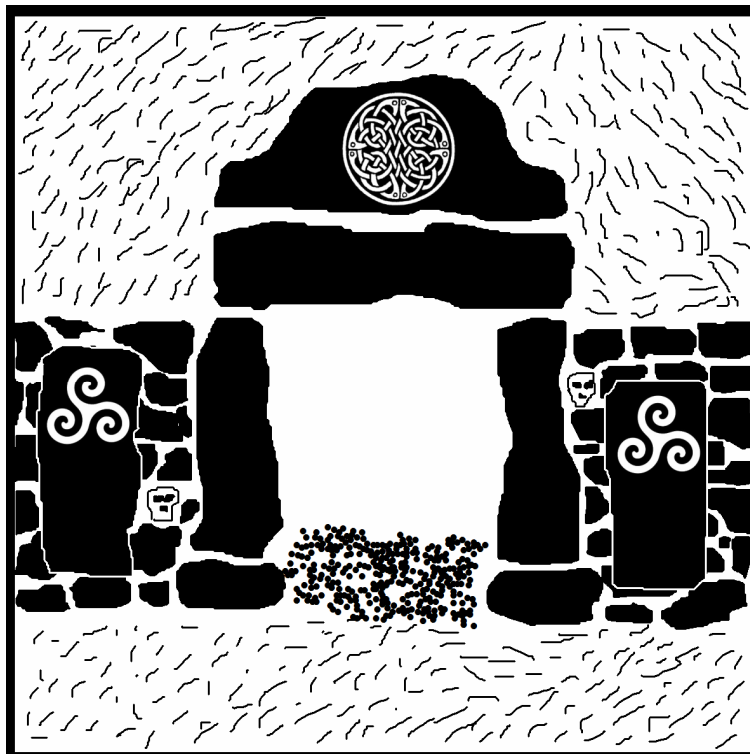


Carnaic Anroc Sírkamrája

írta: Faragó Kálmán



Kard és Mágia kalandmodul 3–4. szintű kalandozók számára

E.M.D.T. 32.

Carnaic Anroc Sírkamrája

írta: Faragó Kálmán

A borítót készítette: Lux Gábor

Tesztelte: Ács Gábor (Badak-rah, Varázsló 3, Garnith, Harcos 2)
Sara Graning (Tinkara, Tolvaj 3)
Steve Graning (Han Bauer, Pap 3)
Ombretta Gorini (Maya, Harcos 1)
Jeff Taylor (Vollard, Illuzionista 3, Rent-buoy, Harcos 2)
Todd Williams (Sighardt a bölcs, Harcos 2)

© 2013 by Faragó Kálmán. All rights reserved.



I. A hadúr

Háttér

Jó kétszáz évvel ezelőtt Carnaic Anroc hősiés klán-és hadvezér volt, aki sokáig védte földjét és partjait a szeáx fosztogatóktól és hódítóktól. Ahogy múltak az évtizedek, a folyamatos harcok megkeményítették őt, bátorsága előbb-utóbb kérlelhetetlen kegyetlenségévé torzult: élete vége felé már nem embereinek lándzsái tartották távol az ellenséget, hanem a partvidéken húzódó több ezer karó, melyek mindegyikét egy szeáx koponya díszítette. Mikor az öreg, megkeseredett uralkodót végül utolérte végzete, hívei az ősi vallás egy szentélyében helyezték nyugalomra. Vele temették ágyasát, a fiatal boszorkány Bodhmalt is – szokásukhoz és a helyi istenség akaratához hűen élve.

Mindez régen volt. Ma már szeáx falvak pötytyözik a vidéket, Carnaic Anroc nevére pedig csak a történetmondók emlékeznek, mint a leigázott kymirog nép egy régi, különösen vad törzsfőjére.



Az átok

Élve eltemetése után a fiatal Bodhmalt varázstudománya, keserű gyűlölete és a helyben imádott sötét istenek segítségével élőhalott boszorkánnyá változott. A szentélyt nem hagyhatja el, de azon belül szabadon mozoghat, ideje nagy részét a **9.**, **12.** és **13.** szobákban tölti.

Bodhmalt bosszúból feltámasztotta Carnaic Anrocot, hogy halálának közvetett okozója is osztozzon sorsában. A volt király általában sírhelyén fekszik mozdulatlanul (legalábbis amíg mások nem háborgatják vagy nem csapnak nagy zajt a szentélyen belül), azonban borús éjjelen (50% esély) megidéz öt élőholt kutyát és azokkal indul vadászatra a környező sötét erdőben – prédája a környékre tévedő szerencsétlen utazó, aki már messziről hallja az ebek csaholását. Újhold éjszakáján még védtelenebb vadra hajt: lelopakodik a környező szeáx falvak egyikébe, hogy megölje a környéken található legfiatalabb gyermeket.

Az átok megtörésének módját lásd a **12.** szoba leírásánál.

A szerző megjegyzései

Carnaic Anroc sírkamrája nem egy teljes, komplett kalandmodul, hanem csak egy kisebb helyszín két nevesített és pár névtelen ellenféllel. Minden mesélő a saját belátása szerint illesztheti be kampányába és adhat neki akkora jelentőséget, amekkorát akar.

Az eredeti játékban hatfős, 3. szintű csapat ereszkedett le a sírkamrába. Ennél kevesebb, alacsonyabb szintű, vagy varázs- és ezüstoffegyverekkel nagyon szűkösen ellátott csapat esetében érdemes gyengébbre venni a szentélyben található árnyakat, pl. azzal, hogy az általuk okozott Erővesztéséget 1d3 vagy 1d2 pontra csökkentjük.

A kaland eredetileg Lloeyr földjén játszódott. A kampányvilágra jellemző pár elemet a hangulat kedvéért meghagytam, de az anyagot a mesélő a saját világában is felhasználhatja.



Kezdőötletek

Néhány lehetséges ok, amiért a kalandozók meglátogathatják a sírkamrát és lakóit:

- Egy kymirog törzsfő egyesíteni akarja népét, és ehhez Carnaic Anroc koronáját akarja felhasználni szimbolikus rekvizítumként. (Ha megszerzik, de Carnaic Anrocot nem győzik le véglegesen, az előbb-utóbb fel fog bukkanni jogos tulajdonáért...)
- A kalandozók vagy megbízójuk valami olyan mágikus tudásra vágnak, amelynek egyetlen ismerője egy Bodhmalt nevű fiatal boszorkány volt két évszázaddal ezelőtt. Ebben az esetben a kérdéses tudás könyv, tekercs vagy egyéb írás formájában Bodhmalt sírkamrájában van – viszont ha még nem győzték le, Bodhmalt összeforrasztja a szentélyt egykor lezáró masszív kőlapot, megakadályozva, hogy elmenjenek.
- A helybéli falvak rettegnek a névtelen iszonyattól, mely minden újholdkor előbukkan

az erdőből és megöli a környék legfiatalabb gyerekeit.

- A kalandozók kapcsolatba kerülnek Odalric (Id. 5. szoba) nyughatatlan szellemével, aki a bosszúért és a végső nyugalomért cserébe hajlandó valami későbbi szívességet tenni.

- Mágikus köd ereszkedik az erdőre, épp amikor a kalandozók arra járnak. Amíg tart, addig lehetetlen elhagyni a szentély egy-napi járőrföldnyi környékét, és Carnaic Anroc folyamatosan vadászik rájuk. Megszüntetni csakis Bodhmall átkának megtörésével lehet...

II. A szentély

Sötét, sűrű erdő rejtja a dombot, amelybe a szentélyt vájták, és sem ösvény, sem jelzés nem mutatja annak pontos helyét. A jókora földhalmot sűrűn benőtte a fekete fű, tetején öreg égerfa nő. Nyugati oldalán sötét alagút vezet le a domb belsejébe, a bejáratnál balra és jobbra egy-egy embrenyi kőlap támaszkodik a domboldalnak, rajtuk örvénylő mintájú vésetek. A fűben egy jókora, darabokra tört vastag kőlap hever: egykor ez zárta le a bejáratot.

A fekete kapuk: A szentély több falán is megismétlődik egy bizonyos véset: egy szögletes kapu vagy átjáró körvonala, melynek belsejét valamivel feketére festették. Ezen mágikus kapukat Bodhmall tartja uralma alatt, velük kapcsolatos képességeit ld. az ő leírásánál. A kapukra kent festéket szentelt vízzel le lehet mosni, ezzel megtörve erejüket.

Bodhmall: Bár gyűlölettel viseltetik az élők iránt, Bodhmallnak elsődleges célja nem a kalandozók megölése, hanem az, hogy fenntartsa a Carnaic Anrocot sújtó átkot. Ha nem kényszerül rá, nem fog nyílt harcba bocsátkozni a behatókkal, inkább a fekete kapukon keresztül figyelni és árnyaival zargatja őket, remélve, hogy visszafordulnak. Ha a felfedzők kitartónak bizonyulnak, megpróbál a kapukon át a hátukba kerülni, hogy meglepetésszerű támadásokkal, *félelem* és *fekete eső* varázslatával, majd gyors visszavonulással gyengítse le őket.

Ha a karakterek elkezdnek vadászni rá és valahogy megakadályozzák a folyamatos kitérésben, a 8. szobába csalja őket, mivel a pordémon órá és árnyaira nem hat és nem is támad.

Ha azonban úgy itéli meg, hogy a kalandozók túl közel kerültek az átko megtöréséhez, megidézi összes maradék árnyát és támadásba lendül, saját magát sem kímélve. Ha rajta múlik, inkább elpusztul, de nem hagyja, hogy volt királya békére leljen.

Felső szint

A termék és alagutak falát és mennyezetét sima kőlapok borítják, a kőpadlót vastag por fedi, amelyben a hely élőhalott lakóinak a lábnyoma csak pár percig marad meg, majd eltűnik. Az alagutak mennyezete 6, a terméké nagyjából 9 láb magasan van. A felső szinten vékony gyökerek nyomakodnak be a kőlapok rései közt. Időnként jókora de ártalmatlan százlábúak, pókok és egyéb undokságok cikáznak át a falakon.

1. Első terem: A bejárati folyosóval szembeni falon egy fekete kapu.

2. Vésetek: Körbe a falon számos véset mutatja be Carnaic Anroc életét, vadászatait, az északiakkal folytatott háborúskodást, illetve pompázatos temetését, amelyen egy leláncolt, élő nőt is vele temetnek. Az őslakos kymirogok írásjelei azonosítják Carnaic Anrocot, pár fontosabb ellenfelét, és feleségét, Bodhmallt (őshonos karakter hiányában Jelek Olvasása szükséges).

3. Osszárium: Több száz, ha nem ezer koponya hever a falba vágott polcokon, falüregekben, és szabályos kúpalakú halmokban a padlón. Pár üreg vadállatok és szörnyek koponyáit rejt. Kymirog vésetek dicsérik Carnaic Anrocot, aki „az északak koponyáiból épített falat földje köré”, akinek „legyőzött ellenfelei fehérre vetkezve éneklik haragját”, stb..

4. Fegyverkamra: Számos díszes, egykor értékes de mára elrozsdásodott fegyver és páncél fekszik a polcokon. Érdekesebb tárgyak:

- Bronz rövidkard levél alakú pengével, drágakőberakásos markolattal és hüvellyel. (50 at)
- Nagyméretű, magas, íves alakú bronzpajzs vörös féldrágakövekkel és háromágú örvénylő vésetekkel. (40 at)
- Törött, bronzfejú lándzsa. A lándzsafej mágikus, új nyélbe illesztve +1-es fegyver minden északi ellen.
- Kettőtört íj és 12 elrothadt nyílvesző. A nyílfejek új vesszőre illesztve +1-es fegyvernek számítanak bármilyen Jó jellemű személy vagy lény ellen.

Ha bármit megbolygatnak, egy láthatatlan erő 2d8 fegyvert megmozdít és véletlenszerűen egy-egy karakterre hajít: +3-as támadás, sebzés 1d6-1.

5. Odalric kamrája: Odalric szeax törzsfő volt, Carnaic Anroc leggyűlöltebb ellenfele. Vasszögekkel átvett koponyája egy négy láb magas fekete kőpiramis tetején nyugszik, amelyet Odalric testőreinek csontjai vesznek körül. A falon a vésetek Carnaic és Odalric csatáját, az utóbbi elfogását és fiával és lányával együtt történő kegyetlen kivégzését ábrázolják. Kymirog felirat: „*Itt nyugszik nyughatatlanul Odalric a gyenge és gyáva. El akarta venni a földet, ezért kardjával, életével és vérvonalával fizetett. Carnaic Andor Cas király és Voteporix király nyomában jár.*”

6. Sirkamra: Ez a boltíves mennyezetű kamra 12 láb magas. A szoba végében található Carnaic Anroc sírhelye, egy alacsony kőágy, melyen régi és foszlott, de egykor értékes vásznak, selymek, szőrmék és párnák halmozódnak. Az embrenyi falifülkékben mézbor, rothadt hús, tálnyi búza, stb.

Az északkeleti fülke árnyékában újabb kőbe vésett, feketére festett kapukörvonal. A kamra déli végében egy 1*1 méteres, a falba illeszkedő kölap zár le egy titkos átjárót. A túoldalról könnyen nyitható, innen viszont Nehéz Erőpróba szükséges hozzá. Szükség esetében bármelyik oldalról könnyen le lehet zárni az átjárót egy vasékkal, kővel vagy hasonlóval.

Ha még „él”, Bodhmall a festett kapun át figyelemmel tartja a termet. Ha a kalandozók már eltávolították az átkot és megpróbálják Carnaic Anroc testét a nyughelyére fektetni, minden még meglévő Árnyát átküldi a kapun, majd maga is támad.

7. Rejtett kamra: A nyugati átjárót befalazták, a kamra fala mentén keskeny csigalépcső vezet a 20 lábbal lejjebb lévő alsó szintre. Erről az oldalról megvizsgálva az északi titkos átjárót a kopásból jól látszik, hogy rendszeresen használják.

8. Poros kamra: A kamra padlóját vastag por fedi, mely a legkisebb légmozgásra is embermagas felhőkben kavargó – rövid megfigyelés alapján jobban is, mint azt a természet törvényei megkövetelnék. A kamra hátsó falán fekete vésett kapu.

A kamrában egy kisebb erejű légi démon lakozik. Körönként kétszer támad 1. szintű szörnyként, két különböző célpont ellen. Ha sikeresen megdobja a célpont érintő AC-jét, az áldozat 1d6 pontot veszít Erő, Ügyesség vagy Egészség tulajdonságából (véletlenszerűen). Fegyver nem fogja, de erős szél vagy egyéb, élőhalottakra ható mágia szertefoszlataja. A kamrát nem képes elhagyni.

9. Fekete kút: Sötét nyálka bugyborog ebben a fekete kövekkel kávézott, széles kútban. A kávaköveken száradt vérfoltok és sötét babérlevelek vannak: ha ezeket valaki eltávolítja, a nyálka elszabadul, elkezd fröcskölni, majd lassan kibugyog és pár hét vagy hónap alatt elönti az egész szentélyt.

Bodhmall ebből a nyálkából nyeri ereje egy részét: egyórás megszakítatlan rituáléval bármikor megújíthatja mágikus képességeit, naponta akár többször is, illetve ebben a teremben körönként 1 Hp-t regenerálódik.

A sűrű, savas folyadék érintésre 1d6 Hp-t sebez, s ha valaki beleesik, körönként 4d8 Hp-t veszít.

10. Balor szentélye: A fali ábrák kecskefejű, egyszemű, végtaghiányos és egyéb módokon torz óriásokat ábrázolnak, akik tornyokat döntenek le, réteket vágnak az erdőbe, tavakat ásnak ki, stb.. A bejáratnál szemközti fal mellett egy embermagas kőfej nyugszik, egyetlen, homloka közepén lévő szemét ólomhéj fedi. A szemhéj felemelhető, de simasága és súlya miatt sikeres Erőpróbát kell dobni.

A szemüregben egy *átokszóró kő* lakozik. Aki közelről belenéz (a szemhéj felemelésekor automatikusan, hacsak a játékos előre el nem fordítja tekintet-

tét), Nehéz Akaraterő mentőt kell dobni, különben a következő hatások egyike éri:

1. 1d6*10 percnyi eszméletlenség.
2. Végleges vakság (mágikusan gyógyítható).
3. -2d6 INT.
4. -2d6 BÖL.
5. Örület, csak isteni hatalommal gyógyítható.
6. Azonnal legközelebbi társára támad és annak haláláig vagy saját eszméletvesztéséig küzd.
7. -4 minden d20-as dobásra, amíg *átok eltávolítását* nem mondanak rá.
8. Kitartás mentőt kell dobni, különben azonnal megáll a szíve.

Ha a kalandozóknak valahogy sikerül kiemelniük a az emberfejnyi, nehéz követ a helyéről és biztonságosan eltenniük, később fegyverként is használhatják élő ellenfelek ellen, bár egy-két lépésnél nagyobb távolságból gyengébb a hatása. A megfelelő mágikus kovácseszközökkel 4d10 *borotvakővé* lehet aprítani.

11. Zsákutca: Az alagutat egy kőfal zárja el, rajta kymirog írással: *„Itt őrizi ura álmát Bodhmall az Uathach, Carnaic Anroc szerető ágyasa.”* Közelebbi vizsgálattal könnyen kideríthető, hogy későbbi építmény, mint maga a szentély. A falat csak megfelelő felszereléssel lehet kibontani, és akkor is legalább félnapos munka, mert egyszerre csak egy ember fér hozzá elég mozgástérrel.

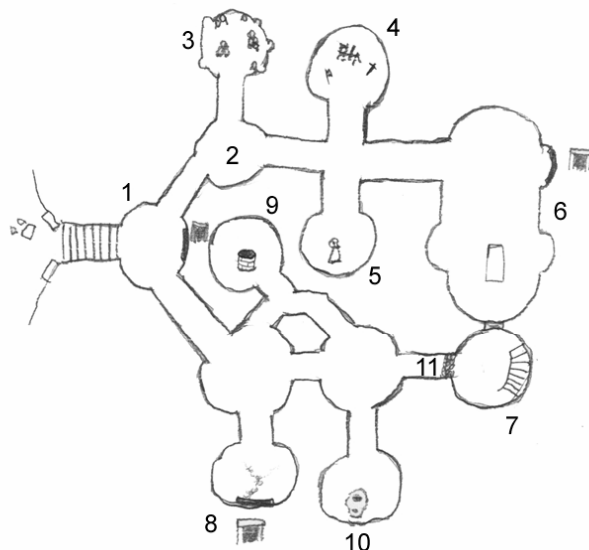
Alsó szint

Ezt a szintet enyhe kényszag járja be, mely Donn szentélye felé közelítve egyre erősebb. A kalandozók lámpásai, fáklyái időről időre mintha láthatatlan alakok árnyékát vetné a falra, máskor suttogó hangok suhannak el fülük mellett. Ha az utóbbiakat követni próbálják, azok a **12.** számú szoba felé vezetik őket.

12. A sírhely alatt: A szoba pereme mentén rozsdás török, csuklyás köpenyek, maszkok és egyéb rituális tárgyak hevernek szerteszét. A padló közepén (pontosan Carnaic Anroc sírhelye alatt) egy kőbe vésett mágikus kör, amit 12 egy láb magas ólomkatoná, száraz gallyak és vérfoltok vesznek körül. A kör közepén Carnaic Anroc halotti ágyának kicsinyített mása, rajta egy szintén apró aranykorona – Carnaic Anroc koronája, csak lezsugorítva. A kör pereme mentén a padlóba kapart szöveg kymirog nyelven: *„Ahogy elveszem koronádat, Balor és Donn nevében úgy veszem békédet is, Carnaic Anroc. Ahogy társaddá tetted a halálban, én úgy teszek társammá a haláltalanságban. Ezt az átkot Bodhmall mondta, az Uathach.”*

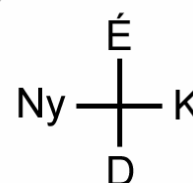
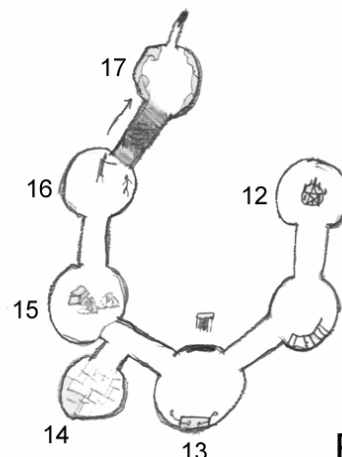
Ha valaki megsérti a varázskört vagy úgy próbál átnyúlni rajta, hogy az ólomkatonák a helyükön vannak, megjelenik három árny, hogy megvédjék a koronát – több próbálkozás esetén többször is. Az ólomszobrocskákat biztonságosan el lehet venni, azonban azok az első alkalmas pillanatban megelevenednek és a legnagyobb távolságból is visszasíróznak a helyükre.

Felső szint



 = Fekete kapu

Alsó szint



Bodhmall átkát úgy lehet szertefoszlatni, ha a szobrocskákat megsemmisítik (ólomból vannak, tehát nem könnyű, még akkor sem, ha egyáltalán sikerül őket elvinni – de pl. a 9. szoba kútjába dobva lehetséges), majd a koronát elveszik. Ha ezután csatában legyőzik Carnaic Anrocot majd sírhelyére helyezik, még mielőtt újraéledne, a kegyetlen király végre örökre megnyugszik.

Ha a kalandozók elmulasztják megölni Bodhmallt, úgy Carnaic Anroc végleges pusztulása után a boszorkány képessé válik elhagyni a szentélyt, és előbb-utóbb nyomukba ered.

13. Bodhmall sírkamrája: A déli fal mentén egy ágymagasságú kőlap, azon prémek, párnák – illetve száradt vértől koszos kéz- és lábbilincsek. Szerzte a szobában használati tárgyak Bodhmall életéből és áldozati ajándékok. Az északi falon fekete kapu.

14. Szellemszoba: Suttogások és mormogó hangok szűrődnek ki ebből a szobából. A padlót, falat és mennyezetet durva felületű, agyagszínű, enyhén derengő csempelapok borítják, sokukon egy-egy név különböző írásjelekkel: minden csempe egy olyan felfedező, kalandor, vagy éppen emberáldozat lelkét tartja csapdában, aki ebben a szentélyben halt meg. Ha a kalandozók felolvassnak egy nevet és elmondanak bármilyen jós, nekromantikus, kommunikációval kapcsolatos vagy isteni eredetű varázslatot, úgy kapcsolatba léphetnek azzal a lélekkel. A csempék széttörése kiszabadítja a bennük lévő lelkeket: nagy részük hálás érte, de minden alka-

lommal egy a négyhez az esély arra, hogy a lélek ellenséges árnyként manifesztálódik.

15. Átkozott kincs: A bejárat fölött egy kőpolcon három koponya, a középső látszólag aranyból (valójában festett ólom), felettük kymirog írás: „*Ide csak az lépjen be, aki őszintén itt kíván lenni.*”

A szobában halomban hever a kincs, a szellemszobában bebörtönzött lelkek világi javai: egzotikus prémek, arany- és ezüsttálcák és kupák, gyöngygyakláncok, ékszerek, fegyverek, stb. A kincs átkozott, minden tárgy feketévé és bűzösé rothad a napfényben, hacsak volt tulajdonosuk önként nem testálja őket a kalandozókra – ehhez feltétlenül kommunikálni kell vele. Néhány konkrét lelet:

- Aranyozott ivókört – 60 at. Tulajdonosa Obdoc, egy kereskedő.
- Mágikus, gyöngyberakásos *rövidkard*, víz alatt szabad mozgást biztosít (de vízlélegzést nem!) – 1200 at. Tulajdonosa Miach, egy kalandor.
- Ébenfa dobozka, benne egy fehér lóuszvirág, amely elfogyasztva minden sebet, betegséget, mérget és átkot meggyógyít – 500 at. Tulajdonosa Ksopavara, egy utazó távoli földekről.
- Aranycsillogású oroszlánbőr – 130 at. Tulajdonosa Horsa, egy szeax bajnívó.
- Fekete +1-es *lándzsa*, első kritikus találatkor négyszeresen sebez, ezután elveszti ezt a képességét. Tulajdonosa Hlothhere, egy szeax törzsfőnök, akit itt áldoztak fel.

- Díszes fémsisak, amely egykor egy arkióni nemesi család tulajdona volt – 15 at, de a család leszármazottai akár 300-at is megadnának érte. Tulajdonosa Publius Socerodus, egy katoná, aki háromszáz évvel ezelőtt rabolta el.

A további tárgyak összértéke kb. 3500 arany (2700 értéktárgyban, a többi érmében és drágakövekben), de több mint száz tulajdonosuk volt.

Ebbe, illetve az ezen túl fekvő szobákba Bodhmall semmilyen körülmények között nem teszi be a lábát, itt nála nagyobb és sötétebb hatalom lakozik.

16. Korok kamrája: A 20 láb magas mennyezetű kamra levegője sokkal szárazabb és melegebb, mint a szentély többi része, a padlót vastag por borítja, ami pár percenként magától felkavarodik. Az északi átjárót koponyák veszik körül, mellette két, viszonylag primitív megmunkálású szobor: egy kétembernyi magas, csuklyás alak kinyújtott csontkezelével küld be egy meztelen öregembert a meredeken lefelé tartó átjáróba.

Ha valaki belép a kamrába, minden egyes lépés, amit az északi átjáró felé tesz, évekkel öregíti őt és felszerelését, míg közvetlenül az átjáró előtt tönkrement felszerelésű, haldokló öregemberré nem válik. A visszafele tett lépések nem fordítják meg a hatást, a kalandozók nem fiatalodnak meg újra! Mindez valójában illúzió, melyet az első napsugár megtör.

17. Donn barlangja. Természetes kőfallal övezett, meredeken lejtő alagút vezet ebbe a hűvös és nedves levegőjű, kénbűzös barlangba. A falat barna, sárga és vörös moha fedi, természetes falüregekben fosszilizálódott koponyákra emlékeztető kövek hevernek.

A barlang egyik sarkában alacsony, szűk, lefelé vezető járat, melybe csak hason kúszva lehet beférni. A járat kb. két méter után annyira beszűkül, hogy az ember csak a kezét tudja átdugni egy sötét üregbe. A lyukon keresztül a kellően merész és balga kalandozó közvetlenül beszélhet Donn istennel, az alvilág urával.



Függelék: szörnyek és ellenfelek

Carnaic Anroc: Sz 6+1; VO 14; Tám 2*+7 karmok 1d4+1 + bénítás és +7 harapás 1d8+1 + bénítás; Spec élőholt, félelem, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, sebzésfelfogás 5/ezüst; +6/+3/+3; TG
Hp 47

Carnaic Anroc sápadt bőrű, vörösen világító szemű aszott harcosként jelenik meg. Egykor díszes páncélja a használhatatlanságig rozsdásodott és rothadt, harcban hosszúra nőtt karmait és hegyes fogait használja.

Félelem: minden ellenfél, aki elvéti Akaraterő mentődobását, -2 pont levonást kap támadó, mentő és képzettségdobásaira. Szeáx karakterek -2-vel dobják a mentőt és kudarc esetén -4 levonást kapnak.

Ha eléri a 0 Hp-t, Carnaic Anroc látszólag legyőzve a földre roskad, de a valóságban (1d3+2)*10 percen belül regenerálódik és üldözőbe veszi támadóit. Véglegesen csak azzal lehet legyőzni, ha sírhelyére fektetik, miután eltávolították arról Bodhmall átkát.

Kutyák: Sz 2+2; VO 12; Tám +3 harapás 1d6+1 és méreg (Közepes, 1d4 Erő/1d4 Erő); Spec élőholt, ledobás, immunis az elmét befolyásoló varázslatokra; Mentők +4/+4/+1; TG.

Hp 13
11
12
9
15

Nagytermetű de sovány élőhalt szörnyek, húscsontjuk kilátszik a rothadó szőr alól, szájukból sárgás váladék csöpög.

Bodhmall az Uathach: Sz 7; VO 16; Tám +7 *fűrészfogú tör* 2d6+rettegés; Spec élőholt, mágikus képességek, immunis a hidegre és az elmét befolyásoló varázslatokra, sebzésfelfogás 5/ezüst; SG.
Hp 32

Bodhmall egykor szép testéből már csak egy összeaszott élőholt hullá maradt. Hosszú vörös haja megannyi kígyóként tekereg, nyakában és szőraz, inas csuklói számos amulett és egyéb ékszer csüng.

Rettegés: Találat esetén az áldozatnak Akaraterő mentődobást kell tennie, különben 1d4 körig képtelen lesz közelharcban megtámadni Bodhmallt.

Fűrészfogú tör: Fekete vaspenge, mérete alapján akár rövidkard is lehetne. Nem ad bónuszt a támadó- és sebzésdobásra, de bármilyen mágiaellenállást lebír. Ha nem Bodhmall forgatja, csak 1d6 Hp-t sebez és nem okoz rettegést sem.

Képességek:

- Ha éppen az egyik fekete kapu figyel (1:6 esély, ha a kalandorok még nem zavarták meg a szentély békéjét; később 1:2), látja, de nem hallja, hogy mi történik a többi kapu előtt.
- Minden kapuból elő tud hívni egy-egy árnyat. Ha ezt a képességét elhasználta, a fekete kútnál tudja visszanyerni.

- Bodhmall szabadon tud közlekedni a falba vésett kapuk között.
- *Fekete eső*: fekete felhő terjed szét a terem és a szomszédos átjárók mennyezete alatt, majd savas eső formájában lehull, a varázslat második körétől kezdve 5 körön át körönként 2d4 HP sebzést okozva (Reflex mentő vagy megfelelő fedezék felezi).
- Naponta egy *félelem* varázslat.

Az, aki Carnaic Anroc koronáját viseli, immunis az *fekete esőre*, a *félelem* varázslatra, és a közelharcban okozott rettegésre; illetve egy alkalommal

megpróbálhatja elúzni Bodhmallt, mintha csak pap lenne.

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

Hp	9	13
	15	9
	15	19
	17	10



Jogi Függelék

This version of *Carnaic Anroc Sirkamrája* 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.

Carnaic Anroc Sirkamrája © Copyright 2013 by Faragó Kálmán. All rights reserved.

