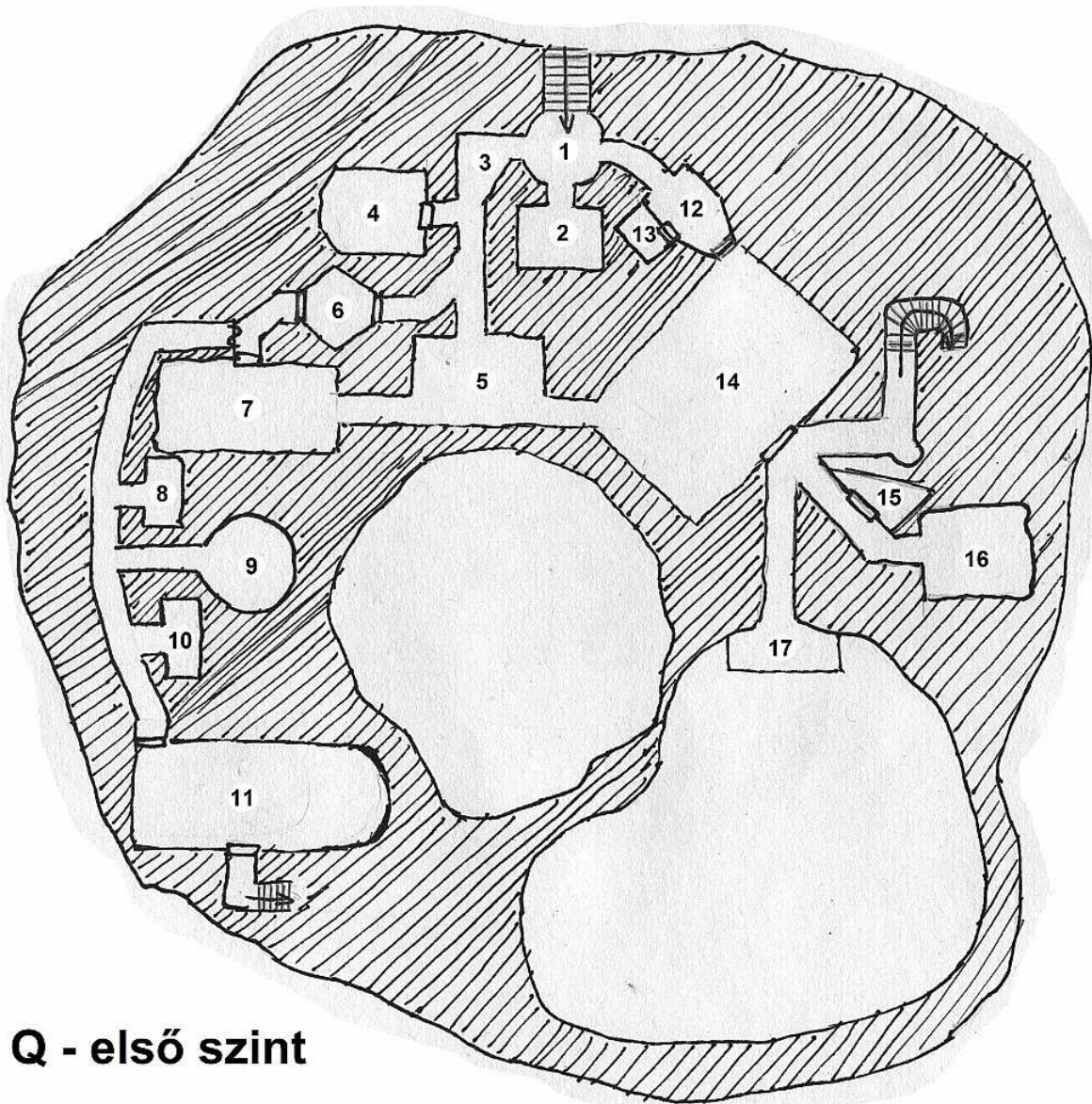
A főnixek, amíg valaki nem háborgatja őket, nem törődnek más lényekkel.

Főnixek (1d6*2): Szint 7+2; VO 15; Mozgás 20', repülés 40'; Tám +9 csőr 1d4+2 és/vagy rászállás (+5-ös manőver), égetés 2d6+meggyulladás (körönként további 1d6 míg el nem oltják); Spec meggyújtás, VE 16; +7/+7/+4

Hp	58	45	52
	52	52	54
	39	48	
	55	49	
	42	31	

P. Alsó bejárat: Ez a bejárat a Szentély (Q) második szintjére nyílik.





Q - első szint

Q – A szentély

A szentély legnagyobb részében természetes barlangból lett kifaragva (ahol nem, ott maradt olyan, amilyen volt. Mindenütt (kivéve ha más van írva) vöröses-sárgás festéssel festették be a falakat és a padlót is. A folyosókon minden elágazásban és kanyarban, a szobákban a sarkokban fáklyák vannak. A folyosókon lévő 50-50%-kal égnek, míg a szobákban lévőek mind. Ha a térkép tikosajtot jelez, az azt jelenti, hogy az ajtót szintén befestették.

I. Szint

1. Előszoba: Itt a fáklyák a 4 mellékégtáj felé lévő üres falszakaszokon vannak. Középen egy narancssárga kör van a padlóra festve; a benne állók nem támadhatnak kifelé.

2. Domborművek: A szoba keleti és nyugati falán egy-egy kiterjesztett szárnyú fénix dombormű áll. A

nyugati csőrében apró kis lyuk van, ebben pedig egy kis aranyrög (70 at).

3. Háromszög: A szoba közepén egy kis lyuk van. Ha valaki elmegy felette (ha nem mondják, hogy odafigyelnek, hogy ne tegyék akkor 60%-kal megteszik) akkor előugrik belőle egy lándzsa (mágikusan aktiválódik) és sebez $1d8+3$ -at (Nehéz Reflexszel elkerülhető). Egy lándzsa van benne.

4. Sámánsegédek lakosztálya: Itt élnek a sámánsegédek. 20 deszkapriccs van összezsúfolva és még itt van öt növendék is, az ágyak között manőverezve próbálják megállítani a betolakodókat. Mindegyik nyakában egy kis cserépmedál van, amiknek nincs se varázsereje, se értéke.

Sámánsegédek (5): Barbár 3+2; VO 16 (állatbőrök, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 bronzhegyű falándzsa $1d8+2$ vagy +5 dobódárda $1d6+2$; +6/+4/+4

Hp	20	23	17
	25	24	

5. Elágazás: Az északi falba egy kis bemélyedésbe füstölőt helyeztek, ebben egy kis maradék olaj és illatszert van. Ha valaki ezeket elégeti az tudtán kívül áldáshoz jut: az itteni csapdák 1:4 eséllyel nem aktiválódnak ellene, az értelem nélküli lények pedig rá támadnak utoljára (szintén csak itt).

6. Átjáró: A kis szoba közepén egy félig széttört oszlop áll, a magma-papoknak szent jelkép. Aki tovább rongálja, elveszt 1d4 Erőt és nem gyógyul semmilyen úton amíg a szentélyben tartózkodik.

7. Gúlák: Minden sarokban egy kis festett fagúla van (tetraéderek, vagyis háromszög alapúak), kivéve az észak-keletit és a dél-nyugati; ezekben kettő-kettő. Középen egy hat szeletre osztott hatszög van. A gúlákat kell elhelyezni minden szeletben, pont illeszkednek egymás mellé.

Ha sikerül megoldani, akkor ezek a piramisok eltűnnek, és egy kis kamra tárul fel, melyben egy kis ládika van. Ez pár kis bronz lándzsahegyet (+2-esek, 1d3 van belőlük; kis munkával alakíthatóak igazi lándzsává), egy adag *levitáció itala*, egy adag szentelt víz és egy kis cserépkulcs.

8. Csapda: A kamra nyugati falán van egy kis kifaragott kőülés, az oldalán egy kis gomb. Ha megnyomják a gombot, akkor 1d6 apró bronzlándzsa és 2d6 kis falándzsa repül ki a falból. Az előbbieket +9-el támadnak, sebzésük egyenként 1d8+3, utóbbiak csak +7-tel támadnak és sebzésük is csak 1d8+1.

9. Körkép: Az egész szobát egy körkép tölti ki. Egyszerű lobogó tűz, belülről. Igen szép alkotás, nem bennszülött kézre vall.

10. Kincsesláda: A 8.-as szobához hasonló, de a a gomb megnyomásakor egy kis rejtett fiók jön elő, mely egy *közepes sebek gyógyítása* italt egy kis cserépgyűrűt tartalmaz és egy 50 at értékű kis aranyozott faszobrot.

11. Idegen isten: A félköríves részben egy kopott kőszobor áll, mely egy kajánul vigyorgó, félszemű kis emberét ábrázol (majdnem 10' magas). A talpazatába egy kis szöveget véstek:

„Beköltöztem ide,
Tűznek szent helyére
Nem tudtak kiűzni,
Ki mer ujjat húzni?”

Ez Kharamonosz bálványa, aki egy elfeledett félisten, ám szeret úgy gondolni magára, mintha kicsit nagyobb hatalma lenne. Ha a kis oltár előtt áldoznak és hízelegnek neki, akkor értékes tanácsot adhat.

12. Jellegtelen szoba: A falon és padlón a vörös festéket csak néhány paca szakítja meg, az ajtó pedig festetlen. Az egész szoba egyhangú unalmasságot áraszt magából.

13. Kamra: A szobában zsákok (bennük kenyérfagymölcs és banán), husángok, kötelek. Az egyik zsák alatt található egy kis kőkulcs; ez az egyetlen érdekes tárgy a szobában.

14. Képek: Itt az egyhangú vörös festéket képek váltják fel; főnixekről, rotyogó láváról, megégett emberekről. Az összes elnagyolt és torz.

15. Óriáspókok: Ebbe a kis szobába beköltözött néhány óriáspók. A hálóik az egész termet betöltik, szinte mozdulni se lehet. Az egyikben található egy viszonylag friss holttest is, teljesen becsomagolva.

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

Hp	11	17	10
	13	17	15

16. Lakosztály: Ez a törzsfőnök lakosztálya akkor, amikor itt tartózkodik. A berendezése egy kis faasztal, mellette egy tuskó (szék gyanánt) egy kerevet és egy ruha- és fegyvertartó. Ezek, ha nincs itt a törzsfőnök, üresek.

17. Erkélyek: Innen néznek meg a falu fontos, de nem egyházi személyei egy-egy fontosabb áldozást. A felsőn a falu legidősebb személye, az alsókon pedig a törzsfőnök, és a legjobb vadász. A felsőn csak egy szék van, az alsókon azonban fegyvertartók és hasonló „kényelmi” eszközök is találhatóak.

II. Szint

18. Amforák: Minden bemélyedésben egy-egy amfora van; ezekben kenőcsök, balzsamok és egyéb illatos szerek. Összértékük 440 at, de elszállításuk nem könnyű feladat.

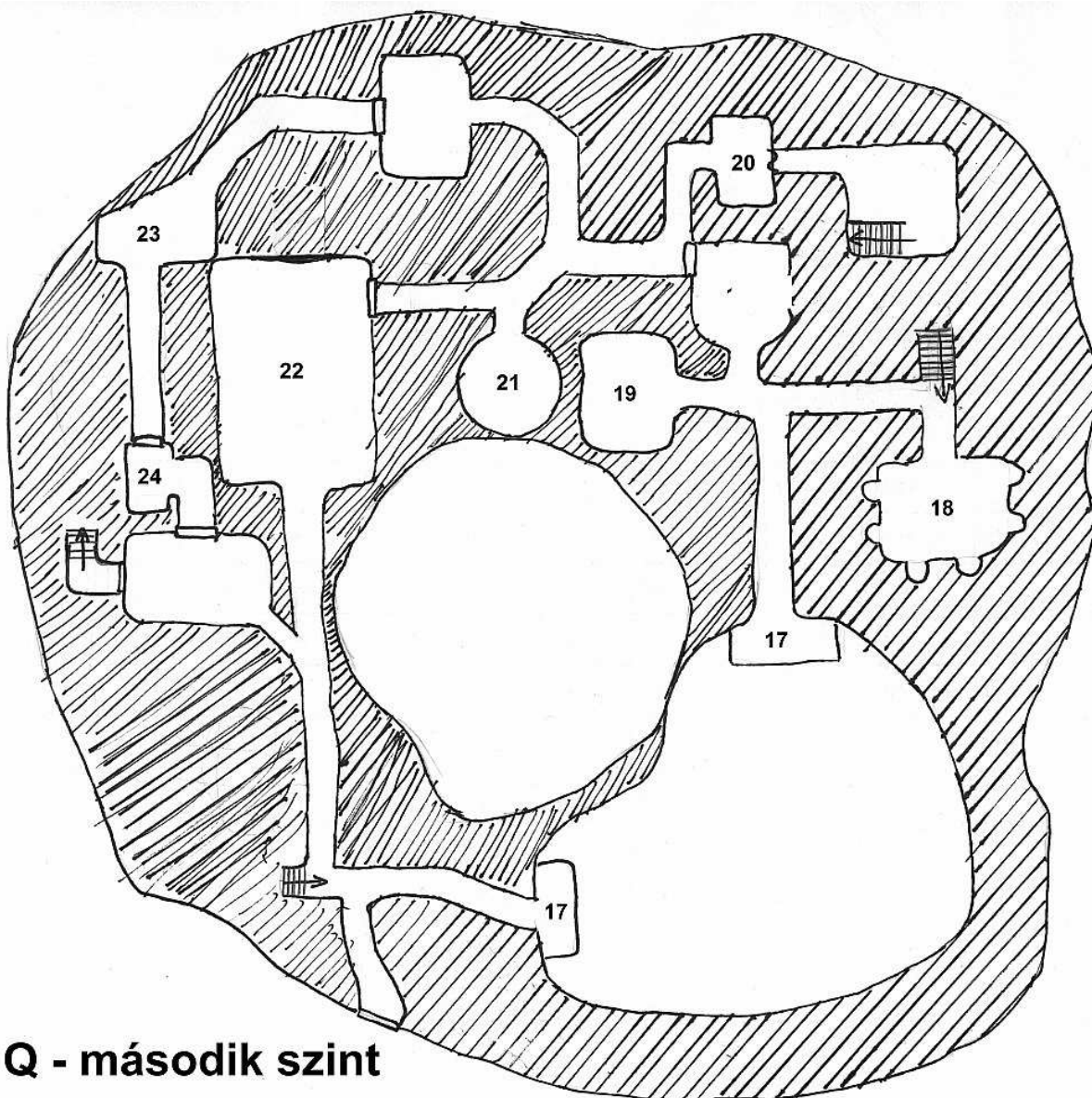
19. Álcapda: A bejárattal szemben a falban van egy lyuk. Ebben a lyukban egy kar van, mit ha lehúznak, megerősíti a 21.-es szobában található csapdát. Ebben a szobában azonban semmiféle hatása nem érzékelhető (még hang sem).

20. A titkos ajtó őrei: A szoba északi és déli falán egy-egy kőszobor van melyek bronzlándzsát tartanak, másik kezükben pedig valami kis bronzdarabot (a két darabból illeszhető össze az titkos ajtó kulcsa). Ha megérintik vagy a titkos ajtót, vagy valamelyiküket, megmozdulnak és támadnak.

Kőőrök (2): Szint 7+3; VO 18; Mozgás 30'; Tám +11 bronzlándzsa (+1-es) 1d8+4; Spec immúnis az elmét befolyásoló varázslatokra, a hidegre, és a tűzre, sebzésfelfogás 5/+1; +8/+5/+5

Hp	39
	43

21. Csapda: A bejárattal szemben a falon egy értékesnek tűnő tárgy van: egy arany gyertyatartó (értéke 700 at). Ha valaki átmegy a szoba közepén, akkor mágikusan aktiválódik a csapda: körben számszerűen ugranak elő a rejtékhelyükről (észrevételükhöz Nehéz Megfigyelés szükséges) és lönek; támadásbónuszuk +10 (meglepetés!), sebzésük egyenként 1d8 (Nehéz Reflex felezi). Mindenkire 2d6 támad; 3 sorozat van (miután



Q - második szint

kilőttek egy nyilat visszamennek a helyükre). Ha a 19.-es szobában kiélesztették a csapdát, akkor az első sorozatnál a sebzés egyenként $1d8+1$ és a támadásbónusz is 11-re nő (ekkor ugyanis $+1$ -essé válnak).

22. Bezárt kőlény: Itt egy kőből készült élőlény van és 7 sámánsegéd. Az az igazság, hogy az emberek egy félresikerült varázslat termékét próbálják megsemmisíteni, az meg őket; így ha a karakterek is beszállnak a csatába akkor 3 fél fog küzdeni. A lény nem hagyhatja el a szobát (a varázslatnak köszönhetően) így könnyű előle elmenekülni.

Ha megölik a lényt akkor az összeroskad és széttörik, majd előkerül belőle egy kis láda (hát az meg hogy? Talán ez is a varázslat része volt?), mely 300 at-t, egy *Súlyos sebek gyógyítása* italt és egy adag *Tűzes lehellet* italt tartalmaz.

Félresikerült varázslat terméke: Szint $10+3$; VO 20; Mozgás 20'; Tám $+13$ ütés $1d20+3$; Spec

immunis az elmére ható varázslatokra, sebzés-felfogás $10/+2$; $+10/+6/+6$
Hp 71

Sámánsegédek (7): Barbár $3+2$; VO 16 (állatbőrök, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám $+5$ bronzhegyű faláncza $1d8+2$ vagy $+5$ dobódárda $1d6+2$; $+6/+4/+4$

23. Romok: Az egész szoba elhagyott és romos. A festék lepattogzott, néhány helyen teljesen elkopott. A földön összetört amforák és korsók vannak, cserepeik között még van egy kis kifolyt olaj és balzsam. Mindent befed a vastag por.

24. Háló: Az áthaladókra egy háló esik (Reflex), és elkapja az alákerülőket (kiszabadulás: a háló elvágása – VO 18 Hp 20 - vagy Szabadulóművészet próba. Ilyen esetben kellemetlenül jöhet egy véletlen találkozás; ráadásul viszonylag gyakran ellenőrzik.

III. Szint

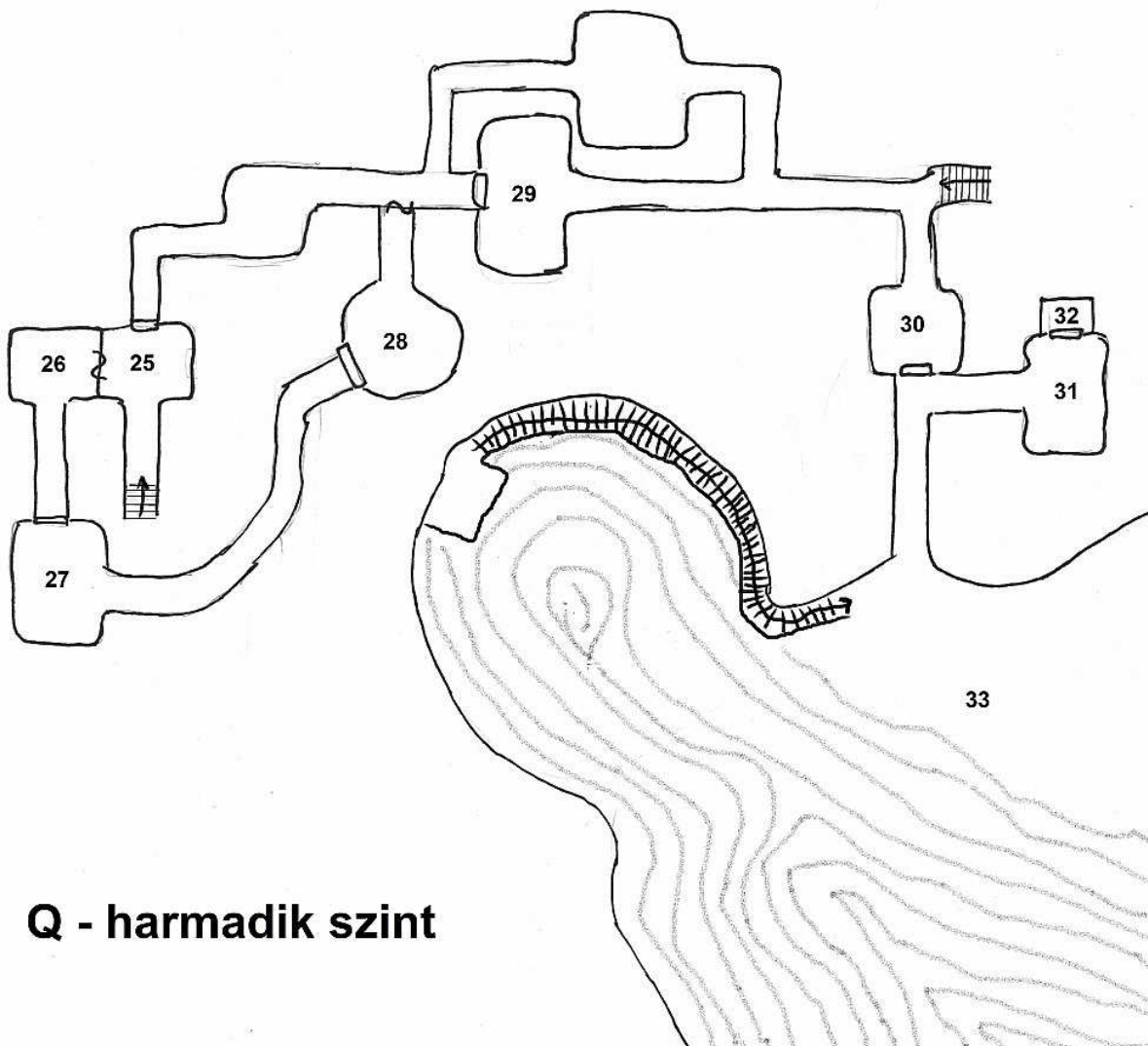
25. Freskók: A szoba falát stukkók díszítik; főnixek, lávafolyamok és egy érdekes lény, ami a tűzből emelkedik ki, és úgy néz ki, mintha lávából lenne.

26. A kincsek őre: Itt egy megidézett őrző van, akire a kincstár megvédését bízta. Amíg nem öl meg, nem enged be senkit, de ha legyőzték szabad az út befelé! Az ajtó zárva van (Nehéz Zárnyitás); a 13.-as szobában található kulcs nyitja.

Magmaőr: Szint 10+3; VO 19; Mozgás 30'; Tám +13 tüzes mancs 2d10+3+felgyújtás; Spec immunis az elmére ható varázslatokra és a tűzre, felgyújtás, víz- és fagyérzékenység, sebészfelfogás 5/+1; +6/+10/+6
Hp 90

27. Kincstár: Itt őrzik a falu kincseit; 5 megmunkálatlan ezüströg (összesen kb. 1000 aranyat érnek, de ha megtisztítják őket, akkor értékük 1800-2000 at lesz), néhány gyógyital (3 kisebb sebek gyógyítása, 1 közepes sebek gyógyítása és 1 súlyos sebek gyógyítása), egy vörös köntös, belsejében aranszínű írás (A magma áldott köpenye; leírását lásd a Függelékben). A falra egy varázslat van írva (Jelek Olvasása): *tűzgolyó*.

28. A kincstár rejtvénye: Az ajtó fölött vésett, díszes írás látható. Az idegen szavak más, elfeledett nyelven íródtak; megfejtésükhöz sikeres Jelek Olvasása próbára van szükség, ha a próbadobás egyes, a jelentés ellenkezőjét sikerült kiszabálni. A pontos jelentést siker esetén sem lehet megállapítani.



Q - harmadik szint

A O->UO (barlangnyílás, üreg, kőlap + valamilyen rag) TÚL HONOL AZ ŐRIZŐ -VVV- (tűz, láng, láva, szakáll)

ÁTJUTNI OTT MINT A IOI-IOI (testvér, barát, szőlőfűrt, páros szám + többes szám jele) MERT ÍGY AKARJA A LENTI

ÁTJUTNI OTT FOGVA OIIII (végtag, vastag bőr + többes szám jele + valamilyen rag) MERT ÍGY AKARJA A LENTI

ÁTJUTNI OTT CSAKIS HÁRMAN A O->-> (harcos, vadász + többes szám jele) KÖZÜL MERT ÍGY AKARJA A LENTI

O--< >-O

Az ajtó mögött a folyosón mágikus tűz ég (a szobából lehetetlen érzékelni – még *mágia érzékelése* sem hat); amint kinyitják az ajtót, azonnal betódul a forró levegő; mindenkire 1d6 Hp-t sebezve. A folyosón való átjutás megfejtése a versben van: ha hárman, kézen fogva mennek rajta végig, nem jelent rájuk veszélyt a tűz; ellenkező esetben a folyosón áthaladók körönként 10d6 Hp-t sebződnek.

29. Vakító fény: A szobában hihetetlenül vakító fény van; az első belépő automatikusan megvakul 1d6 körre, a többiek mentődobást dobhatnak (Közepes Kitartás). Csak az ajtó felé hat.

30. Szűrő: A szoba közepén a padlóban egy mágikus jellemérzékelő van elrejtve, ami csak azokat engedi át, akik legalább egy jellemükben semlegesek. Akikre ez nem teljesül egyszerűen nem tudnak bemenni. Az érzékelőt 3' vastag fa, 1' vastag kő, 1/10' vastag fém és bármilyen vastag ólom blokkolja.

31. A magmasámán lakosztálya: A helység a magmasámán lakóhelye. Nappal 1:6, éjjel 4:6 eséllyel tartózkodik itt. Nem akar harcolni (inkább megpróbálja meggyőzni a karaktereket a templom elhagyására, feltéve, ha nem tettek semmi rosszat nekik), de nem riad vissza a vérontástól. Ekkor hívja a segédeket (1d4 körön belül minden megmaradt sámánsegéd megérkezik; Hp-jüket lásd 4., 22. helyszínek).

A szoba berendezése egy ágyból, egy fegyvertartóból, egy asztalból és székként használt tuskóból áll.

Sámánsegédek: Barbár 3+2; VO 16 (állatbőrök, nagy fapajzs, Ügy); Mozgás 30'; Tám +5 bronzhegyű faláncza 1d8+2 vagy +5 dobódárda 1d6+2; +6/+4/+4.

32. Kisszoba: A magmasámán ruhái és néhány más kis tárgya található itt, egy kis faláncban pedig finom ételek.

33. Szentély: Ez a természetes barlang már egybe van a láva kürtőjével. Meglepő módon nincs olyan meleg mint kéne; egy mágia véd a túl erős forróságtól (bár még így is meleg van – 10 percenként 1d6 sebzés). A kürtőből láva folyik valahova a barlang sötétjébe.

Itt mutatnak be áldozatot a magma istennek; ez általában bika vagy disznó. Ennek menete:

1. A sámán felmegy az erkélyre és imába kezd. Eközben két sámánsegéd behozza az áldozatot és lekötik a mozgatható oltárhoz.
2. A sámán tovább imádkozik, miközben a segédek megölik az áldozatot. A véré a lávába engedik.
3. Lejön a sámán és eszik az áldozat húsból. Ez után megemelik a követ, és bedobják az áldozatot a lávába. Miközben sisteregve elég, a sámán és segédei énekelnek.

Ha a karakterek áldozás közben mennek be, akkor a folyamat véletlenszerű pontján érnek be (1d3). Ekkor igencsak jó magyarázatra van szükség ahhoz, hogy elkerüljék a csatát.

Az erkélyre egy keskeny kőlépcső vezet fel; mellette a falra írást festettek, ami a magma megidézését írja le. Ha a szertartást elvégzik, akkor a lávából kijön egy 10' magas emberforma lény. Megidézőivel egész barátságos (már amennyire barátságos lehet egy isten), de fel lehet bosszantani, és ekkor könyörtelenül elpusztít mindenkit aki az útjába kerül!

Innen alulról könnyebb megközelíteni a főnixeket; az alsó tojás (és a fészekben toll is van) eléréséhez a megfelelő felszerelés birtokában elég egy Közepes Mászás próba. A másikkhoz már egy Közepes és egy Nehéz is kell, és aki az utóbbit elvétí már belezuhanhat a lávába (Reflex). Ha valaki alulról mászik, akkor a főnixek nem biztos hogy észreveszik.

Magmaisten: Szint 15+4 MAX (180 Hp); VO 17; Mozgás 30'; Tám: +14/+14/+10 lávahusáng 2d10+4+felgyújtás; Spec felgyújtás, sebzésfelfogás 5/+1, varázslatellenállás 14; immunis az elmére ható varázslatokra és a hőre; +13/+9/+9
Hp 180



I. függelék: Véletlen találkozások

1d12	Sziget
1-3	bennszülött vadászok (1d6+1)
4-5	leopárd (1d2)
6	tigris (1)
7	majom, húsevő, óriás (2d4)
8-9	kígyó, óriás (1d2)
10	futómadár, óriás (2d20)
11-12	<i>speciális</i>

1d10	Speciális
1-3	vihar*
4-7	bozóttűz**
8-9	vadászcspada (mint az N.-él leírt)
10	vulkánkitörés***

*1d6 óráig tart, erős szél fúj és esik az eső (1:3 eséllyel villámlik is; ez tüzet okozhat)

**mindent elpusztít ami az útjába kerül, amíg meg nem állítják

***lávafolyamok, repülő kövek, menekülő főnixek; Veszélyes a karakterekre és a kalandra nézve egyaránt

1d6	Magmatemplom
1-2	1d2 sámánsegéd
3-4	1d3 sámánsegéd
5	1d4 sámánsegéd
6	2d3 sámánsegéd + a magmasámán

II. Függelék: Egyedi varázstárgyak

Az élő kő gyűrűje (4000 at): Régi, kopott kőgyűrű. Viselője immunis a közvetlenül Egészséget elvonó hatásokra (de ha egy másik tulajdonsága csökken 0-ra, attól már nem véd). Hordozója naponta

egyszer használhatja a *menedék* varázslatot, de ekkor aznap a gyűrű már nem véd az Egészségvesztéstől sem. Széttörhetetlen, egyedi gyűrű.

A magma áldott köpenye (3500): Ennek a vörös bársonyból készült köpeny viselője felet sebzódik a tűztől, viszont kétszeresen a fagytól. Továbbá a belsejébe egy varázslatot hímeztek (*Tűzpajzs*), amit szinttől és osztálytól függetlenül memorizálhat (ennek ugyanazok a követelményei, mint a rendes memorizációnak).



Jogi Függelék

This version of *Tűztollak* is done under version 1.0a of the of the Open Game License, below, by permission of Wizards of the Coast, Inc.

Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: All text containing game-related content within this book is hereby designated as Open Game Content, subject to the Product Identity designation below.

Designation of Product Identity: The following are hereby designated Product Identity, as per section 1(e) of the Open Game License: all artwork, illustrations and maps or other visual references, plot elements, description of geographic features or areas, and all text not specifically designated as Open Game Content, or data derived from OGL licensed material.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Kard és Mágia © Copyright 2008 by Gabor Lux.

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

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

Tűztollak © Copyright 2013 by Gyimóthy Borsa Mikeás. All rights reserved.

