

A Zöld Szörny

rendszerfüggetlen Planescape kalandmag

amelyben egy Gyűrű Boldogság helyett Zavart Okoz és a Legjobb Barát kell Rendbehozza a Dolgokat

"A házasság mindig szép dolog, különösen az, ha a legjobb barátját kéri fel az ember tanúnak. A boldogító igen kimondása után következik a gyűrűk kölcsönös felhúzása, lágy zeneszóval és hangos szipogásokkal a háttérben. De milyen dolog az, ha a férj váratlanul kukorékolni kezd és a terített asztalokra felugorva baromfinak képzelet magát? Minden szem a gyűrűket hozó legjobb barátira irányul... Le ne maradjon a rémisztő folytatásról!"

Alaphelyzet

A karakterek egy ismerőse (Raber) házasodni készül és felkéri az egyik karaktert, hogy legyen a tanúja. Megrendelik méretre a gyűrűket is, csak-hogy az egyik átkozottnak bizonyul és a leendő férj most baromfinak képzelet magát és az udvarban "tollászodik", meg magokat csipeget fel a földről, a többi szárnyas állat - és a násznép - legnagyobb rémületére. A családok most mind a tanúra néznek, hiszen ő hozta el a gyűrűket...

Az alábbiak a "lazy GM" módszer szerinti módon felskiccelt részletek, a többit neked kell kitalálnod hozzá, kedves Mesélő. Lényeges, hogy ne dolgozz előre, figyelj a karakterek cselekedeteire, a játékosok mellékes elejtett megjegyzéseire és improvizálj! A történet eléggé nyomozós jellegű, harc központú csapatnak nem ajánlott. A kaland egy 4-6 órás játékban kényelmesen lemesélhető.

Helyszínek

Az Öntőde: Az Istenemberek főhadiszállása, de vannak itt más kovácsmesterek és fémmunkások is. *Viklas* fémszekerénye a műhely falába van be-süllyesztve, egy nem túl erős lakattal volt lezárva (nincs nyoma piszkálásnak); a rablás ritka errefelé. Van őrség éjszaka is. Az Öntőde területére csak engedéllyel lehet belépni (a tanúnak volt a megrendelés miatt, de azt már leadta reggel, amikor elhozta a gyűrűket). A gyűrű valóban érintetlen volt még itt, a gyors átkot *Aspasia* hajtotta végre.

Titanilla palotája: Az Olümposz-hegy (Arborea) oldalában áll, egy festői kilátást biztosító helyen, sűrű erdőkkel körülvéve. Ide csak gyalog, vagy repülve lehet eljutni. *Aspasia* egy sigili *Zeusz* templomot ismer, ahonnan biztonságosan el lehet jutni a hegyre, ahonnan egy ösvény vezet a palotához, de az utat nem ismeri. Az ösvény (ami nem veszélytelen, vadállatokba és szörnyekbe könnyen bele lehet futni) egy sűrű erdőn vezet át kacskaringósan, több helyen szakadékok feletti ingatag kötéhidakon folytatódik, majd egy keskeny sziklafalra felfutva ér el egy fennsíkot, ahol a palota áll egy gyümölcsös kert közepén, minden oldalról mély völgyekkel határolva, kilátással a hegyre. Őrsége mind kérelmezőkből áll, akik hellén harcosokra emlékeztető felszerelésben (sisak, pajzs, lándzsa, szandál) vannak. A palotában is van több tucatnyi egyéb szolgáló és hivatalnok.

Zeusz templom: Impozáns márványtemplom lépcsősorral és oszlopso-rokkal körben. Egy kisebb tér közepén áll, nem messze a Börtöntől. Az itteni örök mind hívek, nem kérelmezők, és önszántukból vállalják a szolgálatot. A főhelyen egy Zeusznak szentelt oltár van, de sok más fontosabb és kevésbé fontos hellén isten szentélye is megtalálható itt az oldalsó beugrókban és alkóvokban. Az Arbóreára vezető portál (két oszlop és rajta egy tűmpanon) a templom hátsó részében van, nem az elülső, publikus csarnokban. Erősen őrzik, *Dymas* engedélye nélkül senki sem használhatja (egy fémgölem is védi). A kulcsát is csak néhányan ismerik.

NPC-k

Viklas Négy: Fiatal, vörösesbarna bőrű, ember kovácsmester, az *Öntőde* egyik gyakornoka. Istenember frakciótag maga is, feltörekvő tehetség, aki nehezen tűri a kritikát. A gyűrűt ő a megrendeltek szerint készítette el még előző nap és el volt zárva a műhelyben egy fémszekerényben, egészen addig, amíg a tanú értük nem jött. Megmutatja az üllőt és a kalapácsot is, ha kell, egyik sem átkozott (és egyébként is csak az egyik gyűrű az). A nevében a "Négy" a családi sorban ugyanilyen nevűek száma, ő ezzel a negyedik (gyakran rosszul "ív"-nek, vagy "í-Vé"-nek mondják, ami szokott félreértéseket okozni).

Szélesváll Raber: A boldog férj, valamelyik karakter barátja. Karavánkíséretből és saját üzletelésből tett szert valami kis vagyonra. Háza a Hivatalnoknegyedben van, egy nem túl hivalkodó, kisebb kúria. Az esküvő a kis hátsó kertben zajlik; a belső nagyterem van tele megterített asztalokkal. Raber a hellén istenek híve és Héra egyik papnője (*Aspasia*) adja össze őket. Leendő felesége egy sigili hivatalnok, *Miles Carados* lánya, *Deanna*.

Titanilla: Héra egy proxija. Idősebb, de még mindig szép, vörös hajú, bölcs asszony, de ő sem mentes a szélsőségektől, ha elveszti a türelmét. Most például meglehetősen dühös, mert csapdába ejtették a *palotájában* (bezárták egy félreeső, privát hálózobába; az örök sem bírják kiszabadítani, már valami faltörő kost keresnek), ellopták a tiaráját, hatalmának jelképét, és a tolvaj (*Peraxész*) még valahol a környéken kell legyen, mert érzi, hogy az isteni hatalma még nem enyészett el, csak nem tudja, hol keresse. *Aspasia*-val egy régi sérelem miatt van haragban: Titanilla még nem volt proxia, amikor egy mulatságban ugyanarra a férfira vetettek szemet, a papnő meg dühében leöntötte őt borral, aztán összeverekedtek, nevetségessé váltak, ráadásul az istennő szeme láttára. Az nem világos, ki kezdeményezett először a férfinál, mindketten máshogy emlékeznek és egymást vádolják.

Dymas: A sigili hellén templom főpapja. Idős, bottal járó férfi, gyakran lenézi az alatta állókat. A portál használatát *Aspasia* kéri tőle, de Dymas nem hajlik a dologra, még a magyarázat után sem. A templom közelében viszont *Tetzin*, a zöld abishai tud egy-két dolgot a múltjából. (Dymas és *Tetzin* kijátszható egymás ellen is.)

Ellenfelek

Aspasia: Héra papnője, *Raber* régi ismerőse. Fiatalos, megfontolt, nyugodt, szép, fekete hajú nő. Titokban reménytelenül szerelmes lett a jó kiállítású harcosba, de érzelmei nem találtak viszonzásra. Mint született arbóreai, szerelme gyűlöletté változott és bár kívülről fenntartotta a megértő barátnő képét, valójában a házasság megbuktatásán munkálkodott. Nem volt szíve ártani *Rabernak*, ezért csak egy gyenge átkot mondott a férj gyűrűjére, amelynek nem kellene sokáig tartania, mégis, idővel kezd pánikba esni, mert a hatás nem akart visszafordulni és a gyűrűt sem lehet levenni. Az átkon csak egy nagyobb hatalom segíthet, például Héra proxija (*Titanilla*) - aki viszont nincs túl jóban Aspasiával és megvan a maga baja is.

Peraxész: Az egyik elűzött titán, az elborult elméjű Coeus híve, Zeusz és Héra ellensége. Hazugságokkal hálózta be *Titanillát*, elnyerte bizalmát, aztán átverte és meglopta, majd eltűnt a kastélyt körülvévo rengetegben. Jóképű, izmos, karizmatikus fél-elf férfi, aki foglyul ejtett társai szabadon bocsájtását akarja kierőszakolni ezzel a lépéssel. Társai a palota pincéjében sínylődnek, várva a Carceri-re (Tartarosz) szállításukat. Éjjel lopakodtak a közelbe, hogy meglepjék *Titanillát* és elrabolják, Peraxész nyitotta ki nekik a hátsó ajtókat, amivel elkerülhették az öröket, de véletlenül lebuhtak és mind fogságba estek. A férfi a legvégsőkig hajlandó elmenni az embereiről, más kompromisszumot nem fogad el.

Tetzin: Zöld abishai, aki Sigilben kavarja a szószt. Tud pár piszkos háttérügyet *Dymas*ról, amivel kész visszaélni is, ha megfelelő ellentételezést kap érte, például, ha valaki elhozná neki a templom Zeusz oltára alól az áldott villám-esszenciát (egy gyerekfejnyi gömb formájú, szikrázó, megfogható energia) és egy ártalmatlannak tűnő amulettet csempészne a helyére. (*Dymas* és *Tetzin* kijátszható egymás ellen is.)