

Játszhatjátok a történetet az itteni és a Rejtekösvény Ynevre lap példa-karaktereivel, de a magatok által kidolgozottakkal is. Eligor fejtárgyadást megbizonyosodnak róla, hogy a háttérük összeegyeztethető a herceg elveivel. Bellendarban bármely faj atrocitás nélkül mozoghat, legfeljebb megbámulják.

HELIA, a tolvajlány

Törékeny alkatú, előkelő dáma.

Fókusz: megtévesztés: 1

Tendencia:

kényes, igényes

Probléma: áldozatnak keze nem ér messzire, DE talán csak egyelőre...

Kapcsolat: Queon – alkalmi Mentor



27 éves Kp = $27 \times 2,5 \approx 68$

Éber.: 3, **Önur.:** 2, **Erő:** 2, **Ügy.:** 4

Jártasságok: edzettség: 2, észrevétlenség: 3, tájékozottság: 1, furfang: 1, fellépés: 2, zsebmetszés: 3, csapdák, titkos ajtók: 1, verekedés és tör: 3, fegyverdobás: 3

Extrák: etikett: 1, írás/olvasás: 1, értékbecslés: 1, lopózás: 2, mászás: 2, rejtőzés: 1, költéltánc: 1, kocsmái verekedés: 1, szex. kultúra: 1

NARU, a harcművész

Alacsony vándor keleti vonásokkal.

Fókusz: meglep: 1

Tendencia: jámbor, merev

Probléma: „Merev vagy, DE az utazás majd segít.” – tanácsolta a mestere.

Kapcsolat: régi útitársak – Bajtársak
32 éves Kp = $32 \times 2,5 = 80$

Éber.: 2, **Önur.:** 4, **Erő:** 3, **Ügy.:** 3

Jártasságok: edzettség: 3, furfang: 1, észrevétlenség: 1, tájékozottság: 1, emberismeret: 2, sebgyógyítás: 2, Slan Ψ : 2, verekedés és tör: 4



Extrák: írás/olvasás: 1, sebtűrés: 1, harc túlérővel: 1, pusztakezes harc: 2, vakharc: 1, mászás: 2, esés/ugrás: 2

Ψ -diszciplínák: Slan Ψ -pajzs: 1 $\bar{2}$, Chi-harc: 1 $\bar{2}$, Aranyharang: 1 $\bar{2}$, Képesség/érzék-erősítés: 1 $\bar{1}$

Éber.: 3, **Önur.:** 2, **Erő:** 3, **Ügy.:** 2

Jártasságok: edzettség: 1, észrevétlenség: 3, tájékozottság: 2, furfang: 2, emberismeret: 1, verekedés és tör: 2, fegyverdobás: 1, erv nyelv: 1, toroni nyelv: 1, élettan: 2, Ψ : 3, Elemi mágia: 2, Anyagmágia: 2, Rontás: 2

Extrák: rejtőzés: 2, etikett: 2, méregkeverés: 2, hátbaszúrás: 1, írás/olvasás: 1, macskaszem: 1, barlang-érzék: 2, farkasszim: 1

Varázslatok: Villámvarázs: 2 $\bar{0}$, Izzó idegek: 2 $\bar{0}$, Vakság: 2 $\bar{0}$, Fájdalom: 2 $\bar{1}$, Szilánkokra robbantás: 2 $\bar{1}$

Ψ -diszciplínák: Ψ -pajzs: 3 $\bar{1}$, Képesség-/érzék-erősítés: 1 $\bar{1}$



QAR

udvari ork
boszorkány-
mester

Visszahúzódo, nagydarab fickó.

Fókusz: észrevétlenség: 1

Tendencia: udvarias, kifinomult

Probléma: a mágia érdekli, DE nem kívánja mestere sötét útját követni

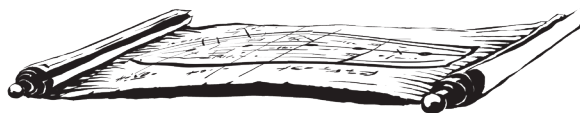
Kapcsolat: Deim – csálódott mestere

28 éves (lenne, ha ember)

Kp = $28 \times 3,5 = 97$

Történik mindez a Riegy-öböl menti Bellendarban jópár évvel a XIV. zászlóháború előtt. A várostól félórányi ügetésre, a felújított, gigantikus Kyr dokkban készül a Szirén, egy különleges óceánjáró a Tórudd klánbéli törpe hajóács, Rogg vezénylete alatt. A megrendelő az egykori kalóz, Hraven kapitány, de a befejezés csak Eren örökifjú hercegének, Eligornak az anyagi támogatásával lehetséges. Cserébe egy különleges útra megkapja a hajót kapitányostul, tervezőstül. Még így is kétséges azonban, hogy a Szirén kifut-e valaha. Solac, a kalózvezér, Hraven haragosa ugyanis hamarosan ideér a flottájával, hogy még a dokkban elpusztítsa.

A hajóhoz érkező Eligor – minden eshetőségre készen – egy kalandozó csapatot is hozat. Queon, a visszavonult embervadász ellenőrzi, és ha kell, helyben elérhető tagokkal egészíti ki a csapatot. A bajkeverésre hajlamos kompániát a herceg – amíg konkrét szüksége nincs rájuk – magától tisztos távolban, Bellendarban tartja. Ez kapóra jön, amikor értesítik, hogy Solac álcázott emberei Hraven kapitány kedvesének házához tartanak. Eligor úgy dönt, hogy az embervadászok ne avatkozzanak be, rájuk nagyobb szükség van a Szirénen. Ugyanezen okból Hravennak se szól. Az úrhölgy megvédését a kalandozókra bízta.



KIHÍVÁS

A kalandozók dolga az úrnő, majd a Szirén tervrajzainak visszaszerzése. Ez történhet az itt leírt helyszíneken, szereplőkkel, csavarokkal és események mentén vagy másképp. Tekintsd mindezt kiindulópontnak a saját mesédhez, amelyet a csapatod összetételéhez és igényeihez igazítasz.

CSAVAROK

- Az úrnő számít rá, hogy Solac Hraven zsarolása céljából elraboltatja. Reméli, hogy különleges képességei révén ki tud majd szabadulni, de előtte szeretné összeavarni Solacot, hogy időt nyerjen Hravennak. Ezért megkönnyíti reménybeli elrablói dolgát. Megbízható testőreit szabadságolja. Kertrendezés címén jövés-menést teremt az udvarházban. Eltűnése esetére meghagyja egy szolgájának, hogy tudassa Hravennel, nem kell aggódnia, alkudozzon, és használja az időt a felkészülésre.
- Solac nem is reméli, hogy sikerül a jól őrzött úrnő elrablása. Az ezzel megbízott (karakterek +1 fő) kétkézes harcosának nem köti a borvirágos orrára, hogy eleve kudarcra ítélt küldetésük csak figyelemelterelés. A valóban fontos akciót legjobb embereire bízta: hatoljanak be a törpe hajóácsok házába, és szerezzék meg a Szirén tervrajzait. Azt reméli, azok birtokában hatékonyabban rombolhatja majd a varázslattal és katonákkal őrzött monstrumot. Bizik benne, hogy az úrnő körüli felfordulás a törpék figyelmét is elvonja, megkönnyítve a bejutást a Tórudd klán termeibe.
- A vízi alagút szörnyével nem szükséges harcolni, egyszerűen otthagynak a kíváncsi jószágot.

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREJPÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



KÖRTVÉLYES ÁKOS & BÓCSI BÉLA

KALÓZHAJSZA

YNEVI KALANDMAG

Körtvélyes Ákos Sziréndal című kötete sokunkat megérintett. Azt kívántuk, bárcsak segíthetné Eligornak, Hravennak és Roggnak kihajózni Szigetrév felé. És miért is ne tehetnénk? Hiszen Ynev a szerepjátékmesék világa! Ez a történet a regényhez írt kompakt kalandmagok első darabja. Kapcsolódik a Sziréndal cselekményéhez, de a regény olvasása előtt is mesélhető (vállalva a spoilert). Játszható az Egyszercsak-kal vagy más rendszerrel is. Hogy milyen szintű karakterekkel? Mindössze két oldal. Fusd át és dönts el magad!

A Riegoy-öböl erdős hegyeinek karéja védi a hajóácsairól híres, többnyire nyugodt halász- és kereskedővárost. Sokféle nyelvű, vallású és fajú átutazó megfordul itt. E történetben (1xcsak #1 és #2) a dombra épült nemesi udvarházai, a lentebbi halpiaca, esetleg zsúfolt kikötője jut szerephez. A falakon belül nincsenek jelentős távolságok.

HELYSZSZÍN #2 – VÍZI ÚT A ROMVÁROSBA

Az alagutak ráccsal védett bejárata a halászkikötő melletti sziklából nyílik. A vízi út csak részben kivájt járat, többségében barlang. A hozzértő látja, hogy az épített falak és a romváros is Ryek idejéből valók. A démonokkal paktáló birodalom torz ideái köszönnek vissza rajtuk. A romkikötőben ez már határozottan nyomasztó, sőt a koncentrációt és a varázslást is nehezíti, a mágia működését bizonytalanná teszi.

NJKK

QUEON – Eligor embervadász tisztje

Korosodó kereskedőnek mutatja magát, de a hősök előtt nem titkolja kilétét. Szórazoktatják a kalandozók. Tanácsal segítheti őket, de ura parancsát követve nem avatkozik be a küldetésükbe.

AZ ÚRNŐ

Harven kapitány kedvese

Negyvenes éveiben jár, de még mindig tökéletes szépségű, lobbanékony, lekezelő dáma.

FINRUF – a Tórudd klán dőgja

Igényes öltözetű, higgadt törpe. Elkötelezett őrizője klánja jó hírének és szokásainak.

SOLAC (A FŐGONOSZ) ÉS HARCOSAI

A kalózvezérrel csupán a két különítményén keresztül kerülnek kapcsolatba. Az úrnő elrablói balfácánok, 2-es, 3-as Célszámra dobja nekik a próbáikon. A másik csapat sokkal képzetten, ravaszabb: harcban (alap esetben) 5-ös Célszám és 2 kocka. A romvárosnál várakozó matrózok Célszáma 3-4.

EGYSZERCSAK #1 – AZ ÚRNŐ MEGMENTÉSE

Az udvarházhoz rohanva érkező kalandozókat jedd szolgálak fogadják. Zaklatottan magyarázzák, hogy egy perce hurcolták el az úrnőjüket a kikötő irányába. Hőseink szűk utcákon és a zsúfolt piacon keresztülvágyva üldözhetik és elkaphatják őket, mielőtt elérnék a dereglyéjüket.

Megdöbbenésükre a megmentett úrnő bosszús. Elrontották a tervét. Fortyog, miközben visszakísérteti magát az udvarházához. A tehetetlenkedő városi őrsg, az értetlen polgárok és a bábész szolgánép felé a látszat kedvéért ijedten sopánkodik és halásan dicséri a szabadítóit, mígnem...

...egyszer csak az úrnő körül kíváncsiskodó törpe klánvezérhez lihegő hírnök érkezik. Finruf döbbenet hallgatja és közörsre fordítja a küldönc szavait: – *Solac három embere betört a termeinkbe! Tervrajzokat raboltak. A Szirénét is elvitték!*

A törpe habozás nélkül a kalandozókhoz lép: – *Könyörgöm, eredjete utánuk! A Szirén terve felbecsülhetetlen érték! Ha visszaszerzik, a Tórudd klán a leköteltetettetek lesz. Ezt én ígérem nektek, Finruf, a klán dőgja!*

Hőseink bizonyára megpróbálják gyorsan kideríteni, kikkel is állhatnak szemben. A küldöncötől megtudnak pár részletet: a betolakodók ártalmatlannították a csapdákat és néhány rátermett törpe fegyverforgató is. Ha hőseink őszinték magukhoz, észrevehetik a különbséget a könnyedén levert nőrablókhoz képest. Aki helyben, pláne az alvilágban járatos, tudja, kit kérdezzen a tömegben. Így értesül róla, hogy a városi tolvajklán sem tudta feltartóztatni a törpéktől kirentő és lóra pattanó haramiákat, bár az egyiküket megsebesítették. A keleti kapun hagyták el Bellendart, aztán arra a hegyi ösvényre tértek, amelyen két óra alatt a Ryek idejéből maradt romvároshoz érhetnek. Ennek tengerbe omlott oszlopocsarnokainál gyakran kötnek ki csempészek és kalózok.

EGYSZERCSAK #3 – A CSATORNA RÉME

Finrufnak eszébe jut egy út, amin akár a rablók elé is kerülhetnek. Bellendart és a romvárost a szirtnek alatt réges-régi vízi alagutak kötik össze. Itteni kijáratukat rács és őrsg vigyázza a bennük tanyázó rémek miatt, amelyek bizonyára nem jelentenek gondot ilyen rátermett vitézeknek. Mire az őrparancsnok előkeríti a rács kulcsát és egy csónakot, addigra Finruf előhozhatja a csatornák térképét, és bejelöli a legrovidebb útvonalat, amin akár másfél óra alatt áterhetnek.

A vízi út során számos helyen látnak gyanús dolgokat moccanni a vízben. A falakról közönséges és olykor jóval nagyobb denevérek, giderek csüngenek, amelyeket a törpék csemegének tekintenek. Ha felverik őket, lármázva kerígenek, majd távolabb elülnek.



Egy hatalmas termen átevezve hullabűz csapja meg az orrukát. A vízből kiálló kövekre az ide is elérő árapály csontokat halmozott. A magasból fuvaltatot éreznek. Feltekintve egy keskenyedő kürtőt látnak. Benne elérhetetlen magasan, sziklákon fennakadt két oszló tetem. Amennyire a ruhák alapján kivehető, földművesek lehettek. Miközben felfelé bábéskodnak, mellettük észrevétlenül felbukkan egy embernél nagyobb óriáspolip és őket vizslatja. Testét harapások hegei borítják, egyik lábában gennyedző méretes vashorog. Hályogos szemével őket nézi és közben tapogatja a ladikot. Amennyiben nyugodtan tűrik, a kíváncsi állat elvonul. Ha megtámadják, lebukik és lökdösi a csónakot, amíg valaki vízbe esik. Körbefogja, de ha az illető vergődik, elengedi. A hősök kilógikázhatják, hogy fentről halottakat dobáltak le ide, és az öreg, sérült polip rákapott a könnyű hullakosztra. A harcot mellőzve több idejük lesz felmérni a helyzetet és megtervezni a taktikájukat, amikor a romvárosba érnek. Ha feleslegesen csapkodnak vagy vadásznak, akkor kénytelenek lesznek odaát azonnal rögtönözni.

Hallják a viharos tenger moraját. Az alagút vége alacsony boltívek erdején át vezet a szabadba. Mintha egy bazilika plafonja alatt siklanának. A démonforma oszlopdiszkek sötét műltről mesélnek. A mágiahasználók, különösen a papok érzik a hely gonosz kisugárzását. Odakint vihar tombol. Balra és előttük, a romok közt gejzíreket prüszköl a tenger. Jobbra, amerre Bellendart sejtik, meredek sziklák vesznek az esőfüggönybe. A vízbe csúszott vastos falak és csónka oszlopok közt, úgy 50 lépésre az alagút kijáratától egy kurta árbócú csónak hanyódik a bömbölő hullámokon. Matrózai több irányból próbálják kötelekkel távol tartani a zátonyoktól. Fél tucat másik hajó – mind Solac sirályos zászlaját viselik – a nyílt vízre húzódt, távol a veszélyes kövektől. A pyerroni hitű hősök halát rebeghetnek Antohnak ezért.

Ha a csapat az alagútban nem vesztegette az időt, akkor még nem látják közeledni a törpék megrablóit. A romok közt osonva meglephetik a négy matrózt. Felkészülten várhatják a bellendari haramiákat, akik majd a sziklák meredek lépcsőin, sebesült társukat támogatva ereszkednek a csónak felé. A látótávolságot a hullámpermet és az eső iramodásnyira kurtítja, így elkerülhetetlen az összecsapás, amikor észreveszik egymást a hősökkel. Solac legjobb emberei összeszokottan küzdenek. Nem mészárolni, csak egérutat nyerni akarnak. A sérültet hátrahagyják. A tervrajzok kettejük hátizsákjaiban, bőrhengerekben lapulnak.

A varázstudó hősök sötétnek, ragacsosnak érzik az erőteret. Összpon-tosításukat a hely fekélyes aurája – kicsapó hullám, talpuk alatt megbillenő kő, kezüknek verődő sirály, lábukba ütköző fókatelem – akadályozza.

Ha gondatlanul bántak az idővel, akkor az alagútból kibukkanva nincs lehetőségük tervezni. Az érkező rablók éppúgy 50 lépésre vannak a csónaktól, mint a kalandozók. Egyszerre kell megküzdeniük velük és a matrózokkal.

A harc után a romváros igazolja rossz hírét: a tetemeket combvastag, fekete kígyókká olvadó hullámok vonszolják a szörcsögő mélységbe.

BEFEJÉZÉS ÉS JUTALOM

Bárhogy alakul is, a bellendariak mindent megtesznek sebeik gyógyulásáért, és ígérik, hogy mindig szívesen látják őket a városban.

Amennyiben visszaszerzik a tervrajzokat, Finruf többféle jutalmat kínál nekik, amelyek közül mindenki kedvére választhat egyet:



Tórudd gyűrű: számíthat a klánra és szövetségeseire, aki felmutatja.

30 arany – vagy amennyi nálatok két prima fegyver vagy egy jó pánclé ára.



Törpe rúna egy fémfegyverükre: +1 Sebzs vagy +1 Célszám.

Eligor Queonnal üzenve gratulál és küld egy palack vagyont érő predocit. Tudatja, hogy örülne, ha vele tartanának a Szirénen.

Ha kudarcot vallanak, az ajándékok és az elismerés elmarad. Queon elmesélteti velük a kulcsmozzanatokat, hogy megértsék, hol hibáztak. Ha látja, hogy tanulnak az esetből, bizalmat szavaz nekik, és kihajózhathatnak a Szirénen.

Az úrnő – érthető módon – nem hálás. Eligort átkozza, amiért a nyakára küldte a kalandozókat.