

Ynys y Cedyrn



Cynnwys

Rhagymadrodd.....	3
Y Meistr Gêm	4
System Graidd	5
Cymeriadau Chwaraewyr.....	6
Gosodiad yr Ymgyrch	8
Duwiau Ynys y Cedyrn.....	8
Cefndir Ychwanegol	9
Y Mabinogion	9
Chwedlau Gwyddelig	9
Bwystawr.....	10
Anturiaethau	11
Antur 1 – Mae'r Rhufeiniaid yn Dod!	12
Antur 2 – Hela am y Torc Cysegredig	13
Diwedd glo	14

Rhagymadrodd

Gêm chwarae rôl pen bwrdd yw Ynys y Cedyrn a osodwyd ym Mhrydain yn yr Oes Haearn hwyr, yn ystod y cyfnod pan oedd yr Ymerodraeth Rufeinig yn dechrau ehangu ei ffiniau. Mae'r chwaraewyr yn cymryd rolau aelodau o lwyth Prydeinig, pob un â'i gymhellion a'i nodau ei hun. Mae'r llwythau hyn yn ffyrnig o annibynnol a balch, gyda'u diwylliannau a'u traddodiadau eu hunain. Maent hefyd dan fygythiad gan y Rhufeiniaid, sy'n ceisio concro a rheoli eu tir. Mae'r gêm wedi'i gosod yn y flwyddyn 43 OC, yn union fel y mae goresgyniad y Rhufeiniaid yn dechrau.

Mae'r gêm yn canolbwyntio ar ryngweithio a datblygiad cymeriad, gyda dilyniant yn yr hierarchaeth llwythol yn brif wobr. Yn Ynys y Cedyrn, bydd yn rhaid i'r chwaraewyr wneud penderfyniadau anodd a chymbwysu eu huchelgeisiau personol ag anghenion eu llwyth.

Mae'r gêm yn cymryd ysbrydoliaeth o gofnodion hanesyddol ac o chwedlau brodorol Prydain i ddarparu cefndir cyfoethog ac ysbrydoledig i'r chwaraewyr ei brofi.

Y Meistr Gêm

Mae gan yr Meistr Gem (MG) yn Ynys y Cedyrn y rôl bwysig o greu byd gêm cyfoethog a dwfn i'r chwaraewyr ei archwilio. Y Meistr Gem wedyn sy'n gyfrifol am osod yr olygfa, creu heriau i'r chwaraewyr, a rheoli cymeriadau nad ydynt yn chwaraewyr (CnCh). Dylai'r MG fod yn hyblyg, gan ganiatáu i'r chwaraewyr siapio cyfeiriad y gêm.

Dylai'r MG fod yn gyfarwydd â hanes a diwylliant Prydain o ddiwedd yr Oes Haearn, yn ogystal â strwythur cymdeithasol a gwleidyddol llwyth Prydeinig nodweddiadol. Mae'n bwysig i'r MG annog a gwobrwyo rhyngweithio a datblygiad cymeriad, yn ogystal â chreu cyfleoedd i chwaraewyr symud ymlaen yn yr hierarchaeth llwythol.

System Graidd

Mae Ynys y Cedyrn yn defnyddio'r system Chwarae Rôl Sylfaenol (Basic Role Playing) o Chaosium fel ei system gêm. Mae'r system BRP yn system seiliedig ar ganradd sy'n pwysleisio sgiliau a galluoedd cymeriad, yn ogystal â chreadigrwydd chwaraewyr a'u gallu i ddatrys problemau. Dyma rai o nodweddion allweddol y system BRP a ddefnyddir yn Ynys y Cedyrn:

1. Creu Cymeriadau: Mae chwaraewyr yn creu cymeriadau trwy ddosbarthu pwyntiau sgiliau ar draws gwahanol briodoleddau a sgiliau, megis cryfder, ystwythder, a sgiliau arfau. Mae'r system yn caniatáu ar gyfer addasu ac arbenigo, ac yn annog chwaraewyr i greu cymeriadau sy'n cyd-fynd â'u hoff arddull chwarae.
2. Rholiau Sgiliau: Mae'r system BRP yn defnyddio dis canraddol i bennu llwyddiant neu fethiant gweithredoedd sy'n gofyn am rywffaint o siawns. Pan fydd cymeriad yn ceisio gweithred sy'n gofyn am sgiliau penodol, mae'r chwaraewr yn rhoio dis canraddol ac yn ceisio rhoio islaw lefel sgil y cymeriad. Po isaf yw canlyniad y rhol, y mwyaf yw graddau'r llwyddiant.
3. Ymladd: Mae ymladd yn y system BRP yn fanwl ac yn realistig, ac yn cymryd i ystyriaeth ffactorau megis sgil arfau, arfwisg, a difrod. Mae ymladd yn cael ei ddatrys trwy roliau sgiliau gwrthgyferbyniol rhwng y cymeriadau ymosod ac amddiffyn, gyda graddau'r llwyddiant yn pennu faint o ddifrod a achosir.
4. Dilyniant: Mae cymeriadau Ynys y Cedyrn yn ennill pwyntiau profiad trwy gamau gweithredu llwyddiannus a gallan nhw ddefnyddio'r pwyntiau hynny i wella eu sgiliau a'u galluoedd. Wrth i gymeriadau symud ymlaen, gallan nhw gael mynediad at alluoedd newydd neu lefelau uwch o sgil, gan adlewyrchu eu profiad a'u harbenigedd cynyddol.

Mae'r system BRP yn darparu sylfaen gadarn ar gyfer gemau chwarae rôl, gan bwysleisio dewis chwaraewyr a chreadigrwydd wrth barhau i gynnal ymdeimlad o realaeth a manylder. Drwy ddefnyddio'r system hon, mae Ynys y Cedyrn yn galluogi chwaraewyr i ymgolli'n llwyr ym myd Prydain o'r Oes Haearn a llwyth Ynys y Cedyrn.

Cymeriadau Chwaraewyr

Mae Ynys y Cedyrn yn cynnwys amrywiaeth o archdeipiau cymeriad y gall chwaraewyr ddewis ohonynt, pob un â'i gryfderau a'i wendidau ei hun. Mae'r archdeipiau yn cynnwys:

- Y Penadur: Arweinydd y llwyth, sy'n gyfrifol am wneud penderfyniadau pwysig a chynnal teyrngarwch ei b/phobl.
- Y Derwydd: Ffigur doeth a phwerus, yn gyfrifol am ddehongli ewyllys y duwiau a pherfformio defodau pwysig.
- Y Rhyfelwr: Ymladdwr medrus, sy'n gyfrifol am amddiffyn y llwyth yn erbyn bygythiadau allanol ac arwain cyrchoedd ar lwythau gelyn.
- Yr Heliwr: Traciwr a heliwr medrus, sy'n gyfrifol am ddarparu bwyd i'r llwyth a chwilio am fygythiadau posibl.
- Y Crefftwr: Crefftwr medrus, sy'n gyfrifol am grefftio offer, arfau, a gwrthrychau eraill sy'n angenrheidiol ar gyfer goroesiad y llwyth.
- Y Bardd: Storiwr a diddanwr, yn gyfrifol am warchod hanes a diwylliant y llwyth trwy gân a stori.

Dyma rai sgiliau fyddai'n addas ar gyfer cymeriadau Ynys y Cedyrn:

1. Amaethyddiaeth
2. Trin Anifeiliaid
3. Athletau
4. Coginio
5. Crefftio (e.e. gof, crochenwaith)
6. Pysgota
7. Iachau
8. Perllysieuath
9. Hela
10. Dychryn (Intimidation)
11. Arweiniad
12. Mordwyaeth
13. Perswâd
14. Marchogaeth
15. Morwriaeth
16. Bod yn lladradaidd (Stealth)

17. Goroessedd (Survival)

18. Dilyn Trywydd (Tracking)

19. Hyfedredd Arf (e.e. cleddyf, bwyell, bwa)

20. Gwaith coed

Mae'r sgiliau hyn yn cwmpasu ystod o weithgareddau a fyddai'n bwysig i gymeriadau sy'n byw mewn llwyth Prydeinig o'r Oes Haearn, megis ffermio, hela, crefftio a rhyfela. Maent hefyd yn cynnwys sgiliau cymdeithasol a rhyngpersonol, megis arwain a pherswadio, a fyddai'n bwysig i gymeriadau sy'n ceisio codi yn yr hierarchaeth lwythol. Gall cymeriadau arbenigo mewn sgiliau penodol yn seiliedig ar eu cefndir, eu diddordebau a'u galluoedd, gan ganiatáu ar gyfer set amrywiol ac addasadwy o gymeriadau.

Gosodiad yr Ymgyrch

Mae Ynys y Cedyrn yn digwydd mewn llwyth ffuglennol o'r Oes Haearn o'r enw Y Cedyrn sy'n byw yng Ngogledd Ynys Prydain. Mae'r Cedyrn yn lwyth balch, sydd wedi llwyddo i gadw eu hannibyniaeth oddi wrth y Rhufeiniaid trwy gyfuniad o gryfder milwrol, diplomyddiaeth a phellter daearyddol. Arweinir y llwyth gan gyngor o henuriaid, pob un yn cynrychioli agwedd wahanol ar gymdeithas y llwyth. Mae'r Cedyrn yn ffyrnig o annibynnol ac yn gwerthfawrogi eu rhyddid yn anad dim, ond maen nhw hefyd yn wynebu pwysau cynyddol gan yr Ymerodraeth Rufeinig sy'n ehangu. Mae'r Rhufeiniaid eisoes wedi sefydlu presenoldeb yn Ne yr Ynys, a dim ond mater o amser yw hi cyn iddyn nhw droi eu golygon at diroedd y Cedyrn.

Duwiau Ynys y Cedyrn

Yn Ynys y Cedyrn, mae'r Duwiau yn chwarae rhan bwysig ym mywydau'r Cymeriadau a'r llwyth cyfan. Mae gan Y Cedyrn grefydd aml-dduwiol gymhleth, ac maen nhw'n credu bod gan eu duwiau a'u duwiesau reolaeth dros y byd naturiol a materion dynol. Maen nhw'n anrhydeddu'r duwiau trwy ddefodau ac aberthau, ac maen nhw'n ffyddiog bod ffafr y duwiau yn dod â lwc dda i'r llwyth.

Mae yna lawer o dduwiau a duwiesau gan Y Cedyrn a'r llwythi eraill ar Ynys Prydain, ond rhai o'r pwysicaf ar gyfer y gêm yw:

- Lugh: Duw sgil a chreffftwaith, mae Lugh hefyd yn gysylltiedig â rhyfel a'r haul. Gelwir arno yn fynych gan ryfelwyr i rododi nerth a buddugoliaeth iddynt mewn brwydr.
- Brigid: Duwies tân, barddoniaeth, ac iachâd, Brigid yw un o dduwiesau pwysicaf Y Cedyrn. Cysylltir hi hefyd â thymor y gwanwyn a ffrwythlondeb, a cheisir ei bendithion gan ffermwyr a mamau fel ei gilydd.
- Cernunnos: Mae Cernunnos, duw'r helfa a ffrwythlondeb, yn cael ei ddarlunio'n aml gyda chyrn ac yn gysylltiedig ag anifeiliaid gwyllt. Credir hefyd fod ganddo reolaeth dros yr isfyd a'r bywyd ar ôl marwolaeth.
- Morrigan: Duwies rhyfel a thynged, mae Morrigan yn ffigwr brawychus yn gysylltiedig â brain a meysydd brwydr. Credir ei bod yn gallu rhagweld canlyniad brwydrau a gallai ddewis ffafrio neu felltithio rhyfelwyr unigol.
- Taranis: Duw'r taranau a'r awyr, mae Taranis yn gysylltiedig â stormydd a mellth. Mae'n yn cael ei alw yn fynych ar adegau o angen, ac ofnir ei ddigofaint gan lawer.

Yn Ynys y Cedyrn, teimlir dylanwad y duwiau mewn amrywiaeth o ffyrdd. Gall Cymeriadau geisio bendithion duwiau penodol cyn cychwyn ar deithiau neu frwydrau pwysig, a gallan nhw gynnig aberthau neu berfformio defodau i ennill eu ffafr. Gall y MG gêm hefyd ddefnyddio'r duwiau i ddylanwadu ar ganlyniadau rhai digwyddiadau, megis pennu'r tywydd neu lwyddiant cynhaeaf.

Gall cymeriadau sy'n ymroddedig iawn i dduw penodol ennill bonws i rai sgiliau neu alluoedd, tra gall cymeriadau sy'n tramgwyddo duw ddioddef cosbau neu hyd yn oed felltithion. Gall y duwiau hefyd anfon gweledigaethau neu freuddwydion at gymeriadau, gan roi cliwiau neu rybuddion iddynt am ddigwyddiadau sydd i ddod.

At ei gilydd, mae'r duwiau'n ychwanegu haen bwysig o ddyfnder ac ystyr i fydd Ynys y Cedyrn, a gallan nhw ddarparu gwobrau a heriau i gymeriadau sy'n rhyngweithio â nhw.

Cefndir Ychwanegol

Y Mabinogion

Casgliad o chwedlau canoloesol Cymreig sy'n dyddio'n ôl i'r Oes Haearn a'r cyfnod canoloesol cynnar yw'r Mabinogion. Mae llawer o'r straeon yn cynnwys ffigurau arwrol a chreaduriaid hudolus, sy'n eu gwneud yn ffynhonnell gyfoethog o ysbrydoliaeth ar gyfer gêm Ynys y Cedyrn.

Dyma ychydig o ffyrdd y gall y gêm ddefnyddio Y Mabinogion fel ysbrydoliaeth:

1. Archdeipiau Cymeriad: Mae'r Mabinogion yn cynnwys nifer o gymeriadau archdeip a all ysbrydoli Cymeriadau Chwaraewyr. Er enghraifft, mae Pwyll, Tywysog Dyfed, yn ffigwr arwrol sy'n dangos dewrder a doethineb. Yn yr un modd, mae Rhiannon yn gymeriad benywaidd cryf a deallus sy'n arddangos rhinweddau arweinyddiaeth. Gall defnyddio'r archdeipiau hyn fel man cychwyn helpu chwaraewyr i greu cymeriadau mwy cynnil a diddorol.
2. Anturiaethau: Mae'r chwedlau yn Y Mabinogion yn llawn anturiaethau, o'r chwilio am grochan ailenedigaeth i'r frwydr yn erbyn y cawr Ysbaddaden. Gellir addasu'r straeon hyn yn storïau cyffrous a heriol i Gymeriadau Chwaraewyr ymgymryd â nhw.
3. Creaduriaid Hudolus: Mae'r Mabinogion yn llawn o greaduriaid hudolus, fel yr hwch erchyll Twrch Trwyth a helgwn hudolus Annwn. Gall y creaduriaid hyn wasanaethu fel gwrthwynebwyr neu gynghreiriaid aruthrol i gymeriadau chwaraewyr, gan ychwanegu ymdeimlad o ryfeddod a pherygl i'r gêm.
4. Themâu a Motiffau: Mae'r Mabinogion yn archwilio themâu megis teyrngarwch, anrhydedd, a'r cydbwysedd rhwng y byd meidrol a goruwchnaturiol. Gellir plethu'r themâu hyn i linell stori'r gêm, gan ychwanegu dyfnder a chymhlethdod i'r cymeriadau a'u cymhellion.

Trwy ddefnyddio Y Mabinogion fel ysbrydoliaeth, gall y gêm greu byd cyfoethog a dwfn sy'n adlewyrchu diwylliant a chwedloniaeth Brythoniaid yr Oes Haearn.

Chwedlau Gwyddelig

Mae chwedlau Gwyddelig yn ffynhonnell gyfoethog o ysbrydoliaeth ar gyfer gemau a osodwyd yn yr Oes Haearn, fel Ynys y Cedyrn. Dyma rai ffyrdd y gall y gêm ddefnyddio chwedlau Gwyddelig fel ysbrydoliaeth:

1. Archdeipiau Cymeriad: Mae chwedlau Gwyddelig yn cynnwys llawer o gymeriadau cofiadwy, o'r Cuchulainn arwrol i'r doeth Fionn MacCumhail. Gall y cymeriadau hyn fod yn ysbrydoliaeth i Gymeriadau Chwaraewyr, naill ai fel archdeipiau i'w hefelychu neu fel bygythiadau i wrthryfela yn eu herbyn.
2. Anturiaethau: Mae chwedlau Gwyddelig yn llawn anturiaethau epig, megis mynd ar drywydd y Carw Gwyn swil neu chwilio am grochan hudolus Dagda. Gellir addasu'r straeon hyn yn storïau cyffrous a heriol i Gymeriadau Chwaraewyr ymgymryd â nhw.
3. Creaduriaid Chwedlonol: Mae chwedlau Gwyddelig hefyd yn gartref i lawer o greaduriaid chwedlonol, megis y Banshee arswydus a'r Leprechaun chwareus. Gall y creaduriaid hyn wasanaethu fel cynghreiriaid pwerus neu wrthwynebwyr peryglus i gymeriadau chwaraewyr.
4. Themâu a Motiffau: Mae chwedlau Gwyddelig yn archwilio themâu megis teyrngarwch, anrhydedd, a'r cydbwysedd rhwng y byd meidrol a goruwchnaturiol. Gellir plethu'r themâu hyn i linell stori'r gêm, gan ychwanegu dyfnder a chymhlethdod i'r cymeriadau a'u cymhellion.

Trwy ddefnyddio chwedlau Gwyddelig fel ysbrydoliaeth, gall y gêm greu byd sy'n tynnu ar fytholeg gyfoethog y bobloedd Celtaidd. Gall hyn ychwanegu dyfnder a chymhlethdod i'r gêm, gan wneud iddi deimlo'n fwy dyls a throchi

Bwystawr

Mae byd Ynys y Cedyrn yn llawn o greaduriaid a bwystfilod amrywiol. Dyma rai enghreifftiau:

1. Baedd Gwyllt: Anifail peryglus sy'n gallu ymosod gyda'i ysgithrau.
2. Blaidd: Anifail pecyn sy'n hela mewn grwpiau ac sy'n gallu bod yn anodd gofalu amdano.
3. Arth: Ysglyfaethwr mawr a phwerus sy'n gallu lladd bod dynol yn hawdd.
4. Cawr: Creadur chwedlonol sy'n tyrchu dros fodau dynol normal ac sydd bron yn amhosibl ei drechu.
5. Milwr Rhufeinig: Ymladdwr hyfforddedig ag arfau ac arfwisgoed, sy'n rhan o lu goresgyniad y Rhufeiniaid.
6. Y Grogoch: Creadur tylwyth teg direidus sy'n ymhyfrydu mewn chwarae triciau ar bobl.
7. Y Twrch Trwyth .
8. Y Caoraid : Sarff fôr y dywedir ei bod yn llusgo morwyr i lawr i'w tyngedu.
9. Cŵn Annwn:
10. Y Fomorian: Dynoid anferth, creulon ag un llygad, y dywedir ei fod yn elyn i bob peth byw.

Anturiaethau

Antur 1 – Mae'r Rhufeiniaid yn Dod!

Mae'r antur yn dechrau gyda'r chwaraewyr yn mynychu cyfarfod cyngor y llwyth, lle maen nhw'n dysgu bod y Rhufeiniaid wedi ymosod ar llwyth arall, y Brigantes. Mae cyngor Y Cedyrn yn penderfynu anfon dirprwyaeth at y Brigantes i gynnig cymorth a chefnogaeth. Mae'r chwaraewyr yn cael eu dewis i fod yn rhan o'r ddirprwyaeth.

Ar y ffordd i'r Brigantes, rhaid i'r chwaraewyr deithio trwy dir peryglus, dod ar draws anifeiliaid gwyllt, a delio â llwythau cystadleuol sy'n gweld cyfle i fanteisio ar sefyllfa Y Cedyrn. Unwaith y byddant yn cyrraedd y Brigantes, rhaid iddynt helpu i amddiffyn y llwyth yn erbyn y Rhufeiniaid a chasglu gwybodaeth am gynlluniau y Rhufeiniaid.

Antur 2 – Hela am y Torch Cysegredig

Bydd y Chwaraewyr yn cychwyn ar daith i ddod o hyd i eitem cysegredig sydd wedi'i dwyn o'r llwyth. Credir fod gan y torch y gallu i droi llanw brwydr o blaid y llwyth, ac mae ei cholli yn ergyd drom i forâl. Bydd yn rhaid i'r chwaraewyr troedio tir peryglus, trechu llwythau'r gelyn, a wynebu bwystfilod peryglus er mwyn ad-feddiannu'r torch ac adfer anrhydedd i'w llwyth.

Diwedd glo

Yn gyffredinol, mae Ynys y Cedyrn yn gêm sy'n canolbwyntio ar ryngweithio a datblygiad cymeriadau, wedi'i gosod mewn cyfnod o gynnwrf a pherygl mawr. Rhaid i'r chwaraewyr gydweithio i amddiffyn eu llwyth a llywio tirwedd wleidyddol gymhleth Prydain Oes yr Haearn. A fyddant yn gallu cadw eu llwyth yn ddiogel rhag y Rhufeiniaid, neu a fyddant yn ildio i nerth y goresgynwyr? Dim ond amser a ddengys.