Boszorkányüldözés

Kalandozok.hu Nyári Tábor 2021

M.A.G.U.S. kalandmodul 7-9. szintű kalandozóknak

Írta: Hulla és TAO

Közreműködtek:
Alga, Cz, Lozartan, Magyar Gergely, Réq, Sir Thomas, tetra

Boszorkányüldözés
M.A.G.U.S. kalandmodul

Írta:
Hulla és TAO

Közreműködtek:
Alga, Cz, Lozartan, Magyar Gergely, Réq, Sir Thomas, tetra

Felhasznált irodalom:

Első Törvénykönyv (ETK)
Valhalla Páholy (1997, Budapest)
első kiadás

Bestiárium (Bestiárium)
Valhalla Páholy (1996, Budapest)
második kiadás

Papok, paplovagok kézikönyve (PPL I.; PPL II.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első és második kötet

Summárium - A teremtés könyvei (Summárium I.)
Valhalla Páholy (1999, Budapest)
első kiadás, első kötet

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
2019-2021

Boszorkányüldözés

M.A.G.U.S. kalandmodul

7-9. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Alidax
IDŐPONT: P. sz. 3698, Hullámok hava

Az alábbi történet a Kalandozok.hu XVIII. Nyári Táborának versenymoduljának készült, és egy új, korábban Kalandozok.hu táborokban még nem érintett területre kalauzolja a játékosokat: Alidaxba és az Antiss síkjára.
A Játékos Karakterek közvetve Liliath, Alidax jelenkori Boszorkánykirálynőjének, közvetlenül pedig Alidax különböző úrnőinek szolgálatában állnak, és egy nem hétköznapi ügy felderítésére kapnak parancsot. Titokzatos erők gyilkolnak alidaxi boszorkányokat, ahonnan a szálak az Antissra és a Boszorkánypalota legfelsőbb köreibe vezetnek. Ebben a környezetben természetesen semmi és senki sem az, aminek elsőre látszik; összeesküvés-elméletek és valódi politikai árnyékjátszmák világa ez.
Mondanunk sem kell: a helyszínek természetéből fakadóan a történet egyedi élményeket és kihívásokat rejteget mind a játékosok, mind a Kalandmester számára!

A kalandmodulhoz készült, további kiadott anyagok elérhetőek az alábbi linkeken:

- Karakteralkotási rendszer
- Hangulatkeltő novella
- Hangulatkeltő videó

TARTALOMJEGYZÉK

HÁTTÉR **7**
Időpont és helyszín 7
Liliath, a Kristálykirálynő 7
A Kupola 8
Szoviána, a Pókasszony 8
Vivilyn 9
Liliath pajzsai 9
Szoviána pókhálója 10
MI TÖRTÉNIK ALIDAXBAN? **12**
A közvélemény 12
A Kupola tudomása szerint 12
AMI VALÓJÁBAN TÖRTÉNIK **14**
Az elementalista bérmágus 14
A toroni követ 15
Vivilyn 16
Események a modul kezdete előtt 16
A MODUL FELÉPÍTÉSE **18**
0. CIKLUS: PROLÓGUS **19**
A küldetés ismertetése 20
1. CIKLUS: RÉMÁLMOK **21**
A tengeri csata 21
Tengeri csata koreográfiája 22
Ébredés 22
2. - 4. CIKLUSOK: NYOMOZÁS ALIDAXBAN **24**
Szabad játék 24
Erőforrások: Zarthan 24
Erőforrások: Egyéb 25
Általános nyomok és információk 25
Az áldozatok és további nyomok 27
A kép összeáll 32
Vivilyn megtalálása 33
Vivilyn legyőzése 34

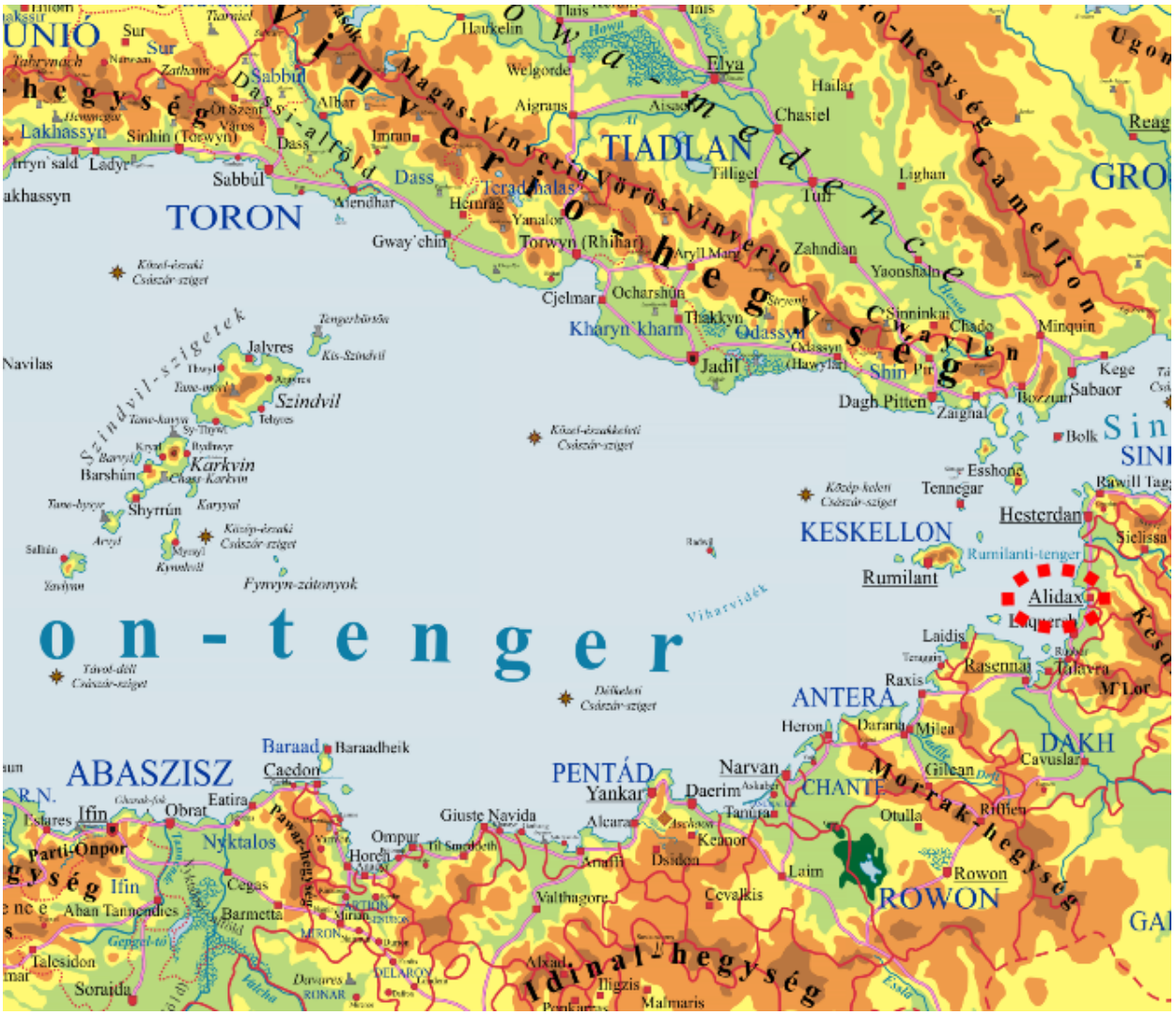
Eljutni Szoviánához 34
5. CIKLUS: VÉGJÁTÉK **36**
A csúcs 36
Mindent vagy semmit 36
A tisztes iparosmunka 36
A felelősség vállalása 37
A bedobott törölköző 37
A rendhagyó fordulat 37
A káoszelmélet 37
MELLÉKSZÁLAK **38**
Segítség, elakadtam! [opcionális] 38
Ahány kalandozó, annyi féle [opcionális] 38
Nem bízom senkiben! Vagy mégis? [opcionális] 38
Szolgálatban – élve vagy holtan [opcionális] 38
Elhagyom a várost [opcionális] 39
Nem várt vendég [opcionális] 39
Egyéb ötletek a KM számára [opcionális] 39
FÜGGELÉK: A JK-K ÜZENETEI **40**
FÜGGELÉK: AZ ANTISS-RÚNAKŐ **42**
A rúnakő szerepe a modulban 42
Mi ez? 42
Honnan tudják a JK-k, hogy kell használni a rúnakövet? 42
A rúnakő passzív tulajdonsága 42
Az irányító személy és hatókör 43
Mit csinál a rúnakő? 43
Mire érdemes használni a modulban? 44
Antissjárás képzettség hogy befolyásolja a rúnakő használatát? 44
FÜGGELÉK: ALIDAX LEÍRÁSA **45**
Múlt és történelem 45
Elhelyezkedés és megjelenés 45
Lakosság 46
Gazdaság 46
Vallás 46

Városőrség, közbiztonság és közigazgatás 47
A városállam címere 47
Törvények 47
Szokások 48
Jósok, jövendőmondók, álomlátók, rontásszórók 48
Nagyobb hatalmak, szervezetek, rendek, nemesség 49
Kiemelt helyszínek, épületek 50
FÜGGELÉK: A KUPOLA 54
FÜGGELÉK: NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK 55
Vivilyn, a Kristálykirálynő halottnak hitt lánya 55
A Krák / Vivilyn Antisslénye 55
Rog Chen Vher, az aun Bérmágus 55
Alver Radach, a Mestertolvaj (Vivilyn bábja) 56
Rizzina, a romlás nagyasszonya 56
Tago Jywathon, a toroni nagykövet 57
Zarthan (az Eunuch), az Alidaxi Titkosszolgálat vezetője 57
Tejfelesszájú Robba, a Kupola egyik ujja (Zarthan embere) 57
Kígyószakállú Fród, törpe fogadós 57
Mélykeblű Duria, jósasszony 58
Kirgir, a “magiszter”, az Angyalszirmok klán egyik tolvajmestere 58
Bálnaborjú, a Talpasok egyik újonca 58
FÜGGELÉK: NJK ÉS BESTIA STATISZTIKÁK 59
FÜGGELÉK: NJK ARCKÉPCSARNOK 64
FÜGGELÉK: JÁTÉK AZ ÁLOMSÍKON 71
Mi az Antiss? 71
Freestyle játék 71
Egyszerűsített Antiss szabályok szerint - a Freestyle játékkal összhangban 71
MAGUS szabályrendszere szerint 72
Egyéb tippek 72
FÜGGELÉK: TÉRKÉPEK 73
Alidax térképe 73
Az aun labirintusa 74
Talavrai palota 75

HÁTTÉR

Időpont és helyszín

Alidax városa
P. sz. 3698, Hullámok hava, avagy a Császári Korona 3528. esztendejének Árnyak hava



A XIV. Zászlóháború egy éve ért véget, a Fekete Hadurak vereségével. Alidax is a vesztes oldalon állt, de nem sínylette meg különösebben (csupán anyagilag) a háborút, Liliath erős kezének és ravasz húzásainak köszönhetően. Ez az időszak nem nevezhető ugyan Alidax fénykorának, de a városállam a közelmúlt eseményeihez képest erős lábakon áll, pörög a kereskedelem és a politika.

Liliath, a Kristálykirálynő

Alidax jelenlegi uralkodója Liliath, az Ötödik Fekete Hadúr, közismert nevén a Kristálykirálynő. Beceneve az alattvalóitól származik, amit hófehér bőrének és fekete hajának köszönhet.

Használatos a Boszorkánykirálynő megnevezés is, ami a környező, és a legtöbb északi, káoszkori eredetű boszorkányszekták feletti elismert vezető szerepre és uralomra utal.

Psz. 3692 után lett Boszorkánykirálynő, Sinil Dialaidot követte Alidax trónján. Szereti a szépet, megveti az élőholtakat és a tisztátalan mágiát – így ki nem állhatja elődjét sem. Keménykezű, művelt uralkodó, a politikai játszmák nagymestere.

A modul kezdetekor Shulurban tartózkodik, a JK-k számára ismeretlen célú, a modul szempontjából irreleváns diplomáciai ügyben.

A Kupola

A mindenkori Boszorkánykirálynő Alidax városállamát a bizalmasaiból álló, Kupola nevet viselő államtanácsra támaszkodva vezeti. Az államtanács nevét az alidaxi palota legrégibb terméről kapta, ahol alkalomszerű jelleggel összehívott üléseit tartja.

- A Kupola látja el a kormányzás napi rutinfeladatait, útmutatással szolgál a királynőnek, illetve trónüresedés esetén megválasztja utódját, szinte mindig a maga köréből. Jogosult dönteni gyakorlatilag minden jellegű ügyben, ám döntéseivel a Boszorkánykirálynőnek felel.

A Kupola jellemzően a városállam legmagasabb rangú boszorkányasszonyaiból áll, akik általában – de nem minden esetben – helyi vagy régióbeli boszorkánygyülekezetek nővérei, vezetői. Összetétele nem tükrözi a városállamon belüli felekezeti arányokat, mivel a válogatás alapját személyes érdemek képezik.

Alidaxi törvények családzáradéka értelmében a Boszorkánykirálynőnek és a Kupola nagyasszonyainak rangvesztés terhe mellett tilos férjhez menniük vagy gyermeket szülniük.

Szoviána, a Pókasszony

A Kupola egyik legidősebb, oszlopos tagja. Évtizedek óta pályázik titokban a Boszorkánykirálynő címére, P. sz. 3692-ben, Sinil Dialaid halálakor majdnem meg is szerezte, de Liliath, egy nála sokkal fiatalabb és ambiciózusabb boszorkány megelőzte. Azóta – tehát mintegy 6 éve – dolgozik egy puccson Liliath ellen.

Most, P. sz. 3698-ban érzi úgy, hogy eljött az ő ideje, és az eltelt évek után az Alidaxszal szomszédos Talavra városállamába hozatja Vivilynt, Liliath egy fiatalkori kapcsolatából származó, ám őáltala régóta halottnak hitt lányát. Maga Liliath küldött orgyilkost mintegy 9 évvel ezelőtt az akkor gyermek Vivilynre, hogy megfeleljen Alidax törvényeinek a Kupolába való felvételhez. Tervébe ott csúszott hiba, hogy az általa elkötelezettnek vélt végrehajtó valójában Szoviána hűségbéklyójával rendelkező embere volt. A gyilkos, úrnője parancsára nem végezte el a feladatot, hanem hamis bizonyítékkal állt Liliath elé a gyilkosság teljesítéséről. Szoviána ekkor még nem tudta, hogy mire használja majd fel Vivilynt, csak előre gondolkodott: egy személy, akivel sakkban lehet tartani egy Kupola tagot, bármikor jól jöhet.
Jól is jött neki. P. sz. 3692-ben, a Boszorkánykirálynő választásakor majdnem be is vetette az ütőkártyáját, de elkésett, nem tudta időben Alidaxba hozatni Vivilynt. Így Szoviána türelmesen kivárta a megfelelő időpillanatot, amikor a legjobbak a körülmények az ütőkártya bevetéséhez… ami most, a modul idejében jött el.

A karakteralkotási rendszer követelménye szerint Szoviána az egyik JK támogatója is, így távolról követi a JK-k cselekedeteit.
Amennyiben egyik JK sem választja támogatójának, Szoviána neve és szerepe a továbbiakban lecserélendő egy másik, JK által választott Kupolabeli támogatóra! (KM szabadon választhat, hogy melyikre.)

Vivilyn

3680-ban született, gyönyörű, fiatal lány. 9 esztendős koráig apjánál, egy aszisz nemes házában, kisgyermekkora óta tanító mellett nevelkedett. Ekkor érte el Liliath orgyilkosa, aki Szoviána parancsára a gyermeket csak elrabolta, ám hátrahagyott vérnyomai alapján joggal gondolhatta mindenki más, hogy a gyermek meghalt. Édesapja a merénylet során életét vesztette, amely miatt máig kérlelhetetlen bosszúvágy fűti Vivilynt anyja iránt.

Vivilyn egy Pentádbeli, Morgena-hitű, ismeretlen nagyasszony (Szoviána) által támogatott boszorkánykörhöz került. Itt 18 éves koráig nevelték Szoviána parancsára. A nővérek nagy tehetséget láttak a gyermekben az Álomsík manipulálásának terén, és a szokottnál korábban elkezdték az Antissjárás oktatását számára. Erősen koraérett, rendkívül céltudatos és kitartó leány. Maga is novícius boszorkány, hatalma meg sem közelíti a Kupola bármelyik tagjáét, ám már kiemelkedően fiatalon az Antissjárás mestere.

Vivilyn nem áll az általa sem ismert, titkos támogatójának (Szoviána) mágikus befolyása alatt. Tisztában van vele, hogy neki köszönheti az életét. Mára már az is egyértelműen kommunikálva lett felé, hogy köztük érdekegyezés van. Ezen alapul a kettejük szövetsége.

Liliath pajzsai

Alidax úrnője rendelkezik egy speciális varázslattal, mely olyan védelemmel szolgál részére, ami nagyban megnehezíti az ellene ármánykodók céljainak elérését.

A Kristálykirálynő Csókja
Liliath saját, csak általa ismert varázslata, melyet ismeretlen, ősi forrásokból merített. Mondják, egy szeráfi alku során tett rá szert, mások szerint aquirokkal hált kínokkal teli nászokat a tiltott tudásért.
Nevével ellentétben nem sorolható a Csókmágia varázslatai közé, valójában a boszorkánymágia határait is feszegeti. Manaigénye olyan hatalmas és kimerítő, hogy egyedül nem is képes létrehozni ezt, minden esetben több tagú boszorkánykörre van szüksége a létrehozásához.
A varázslat gyakorlatban:

- Eredményeként egy általa kijelölt, a rituálé során jelenlévő és beleegyezését adó boszorkány (ahogy maguk között hívják: Pajzs) és a Kristálykirálynő között különleges hatású, permanens időtartamú szimpatikus viszony jön létre.
    - Szükséges továbbá egy harmadik boszorkány jelenléte a boszorkánykör létrehozásához. Habár Liliath mindent megtesz azért, hogy mind a segítő, mind a Pajzs személye ismeretlenek legyenek egymás számára, vagy eleve érdekegyesség legyen közöttük, a Pajzsok kiléte nem tud teljes titokban maradni!
- Ezen szimpatikus viszony hatásaként minden, a Kristálykirálynőt támadó ártó varázslat és mágikus hatás nem őrajta, hanem egy Pajzson jön létre - mintha a Pajzs lett volna az eredeti célpont. (Hogy mi számít ártó varázslatnak, a KM dönti el.)
    - Fontos, hogy a Kristálykirálynőre szimpatikus viszonyon alapuló, ártó mágiahatásokkal nem lehet hatni, amíg legalább egy Pajzs életben van! Ennek

oka, hogy a szimpatikus úton operáló varázslat - mivel átirányítódik a pajzsra - még létrejötte előtt össze is omlik.
- A “csóknak” nincs fizikailag látható jele a Pajzsokon, de egy nehezen visszafejthető egyedi asztrál/mentál fonál kialakul kettejük közt.
    - Ennek módjai a KM-re vannak bízva, de nem lehetnek triviálisak. Pl.: egy Asztrálszem a fonalak létezését még elárulhatja, de a célpontjukat nem; de ha megbíznak egy asztrállényt az asztrálsíkon, az segíthet megtalálni a célpontot.
- A Pajzsok számának csak a gyakorlat szab korlátot: manaigényes létrehozása és beleegyezését adó személyek száma.

A csók következtében minden ártó jellegű (vagy szimpatikus kapcsolatot létesítő) varázslat nem Liliath-on hajtódik végre, hanem a hozzá fizikai térben legközelebb tartózkodó Pajzs-boszorkány nyeli el (és kapja meg a varázslat hatását).

A varázslatot Liliath egyoldalú vérszerződésként alkalmazza: neki örök hűséget fogadó boszorkányok kapják a Boszorkánykirálynő támogatásáért cserébe. Az összes Pajzs kilétét pontosan csak Liliath ismeri, de egyes Pajzsok kiléte általában 1-1 harmadik, Liliath számára megbízhatónak tartott (akár egy másik Pajzs!) személy számára is ismert.

Eredetileg **8** Pajzs-boszorkány volt, a modul kezdetekor már csak **4** van életben.

A Pajzsok ismeretlensége
- Alidax-ban a varázslat és a Pajzsok létezése nem közismert információ. Aki hivatalból tudhat róla - lásd lentebb - az is államtitokként tekint rá és csak rendkívül nyomós érv esetén hajlandó kívülállókkal megosztani.
- Csak a következő személyek tudnak a Pajzsokról, akár látták már gyakorlatban is működni:
    - A Kupola
    - A Titkosszolgálat
    - A Pajzsok maguk
    - Néhány kivételes, Liliath által megbízhatónak tartott személy, aki az egyik előző kategóriába sem sorolható be.
- Mit tudnak:
    - Tudják, hogy körülbelül hány Pajzs létezik.
    - Senki nem ismeri az összes Pajzsot, csak egy szűk részhalmazát.
    - Nagyjából mi a Pajzs hatása.
    - A Kupola egyik tagja sem Pajzs-boszorkány.

Szoviána pókhálója

Szoviána végső célja az, hogy Liliath-ot letaszítsa a trónról, és legbefolyásosabb, legjobb pozícióban lévő jelöltként ő üljön a helyére. Nem elsődleges cél, de tervezett mellékhatás Liliath halála is.

Szoviána nem véletlenül kapta a Pókasszony nevet, esztendők óta szövögetett tervei sok pontot kötnek össze Alidaxban, és egyszerre több oldalról támadják a Boszorkánykirálynőt. Liliath jelenlegi, toroni távolléte ideális számára, ezt az időablakot használja ki tervének végrehajtására. Évek óta előkészített csapdáit és szálait most fokozatosan, egymástól függetlenül veti be, saját maga végig a háttérben – és látszólag végig Liliath oldalán! – állva.

A Pajzs-boszorkányok kiiktatása
Szoviána az évek alatt fényt derített néhány Pajzs-boszorkány kilétére, és számos másik jelöltje van, hogy ki lehet még az. Az ő megölésük egyértelműen közelebb viszi a Pókasszonyt végső céljához, minden egyes Pajzs-boszorkány halálával Liliath közvetlen védelme és a hozzá hű boszorkányok köre is gyengül.

Szoviána így elkezdte módszeresen felderíteni és irtani a Pajzs-boszorkányokat, ám olyan formában, hogy egyiket sem saját maga ölte vagy ölette meg. Erről bővebben később.

Vivilyn
A Pókasszony "titkos fegyvere", akit több céllal is felhasználhat:

1. Ha sikerült az összes Pajzs-boszorkányt megölni, Liliath védtelen marad a szimpatikus mágia ellen. Vér szerinti lányát felhasználva, a megfelelő rituálékkal meg tudja ölni a Boszorkánykirálynőt, szinte bárhol tartózkodjon és bármilyen védelemmel is rendelkezzen.
2. Ha sikerült Liliath hatalmi pozícióját kellően megingatni, akkor nyíltan politikai porondra hozhatja a Boszorkánykirálynő lányát, ezzel Alidax törvényei szerint rangvesztésre ítélve Liliath-ot. Ez azonban túl sok bizonytalansági faktort magában foglaló megoldás, amelyet inkább elkerülne a Pókasszony.

Vivilyn tudja, hogy az őt segítő boszorkány (Szoviána) fő célja Liliath elveszejtése. Nem egy naiv butuska gyerek, de örömmel vesz részt az összeesküvésben, hisz a titokzatos támogatója, mentora, segít neki az anyja iránti bosszújának beteljesítésében. A kettejük közti érdekazonosság (és bizalom) az, ami veszélyes szövetségessé teszi őket.

MI TÖRTÉNIK ALIDAXBAN?

A közvélemény

Minden egy hete kezdődött.

Meghalt egy igen magas rangú boszorkány, a Kupola egyik tagja: Janda. Napokig csak pletykák terjedtek halálának okáról, de egy idő után hivatalossá vált, hogy gyilkosság áldozata lett. Azóta két másik rangos boszorkány is meghalt, a városállamban sorozatgyilkosról, toroni bosszúról és titkos belső harcokról is pletykálnak.

A városállam polgárai 5 nappal ezelőtt lettek közvetlenül érintettek, amikor az emberek éjszaka rémálmokkal, nappal kialvatlansággal és rossz kedvvel küszködtek. A Kupola azonnal Antissjárási tilalmat hirdetett ki, hozzáfűzött megjegyzés nélkül. A polgárok csak pletykálkodni tudnak az álmok veszélyeiről, a valós tényekről fogalmuk sincs. A szegényebbek azzal csökkentik a rizikót, hogy kevesebbet alszanak. A városban az átlag polgár eléggé kialvatlan jelenleg. A tehetősebbeknek könnyebb dolguk, több opciójuk is van:

1. Speciális főzetet fogyasztanak elalvás előtt, ami miatt alszanak ugyan, de nem álmodnak (nem jelennek meg az Álomsíkon). A főzetet a Füstgyártók céhének emberei árulják az utcákon, kedvezményes, 2 ezüstös áron. (1 hétre elegendő adag) A főzet elterjedését és permanens fogyasztását káros mellékhatásai akadályozzák. (A mellékhatások a KM-re vannak bízva, de mindenképp negatívak. Pl.: vakság, étvágytalanság, hallucinációk, stb.)
2. A gazdagabb rétegnek képzett antissjáró vigyáz az álmára.
3. A legnagyobb hatalmú népeknek - elsősorban a Kupola tagjainak - védőrúnák vagy drágakőmágiával felruházott achátkövek biztosítják a nyugalmas éjszakákat.

Az általános közvélemény és közhangulat körülbelül így írható le:

- Jelenleg kifejezetten rossz a városi morál, de nincs pánik. Lázadás vagy menekülés gondolata fel sem merül az átlagpolgár fejében.
- A gyilkosságok miatt nem aggódnak. Nem sok ember halt meg, és többségében mind magas rangú személy volt.
- Majd elmúlik. Valószínűleg a nagyobb hatalmak belső harcai folynak a színfalak mögött, aminek egyszer, belátható időn belül biztosan vége lesz, és minden helyreáll. Mindig így szokott lenni.
- A Boszorkánykirálynőben bíznak. Liliath hamarosan hazatér, legkésőbb akkor úgyis rend lesz.

A Kupola tudomása szerint

Minden 3 hete kezdődött.

Pont azután, hogy Liliath elhagyta Alidaxot halt meg az első boszorkány. Egy ifjú novícius. Bár hamar kiderült, hogy gyilkosság áldozata volt, nem kavart túl nagy port a Kupolában. Közönséges leszámolásnak tűnt, lehetett egy féltékeny szerető vagy akár egy türelmetlen uzsorás.

Őt egy nappal később egy másik húg követte, akinek elvesztése ugyan nem okozott fennakadásokat, de halálának furcsa körülményei kérdéseket vetettek fel. Ekkor még nem volt egyértelműen összeköthető a novícius halálával, de a gyanú már felmerült.

Az ezt követő napokban öt másik boszorkány halt meg, tanonctól kezdve szignifikáns pozíciót betöltő nővérig. A gyilkosságokat ekkor már szándékos, tervezett sorozatnak tartották, és nagy erőkkel nyomoztak utána.

Az igazi pánik 8 nappal ezelőtt kezdődött, amikor Janda, a Kupola egyik tagja volt az áldozat. Halála nagy port kavart, már nem lehetett titokban tartani. Különösen aggasztó a Kupola számára, hogy Janda az Antissjárás mestere, és Alidaxban az Álomsíkon való rendfenntartás felelőse volt.

Janda halála után a Kupola összes tagja bezárkózott a Boszorkányerődbe. Itt gyakorlatilag mindentől - még az Álomsíkon is - védve vannak. Még a JK-k sem tudnak bejutni hozzájuk.

A már folyamatban lévő nyomozást azonnal, gyors lépésekkel komoly hajszává formálták át:

- Alidaxban minden boszorkánykörnek kiment a hír, hogy tartsák nyitva a szemüket, minden gyanús dolgot jelentsenek a Kupola felé, és kettőzzék meg a saját védelmüket.
    - Eredmény: egyelőre semmi. Gyanús dolgok akadtak, de semmi nem köthető egyértelműen a gyilkosságokhoz.
- Hatfős, boszorkány által vezetett kutató csapatot indítottak a gyilkosságok felderítésére.
    - Eredmény: a boszorkány és két ember meghalt, hárman anyaszült meztelenre vetkőztetve visszatértek - de nem emlékeznek semmire. (Az első három említett személy meghalt az elementalista bérmágus keze által (lásd később), a második három személy álmaiban az Antiss-lény közbenjárására (lásd később) őrült meg, ruháikat saját maguk letépve céltalanul kóboroltak, amíg rájuk nem találtak.)
- Az Álomsíkon három antissjárót vetettek be.
    - Eredmény: közülük kettő - eddig gyógyíthatatlannak tűnő módon - megőrült, a harmadik azóta sem ébredt fel, hiába próbálják különféle módokon felébreszteni.

Lényegében a mai napig nem ismerik a gyilkosságok okát és elkövetőit.

Amit gondolnak:

- Akárki álljon ezek mögött, jól ismeri a boszorkányok mágiáját, és van védelme ellenük (mind asztrális, mind antiss).
- Legalább közepesen jól ismeri az alidaxi helyszíneket, szokásokat, közismert személyeket. Egyelőre nem utal semmi arra, hogy feltétlenül alidaxi személy lenne, de nem zárják ki.
- Inkvizícióra, boszorkányvadászokra gyanakodnak, esetleg az Északi szövetség ténykedése van a háttérben. Az Álomsíkon történtek óta felmerült az is, hogy Toron bosszújáról lehet szó a XIV. Zászlóháború sikertelensége után - ezt a teóriát alátámasztja, hogy egy magas rangú toroni követ is tartózkodik a városban és Liliath is Shulurban tárgyal. A Kupola csak abban ért egyet, hogy nem sajátjaik közül való személy áll mögötte, mert arról biztosan tudnának, hiszen a szolgálók hűsége... khm... biztosított.

Liliath értesült az eseményekről, de ő sem tud ennél többet. Nem várt, kellemetlen tüskét jelent neki, ezért ráparancsolt a Kupolára, hogy oldják meg, mire hazatér. Lásd: Hangulatkeltő novella.

A zászlóháború után a Kupola nem akar diplomáciai ügyet csinálni belőle. Inkább előnyös juttatásokért cserébe független, de Alidaxhoz mégis hű kopókkal, kalandozókkal akarja helyreállítani a rendet - így lépnek színre a Játékos Karakterek.

AMI VALÓJÁBAN TÖRTÉNIK

Minden hat évvel ezelőtt kezdődött.

P. sz. 3692-ben Liliath keresztülhúzta Szoviána terveit, és megelőzte őt a trónöröklésben. A Pókasszony azóta szövi hálóját: gyűjti az információkat, szövetségeseket, fegyvereket a Kristálykirálynő ellen. Most, 3698. Hullámok havában, Liliath Shulurba távozását követően pár nappal kiadta a parancsot, és komplex terveinek megvalósítása elkezdődött. A szekér elindult a lejtőn, ki tudja, hol áll meg…

Szoviána tervének 3 fő oszlopa van:

1. Egy elementalista bérmágus és mások teszik el láb alól a Pajzs és nem-Pajzs boszorkányokat
2. Egy toroni követ összezavarja a nyomozást
3. Vivilyn felügyelet alatt tartja az Antisst, ami majd végül valamilyen módon Liliath vesztét okozza

Ezeket a pontokat fejtik ki a következő alfejezetek.

Az elementalista bérmágus

Az első számú gyilkos

- Lásd az NJK-k között: Rog Chen Vher, az aun "bérmágus"
- Szoviána közvetve bérelte fel, a megbízást Vivilyn adta neki. Az aun légidéző a Vinisila-síkság egyik bolyának nagyhatalmú tagja. Egy, a faj számára páratlan értékű ereklye visszajuttatásával tett szert közvetve Szoviána a légmágus szolgálataira. Az aun nem tud Szoviánáról, csak Vivilynt ismeri. Nem tud semmit a politikai háttérről, nem ismeri mélyebben az emberek világát sem. Nem tud semmit Szoviána terveiről, vagy a toroni követről sem. Egyetlen feladatot kapott, hogy végezzen azokkal a célpontokkal, akiket a megbízója kijelölt a számára. Minden gyilkossághoz egy elf nyelven írt üzenetet kap, hogy mikor és hol található meg a célpont. Ezen felül egy, a célponthoz tartozó személyes tárgyat is eljuttatnak neki. E tárgy ad módot arra, hogy a légelementál "kiszagolja" az áldozatot.
    - Az aun bérmágus az üzenetet és az áldozat személyes tárgyát mindig ugyanattól a személytől, Vivilyn egy személyes emberétől, egy Rabszolgaság Csókja alatt lévő mestertolvajtól kapja.
- A légidéző aun a város legnépszerűbb ligetében, az Ezer Gyertya Ligete alatt, annak is egy elfeledett, föld alatti járatában, kb. 10 lábbal a felszín alatt él. Középmagas szintű varázsló, aki rendelkezik egy láthatatlanságot biztosító mágikus köpennyel. Vész esetén minden esetben menekül, de ez nem jelenti a küldetésének végét.

A gyilkosságok

Szoviána ameddig csak lehet, rejteni akarja azt a tényt, hogy a Pajzs-boszorkányokat módszeresen gyilkolják. Szerencséjére, ahogy teljes bizonyossággal még ő sem, úgy a Kupola többi tagjai még inkább nem tudják pontosan, hogy ki Pajzs-boszorkány, és ki nem. Ezért sem tűnik fel sem a Kupolának sem a Titkosszolgálatnak, hogy az áldozatok egy jelentős része Pajzs-boszorkány volt. Másfelől fontos, hogy ne tűnjön fel azonnal Liliath-nak, hogy azok a személyek halnak meg, akik az ő csókját viselik. Ezért minden Liliath csókját viselő meggyilkolt

Pajzsra jut néhány másik gyilkosság, olyan boszorkány áldozatokkal, akik nem viselik a csókot. Előbb-utóbb persze Liliath-nak feltűnik, hogy a Pajzs-boszorkányok fogynak, de Szoviána terve szerint akkor már nem tudja megállítani az egyre gyorsuló folyamatot. Hogy Liliath mikor teregetheti ki a lapjait, az a KM döntése, ám nem sieti el a dolgot, hisz sokat rontana a Kristálykirálynő Alidaxon belüli és kívüli helyzetén, hogy ha kitudódna, hogy épp az ő privát védelmét ostromolják.

Hozzávetőleg a modul kezdetéig kb. véletlenszerű módon gyilkoltat boszorkányokat, még a saját köréből is - ezt járulékos veszteségnek tekinti. Közvetett módon eseti leszámolásokhoz biztosít információt, eszközöket, lehetőségeket. Mindegy, hogy ki, miért és miképp hal meg, a lényeg a zavarkeltés. Régi vérbosszú (Uwel egyik paplovagjának városba juttatása, aki a leszámolás után mágikus úton távozik), rablógyilkosság (toroni méreggel történő mérgezés), üzleti leszámolás (Kobrák orgyilkosa), kéjgyilkosság (egy őrült wier). Ilyen módszerekkel operál, hogy a két saját fegyveréről (Vivilynről és a bérmágusról) elterelje a figyelmet.

A toroni követ

A zsákutca

- Lásd az NJK-k között: Tago Jywathon, a toroni nagykövet
- Diplomáciailag érzékeny helyzet: Toron követeként diplomáciai védettséget élvez, Alidax vendége.
- Van egy személyes kötődése is Alidaxhoz: megszállottként szerelmes egy itteni boszorkányba (még életében szeretett bele). A boszorkány (Icrissur Reita) épp most halt meg a napokban (ő az egyik áldozat), ami miatt a toroni minden követ megmozgat, hogy megtalálja a gyilkosát. Ő is kutakodik, nyomoz, gyakorlatilag folyton keresztezi, ezzel olykor nehezítve a JK-k munkáját.
- Élőholtként sosincs jelen az Antiss-on, és asztrálisan immunis.
    - Ez felmenteni látszik őt az Álomsíkon történő dolgok alól.
- Abszolút semmit sem tud Szoviána tervéről, semmilyen része nincs benne. Ő Szoviána kezében egy félrevezető szál, amit a Pókasszony kihasznál.
- Látszólag tényleg gyanús a fickó:
    - 4 hete érkezett, épp a gyilkosságok kezdete előtt
    - Többször látták együtt az egyik áldozattal annak halála előtti napokban
    - Az áldozat nagyasszonya Janda volt, aki megtiltotta a románcukat
    - Egy másik áldozattal toroni méreg végzett
    - Feltűnően bizalmas információk birtokában van (a toroni kémhálózatnak hála)
- Együttműködő!
    - Tud arról, hogy gyanúsítják, és tisztázni akarja magát. Olyan készséges és együttműködő a JK-kal, hogy már gyanús. :)
    - Egy végletekig udvarias élőholt nemes, akiről talán csak a “búcsú-kézfogásnál” tűnik fel, hogy nincs tükörképe…
- Plátói szerelem
    - Amikor megtudja, hogy halott szerelme teste ép maradt, a JK-kat felkérheti, hogy szerezzék meg neki, hogy örök életet és szerelmet adhasson neki.
    - Cserébe fel tudja ajánlani a JK-knak, hogy értesíti őket, amikor Liliath elhagyja Toront - ugyanis ő naprakész, Shulurból származó, megbízható információkkal rendelkezik. Esetleg még késleltetni is tudja a Kristálykirálynő hazatértét… (az előbbi igaz, az utóbbi persze nem feltétlen)

Vivilyn

- Lásd az NJK-k között: Vivilyn, a Kristálykirálynő halottnak hitt lánya
- Hol tartózkodik: a modul ideje alatt mindvégig Talavra egyik erősen őrzött palotájában marad, Alidaxtól mintegy 200 ynevi mérföldre, pár napi lovaglásra. A Csodaművesek klánjának legjobb zsoldosai őrzik. Utóbbiak úgy tudják a lány egy átok sújtotta aszisz nemes gyermeke. Valamiféle démoni, sötét titkok van a család múltjában, ezért tartózkodik rangrejtve a városban és szorul fegyveresek és varázstudók védelmére.
    - Valójában Szoviána biztosította neki ezt a fedősztorit és közvetve ő állja a védelem költségeit is. Talavra közelsége teljesen ideális számára. A lány könnyedén képes innen is uralni az "Alidax-közeli" Antiss-t. Ha pedig eljön az idő a cselekvésre - azaz leomlik a Pajzs -, Szoviána egy Árnyékajtó varázslat segítségével szinte azonnal felkeresheti a lányt, hogy rajta keresztül az anyját, a Boszorkányúrnőt is egy végzetes varázslattal pusztítsa el.
- Nem csupán az Antissjárás mestere, ezen felül egy nagy hatalmú Antiss-lény támogatását is élvezi.
    - Vivilyn az Álomsíkon minden erejével és az Antiss-lény támogatásával a Szoviánával közös tervük megvalósításán dolgozik. Azaz "ostromolja" a város Antisson lévő kivetülését és próbál minél több hasznos információra szert tenni, melyek segíthetik céljaikat.
    - Vivilyn csak a legritkább esetben öl az Álomsíkon, mert minden ilyen cselekedettel kockáztatja a lebukását. Helyette az Antiss-lény végzi el a piszkos munkát.
    - Kellemetlenné és veszélyessé tudja tenni Alidaxban az Antissjárást, ezzel is akadályozva azt, hogy rájuk bukkanjanak az Álomsíkon. Ezt nem tudja örökké fenntartani, ez is egy oka annak, hogy Szoviána tervét rövid lefutási idő alatt kell végrehajtani.
- Miatta van antissjárási tilalom hirdetve Alidaxban.
- Ő az egyetlen személy, aki teljes bizonyossággal tudja, hogy a Kupola egyik tagja áll az összeesküvés mögött, de nem tudja, hogy melyik. A Pókasszony által felhasznált személyek és szálak közül ő az egyetlen olyan, aki a Pókasszony ide vonatkozó terveinek nagy részét is ismeri. Tehát szinte biztos, hogy a JK-knak őrajta keresztül vezet az út Szoviánához.

Események a modul kezdete előtt

T = P. sz. 3698, Hullámok havának 14. napja, a modul kezdete

A táblázatban nem szereplő események időpontjait a KM tetszés szerint, a csapathoz igazítva improvizálja.

IDŐPONT	ESEMÉNY
T -17 nap	Liliath Shulurba indul, elhagyja Alidaxot
T - 16 nap	1. áldozat: meghal egy novícius boszorkány az elementalista keze által.
T - 15 nap	2. áldozat: egy másik, fiatal boszorkány.
T - 14 nap	3. áldozat: egy közepes rangú boszorkány. A Kupola gyanút fog.
T - 13 nap és T - 10 nap között	További 4, különböző rangú és politikai beállítottságú boszorkány hal meg. A Kupola kutatja az okokat és megerősíti a város védelmét.
T - 9 nap	A Titkosszolgálat első nyomozása kudarcba fullad.
T - 8 nap	8. áldozat: Janda halála. A Kupola bezárkózik a Boszorkányerődbe. Félreállítják Zarthant. A Kupola speciális nyomozócsapatot indít az ügy felderítésére: egy 6 fős csapat + 3 antissjáró.
T - 6 nap	A speciális nyomozócsapat kudarca. A csapatot vezető boszorkány halála. Ő a 9. áldozat.
T - 5 nap	10. áldozat: újabb boszorkány, a toroni követ szerelme. A rémálmokkal teli, nyugtalan éjszakák megkezdődnek a városállamban. A Kupola antissjárási tilalmat hirdet ki.
T - 4 nap	Liliath Shulurból ráparancsol a Kupolára, hogy ez így nem mehet tovább. A Kupola döntést hoz a kalandozók bevonásáról.
T - 4 nap és T -1 nap között	Prológus.
T	A JK-k megérkeznek a nyílt tengeren álló Bosszú Asszonya hajóra. **Itt kezdődik a modul.**

A MODUL FELÉPÍTÉSE

A modul - a Játékosok szemszögéből - az alábbi részekből áll.

0. ciklus - Prológus

- Bevezető, ismerkedő ciklus.
- KM megteremti a történet alapjait, mindenki belerázódik a karakterébe. Interaktív játék korlátozott mértékben van jelen, hangulatkeltő jelleggel.
- A JK-k megérkeznek a Bosszú Asszonya nevű hajóra (még nem Alidaxba.)
- JK-k megkapják a megbízást, és vele együtt rengeteg információt.

1. ciklus - Rémálmok

- Bele a közepébe! Váratlan, epikus tengeri csata a Krák ellen.
- Ébredés, felismerések (antiss, rúnakő), gondolkodnivaló a továbbiakra.
- A ciklus végére a JK-k lényegében "megérkeznek" Alidax-ba, egy általuk választott helyszínre.

2. - 4. ciklus - Nyomozás Alidaxban

- Szabad, sandbox játék Alidax városállamában.
- Sok KM improvizáció, csapathoz igazított elemek, ügyesen adagolt információ morzsák.
- A 4. ciklus végére a JK-k kiforrott tervvel rendelkeznek arra vonatkozólag, hogy hogyan kívánják befejezni a modult.
    - Pl.: tudják vagy sejtik, hogy Szoviána áll a háttérben, vagy le akarják rohanni Vivilyn-t, vagy esetleg nem jutottak sokra, és menekülni akarnak Liliath dühe elől.

5. ciklus - Végjáték

- Igény és lehetőség szerint epikus csata vagy fordulat.
- Történet fokozatos lekerekítése, zárás, epilógus.
- A ciklus végére a JK-k teljesen befejezik és lezárják a történetet - akármilyen módon.

0. CIKLUS: PROLÓGUS

Ez a ciklus még nem igazi, szabad játék. A KM felépíti az alaphelyzetet és a történet stílusát, hangulatát. Kiadja a küldetést. Érdemes beletenni egy pici - modult nem érintő - interaktív helyzetet is, hogy a Játékosok ismerkedjenek saját és egymás karaktereivel.

A JK-kat megkeresik
A JK-k külön-külön valahol Észak-Yneven tartózkodnak saját előtörténetük szerint.
Megkeresést kapnak Alidaxból (külön-külön, körülményei a JK-k előtörténetétől függ), hogy szükség van rájuk, és várják őket mihamarabb Alidaxban. Megjelölésre kerül Ifin egy tetszőleges helyszíne (pl. egy fogadó, a KM improvizálja a JK-khoz igazítva), ahova 2 napon belül el kell menniük, találkozni valakivel, aki Alidaxba viszi őket.

A személyre szabott és JK-ként külön tartott megkeresések során a JK-k az alábbi információkat kapják:

- FÜGGELÉK: A JK-K ÜZENETEI
- A KM az Üzenetek 5. pontjával kapcsolatban tegye fel a következő kérdéseket minden JK-nak még a külön tartott négyszemközti beszélgetés során:
    - Milyen típusú dolgokat akarsz jelenteni majd a felettesednek? Milyen típusú dolgokat nem?
    - Milyen gyakran akarsz jelenteni a felettesednek?

A jelentések ezek után automatikusan megtörténnek a játék során valamilyen módon, pl.: kap egy mágikus tükröt, vagy kisállat familiárist, vagy mágikus papírlapot, aminek át tudja adni az infókat tetszés szerint.

- Fontos, hogy ezek a játék során automatikusan megtörténjenek. A JK-k ne hívják félre a KM-et minden alkalommal, amikor jelenteni akarnak! Elég akkor, ha el akarnak térni a megszokott tervtől.

Közös találkozó Elyssával
Az összes JK megérkezik az Ifinben megjelölt helyszínre.

Itt egy Elyssa nevű boszorkány várja őket. Bemutatkozás után első kérdése az Alidax-helyismerettel rendelkező JK-k felé:

- Alidaxban melyik fogadóba vigyelek majd titeket?

Ezután Árnyékajtót nyit, melyen áthaladva a JK-k egy Bosszú Asszonya nevű hajóra érkeznek, amely nyílt vízen tartózkodik, félúton Ifin és Alidax között. Elyssa elmondása szerint ez csak ideiglenes megálló, pár óra múlva újabb Árnyékajtóval tovább is mennek egyenesen Alidax-ba, csak szüksége van egy pihenőre

- Játéktechnika: az Árnyékajtó távolsági korlátja miatt nem tudnak egyenesen Alidax-ba menni, csak “2 ugrásból”. Mivel Ifin az Alidaxhoz legközelebb eső, térkapuval rendelkező város, ez a leggyorsabb útja a JK-k összeszedésének.

Ezután Elyssa felhajt egy Hatalom italát, kér egy kis pihenőt. Ez idő alatt a JK-k megkapják a küldetést.

A küldetés ismertetése

Elyssa újra összehívja őket a kabinjába. A boszorkány láthatóan feszült, lényegretörő és tárgyilagos.
Gyorsan bele is kezd mondanivalójába: elmondja a JK-k küldetésének részleteit.

A feladat

- Elsődlegesen ami a FÜGGELÉK: A JK-K ÜZENETEI alatt szerepel, kiegészítve az alábbi részletekkel.
- Elyssa elmeséli az elmúlt hetek történéseit, lásd A közvélemény és A Kupola tudomása szerint részek tartalmát. Ezeket teljes egészében megosztja a JK-kal - nincs titkolnivaló.
- **A cél, hogy a JK-k derítsék ki, hogy ki vagy mi áll a gyilkosságok mögött. Lehetőség szerint szüntessék is meg a gyilkosságokat, de a minimum elvárt eredmény az, hogy azonosítani és bizonyítani tudják, hogy ki a felelős.**
- Említést tesz róla, hogy a Boszorkányúrnő részéről komoly retorzió várható, ha nem sikerül értékelhető eredményeket felmutatni.

Felhatalmazás: a Kupola pecsétje

- A feladat elvégzésének érdekében szinte bármit megtehetnek, ami indokolható a Kupola előtt.
    - Vigyázat, túlkapásokat büntethetik!
- Ennek érdekében felajánlja a JK-knak a *Kupola pecsétjét*, mely Alidax városállamában bárki számára egyértelművé teszi, hogy a JK-k a Kupola nevében járnak el. Ez egy csók, amit csak az egyik JK-nak adhat.
    - A kijelölt JK az, aki a "Meglepetés" bónuszt választotta a karakteralkotás során. (Indoklás: a Kupola tagjai őt jelölték meg pecséthordozónak.)
- A *Kupola pecsétjét* szinte mindenki ismeri Alidaxban, és szinte minden ajtót megnyit számukra. Ha egy ajtót nem: az gyanús.
    - Mindezek ellenére azért javasolt, hogy ne villogtassák úton-útfélen, mert visszaüthet (pl. a gyilkos erők is tudomást szerezhetnek róla).
- Amennyiben a kijelölt JK **elfogadja**: Elyssa egy apró üvegcsét vesz elő, sűrű tartalmát az ajkaira keni, majd csókot lehel a kiválasztott JK nyakára. A csók helyén egy néhány centis Korona és Kehely rajzocska (Alidax jelképe) izzik fel, és megmarad a modul végéig.
- Amennyiben **nem fogadja el**: A kijelölt JK dönthet úgy, hogy nem fogadja el! Más JK-nak nem adható át. Ez esetben a továbbiakban, általánosságban az NJK-k együttműködési készsége a vártnál alacsonyabb lesz, a modul kihívási nehézsége megnő!

További információk

Alidax jelenlegi helyzetéről, stb. Elyssa keveset beszél. Néhány kérdésre tömören válaszol, de ha a JK-k sokáig kérdezgetnek, rövidre vágja:

- Nincs most erre idő, ő nem azért van itt, hogy ezekről beszéljen, és van nála jobb forrás is. Alidaxba érkezve **keressék Zarthant, az eunuchot**. Bármire szükségük van, tőle kérhetik, és nála jobban kevesen ismerik a várost. Ő pedig visszavonul a kabinjába, hogy felkészüljön a következő varázslatára, mellyel elérik Alidaxot.

Itt kezdődik a játék a JK-k számára. (És itt MINDENKÉPP zárd le ezt a ciklust!)

1. CIKLUS: RÉMÁLMOK

Ez az egész ciklus az Antisson játszódik, de sem a Játékosok, sem a JK-k nem tudnak erről, csak idővel derül ki mindez számukra. Kivételes eset, ha van a JK-k között legalább Antissjárás Af-el rendelkező kalandozó - akkor számára (sajnos) le kell lőni ezt a poént már viszonylag az elején. Bár első pillanatban a játékosok majd azt hiszik, de ez nem az előző ciklus közvetlen folytatása! Ez az első Alidaxban töltött éjszakájuk alatt lezajló esemény.

In medias res, azaz egyből bele a közepébe kezdés!

A tengeri csata

A hajó hirtelen megremeg és megdől, mintha sziklának ütközött volna. A hajón pánik tör ki, és a tengerészek nem állnak a helyzet magaslatán. Óriási csápok tűnnek fel a hajó körül és hihetetlen pusztításba kezdenek.

JK-k vs Krák
Ezt nem részletezzük, a KM fantáziájára és improvizálása van bízva az epikus, tengeri harci jelenet. A krák leírása a függelékben található.

Erre az Antisson zajló csatára maximum 1 óra játékidőt adjunk, bele kell férnie ebbe a ciklusba! Legyen pörgős! A lényeg, hogy a játékosok és rajtuk keresztül a karakterek folyamatosan ébredjenek rá, hogy ez nem a valóság. Használjátok az Antissra vonatkozó szabályokat. Lásd: Egyszerűsített Antiss szabályok.

Tengeri csata koreográfiája

A Krák, kiváltképp hogy a karakterek nincsenek tisztában a pontos helyzettel, minden bizonnyal hatalmas veszélyt jelent majd a csapatra. Abban a pillanatban, amikor egy játékos karakter életveszélybe kerül, érkezik meg a jelenetbe Elyssa. Nem feltétlenül a saját alakjában. Lehet egy hullócsillag vagy egy földre szállt angyal bármi. A lényeg, hogy megmenti a játékos(oka)t. Két mondatban, akár a csata hevében tisztázza a helyzetet és menekülésre utasítja őket. Nyit egy átjárót vagy rájuk parancsol, hogy ébredjenek fel! Átad nekik egy apró, Runakő szerű (lásd később) tárgyat és feltartja a támadókat, amíg ők kijutnak. Ez utóbbi cselekedetével viszont mindenképp feláldozza önmagát!

Ha **a JK-k olyan kiválóan teljesítenek, hogy le tudják győzni a Krákot**, Elyssának akkor is halnia kell. Ilyen esetben Vivilyn végez vele a neki tetsző alakban és módon és így ő készteti menekülésre a csapatot. Ha ezt sikerrel kiprovokálják, akkor később a modulban fel tudják használni, ha találkoznak Vivilynnel, vonásait azonnal felismerik. (Ez az álombéli információ azonban annyira nem pontos, hogy személykereső varázslat segítségével felkutatható legyen!)

Ébredés

Bármi lett a csata kimenetele, a JK-k számára hirtelen képszakadás történik, majd felébrednek.

Alidaxban vagyunk
A JK-k felébrednek abban a fogadóban (vagy azon a helyszínen), amit megjelöltek Elyssának a Prológus során. Reggel van. Borús az ég, esőre áll az idő.

Ahogy a JK-k emlékeznek
- Elyssa halála és a Krákkal vívott csata csupán rossz álom volt… ugye? :)
- Ami valójában történt, és ahogy emlékeznek:
    - Tegnap ott voltak a Bosszú Asszonya hajón, és megkapták a küldetést.
    - Elyssa nem a hajón halt meg, sikeresen végrehajtotta a második Árnyékkaput is, és már tegnap késő este megérkeztek Alidaxba. Nem is volt semmiféle tengeri csata. Elfoglalták a jelenlegi szállásukat és nyugovóra tértek, stb.

Egy valami nem stimmel: valahol a helyszínen, jól látható helyen, ott van náluk az álmukban szereplő - Elyssától kapott - rúnakő valódi(!) formájában, pedig ők tegnap nem kaptak semmiféle követ a hajón.

Háttér
A JK-k jól emlékeznek: előző este Elyssa sikeresen eljuttatta őket Alidaxba. A csapatot éjszaka támadás éri az Antisson: Vivilyn és az ő Antiss-lénye tör az életükre. Valójában ez a rajtaütés csupán kelepce volt Elyssa számára, hogy előcsalogassák és végezzenek vele, mert közvetlen veszélyt látnak benne és a rúnakőben.

Eredmény
- A JK-k tulajdonképpen annak voltak tanúi, ahogy (Vivilyn és) az Antiss-lény (az álomban az utóbbi a Krák) megölik Elyssát az Álomsíkon. Elyssa így a valóságban is meghalt. Ezzel egyértelművé válik majd számukra, hogy álmodni veszélyes!
- A JK-k megkapják a rúnakövet, ami különleges természeténél fogva az Anyagi Síkon is manifesztálódik, a JK-k magukkal viszik az álomból a valóságba.

- Elyssa nemcsak egy egyszer használatos megbízó lesz, hanem átváltozik a játékosok szempontjából egy mártírrá (motivációs elemmé), akinek ajándéka (Rúnakő) különleges jelentőséggel bír és nemcsak egy sima varázstárgy.
- Amennyiben valami csoda folytán legyőzték az Antisson a Krákot, véglegesen elpusztították az Antiss-lényt. Vivilyn hatalma némileg gyengébb lesz modul során!

A rúnakő

Egy kb. 30 ynevi font súlyú, görögdinnye méretű, csiszolt, rúnázott, szürke kődarab. Részletes leírása itt.

Elyssa halála előtt a lelkükre köti:

- *"Mindig tartsátok magatoknál és maradjatok együtt, különben…"*

2. - 4. CIKLUSOK: NYOMOZÁS ALIDAXBAN

Szabad játék

A történet az 1. ciklus bevezetése után végig szabad játék, ha úgy tetszik, *sandbox*. A JK-k szabadon mozoghatnak, cselekedhetnek bármit Alidax városában. Egyetlen esemény fix csak: Liliath hazaérkezése, ami a történet végét jelenti. Egészen a végéig minden esemény, cselekmény csak a JK-kon és rajtad múlik, a modul nem ír elő semmi konkrétumot, csak segítő mankókat nyújt a KM számára.

A te dolgod, hogy a városállamot a körülményekhez illesztve élővé; az NJK-k, és különböző szervezetek, hatalmak reakcióit életszerűvé tegyed!

A JK-k vélhetően

- kezdetben a frissen szerzett hatalmukat próbálgatják, erőforrásokat, tárgyakat, infókat szereznek
- majd többé vagy kevésbé mély nyomozásba merülnek a gyilkosságokkal kapcsolatban

Mindkét témában segítséget nyújtanak az alábbi alfejezetek. Ezek az alfejezetek tényszerű, rövid leírások, amikre a KM támaszkodhat abban, hogy mit adhat meg a JK-knak, és mit nem.

A modul innentől kezdve szándékosan nem tér ki cselekményekre, a történet eseményeire - ezek mind-mind rád és a JK-kra vannak bízva. **Improvizálj, alakítsd a történetet a JK-k cselekedeteihez!**

Erőforrások: Zarthan

A JK-k elsődleges erő- és információ forrása valószínűleg Zarthan, a helyi titkosszolgálat vezetője. Mindenképp olvasd el Zarthan NJK leírását!

Zarthan mindig legfeljebb csak annyi információt, erőforrást ad, amennyit a JK-k kérnek, egy cseppel sem többet! **Az eunuch kényszerből segít a JK-knak, és mindig csak a minimum elvárást teljesíti.** Még ezek ellenére is Zarthan a JK-k legjobb erőforrás- és információbeszerzője, mégiscsak ő a titkosszolgálat vezetője...

Zarthan a következő erőforrásokkal tudja segíteni a JK-kat, kifejezett, célzott kérés esetén. **A beszerzési időt Zarthan tetszés szerint** - de a racionalitás határain belül - **befolyásolhatja**.

Hétköznapi erőforrások

- Bármilyen hétköznapinak számító tárgyat be tud szerezni.
- Pl.: ruházat, eszközök, szerszámok, környékre jellemző nem-mágikus fegyverek és vértek, lovak, háziállatok, stb.

Ritka erőforrások

- A legtöbb ritkának számító tárgyat is be tudja szerezni, ami a titkosszolgálat vezetőjének elérhető - tehát elég sok mindent.

- Pl.: környékre nem jellemző vagy speciális fegyverek (pl. Slan-csillag), gyenge és közepes erejű mérgek, herbalista és alkimista alapanyagok, felszerelések, féldrágakövek, ékszerek, stb.
- Amiket nem tud beszerezni (legalábbis nem a modul idején belül): egzotikus állatok, szörnyek, extrém ritka fegyverek (pl. mara-sequor), extrém ritka tárgyak (pl. higanarózsa), extrém nagy értékű tárgyak (pl. csatahajó).

Mágikus erőforrások

- Max 3 db nagy hatalmú mágikus erőforrás, pl.: mágikus méreg, 100 és 150 közötti Mp-os mágikus tárgyak
- Max 5 db közepes hatalmú mágikus erőforrás, pl.: többkomponensű méreg, 70 és 100 közötti Mp-os mágikus tárgyak
- Max 10 db kis hatalmú mágikus erőforrás, pl.: 70 alatti Mp-os mágikus tárgyak
- Amit nem tud beszerezni: extrém nagy hatalmú mágikus erőforrások, pl.: 150 vagy afeletti Mp-os mágikus tárgy, ereklye, élőméreg, mágikus tisztaságú drágakövek, mágikus lények

Emberi erőforrások

- Mindenféle általános képzettséggel rendelkező embert tud szerezni, pl.: kocsis, futár, testőr, stb.
- Max 5 fő mágikus tudással vagy ritka képzettséggel rendelkező ember, pl.: boszorkánymester, orgyilkos, gyógyító.
- Minden esetben csak a legrosszabb, legmegbízhatatlanabb embereit adja! :)

Zarthan erőforrásai is korlátozottak

- Egyes kategóriákban legfeljebb 300 arany, összértékben legfeljebb 1000 arany értékig ad erőforrásokat.
- Ha ezeket túl akarják lépni a JK-k, szenvtelen vagy kárörvendő arccal rávágja: *"Nincs. Elfogyott. Épp az összeset kiadtam már."*

Erőforrások: Egyéb

A JK-k természetesen ezen felül bárhol, bármikor szerezhetnek erőforrásokat a városban.

Amennyiben a JK-k rendelkeznek a *Kupola pecsétjével*, minden ajtó megnyílik előttük, és többnyire kevés vagy semennyi ellenállást nem fejtenek ki a helyiek, ha el akarnak venni tőlük valamit. Kivételek persze akadhatnak! :)

Amennyiben a JK-k nem rendelkeznek a *Kupola pecsétjével*, az erőforrásokért fizetniük, dolgozniuk vagy harcolniuk kell.

Általános nyomok és információk

Könnyen elérhető infók: Alidax leírása

Ezeket az információkat a JK-k a városban szinte bárhol, rövid úton beszerezhetik.

- Pl.:
    - Alidaxi szokások, törvények

    - Alidax történelme
    - Alidax helyszínei
    - Alidax politikai és vallási helyzete
- Mind elérhető a FÜGGELÉK: ALIDAX LEÍRÁSA rész alatt.

Könnyen elérhető infók: városi pletykák

Ezeket az információkat a JK-k a városban szinte bárhol, rövid úton beszerezhetik - viszont többségében félrevezető információkat tartalmaznak.

- "A városban egy Álomrabló garázdálkodik, az okozza az éjszakai veszedelmet." (Bestiárium 75. o.)
- "A Kupola egyik tagja állapotos. A jobban értesültek tudni vélik, hogy Szoviána az."
    - Ezt a nyilvánvalóan hamis pletykát maga Szoviána indította.
- "A toroni követnek lehet, hogy köze van Janda halálához, mert a nagyasszony nem adta neki az egyik húgát, akibe szerelmes."
- A toroni követnek biztosan köze van a gyilkosságokhoz. Az ő szerelme az egyik áldozat."
- "A Kupolából már egy éve kihajított feketemágus boszorkány, Rizzina, még mindig a városállamban tartózkodik. Vélhetően akad pártfogója a Kupolában is."
- "Liliath összerúgta a port Morgena egy főpapnőjével (vagy magával Morgenával), ezért alszik most rosszul a fél város."

Közepesen nehezen elérhető infók

Ezekért az információkért aktívan dolgoztasd meg a JK-kat, de KM-re van bízva, hogyan juttatja el számukra. Tetszőleges NJK-t vagy szituációt mesélhetsz be, a JK-k a saját megbízójukhoz is fordulhatnak - a legjobb, ha a JK-k nyomozásához igazítod az infók átadását.

- Elyssa halott. [kötelezően átadandó infó]
- A rúnakő mivolta és használata. [kötelezően átadandó infó]
    - Kezdetben nincs olyan JK-k számára elérhető személy, aki ismeri a rúnakő tulajdonságait. Janda és Elyssa voltak ilyenek, de már nincsenek az élők sorában.
    - Csak legalább Antissjárás Af képzettséggel rendelkező karakter (JK vagy NJK) képes kideríteni a kő tulajdonságait.
    - A rúnakő leírása: FÜGGELÉK: AZ ANTISS-RÚNAKŐ
- Zarthannak érdekében áll, hogy a JK-k elbukjanak.
- Az Antiss jelenlegi helyzete Alidaxban.
    - Az antiss igen különleges hely Alidaxban, szinte párhuzamos valóságként létezik a kyr múlt, és az azóta ott uralkodó boszorkányok aktív közreműködésének köszönhetően.
    - Jelenleg azonban nem biztonságos az Antiss Alidaxban. „Antissjárási tilalmat" hirdettek meg Alidaxban az antissjárók számára.

Nehezen beszerezhető, különleges információk

Ezekért az információkért izzadjanak meg a JK-k, vagy mutassanak fel átlagon felüli vagy kreatív nyomozással tűzdelt játékot!

- Pajzsboszorkányok léte és mivolta.
- A Boszorkánypalota (és így a Kupola tagjai) biztonságban vannak az Antisson, a palota különleges mágikus védelme miatt.

- A toroni követnek (és Toronnak) semmi köze nincs az Alidaxban éppen történő gyilkosságokhoz.
- (Fals információ) Liliath áll az egész gyilkosságsorozat mögött, mert így 1) le akar számolni néhány boszorkánnyal 2) a Kupolában van valaki, akit el akar mozdítani, és így mesterségesen generált váddal számon tudja kérni őket 3) Rizzinára akarja kenni a gyilkosságokat.

Egyéb infók

A fenti listák nem teljesek és nem minden elemük kötelezően használandó!

Ezek mellett és ezeken felül természetesen

- vannak még a modul megoldásához kulcsinformációk, lásd a megoldási útvonalakat!
- saját belátásod szerint és a csapathoz igazítva adagolhatsz még nyomokat, információt!

Az áldozatok és további nyomok

Az alábbi felsorolásban megtalálható, hogy az eddigi boszorkánygyilkosságok kivel, hol, miként, mikor és ki által történtek. Szintén pontosításra kerül, hogy a Zarthan vezette nyomozás mit derített ki, továbbá hogy milyen egyéb titkok maradtak még homályban.

A karakterek megérkezéséig 10 gyilkosság történt (majd az érkezésük éjszakáján egy 11. is).

(1) Diar Kira
Áldozat: Odlad Pirna neves boszorkány egyik stréber novíciusa.
Mikor: T-16. A kora reggeli órában.
Hol: A papíröntők céhházába való eljutása során.
Miképp: A testének szinte minden csontja eltörött.
Elkövető: A bérmágus által idézett légelementál végzett vele.
Nyomozás: Az esetnek nem volt szemtanúja. Ám a környék lakói közül többen sikolyra ébredtek aznap reggel. A testet néhány perccel a halál után felfedezték. A holtestet időközben eltemették.
Titkok: Ő csupán tévedésből halt meg. A légelementál téves szagot fogott, ezért végzett a novíciussal.

(2) Ctha Khayssa
Áldozat: Egy ifjú bolki boszorkány, aki egy ottani nemes megbízásából hajón érkezett Alidaxba, hogy családi hagyatékban talált mágikus karkötő eredete után kutasson.
Mikor: T-15. Az éjszaka folyamán. A gyilkosságot csak másnap fedezték fel.
Hol: Az Édes Hana nevű hajó fedélzetén. Az áldozat kabinjában.
Miképp: Az áldozatot megmérgezték.
Elkövető: Egy szabadúszó toroni tolvaj, aki - Vivilyn álombéli sugallatára - a fent említett karkötőért ölte meg az áldozatát. A várost nem sokkal azután, hogy a kikötőbe befutott, egy másik Abasziszba tartó hajón el is hagyta, még mielőtt híre ment a gyilkosságnak.
Nyomozás: A nyomozás idővel kiderítette, hogy itt rablógyilkosságról van szó. A méreg toroni eredetű! Pontos személyleírás van arról, aki elkövette, ám a városban az illetőt nem találják. A holttestet időközben a tengerbe temették.
Titkok:
- Nem csak a méreg, a gyilkos is toroni származású volt.

- Ha a toroni kémet megkérdezik, ő tagadja, hogy bármilyen toroni szervezetnek köze lett volna hozzá (és igazat mond).
- Rúnakő használatával: a gyilkosnak volt álombéli kötődése, vágya, de nem a célszemély, hanem a karkötő irányába.

(3) Odlad Pirna (PAJZS)
Áldozat: Egy idős, közepes rangú boszorkány, aki egy neves boszorkányiskolát üzemeltetett Alidaxban.
Mikor: T-14. Az éjszaka folyamán.
Hol: Az áldozatot álmában érte a halál. Első időkben természetes halálra gyanakodtak és csak napokkal később derült ki, hogy feltehetően idegenkezűség van a dologban.
Miképp: Megállt a szíve.
Elkövető: Vivilyn kedvence, a "Krák" végzett vele.
Nyomozás: Zarthan nyomozása kiderítette, hogy nem véletlenül álmában érte a halál: az Antisson végeztek vele.
Titkok:
- Pirna távoli, de személyes ismeretséget ápolt a Kristálykirálynővel, aki ritkán személyesen is meglátogatta. (KM-nek: ez utalás arra, hogy bizalmi kapcsolat volt köztük, így lett belőle Pajzs.)
- A novíciusának halála után erős őrizetet kapott, ezért is végeztek vele inkább az antisson.

(4) Lyavar Silla
Áldozat: Egy bájitalokkal és herbalista szerekkel kereskedő, magának való boszorkány.
Mikor: T-12. A kora reggeli órákban.
Hol: A piactéren található üzletében.
Miképp: Leszúrták.
Elkövető: A Kobrák egyik orgyilkosa végzett vele, amely szervezetnek korábban tagja volt és előlük évekkel ezelőtt Alidaxba menekült.
Nyomozás: Az esetet napközben fedezték fel. Nyomot nem hagyott a profi elkövető. Holttestét már eltemették. A nyomozás során kiderült, hogy egykori klánja keze lehet az eset hátterében.
Titkok: Az információ a boszorkány egykori klánja felé a Kupola közreműködésével, tudatosan szivárgott ki.

(5) Erkasz Tiane (PAJZS)
Áldozat: Az egyik neves kereskedőcsalád leendő örököse.
Mikor: T-12. Délidőben.
Hol: Egy tiadlaniak által üzemeltetett teaház teraszán.
Miképp: Őt és a vele ott tartózkodó másik két ismerősét egy lángtenger perzselte halálra.
Elkövető: A bérmágus.
Nyomozás: Mágikus eredetű, de nem boszorkányok által idézett tűz végzett az áldozattal. Minden kétséget kizárólag ő és nem a vele együtt ott lévő személyek voltak a gyilkosság célpontjai. Testét azóta elhamvasztották.
Titkok:
- Tiane havi rendszerességű, személyes audienciát kapott a Kristálykirálynőtől. (KM-nek: ez utalás arra, hogy bizalmi kapcsolat volt köztük, így lett belőle Pajzs.)
- A szemtanúk fura, testetlen sutyorgást hallottak a környéken.

(6) Amanigam Azzurana
Áldozat: Egy egykori kalandozó, aki visszavonulását követően Alidaxban telepedett le.
Mikor: T-10. Hajnalban.
Hol: Egy nemesi bált követően a hintója felé menet.
Miképp: Kard által halt meg.

Elkövető: Egy nagyhatalmú Uwel paplovag végzett vele, fogadott bosszúból, melynek részletei a nő kalandozó múltjában keresendőek.
Nyomozás: A kocsis életben maradt az eset után és így pontos leírással szolgált az incidensről. Tőle értesültek arról, hogy az áldozattal és két testőrével egy külhoni varázstudó fegyveres végzett. A pyarroni egyház helyi vezetője, egy Dreina papnő azóta is próbálja - nem sok sikerrel - tisztára mosni a saját szerepüket a kínos incidensben. Tény, hogy nem tudtak a hírhedt Uwel lovag, Awatheos Elorich küldetésének céljáról, és feltehetően nem segítették - mágikus úton való - menekülését sem. A holttestet már eltemették.
Titkok: Az információ a boszorkány itt létéről az uweliták felé egy Kupolabeli nagyasszony közreműködésével szivárgott ki.

(7) Thaszisz Ameril (PAJZS)
Áldozat: Liliath gyermekkori barátnője, novíciustársa, aki magányosan, visszavonultan élt a városban. Az Úrnővel tudatosan nem tartották a személyes kapcsolatot. Elismert jós.
Mikor: T-10. A kora reggeli órában.
Hol: A palotanegyeden belül található, mégis szerény otthonában.
Miképp: A testének szinte minden csontja eltörött, az otthona leégett.
Elkövető: A bérmágus által idézett légelementál végzett vele, majd az épület is - köszönhetően egy tűzelementálnak - leégett.
Nyomozás: Az esetet túlélő szolgák leírása alapján egy vagy több lángokból álló teremtmény tört az épületre és lobbantotta lángra azt. A későbbi áldozat viszont mágiája segítségével sikerrel menekült ki az otthonából, amikor valami fergeteg több épület magasságba repítette, összetört testét végül az utcán fedezték fel.
Titkok: Plátói, viszonzatlan szerelmet és örök hűséget táplált a Kristálykirálynő felé - ezt álmai is tükrözik.

(8) Icrissur Janda (Kupola tag)
Áldozat: A kupola egyik tagja, az antissjárás mestere.
Mikor: T-8. napon, a délutáni órákban.
Hol: A szokásos fürdőházban való tartózkodása során.
Miképp: A fürdő egyik privát medencéjében vízbe fúlt.
Elkövető: A bérmágus végzett vele egy vízelementál segítségével.
Nyomozás: Az esetnek a fürdő két alkalmazottja is szemtanúja volt, de a fuldokló nőt nem tudták megmenteni.
Titkok: Célpont volt, mert az Antiss rejtélyének nyomára bukkanhatott. A Rúnakő segítségével, ha azt Janda lakhelyén használják, átkerülhetnek a játékosok az általa épített antiss erődbe. Ott pedig kommunikálhatnak egy antiss lénnyel, aki Janda szolgája volt. Tőle megtudhatják, hogy a síkot uraló rémület valahol a város határain túl rejtőzik, és kettős természetű, azaz egy antiss- és elsődleges síkbeli hatalom összefogásából jött létre.

(9) Dolia, a Szukkubusz
Áldozat: A Kupola egyik legjobb végrehajtója, akire egyébként Zarthan riválisként tekintett. Kiváltképp, hogy többször olyan feladatokat is kapott, melybe a kémhálózat feje sem nyert bepillantást.
Mikor: T-6. Éjjel.
Hol: Lánc nélküli szerelmek háza nevű kuplerájban.
Miképp: Egy szajhaként itt dolgozó korg törte el a nyakát, miután az éjszaka közepén felébredő boszorkány minden ok nélkül rárontott a kedvenc korg ágyasára.
Elkövető: Valójában Vivilyn az antisson okozott gyógyíthatatlan sebet Dolia lelkén, melynek hatására a nő dühöngő elmebeteggé változott.

Nyomozás: A Sannu nevű, keleti barbárok törzséből származó férfi most is a börtönben várja az ítéletet. Értetlenül áll a helyzet előtt, és jogos önvédelemmel egybekötött balesetként tekint a történetre. A boszorkányokkal és a JK-kkal erősen elutasító.
Titkok: Két okból állították félre. Egyrészt privát feladatként ő felelt a Birdi Ezmela nevű dzsad leányzó szemmel tartásáért és biztonságáért, aki tudtán kívül egy Pajzs. Másrészt, mivel ő volt az első számú riválisa a palotában Zarthannak, halála az eunuchot olyan színben tüntette fel, hogy neki kapóra jött a haláleset. A Zarthannal eddig is elégedetlen, ellenszenves Kupola tagokban ez elvetette a kétely magvát, hogy talán az eunuch nem is tesz meg mindent a merényletek megakadályozásáért. Sőt, akár köze is lehet hozzá, hisz neki "véletlenül" épp kapóra jött, hogy a posztjának vároményosa szintén áldozatul esett.

(10) Icrissur Reita
Áldozat: Janda butácska és naiv húga.
Mikor: T-5. Délelőtt.
Hol: A *Láplidérc* játékbarlang egyik privát szobájában. A hely híresen jó minőségű szikrafüvet kínál vendégei számára.
Miképp: Az áldozatot valaki megfojtotta, majd kiita a vérét.
Elkövető: Egy őrült wier - Vivilyn álombéli sugallatára - végzett a nővel. A wier azt hiszi, ha mágiával telített vért fogyaszt, akkor részesülhet annak hatalmából. Mint vándor udvari dalnok találkozott az áldozattal.
Nyomozás: A nyomozás felfedte az elkövető kilétét és bármelyik percben felfedhetik a gyilkos tartózkodási helyét. Az elfogás - és a babérok "learatása" akár a JK-k ölébe is hullhat.
Titkok:
- Ő a toroni követ nagy szerelme.
- Rúnakő használatával: az áldozat sokszor álmodott a toroni követtel, de ezek rémálmok voltak - gyűlölettel határos megvetéssel gondolt rá.

(11) Fiar Elyssa (PAJZS)
Áldozat: Alidax egyik nagyhatalmú Antissjárója.
Mikor: T-1. Az éjszaka folyamán.
Hol: Saját lakóhelyén, álmában.
Miképp: Megállt a szíve. Külső sérelmi nyom nem található, mérgezésnek sincs nyoma.
Elkövető: Alapesetben Vivilyn kedvence, a "Krák" végzett vele.
Nyomozás: A JK-kra vár...
Titkok: Közvetlen pszi üzenet kapcsolata volt Liliath-tal - ergo jól ismerték egymást. Valószínűleg nem rendszeres, személyes vagy az antisson zajló találkozóik is lehettek, amit titokban tartottak.

(12-15) Az események felgyorsulnak, így mostantól Vivilyn és a bérmágus sorra veszi a még pajzs-boszorkánynak tartott 4 célpontot. Hiszen az idő sürgeti őket, Liliath rövidesen hazatér!
Hogy az alábbi gyilkosságok közül melyik történik meg, és milyen körülmények között, a KM-re van bízva!

(12+) Birdi Ezmela (PAJZS)
Áldozat: Ő a kakukktojás, mert még maga sem tudja azt, hogy Pajzs, de még azt sem, hogy boszorkány. Dzsad, aki hazájában tanulta ki a mestersége alapjait. Rabszolgaként vásárolta meg Liliath. Előbb végrehajtotta rajta a varázslatot, amely Pajzzsá tette, majd kitörölte minden emlékét. A lány most az egyik helyi kocsmáros fogadott lányaként él és dolgozik. Liliath parancsára a Szukkubusz viszont szemmel tartotta, ami szemet szúrt az összeesküvőknek.
Mikor: KM döntése szerint.
Hol: KM döntése szerint.

Miképp: KM döntése szerint.
Elkövető: Vivilyn kedvence, a "Krák" VAGY az elementalista bérmágus.
Nyomozás: A JK-kra vár...
Titkok: Liliath-tal való kapcsolata kideríthető többféle módon is, KM döntése szerint.

(12+) K'Argassur Rella (PAJZS)
Áldozat: Liliath egyik személyes tanítványa, aki egy ereni nemeshez ment feleségül. Most is a hercegségben él. Szoviána viszont tett róla, hogy az Északi Szövetség kémhálózata, mint veszélyes kémet azonosítsa és már utasítást is adjon az azonnali és végleges kiiktatására.
Mikor: KM döntése szerint.
Hol: Erenben, Alidaxtól több ezer mérföldre.
Miképp: KM döntése szerint.
Elkövető: Északi Szövetség titkosszolgálata.
Nyomozás: A JK-kra vár. Alapból csak halálának ténye derül ki, mert a nő Alidaxban élő rokonai értesítést kaptak Erenből. Az áldozat tetemét és a gyilkosság körülményeit a távolság miatt a JK-k nem tudják kivizsgálni.
Titkok:
- Alidaxban 2 személy van, akin keresztül megszerezhető további információ a nő haláláról: Zarthan és a toroni követ.
- Liliath-tal szoros kapcsolatot ápolt, amíg Alidaxban élt. Komoly vita alakult ki köztük pár éve, amikor a Kristálykirálynő parancsára Erenbe kellett költöznie egy politikai házasság miatt.

(12+) Daitariss Eriella (PAJZS)
Áldozat: A palota komornája, ki tisztségéből adódóan felel az illusztris épület működéséért. Pozíciójából adódóan nem bonyolult célpont az aun bérmágus számára, de a siker érdekében a palota mágikus védelmén még keresztül kell majd jutnia valahogy.
Mikor: KM döntése szerint.
Hol: KM döntése szerint.
Miképp: KM döntése szerint.
Elkövető: Az elementalista bérmágus.
Nyomozás: A JK-kra vár...
Titkok: Liliath-tal való kapcsolata kideríthető többféle módon is, KM döntése szerint.

(12+) Shiun Chassia (PAJZS)
Áldozat: Liliath társalkodónője és testőre. A modul ideje alatt is az Úrnője mellett teljesít szolgálatot Toronban.
Mikor: KM döntése szerint.
Hol: Alidaxtól több ezer mérföldre, Shulurban hal meg.
Miképp: Szoviana közbenjárására kapott három komponensű mérget, ebből 2 összetevőt még Alidaxban.
Elkövető: Egy aszisz kalmár, egy saját szolgálója és egy shuluri palotabéli cseléd juttatták - gyakorlatilag tudtuk nélkül - a szervezetébe a mérget.
Nyomozás:
- Zarthan tényként közli a JK-kal a testőrnő halálát, de további részletek nélkül.
- A toroni követtől további információk szerezhetők be: mérgezés által halt meg, de belső forrásai megerősítik, hogy - állításuk szerint - nem toroniak végeztek vele. A vizsgálat lassú hatású, 3 komponensű mérget mutatott ki, amiből valószínűsíthető, hogy 2 komponenst még Shulur-ba érkezés előtt, talán Alidax-ban és/vagy a hajóúton juttattak a szervezetébe.

Titkok: -

A kép összeáll

A KM legnehezebb dolga egy nyomozós modulban: megfelelő időben és módon adagolni a JK-k számára a megfelelő nyomokat. Erre figyelj oda a legjobban, ezen múlik, hogy a játékot egy izgalmas, feszített kalandnak, vagy egy megoldhatatlan / unalmas történetnek éli meg a csapat!

Az alábbi lépéssorozat egy idealizált, tökéletes történet lefutást modellez. A Játékosok kihagyhatnak vagy átírhatnak egyes lépéseket, illetve néhányan nem feltétlen jutnak el a valódi gyilkoshoz (7. és/vagy 8. pont így kimarad).

1.	A gyilkosságok mögött több, egymással látszólag nem összefüggő szándék / gyilkos áll.
2.	A gyilkosságsorozatban mégis van valami rendszer, de egyes gyilkosságok csak zajként, fedőlepelként szolgálnak.
3.	A boszorkányok halálában minta fedezhető fel: nagy többségüket kétféle mód egyikével ölték meg (vagy Antisson, vagy elementálok végeztek vele).
4.	Az azonos módokon megölt boszorkányokban van valami közös: Pajzsboszorkányok. Ugyanitt: mi az, hogy Pajzsboszorkány.
5.	Egy nagyhatalmú személy, vélhetően boszorkány (ekkor még nem tudják: Vivilyn) áll a Pajzsboszorkányok halála mögött. Vélhetően nem a Kupola tagja, de jól ismeri Alidaxot.
6.	Eljutnak Vivilyn-hez az aun légidézőn, az Antisson, vagy Rizzinán keresztül. Erről bővebben a következő alfejezetben olvashatsz.
7.	Kiderül, hogy valaki a Kupolából áll Vivilyn mögött, de bizonyítékuk nincs. Csak Vivilyntől szerezhető meg ez az információ, ha a JK-k kiszedik belőle.
8.	Bizonyítékot szereznek Szoviána ellen.
9.	Liliath hazatér, a JK-k jelentenek a Kristálykirálynőnek.

Vivilyn megtalálása

Az előző táblázat 6. pontját fejtjük ki itt bővebben. Emlékeztető: Vivilyn az Alidaxhoz közeli városállamban, Talavrában tartózkodik.

Vivilyn kulcsszereplő a modulban, kilétét a JK-k a következő útvonalakon vagy azok kombinációiból deríthetik ki:

- Az aun bérmáguson keresztül

  1. Megtalálják az aunt: a gyilkosságok utáni nyomozás során kiderítik, hogy hol tartózkodik, és elkapják.

  2. Megtalálják a Mestertolvajt: az aunból valamilyen módon kiszedik, hogy honnan kapja az utasításait, vagy megvárják a következő alkalmat, amikor a Mestertolvaj "felkeresi".

  3. A Mestertolvajból kiszedik, hogy kitől és hogyan kapja az üzeneteket, amiket szállít az aunnak. A JK-k megismerik Vivilyn pontos nevét és személyleírását, de kilétét és tartózkodási helyét nem.

  4. Felkeresik Vivilynt: akár személyesen Talavrában, akár Antiss-on, a személyleírása alapján. (Pl.: személykereső varázslatok, nyomozás)

- Az Antisson keresztül

  1. Használják az Antiss-rúnakövet

  2. Az antiss-járások során az alábbi információk egészét vagy részhalmazát gyűjtik össze:

     - Az áldozatok egy része közeli kapcsolatban volt Liliath-tal
     - Az áldozatok egy része Pajzs boszorkány
     - Egyéb titkok, lásd az egyes áldozatok leírása alatt
     - A szálak az Antisson Talavrába vezetnek - ott van a forrás, aki felelős az Antiss alidaxi "zavarásáért"

- Rizzina nevű boszorkányon keresztül

- A JK-k valamilyen egyéb, egyedi módot eszelnek ki

Bármelyik módon is, a lényeg, hogy a JK-k számára kiderül, hogy:

- Feltételezhető: ő áll a gyilkosságok legalább egy jelentős része mögött, és a Talavrai palotában tartózkodik
- Valószínűtlen: ő Liliath vér szerinti lánya. Jó eséllyel ezt csak Vivilyn maga mondhatja el.

Vivilyn legyőzése

Vivilyn fizikailag nem Alidaxban, hanem Talavrában, a palotában tartózkodik. Nem fizikailag viszont nagyon sokat tartózkodik az Antisson.

Alapvetően kétféleképpen lehet Vivilyn-t legyőzni:

1. Antiss síkján (nem fizikailag).
    a. Amennyiben a JK-k a Rémálmok ciklus tengeri csatája során legyőzték a Krákot, és van köztük Antissjáró (vagy Antissjáró NJK segítségét kérik), akkor a Rúnakő segítségével megküzdhetnek Vivilynnel, és le is győzhetik a már végletekig kimerült boszorkányt. (Az Antiss-lény halála óta meg kellett dupláznia az erőbefektetését az antisson, ami kimerítette energiáit.)
    b. Amennyiben a Krákot nem győzték le
        i. Antissjárás Mf képzettség nélkül feltehetően nincs esélyük győzni még a Rúnakő birtokában sem. Ha a JK-k nem menekülnek el, elbukják a csatát a Krákkal és Vivilynnel szemben - végkimenetel a KM-re van bízva, pl.: meghalnak, vagy Vivilyn a maga oldalára fordítja őket.
        ii. Ha van mesterfokú Antissjáró a JK csapatban, sikerrel zárulhat küzdelmük a Krákkal és Vivilynnel szemben.
2. Az Elsődleges Anyagi Síkon (fizikailag), felkeresve Talavrában.
    a. Megjegyzés: ha a JK-k elhagyják Alidaxot, szembemennek a Kupola utasításával, ami nagyon gyorsan kiderül és számon is kérik őket.
    b. Ha jelentik Szoviána felé a Talavrában tervezett akciójukat, ő még időben figyelmeztetheti és ezzel kimentheti onnét Vivilyn-t!
    c. A palotába való bejutás itt a kihívás, amit a KM saját belátása szerint improvizál. Azzal viszont érdemes számolni, hogy hozzávetőleg tucatnyi, közepes szintű (kb 4-6. Tsz), különféle kasztú kalandozóból lett őr védi a lányt. Ha sikeresen eljutnak Vivilynig a palotán belül, a boszorkány már nem ellenfél - lévén teste jobbára alszik, tudata az Antisson van.

Fontos, hogy Vivilyn nem tudja elárulni Szoviánát, mert nem is tudja megnevezni: nem tudja, hogy ki a támogatója, csak azt, hogy a Kupola egyik tagja!

Emellett Vivilyn elvakult célja az, hogy a Liliath-on bosszút álljon, akkor is, ha közben ő elbukik. Emiatt annyit sem fog önként elárulni, hogy van egy anonim támogatója - csak kényszer alkalmazásával deríthető ki. Esetleg a reakcióival, megnyilvánulásaival utalhat rá.

Eljutni Szoviánához

Amint az a történetből kiderül, Szoviána rengeteget tesz azért, hogy ez ne következhessen be. A boszorkány elvarr minden közvetlenül hozzá vezető szálat, nem hagy nyomot maga után. Triviális megoldásokkal (Emlékolvasás, Útmutatás, Igazság amulett, stb.) képtelenség leleplezni őt.

A leginkább járható út a Pókasszony lebuktatására az, ha a JK kalandozó csapat a Szoviána által mentorált játékos karakteren keresztül tesz kísérletet erre és állít neki kelepcét. Ez persze - kiváltképp, ha erős szerepjátékos teljesítmény van - komoly pálfordulást feltételez az érintett játékos részéről.

Példa:

1. A JK-k kiderítik, hogy Vivilyn mögött is áll valaki, a Kupola egyik tagja - de nem tudják ki az.
2. A JK-k közösen megegyeznek, hogy letesztelik a saját Kupolabeli mentorjaikat.
3. Minden JK lead egy egyedi információt tartalmazó riportot a saját Kupolabeli támogatójának, ami feltételezhetően valamilyen cselekményre készteti az illetőt - amennyiben Vivilyn oldalán áll.
4. Kivárnak, és megnézik, hogy melyik JK támogatója mit fog lépni, hol bújik ki a szög a zsákból.

5. CIKLUS: VÉGJÁTÉK

A modul történetének kapuját Liliath Alidaxba való hazatérése és számonkérése zárja.

A végkifejlet azonban teljesen nyitott! A JK-k sokféleképp befejezhetik a történetet. A legvalószínűbb forgatókönyvek az alább felsoroltak közül kerülhentek ki.

A csúcs

A JK-k Liliath-nak jelentik, amire jutottak, és ez elegendő Szoviána lebuktatásához.

Kétségtelenül ez a tökéletes, de egyúttal legnehezebb modul befejezés. Idáig tényleg csak önerőből jussanak el a csapatok és ne a vajszívű KM-ük vezesse rá őket!

FONTOS! Amennyiben a történet dramaturgiája - különös tekintettel az egyes Játékosok és Játékos Karakterek személyiségét tekintve - azt indokolja, hogy ne Szoviána, hanem Cornelia, Loresse, Verlissa vagy Xylvana álljon az összeesküvés hátterében, akkor a KM nyugodt szívvel meglépheti ezt a változtatást! Tehát, ha például úgy érzitek, hogy ütősebb úgy a sztori, hogy nem a Szoviána által küldött JK-nak kell "teremtője ellen fordulni", akkor bátran foganatosítsátok ezt a módosítást!

Mindent vagy semmit

A JK-knak van egy gyanúsítottjuk, hogy melyik Kupola-tag áll a gyilkosságok hátterében és miért - de nincs bizonyítékuk. Valamilyen módon kicsalják a Boszorkánypalotából a gyanúsított Kupola-tagot, és megölik - arra alapozva, hogy bizonyítékot majd szereznek utólag (pl. post mortem feketemágikus lélekvallatással).

Sikerük vagy bukásuk attól függ, hogy a megfelelő Kupola-tagot (Szoviánát) ölték-e meg.

A tisztes iparosmunka

A JK-k Liliath-nak jelentik, amire jutottak, de nem jöttek rá Szoviána tervére és részvételére, csak Vivilynig jutottak el, őt hiszik főellenségnek.

Feltételezhetően a csapatok többsége KM-i jóindulattal vagy anélkül, de el fog jutni eddig a pontig. Változó lehet, hogy milyen sikert érnek el a Vivilynnel folytatott összecsapásban / fogócskában. Ami biztos, hogy lelkületéből fakadóan Vivilyn ha teheti, élve nem hagyja elfogni magát és inkább a halált választja, mintsem elárulja, hogy nem ő áll a történések hátterében. Tán még imponál is neki, ha azt hiszik - és gyűlölt anyjának azt továbbítják -, ő volt az összeesküvés értelmi szerzője. Lelketlen szülőanyja éljen csak abban a tudatban, hogy ő - önerejéből - ilyen sokáig jutott. Ezzel módot ad arra, hogy Szoviána utóbb még beteljesíthesse rajta Vivilyn bosszúját.

Ebben az esetben Liliath reakciója a KM-re van bízva. Feltehet néhány kényes kérdést, amit a JK-nak szerencsés lenne érdemben megválaszolni.

A felelősség vállalása

A JK-k nem jutottak megfelelő eredményekre, és Liliath már küldi is rájuk az orgyilkosokat. :)

A játékosok nem tudták elkapni még Vivilynt sem. Feltételezhetően a bérmágus felkutatását követően - ebben az esetben ezt az összecsapást javasolt a történet fináléjául megtenni - teljesen elvesztek a történet szövevényes szálainak felgöngyölítésében. Ezen még a KM hathatós támogatása sem segítette át őket. Feltehetően van valami koncepciójuk a háttérben húzódó titkok magyarázatára, ami utóbb azonban majd hibásnak bizonyul. Így pedig kénytelenek szembenézni a tévedésük következményeivel és az Úrnő haragjával.

A bedobott törölköző

A JK-k maguktól menekülnek el Alidaxból, mert tartanak Liliath haragjától.

Nem sokkal értékesebb végkifejlet az előző pontban megismertnél. Egyénre lebontva és persze karaktertől függően, talán még attól jobb, élethűbb befejezés lehet. Ahol azonban a történet végére beálló teljes tanácstalanság és a csapat - jó eséllyel bekövetkező - "szétesése" sokat ront a közös siker lehetőségén. Amennyiben indokolt és az idő engedi, egy Zarthan vezette, boszorkányokkal megtámogatott kivégzőosztaggal lezajló összecsapás zárhatja a történetet.

A rendhagyó fordulat

A JK-k Szoviána és/vagy Vivilyn oldalára állnak Liliath-al szemben.

Ez egy valószerűtlen befejezés, de ha valódi szerepjáték és komoly nyomozás van mögötte, akkor akár a legmagasabbra értékelt végkifejlettel azonos megítélés alá is tartozhat. Ám itt is fontos hangsúlyozni, hogy Szoviána szerepének felkutatása rendkívül nehéz, jellemzően (de nem kizárólag) a csapat egyik tagján keresztül felállított kelepcével sikerülhet!

A káoszelmélet

Valami, amire a szerzők sem gondoltak. :)

Ha úgy hozza a sors, hogy a csapatnak sikerül egy a fentiektől teljesen eltérő befejezéssel előállni, és az valóban érdemi, értelmes és értékes próbálkozás, amely nem borítja a történet szerkezetét, akkor az is támogatható lezárása lehet a történetnek! Természetesen ilyen esetben is egyedi elbírálás alá esik a produkció.

MELLÉKSZÁLAK

Segítség, elakadtam! [opcionális]

Néhány eszköz a KM tarsolyában, melyeket bevethet, ha a JK-k elakadnak a történetben.

- Meghal egy újabb boszorkány, akár Pajzs-boszorkány. A gyilkosság helyszínén nyomozva új nyomok és információk merülnek fel.
- A Kupola üzenetet küld a JK-knak, hogy új bizonyíték vagy hír érkezett - ezzel segítve a nyomozásukat. Pl. van egy szemtanú.
- A városban nagy hagyományai vannak a Jóslásnak. (Lásd Alidax leírása)

Ahány kalandozó, annyi féle [opcionális]

Néhány eszköz a KM számára, amikor a JK-k sokáig több felé akarnak szakadni, és össze szeretné terelni őket. A JK-kat alapvetően több tény is együtt tartja:

- a közös cél;
- úrnőjük utasításai ("tartsd szem előtt a többieket!", "első kézből akarok értesülni a történésekről!")
- egy egészséges bizalmatlanság a többi JK felé, hogy esetleg nem kap meg valami infót, ha nincs ott velük
- az Antiss-rúnakő nem védi meg azt, aki nem az ő hatáskörében alszik

KM fő eszköze arra, hogy összeterelje a JK-kat, ha mégis szétszélednek: emlékeztetni őket ezekre a célokra és pontokra, lehetőleg in-game, valamilyen szituáción vagy NJK-k keresztül.

Nem bízom senkiben! Vagy mégis? [opcionális]

Ha a JK-kban nagy a bizalmatlanság egymás iránt, és nem akarnak együttműködni, a KM legjobb ellenszere az előző ponton túl az Eunuch.

- Több alkalommal is emlékezteti a JK-kat, hogy Liliath, az ő közvetlen felettese, hamarosan visszatér Alidaxba, és fejek fognak hullani.
    - *"... és akkol végle visszakapom a kiéldemelt bizalmat... öleg seplű jól sepel!"*
- Bármikor, amikor a JK-k egymásnak esnek, vitatkoznak, - ha a KM úgy akarja - Zarthan épp arra járhat, és kaján vigyorral, élvezettel nézi, biztatja őket.

Szolgálatban – élve vagy holtan [opcionális]

Ez a szál csak speciális esetben dobható be: ha a JK-k közül egy vagy több karakter meghal.

A karakteralkotás során minden JK kapott egy Érzelmek amulettjét a Kupolabeli támogatójától. Nos, ez az Érzelmek amulettje a +20 AME biztosítása mellett más, JK-k számára nem ismert tulajdonsággal is rendelkezik: viselőjének halála esetén annak lelke bekerül az amulettet készítő boszorkány testébe.

Háttér:

- Az amulett egyfajta "fekete dobozként" funkcionál, hogy halállal végződő bonyodalom esetén legyenek kideríthetőek az események.
- Az amulett készítője önként, a Kupola utasítására készítette így az amulettet és vállalta az esetleges következményeket.

Egy JK halálakor - amennyiben a JK viseli az Érzelmek amulettjét:

- A JK teste meghal, a lelke egy törékeny női testbe kerül.
- A hordozó boszorkány részletei a KM-re vannak bízva (ki ő, hol tartózkodik Alidaxban, stb). Érdemes egy olyan NJK-t választani, akivel a JK-k valamilyen konfliktusba keveredtek a modul során.
- A boszorkány testében így kettő lélek van: a "halott" JK-é és a sajátja. Tájékoztatja a JK-t, hogy a Kupola parancsára egy teljes napig átadja az irányítást, de ha egy karcolás is esik a testén, örökre rabszolgája lesz a lelke. Amennyiben halálán túl is sikeresen teljesíti Liliath és a Kupola parancsát, a Kristálykirálynő talán megjutalmazza egy új élettel...

Egy JK halálakor - amennyiben nem viseli az Érzelmek amulettjét:

- A JK véglegesen meghalt. Ha a játékidőből még jelentős rész hátravan, a Játékos létrehoz egy új JK-t a KM-mel egyeztetve.

Elhagyom a várost [opcionális]

Bár elvileg a JK-knak minden motivációjuk megvan ahhoz, hogy ez ne történhessen meg, előfordulhat, hogy a a JK-k önszántukból el akarják hagyni a várost (így a modul helyszínét).

- A Kupola üzenetet küld számukra, hogy visszaterelje őket a városba. Helyzettől függően ez lehet egy érdeklődés ("mi olyan fontos a szomszéd tartományban?"), vagy egy konkrét parancs is a visszatérésre.
- Ha a JK-k szándékosan nem a modult akarják játszani, akkor ne erőltessük. Fontosabb a játék élvezete, mint a modul.

Fontos: a modulnak van olyan megoldása is, amihez a JK-knak ideiglenesen el kell hagyni Alidaxot!

Nem várt vendég [opcionális]

Ez a szál kifejezetten nehezítésképpen dobható be: ha a JK-k valamiért túl gyorsan haladnak a történetben vagy cselekedeteikben.
Nem várt vendég bonyolítja meg a szálakat: egy wier boszorkányvadász inkvizítor tevékenykedik a városban, teljesen függetlenül Szoviána terveitől. Részletek a KM-re vannak bízva.

Egyéb ötletek a KM számára [opcionális]

Alább néhány ötlet, melyeket a KM teljesen kihagyhat, vagy igény szerint, a csapatra alakítva színesítésként bemesélhet:

- Egy tetszőleges NJK nagy terve, hogy bordélyházzá alakítsa a Kazamaták nevű fogadót, hiszen óriási, kiaknázatlan lehetőség, hogy nem érvényesek rá Alidax törvényei. Ebben a JK-k segítségét kéri.
- A keleti barbárok egyik nagyobb törzsének ifjú uralkodója érkezik a városba néhány tucat korg kíséretében, hogy egy korábbi politikai alku értelmében feleséget szerezzen magának. Az alku a boszorkányúrnővel köttetett, ezért visszatértéig várni kell a rendezésével. A több tucatnyi korg a maga módján többször próbára teszi a város rendfenntartó szerveit, talpasait és az ifjút elkísérő tanácsos, egy kortalan albínó sámán is gyanússá válhat a JK-k számára.

FÜGGELÉK: A JK-K ÜZENETEI

A Prológus során a JK-k külön-külön kapják meg ezeket a személyre szabott üzeneteket. **Az egyes JK-knak a többiektől külön mutassuk meg a szöveget, olvassák el**, de nem tarthatják meg! Így a későbbiekben

- csak azt az információt használhatják fel, amire emlékeznek,
    - Pszi Emlékfelidézés diszciplína használata esetén újra elkérhetik a KM-től pár percre, de nem tarthatják meg!
- annyit osztanak meg belőle másokkal, amennyit akarnak,
- **fizikailag nem tudják megosztani egymással - kénytelen megbízni egymás szavában.**

Kedvesem!

Egyezségünk értelmében a zászlóháború lezárulta óta érdemben nem hallattam magamról. Alidax érdekei azonban most azt kívánják, hogy ismét a Korona és Kehely zászlaja alatt vesd be páratlan tudásodat. Nehéz idők járnak felénk. Új, mindmáig testetlen veszély leselkedik szeretett városunkra. Nővéreink sorra térnek meg a kárpiton túlra. Ennek okán a Boszorkányúrnő parancsára újfent hadba kell szólítanunk a legjobbjainkat. Én, mint a Kupola egy vezetője, Téged jelöltelek ki erre a feladatra. Tudom, hogy nem hátrálsz meg a veszély elől, számtalanszor bizonyítottad már irántunk érzett hűségedet. E nehéz idők határozott és magabiztos tettekért kiáltanak. Éppen ezért annak a ideiglenesen felállított szervezetnek az egyik legfontosabb tagja leszel, amely a Kupola nevében ezen aljas és lelketlen métely kipurgálására hivatott. Az idő sürget. A Boszorkányúrnő, aki eredményeket követel, hamarosan visszatér Alidaxba. Te, mint aki régóta mellettünk ténykedsz, tisztában lehetsz vele, hogy Ő most sem fogad el kifogásokat. Ezért, a mielőbbi idejutásod érdekében, két napon belül az ifini kikötőben fogsz találkozni az egyik bizalmasunkkal. Ő majd minden apró részletről tájékoztat. Ne aggodalmaskodj, olyan eltökélt társakat kapsz magad mellé, akik hathatós segítségedre lesznek a feladat leküzdésében. Ennek kapcsán azonban arra is megkérnélek, hogy légy Te az első a legjobbak között. Gondolom számodra is egyértelmű, milyen előnyökkel jár az, hogy ha Te, mint az én általam e feladatra kijelölt személy, elévülhetetlen érdemeket szerzel a veszély leküzdésében. Légy határozott, megfontolt és kérlelhetetlen. A háborúban megtapasztalhattuk, hogy az információ nagy kincs. Éppen ezért a korábbiakhoz hasonló úton én most is szeretnék naprakész híreket kapni arról, miképp áll a nyomozásotok és hogy milyen vízióid vannak az ügyről. Nehéz időket járunk és most nem kerülhetek lépéshátrányba másokhoz képest. A célotok közös, ezt gondolom nem kell neked hangsúlyoznom, de azért az is fontos, hogy a társaidat se téveszd szem elől. Mindezek mellett …

Szoviána levelében: … én Toron szerepére is kíváncsi lennék az ügyben. Van egy olyan előérzetem, amit bár tényekkel még alátámasztani nem tudok, hogy a Quiron északi partja felől túl sok szem szegeződik most ránk. Talán ebbe az irányba is érdemes lenne vizsgálódni. …

Cornelia levelében: … fel kell hívnom a figyelmed arra, hogy Morgena liviniai követői mostanság szokatlanul sokat mozgolódnak. Talán botor mód azt hiszik, Alidaxot meggyengítették a háborúskodással töltött esztendők? Még nem tudok semmi biztosat, de talán ezt a szálat is érdemes lenne felgöngyölíteni. …

Loresse levelében: … én az Északi Szövetség ügynökeinek szerepét sem zárnám ki a dologból. Tudjuk, hogy a hadak visszavonása korántsem jelenti azt, hogy a küzdelem véget ért. Nem egy példa volt már rá a történelemben, hogy különféle eszközökkel az ellenség hátországában próbáltak zavart kelteni. Nem lepődnék meg, ha most is erről lenne szó. …

Verlissa levelében: … én a belső ellenség szerepét sem vetettem el. Sajnos sok olyan nővérünk van, akik titkon épp az átkos emlékű Sinil Dialaid korát sírják vissza. Talán egyfajta leszámolás, egy puccskísérlet az, amely most ebbe a szorongatott helyzetbe sodort bennünket. A történelemben nem egy sajnálatos példa volt már erre. Ezt a szálat mindenképpen jó lenne felfejteni. …

Xylvana levelében: … én felettébb furcsállom azt, hogy ezek a sajnálatos események épp akkor következnek be, amikor a mi szeretett Úrnőnk - állítólag államügyekben - épp távol tartózkodik. Persze az ő személye így teljesen feddhetetlen. No és persze semmi sem indokolja azt, hogy ő maga pont a sajátjai ellen ténykedjen! Szóval a lényeg az, hogy vizsgálódjatok és kutakodjatok. Egyetlen forgatókönyvet sem szabad alapos megfontolás nélkül kizárni, amikor az ember a sötét titkok fátylát rángatja. …

… Tudom, hogy most sem fogsz nekünk csalódást okozni. Maradj életben! Ne kockáztass és ne hősködj feleslegesen. A Korona és Kehely áldásával; jó szerencsét és eredményes vadászatot kívánok Neked!

Szoviána/Cornelia/Loresse/Verlissa/Xylvana

FÜGGELÉK: AZ ANTISS-RÚNAKŐ

A rúnakő szerepe a modulban

Lehetőséget biztosít a JK-k számára, hogy akár Antissjárás képzettség nélkül járjanak és nyomozzanak az Álomsíkon. Ez egy extra érdekesség: párhuzamos síkokon való nyomozás és játék.

A rúnakő használata opcionális, a modul nélküle is megoldható.

Mi ez?

- Ránézésre: egy kb. 30 ynevi font súlyú, görögdinnye méretű, csiszolt, szürke kődarab.
    - Súlya miatt a JK-knak nem egyszerű Elissa tanácsát követve mindenhova magukkal cipelni - szó szerint teher.
- Anyaga szakértők számára is meghatározhatatlan kőféle. Véshető, faragható, de idővel visszanyeri eredeti, csiszolt formáját - mintha "öngyógyulna". Amikor hordozóinak aktív védelmet nyújt, úgy az átmenetileg a kő fizikai megjelenésén is szembetűnő változásokat okoz (repedezetté, porózussá válik).
- Egy ereklyének minősülő egyedi varázstárgy. Rendkívül szoros, de eddig többnyire felderítetlen kapcsolata van az Antissal.
    - Vélhetően nem szakrális eredetű, de természetéből fakadóan nem zárható ki, hogy Morgena vagy Noir istennők valamelyikének benne van a keze.

Honnan tudják a JK-k, hogy kell használni a rúnakövet?

A rúnakő passzív tulajdonsága mindenképp működik, attól függetlenül, hogy a JK-k ismerik, vagy sem.
A rúnakő aktív használatához azonban ismerni kell ezeket a használati lehetőségeket. Ezt az információt az alábbi módokon szerezhetik be a JK-k:

- Ha van a JK-k között legalább Antissjárás Af képzettséggel rendelkező karakter, akkor a kő huzamosabb (több órányi) vizsgálatával kiderítheti.
- Ha Antissjárásban jártas NJK segítségét kérik, ugyanezt kiderítheti számukra.
- Ha a JK-k maguktól nem lépnek semmit, a KM sugallhat számukra jeleket, hogy érdemes a rúnakövet kicsit megvizsgálni. Ha ennek ellenére sem érdekli a JK-kat, ne erőltessük - a modul nélküle is megoldható.

A rúnakő passzív tulajdonsága

Ezek akkor is működnek, ha a JK-k nem csinálnak semmit.

- A Rúnakő permanensen védi hordozói álmát az Antisson - még Vivilyn-től is. Amennyiben a JK-k egy helyszínen alszanak, háborítatlan az álmuk, kipihenten fognak ébredni. (Plusz indok, hogy a JK-k ne nagyon mászkáljanak el egymástól.)
- Az ellenkezője is igaz: amennyiben egy JK - akár csak rövid ideig is - nem a Rúnakő környékén merül álomba, ugyanúgy szenved, mint Alidax polgárai.
- JÁTÉKTECHNIKA: Minden védelem nélkül töltött éjszaka után -1-el csökken a karakterek Int/Aka/Asz képességének legmagasabbika (de egy adott képességre -3-nál több sosem halmozódhat fel.) Ezen felül valami egyéb, a KM által idevágónak tartott, gyakran egyedi szellemi következménnyel (pl.: türelmetlenség, szétszórtság, depresszió stb.) is számolhatnak.

Az irányító személy és hatókör

- Jelenleg senki nem tudja használni a JK-kon kívül, mert Elissa a Rémálmok c. részben a rúnakő átadásával azt a teljes csapathoz kötötte - a JK-k tudtán kívül.
    - Természetesen ez nem örökre van így, egy mesterfokú Antissjáró a kő birtokában fel tudja oldani ezt a korlátozó kötést, de a modul ideje alatt ez jó eséllyel nem történik meg.
- Egyetlen irányítója lehet: ő tudja a JK csapat összes tagját az Antissra vinni és onnan visszahozni. Az a személy az, aki a rúnakövet a kezében tartja.
    - Ez bármelyik JK lehet a csapatból, akár át is adhatják egymásnak a szerepet.
- Hatóköre az egész JK csapat (a korábban említett csapathoz kötés miatt). Egyszerre tudják csak használni, egyszerre tudnak jönni és menni az Antissra, de az irányító tudja csak kiadni az erre vonatkozó parancsokat.
    - Csak az irányító döntése szükséges ehhez, a többi JK beleegyezése nem szükséges.
    - Használatához minden JK-nak egy helyszínen kell tartózkodnia. Ellenkező esetben az irányító nem tudja használni.
- "Helyszín" definíciója: 20 láb sugarú kör a rúnakőtől, mint középponttól számítva. Ez mind a fizikai, mind az Antiss síkra értendő.

Mit csinál a rúnakő?

1. Naponta legfeljebb egyszer, legfeljebb 30 percre az Antissra tudja juttatni a JK-kat.
   Részletesebben:
    - Két napnyugta közt egy alkalommal az Antiss-ra tud vinni több személyt - a JK-kat -, akkor is, ha azok nem rendelkeznek Antissjárás képzettséggel.
    - A kő segítségével az Antisson tudnak tartózkodni maximum 30 percen keresztül. Ezalatt a testük mélyálomban van. A JK-k ez idő alatt az Antisson szabadon cselekedhetnek. (Ennek lehetőségeit lásd később.)
    - A rúnakő mindig a fizikai helyszínnek megfelelő Antiss-síkrészletre viszi a JK-kat.
        - Például ha egy fogadóban tartózkodnak a kő használatának kezdetén, akkor az Álomsíkon is ebbe a fogadóba, pontosabban a fogadónak megfelelő helyszínre kerülnek.
    - Magas fokú védelmet nyújt az Antiss-on a használóinak: az adott helyszínen védve vannak Vivilyn-től, az őt támogató Antiss-lénytől és minden más Antissjárótól is.
        - A rúnakő csak ezen az egy helyszínen képes megvédeni a JK-kat.
    - A JK-k - ha akarják - elhagyhatják a helyszínt, ám akkor sokkal nagyobb veszélyt vállalnak fel. Lásd a bővebb leírást itt.
        - Ha a JK-k elhagyják a helyszínt, akkor is az irányító személy 20 méteres körzetében kell maradniuk. Gyakorlatban az irányító személy határozza meg, hogy hova mennek.

2. A JK-k az Antiss-on a sík természete szerint interaktálhatnak lények, tárgyak, stb. vetületeivel.
    a. Természetesen csak éppen alvó személyek vannak jelen.
    b. Tárgyak is vannak jelen a síkon, ám ezek nem vetületek, hiszen a tárgyak nem álmodnak. Az alvó emberek álmaiból szövődnek - tehát van ahol a valósághoz közel állnak, máshol jelentősen eltérnek.

3. Az adott Antiss-helyszínhez köthető álmokat, asztrális lenyomatokat, emlékeket eltérő pontossággal(!) "visszajátszhatnak", megtekinthetnek - akkor is, ha az a személy, akié az álom vagy asztrális emlék, már nincs életben. A dolog sikeressége nagyban függ a lenyomat korától és asztrális intenzitásától.

Mire érdemes használni a modulban?

A nyomozás során sok mindenre - bízzuk a JK-k kreativitására!

Néhány példa:

- A meggyilkolt áldozatok helyszínein a legkézenfekvőbb nyomokat adni a JK-knak. Pl.:
    - Odlad Pirna (3. áldozat) az Antisson halt meg, ugyanaz a lény végzett vele, aki a JK-k életére is tört a Rémálmok részben.
    - Ctha Khayssa (2. áldozat) a karkötő miatt halt meg, a gyilkosának afelé volt kötődő vágyálma.
    - Icrissur Reita (10. áldozat) nem viszonozta a toroni követ szerelmét, sőt megvetette őt.
- Tulajdonképpen bármilyen nyomot elszórhat ilyen helyzetekben a KM, amit jónak és konzisztensnek lát! Pl.:
    - A gyilkosságok helyszínén felfedeznek valami nem emberi "lábnyomot" - az aun bérgyilkosra utalás, hogy nem ember.
- Ki akarják deríteni, hogy mi Rizzina vágya, álma, amivel meggyőzhető az együttműködésre.
- Ki akarják deríteni ugyanezt a toroni követről, de rájönnek, hogy soha nincs jelen az Antiss-on.

Antissjárás képzettség hogy befolyásolja a rúnakő használatát?

Ha a JK-k között nincs Antissjárás képzettségben jártas személy:

- Minden úgy működik, ahogy fentebb le van írva. A JK-k képesek elhagyni az adott helyszínt, ám csak az adott helyszínen vannak relatíve biztonságban. Ha helyben maradnak, az Antisslény akkor is rövid idő után felfedezi őket, és ostromolja a helyszínt, aminek érezhető jelei is vannak, pl.: elsötétül az égbolt, elhomályosodnak a képek, véreső hullik az égből, stb.
- Ha a helyszínt elhagyják, nincsenek biztonságban. Csak rövid idejük van cselekedni, mielőtt Vivilyn és/vagy az Antisslény felfedezi és megtámadja őket.

Ha a JK-k között van Antissjárás Af-el rendelkező személy:

- A korábban leírtak élnek a következő, extra kiegészítésekkel.
- A JK-k képesek korlátlanul barangolni az Álomsíkon, de a helyszínt elhagyva továbbra sem élvezik a rúnakő védelmét. Az Antisslény egy idő után megtalálja és leveri / elüldözi őket, viszont több idejük van információkat gyűjteni.

Ha a JK-k között van Antissjárás Mf-el rendelkező személy:

- A korábban leírtak élnek a következő kiegészítésekkel.
- A JK-k képesek elhagyni a helyszínt, és a rúnakő hatalmát használni nagyobb mértékben. Az Antissjáró JK a rúnakő birtokában nem sem lesz erősebb "harcos" az Antisson, de megnyugtató biztonságban szinte bárhová mehet a síkon. (Leszámítva persze a védett vagy extrém veszélyes helyeket.)

FÜGGELÉK: ALIDAX LEÍRÁSA

Múlt és történelem

A város szíveként funkcionáló öböl már a crantai időben is lakott lehetett. Magát Alidaxot a hagyomány szerint a kyr Alidasse városán Moira Marmaros, Morgena titokzatos anyrja alapította. A matriarchátus uralkodónője az alidaxi Boszorkánykirálynő, akit a legtöbb északi káoszkori eredetű boszorkányrend vezetőjének tekint. Ő az ötödik fekete lobogó őrzője, Toron szövetségese, azaz jelentős hatalmi tényező északon. A városállam címerében korona és kehely található. Nyilvánvalóan sokkal inkább politikai, mint katonai tényező. Államtanácsa a Boszorkánypalota jellegzetes üléstermről elnevezett Kupola, melyben a Boszorkánykirálynő bizalmasai foglalnak helyet.

Elhelyezkedés és megjelenés

Az Északi Városállamok egy kicsi, ám annál jelentősebb tagja. Területileg a Quiron-tenger partján, Abaszisztól keletre fekszik, az Iridan-hegyen és közelében. A városállam az Iridan-hegy lábánál terül el, a hegyen pedig a Boszorkánykirálynő rettegett palotája emelkedik, fenyegetően uralva Alidax látképét. Az igen nagy területen elterülő város megjelenése kerületről kerületre haladva rendkívül eltérő. Egyes, a hierarchia csúcsán állók számára kedves kerületekben gigászi, kertekkel körülvett, a jóízlés határait feszegető, túldíszített paloták állnak. Csodás parkok, mesés szökőkutak, kecses gyaloghidak jellemzik ezeket a részeket. Míg a város kevésbé szerencsés szegletében düledező viskók és az elmúlás lehelletével körüllengett romok várják az arrajárót.

Lakosság

Az idők során a város uralkodó rétegét adó rend tagjai sok-sok, olykor távoli népcsoport tagjai közül kerültek ki. Ennek ellenére a helyi lakosságon belül meghatározó többségben vannak a külső megjelenése alapján arszíl felmenőkkel bíró tömegek. Jellemzően alacsony, göndör és sötétebb hajú, barna vagy fekete szemű emberek. Az elmúlt sok-sok évszázadnak és így a különféle népek keveredésének köszönhetően viszont korántsem ritka, hogy ősi, helyi családok tagjai közt is felbukkannak a kyr vagy más felmenőkre utaló testi jegyek. Szintén, a dekadencia sajátos folyományaként, mindennapos a más fajba tartozó halandók előfordulása a város területén. A város felsőbb köreiben a társas érintkezés köztoroni nyelven zajlik, míg a hétköznapi polgárok elsősorban a tengermelléki közöst használják. Sokan ismerik az aszisz, némileg kevesebben az erv nyelvet.

Gazdaság

Jelentős a város kereskedelme és ércbányászata. A zászlaja alatt tényked kereskedőhajókat Quiron szerte megkülönböztetett bánásmódban részesítik. Nem egyszer vérlázító kiváltságok büszke birtokosai. Szintén számottevő a városhoz tartozó márványbányák szerepe, ahol az értő kezek nem csupán kifejtik, de a tenger hullámai közt arasznyi vastag tömbökké csiszolják a méregzöld építőanyagot. Szót kell még ejteni az Iridan déli lejtőin roppant nagy számban előforduló szőlő lugasokról, ahonnét - a helyi szakértők szerint - a déli part legfinomabb borai kerülnek ki. Hasonlóan híresek és keresettek a város falain belül előállított, párjukat ritkító kelmék és szőttesek. Talán kevésbé köztudott, de igen sokféle tudatmódosító- és ajzószer, afrodiziákum kerül ki a város szülötteinek “boszorkánykonyháiból”.

Vallás

Rendkívül sajátos, szinte egyedi vallási jellegzetességekkel bír e városállam, hisz itt megkülönböztetett privilégiumokkal bír Morgena kultuszának tisztelete. Persze a régmúltban lezajlott események folytán korántsem úgy és abban a formában tisztelik az Árnyékúrnőt, mint a kyr időkben. Alidaxban különféle töredékaspektusaihoz fohászkodnak az istennőnek. Közösségi szinten szinte kizárólag az ő személyéhez köthető vallási eseményeket tartják meg. Másrészt a Morgenához kötődő egyes vallási felekezetek közötti, már-már halálos ellentéteket csakis a boszorkányúrnői, ellentmondást nem tűrő hatalom képes kordában tartani. Minden más vallás esetében erős korlátozás van érvényben a helyi hatalom részéről. A városban rendeleti szinten tilos mindenféle vallási közösség által látogatható templom létesítése, illetve a nyilvános hittérítés, igehirdetés. A mindenkori boszorkányúrnő ezzel próbálja elejét venni - mindmáig sikerrel - a különféle vallási szerveződések hatalmi tényezővé válásának. Ezen felül váltakozó intenzitással tiltják vagy üldözik az Alidax érdekeivel ellentétes erőket tevőleg támogató egyházak, jelenleg főként Adron, Darton, Dreina vagy épp Domvik felkentjeit. Szót kell még ejteni Morgena helyi felekezeteinek Orwellával szembeni kérlelhetetlen gyűlöletéről, melynek okai feltehetően a Kitaszított Kyria vesztét okozó tényked ésében keresendők.

Morgenának máig tisztelt töredékaspektusai: Chimei (a ködökből suttogó, a száj nélkül szóló vagy ködök nagyasszonya), Berkano (a rejtező, a sötét anya), Lysianel (a hús angyala), Malvaise (a lidércálmok úrnője), Morgazza (a méreggel szoptató anya), Síl (a homályjáró) és Chiddo (a maszkos játékos).

Városőrség, közbiztonság és közigazgatás

A város közbiztonságának állapota kerületenként váltakozik. Ennek legfőbb oka abban keresendő, hogy a városőrség fenntartása az egyes kerületek feladata. Vagyis, ahol magasak az adóbevételek vagy ahol tehetősebbek élnek, ott a prókátorok - a kerület felügyeletét ellátó személyek - több erőforrást képesek mozgósítani a kerületen belüli rend fenntartásáért. Ezeket a kiskirályokat (gyakorta kiskirálynőket) a palota figyelő tekintete tartja kordában. Ők egyszemélyben felelnek a törvényes rend és igazságszolgáltatás folyamatos működéséért. Gyakran előfordul, hogy a fegyveres erőfitogtatás helyett a békés megegyezésre törekszenek a közigazgatási területükön ténykedő alvilági szervezetekkel, érdekcsoportokkal. Nagyon vigyázniuk kell, hogy a Kupola előtt senki ne panaszolja be őket részrehajlással, netalántán egyéni érdekeik előtérbe helyezésével. Így összességében már érthető, hogy a visszautasíthatatlan prókátori kinevezés sokak számára inkább átkos, semmint áldásos feladat.

A városállam címere

Magyar Gergely munkája.

Törvények

Alidax alapvető és érdekesebb törvényei:

- “Szemet szemért” elven alapuló büntetőjog sok-sok, külvilágiak számára különösnek ható kivétellel.
- A nők büntetési tételei jellemzően messze elmaradnak a férfiakétól, kiváltképp ha a károsult vagy elszenvedő fél férfi.
- Liliath hatalomra kerülése óta tiltott a vagyonszerzési célú enyelgés - legalábbis nők számára.

- A Boszorkánykirálynővel szembeni árulás a helyszínen azonnali halállal büntetendő és jellemzően kiterjed az áruló teljes családjára is.
- A Kupolától közvetlenül érkező parancsokat végrehajtani kötelező, ellenkezés büntetése változó mértékű a fogdától a halálig.

Egyéb törvényekben a KM szava dönt, de egy átlagos Észak-Ynev kontextust érdemes alapul venni.

Szokások

Alidax lakóinak néhány kiemelt szokása:

- Boszorkányok egymás közötti, tiszteletteljes megszólítása
  - Húg - minden olyan boszorkány, aki alacsonyabb rangú az illetőnél, aki megszólítja.
  - Nővér - minden olyan boszorkány, aki egyenrangú vagy magasabb rangú, mint aki megszólítja.
- Kortalan asszonyok
  - Az alidaxi nők korát sosem firtatják. A boszorkányok fiatalító praktikái gyakorlatilag lehetetlenné teszik egyes nők korának meghatározását, ezért az ehhez kapcsolódó kifejezéseket teljesen elhagyták a helyi lakosok az évszázadok alatt. A serdülő kortól mindenki "nővé" cseperedik, esetleg "asszonnyá", de sosem kapcsolódik hozzá az, hogy fiatal, fiatalos, idős, öreg, stb. Lehet valaki szemrevaló vagy csúnyácska, de "túl fiatal/öreg hozzád" szerű megjegyzések nincsenek, sőt, tiszteletenségnek számítanak.
- Vásár itt is van, de jellemzően nem reggel, és nem is hajnalban vagy alkonyatkor tartják, hanem délután. Az időjárási körülmények akkor a legkedvezőbbek.
- A prostitúció-ellenes törvény mellett is léteznek kurtizánok, de más formában. Ők választják meg kuncsaftjaikat, és nem fordítva. Ha valakinek felajánlja egy kurtizán a szolgáltatásait, az nagy szónak számít.
  - Férfi szajhákra ez nem igaz - ők gyakran akaratuk ellenére, "szabad rabszolgaként" végzik foglalkozásukat.
- A város szülöttei közt hagyományosan a nők családneve öröklődik.
- Minden Alidaxban született, jobb sorsú leánygyermek jobb vállán kelyhet formáló hegtetoválást helyeznek el. A város minden ilyen leánya szabad ember, akit elvben köteles minden alidaxi ennek megfelelően kezelni és segíteni, függetlenül attól, hol és milyen körülmények közt hozza össze vele a sors.
- Elsőszülött adó: minden alidaxi nő elsőszülött fiú gyermekét serdülő kora után köteles három esztendőre a boszorkányúrkirálynő szolgálatába küldeni, melyet fizikai adottságaik és társadalmi státuszuk szerint jobbára a földeken, a bányákban, a rend flottájában vagy szolgaként töltenek le. A helyiek erre úgy tekintenek, mint egy sorkatonai szolgálat, amellyel a városállamot szolgálják.

Jósok, jövendőmondók, álomlátók, rontásszórók

A városban komoly és erősen babonás hagyományai vannak a különféle jóslatoknak. Úton-útfélen a lehető legkülönfélébb módon pénzért vagy jó szóért, kérve vagy kéretlenül, de tényleg bárhol bárki bármiből jövendőt mondhat a karaktereknek. Köztudott, hogy fennhangon jósolni balszerencsét hoz, ezért mindenki törekszik, hogy négyszemközt, bizalmasan adja át a jóslatát.

- A kéretlen jóslatok esetekben a KM-nek érdemes később beigazolni a jövendőt, míg a "vásárolt" jóslatok esetében 1k100-as dobás kérését követően mondhat jövendőt. Ha nincs más koncepció a dologra, akkor a dobás előtt találjunk ki egy számot 1 és 100

között. A kapott információ hasznosságát ahhoz mérten határozzuk meg, hogy a dobás mennyire közelítette meg ezt a dobást. Amennyiben 10 ponton belülre dobott a játékos, lehetőleg tényleg profitáljon a dologból.

Szót kell még ejteni az átokszórásról, amely a jóslatokkal ellentétben mindig fennhangon történik. Nem egy helyi kuruzsló ezen átkok elhárításával, illetve óvó amulettek, főzetek árusításával foglalatoskodik.

Nagyobb hatalmak, szervezetek, rendek, nemesség

A Kupola ujjai
Zarthan vezette alidaxi titkosszolgálat.

Talpasok
Kerületenként szerveződő, a közbiztonságért felelős, hagyományos rendfenntartó szerepet ellátó szervezetek. Gyakorlatilag a városőrség helyi megfelelői. Az őket életrehívó prókátorok közvetlen irányítása alatt állnak. Képzettségük nem kiemelkedő. Tagjait gyakran alacsonyan képzett zsoldosok vagy az Elsőszülött adót (lásd Törvények és szokások) már lerovó helyi férfiak adják. Megítélésük kerületenként, de méginkább a mindenkori prókátorok személyén keresztül más és más. Jellegzetes felszerelésük a prókátori zászlós alabárd, számszeríj és egyeneskard.

Bíborsereg
A Boszorkánypalota elit katonái. Ők közvetlenül a királynő, illetve a Kupola parancsnoksága alatt állnak. Ha valódi közbiztonsági probléma áll fenn a városban, a talpasok helyett őket vetik be. Tagjait jellemzően külhoni, tapasztalt katonákból verbuválják, gyakran a pentádi légió leszerelt veteránjai közül. Soraikat többféle mágiaiskolák beavatottjai is erősítik.
A pletykák szerint nem teljesen természetes eredetű, halálig tartó hűséggel tartoznak a Boszorkánypalota vezetői felé. Bíborszín felszerelésük minőségi sodronyingből, közepes pajzsból és valamilyen egykezes kardból áll.

Angyalszirmok
Alidax legnagyobb létszámú és legnagyobb hatalmú tolvajklánja. A Kupolával több közvetlen összefonódása is van, így általában a Boszorkánykirálynő támogatását élvezi. Cserébe általában több-kevesebb szolgálattal is tartoznak felé, de nem nevezhetőek a Kupola csatlósainak.

Kobrák
A hírhedt toroni tolvajklán Alidax városában is jelen van. Természetesen idegen területen tartózkodva hatalmuk korlátozott, inkább egy diplomáciai kihelyezésnek felel meg - így is a városállam legerősebb alvilági hatalmai közé tartoznak.

Kalmártanács
Az alidaxi kereskedők céhszerű szerveződése, mely hagyományosan a város piaci folyamatainak ellenőrzésére és felügyeletére, rossz nyelvek szerint a profit minél magasabbra való tornázása végett jött létre. Tagjai számtalan elidegeníthetetlennek tűnő privilégiummal bírnak a helyi kereskedelem és hajózás tekintetében, melyek gyakorlatilag ellehetetlenítik a körön kívüli kereskedők Alidaxon belüli ténykedését.

Ezüstfátylas rend
Sok generációs, ősi, alidaxi családok legidősebb nőtagjaiból álló szervezet. Többségükben jövendőmondók, vajákosok és bábaasszonyok. Meglepő, de valódi boszorkányok nemigen akadnak a soraiban. Külhoniak szemében csupán egy erősen hagyománytisztelő nőegylet.

Selyem céh
Erősen zárt, páratlan tehetségű mesteremberekből és mesterasszonyokból álló szerveződés. Fő profiljuk a helyi kelmék és szőttesek előállítása, melyek a város messzi földeken is keresett, sokszor hihetetlen összegekért gazdát cserélő termékei.

Füstgyártók céhe
A helyi alkimista klán, mely egymaga nagyobb részt vállal a méltán híres és sokfelé keresett afrodiziákumok előállításában, mint a város összes többi hasonló tudást birtokló mesterembere együttvéve.

Smaragdvágók céhe
A helyi építők és kőfaragók céhszerű szerveződése. Tagjai kivétel nélkül köztiszteletnek örvendő, nagyrabecsült szakemberek. Mindenkori létszámuk egy uralkodói rendelet alapján 33 főben van limitálva. Szaktudásuk elengedhetetlen a térségben működő márványbányák működtetéséhez.

Marmarita rend
A helyi nemesség soraiban rendszeresen fel-fel bukkanó titkos szekta, amely a városalapító Moira Marmaros örökösének tekinti önmagát. Az idők során több Boszorkánykirálynő is fővesztés terhe mellett feloszlatta már a rendet, amely mégis mind a mai napig kiírthatatlannak bizonyult. A rend tagjai, akik már-már vallásos áhítattal viseltetnek a városalapító anyr iránt, legfőbb céljuknak az ősi - kyr - vérhez és hagyományokhoz való visszatérést tekintik. A történelem során több esetben is tevékenyen részt vállaltak olyan összeesküvések életre hívásában, melyek az aktuális - jellemzően külhoni - boszorkánykirálynők megbuktatását tűzték ki célul. Meglepő módon, volt nem egy olyan próbálkozás, amely ténylegesen sikerrel is járt.

Kiemelt helyszínek, épületek

Boszorkánypalota

A JK-k számára a modul során megközelíthetetlen helyszín, vészhelyzeti lezárás alatt áll.

Alidaxban, az Iridan-hegyen álló palota, a kínzó gyönyörök és lidércnyomások háza, az alidaxi Boszorkánykirálynő otthona. A források Aranyhajú Amaltheassa nevéhez kötik először, különlegessége, hogy jóval a kyrek bukása után, mégis azok tudásával épült.

Leghíresebb helyisége a Kupola, mely névadója az Alidaxot vezető boszorkánytanácsnak.

(Summarium, 350/2/1; UT, 252/1/6, Alidax gyöngyei)

Boszorkánykikötő

Régi, eredetileg a korai város kikötője. A történelem folyamán a hajózási igények kinőtték a helyszínt, és új, nagyobb kikötő létesült mellette. A régi dokkok évszázadokon keresztül kihasználatlanul maradtak, míg a P.sz. 3500-as évek közepén felújításra és a város elitjének privát használatába nem kerültek.

Nevével ellentétben nem csak boszorkányok használják.

Kikötőerőd

A városban általánosan használt nagy kikötő bejáratát védelmező erődítmény, mely a történelem során már toroni gályákkal szemben is bizonyított.

Moira lámpása

Alidax világítótornya, mely a várost alapító boszorkány után kapta nevét, bár jóval annak halála után épült. Bíborszín fénye jellegzetes, éjjel és nappal is messziről felismerhető a tengeri hajók számára.

Najádok tere

Vízi lények szobrai díszítik az évezredes múlttal rendelkező teret. (Bíborgyöngyök)

Virágkapuk terei

virágkapu

Alidax egyik nevezetessége, a régi városfal különösen díszes kapujai. Noha a fal jelentős részét már felélte a város és újabb falaknak, házaknak dolgozták fel, maguk a virágkapuk virágdíszes boltívei máig állnak, a róluk elnevezett tereken. A legenda szerint egy nagyhatalmú Boszorkánykirálynő emeltette az elsőt szeretője emlékére, ám a sötétebb változatok szerint egyenesen nyughelyéül, sőt, lelke börtönének. Később a kapukhoz újabbak csatlakoztak. A legendák ez utóbbi változatát támasztja alá az, hogy a kapuk máig állnak, és állítólag az egykori Boszorkánykirálynő hatalma, vagy a belé zárt lélek utolsó ereje védelmezi őket, nehogy kárt tegyenek bennük. A kapuk legendája okán a romantikusabb lelkületűek előszeretettel nevezik Alidaxot a virágkapuk városának.
(Gulandro – Virágkapuk ostroma,14/2)

Virágkapuk terei

Alidax városának városrészei, több tér, ahol a korai városfal virágkapuknak nevezett bejáratai állnak. Noha a fal jelentős részét már felélte a város és újabb falaknak, házaknak dolgozták fel, maguk a virákapuk díszes boltívei máig állnak.
(Gulandro – Virágkapuk ostroma,14/2)

Küzdőtér

Az egyszerű elnevezés Alidax legnagyobb arénáját takarja. Méretében és hírnevében nem veheti fel a versenyt a Észak-Ynev legnagyobb arénáival (pl. Ifin vagy Shulur), de saját régiójában jól ismert és rendszeres használatban van. Alidaxban, a hagyományos párviadalok mellett, rendszeresen hirdetnek meg kizárólag női viadoroknak szóló versenyt. Ahol nem feltétlenül egymás ellen, hanem különféle egzotikus vadakkal vagy nagyobb létszámú, de - a rossz nyelvek szerint - nem túl jól felkészült férfi rabszolgákkal küzdenek meg a résztvevők. A győztesnek kijáró virágkoszorút pedig az kapja, aki a legtöbb skalpot gyűjtötte be a vérgőzös harc alatt.

Versenytér

Az óváros legnagyobb méretű tere, melyet mai napig helyszínt ad lóversenyeknek, és olykor kyr hagyományokat tisztelő szekeres gladiátor versenyeknek is.

A város ünnepi eseményei során gyakran kiemelt helyszínként szerepel.

Páriák barlangjai

Járvány által sújtottak, elűzöttek és kitaszítottak menedékhelye.

Taverna a Vadász halálához

A középkategóriás fogadó neve boszorkányvadászra utal, fricska az inkvizíciónak, jelezve, hogy itt nincs hatalma. A szobák kínzóeszközökről vannak elnevezve (pl. vasszűz, a kerék, a kínok körtéje, herefogó). A fogadós egy fanyar, fekete humorú, idős fickó.

Gyémántház (fogadó)

A felsőkategóriás fogadóba már a belépésért is 5 ezüst díjat kell fizetni. Esténként itt múlatja idejét Alidax gazdagabb kasztja.

Fogadó a Kazamatákhoz

Alidax legkülönlegesebb kocsmája több szempontból is. 40 lépcsőfok vezet a föld alatti mélységben elhelyezkedő, bányaszerű csarnokba. Minden fény mágikus forrású. A tulajdonos maga a fogadós: Fród, egy befont szakállú törpe.

Egy jogi kiskapu miatt az alidaxi törvények itt nem élnek. A bejáratnál egy tábla is felhívja erre a belépő figyelmét. A fogadó saját szabályai a falra nagy betűkkel ki vannak írva:

1. Előre fizess.
2. Fegyverrel ütni, vágni, szúrni tilos.
3. Mágiát használni tilos.

A használati tárgyak egy része kemény kőből van, másik része pedig olcsó, könnyen pótolható - itt ugyanis szét lehet verni bármit, benne van az árban.

Törvényi korlátozások hiányában itt virul a droghasználat és a szerencsejáték, ám - Fród személyes ellenzése miatt - örömlányok nincsenek.

Kufárok tere

A Kereskedő és Kikötőnegyed határán elterülő piactér, melyen a várost is átszelő kövezett út is áthalad. A város legnagyobb, ám közel sem egyetlen piaca. A körben épült bazárokon túl, piac idején maga a tér is telis-tele mérhetetlen mennyiségű áruval és nyüzsgő tömeggel.

Chiddo szentély

Chiddo, vagy másnéven a Maszkos játékos Morgena egyik - mára már szinte csak Alidaxban tisztelt - töredékaspektusa. A nevét viselő építmény (vagy intézmény) a déli part legismertebb színháza és kiállítóhelye. Sok-sok csepűrágó és művész töri magát azért, hogy Alidax műértő közönsége előtt megmutathassa produkcióját, ezen keresztül nem egyszer tehetős mecénásokra is szert téve. A több emelet magas, impozáns, bár erősen túldíszített márvány épület a város legtehetősebb környékén terpeszkedik. Mérete is a legnagyobb palotákéval vetekszik. Műremekekkel telizsúfolt csarnokai közé csupán a tehetősek nyernek bebocsátást, míg gigantikus színpada előtt a helyi polgárság tagjai is gyakorta előfordulnak.

Lánc nélküli szerelmek háza

Alidax egyetlen hivatalos bordélyháza. Büszkesége, hogy a kuncsaftok asztrális védettsége garantált. Ez nem is csoda, ugyanis minden kurtizánja férfi. A vendégek többsége ugyanis nő: Alidax úrnői és boszorkányai is előszeretettel látogatják a helyet, ami gyakran szexuális oktatásnak is otthont ad.

Szabad Szívek Parkja

A város legnagyobb zöldterülettel rendelkező parkjának legkedveltebb része. Művészi módon parkosított területét évszázados gesztenyefák, frissen telepített növény szobrok és számos tágas sétány díszíti. Történelmi érdekesség, hogy évszázadok óta létezik, és jelenlegi, új nevét csupán néhány éve kapta. Előtte emberöltőkön keresztül a Láncra Vert Szívek parkjaként volt ismert, sok városlakó még mindig így hivatkozik rá.

Dicsőség hídja

Egy fehér és zöld márvánnyal borított, fa szerkezetű, rendkívül gazdagon díszített, hatalmas felüljáró. A "híd" a Palotavölgy és a Lakónegyed határán áll, a Palotavölgy falán valósít meg egy sétányt. A gazdagok dekadenciájának csúcsa, amikor nem akarnak kerülni, ezért inkább felüljárót építenek a fal előtt gyülekező, jobb sorsra áhítozó szegények fölé.

A híd alatt rendszeresen gyűlik össze számottevő méretű, szegényebb rétegből származó polgári tömeg a hídról leeső alamizsnák reményében. Lent koldusok és utcagyerekek, odafönn pedig virágokkal díszített, kíváncsi gazdagokkal tömött pást, ahol folyik a társasági élet és a pezsgő, az urak és hölgyek pedig elrévült tekintettel gyönyörködnek a kilátásban (véletlenül sem néznek lefelé).

Ezer gyertya ligete

Alapvetően nyugodt park, melynek különlegességét az adja, hogy a világítását ősrégi, örökkön égő gyertyákkal oldották meg. Ezek rendes lámpaoszlopokon kerültek elhelyezésre, föléjük feszített tükrök verik vissza a gyertyalángok fényét. A gyertyák eredete nem ismert, legendáktól és rémtörténetektől terhes. A gyertyákat eloltani nem lehet, emberemlékezet óta világítanak, karbantartást nem igényelnek. Akik buherálni akarták a gyertyákat, a gyertya illatától vagy ki tudja mitől rövidesen balesetet szenvedtek. Rossz ómen még beszélni is erről. Sok-sok éve már, hogy senki nem bolygatja a gyertyákat.

A gyertyalámpák egyik különlegessége, hogy este majdnem egyszerre gyulladnak fel a naplementével (illetve bármilyen sötétedés esetén), sötétségvarázs nem oltja el fényüket, és ellenállóak mindenfajta mágiával szemben (tűzkitörés nem olvasztja le a faggyút és ilyesmik). Reggel pedig majdnem egyszerre oltódnak le.

A másik különlegesség az, hogy a fények színe attól függően változik, milyen gondolatokkal a fejben haladnak el az emberek a közelükben. Minél vidámabb, kedvesebb valaki, annál fehérebb, fényesebb a fény. Minél sötétebb gondolatok vannak valaki fejében, annál sötétebb színek törnek elő. A szerelmesek, buja vágyaik közepette a rózsaszíntől a sötétbordóig változtathatják meg a gyertyák fényét.

A helyszín esténként nagyon színes és pompázatos látványt nyújt, sokan járnak ki sétálni. Biztonságos a hely, hiszen messziről látszik, ha valaki rossz szándékkal közelít.

Van egy titkos (kevesek által ismert) hatása is a gyertyáknak… Boszorkányokra nem hat, azaz ők nem lepleződnek le, akármire is gondolnak. Ez persze fordítva is elsülhet, a boszorkány hiába játssza meg magát, a fények nem változnak.

FÜGGELÉK: A KUPOLA

A Kupola tagjai:

1. Liliath, a Kristálykirálynő
2. ~~Janda~~
3. Xylvana
4. Loresse
5. Szoviána
6. Verlissa
7. Cornelia
8. Árhana
9. Obera
10. Rodina

Az utolsó 3 Kupola tagról nincs szó a modulban. Ők a KM eszközei, belátása szerint mozgathatja őket - de legegyszerűbb, ha nem tesznek semmi jelentőset a JK-k szempontjából.

FÜGGELÉK: NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

Vivilyn, a Kristálykirálynő halottnak hitt lánya

- 8. Tsz boszorkány, Antissjárás Mf képzettséggel
- Dél-Yneven nevelkedett, nem tudott semmit származásáról pár évvel ezelőttig, amíg Szoviána - nem személyesen - fel nem kereste.
- A számító és taktikus Szoviána kiválóan látott hozzá a lány manipulálásához. A fiatal lányból a céljaiért mindenre kész, elszánt szövetségest teremtett maga mellé. Meggyőzte, hogy képes bosszút állni az életére törő tulajdon édesanyján, a Boszorkánykirálynőn. Ez valódi tényen alapult: Liliath valóban utasítást adott saját gyermekének likvidálására azért, hogy ő maga betölthesse majd a Kupola vezetői pozícióját.
- Vivilyn nem tudja pontosan, hogy ki a szövetségese, ám abban már teljesen biztos, hogy a Kupola egyik tagja a nála jóval nagyobb hatalmú boszorkány. Ha még tudná is, hogy kit rejt az álarc, akkor sem árulná el őt. Hisz ha ő maga el is bukik, ez a titokzatos szövetséges továbbra is ott munkálkodik a háttérben és egyszer talán majd megfizet a Liliathnak. Ebből kifolyólag végső esetben örömmel vállalja magára az egyszemélyes bosszúálló szerepét.

A Krák / Vivilyn Antisslénye

- Leírásként alapvetően a Bestiárium 129. oldalán található Krák leírást kell alapul venni, ám fontos, hogy ez nem igazi Krák, hanem egy Antisslény egy Krák fantáziaképében.
    - Mérete és kinézete a Bestiáriumban leírtaknál sokkal szörnyűbb: 300 láb hosszú karjaival együtt.
    - 8 karjából jellemzően egyszerre legfeljebb 4-et használ támadásra.
- Opcionálisan démoncápák képében megjelenő kisebb Antisslények támogathatják a kihívás növelése érdekében - de ez semmin nem változtat a modul szempontjából.

Rog Chen Vher, az aun Bérmágus

- 10. Tsz varázsló
- Nem immunis asztrálmágiára, és az Antiss-on is megtalálható, de mégis annyira távol áll minden emberitől, hogy ezen a téren szinte nem támadható. Fizikailag viszont permanens láthatatlanul mozog mindenhova. Ebben a láthatatlanság köpenye segít neki.
- Áldozataihoz sosem kerül testközelbe, hiszen 20 méternél jobban nem kell megközelítenie őket. Kivétel nélkül egy-egy elementállal végezteti el a munkát.
- Az Ezer Gyertya Ligetében egy elhagyott, földalatti járat nyújt neki ideiglenes otthont.
- **Kulcs információ:** Feladatát a bolyán keresztül kapta, ezért felbérlőjét ő maga nem ismeri, csak azt tudja, hogy emberi nősténynyről van szó. Ellenben tudja, hogy mikor, hol és "kitől" kapja meg a célpontjaihoz vezető tárgyakat. Szaga alapján képes megtalálni Alvert, a Mestertolvajt.

Alver Radach, a Mestertolvaj (Vivilyn bábja)

- 12. Tsz tolvaj
- Vivilyn Megbélyegzés és Rabszolgaság csókja varázslatokkal "sújtotta", így Üzenet varázslattal képes - gyakorlatilag bábként - irányítani ezt a férfit. A találkozásukkor tudatmódosító szer hatása alatt állt a férfi, aki mindmági azt hiszi, hogy csupán álmában találkozott a lánnyal. Valójában Szoviána szervezésében kábították el, és Árnyékajtó varázslattal juttatták Talavrába.
- Időről időre információt kap arról, hogy kitől kell egy személyes ruhadarabot megszereznie, majd eljuttatni a megadott helyre. Tudja, hogy ezzel közreműködik a célpontok elveszejtésében, de az aun bérmágusról nincsen tudomása. Vivilyn hollétéről és kilétéről sem tud, csupán a külső megjelenéséről szolgálhat leírással. Feladatának végrehajtása során mindig álruhát ölt.
- Kiválóan ért az álcázáshoz. A városban elismert csepűrágóként, színészként ismerik. Társulatának tagjai nem tudnak valódi kilétéről. Ha csak teheti fegyveresen nem konfrontálódik, inkább menekülőre fogja a figurát, hisz csupán így szolgálhatja úrnőjét.
- **Kulcs információ, amivel rendelkezik**: Személyleírást és nevet tud adni Vivilynről, az álmai nőjéről, akihez mentálfonál köti.

Rizzina, a romlás nagyasszonya

- 12. Tsz boszorkány, feketemágus
- A város sötétebb felén ténykedik. Nehéz megtalálni, hiszen mint az előző Boszorkánykirálynő egykori jobbkeze és akkori Kupolájának első embere, "visszavonultan" él. Titkos lakhelye a Chiddo szentélyben, azaz a helyi színház alatti katakombákban található. Alvilági szervezeteken, illetve sötétebb lelkű helyi szektákon keresztül fel lehet vele venni a kapcsolatot. Ahhoz viszont komoly indok kell, hogy személyes találkozóra adja a fejét a JK-kal - akikkel egyébként nem feltétlenül ellenséges a viszonya. Ha ilyenre mégis sor kerülne, akkor is rendkívül óvatosan jár el és többszörösen biztosítja önmagát.
- A városbeli státusza felettébb furcsa. Jelenleg is elfogatóparancs van érvényben vele szemben. Sinil Dialaid egykori jobbkezeként a boszorkányrend kizárta soraiból. Múltja és korábbi pozíciója miatt viszont túl sok - az alidaxi boszorkányok számára - kényes információ birtokosa, amely biztosítékot jelent számára a hivatalos "zaklatásoktól". Másrészt rengeteg, a helyieknél is vérszomjasabb ellensége is van a város falain kívül, akik kivétel nélkül a vesztét akarják. Utóbbi miatt még mindig akkor van a legnagyobb biztonságban, ha hazai pályán a város falain belül húzza meg magát.
- Nem együttműködő a JK-kal, nem akarja segíteni a mostani Kupola céljait, hiszen a Kupola üldözi őt. Kifejezetten örül annak, hogy ha gyengül a Kupola és a Kristálykirálynő.
    - Emiatt az általa ismert információk csak kényszerítéssel vagy rendkívül jó tárgyalási taktikával szedhetőek ki belőle.
    - Szinte semmivel sem lehet *önként* szóra bírni. Az egyetlen dolog, ha a Kristálykirálynő maga fogadja vissza a Kupola és ezáltal a rend sorába, de ez valószínűleg sosem fog megtörténni.
- **Kulcs információ, amivel rendelkezik**: Sok éves tapasztalata alapján szerinte itt belső, vagy belsőhöz közelálló ellenséggel kell a Kupolának leszámolnia. Túlvilági hatalmaknak hála tud arról, hogy az Alidaxot ostromló antissjáró hol (Talavra) van valójában.

Tago Jywathon, a toroni nagykövet

- 9. Tsz boszorkánymester, élőholt, vámpír.
- Udvarias nemesúr.
- **Kulcs információ, amivel rendelkezik:**
    - Toronnak (kivételesen) az égvilágon semmi köze nincs az aktuális alidaxi történésekhez.
    - Évekkel ezelőtt már teljesített itt diplomataként szolgálatot. Így még az előző Úrnő idejéből ismeri Rizzinát és képes vele felvenni a kapcsolatot. Persze alapvetően semmi nem indokolja, hogy ezt hangoztassa a JK-k felé vagy hogy segítsen nekik ebben.

Zarthan (az Eunuch), az Alidaxi Titkosszolgálat vezetője

- 8. Tsz fejvadász, kráni, HATALOMSZÓ használó
- Liliath embere
    - ő is viseli a Korona és Kehely szimbólumát, a JK-knak nincs hatalma felette!
- Egy arrogáns, idegesítő fickó, különös ismertetőjegye, hogy raccsol
    - "Ugyan-ugyan… ulaim, csak nem fognak megütni egy olyan úliembelt, mint én!"
- A Kupola szerint Janda halála az ő felelőssége (mert ő biztonságosnak ítélte meg a Kupola védelmét), erre hivatkozva mozdították el a jelenlegi ügyről, és hívtak kalandozókat.
    - Fasírtban van a Kupolával, így a JK-kal is csupán kényszerből működik együtt!
- **A KM eszköze: segíti vagy hátráltatja a JK-kat.** Lehetőség szerint inkább az utóbbi. ☺
- Ha a JK-k erőforrást, embert, tárgyakat akarnak, tőle kérhetnek.
- Nélkülözhetetlen, mert minden nyomozati infónak ő az ismerője.

Tejfelesszájú Robba, a Kupola egyik ujja (Zarthan embere)

- Zarthan által egy JK-k számára kölcsönzött ember.
- Kasztja és képzettsége a JK-k igényeihez igazított.
- Gyermekkorában egy hajóbaleset során majdnem fulladásos halált halt, melynek következtében komoly agyi károsodásokat szenvedett. Intelligenciája átlagon aluli, és élvezetét leli kisebb állatok (patkány, macska, stb.) kínzásában.

Kígyószakállú Fród, törpe fogadós

- A Kazamatákhoz címzett fogadó tulajdonosa.
- Büszke származására, gyakran idézi népe hősi tetteit, szereti hangoztatni, hogy az embernépek mennyit köszönhetnek a törpéknek.
- Mélyen hallgat arról, hogy Tarinból kitaszították fiatalkori félrelépései, bűntettei miatt.
- Bár nem bárd, a JK-kal bármikor kiáll egy dalpárbajra, természetesen az általa választott fegyvernemben: törpe ódák és hősi eposzok témában.

Mélykeblű Duria, jósasszony

- Középkorú, telt alkatú, kerek-mosolygós arcú asszony
- Nem boszorkány, csak jós- és füvesasszony
    - Jóslása nem mágikus vagy szakrális módszeren alapszik, hanem magasfokú emberismereten
- Az Ezüst Fátylas rend oszlopos tagja
- Kedves, idegenek felett is anyáskodó személyiség, aki könnyen anyatigrissé tud változni
    - Hat különböző apától tizenegy gyerek anyja (többségük már felnőtt)

Kirgir, a "magiszter", az Angyalszirmok klán egyik tolvajmestere

- Öreg, tapasztalt szélhámos; 8. tsz tolvaj.
- Ápolatlan, ősz haja miatt 80 év felettinek néz ki, és úgy is viselkedik: görnyedt háttal, bottal jár, néha kihagy az agya, stb.
- Valójában 65 éves, és korához képest jó szellemi és fizikai kondícióban van (hetente egyszer lefut 10 mérföldet edzésként). A botot - mely rejtett, kiugró pengét tartalmaz - megtévesztési és önvédelmi célból hordja magával.
- Klánjában évek óta csak oktatást vállal, a fiatalok felnéznek rá, rettegnek a "magiszter úr vizsgáitól"

Bálnaborjú, a Talpasok egyik újonca

- Hegyomlás alkatú, kissé bamba ifjonc, aki földműves származású családjának "elsőszülött adóját" szolgálja épp le a Talpasok (városőrség) szolgálatában.
- Hatalmas erejét nem tudja katonaként kamatoztatni jámbor és emberszerető személyisége miatt - szívesebben szolgálna bányában vagy a földeken, mint fegyverben.
- Majdnem jó katona alapanyag: végletekig hűséges, és minden utasítást kérdés nélkül követ - kivéve a legfontosabbat: ha az utasítás erőszakra szólít
- A "Bálnaborjú" becenevet pár hónapja kapta a Talpasok között, de annyira ráragadt, hogy régi ismerősei is így kezdték hívni.

FÜGGELÉK: NJK ÉS BESTIA STATISZTIKÁK

Típus és erősség szerint számokban.

Fegyverforgatók

Karakter		*Megjegyzés*									
Fizikai	Szellem	Ké/Fe	Té/Fe	Vé/Fe	Cé/Fe	Seb/Tk	ME	AME	MME	Ép	Fp
0. Tsz harcos		*Rövidkard, Rövid íj, SFÉ: 1-3*									
11-13	8-12	12/21	25/37	80/94	12/16	k6+1/1	1	0	1	8	15
2. Tsz harcos		*Hosszúkard, Kis-pajzs, Rövid íj, SFÉ: 1-3*									
12-15	8-12	18/24	35/50	90/124	18/22	k10/1	2	2	2	10	30
4. Tsz harcos		*Hosszúkard, Közepes-pajzs, Könnyű nyílpuska, SFÉ: 1-3*									
12-15	9-13	24/30	45/60	100/150	24/50	k10+1/1	3	12	13	11	50
6. Tsz harcos		*Hosszúkard, Közepes-pajzs, Visszacsapó-íj, SFÉ: 2-4*									
13-16	10-13	30/41	55/80	110/170	30/55	k10+2/2	4	22	23	11	70
8. Tsz harcos		*Másfélkezes-kard, Közepes-pajzs, Visszacsapó-íj, SFÉ: 5*									
14-16	10-14	36/45	65/88	120/177	36/61	2k6+2/2	5	32	33	12	90
10. Tsz harcos		*Másfélkezes-kard, Közepes-pajzs, Visszacsapó-íj, SFÉ: 7*									
15-17	10-14	42/51	75/98	130/188	42/67	2k6+4/2	9	42	43	13	110

Varázstudók

Karakter		*Megjegyzés*									
Fizikai	Szellem	Ké/Fe	Té/Fe	Vé/Fe	Cé/Fe	Seb/Tk	ME	AME	MME	Ép	Fp
0. Tsz varázstudó		*Tőr, SFÉ: 0*									
8-12	11-14	8/18	17/25	72/74	4/	k6/2(1)	0	7	7	5	10
2. Tsz varázstudó		*Tőr, SFÉ: 0*									
8-12	12-15	12/22	23/31	78/80	6/	k6/2(1)	1	15	15	6	17
4. Tsz varázstudó		*Tőr, Bot (+12Vé), SFÉ: 0*									
9-13	12-15	16/26	29/37	84/86	8/	k6/2(1)	1	25	25	6	27
6. Tsz varázstudó		*Tőr, Bot (+12Vé), SFÉ: 1*									
9-13	13-16	20/30	35/43	90/92	10/	k6/2(1)	2	35	35	7	37
8. Tsz varázstudó		*Tőr, Bot (+12Vé), SFÉ: 2*									
9-13	14-17	24/34	41/49	96/98	12/	k6+2/2	2	45	45	7	47
10. Tsz varázstudó		*Tőr, Bot (+12Vé), SFÉ: 3*									
9-13	15-18	28/38	47/55	102/104	14/	k6+3/2	3	55	55	8	57

Egyebek

Karakter		*Megjegyzés*									
Fizikai	Szellem	Ké/Fe	Té/Fe	Vé/Fe	Cé/Fe	Seb/Tk	ME	AME	MME	Ép	Fp
tehetős férfi		*Hosszúkard, SFÉ: 1-2*									
8-14	7-14	13/22	24/36	80/94	5/	k10/1	1	1	1	6	15

tehetős nő *Tőr, SFÉ: 0*

6-13	8-14	10/20	18/26	74/76	4/	k6/2	0	2	2	5	10

közember férfi *Furkós-bot, Rövid íj, SFÉ: 0-1*

9-14	7-12	12/14	22/29	80/94	3/7	k6/1	2	0	0	7	16

közember nő *Kés*

7-13	7-13	11/21	20/24	75/75	2/	k5/2	0	1	1	5	12

kölyök *Kés, Parittya, SFÉ: 0*

6-13	6-13	13/23	20/24	77/77	4/5	k5/2	0	1	1	4	10

őr, stb *Rövidkard, Kis-pajzs, Rövid íj, SFÉ: 1-3*

9-14	8-13	13/22	28/40	83/117	16/20	k6+1/1	1	1	2	8	18

1. Tsz szerencse *Rövidkard, Könnyű nyílpuska, SFÉ: 1*

8-13	8-13	15/24	26/36	78/92	15/19	k6+1/1	2	2	1	6	15

3. Tsz szerencse *Tőrkard, Alkarvédő, Könnyű nyílpuska, SFÉ: 2*

9-14	9-14	21/30	33/45	85/117	20/36	k6+2/2	2	9	8	7	30

5. Tsz szerencse *Tőrkard, Alkarvédő, Kézi nyílpuska, SFÉ: 2*

10-14	10-14	27/41	40/62	92/134	25/39	k6+2/2	2	18	17	7	45

7. Tsz szerencse *Tőrkard, Alkarvédő, Kézi nyílpuska, SFÉ: 2, Méreg*

10-15	10-15	33/47	47/69	99/141	30/54	k6+2/2	3	27	26	8	60

9. Tsz szerencse *Tőrkard, Alkarvédő, Kézi nyílpuska, SFÉ: 3, Méreg*

10-16	10-16	39/53	54/76	106/148	35/59	k6+2/2	3	36	35	8	75

Bestiák

Krák

Termet	Ó	**Sebesség**	180 (V)
Támadó érték	100	**Védő érték**	160
Kezdeményező érték	0	**Célzó érték**	-
Sebzés	lásd lent	**Támadás/kör**	8 vagy 4 vagy 2 vagy 1
Életerő pont	lásd lent	**Fájdalom point**	lásd lent
Asztrál ME	immunis	**Mentál ME**	immunis
Méregellenállás	immunis	**Intelligencia**	átlagos

Leírás: A Krák lényegében egy 300 láb hosszú, nyolc karú gigantikus polip. Életerő pontjait testrészenként kell kezelni. A fájdalomra immunis, teste 150 Ép-vel rendelkezik és kizárólag túlütéssel sebezhető. Ha valaki képes a magából folyton nyálkát kiválasztó testéhez közel kerülni, akkor a test VÉ-je 20-szal csökken. Egyszerre négy karjával próbálja megragadni áldozatait. E karok TÉ-je 100, míg VÉ-je 160. Méretéből adódóan az ellenfelei csakis a fegyver nélküli VÉ-jükre támaszkodhatnak vele szemben. Egy-egy karnak további 110 Fp-je és 45 Ép-je van, amennyiben ezek elfogynak, a kérdéses kar levágottnak minősül. A karok sebzése karonként 1k10+5 Sp. A támadások számától függően sebzéskódja 1k10+5 vagy 2k10+10 vagy 4k10+15 vagy 8k10+20. Túlütés esetén pedig meg is ragadják az áldozatot. Ilyen esetben 1k10 kör után a megragadott áldozatot a polip a csőrös szájába tuszkolja, ahol a biztos halál vár rá. A karok Ereje 20-as értékűnek feleltethető meg. A karok minden tizedik körben 1 Ép-t és minden egyes körben 1 Fp-t regenerálódnak. Sikeres támadáshoz nem szükségszerű látni a célpontját.

Démoncápa

Termet	N	**Sebesség**	185 (V)
Támadó érték	100	**Védő érték**	140
Kezdeményező érték	40	**Célzó érték**	-
Sebzés	2k10+5	**Támadás/kör**	1
Életerő pont	35	**Fájdalom point**	-
Asztrál ME	immunis	**Mentál ME**	immunis
Méregellenállás	8	**Intelligencia**	alacsony

Leírás: Sárgás színű, 10 láb hosszú, tüskés kinövésekkel tarkított bőrű cápa. Kizárólag túlütéssel sebezhető.

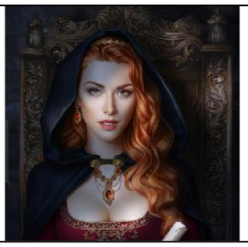
Elementál harcos (tűz/víz/lég/föld)

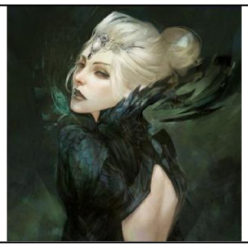
Termet	N	**Sebesség**	80SZ/45SZ/120L/60SZ
Támadó érték	95/75/105/75	**Védő érték**	115/105/130/120
Kezdeményező érték	45/25/75/35	**Célzó érték**	-
Sebzés	3k10/3k6/k10/2k10+2	**Támadás/kör**	2
Életerő pont	20/24/16/26	**Fájdalom point**	-
Asztrál ME	immunis	**Mentál ME**	immunis
Méregellenállás	immunis	**Intelligencia**	alacsony

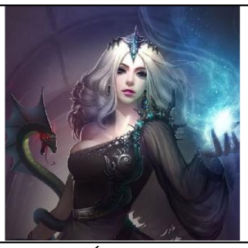
Leírás: A nem mágikus fegyverek hatástalanok ellenük. A mágikus fémből készült fegyverek sebzése is feleződik esetükben. Kizárólag túlütéssel sebezhetőek. Birtokolhatnak elemüknek megfelelő egyedi képességeket!

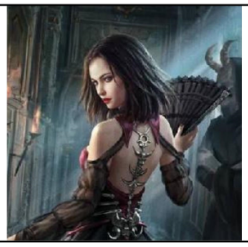
FÜGGELÉK: NJK ARCKÉPCSARNOK

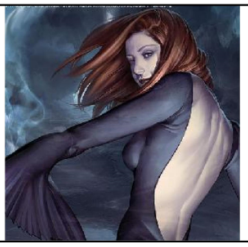
Liliath

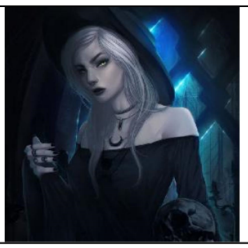

Loresse


Rodina


Árhána

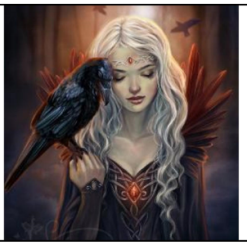

Cornelia


Janda

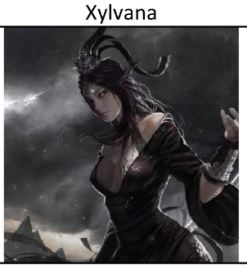

Obera

Szoviána

Verlissa


Xylvana

Zarthan


Vivilyn

Tago Jywathon

Robba

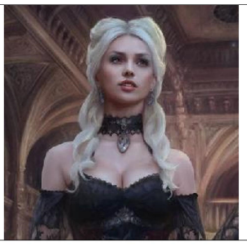
Rizzina

Mélykeblű Duria

Krák

Kirgir

Fród

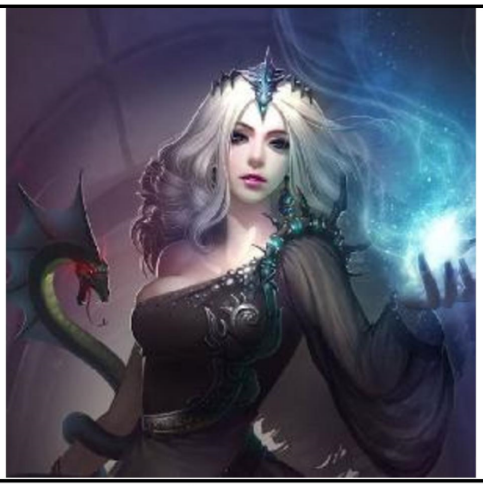
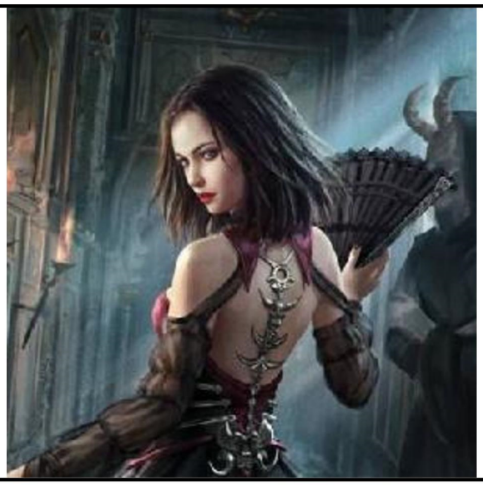

Reita

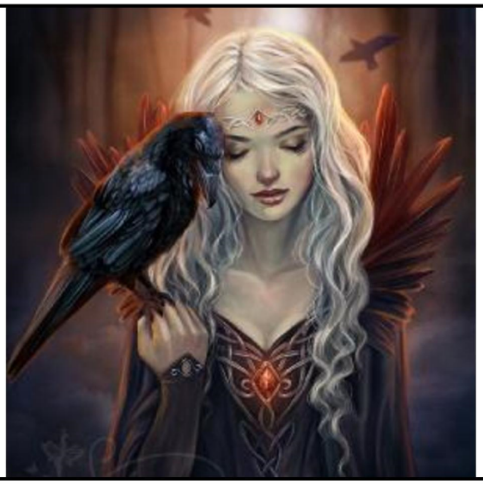
Elyssa

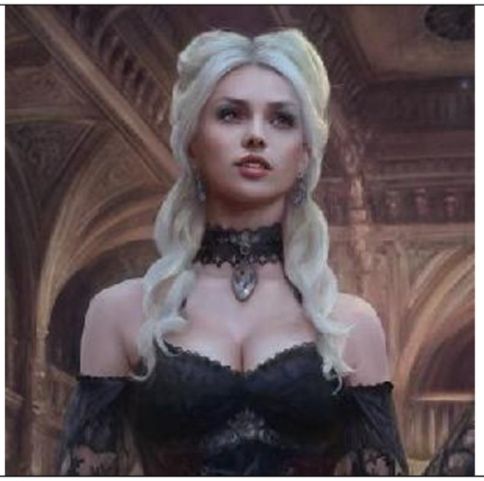
Bálnaborjú

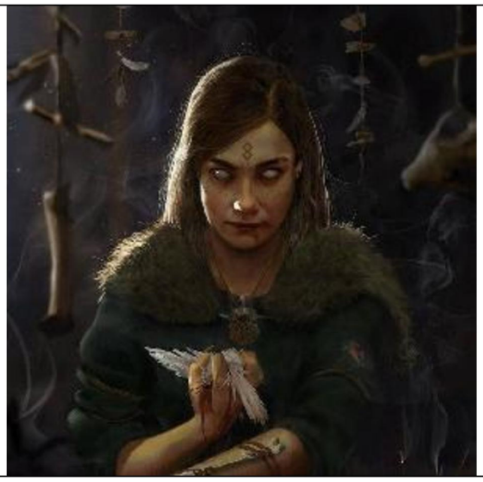
Aun

Alver Radach

Liliath	Loresse
	
	
Cornelia	

	Szoviána
	
Verlissa	Xylvana





(A névvel el nem látott képek a KM által tetszőlegesen felhasználhatóak.)

FÜGGELÉK: JÁTÉK AZ ÁLOMSÍKON

Mi az Antiss?

Toroni írásmód szerint Anthyss. Az álmok síkja, a pyarroni panteon tanítása szerint Noir, az álmok úrnőjének birodalma. A kyr vallás Morgena befolyása alá helyezi, a kyr világkép az alsó szférák közé sorolja. Az álmodók által létrehozott, isteni erőkkel is átitatott sík. Önálló törvényei, egyesek szerint akarata is van. Yneven csak az antissjárásra képes lények látogathatják és befolyásolhatják önszántukból a sajátos törvényű világot. Általános vélekedés szerint Morgena politikájának legfontosabb színtere és eszköze.

(Papok, paplovagok 1, 101/2/0; Shajaran, 312/2; Toroni krónikák, 315/2; Toron, 17/2/3)

A hivatalos források szerint az Álomsíknak egyértelmű kapcsolata van az Asztrálsíkkal - azonban ez a kapcsolat mind a JK-k számára, mind a Játékosok és a KM számára játéktechnikailag ismeretlen. Nem teszünk próbát ennek a kérdésnek a megfejtésére, de a kapcsolat létezéséről fontos tudni.

Az <u>első alkalommal, mielőtt a JK-k tudatosan az Antissra kerülnek, stoppold le a játékot, és egyezzetek meg a Játékosokkal, hogy miképp akarjátok kezelni az Antisson való játékot</u>.
(Ennél korábban ne egyeztess velük, mert lelövöd előre a poént, hogy lesz játék az Álomsíkon.)

Három fő irányt tudunk elképzelni, kifejtése alább. A **hivatalos ajánlásunk a Freestyle játék + Egyszerűsített szabályok**.

Freestyle játék

- Egyszerűsége miatt ez alkotja a javasolt meséléstechnika egyik felét.
- Ez a módszer nem veszi figyelembe a Papok, Paplovagok 2. kötetében szereplő szabályokat.
- Ez a módszer a Játékosok és a KM közös, verbális szerződésén és improvizációján alapszik (freestyle játékban jártas Játékosok előnyben!).
    - Egész egyszerűen a Játékosok bármit kitalálhatnak, hogy a JK-juk mit tesz Antiss-on, a KM majd visszajelez és korlátoz, hogy ha valamiben túl sokat akarnak a képzettségükhöz képest. Pár cselekedet próbálkozás után a Játékosokban kialakul egy kép, hogy kb. mit lehet, és mit nem, és ezután már tudnak mihez igazodni.
    - Hasonlóan, a KM sem rendszerhez kötve irányítja az eseményeket, NJK-kat, hanem szabadon.
- A KM-nek a konzisztenciára kiemelten figyelni kell, mert itt nincs rendszer, ami megtegye ezt helyette.

Egyszerűsített Antiss szabályok szerint - a Freestyle játékkal összhangban

- Hagyományos mágiát és pszit az Antisson nem lehet használni!
- A kétes - azaz dobást igénylő - szituációk során minden játékos saját Antiss módosítója lép érvénybe.
- Antiss módosító mértéke minden karakter esetében egyedi = (Intelligencia + Akaraterő + Asztrál) + (Antissjárás Af esetében +5, Mf esetében +10) - 45

Minden pontnyi módosító +/-1 ponttal módosítja a Tulajdonság értékeket, illetve +/- 10 ponttal módosítja a Harcértékeket, továbbá +/- 10 ponttal módosítja a százalékos képzettség értékeket. (*Az MTK szabályainak megfelelően az Af = 50%, a Mf = 90%)
Példa: Bob az Antissjárásban képzetlen karakter szellemi képességei Int (12), Ake(15), Asz(14). Így Antiss módosítója 12+15+14-45=41-45=-4, melynek értelmében -4-et kap a tulajdonság értékeire, és -40-et harcértékeire és képzettség értékeire az Antisson való tényke dése során.

- A módszer segítségével egyetlen, a KM számára előzetesen könnyen meghatározható és számontartható érték vonultatható fel minden karakter esetében úgy, hogy a hétköznapi kalandozó létet leíró alapszabályok lényegében nem változnak!

MAGUS szabályrendszere szerint

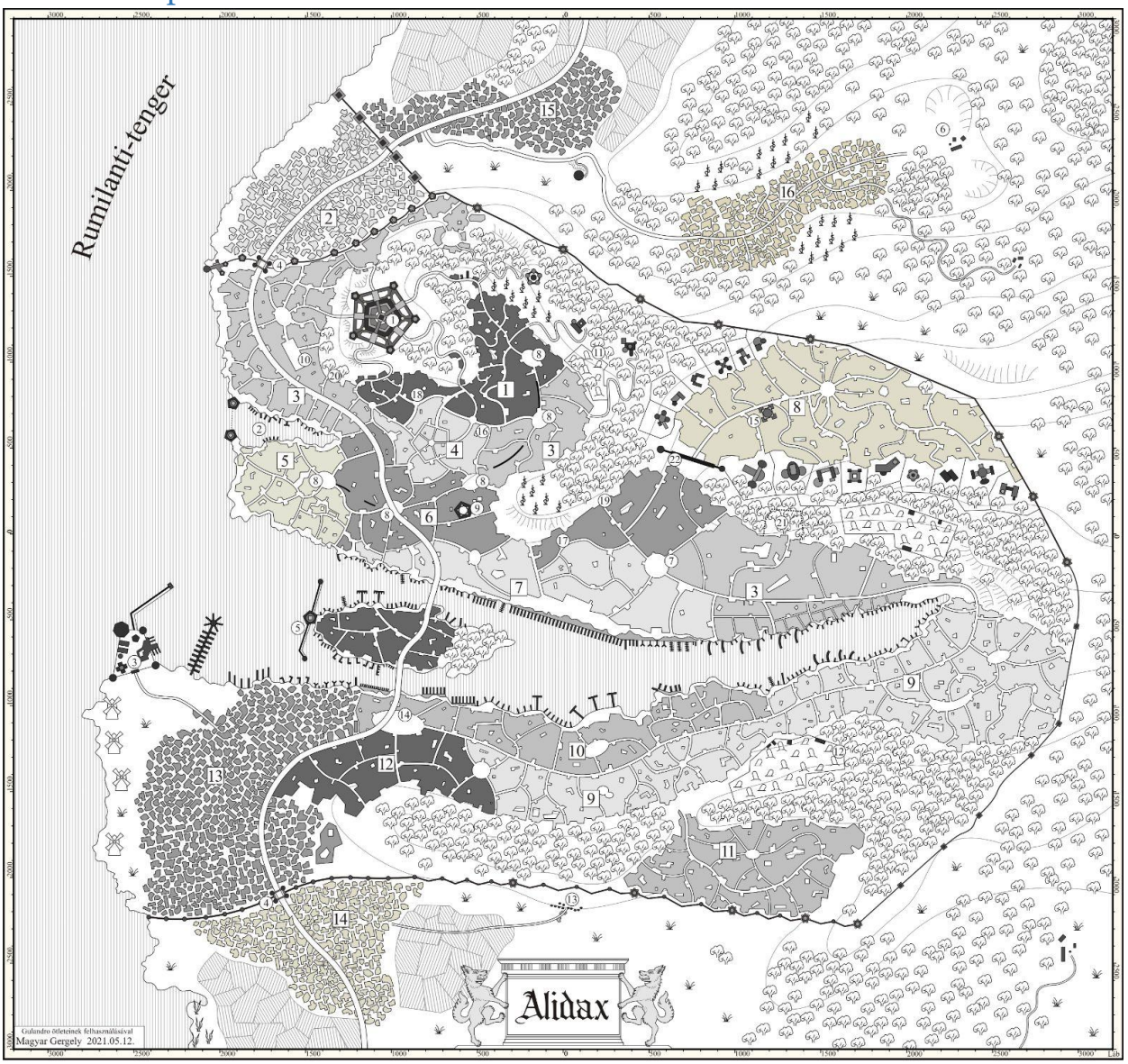
- A hivatalos, MAGUS rendszer szerinti Antiss leírás a Papok, Paplovagok 2. kötet 127-136. oldalán, 10 oldalon szerepel.
- Szerintünk ez egy nem kiforrott rendszer, ami a számítások miatt túl bonyolulttá teszi a harcot és lassúvá degradálja a játékot.
- Ettől függetlenül természetesen ha a Játékosokkal úgy döntötök, használjátok bátran!

Egyéb tippek

- Bátran mesélj be szürreális képeket, absztrakt dolgokat, lehetetlen történéseket!
    - "A lány szemében visszatükröződött a saját tükörképed: egy hatéves forma, ápolatlan utcagyerek."
    - "És akkor a sárkány megkérdezi tőled: adhatok kétszersültet a kupa bor mellé?"
- Ne felejtsd: ez az Álomsík. Itt minden megtörténhet, az is, ami a szabályok által nem megmagyarázható!
- Rufus által írt ötletadó Antiss cikk.
- A szokásosnál is jobban figyelj a Játékosok reakcióira! Az Antiss számukra egy új élmény, és nem biztos, hogy bejön nekik. Ha nem megy, ne erőltesd!

FÜGGELÉK: TÉRKÉPEK

Alidax térképe



□ 1 - Palotanegyed
2 - Északi külsőváros
3 - Lakónegyed
4 - Kupolanegyed
5 - Katonanegyed
6 - Szerencsenegyed
7 - Felső kikötőnegyed
8 - Palotavölgy
9 - Polgárnegyed
10 - Alsó kikötőnegyed
11 - Céhnegyed
12 - Kereskedőnegyed
13 - Szegénynegyed
14 - Déli külsőváros
15 - Búzafalu
16 - Bányászfalu

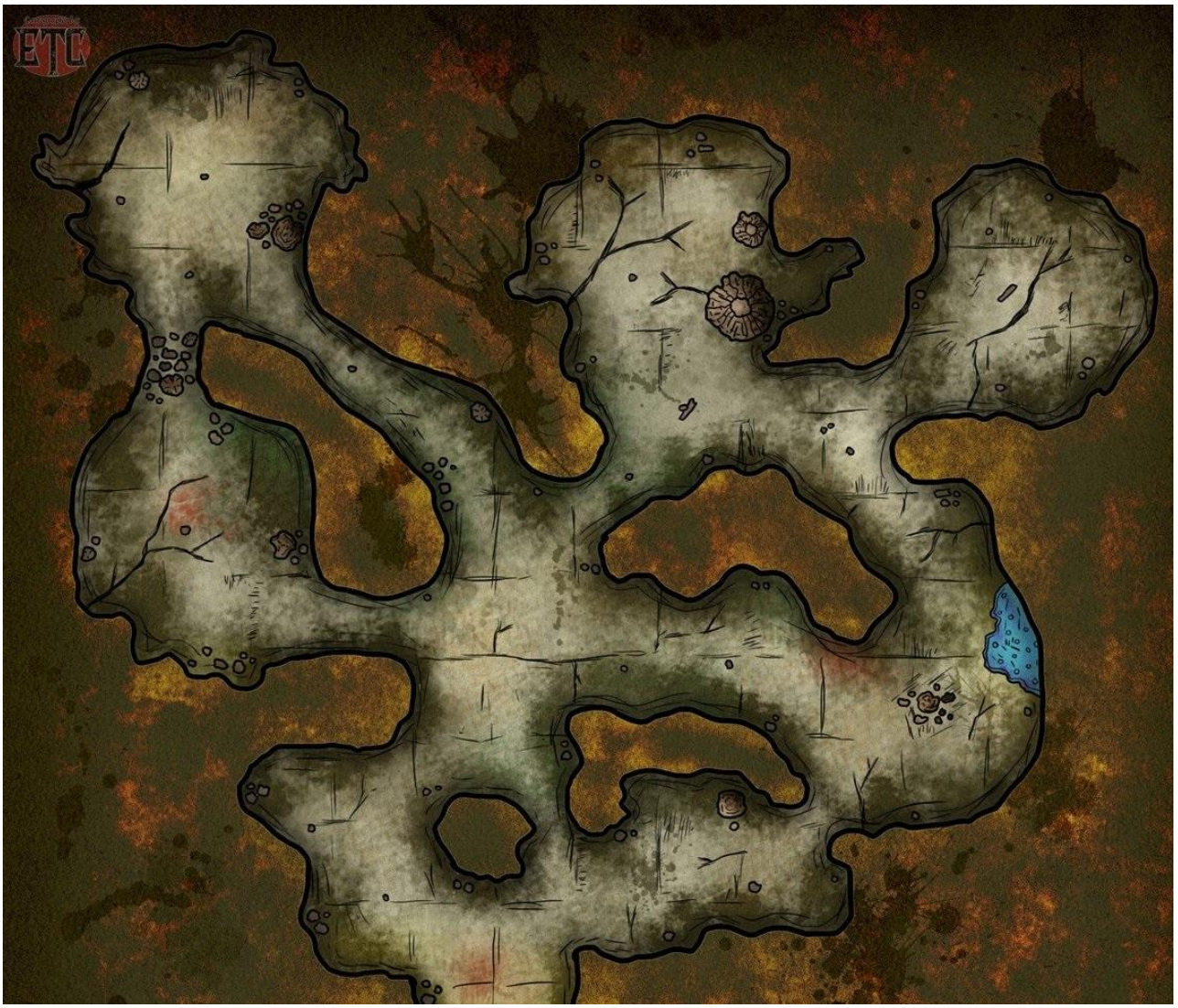
○ 1 - Boszorkánypalota
2 - Boszorkánykikötő
3 - Kikötőerőd
4 - Kapuerődök
5 - Moira Lámpása (Világítótorony)
6 - Bánya
7 - Najádok tere
8 - Virágkapuk terei
9 - Küzdőtér
10 - Verseny tér
11 - Boszorkánytemető

○ 12 - Új temető
13 - Páriák barlangjai
14 - Kufárok tere
15 - Chiddo-szentély
16 - Lánc Nélküli Szerelmek háza
17 - A Vadász Halálához taverna
18 - Gyémántház (fogadó)
19 - Kazamatákhoz fogadó
20 - Szabad Szívek parkja
21 - Ezer Gyertya ligete
22 - Dicsőség hídja

Az aun labirintusa

Megjegyzések

- Az aun légidéző ideiglenes “lakhelye” alidaxi küldetése alatt. Amikor épp nem a feladata elvégzésén dolgozik (pl. élelmet szerez, nyomoz, kutat vagy öl), akkor itt tartózkodik. Bármelyik helyiségben lehet, amikor a JK-k rátalálnak.
- Évszázadokkal ezelőtt ember alkotta földalatti járat az Ezer Gyertya ligete alatt, mely már teljesen használaton kívül van, minden régi bejárata be van temetve.
- Nincs bejárata sehonnan. Az aun bérmágus Légiesség varázslat segítségével jár ki-be. A JK-k is csak mágia segítségével, vagy fizikai bejárat kialakításával (pl. ásással) juthatnak be.



Talavrai palota