

# KAZAMATA MAGAZIN

A véletlen kazamaták

Egy kis swords & sorcery

Mini-vadon generálás

Bérencek, de különcök

Krogoth Mant I:  
Az Elátkozott Barlangváros

ÚJRAKIADOTT  
1. SZÁM

2016. május 10.



## Tartalom

## Impresszum

<b>Tartalom</b> .....	2
<b>Impresszum</b> .....	2
<b>Előszó</b> .....	3
<b>Egy kis swords &amp; sorcery</b> (Gebei Sándor) .....	4
<b>A véletlen kazamaták</b> (Boldog-Bernád István).....	5
<b>Mini-vadon generálás</b> (Gebei Sándor) .....	8
<b>Bérencek, de különcök</b> (Boldog-Bernád István).....	12
<b>Poszter</b> ( <a href="http://www.wallpaperup.com">www.wallpaperup.com</a> ).....	14
<b>Krogoth Mant I</b> (Boldog-Bernád István).....	16
<b>Az Elátkozott Barlangváros térképe</b> (Boldog-Bernád István).....	24
<b>Új szörnyek</b> (Boldog-Bernád István).....	25
<b>Jogi függelék</b> .....	26

**Kazamata Magazin**

a Kazamaták és Kompániák című szerepjáték és az old-school reneszánsz első magyar fanzinja

Eredeti kiadás:

**2012. december 24.**

**1. szám**

Újraserkesztett második kiadás:

**2016. május 10.**

K.é.K.

Szerkesztő:

**Boldog-Bernád István**

Borító képek:

**Frank Frazetta**

Poszter és előszóképek:

**[www.wallpaperup.com](http://www.wallpaperup.com)**

Grafikai elemek:

**Bársony Dávid**

Diana képe és a térképek:

**Boldog-Bernád István**

A második kiadás tördelése és műszaki szerkesztése:

**Bársony Dávid**

A Kazamaták és Kompániák megtalálható az interneten:  
**<http://khv.lfg.hu/>**



## Előszó

Manapság igen népszerű a régi vágású játékstílus, nemcsak külföldön, hanem kis hazánkban is. Nyugaton az „oldschool reneszánsz” néven ismertté vált mozgalom azonban nem csak régi vágású és retroklón szerepjátékokat termelt ki, hanem magazinokat is, melyek kisebb nagyobb időközönként megjelenve lehetőséget nyújtanak olyan anyagok megjelenésére, melyek önmagukban nem tennének ki egy kiadványt, azonban mégis túlon túl érdekesek és hasznosak ahhoz, hogy elvesszenek az internetes blogvilág dzsungelében. A Kazamata magazin nyugati példákat kívánja követni, tehát minden esetben olyan cikkek fognak megjelenni benne, melyek

az oldschool szellemiséghez és a Kaland, Harc, Varázslat szerepjátékhoz kapcsolódnak.

A magazin első számán titokban dolgoztunk, mintegy félve attól, hogy talán mégsem sikerül megvalósítani, de végül csak elkészült, így nem kell többé titkolóznunk. A következő számokba örömmel várunk másoktól is szerepjátékos anyagokat, annál jobb, minél többen járulunk hozzá szeretett hobbink bővüléséhez. Mindezek után jó olvasást kívánok, és sose feledjétek:

Harcra fel!

Boldog-Bernád István  
szerkesztő

2012. december 24



## Egy kis swords &amp; sorcery

Írta: Gebei Sándor

**Félmeztelen harcosok és amazonok**

Az alábbi háziszabályt Jeff Riens blogján egy hozzászólás inspirálta. A szabályvariáns kifejezetten jól illeszkedik a sword & sorcery hangulatú játékokhoz, valamint elnyerheti azok tettségét is, akik szerint a Karizma még mindig nem elég hasznos tulajdonság. A szabály a következő: vért nélkül a karakter VO értéke egyenlő 19 mínusz a Karizma értéke (pajzs ellenben nem használható), vért viselete esetén pedig az eddigiek szerint. (Bórvértben 7, lánclingben 5, lemezvértben 3).

Akik szerint ez már sok, azok esetleg dönthetnek úgy, hogy az Ügyesség helyett minden esetben a Karizma módosítója számít bele a VO-ba; bár ebben az esetben nem lesz több félmeztelen harcos vagy amazon, mint eddig volt.

**Alternatív osztályok**

A swords & sorcery jellegű játékokban a tradicionális fantasy fajok és osztályok stílusrombolóan hathatnak, így célszerű némileg változtatni rajtuk.

A demihumán faji osztályokat egy az egyben érdemes kihajítani, vagy legalábbis átszínezni őket, hogy jobban illeszkedjenek a humanocentrikus világképhez. Például a félszerzet osztály tökéletesen ráhúzható lovas nomádokra, primitív bennszülöttekre vagy erdőjárókra; a törpék robosztus felépítésű degeneráltak, akik a föld alá

kényszerültek; az elfek pedig egy ősi birodalom varázslóinak leszármazottai vagy gonosz démonivadékok.

Szintén megfontolandó a pap osztály teljes elhagyása - ebben az esetben viszont igen megcsappanhat a csapat gyógyulási kapacitása, valamint az élőhalottak is komolyabb veszélyt jelentenek. Nem rossz ötlet összemosni a pap és a varázsló varázslatlistáját.

**Gyógyulás**

Ahogy a forrásművekben is rengeteg alkoholt fogyasztanak a hősök, ezt a hangulati elemet célszerű átültetni a játékba is. Egyrészt ezt a célt szolgálják a herdálási szabályok, másrészt érdemes lehet bevezetni, hogy expedícióként (vadonban naponta) egy adag elfogyasztott alkohol 1d4 HP sebzést távolít el (esetleg bérenceknek vagy követőknek eggyel növeli a morálját). Ahogy a mágiának érdemes némi sötét tónust kölcsönözni a leírások során, a gyógyító mágia működését is átalkíthatjuk. Minden mágikus gyógyításra dobott d6 5-ös és 6-os érték esetén egy évvel öregíti a célpontot. Ez a szabály különösen javallott, ha a pap osztályt kiiktattuk és varázslatlistáját összemostuk a varázslóéval.

Érdemes megjegyezni, hogy az effajta öregítés remek alternatíva lehet a szintszívó élőhalottak esetén is: minden elszívott szint helyett 1d6 évvel öregedik az áldozat (mentődobás nincs!).

## A véletlen kazamaták

Írta Boldog-Bernád István

Az oldschool játéktílus elengedhetetlen eszközei a véletlen táblázatok, legyenek azok felszereléssel, kincsekkel vagy épp császarkáló szörnyekkel feltöltve. El sem múlhat egy játékalom véletlen dobás nélkül. Így semmi különös nincs abban, ha magukat a kazamatákat is véletlen táblázatokba helyezzük.

Ezek aztán felhasználhatók egy-egy óriási megadungeon rejtekajtó mögött megbúvó kibővítéseként, alszintjeként, vagy netán egy sandbox stílusú kalandban, ahol a vadonban elhelyezünk vagy egy tucatnyi kazamatát. Az összes kidolgozására így nincs szükség – sok esetben igencsak fölösleges munka lenne, hisz úgysem járják be az összest –, elég csak párat kidolgozni, majd a véletlen dönt arról, játékosaink éppen hová vetődnek.

Az előbbiekből adódik, hogy ezek alapvetően kicsi kazamaták, egy vagy akár egy fél játékalom alatt bejárhatók. Nincs is szükség nagyobbra, hisz ezeknek a hangulata leginkább a véletlen találkozásokhoz hasonlatos. Igaz, itt megvan a pont, ahol a kazamata található, csak az nincs meg, hogy melyik az.

Egy-egy véletlen kazamata leírása sokféle lehet, kidolgozhatjuk alaposan, hiszen végül is ez sem jár olyan sok munkával, de ha egyáltalán nincs időnk, s kellően jól tudunk rögtönözni, akkor elég vázlatosan, egy-egy szóval felvázolni a termeket.

Akkor sem árthat a rögtönzési képességünk, ha kifogyunk a véletlen kazamatákból. Ilyenkor célszerű egy már meglévő kazamata térképét felhasználni, s azt újra feltölteni. Persze magát a térképet is rögtönözhetjük azonnal, sőt, az internet bővelkedik olyan programokban, melyek térképeket generálnak, így ezeket is segítségül hívhatjuk ilyen esetekben. Azonban egy játékalom alatt nem valószínű, hogy kifogynánk a véletlen kazamatákból, két játékalom között pedig van időnk újakat készíteni.

*Példa a véletlen kazamatákra*

*A következőkben példa segítségével mutatom be a véletlen kazamaták használatát. Ehhez a játékaim alapjául szolgáló világ, melynek Landar, a Halhatatlan Császár városa is részét képezi, egy igen apró kis szegletét mutatom be.*

**Szúrósvölgy**

URXT déli határán elnyúló hegység egy eldugott völgye, ahová az utazók ritkán vetődnek a hegységen átvezető úttól lévő nagy távolsága miatt. A korok hajnalán sokkal fontosabb hely volt ez, ide temették ugyanis a titánok királyait.

A sziklákba vájt sírok ma is őrzik a hajdanvolt uralkodók pompázatos javait.





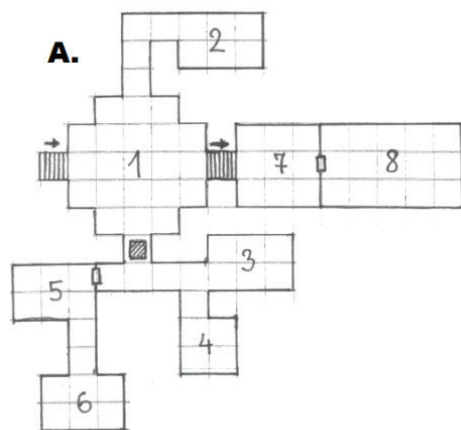
A völgyben – ahogy az a térképen is látható – egy tucat sír található, igaz nem mindegyik van jó állapotban. A sírok bejáratára nem egyszerű rábukanni, 1/d6 eséllyel fedezi fel egy közelben járó, míg ha valaki keresi 1-4/d6 az esélye.

Mint látható a tucatnyi sírra négy kazamatát dolgoztam ki. Ez biztosan elég lesz egy játékkalomra, ám ha esetleg a karakterek leragadnának itt, s mindenáron fel akarnák fedezni az összes sírt, akkor két játékkalom között újabbakat csinálnék. Egyelőre azonban ennyi bőven elég. Esetleg, ha ugyanazt dobnám másodjára, mint elsőre, abban az esetben egyszerűen újra dobnék. Egészen addig, míg minden kazamatám el nem fogy.

Pl.: 1d6:

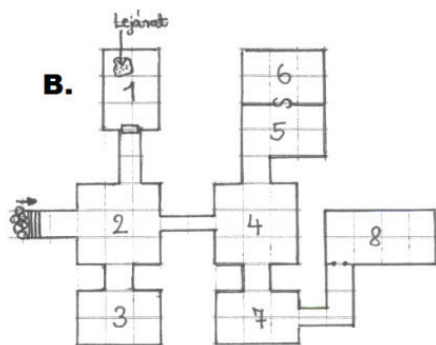
1. A kazamata,
2. B kazamata,
3. C. kazamata,
4. D. kazamata,
5. beomlott,
6. újra dob.

A következőkben olvashatóak az egyes kazamaták rövid leírásai. Ezek inkább csak támpontok, melyek segítségével a játékvezető könnyebben tud rögtönözni.



#### A. kazamata

1. Festett márványszobrok.
2. Oroszlánfejes domborművek.
3. Amforák.
4. Árnyak.
5. Feliratok a falon.
6. Csapda és a kulcs (8. teremhez).
7. Sikoltó, kínoktól görnyedő embereket ábrázoló freskók.
8. Szarkofág és kincsek.

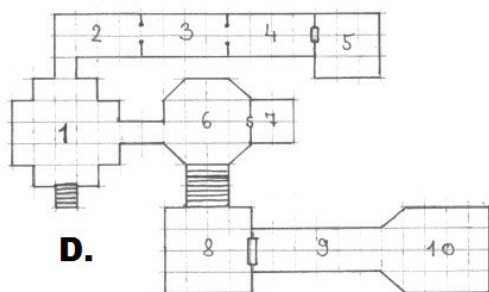


## B. kazamata

1. Beomlott terem.
2. Elszáradt liánok.
3. Elszórt csontok.
4. Törött kótábla rúnákkal.
5. Indaszörny.
6. Titkos kincseslád, a valódi szarkofággal.
7. Vérrel írt felirat a falon: „Fordulj vissza!”
8. A rászédettek terme: álszarkofág, leereszhető rács és élőholtak.

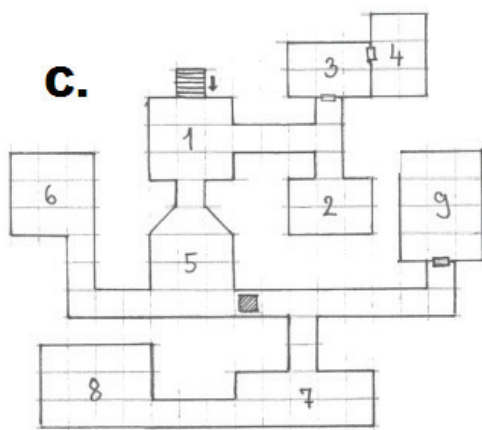
## C. kazamata

1. Drágakőszemű szobor, sárkánytüzes csapda.
2. Hieroglifák a falakon.
3. Megelevenedő freskók.
4. Tekercsek.
5. Csillagtérkép a padlóba vésve.
6. Egy szomorú élőholt.
7. Robbanó rúnák.
8. Henger alakú, szikrázó tárgy.
9. Szarkofág, kincsek, záródó ajtó, beömlő homok.



## D. kazamata

1. Telerótt oszlopok a sarkokban.
2. Freskók a múltról.
3. Domborművek a jövőről.
4. Mozaikpadló, veremcsapdák.
5. Megelevenedő aranyaszobor.
6. Aranyozott obeliszk.
7. Titkok rejteke: varázslat teker-csek, kulcs a sír kapujához.
8. Ajtónyitó fejtörő.
9. Az örökkévaló örök folyosója.
10. A nagykirály szarkofágja és a kincsek.



## Mini-vadon generálás

Írta: Gebei Sándor

Az Aeons & Auguries blogon idén februárban jelent meg egy bejegyzés *How much campaign do you need?* címmel. A szerző egy rendkívül minimalista megközelítést alkalmazva felvázolt egy 60 négyzetből álló területet, véletlenszerűen elhelyezett rajta néhány települést, kazamatát és szörnyodút, majd mindegyikhez pár szót írva alig egy lapon összefoglalt egy komplett minisettinget.

Habár a hazai fórumon egyenesen csalásnak nevezték a metódust (mivel szélsőségesen minimalista voltából fakadóan az összejegyzetelt anyag aligha nevezhető szettingnek), az alábbiakban konkrét példán keresztül mutatnám be egy hasonlóan rövid, mégis minden lényeges információt tartalmazó terület generálását.

Kezdsnek mondjuk induljunk ki egy kisebb, 6\*10-es hextérképből - ez összesen 60 hexet, vagyis - mivel a Kaland, Harc, Varázslat 5 mérföldes hexekkel számol - kb. 1500 négyzetmérföldes területet jelent.

A kapott területen az alábbi találkozástípusokat fogjuk elhelyezni: 2 város, 4 kastély és 6 kazamata. Ezt megtehetjük tudatosan vagy véletlenszerűen is (pl. 1d6 az oszlop, 1d10 a sor meghatározására, vagy csak rágurítva egy halom kockát a hextérképre).

Miután ezzel megvagyunk, ideje geográfiai tartalommal is megtölteni a térképet: hegyeket, dombokat, erdőket, folyókat, tavakat és utakat berajzolni, logikusan összekötve vagy épp egymástól elválasztva az előbb elhelyezett találkozásokat.

Persze ez a két lépés fel is cserélhető, hisz mindkét módszer kreatív energiákat szabadít fel, csak épp másképp (előbbiben a földrajzot igazítom az objektumokhoz, utóbbiban pedig utólag realizálok az objektumok elhelyezését).

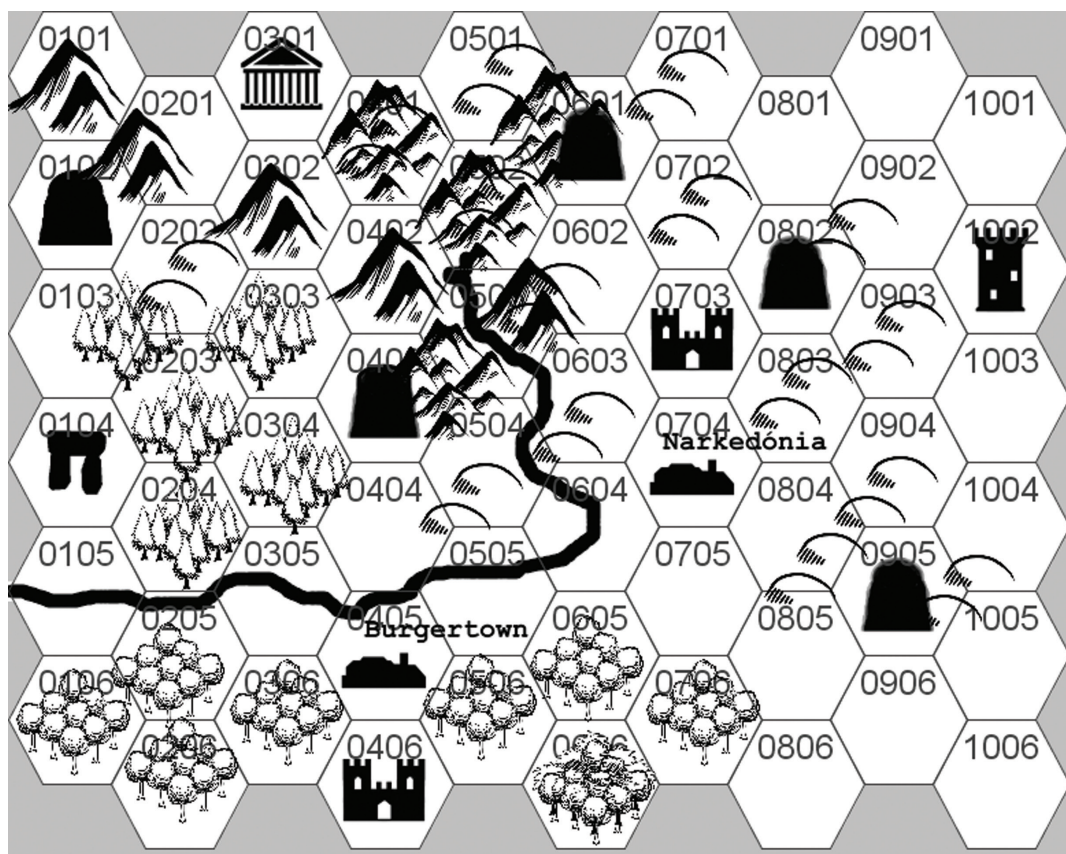
Először a városokat célszerű kidolgozni. A várostól 2-3 hex távolságra célszerű elhelyezni egy-két kisebb falvat, örposztot vagy hasonlót, mintegy határt szolgáltatva a civilizáció és a vadon között. A városok lakosságát a kampány igényeihez igazítva határozzuk meg (a szerző kampányában pl. 1d6\*1000 fő a nagyobb és 4d6\*100 fő a kisebb városok esetében); lejegyezzük továbbá a város főbb alakjait (1d4 személy vagy csoport), valamint megnevezünk két fogadót vagy tavernát.

Az erődök kidolgozása a Kazamaták és Kompániák folytatásában, a Hősök és Hatalmasokban ismertett metódus szerint történik - a kötet megjelenéséig célszerű valamely másik játék hasonló alrendszerét felhasználni.



Végül pedig a kazamaták jönnek - mindegyiknek adunk egy nevet és egy körülbelüli erőszintet: alacsony (1-3), közepes (4-7) vagy magas (8+). Ezen felül, ha valami különlegeset akarunk valamelyikben elhelyezni (pl. egy ősi ereklyét), azt is feljegyezzük. A kazamaták generálása, amennyiben időnk engedi, a Kazamaták és Kompániák megfelelő fejezetében írtak szerint történik - a „kezdő” kazamaták első szintjének célszerű térképet rajzolni, 4-8 fontosabb találkozást elhelyezni rajta, a többit pedig a szabálykönyv alapján véletlenszerűen feltölteni.

Ha mindezzel megvagyunk, átnézzük az eddig lejegyzetteket - ha valami mégsem tetszik, átírjuk. Ha valami tetszik, kiegészítjük, összekapcsoljuk más, meglévő elemekkel (pl. Burgertown polgármestere titokban varázsló, és szándékában áll kifosztani Shagrazal kriptáját - már csak lelkes, és pénzzel és ígéretekkel könnyen befolyásolható emberekre van szüksége) - a lényeg, hogy amit mi magunk sem találunk érdekesnek, az a játékosok figyelmét sem fogja felkelteni, tehát felesleges lejegyezni.



*Példa a mini-vadonra*

*Az alábbiakban egy, a fenti módszerrel generált apró szettinget mutatok be. A részletek csekély száma az improvizációnak kedvez, valamint könnyebb egyéb érdekességekkel feltölteni a hexeket. A kazamatákhoz nincsenek külön térképek, ám azok egyébként is könnyen elkészíthetők vagy kölcsön vehetők innen-onnan.*

0102

### **A Koboldkirály Vermei**

*(alacsony szintű kazamata)*

Tüzet lehelő idolkok és mérges nyilak, genetikai kísérletek, mutáns koboldok, tenyésztett nyálkák és ragadozó óriásgyíkok. Legértékesebb kincsük egy sárkánytojás, de a génlabor eredményei is figyelemre méltóak.

0104

### **Shagrazel kriptája**

*(közepes szintű kazamata)*

Mágikus csapdák, megelevenedő tárgyak, oszlopok és élőhalottak védelmezik az egykori varázsló kincseit, amely a szóbeszéd szerint rengeteg arany, értékes mágikus titkok és egy kívánsággyűrű.

0301

### **Agramantió n rendháza**

*(10. szintű kaotikus pap erődje)*

A Sötétség istenének kegyhelyét 110 fanatikus katona, az oltárt és a kin-

cseket pedig két medúza védelmezi. Agramantió n továbbá öt tanítványt (4. szintű papok) is fogadott maga mellé.

0403

### **A Rettentő Kakofónia Barlangjai**

*(magas szintű kazamata)*

Kopogószellemek, kétfejű ogrék, óriási rovaremberek, továbbá egy mechanikus ember és alattvalói.

A barlang falai sötét titkokat süvítenek, a legmélye pedig átjáró az Alvilágba.

0405

### **Burgertown**

*(1,200 lakosú város)*

Leginkább húsos pékárúiról ismert település; polgármestere Anxtor (titokban 6. szintű varázsló), továbbá két régi kereskedőcsalád, a Kápulatt és a Montagú, fejei is itt élnek. A város két legnevesebb fogadója a Fogadó a Csupas Némberhez (sötét lebu j, kétes erkölcsű alakokkal) és a Ham-Platz Ivó és Falatozó (reformételek és -italok széles választéka).

0406

### **Baltazár kastélya**

*(12. szintű semleges fegyverforgató erődje)*

Baltazárt három nagyhatalmú dzsinn és 130 katona szolgálja.

A kastélyban élnek hűséges társai Alabrosz (5. szintű pap) és Cekliána (8. szintű varázsló) is.

0601

**A Pókbarlang***(alacsony szintű kazamata)*

A titokzatos Pókok Testvériségének főhadadiszállása; számtalan kultista és áldozati terem, pókkeltetők és etetők, valamint pókhálócsapdák és mérgezett nyilak. A kultisták vezetője a titokzatos Pókmester.

Kincseik között eltűnő tintával írt tekercsek, pókhálómintás, értékes szövetek és különféle pókmérgek és ellenszérumok is találhatóak.

0703

**Merl Gib vára***(12. szintű kaotikus fegyverforgató erődje)*

Testőrei (négy 4. szintű fegyverforgató) képzett harcosok és veszélyes gyilkosok.

A vár urát segítik továbbá két csatlósa, Galander (5. szintű pap) és Merisztin (5. szintű varázsló), továbbá 100 felfegyverzett ork harcos.

0704

**Narkedónia***(1,900 lakosú város)*

Egy kétes erkölcsű város; tiltott szerket forgalmazó kartellek és bandák folyamatos árnyékháborúja jellemzi.

Legnevesebb tavernái a Zöld Angyal, a Transzmelankólia Kiskocsmája és a Fogadó a Láthatatlan Menneshez.

0802

**A Banditák Rejteke***(alacsony szintű kazamata)*

A rablóbanda vezetője egy ogre, de vannak köztük orkok, emberek és még gnollok is. Előszeretettel fosztják ki a közeli Narkedóniába tartó vagy onnan induló karavánokat, s kincseik többsége is ebből a tevékenységből származik.

A rejtek mélyén van egy tó, ahol a házikedvencüként tartott óriás krokodil él.

0905

**A Medúza Barlangja***(közepes szintű kazamata)*

Sziklatesbe börtönzött lelkek, óriáskágyók, egy fanatikus szekta és a medúzakirálynő. Vajon feloldható a kövéváltak átka?

Mágikus üveglapok, egy bénító pálca és temérdek ékszer szerezhető meg itt.

1002

**Merloth tornya***(9. szintű katotikus varázsló erődje)*

Merloth, a nagyhatalmú, de nehéz természetű varázslómester hat válogatott tanítványával (6. szintű varázslók), a világtól elvonulva él ebben a világvégi kőtoronyban.

A torony fizikai védelmét 150 láncvértes ork katona és Merloth házikedvencei, hat baziliszkuszlátja el.

## Bérencek, de különcök

Írta: Boldog-Bernád István

Az alábbiakban a kampányomban is használt bérencgeneráló táblázatot mutatom be. Természetesen bármilyen kampányvilághoz felhasználható, de szükség lehet kisebb változtatásokra. Ugyanis elkészítésekor Landar, a Halhatatlan Császár városának igen változatos lakosságával számoltam, hiszen oda a világ minden szegletéből érkeznek emberek és más fajok.

*Dobj d20-szal!*1. **Odokar**

Az ulmerek földjéről származó barbár, aki állítása szerint egy nagy király fia.

2. **Dern Achazis**

Kevésszavú férfi, kopasz fejére egy kerek, sokszemű lény képét tetoválták.

3. **Zoras**

Hetyke legény, állítása szerint meghágott egy sellőt.

4. **Kvantox**

Alkoholista, bevallása szerint egy időutazó, aki beleszeretett saját fiatalkori önmagába.

5. **Antor Berdetos**

Egzotikus külsejű és erőteljes accentussal beszélő férfi, habár váltig állítja, hogy született landari lakos.

6. **Ozgel Mik**

Nagy hasú félork, fényesen csillogó fekete szakállát féltve őrzi, szinte olyan neki, mintha a saját gyermeke lenne, még beszélni is szokott hozzá.

7. **Adanar Elios**

Elszegényedett arisztokrata, minden vágya, hogy újra gazdag lehessen.

8. **Bigelos**

Göndör hajú, alacsony férfi, állítása szerint hivatásos dzsigoló volt, mielőtt harcosnak állt.

9. **Aia Dalia**

Gyönyörű nő, aknek titokzatos póktetoválás van a bal csuklóján.

10. **Flavio Deter**

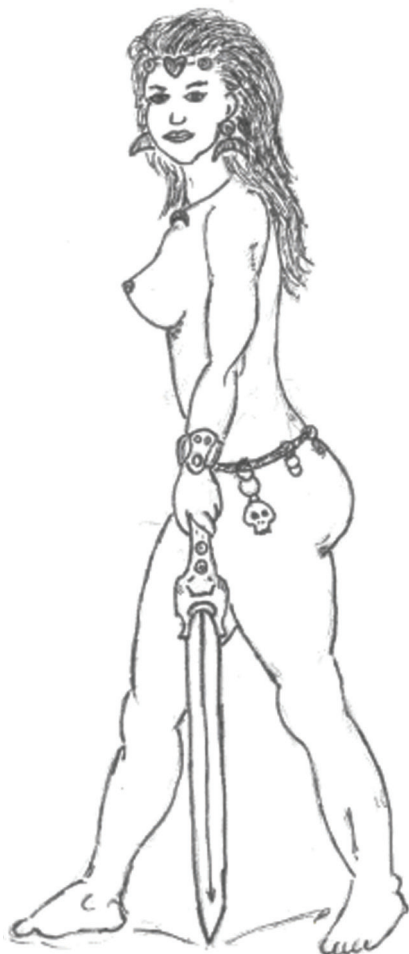
Fiatal néma férfi, állítólag énekes volt korábban, mielőtt kivágták a nyelvét.

11. **Slan**

Goromba elf, hobbija a zsugorított emberi koponyák gyűjtése.

12. **A Báró**

Elegáns ruhákat hordó férfi, arcát egy vasmaszk takarja, melyet állítása szerint az örökségét féltő ikertestvére tetetett rá, jelenleg azért vándorol a világban, hogy leszedethesse a mágikus maszkot.



### 13. Diana

Amazon, aki megszállottan kutatja a férfiak gyereknemzésből való ki-  
küzöbölésének módját.

### 14. Tiberius Bonus

Szigorú tekintetű kopasz férfi, elő-  
szeretettel beszél irodalmi témákról.

### 15. Trok Zakopan

Vörös hajú törp, akinek az arcát  
ronda karmolások borítják, bevallá-  
sa szerint egy démonnal vívott küz-  
delmének nyoma.

### 16. Heraklias

Szőke, kékszemű, jóképű és izmos,  
a nők kedvence, sőt, ő maga is azt  
terjeszti, hogy egy isten gyermeke.

### 17. Baeros Urs

Rendkívül szőrös férfi, aki elősze-  
retettel viccelődik azon, hogy egyik  
felmenője bizonyára egy medve  
volt.

### 18. Felix

Bőbeszédű és jó kedélyű félszerzet,  
élete vágya, hogy a faji korlátai el-  
lenére nagy és bozontos szakálla  
lehessen, de akár egy egészen kicsi  
pelyhedzővel is beérné.

### 19. Xhragzatar

A Végtelen Pusztáról érkezett férfi,  
gyógymódot keres egy titokzatos  
betegségre, amelyben a népe szen-  
ved.

### 20. Susana

Nyakigláb nő rövid barna hajjal,  
előszeretettel dicsekszik azzal, hogy  
más csillagokból érkezett lények ra-  
gadták magukkal, de mikor szemtől  
szembe kerültek vele, megjedtek, s  
ezért elengedték.





STC15

## Krogoth Mant I.

Írta: Boldog-Bernád István

A Végtelen Pusztán áll egy magányos magaslat, melyet csak Krogoth Mant néven ismernek. A hegyhez legközelebb eső Névtelen Falu lakói már megszokták, hogy időről időre érkezik egy kompánia, mely célja a hegy mélyén található barlangok felkutatása, a veszélyes, ám gyors meggazdagodás reményében

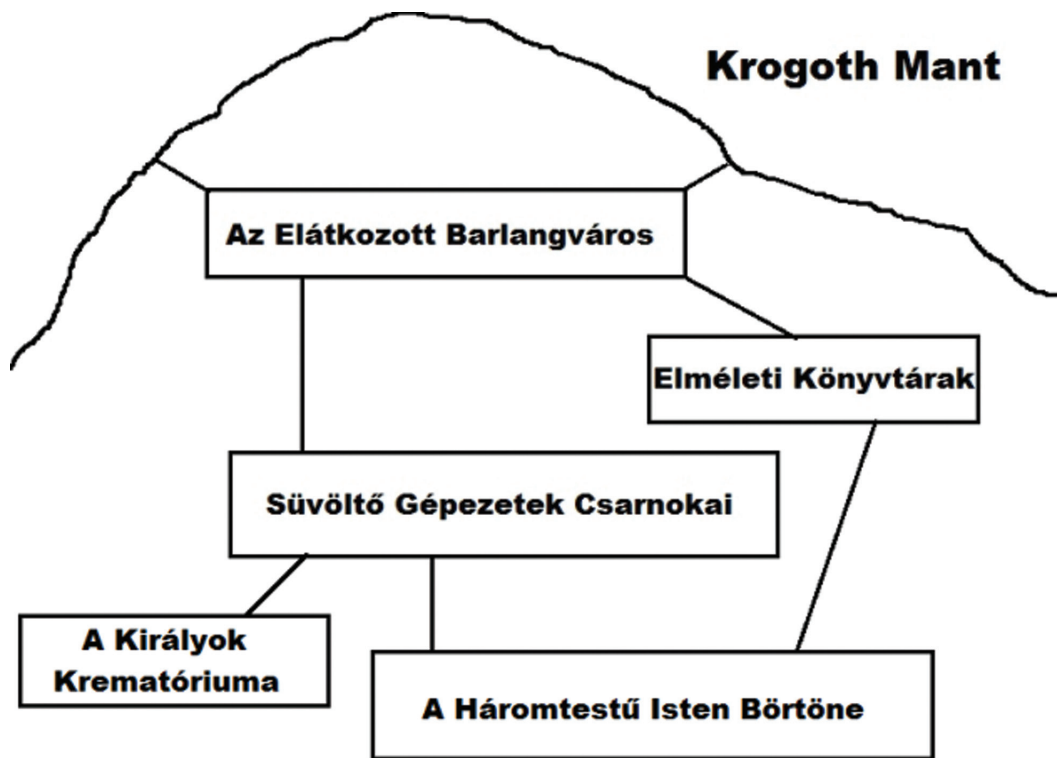
**Az Elátkozott Barlangváros**

A Krogoth Mant belsejében húzódó kazamatarendszer legfelső szintje, amely egy javarészt természetes úton kialakult barlangrendszert foglal magába.

**Császkáló szörnyek**

Miként a Kazamaták és Kompániák szövegében is olvasható, véletlen zalálkozásra két fordulónként érdemes dobni, és 6-os eredmény esetén a d6-on császkáló szörnnyel találkozik a kompánia.

D8	Szörny
1-2	kobold (4d8)
3	goblin (2d8)
4	bandita (1d8)
5-6	árnygomoly (2d4)
7	denevér (d100)
8	hullaféreg (1)





Tesztelte: Bársony Dávid

és Gebei Sándor

### 1. Bejárat

A napfény még jórészt megvilágítja ezt a nagyobb barlanghelyiséget. A barlangszájánál több lábnyom is látható, befelé sokkal többen mentek, mint ahányan kijöttek.

### 2. Kincskeresők

Egy kisebb csapat, akik éppen kifele tartanak a barlangokból. Az idegekkel gyanakvóak, nem szeretnének osztozkodni, ha lehet próbálják eltitkolni a zsákmányukat (300 ezüst és egy 50 AT értékű aranykupa).

**Bandita** (3): HD 1, VO 6,

Tám. kard (1d6) v. parittyá (1d4), Sebesség 120', Mentők T1, TP 10, Jellem S.

HP: 3, 4, 6

### 3. Barlangrajzok

Kezdetleges mázolimányok díszítik a falakat. A képeken apró emberek imádnak egy monumentális, szögletesnek tűnő tárgyat vagy lényt.

### 4. Szobor

A durva faragású szobor a terem közepén áll, nem igazán kivehető mit ábrázolhat, valami csúfat és nagyot és nem emberit. A különböző részeire apró betűkkel szavakat véstek: setét, vízió, csillagtalan, örökkévaló, csönd.

A keleti falnál lévő titkosajtó egy kiálló kis kő benyomásával nyitható.

### 5. Hullák

Szárazra szívott holttestek fekszenek a földön, némelyik újabb, némelyik régebbi. A gönceiket már áttúrták, ami értékes lehetett náluk, azt elvitték.

### 6. Kalitka

Egy méretes, ám igencsak öreg, rozsdás kalitka áll a barlangterem közepén. Az ajtaja nyitva van, a benne tartott stirge csapat már réges-régen elszabadult.

**Stirge\*** (7): HD 1, VO 7,

Tám. szívóka (1d3), Sebesség 30'/180', Mentők F2, TP 13, Jellem S. HP: 2, 1, 4, 7, 8, 6, 2

### 7. Cseppkőszobrok

Az álló cseppkövekre valaki fejeket faragott. Ezek humanoid koponyák, ugyanakkor igen távol állnak attól, amit emberinek nevezhetünk: túllontúl nagy szem, tompa orr és halyszáj.

### 8. Pókok

Ebben a barlangban óriási karolópókok várnak áldozatukra. A 9-es terembe való átjutáshoz egy 15' mély meredek falon kell lemászni.

**Karolópók\*** (2): HD 2, VO 7,

Tám. harapás (1d6+méreg), Sebesség 120', Mentők F1, TP 25, Jellem S. HP: 11, 10

9. **Az Elátkozott Barlangváros**

A városban járva az embernek az az érzése támad, mintha valaki mindig figyelne a fáklya fénykörén túl: kísérteties, furcsa zajok, csoszogás vonja magára a figyelmet. A város szabályos négyszög alakú házakból áll, melyeken egyetlen négyzetes nyílás van. Ezek többségét függöny takarja.

**D12 Ház tartalma**

1-3 Üres.

4 Dúdolás hallatszik a házból, bent azonban senki.

5 Sírás hallatszik a házból, bent mintha egy árny mozdulna, de üres.

6 A ház belsejét freskók díszítik. Az egykori városiakat ábrázolják, akik hajdan talán emberek voltak, ám teljesen elfajzottak a földalatti léttől: görnyedtek, bőrük falfehér, szemük hatalmas a jelentéktelen arcukhoz képest.

7-8 A házba belépve mumifikálódott testeket válnak láthatóvá, nem tudni, hogy ölelgetik egymást vagy birkóznak. Megbolygatva őket árnyak gomolygása válik láthatóvá, majd kisebb, a régi lakosokra emlékeztető árnygomolyok (4 db) támadnak a kalandozókra. A maradványoknál található néhány értéktárgy: ezüstgyűrű (50 AT) és egy pár jåde köves fülbevaló (200 AT).

9 Illúziópadló, mely alatt gödör van kihegyezett karókkal. (1-3/d6 már van lent 1d4 test)

10 Csapóajtó.

11 Csapóajtó, amely alján az ember átteleportálódik a 18. terembe, Hodsfnach, a barlangi kannibál egy ketrecébe.

12 Egy vérrrel írt felirat van az egyik falon: MONDD KI HÁROMSZOR: FRAKRAGHRHATLAKSIKRA! Ha valaki háromszor kimondja, megidéz egy ősi démont, Frakraghrhatlaksikrát.

**Árnygomoly (4):** HD 1, VO 6,

Tám. csapás (1d6), Sebesség 120', Mentők F1, Morál 12, TP 10, Jellem K. HP: 4, 8, 3, 3

**Frakraghrhatlaksikra\*:** HD 6, VO 2,

Tám. 2 karom (1d8/1d8) és lehelet (1d6+paralízis), Mentők F6, Morál 10, TP 500, Jellem K. HP: 29

10. **A Kocka**

Egy hatalmas kőkocka magasodik ki a házak közül. Egy titkosajton lehet bejutni, amely kinyitásához össze kell szedni a három fémkockát (14., 18. és 32. terem), s azokat a Kocka falától 15 láb távolságra álló monolit északi, keleti és déli oldalán lévő üres helyre kell betenni. Bent négyzet alakú formába helyezve öklömnyi méretű aranykoponyák vannak (60 darab, egyenként 100 AT értékben).

### 11. A Királyok Kockapalotája

A Kockától a királyi lakig vezető úton kétoldalt hajdani vezetők szobrai láthatók, ezek kezdetben egészen emberiek voltak, s egyre alacsonyabbak és elfajzottabbak lettek. A keleti oldalon üresen állnak az emelvények, nincs rajtuk szobor. Az épület belsejében hajdan gyönyörű falikárpitok, három nagy bronztükör, ládák foszladozó ruhákkal, s egy ékszerekkel (700 AT értékben) található, továbbá a legvégében egy kockaemelvény, akár a kintiek, azonban ehhez egy lépcső is vezet fel, tetején pedig egy sötét alak gubbaszt – egy mumifikálódott férfi, a hajdani király. Ha a teremben bármihez is hozzányúlnak árnypázmák állnak össze egy hatalmas (a testnél jóval nagyobb) árnygomollyá, mely fékezhetetlenül támad meg minden élt.

**Árnygomoly király:** HD 3, VO 4, Tám. 2 csapás (1d8/1d8), Sebesség 120', Mentők F3, Morál 12, TP 35, Jellem K.  
HP: 19

### 12. Drafchaak, a Szögletek Urának temploma

A falakon semmiféle díszítés nincs. Az oltár olyan, mintha egyetlen hatalmas csontból lenne kifaragva, anyagát tekintve legalábbis csontnak tűnik. Egy alig 1x1 lábas fém-

kocka van rajta, csillogása mindenképpen figyelemreméltó. Ha valaki hozzáér, mágia elleni mentődobást kell tennie, sikertelenség esetén Drafchaak, a Szögletek Urának szolgálója lesz, aki valamilyen küldetést bíz rá. A fémkockát nem lehet mozgatni.

### 13. Freskók

Drafchaak megtalálását és az új haza keresését ábrázoló freskók díszítik ezt a termet. Az északi falnál egy szekrény áll, mely polcain üres (2d6 db.) és különböző színű folyadékkal telt (1d4 db.) üvegcsek található, továbbá egy véletlenszerű tárgy.

#### D6 Tárgy

1. Négyszögletes pengéjű, ébenschín áldozótőr (+1-es, viszont, ha megsebez valakit, a forgatója veszít 1 HP-t)
2. Ezüst nyaklánc kis kockamedállal
3. Négyszögletes aranygyűrű ékkövel (100 AT)
4. Aranyedények (1d6+1), egyenként 50 AT értékűek
5. Térkép a kazamata véletlenszerűen kiválasztott 4 terméről
6. Hősiesség bájital

**14. Papok maradványai**

A teremben az egykori papok mumifikálódott tetemei szerteszét hevernek, 500 AT és egy fémkocka van náluk, mely a Kocka nyitásához kell.

**Árnygomoly (5):** HD 1, VO 6, Tám. csapás (1d6), Sebesség 120', Mentők F1, Morál 12, TP 10, Jellem K. HP: 1, 3, 2, 6, 8

**15. Mozaikpadlós terem**

A mozaikpadlón különböző méretű és színű négyzetek láthatók.

**16. Csontszilánkok**

Ebben a méretes barlangteremben több összetört csontokból álló kupac is felfedezhető. Valaki igencsak apró darabokra törte őket. A figyelmes szemlélő arra is rájöhet, hogy a csontszilánkokon harapásnyomok fedezhetők fel.

**17. Hordók**

Katonás rendben áll néhány (2d6 darab) hordó a keleti falnál, mind-egyikben erős gombapálinka van.

**18. Hodsfarnach lakja**

A terem Hodsfarnach, a kannibál otthona, aki rég levedlette emberi mivoltát; megtermett, majomszerű teste hihetetlenül erős, beszélni alig tud. Az északi részen három acélketrec áll (1-2/d6 eséllyel van egy foglya), keleten hevenyészett priccs,

mellette ruhakupac (az elfogyasztottak felszerelése, köztük 2d6x100 AT), nyugaton tűzhely, rajta nyárson egy emberi testrész. Hodsfarnach tulajdonában van még egy fémkocka is, mely a Kocka nyitásához kell, ezt mindig a mellénye zsebében tartja.

**Hodsfarnach, a kannibál:** HD 3, VO 6, Tám. hentesbárd (1d6), Sebesség 90', Mentők F3, Morál 9, TP 35, Jellem K. HP: 11

**19. Gombák**

A barlangterem tele van mindenféle gombákkal az egészen aprótól a majd félszerzetnyi méretűekig (1-2/d6 mérgező).

**20. Őrültkalandozó**

A teremben egy kis tűz mellett egy férfi dúdolgat, ruhája szakadt, a szakálla gondozatlan. A neve Yukul, több éve már, hogy a kompániájával idejött, de csak ő maradt életben; az, amit látott, az agyára ment. Állítása szerint meg kell várnia a társait, ő őrzi a kincseket. Ha a kompániának sikerül a bizalmába férkőznie, akkor megmutatja a kincseit, melyeket kövek közé rejtett a terem sarkában. Egy hatalmas fémláda az tele apró kavicsokkal.

**Yukul:** HD 1, VO 9, Tám. bunkó (1d4), Sebesség 120', Mentők F1, Morál 7, TP 10, Jellem S HP: 6

**21. Eldobált fegyverek**

Valakik ebben a barlangteremben eldobálták a fegyvereiket, s sietve távozhattak. Ez igencsak régen lehetett, mert a fegyverek rozsdásak.

**22. Kopogás**

Hatalmas cseppkőoszlop áll középen, melynek mélyéről, nagyon mélyről monoton kopogás hallatszik.

**23. Barlangszörny**

Cseppkövek lógnak a folyosón, mintha csak egy szörny pofájából lógó fogak lennének. Befelé haladva egyre büdösebb, erőteljesebb rothadásszag van. Ez valóban egy szörny!

**24. Véryomok**

Valaki megsebesült, vagy a földön lévő vér mennyiségéből ítélve meghalt itt, a holttest azonban nincs sehol.

**25. Kőtörmelék**

A terem úgy néz ki, mintha valamiféle robbanás rázta volna meg: néhol kormos a fal, a földön mindenféle leszakadt kövek és kavicsok hevernek. Az északi falnál megforgatva a köveket egy csontváz kezében egy +1-es kard található.

**26. Tavacska**

Világító zöld mohával nőtt barlang, melynek közepén egy kicsiny tóban víz hullámzik.

A víznek varázslatos hatása van (egy emberen csak egyetlen egyszer hat a víz, másodjára vizet iszik):

D8	Hatás
1	+ 1d4 valamely tulajdonságra
2-4	1d8 HP gyógyítás
5-7	1d8 sebzés
8	- 1d6 valamely tulajdonságra

**27. Koboldok**

Egy kis csapat kobold tartózkodik itt, zsákmányra lesnek. A 28.-as terembe való átjutáshoz meg kell mászni egy 15' magas meredek falat.

**Kobold (12):** HD 1d4, VO 6, Tám. fegyver (1d6), Sebesség 60', Mentők F1, Morál 6, TP 5, Jellem K. HP: 1, 4, 2, 1, 3, 4, 3, 1, 3, 4, 3, 1

**28. Visszhangzó terem**

Ez a nyirkos terem természetellenesen erősen visszhangzik, nincs olyan mozdulat, mely ne idézne elő visszhangot. Lopakodni lehetetlen, és minden hangos nesz messze jut

**29. Awalla oltára**

A teremben egy durván lecsiszolt, lapos kővön női bálvány áll, előtte pedig egy vérrel telt ónedény. Ez Awalla istennő egy szentségtelen kegyhelye.

30. **Párkány**

A keskeny párkány jó 30 lábra magasodik a város talaja fölé, ráadásul csak libasorban férnek el az emberek rajta. Halál elleni mentőt kell dobni, ha futnak vagy harcolnak (ekkor körönként) a párkányon, rontás esetén az illető lezuhan.

31. **Zuhanó cseppkövek**

Omlásveszélyes terem, 1-2/d6 esélylyel a plafonról cseppkövek szakadnak le az elhaladó kompániára (1d6 sebzés cseppkövenként).

32. **Kobold odú**

A terem északi részében a koboldok lakhelye található, kőtörmelékből épített kicsiny házaik nevetséges látványt nyújtanak. Egyetlen nagyobb kőház van, a királyé, amelyben ott őrzik a törzs kincseit is egy nagy faladában (700 AT), továbbá egy fémkockát, mely a Kocka nyitásához kell. Veszély közeledtére az örök felverik a társaikat, s a királyt követve támadnak.

**Kobold (33):** HD 1d4, VO 6, Tám. fegyver (1d6), Sebesség 60', Mentők F1, Morál 8 (6), TP 5, Jellem K. HP: 2, 4, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 2, 2, 4, 3, 1, 2, 2, 4, 3, 2, 4, 2, 1, 2, 3, 2, 3, 2, 4, 3, 1, 2, 4, 2

**Kobold király:** HD 2, VO 6, Tám. fegyver (1d6), Sebesség 60', Mentők F1, Morál 8, TP 20, Jellem K. HP: 9

**Kobold testőr (4):** HD 1+1, VO 6, Tám. fegyver (1d6), Sebesség 60', Mentők F1, Morál 8 (6), TP 15, Jellem K. HP: 6, 6, 6, 6

33. **Feliratok**

Kutul (kaotikus) nyelven írt feliratok vannak a falra festve, feltehetően vérrel. A legtöbb Awalla istennőt élte, a maradék pedig obszcén.

34. **Vérrel leöntött obeliszk**

Sötét, majdhogynem fekete falú barlangterem, melynek közepén embermagas obeliszk áll. Friss vér borítja, rajta felirat: „A nagy kincsekért onts baráti vért!” Ha a kompánia feláldoz egy csapattagot, s annak vérével önti le az obeliszket, akkor a holttest eltűnik, helyén pedig egy láda arany (3d6x100 AT) jelenik meg. Ha hozzáérnek, vagy bármilyen más vérrel szennyezik, akkor véletlenszerű események történnek:

D4	Esemény
1	Mennydörgésszerű nevetés rázza meg a barlangot.
2	Zöld-vörös villódzás, amely megzavarja az érzékszerveket (1d10 fordulóig -1 mindenre).
3	Az obeliszk vörös fénypásmákat lő mindenfelé (1d6 sebzés találat esetén)
4	Az egész termen sárkánytűz csap át (1d8 sebzés)

### 35. Húgyszagú barlang

A földön zavaros tócsák vannak, átható húgyszag terjeng az egész teremben.

### 36. Sikoltó gombák

Ebben a barlangteremben sikoltó gombák tenyésznek. Fényre 60'-ról, mozgásra 30'-ról fülsiketítő sikollyal reagálnak. A sikoly 1d3 körig tart, és minden körben, 1-3/d6 eséllyel odacsalsz egy császárkáló szörnyet, ami 2d6 kör alatt ér a helyszínre.

**Sikoltó gomba (6):** HD 3, VO 7,

Tám. -, Sebesség 9', Mentők F1, Morál 12, TP 35, Jellem S.

HP: 13, 11, 14, 10, 15, 14

### 37. Régi sikolyok terme

Ez a barlangterem valamiféle mágikus emlékezettel bír, mely megőrizte az itt meghaltak sikolyait.

D4	Sikoly
1	Kisgyermek sikolyai.
2	Nők kétségbeesett sikolyai.
3	Férfiak halálhörgésbe fulladt sikolyai.
4	„Ne, Ywain!” aztán egy magas sikoly, mely megrázza az embert (mágia elleni mentő, sikertelenség esetén -1 mindenre 2d6 fordulóig)



### 38. „Barlanghasonlat”

Emberek vannak leláncolva a fallal

szemben (2d6+1 fő), kötelékeik mágikusak, a barlangterem bejáratánál egy izzó gömb ég, mely az árnyékukat, s a belépők árnyékát is a falra veti, mely elé leláncolták az embereket. Ők az árnyakkal beszélgetnek, azt gondolják, az a valóság, nem is sejtik, hogy csak az örült mágus, Platón kísérletének részei.

### 39. Rejtett bejárat

Sűrű növényzet takarja el ezt a bejáratot, amit csupán néhányan ismernek. A koboldok itt járnak ki néha portyázni.

### 40. A Lejárat Óre

A teremben egy páncélozott alak jár fel-alá monoton módon, de az érkezőket azonnal megállítja. Ő Dachman, a Lejárat Óre. Megbízása szerint a lépcsőre vigyáz, de nem tudja, mi van odalent. Ha valaki le akar menni, attól vámot szed:

D6	Ár
1	50 AT/fő
2	100 AT/fő
3	Egy levágott ujj/fő
4	-1d4 állóképesség vesztes egyetlen személynél/kompania
5	Varázstárgy/kompania
6	Emberáldozat/kompania

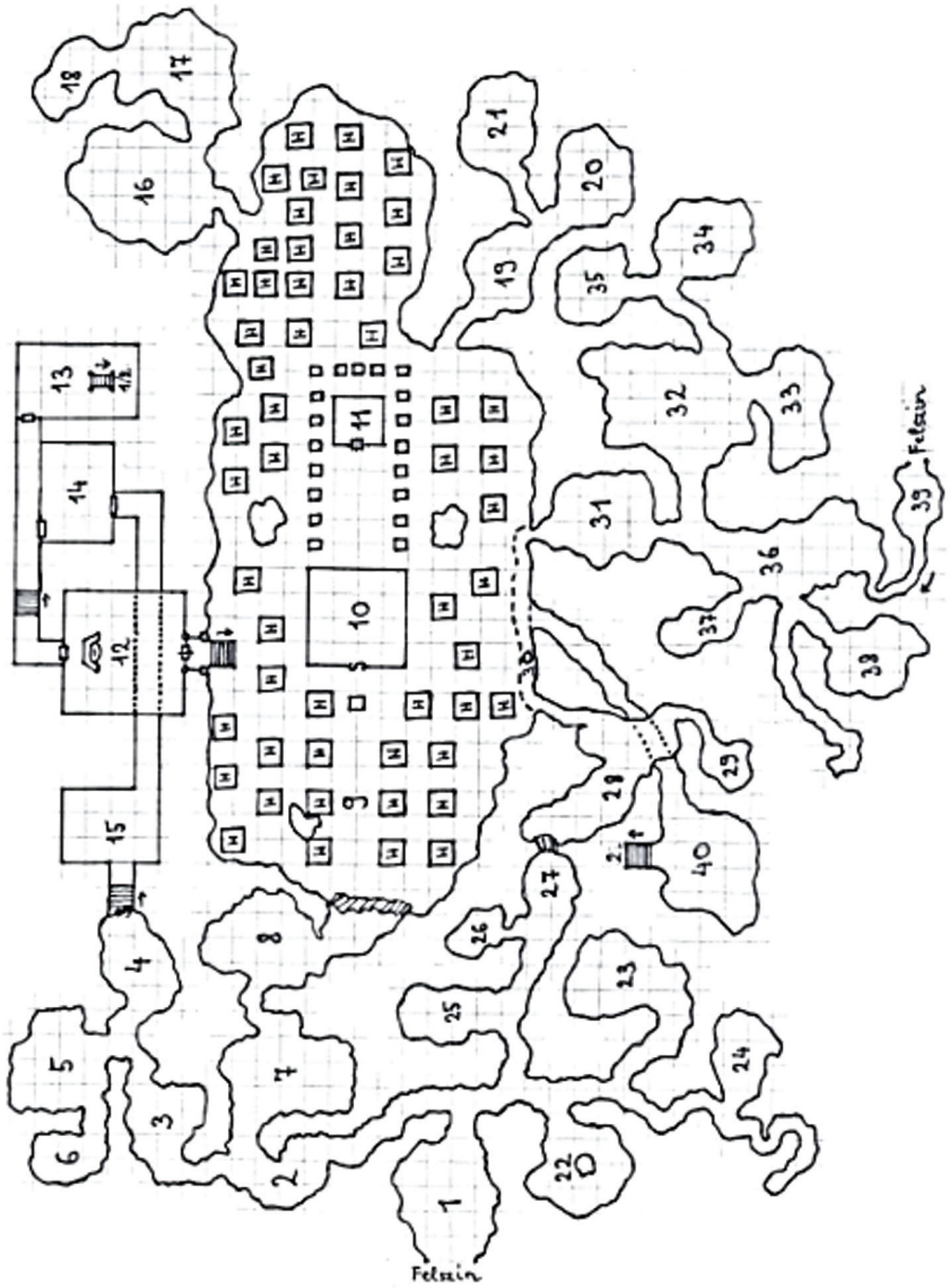
**Dachman:** HD 2+1, VO 2,

Tám. pallos (1d8), Sebesség 60', Mentők F2, Morál 9, TP 25, Jellem S.

HP:10

Az Elátkozott Barlangváros térképe

Rajzolta: Boldog-Bernád István





## Új szörnyek

Írta: Boldog-Bernád István



## Árnymoly

VO: 6

HD: 1

Sebesség: 120'

Támadás: csapás+1

Sebzés: 1d6

Megjelenők száma: 2d4 (-)

Mentők: F1

Morál: 12

Kincs típusa: K

Jellem: kaotikus

Elátkozottak lelkei, akikben már csak a gonosz munkál és a pusztítás. Legtöbbször a maradványaik közelében találkozhat velük az ember, de elátkozott helyeken is előszeretettel kószálnak. Minden élő gyűlölnék, azonnal támadnak. Akadnak közöttük nagyobb és erősebb változatok is, ezeket rendszerint „bajnok” vagy „király” jelzővel illetik. Erősségük az őket ért átok mértékétől függ.

## Frakraghrhatlaksikra\*

VO: 2

HD: 6

Sebesség: 90'

Támadás: 2 karom és lehelet

Sebzés: 1d8/1d8/1d6+paralízis

Megjelenők száma: 1

Mentők: F6

Morál: 10

Kincs típusa: -

Jellem: kaotikus

Frakraghrhatlaksikra leginkább egy majom és egy denevér kereszteződésének tűnik, habár szárnyai csak csonkok. Egy nagy varázsló, Iumuz fosztotta meg tőle őket, amikor kihívta egy párbajra. Frakraghrhatlaksikra azonban nem vesztette el a párbajt, végül legyőzte a varázslót, még ha örökre el is vesztette a repülés képességét. Mások megcsonkításában és szenvedésében leli leginkább örömét. Veszedelmes ellenfél a harcban, hatalmas hegyes fogakkal teli pofájából erőteljes búzfelhőt tud lehelni, ami a mentőt elvétőket azonnal paralizálja.



---

## Jogi függelék

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

### DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All monster names and statistics, excluding proper nouns and character names, are designated as open game content. The names Kaland, Harc, Varázslat; Kazamaták és Kompániák; Hősök és Hatalmasok; Várak és Veszedelmek, when used in any context, are product identity. All artwork, including maps or other game related illustrations, are property of their respective author and are not open game content. The remainder of the work is designated as product identity in order to allow the authors to control when and how they choose to make their work available for open use.

### 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 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Kazamaták és Kompániák by Salamon Áron András, Copyright 2011, Boldog-Bernád István Kazamata 1. szám, Copyright 2012, Boldog-Bernád István

**KAZAMATA**  
MAGAZIN

**HAMAROSAN JÖN  
AZ ÚJRAKIADOTT  
2. SZÁM!**

**NJK KÉPTÁR  
FOGADÓK VILÁGA  
PHANTASTOS LABIRINTUSA  
BÉRENCEK, DE KÜLÖNCÖK  
KROGOTH MANT II**

**NYÁR VÉGÉN  
A KHV.LFG.HU  
OLDALÁN!**

