

# Áldozati Bárány

*Írta: Havasi Gábor*

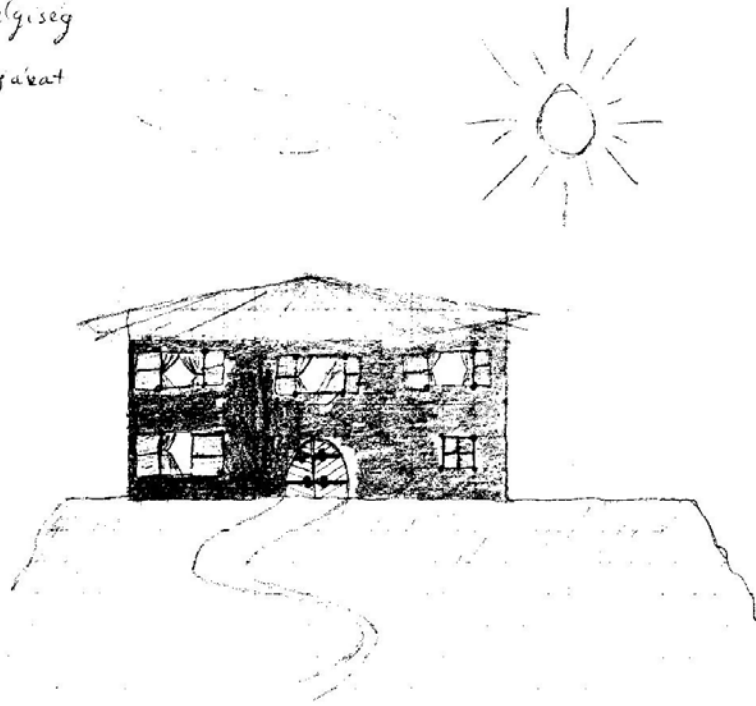


Kard és Mágia kalandmodul 3. szintű kalandozók számára

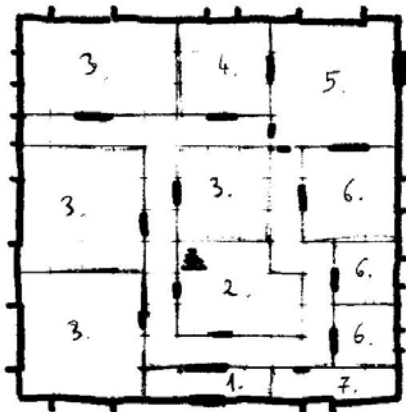
**E.M.D.T. 7.**

# A Lak

- 1.) Bejárat és előszoba
- 2.) Nappali, fogadószoba, beszélgető
- 3.) Vendégszoba, általában két személyre
- 4.) Fürdő és mellékhelyiség
- 5.) Konyha és pucolószoba
- 6.) Cselédszobák
- 7.) Raktár
- 8.) Hálószobák
- 9.) Étkező
- 10.) Előkecsatló, tálaló (ételli hely)
- 11.) Dolgozószoba
- 12.) Erkély (a tengerre néző)

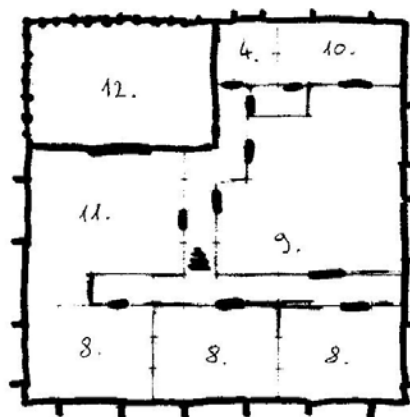


Földszint



1 négyzet  $\approx$  1 méter

Emelet



# Áldozati Bárány

írta: Havasi Gábor

**A térképeket készítette:** Havasi Gábor

**Borító:** Lux Gábor

**Tesztelte:** Bárkányi Szabolcs és Bárkányi Péter

© 2008 by Havasi Gábor. All rights reserved.



*Az alábbi kalandmodul nem tartalmaz konkrét fantasy világhoz kötődő információkat, hogy beilleszthető legyen bárkinek a világába. A kalandmodul feltételezi, hogy a világban jelen vannak a megszokott fantasy sablonok a világ felépítését illetően. (Társadalmi osztályok, stb.)*

## A kaland környéke

A kalandmodul a játékvilág egy tengerparti részén játszódik. A partvidéken elszórva találhatóak apró halászfalvak, ezek közül emelkedik ki az a nagyjából 120-150 lélekszámú falu, ami a játékosok kalandjának a kiinduló pontja lesz. Ez a falu a Horgasd nevet viseli, ám a többi apró település nem rendelkezik saját névvel. Nagyjából 3-4 heti járóföldre fekszik a vidék egyetlen nagy városától (nálam Bakulan volt a neve), ahol a környék urai laknak. A falutól egy napi járóföldre található az egyik úr vidéki lakja. A vidéket emberek lakják, más faj tagjai csak elvétve fordulnak elő és elég nagy kuriózumnak számítanak az egyszeri halászember szemében.

## A kaland kezdete

Nálam a karakterek a partvidéken vándorolva, a város felé tartva tértek be a környék egyetlen nagyobb településére.

## A kaland háttere

A tengermellék másik lakói a cápaemberek, akik általánosságban véve elég jól elvannak a tengerfenéken és nem nagyon foglalkoznak a felszínen élő emberekkel. Az utóbbi néhány évben azonban a közösségük rendkívül termékenynek bizonyult és a populáció körülbelül a duplájára nőtt. Így már nehezebb osztozni a partmenti emberekkel a zsákmányon (az emberek tudta nélkül persze) és csak idő kérdése, hogy cápaemberek mikor követelik vissza, ami (szerintük) jog szerint az övék.

A faj egy kiemelkedő tagja, Sshirlekk, a Nagy Cápaisten elkötelezett tanítványa és papja. Hosszas imádságok, áldozatok és jóslatok sorozatával megtudta hogyan képes megidézni az Alsó (démoni) Síkok egyik entitását – hogy dögvészt és pusztulást hozzon a partmenti

falvakra. Szép lassan, kerülve a feltűnést, fölledozni való foglyokat szerzett a part menti településekből, és hozzálátott a szertartáshoz. Azonban valami hiba csúszott a tervbe, ugyanis a démon nem jelent meg a hívásra. Sshirlekk azonban nem adta föl, és hamarosan megtudta, hogy akármilyen áldozat nem megfelelő, a démon nemesi vére ácsingózik. A pap nem esett kétségbe, hanem emberi tanítványához, a horgasdi Briggs fogadóhoz fordult.

(Annak idején Briggs könyörgése és erkölcstelen köpönyegforgatása arra ösztönözte a papot, hogy a maga oldalára állítsa, hátha később még hasznát látja. Így aztán megátkozta őt, hogy ha valaha elárulja a cápaembereket, halála után testén és lelkén a Nagy Cápaisten túlvilági szolgálói, a Vércápák fognak lakmározni az idők végezetéig. A megalkuvó és opportunista Briggs számára még ez is elfogadhatóbb volt, mint az azonnali halál. Így miután visszatért a szárazföldre a cápaemberek ügynöke lett. Mivel tapasztalt tengerész és jó halász, sokan hallgatnak rá a faluban és a környező településeken, hogy mikor, merre érdemes halászni. Az már igazán csap egy apróság, hogy Briggs néhány „isten halászhelye” inkább a cápaemberek számára halászhely és Sshirlekk emberáldozatai főleg ezekből az eltévedt szerencsétlenekből állnak. Persze sem Briggs, sem Sshirlekk nem ostoba, évente csak 2-4 áldozatot szednek így, akik ráadásul különböző falvakból származnak – Briggsnek nem okoz gondot elhinteni vendégei között, hogy merre is halászott régen, hol szedte meg magát annyira, hogy fogadót nyisson.)

Szolgájától megtudta, hogy a közeli kúriában épp itt időzik egy ifjú nemes. Ez ideális áldozatnak ígérkezett a pap számára, így érte is küldte embereit, akik némi áldozatok árán el is rabolták az ifiút, akiről kiderült, hogy konyít valamicskét a mágiához. Sajnálatos módon a víztől távol töltött órák és a megtapasztalt mágia hatására a cápaemberek hibát követtek el, és két elhullott társuk hulláját a tethelyen hagyták. Persze

ez a tényen nem változtat, miszerint elrabortták a fiút és Sshirlekk hozzákezdhet a szertartáshoz. Már csak a megfelelő időpont kell neki és persze megtenni a szükséges előkészületeket...

### A kaland szerkezete

A kaland kétféleképpen mesélhető le:

Az egyik, könnyebb esetben a karakterek akármennyi időt eltölthetnek a körülmények vizsgálatával, Sshirlekk rituáléja mindenképp akkor fog végbemenni, mikor a karakterek odaérnek hozzá. Micsoda véletlen, hogy a Nagy Cápaiszten, vagyis a mesélő pont ekkorra irányozta elő a rituálé elvégzését. A karakterek persze nem tudják, hogy „végtelen idejük van”, így valószínűleg sietni fognak. *Ez a „rugalmas időpontok” alapú mesélés.*

A másik mesélési mód szerint a kaland eseményei időhöz kötöttek, tehát ha a játékosok nem cselekszenek (elég) gyorsan, akkor könnyen előfordulhat, hogy már csak a pusztító démon ámokfutásáról számolhatnak be valahol – vagy halálukat lelhetik általa. Ennél a mesélésnél a karakterek a rögzített időpontú események miatt kifuthatnak az időből, de ha ügyesek és gyorsak, akár korábban is érkezhetnek. *Ez a „rögzített időpontok” mesélés.*

Véleményem szerint a kaland lemesélésének mindkét módja teljesen jó, csak a mesélő és játékosok ízlésétől függ, hogy melyiket választják.

### Eseményvázlat

Az eseményvázlat nagy része a játékosok érkezése előtti jó egy hónappal foglalkozik. Bár nem valószínű, hogy mindenre fény derül a játék során, ami itt le van írva, de fontosnak tartom, hogy a mesélő átlássa a történéseket és ennek megfelelően görgethesse a történet kerekét.

### Nap

-39.

### Esemény

Lor' El Nathriel, a Bakulani Nathriel család egyik gyermeke megérkezik a Horgasdtól 1 napi járóföldre lévő lakba, hogy néhány hónapot itt töltsön el és zavartalanul foglalkozhasson a mágiával. Nem hoz magával öröket, csak testőr-szolgáját, *Jorn*-t.

-34.

Lor' El beteg lesz, de nem kíván visszatérni Bakulan-ba. Aggódó szolgája Horgasdba indul, hátha talál valamilyen segítséget.

-33.

*Jarn* este beér a faluba és *Mirjam*hoz, a helyi gyógyítóhoz fordul segítségért, aki különböző gyógyfüveket ad a szolgálonak, amikből teát főzhet úrnak, ami majd elősegíti a gyógyulását. *Jarn* a fogadó-

ban száll meg, ahol az előzőkeny *Briggs fogadós* egy kis csevej után ingyen biztosít neki szállást. Másnap reggel a szolgáltól két hétre elég gyógyfűvel indul vissza urához.

-30.

*Sshirlekk* megtudja, hogy nemesi vére lesz szüksége a rituáléhoz.

-24.

*Sshirlekk* beszél *Briggs fogadós*sal, és megtudja, hogy van egy nemes a környéken, illetve hogy a szolgáltója néhány nap múlva érkezik a faluba ismét.

-19.

*Jarn* ismét a faluba érkezik. Megkapja a gyógyfüveket *Mirjam*tól és megnyugtatja a füvesasszonyt, hogy ura már jobban van. Megegyeznek, hogy két hét múlva még jön füvekért. Másnap visszaindul. A cápaemberek követik a nyomait és kifürkészik a lakot és a környezetét.

-9.

A cápaemberek megtámadják a lakot a tenger felőli sziklafalon felmászva. Ehhez némi segítséget vesznek igénybe, mégpedig a *Briggs fogadóstól* szerzett mászókézletet, aminek az ékei a falban maradnak. Ilyen ez a nagy sietség.

*Jarn*-t megölik, *Lor' El*-t elrabortják, azonban a fiatal varázsló a támadó négy cápaemberből kettőt halálra éget egy *Lángoló Kezek* varázslat segítségével. Sajnos több varázslatra nem marad ideje, mert szó szerint behalózzák.

-5.

*Jarn* nem jelentkezik *Mirjam*nál az újabb adag gyógyfűért, ezért a füvesasszony aggódni kezd. Még egy napig őrlődik, hogy mit kellene tenni, majd az egyik halászt, a veterán katona „*Békeképű*” *Fred*et meggyőzi, hogy kísérje el a lakba.

-3.

*Mirjam* és *Fred* elindulnak a lakba, hogy utánnajáranak miért nem jelentkezett *Jarn* a gyógyfüvekért. Estére eléri a lakot, ahol megtalálják *Jarn* holttestét, valamint a két özszeégett cápaember tetemet. *Fred*, akit igen rossz emlékek kötnek a cápaemberekhez, tel-

jesen becsavarodik és eszét veszve elmenekül. Mirjam nem akarja vállalni az utat hazafelé egyedül, és kissé ijedt, viszont roppant szuicid módon bezárkózik a házba. Abban reménykedik, hogy valakinek fel fog tűnni az eltűnésük a faluban és utánnuk mennek.

0. A játékos karakterek megérkeznek a Horgasdba. A faluban egy anya már két napja Mirjamot keresi, mivel a fia beteg lett és szeretné ha a füvesasszony megnézné „nehogy baj legyen”.

Innentől minden a játékosokon múlik. Ha a kaland időre megy, akkor a karakterek érkezésétől számított 5. nap reggelén kezdi meg Sshirlekk a rituálét. Ezt az időt a mesélő nyugodtan megváltoztathatja, lehet több is, kevesebb is, de azt azért vegyük figyelembe, hogy csak a lakba oda-vissza két nap az út, és akkor a játé-

kosok még nem sok információval lettek gazdagabbak! Ha a mesélő rugalmas időpontokkal mesél, akkor persze nincs ilyen gond. A karakterek a Víz Alatti Barlangokról és az Elfeledett Szentélyről Horgasd öregjeitől hallhat, akik megemlítik, hogy egyszer régen Bakulan város tengerészei harcoltak ott valamivel. Ha előkérésik Fredet a vadonból (jó kis véletlen szörnytalálkozás-nyomolvasós rész lehet, ha a mesélő akarja), esetleg otthon találják (ha a mesélő úgy dönt, hogy hazatért otthonába) és rábeszéljük, hogy mesélje el mit tud, akkor tőle megtudhatják a Barlangok pontos helyét.

- (+5. Az áldozat napja. Sshirlekk belekezd a hosszú, nagyjából 12 órás rituáléba.)

- (+6. Megkezdődik a terror a környéken, amint a Nagy Cápáisten Küldötte belekezd szentségtelen küldetésébe...)



## Helyszínek

### Horgasd

Kis falu a partvidéken, a környékbeli halásztelepülések központja. Az egyetlen, ami egy heti járáson belül száznál több lelket számlál. A falu a part mellett félkör alakban terül el. Egy központi tér az egész központja, itt van a fogadó, reggelente itt gyülekeznek a halászok és a köztisztelőben álló falusiak háza is itt van.

Házai kis, kocka alakú építmények vályogból, nádtetővel. Mindegyik egyszintes és nagyjából ugyanakkora, leszámítva a fogadót, ami akár a háromszorosa is meglehetősen nagy. A fogadó előtti térre vannak kihúzva pihenőidőszakban a halászok csónakjai, jó messzire a víztől még dagály alatt is. Ugyanitt kaptak helyet a hálószáritó állványok is. A lakosság úgy 80-90 férfiból és nőből áll, valamint ugyanennyi különböző korú gyermekből.

### Fogadó a Sirpához, Horgasd fogadója

A környék egyetlen helye, ahol mást is lehet enni, mint halat és bogycsónakot és mely nevét a legendás repülő halról, a sirály szárnyakkal rendelkező cápáról kapta (amelyet már senki sem látott évtizedek óta a vidéken, de az egész partvidék tisztelettel beszél róla). A különböző csirkéből készült ételek méregdrága, körülbelül tízszeres áron kaphatóak itt, de annak aki nincs haldiótáéhoz szokva, egy hét után már semmi-

lyen ár sem drága valamiért, ami nem hal. A rendszeresen erre látogató kereskedők lévén roppant drágán füstölt kolbászhoz és szalonnához is hozzá lehet jutni. Italokból igen széles a kínálat, sör és rum található a nemlétező itallapon. A helyet a helyi születésű, valaha remek halász Briggs fogadós üzemelteti feleségével Kendrával.

A fogadóban az étkező tér mellett egy nagyobb, 4 személyes és két kisebb, 2 személyes szoba található. (Hálósákokkal többen is elférnek, a szobákat nem személyenként, hanem szobánként adja ki a fogadós.)

### A Lak (térkép: lásd a belső borítót)

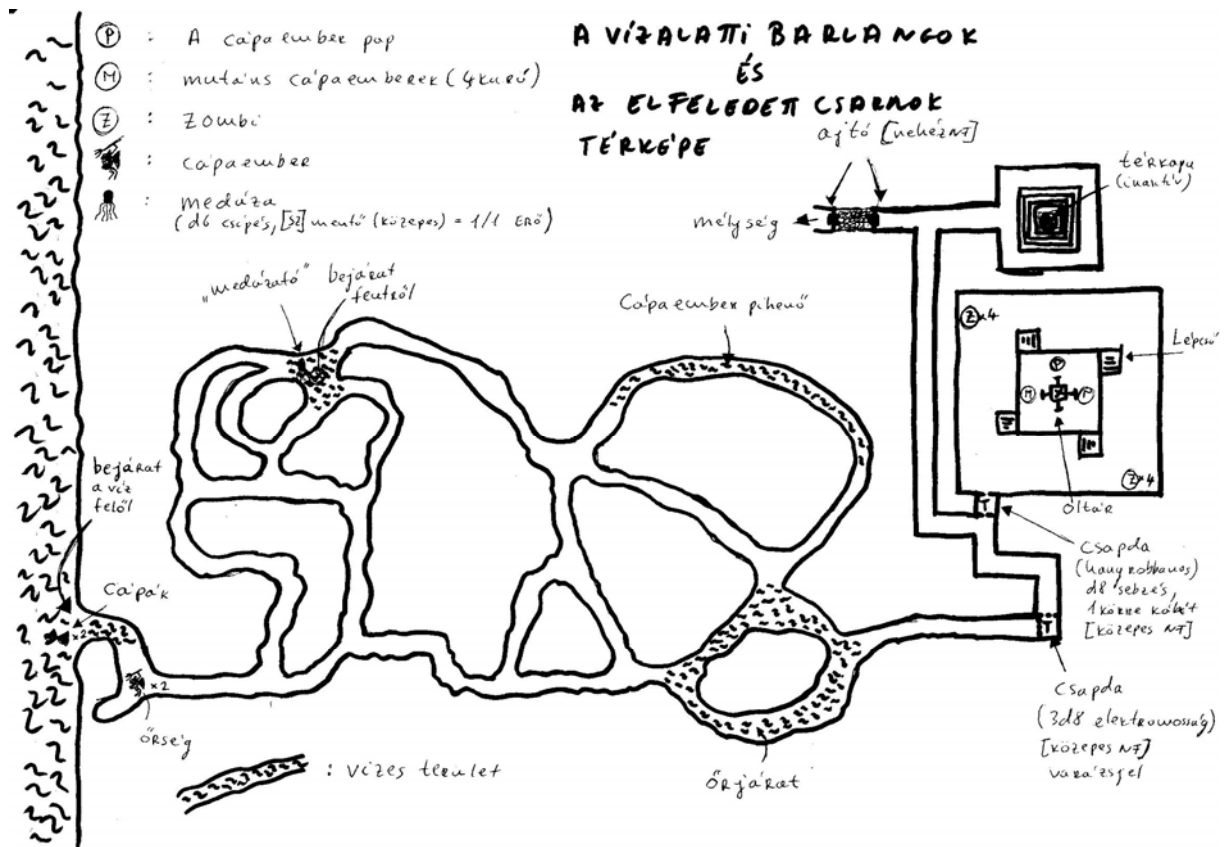
Bakulan város egyik nemesi családjának távoli nyaralója a Horgasdtól egy napi járóföldre, délre lévő, sziklaormon álló épület, amit a helyiek csak „a Lak” néven ismernek. Gazdái ritkán látogatják, általában 3 katona lakik benne, akiket fél évente váltanak. A falusiak feladata a katonák ellátása. A kaland idején Lor' El Nathriel idő előtt hazaküldte a három katonát, hogy ottlétükkel se zavarják tanulmányjaiban.

A lak környéke festői. A partvidék mentén végighúzódó kereskedőútról egy kis ösvény vezet fel a házhoz, melynek utolsó fél órája már igazi kapaszkodó. A ház a sziklákra nyugszik és maga is masszív kőépítmény. Üvegablakai nincsenek, az ablakrések fa spalettákkal zárhatók.

A hozzá vezető úttal ellentétes oldalon a ház erkélye a tengerre néz, mely a sziklák alatt 50-60 méter mélységben terül el.

Az épület nem nagy, valójában csak egy pár személy kiszolgálására alkalmas. A földszinten található egy kis társalgó, néhány szoba a személyzet részére, egy konyha (étellifftel!) valamint négy kis vendégszoba. A konyhából egy csapóajtó vezet le a pincébe, ahol az ételeket

és italokat tárolják. Az emeleten egy fürdőhelyiség, egy dolgozó-hálószoba (ehhez tartozik az erkély), két hálószoba, egy tágas ebédlő és egy tálalószoba (ide vezet a konyha étellifftje) található. A szolgák szobája és a kiszolgáló helyiségek puritán berendezésűek, a vendégek részére fenntartott helyiségek azonban izlésesen díszítettek, amolyan vadászház-stílusban.



### A Vízalatti Barlangok és az Elfelelt Szentély

A helyiek – kettő kivételével – tudtán kívül Horgasztól fél napi járóföldre, északra a tengerrel egy szintben egy kiterjedt természetes barlangrendszer található, amit sok-sok évvel ez előtt valaki egy szentéllyel egészített ki. A barlangrendszer élővilága veszélytelen, a szentély elhagyatott. Legalábbis az volt egészen addig, hogy Sshirleket a Nagy Cápáisten ide nem vezérelte. Ez az a hely, ahol a pap sikerrel hajthatja végre a démonidéző szertartást. A cápaembernek fogalma sincs róla, hogy miért pont erre a helyre vezérelte istene, de nem is nagyon érdekli.

A szentély két úton közelíthető meg. Az egyik egy tengerszint alatti bejárat, amit azonban belül két cápaember, kívül pedig két idomított cápa őriz. [Ez valószínűleg teljesíthetetlen kihívás a csapatnak. A szintjükön nem rendel-

keznek semmilyen olyan képességgel, ami segítené őket a víz alatti harcban, ahol mind a cápák, mind a gazdáik otthon vannak, ezért valószínűleg csak nagy áldozatok árán képesek itt bejutni. Egy morálisan gátlástalan csapat persze élhet olyan eszközökkel, amik elcsalhatják a cápákat (véres holttestes vízbe dobálása, stb.), ekkor a bejáratot őrző két cápaember ha nehezen is, de legyűrhető.] A másik bejárat egy dolina (vízvájta kürtő) a barlangrendszer fölötti sziklás területen. Ha valaki tudja, mit és merre keressen, akkor elég egyszerű meglelni. [Könynyű Észlelés képzettség próba.] Ha csak vaktában keresgél, akkor is leginkább csak időbe telik, bár így már több helyet kell bevizsgálni a nyílás után kutatva. [Félóránként lehet próbálkozni, egy Közepes Észlelés képzettség próba kell a megtalálásához.]

## A Vízalatti Barlangokról és az Elfeledett Szentélyről általánosságban

Mindkét helyen sötétség uralkodik. Nincs ebben semmi mágikus, egyszerűen csak semmi természetes fény nem jut le ide. A cápaembereket ez nem zavarja, ők ugyanis kiválóan látnak a sötétben mindenféle fényforrás nélkül. A Barlangokban semmiféle fényforrás nincs, a játékosoknak maguknak kell erről gondoskodni. A Szentélyben a falon már vannak fáklyatartók, ám a bennük lévő fáklyák régen elrohadtak. Ha a játékosok megvizsgálják a helyet, a Barlangokon látni, hogy természetes folyamat alkotta, a Szentély folyosóit azonban valamely emberi(?) lény kezei formázták.

### A helyszínek:

#### 1.) Tenger alatti bejárat

A bejárat környékén kívül két idomított cápa járőrözik. Kicsit bentebb, 30 lábra a barlang csücskében (lásd a térképen) két cápaember őrökdi, akik jóeséllyel észreveszik, ha háziállataik harcba keverednek. Ők ha nem muszáj, nem keverednek közelharcba, hanem tenger alatti használatra tervezett nehéz számszeríjaikkal segítik a cápákat. Ha a cápák elhullanak, az egyik cápaember szigonyával igyekszik feltartani a támadókat, míg a másik a 3-as területen őrjáratozó négy cápaemberhez siet segítségért.

#### 2.) A medúzák tava

A dolina barlang felőli vége alatt egy meglehetősen kellemetlen, természetes csapda várja az érkezőket. Valami oknál fogva egy medúzaraj fészkelte be magát ide, akik ugyan nem agresszívak, de a védőmechanizmusuk jól működik – mindenkit megcsípnek csalánozóikkal, akik a közelükbe merészkednek. A mérgük nem halálos, egy csípés inkább csak apró kellemetlenség, azonban [egy középük esett karaktert **minden körben 1d6 medúza csíp meg** a nagyobb fajtákból, így a szerencsétlenül jártaknak **Kitartás mentődobást kell dobni 10+ annyi nehézségre, amennyi medúza megcsípte**. A medúzák mérgének **elsődleges és másodlagos sebzése 1 pont Erő**.]

A medúzákat valamilyen fényforrás vagy sötétben látás, és egy kevés óvatosság megléte esetén sem egyszerű észrevenni. Ahhoz, hogy valaki kiszúrja őket a vízben, [**nehéz Megfigyelés képzettség próba**] szükséges.

A tóból kiúszni nem nehéz, egyetlen sikeres [**közepes Úszás képzettség próba**] elegendő. Aki elvéti az úszás próbáját az a következő körben újra próbálkozhat, ám a megvadult medúzák ismét megcsípik. Természetesen egy pánikba esett, úszni nem tudó karakter esetén fennáll a fulladás veszélye is.

#### 3.) Az őrfolyosó

Az őrfolyosó víz alatt van, mélysége jó 2,5 – 3 méter, így ideális a vízi élethez szokott cápa-

emberek számára. A négy cápaember kényelmes tempóban 3 perc alatt tesz meg egy kört, de nem szoktak állandóan körözni. A rituálé alatt 4 cápaember őrökdi itt (egyébként csak 2), akiket nem lehet automatikusan észrevenni a víz alatt. Az észrevételükhöz [**ellentétes Megfigyelés/Osonás képzettségpróba**] szükséges. Ha lehetőségük adódik rá, a cápaemberek lesből (a víz alól) támadnak számszeríjaik segítségével.

#### 4.) Pihenőfolyosó

Egy újabb víz alá került folyosó, ami ideális pihenőhely a sós víz nélkül halálra ítélt cápaembereknek. Általában a cápaemberek fele pihen itt, a rituálé ideje alatt azonban mindannyian őrsgben vannak. A medúzás tó felőli végét 2 cápaember őrzi. Itt található egy számszeríjából összerakott fekhely is, ami az elröbölt nemes alvóhelyéül szolgál.

#### 5.) Elektromos csapda

Ez egy *Védőróna (pap3)* a padlón, ami arra hivatott, hogy végezzen, de legalább tovább gyengítse az őrökön esetlegesen átjutó óvatlan behatolókat. Jól el van rejtve a padlón, felfedezéséhez [**Közepes Megfigyelés képzettség próba**] szükséges. Hatástalanításához egy sikeres [15-ös nehézségre dobott **Csapdák Eltávolítása képzettség próba**] szükséges. Balsiker esetén a csapda kiséül és 3d8 Hp-t sebez a próbálkozón, illetve azokon, akik botor módon beelértek. [15-ös nehézségre dobott sikeres **Gyorsaság mentődobással felezhető a sebzés**.]

#### 6.) Riasztó csapda

Ez a csapda inkább a figyelemfelhívás, mint a pusztítás végett van ott, ahol. A csapda észrevételére és hatástalanítására ugyanazok a célszámok, mint az elektromos csapdáéra, de a hatása különböző. Egy sívító hang formájában 1d8 Hp-t sebez, valamint sikertelen [15-ös nehézségű **Kitartás mentődobás**] esetén 1 körre elkábítja az áldozatot. A sívító hang egyben figyelmeztetés az Oltárteremben lévőknek, hogy készüljenek, balhé közeleg.

#### 7.) Oltárterem

Ez az 50x50 láb alapterületű terem egy rég elfeledett istenség szentségtelen oltárának lelőhelye, ami roppant alkalmas sötét rituálék kivitelezésére. Itt hajtja végre idézését Sshirlekk, a Cápaemberek Prófétája.

Az oltár, ami valamilyen fekete kőből van, egy köemelvényen áll a terem közepén, négy oldalán négy kis lépcsősor vezet föl rá, körülbelül másfél méter magasra. Az oltáron mindenféle szentségtelen dolgok vannak és nonfiguratív, nem túl sok jót sejtető ábrák díszítik. A rituálé idején Sshirlekk nem támadja meg egyből a szentélybe betörőket, ugyanis be akarja fejezni a rituálét. Tudatában van a körülötte történő dolgoknak, de bízik benne, hogy elegendő

szolgája van az esetleges problémák rendezésére. Tengeri otthonából két mutáns cápaembert hozott magával, valamint az előző, sikertelen áldozatok földi maradványaiból zombikat csinált. („Nincs tékozlás, pazarlás!”©) A mutáns cápaemberek az oltár mellett, a zombik pedig szanaszét a teremben vigyázzák a rituálét.

### 8.) Kaputerem

Ebben az apró teremben valamiféle mágikus kapu kerete vagy maradványa található. Semmilyen csapda nem védi, maga a kapu

pedig inaktív. Csak a mesélőn múlik, hogy hogyan és milyen kalandokba keveredhet a csapat a kapu túoldalán, mint ahogy az is, hogy hogyan lehet aktiválni – már ha lehet.

### 9.) Az Ajtó

Az Ajtón túl egy kőomlás, majd egy újabb ajtó található, ami az Alvilágba vezet. Vagy ahová a mesélő akarja. Az ajtó kinyitása nem egyszerű, ha valaki zárnyitással próbálkozik, akkor egy [sikeres **nehéz Zárnyitás** képzettség próba] kell hozzá.



## Fontosabb Nem Játékos Karakterek

**Békakepű Fred:** volt tengerész, akit egy kellemtelen, cápaemberes incidens alatt a cápaemberek papja megátkozott, hogy szép lassan békává változzon. Egy vándor pap eltávolította róla az átkot Horgasdban, ám az arca így is békászerű maradt. A pap kérésének megfelelően Horgasdban maradt segíteni a falusiakat. (*harcos/tengerész*)

Szint: 3+1 (19hp)  
VO: 15  
Mozgás: 30  
Támadás: +4 szablya, 1d6+1 (17-20/x2)  
Spec: Jobb kritikus – Szablya, Tengerész bónusz +1 VO (be van számolva)  
Mentők: +4 / +2 / +1  
Jellem: Semleges Jó  
Kincs: I. (szablya, bőrvért, kis fapajzs)  
Méret: közepes

**Mirjam:** egy 40 év körüli nő, akit az arca 60-70 körülinek mutat. Senki sem tudja miért ilyen. Ő Horgasd javasasszonya. (*pap*)

Szint: 3+1 (12hp)  
VO: 10  
Mozgás: 30  
Támadás: +1 husáng, 1d6-1  
Spec: papi varázslatok  
Mentők: +1 / +1 / +5  
Jellem: Semleges Jó  
Kincs: I. + italok  
Méret: közepes

**Briggs fogadós:** volt tengerész, tolvaj, rabló és halász. A cápaemberek beépített embere. Gonosz, de sunyi és behízelgő alak, ártatlan babaarccal megáldva. Élvezi a cápaember pap bizalmát, aki havonta egyszer 2db 1. szintű és 1db 2. szintű varázslattal ruházza fel. Átkozott,

halála után a Nagy Cápaisten Vércápái lakmároznak majd testéből és lelkéből. (*tolvaj*)

Szint: 5+1 (21hp)  
VO: 13  
Mozgás: 30  
Támadás: +3 tör, 1d4  
Spec: orvtámadás +3d6, +4 kezdeményezés  
Mentők: +2 / +6 / +1  
Jellem: Kaotikus Gonosz  
Kincs: II.  
Méret: közepes

**Haramon:** a falu előljárója.

Szint: 1+1 (9hp)  
VO: 11  
Mozgás: 30  
Támadás: +1 kés, 1d4+1  
Spec: -  
Mentők: +3 / +1 / +1  
Jellem: Törvényes Semleges  
Kincs: I.  
Méret: közepes

**„Cápa” Noram:** a falu bikája, illetve jelen esetben cápája. Nagyerejű fiatal legény, akinek nem csak az ereje, de a szája is nagy.

Szint: 1+3 (7hp)  
VO: 11  
Mozgás: 30  
Támadás: +3 ököl, 1d3+3  
Spec: nagyon erős ©  
Mentők: +3 / +1 / -1  
Jellem: Semleges  
Kincs: I.  
Méret: közepes



**Sshirlekk:** A Nagy Cápaiszten papja, a rituálé véghezvivője. 7. szintű pap, de -2db 1. szintű, -1db 2. szintű (Briggs fogadás miatt), -1db 3. szintű (gonosztól védő varázskör a rituáléhoz, csak mert biztosra megy) és -1db 4. szintű (a rituálé miatt) varázslattal rendelkezik. Ugyanúgy egy csontszigonyral harcol, mint a többi cápaember, de számszeríja nincsen. (pap)

Szint: 7+2 (37hp)  
 VO: 14  
 Mozgás: 30  
 Támadás: +5 szigony, 1d8+1  
 Spec: papi varázslatok, sötétben látás, vízlégzés, 12 órát bír csak víz nélkül  
 Mentők: +4 / +2 / +1  
 Jellem: Semleges Gonosz  
 Kincs: I. (szablya, bőrvért, kis fapajzs)  
 Méret: közepes

#### Varázslatok:

**0.:** Mágia észlelése \*2, Méreg észlelése \*2, Mágia olvasása \*2 (6db)  
**1.:** Félelem okozása, Áldás (2db)  
**2.:** Bénítás, Csendvarázs (2db)  
**3.:** Mágia megszüntetése (1db)  
**4.:** - (0db)

**Lor 'El Nathriel:** Bakulani nemesifjú, mágiahasználó gyakornok. (varázsló)

Szint: 4 (9hp)  
 VO: 10  
 Mozgás: 30  
 Támadás: +2 tőr, 1d4  
 Spec: varázslói varázslatok  
 Mentők: +1 / +1 / +4  
 Jellem: Semleges  
 Kincs: II.  
 Méret: közepes

#### Varázslatok:

**0.:** Mágia észlelése, Méreg észlelése, Mágia olvasása (\*3), Fény  
**1.:** Lángoló kezek (\*2) (8), Pajzsvarázs, Láthatatlan szolga  
**2.:** Gondolatok érzékelése (\*2), Tárgy meglelése

Általában ezeket a varázslatokat memorizálja, ám mikor megtalálják csak a Mágia észlelése, a Fény, a Láthatatlan szolga és a Gondolatok észlelése (\*1) van neki memorizálva, a többit elhasználta korábban.

## Bestiárium

### Cápaemberek

Szint: 2+2  
 VO: 15  
 Mozgás: 30' (úszva a duplája)  
 Támadás: +4 szigony, 1d8+2; +4 nehéz számszeríj, 1d10  
 Spec: sötétben látás, vízlégzés, 12 órát bír csak víz nélkül, a számszeríj víz alatt is kiválóan működik  
 Mentők: +5/+3/+0  
 Jellem: Gonosz  
 Kincs: ?  
 Méret: Közepes

### Mutáns cápaemberek\*

Szint: 2+2  
 VO: 15  
 Mozgás: 30' (úszva a duplája)  
 Támadás: 2x +4 szigony, 1d8+2; +4 nehéz számszeríj, 1d10  
 Spec: sötétben látás, vízlégzés, 12 órát bír csak víz nélkül, a számszeríj víz alatt is kiválóan működik, 4 karjuk van, így két szigonyt forgatnak és így duplán támadnak  
 Mentők: +5/+3/+0  
 Jellem: Gonosz  
 Kincs: ?  
 Méret: Közepes



# Jogi Függelék

This version of **Áldozati bárány** 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.

**Áldozati bárány** Copyright 2008 by Gabor Havasi. All rights reserved



