

A zátonyos parton nehéz kikötni. Kőd ül a sötét szurdokokkal tagolt sűrű erdőn. Mindenfelé gyantát könnyező óriásplatanok, páfrányok, moha. Civilizációnak az elsődleges valóságban nyoma sincs, de olykor látnak idő koptatta kőveket, amelyek egykor talán épületek lehettek. A meditatív álomban még kivehetők a romos pavilonok.



HELYSZSÍN #2 – ODAÁT

A sziget évezredekkel ezelőtti leírását az Egyszercsak #3-ban találod.

NJKk

KHARISZ – megfáradt, idős elf

Az anyagi síkon ő a fa része, élő szobor. A meditatív álomban fényköpenyes, kimért beszédű, elmélázó erdei papnak tűnik.



ORK HARCOSOK

Másfél tucat, vagy amennyit jónak látsz. Az elf falu feldúlása után sebzettek, kimerültek, részlegek. Harci Célszámuk most 3-4, Sebzésük bárdokkal vagy buzogánnyal (és az Erejükkel): 5-6. Vértet nem viselnek, de túrik a fájdalmat (kvázi Vért: 1). Szívósak (Erő = Sebtűrés 3).



SEREB – démon, vakarcs egyed (Bestiár., 54. o)

Célszáma és Ereje egyaránt 5, három kockával támad. Sebzése (Erejevel): 6, Mágikus Védelme (Önuralommal): 3. A mágikus múltban minden fegyver fogja. Vértje: 2 (vastag bunda). Ha ereje fogytán, visszamenekül a saját síkjára.



VOGAR-RAK – a sánta ork sámán

Harcképtelen, farkasa védelmezi. Önuralma: 3. Gyakorlott (3. szint) a boszorkánymesteri Rontásokban, a Fájdalom varázst használja (1-es Nehézség) 2-es Rutinnal, így 4-es Célszáma dob. A varázslás 1 harci körbe telik, körönként 1 Sebpontot okoz, amely a Nagy Zöld szerint gyógyítható.



ÓRIÁSFARKAS – a sámán hatása

A sámánt védi vagy a parancsára támad. Célszáma: 5, Sebzése: 6, Ereje: 4, Vértje (bunda): 1. Tudatára nehéz mágiával hatni, ME: 2.



A Szirén Erion felé halad. Éppen elhagyja a Riegoy-öblöt, amikor romolhatatlannak hitt gerincén Rogg, a hajóács tapasztalt szemei apró elváltozásokat fedeznek fel. Tűhegynyi gombafoltok! Értetlenül áll a jelenség előtt. Napokig gyözködi a herceget és a kapitányt, hogy a baj komoly, lépjenek kapcsolatba az elf megtartóval, akinek ősi tölgyéből születtek a hajó legfontosabb részei. A tündérek ura megerősíti Rogg legsötétebb aggodalmát: a fában lakó elf szellem, a *hala* nincs a Szirénen! Mágikus védelme nélkül a hajó idővel alulmarad a korhadással és az óceán bűverejű viharaival szemben. A megtartó kideríti: a *hala* az Ustach-vidék Tol Malikonnak, vagyis Borostyánkő szigetnek mondott darabjára távozott. Ezt az ott élő elf után az emberek Kharisz szirtjének hívják.

A megtartók századokkal ezelőtt óva intették Khariszt: ha a sötét mágiával fertőzött földön újránöveszti az óidőkben elpusztult ligeteket, kitaszított lesz. Ő mégis megtette. A Szirén ősfájának magonciból nevelt erdőt. Ez a vadon most veszélyben foroghat, hiszen a *hala*, aki a saját gyermekeinek tekinti az ősfa sarjait odahagyta a Szirént, hogy segítsen nekik. A megtartó figyelmezteti a Szirén utasait: Kharisz emberöltővel ezelőtt két alkalommal is támogatást kért. Az elfek kalandozókat küldtek hozzá a szigetre, de egy sem tért vissza.



A KIHÍVÁS

A herceg egy vitorlás csónakkal Kharisz szirtjére küldi a kalandozóit. Derítsék ki, miért ment oda a *hala*, és bármi is az, gondoskodjanak róla, hogy ne tartsa ott!

CSAVAROK

1. A sziget árnyai éjjel csak ijesztgetik a hősöket, bár úgy tesznek, mintha az életükre törnének.
2. Kharisz nem az ellenségük, sőt könnyű, ám morálisan megkérdőjelezhető lehetőséget kínál nekik feladatuk elvégzéséhez, amivel ez a küldetés egy könnyebb, ám dicstelen úton is teljesíthető.
3. A Hősi utat választók odavesznek, de a borostyánkőbe zárt dicsőségük ad némi reményt későbbi visszahozásukra.

A JÁTÉKOSOK KARAKTEREI

Eligor embervadászai verbuválták őket a herceg szolgálatára. Csak olyanokat fogadnak fel, akik háttere és motivációja összeegyeztethető uruk elveivel. Lehetnek a Rejtekösvény Ynevre vagy a Kalózhajsa példakarakterei, de akár saját ötletek alapján kreált újak is. Együtt utaznak a herceggel az óceánjáróján Erion felé. Megbecsült, de nem főrangú vendégként kezelik őket. Cserébe készen kell állniuk szokatlan és kockázatos küldetések teljesítésére is.

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREPJÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



KÖRTVÉLYES ÁKOS & BÓCSI BÉLA

BOROSTYÁNSZIGET

YNEVI KALANDMAG

A Szirén óceánjáró fordultatos törtéiját a Kalózhajzában érdekes mellékszálal gazdagította egy különös kompánia. Talán miattuk határozott úgy Eren örökifjú hercege, hogy kalandozókat is a hajója fedélzetére vesz.

Maga sem hitte, hogy ilyen hamar szüksége lesz rájuk.

A Borostyánsziget az utolsó előtti modulmag a Körtvélyes Ákos Sziréndal című regényéhez írtak sorában. Röviddel a könyv eseményei után játszódik, így spoilermentes. Játsható az Egyszercsakkal, de más rendszerrel is.

Találnak egy járható csapást. A szemfülesek észreveszik, hogy elhaladtuk után összezár az erdő, nehéz lenne megtalálni a visszautat. Az ösvény mintha terelné őket a sziget közepe felé. Gyakran látnak elpusztult faóriásokat. Villám sújtotta őket talán? Nyomasztóak, nincs kedvük megpihenni alattuk. Az egészséges erdőfoltokból viszont jótékony mágikus erő sugárzik. Vagy csupán szokatlanul szép facsoportok? A táj békés, a köd feloszlik.

Minden megváltozik azonban, amikor rájuk esteledik. A fák megnyugtató ölelésében biztonságban érzik magukat, de a sziklák és a visszatérő köd fenyegető árnyakat fialnak. Vagy csak a fáradtság miatt látnak rémeket? Nem! Amott diónyi sárga szemek villannak! Valami ólálkodik körülöttük! Mi szörcsög és fújtat ott? Ez így megy egész éjjel. Hagyd, hogy üldözzék a settenkedő homályt, hogy kimerülten várják a hajnalt! A sziget gonoszsággal fertőzött kövei csupán ezt akarják, mert csak ennyire képesek. Egyelőre.



EGYSZERCSAK #2 – A KÖNNYEBB ÚT

Másnap egy széles, elhalt erdősávon átvágva gyönyörű ligetbe érnek. A legszebb fák tövében rozsdás páncélok, pajzsok, kardok és emberi csontvázak. Mintha csak megpihentek volna. Egy hatalmas platán törzsének dőlve lehuny szemű, idős elfet találnak. Köszönhetik, de nem reagál. A tapintás fának mutatja, szobornak tűnik, de mellkasa mintha hajszálnyit emelkedne és süllyedne. Mágiával sem tudnak hatni rá, lefoszlik róla.

A hősök körül lassan minden – madarak hangja, a lombok közt áttörő fény, pillangók, rovarok, gyíkok, egy caplató sünn – a felé tereli őket, hogy üljenek le és merüljenek el a természet csodálásában. Még a csontvázak is mintha békésen invitálnák őket erre. Ha megteszik, egyfajta meditatív álomba kerülnek, és beszélhetnek az elffel. Kharisz – ki is lehetne más? – mesél, és a története életre kel a tudatukban:

A szent platánok gyökerei sötét korok rétegeibe nyúlnak. Fénylő léletté alakítják a kövekbe ivódott sötét tettek maradványait. Legalábbis így reméltem. Ma már tudom: a fekélyes múlt legősbibbi darabjával nem bírnak a fák. Egy sok ezer évvel ezelőtti rémtett, egy borostyánkőbe dermedt szívós emlék a gyökerekből kapaszzkodva a jelen felé kúszik, és közben elemészti ezt az erdőt.

Tudom, a hala segíteni próbál, gyógyítja a fákat, de én nem kívánhatok tőle ilyen áldozatot. Két lehetőséget látok. Ha keveset kockáztatva el akarjátok szakítani a halát a szigettől, akkor a legegyszerűbb, ha megöltök engem. Én már nem ragaszkodom az élethez, feladom a harcot. A sziget erdei velem pusztulnak majd. A hala siratni fogja, de elhagyja a halott sarjait. Visszatér oda, ahonnan jött. Nem kell mást tennetek, mint itt, eme álomban halálos sebet ejteni rajtam. Amíg haldoklom, segítetek nektek felébredni, és visszafogom az erdőt, ami óhatatlanul a támadóim ellen fordul.

A másik lehetőség? – ismétli Kharisz a kérdést. – Itt, az álomban a gyökereken át leküldhetlek benneteket a múlt zárványába. Odaát, úgy sejtem, valamiféle ütközetbe csöppentek, amit megnyerve megváltoztathatjátok a jelent, az erdő meggyógyul, a hala visszatér a hajótokra. Két csapat már megpróbálta, odavesztek. A hibákból azoban tanultam. Tudom, hogyan biztosíthatom a visszautat. Fényindákat, vagyis mágikus kapcsot hurkolok a bokátokra, a végeiket ehhez az ághoz növeszttem. A fa fertájóra múlva felhúz, akkor is, ha az indulás jeleként nem rángatod meg háromszor az indádat. Ha leoldod, ott maradsz. Csak ez a két megoldás lehetséges. Melyik utat választjátok?

Ha vállalják, lassú ereszkedésbe kezdenek. Egy fényből sarjadó fa ágai viszik őket az idő egy kiemelt pontja felé. Szemük előtt gyorsan peregnek a múlt eseményei. Fentről látják a szigetet, amely mintha nem is ugyanaz lenne. Sziklák és ködös erdő helyett szelíd lankákon hajladozó embermagas fű és elszórt ligetek borítják. Látják a csillagos éjjel közeledő, otromba gályát. A meglepett elfeket, amint legázolják őket az orkok. A győzelmi tűz körül kántáló fenevadakat, a botját markoló sánta sámánjukat, lábánál egy hatalmas farkassal. Bömbölő varázsszavára kihunynak a lángok és a füstből egy toportyánfejú démon lép elő. Szimatol, majd fejét egy közelben sötétlő verem felé fordítja. A gödörben összekötözött elf harcosok és gyerekek. A démon körbenyalja tenyérsíni agyaráit és vonyít. Az elf kicsinyek összerendeznek, a felnőttek lehorgaszítják a fejüket. Hőseinket a fényfa egy platán derékvastag, földközeli ágaira helyezi, az orkok és a farkasfejú bestia mögé, tőlük és a foglyoktól egyaránt húsz-harminc lépésre.



A platán távolabbi ágain lábuknál fellógatva kivéreztetett elf és ember harcosok himbálódznak. Utóbbiakon ismerős a páncél Kharisz ligetéből. Ezüst telihold festi kékre a tájat. Erős szél fúj az orkok felől. A lombzúgásnak, a fű és a fák fedezékének hála meglephetik az orkokat, de érzézzék az idő szorítását és a túlerőt. A megdöbbenet orkok szervezetlenül, de erős túlerőben harcolnak.

Amikor az orkok javára kezd elbilleni a csata, nyílvessző hasít a sötétbe. Egy ork összerogyik. Újabb suhanás, újabb találat. Az orkok dühödten vetik magukat a fűben osonó elf nő nyomába. Végeznek vele, de áldozata nem hiábavaló. A karakterek 5 körig szabadabban manőverezve és +1-el támadhatnak.

Ha nem is győznek, de a foglyok – talán az elf nő, talán hőseink révén – kiszabadulnak és eltűnnek a magas fűben. Intézd úgy, hogy eddigre leteljen az idejük. A fényindák kirántják őket az Odaáttól. Emelkednek. Fentről látják a megmaradt orkokat, akik támadástól tartva a gályájuk felé hátrálnak. És még alakít...

... Megpillantják a sámánt, akit a harc zűrzavarában szem elől veszítettek. Farkasa hátán vágat a magas fűben, majd megtorpan. Az állat és lovasa a levegőbe szimatol. Irányt váltanak, a sziget távolabbi vége felé indulnak, amerre a kiszabadult elfek a gyerekekkel a karjaikban futnak. Egy nő várja őket a parton egy vitorlás csónakkal. Fentről jól látszik, hogy a sámán be fogja érni a menekülőket. Hacsak...

A farkason lovagló ork öt szívdobbanásnyi idő múlva elhalad majd egy nagy fa alatt. Az ősi platán is kapcsolódik a hősöket emelő mágikus ághoz. A karakterek érzik, hogy egy szempillantás alatt ott teremhetnek, ha leoldják a bokájukról a fényindákat, amelyek felfelé húzzák őket. Akkor azonban – ahogy Kharisz mondta – itt ragadnak. Öt-négy-három-kettő...

Aki marad, megküzdhet a sámánnal és a farkasával. Ha nem is győz, de annyi időt nyer, hogy az elfek kijutnak a tengerre. Az ellenfelek értékeit, taktikáját, varázslatait igazítsd úgy a Hősi utat választókhoz, hogy a harc heroikus lehessen. A csatát a csúcsponton, bizonytalan kimenetelnél állítsd meg! Az önfeláldozó karakterek története egy borostyánba dermed.

BEFEJEZÉSEK

Ha a **KÖNNYEBB UTAT** választják, az erdővel harcolva, sebeket szerezve és értékes tárgyakat veszítve elérhetik a csónakjukat. Akik Kharisz megölése mellett érveltek, mágikus növények szúrása, állatok marása következtében olyasféle gyógyíthatatlan átkokat szereznek, mint a fák közelében apadó Erő, a varázslást bénító madárcsicsergés, álmatlanság ez erdőkben.

A **BÁTRAK ÚTJÁN** járó csapat a ligetben ébred. Kharisz eltűnt, de érzik az erdő hálás zúgását, és az ösvény mutatja nekik a part felé az utat. Ha legyőzték vagy elűzték a Serebet, akkor a halott fákat vizsgálva észrevehetik, hogy rügyeznek.

A **HŐS ÚTJÁRA** lépő karakter kikerül a játékból. Társai a ligetben a testét nem, csupán egy gyönyörű borostyángömböt találnak. Afény felé tartva a belsejében valamit mozogni látnak: felszejjik benne a Hős utolsó küzdelme. Néha olyan, mintha kinézne a szemlélőre. Talán van még remény!

A **SZIRÉKEN** csodálkozva fogadják a történetüket. Rogg szerint a hajó sajnos nem gyógyul. A herceg mindenesetre megköszöni a fáradozásukat. Néhány nappal később azonban a törpe hajóács boldogan újságolja, hogy a gombafoltok eltűntek, a hala visszatért! A fedélzeten győzelmi ünnepet rendeznek. A karakterekről szól az ének. A herceg megjutalmazza őket.

Ha játékosok más utat választanak, mint amit te helyesnek tartasz, ne minősítsd! Csak a történetbeli következményekkel érzektesd a döntésük hatását! Bíz rájuk, hogyan gondolkodnak az eseményekkel kapcsolatban a karaktereik. Ennek ismertetésére kiváló lehetőség egy-egy általuk mesélt „események után” mozzanat, amiről a Játékvezetés lapon is olvashatsz. Bármire is jutnak azzal kapcsolatban, hogy mi történt a Borostyánszigeten a múltban, ne korrigáld! A mesét ők küzdötték végig, megérdemlik, hogy a maguk módján értelmezhessek.