

Egy nyomozós kaland anatómiája

Rendszer: D&D 5. kiadás

Játékosok: 5 darab 3. szintű karakter

Disclaimer: Ez életem második 5. kiadású kalandja, a csaták kiegyensúlyozatlanok lehetnek.

Helyszín: Landorf, egy gazdag kereskedőváros. Gazdagságát szerencsés helyzetének köszönheti: itt ömlik a tengerbe a hajózható Lust folyó, és közel van a Farkas-hágóhoz, amely az egyetlen kereskedelmi célra alkalmas átjáró Shamal és Kendora országát elválasztó hegységen. A város kikötőjének mindkét oldalán tengeri népek élnek, a velük kötött egyezség szerint a városiaknak tilos ezeket a partszakaszokat háborgatni, nem építkezhetnek oda, nem küldhetnek oda katonákat, a tengeri népek pedig békén hagyják a kikötőt (ezt lehetőleg többen is a karakterek tudomására hozzák).



Kalandindító megbízó: **Maria la Doux**, egy fonnyadt alma arcú, kicsi öreg hölgy, akinek sok ember tartozik szívességgel, a parti tagjai is. (Hangulatkeltő a végén.) Cserébe azt kéri, hogy egyetlen éjszakára vigyázzanak egy kikötői raktárra, amelyben fontos áruját tartja. Mariának van egy testőre, Tilk, ébenfekete bőrű, kopasz, hatalmas termetű férfi, sosem mosolyog, rezzenéstelen arccal tartja az apró napernyőt/esernyőt az úrnője fölé.

Körülmények: Landorf éppen polgármester-választásra készül, ennek keretében a főtéren jókora banzáj van: ingyenes kaja, mértékkel ital is. A 3 jelölt mindenkivel pacsizik, mindenkinek bólogat,

bármit is javasoljon. Közben a színpadon **Tivon Zuchta** mechanikus bábu szórakoztatják a népet: gépzongora, táncoló balerina, két páncélos katona kardpárbajt vív.

Tivon Zuchta: Rendkívül ügyes, pedáns óraműves, aki mindenféle mozgó bábukat készít fogaskerekek, felhúzható rugók, lendkerekek segítségével. Férfi, 60 év körüli, kopaszodó. Mindig kötényt visel, amelynek zsebeiben ezer apró szerszámot hord magával. Keze feltűnően kicsi, de ujjai hosszúak.

Polgármesterjelöltek:

- **Kvasta Bunberry:** Átlagos testalkatú, barna/barna, ötvenes hajótulajdonos, kereskedőknek adja bérbe őket. Tudja, hogy Fedor Rattan csempész, ezért lefizette Zuchtát, hogy egy kis tűzzel hívja fel a figyelmet a raktárra, ahol a csempészáru van. Nem akarja ő maga elárulni, mert rontaná a hajóbérlési üzletét. A polgármesterséggel be akar kerülni a város elitjébe, ha már nem annyira sikeres, és a vagyonával nem sikerült.
- **Fedor Rattan:** Magas, fekete haját copfba fogja. Feltörekvő kereskedő, gyorsan próbál vagyont és hatalmat szerezni. A vagyon részben csempészségből jön, részben távoli helyekkel való kereskedelemről: ritka, sose látott árucikkek drágán, nagy kockázattal: fűszer, kakaó. Polgármesterként könnyebben csempészhetne, illetve alakíthatná az adókat, vámokat, így gyorsan növelhetné a vagyonát. Mostanában nagy veszteségek érték.
- **Gandur Hjalvin:** Egykori katona, magas, testes, jó kedélyű férfi, 60 felé jár. Dús, ősz haja van, arcának jobb felén, közvetlenül a szeme alatt cikcakkos forradás. Meggyőződése, hogy Kendora háborúra készül, és Landorf lesz az egyik első célpont a Farkas-hágó közelsége miatt. Mindig vastag bőrkesztyűt visel (bal keze mechanikus).

Sztori röviden: Kvasta Bunberry, az egyik polgármester-jelölt, egy kis tüzet akar okozni az egyik raktárban, mert azt gondolja, hogy át fogják vizsgálni a raktárt, és ezzel lelepleződik a másik jelölt, Fedor Rattan csempészárúja. Pechjére a megbízónak, Maria la Doux-nak tűzijáték-rakétái vannak a raktárban, amelyek eltalálják Rattan csempészárúját, ami történetesen robbanópor, és a raktár a levegőbe repül. A szerkezetet, amely a tüzet okozta, Tivon Zuchta készítette. A nyomozás során kiderítik, hogy van még egy robbanópor-szállítmány. Ennek célpontja egy közeli kuo-toa szentély, ami azért lényeges, mert ha sikerül felrobbantani, a kuo-toák bosszúból lezárják a város kikötőjét.

1. Kikötőmester

Az ügyeletes kikötőmester, Randall Thorvil (ötvenes, erős testalkatú, de kissé már megereszkedett, felpuffedt arc, kissé rezes orr) megpróbálja elküldeni őket, mondván épp elég embere van őrizni a raktárakat, csak bajt fognak okozni.

2. 3 nő

Késő este három nő jár arra, és megpróbálja becsábítani őket a városba. Vezetőjük Hanna Debussy. Szabadnapjuk van, csak szórakozni akarnak. Nem akarnak harcolni. Hanna incselkedik a nagyobb karizmájú karakterekkel.

3. Támadás lesből, 1 darab 3. szintű, 5 darab 2. szintű csempész

Rattan emberei, akik meglepve észlelték, hogy a raktárt, ahol a csempészárújuk van, őrzik. (Encounter a raktárnál) Nem mennek közel, a kikötő szélén lévő sziklákról lőnek hosszújjal. Első kör meglepetés.

A csempészek meglapulnak, de sikeres észleléssel (előnnnyel, mert látják, honnan jön a nyíl), észrevehetik őket. Visszalőhetnek, két kör alatt felmászhatnak. A csempészeknek fél fedezékük van, ezért távolsági fegyverre +2 AC-juk, Dex mentőjük van.

150 aranyat találnak náluk összesen, és egy cetlit, amelyen egy hevenyészett térképen egy délre eső öböl be van karikázva. Kis kérdezősködéssel kideríthető, hogy az öbölben egy kuo-toa szentély van.

4. A robbanás

- Hajnali kettő körül előbb egy kisebb pukkanás hallatszik a raktárból, füst szivárog, majd több kisebb robbanás jön – ha kinyitják az ajtót, akkor színes tűzijáték-rakétákat látnak röpködni, majd az egyik beetalál egy hordóba, és az egész raktár felrobban.
- Ha benn vannak a raktárban valamiért, akkor 4d6 sebzés (Dex 12 felezi), ha kívül, akkor 2d6 (Dex 12 felezi).
- A raktár teljesen beomlik, és kigyullad az egyik szomszédos raktárház is. Nagyon gyorsan megjelenik a kikötőőrség, és eloltják. Megjelenik a jelenlegi polgármester és két polgármesterjelölt is, Fedor Rattan és Gandur Hjalvin. Az utóbbi a biztonsági előírások hiányáról panaszkodik, előbbi fel-alá járkál, és a károkat próbálja felmérni. Megjön Maria la Doux a szolgájával, Tilkkal együtt. Morcosnak tűnik, és közli a partival, hogy tartoznak neki egy raktárral. Vagy legalább azzal, hogy kiderítik, hogyan robbanhatott fel a raktár.
- A leltár szerint a jobb oldali ládáknak többségében textil, egy ládában pedig tűzijáték-petárda volt, minimális, még engedélyezett mennyiségű robbanóporral, nem okozhatott ekkora tüzet. A jobb oldali hordókban a leltár szerint bor volt, a mellettük levő zsákokban búzavetőmag, a közepén lévő nagy zsákban bőr. A középső kis láda nem szerepel a leltárban.
- Megvizsgálják a raktárt, a raktár közepe felé találnak néhány fogaskereket, és egy kis kovakövet.

A játékosokban felmerülhet, hogy a kikötőmester és a nők nem véletlenül látogatták meg őket a robbanás előtt:

- Randall Thorvil, kikötőmester: Tartja a száját, fenyegetésre is, de lefizethető, legalább 50 arannyal. Tapasztalt vén róka, meggyőzésre, megfélemlítésre jó az ellenállása +7. Ha meggyőzik/lefizetik: Fedor Rattan egy lóti-futija adott neki 10 gp-t, hogy csálja el őket. Elárulja, hogy Rattan csempész, és az áruját akarta elvinni titokban a raktárból. Azt nem tudja, mi volt a csempészáru, de a robbanás alapján van gyanúja: robbanópor. Nemrég kerültek kapcsolatba egy távoli országgal, ahonnan érdekes, nem egészen legális cuccokat csempésznek be.
- Hanna Debussy: A városi bordélyban találják meg. Nem bízta meg senki, zsákutca.

5. Tivon Zuchta órásmester műhelye

- A bolt be van zárva, mégpedig egy csalafinta zárral, NF 20. Elöl egy kis bolt van, egy kis pult, mögötte szekrényekben asztali órák és felhúzható játékszerek, zenedobozok. A boltból hátrafelé nyílik a nagy műhely: nagy asztal, akkurátusan elrendezett szerszámok, esztergagép, különböző erősségű nagyítók, gyalu, alkatrészek, félkész játékok, órák, bábuk.
- A műhelyben el van rejtve egy jókora széf, NF 13 észrevenni. Van rajta csapda, NF 20 észrevenni/hatástalanítani. Kék tintát fröcsköl a kinyitója arcára, nem lehet simán lemosni, egy hét alatt lekopik. Tervrajzok vannak benne, intelligenciapróba (NF 15) megérteni őket.

Az artificer előnnyel dobja: az egyik egy kis dobozba rejtett önkicsomagoló doboz, amely képes tüzet csiholni.

- A boltbeli pult alatt titkos fiók, benne egy üzleti könyvecske, első látásra értelmetlen betűsorokkal és számokkal (a kötőjel és az utána lévő rész nincs a könyvben):
 NLFIRM 800 – Mourin, kirakatbábu mozgatása (főtér)
 PZWFR 94 – Kadumi, időzített borrázogató (Rózsadomb - Felsőváros)
 WLFC 62 – Doux, automatikus fényfelkapcsolás a kertben (Felsőváros)
 WFOONRM 35 – Dullmin, kis szekrény drágaköveknek (Felsőváros)
 NRMLZ 25 – Minoa, játék gyereknek (Alsóváros, főtértől nem messze)
 SQZOERM 100 – Hjalvin, kéz (Alsóváros, főtértől közepesen messze)
 YFMYVIIB 250 – Bunberry (Felsőváros)

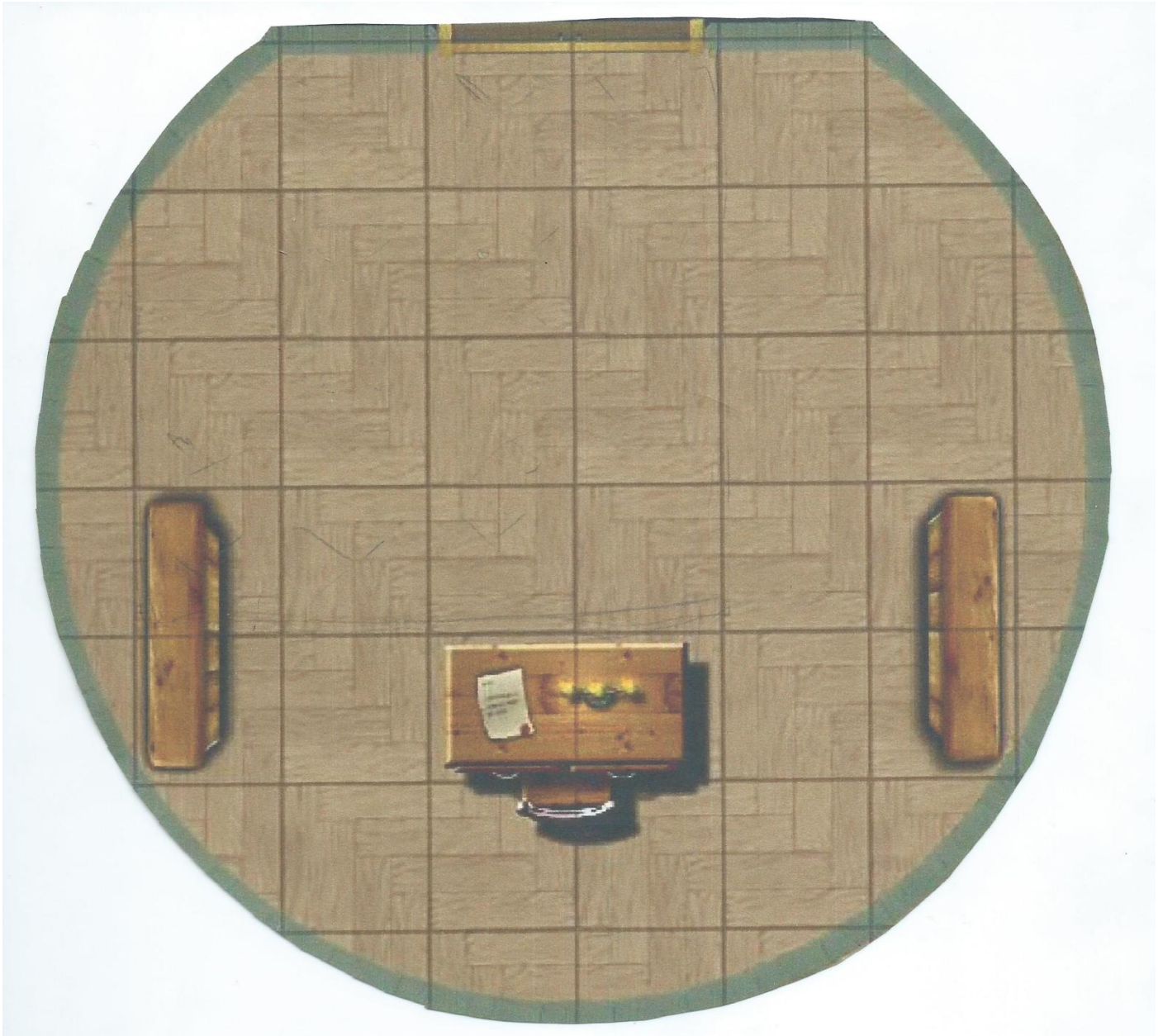
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Z	Y	X	W	V	U	T	S	R	Q	P	O	N	M	L	K	J	I	H	G	F	E	D	C	B	A

6. Kvasta Bunberry háza

- Bunberry a szavazás napján fogadást tart a támogatóinak, csak meghívóval lehet bejutni. Hatalmas ház, fehér márványoszlopok, jókora ablakok. Ízlésesen berendezett ház, amelynek berendezéséből itt-ott kilóg egy-két tárgy, pl. letisztult vonalú bútorok az elegáns nappaliban, de egy hatalmas aranyozott tükör megtöri az összhangot. Ez kb. a dragonbornnak és a lovagnak tűnik fel, a többiek csak ámulnak, hogy milyen gazdag a tulajdonos. A támogatók között ott van Maria la Doux is.
- Bejutás:
 - Erőszak esetén rájuk hívják a városőrséget.
 - Be lehet mászni, de ha benn nem lopakodnak, akkor feltűnőek, és rájuk hívják a városőrséget.
 - Meghívót lopnak, hamisítanak.
 - Meggyőzik a kapust valahogy (megvesztegetik?)
 - Végző esetben beüzenhetnek Maria la Doux-nak, aki behozathatja őket.

7. Kerti kis ház

Bunberry nincs a házban, kérdésre elárulják, hogy elvonult a kerti kis házba megbeszélni valamit Tivon Zuchtával. Kert: rózsalugas, formára nyírt sövények stb. Már kívülről hallani, hogy emelt hangon beszélnek. Amikor megjelennek, Zuchta éppen azt mondja, hogy jelenti az ügyet a városőrségnek, Bunberry fenyegeti Zuchtát, mindenképp marad annyi hatalma, hogy tönkretégye az üzletét. Ha konfrontálódnak Bunberryvel, ledob öt kis vörös golyót, amelyből tűzkigyók (Fire Snake) kelnek ki, ő pedig kinyit egy csapóajtót, és beugrik egy padló alatti helyiségbe. (Encounter Bunberry kerti házában)



8. Rattan beköpeése

Bunberry az elkapása után beköpi Fedor Rattant: Már a polgármester-választás előtt is tudta, hogy csempész, de nem akarta közvetlenül beárulni, mert ő adott kölcsön neki és másoknak is hajókat, nem akart ügyfeleket veszteni miatta. Azt nem tudta, hogy a csempészáru micsoda, csak azt tudta, hogy melyik szállítmányba van belekeverve. Azt gondolta, csinál egy kis tüzet, amivel felhívja a figyelmet a raktárra, megtalálják a csempészárut, és Rattan lebukik. Azt nem tudta, hogy robbanópor a csempészáru, és ekkora kalamajka lesz belőle. Azért csinálta az egészet, mert azt hallotta, hogy Rattan fűt-fát ígért mindenkinek, és ő a favorit a választáson. Ha megkérdezik, kitől hallotta: Maria la Doux. Amikor Bunberryt elviszik, még odakiáltja a többieknek, hogy szerinte a robbanópor-szállítmányból se ez volt az első.

9. Hol a többi robbanópor

- A parti vagy ráharap arra, hogy van még robbanópor, és átkutatják Fedor Rattan házáat nyomok után, vagy sem.
- Ha átkutatják: Rattan háza sokkal kisebb, látszólag drága, de valójában olcsó dolgokkal berendezve (márványnak tűnő szobor, ami valójában festett fa). Fedor Rattan még az

éjszaka elhagyta a várost. A házvezetónője szerint (Ursula) mindig van egy hajója az öblön kívül, hogy gyorsan elhagyhassa a várost. (A nagy hajóknak kikötőmesteri engedély kell a távozáshoz, a kis csónakok szabadon közlekedhetnek.) Az üzleti papírjait áttekintve Fedor Rattan csúnya mínuszban volt – elsüllyedt egy hajója, egy messziről hozott új fűszerrakományt nem tudott eladni -, de nemrég jókora összeg érkezett a számlájára. A könyvelés szerint előző nap érkezett egy RP jelű szállítmány, illetve egy héttel ezelőtt.

- Ha nem kutatják át, akkor a kocsmában hallják, hogy Dracht Cattani átkutatta a házat, és a fentieket, csak sokkal pongyolábban.

10. Ha nem jönnek rá, hogy a kuo-toa szentélyben van a maradék robbanópor

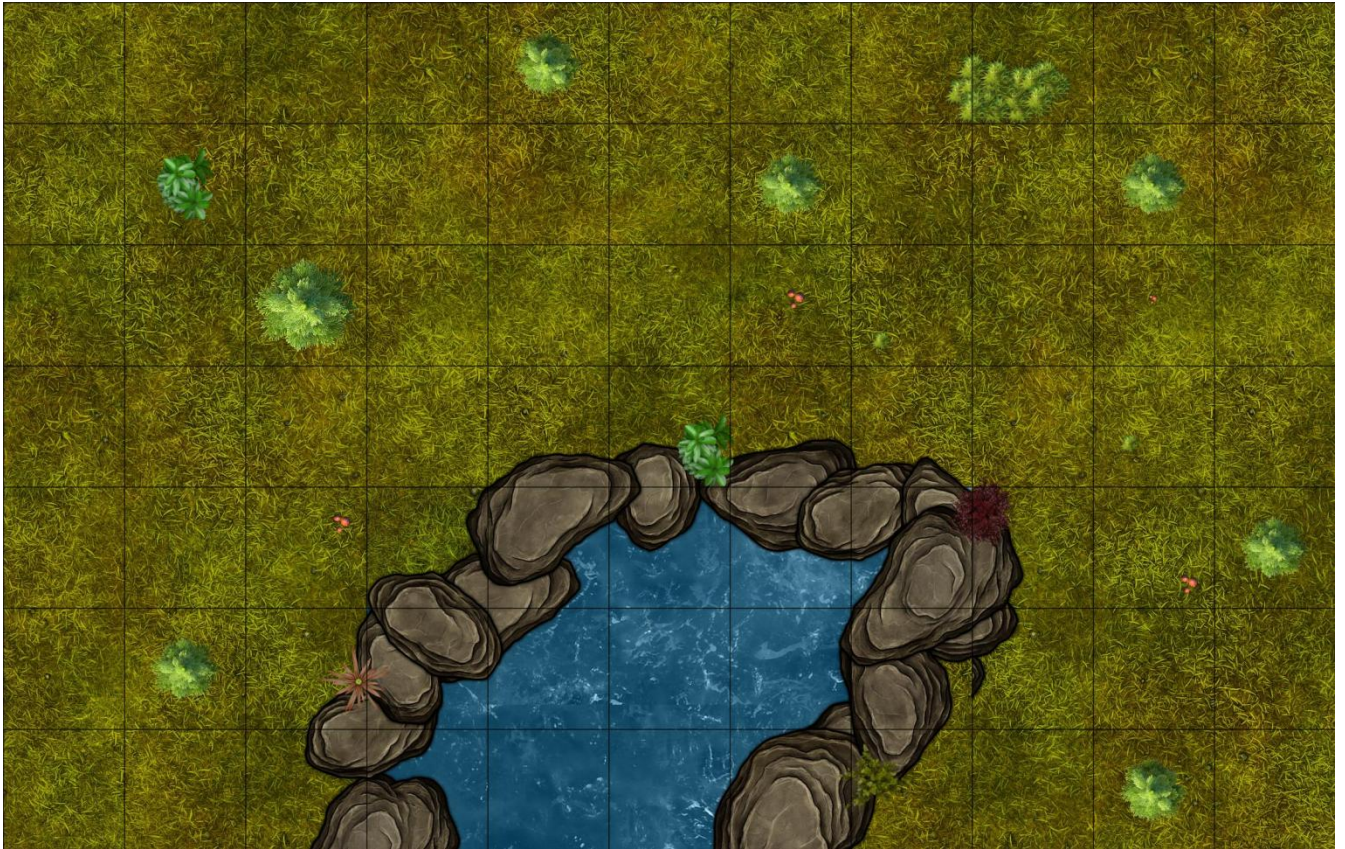
- A három polgármesterjelöltből egy maradt, Gandur Hjalvin. A másnapi beiktatáson megjelenik a teljes városi tanács, a nép ujjong – megint van ingyénétel -, Maria la Doux odamegy Hjalvinhoz, gratulál, megveregeti a karját, és azt mondja neki: „Találkozunk még, kedveském”. Hjalvin nem látszik ettől felhőtlenül boldognak. Átadják Hjalvinnak a polgármesterséget jelképező nagy és nehéz nyakláncot, Hjalvin pedig beszédében megesküszik, hogy mindentől megvédi a várost. Ebben a pillanatban robban fel a kuo-toa szentély. A kikötő szinte azonnal lezár, hajó se ki, se be. Landorf megbénul.
- Ha kevés az idő, akkor ennyi, Landorf és a kuo-toák között kitört a háború, a következő alkalom ilyen körülmények között indul, a következő kaland a háborús állapot és a kikötőzár végleges feloldásáról fog szólni.
- Ha még van idő, akkor megpróbálhatják ideiglenesen feloldani a helyzetet, megszüntetni a kuo-toák által felállított gátat. Ezáltal legalább elhagyhatják a kikötőt az itt veszteglő hajók. A kuo-toák hatalmas, tüskés láncokat húztak ki a kikötő kijáratának vonalában. (Nem egyet, hanem többet, amelyek végét sziklával rögzítették.) A feladat egy ilyen láncnak a leeresztése, és annak biztosítása, hogy a távozni akaró hajók elhagyhassák a kikötőt. Ehhez kapnak Potion of Water Breathinget: 1 órára elegendő. Kiviszik őket a lánchoz, ott ugranak vízbe, a hajók felsorakoznak mögöttük, hogy a jelzésükre áthajózzanak. A lánc az egyik sziklához permanensen rögzítve van, a másikon viszont csak be van akasztva egy kampóba. Le lehet akasztani, de ez riasztja a kuo-toákat: ugyanaz a csapat jön, mint a szentélyben. (Encounter a kuo-toa szentélyben).

Víz alatti harc szabályai:

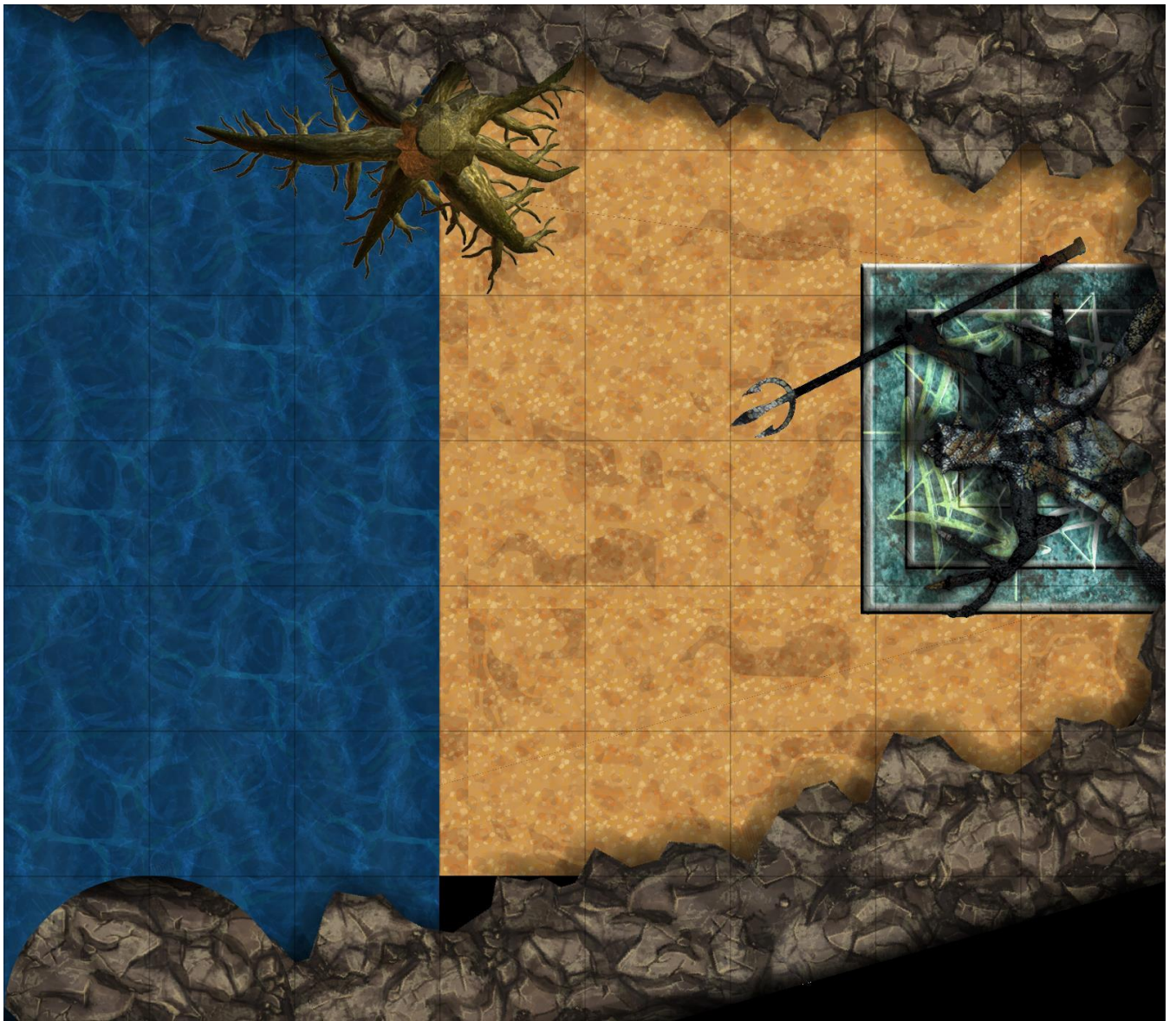
- Ha a teremtménynek nincs úszási sebessége, akkor hátránya van a közelharc támadásra, kivéve, ha a fegyver tör, gerely (javelin), rövidkard, dárda (spear) vagy szigony (trident).
- A távolsági fegyver automatikusan téveszt a normál távolságon kívül, és a normál távolságon belül hátránnyal támadnak vele, kivéve, ha számszerű (crossbow), háló vagy dobott fegyver (gerely, dárda, szigony, dart)
- A teljesen vízbe merült teremtmények és testeknek ellenállásuk van a tűzsebzésre (felét sebzí)
- A villámsebzésre hátránnyal dobják a mentődobást. (opcionális szabály).

11. Ha rájönnek, hogy a kuo-toa szentélyben van a maradék robbanópor

- Mehetnek felülről, ebben az esetben belefutnak egy csapatba, akik éppen egy hosszú gyújtózsínort húznak ki a sziklákra a barlangból. Meggyújtják, és megpróbálják megakadályozni, hogy a parti hozzáférjen. (Encounter kuo-toa szentély fölött)



- Ha lemennék a barlangba: kuo-toa szentély. A barlang nagy része víz alatt van, szárazföldi részen egy oltár van felállítva, rajta halbelsőségek bűzlenek, Blibdoolpoolp szobor: rákfejű női alak rákolló kezekkel, vállait kagylóhéjak takarják, hínár fonja be a törzsét és a lábait. A szobor nagyon nehéz és mágikus, védelmi mágia árad belőle (abjuration). A szobor körül 30 porral töltött zsákocskas van, ide vezet a gyűjtőzsinór.
Ha bármilyen módon hozzáérnek a vízhez, riasztják a kuo-toákat. Ha hozzáérnek a bálványhoz, riasztják a kuo-toákat. Ezekről függetlenül 20% esély van arra, hogy jönnék.
(Encounter a kuo-toa szentélyben)



Statisztikák:

Encounter a raktárnál:

Csempész „szakaszvezető”

- AC: 17 (chain shirt, pajzs, dex)
- HP: 24
- Mozgás: 30 ft.
- Tulajdonság: Erő 16 (+3), Ügyesség 14 (+2), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 10 (0), Bölcsesség 10 (0), Karizma 12 (+1)
- Szakértelem: Athletics +5, Intimidation +3, Perception+2, Survival +2
- Támadás:
 - Longbow: hit 4, damage d8+2
 - Battle axe: hit 5, damage d8+5
- Különleges:
 - 4 superiority kocka, d8

- Commander Strike: feladja az egyik támadását, egy beosztottja reakcióból támad még egyet, és a beosztott hozzáadhatja a sebzéshez a superiority kockát.
- Precision attack: hozzáadhatja a támadáshoz a sup. kockát.
- Pushing attack: hozzáadhatja a sebzéshez a sup. kockát, és ellökheti 15 lábra az ellenfelét (Str. mentő van ellene NF 13)
- Action Surge: +1 action /short rest
- Second Wind: d10+3 gyógyulás bónusz akcióból / short rest

5 db Csempész „örvezető”

- AC: 17 (studded leather, pajzs, dex)
- HP: 17
- Mozgás: 30 ft.
- Tulajdonság: Erő 14 (+2), Ügyesség 16 (+3), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 8 (-1), Bölcsesség 10 (0), Karizma 10 (0)
- Szakértelem: Athletics +4, Intimidation +2, Perception+2, Investigation +2
- Támadás:
 - Longbow: hit 5, damage d8+3
 - Longsword: hit 5, damage d8+2
- Különleges:
 - Action Surge: +1 action /short rest
 - Second Wind: d10+3 gyógyulás bónusz akcióból / short rest

Encounter Bunberry kerti házában

5 Fire Snake

- AC 14 (natural armor)
- HP 22
- Mozgás: 30ft.
- Tulajdonságok: Erő 12 (+1), Ügyesség 14 (+2), Állóképesség 11 (+0), Intelligencia 7 (-2), Bölcsesség 10 (+0), Karizma 8 (-1)
- Immunitás: tűz
Ellenállás: nem mágikus ütő, szűrő és vágó fegyverek (fele sebzés)
- Sérülékenység: hideg (dupla sebzés)
- Spec tul.: Meleg test – aki megérinti a kígyót vagy közelharcba keveredik vele, azt 1d6 tűzsebzés éri.
- Támadás: 2x/kör, harapás és farok
 - Harapás: hit: +3, sebzés: 1d4 + 1 (plusz a fenti 1d6)
 - Farok: hit: +3, sebzés: 1d4 + 1 (plusz a fenti 1d6)

Encounter a kuo-toa szentély feletti sziklán

4 csempész

- AC: 17 (chain shirt, pajzs, dex)
- HP: 24
- Mozgás: 30 ft.
- Tulajdonság: Erő 16 (+3), Ügyesség 14 (+2), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 10 (0), Bölcsesség 10 (0), Karizma 12 (+1)

- Szakértelem: Athletics +5, Intimidation +3, Perception+2, Survival +2
- Támadás:
- Longbow: hit 4, damage d8+2
- Battle axe: hit 5, damage d8+5
- Különleges:
 - 4 superiority kocka, d8
 - Riposte: Ha nem találják el, elkölthet egy sup. kockát, és reakcióból leadhat egy extra támadást. Ha talál, hozzáadhatja a sebzéshez a superiority kockát.
 - Precision attack: hozzáadhatja a támadáshoz a sup. kockát.
 - Pushing attack: hozzáadhatja a sebzéshez a sup. kockát, és ellökheti 15 lábra az ellenfelét (Str. mentő van ellene NF 13)
 - Action Surge: +1 action /short rest
 - Second Wind: d10+3 gyógyulás bónusz akcióból / short rest

Encounter a kuo-toa szentélyben

2 db Kuo-toa monitor

- AC: 13 (natural+Wis)
- HP: 65 (10d8+20)
- Mozgás: 30 ft./30 ft.
- Tulajdonság: Erő 14 (+2), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 12 (+1), Bölcsesség 14 (+2), Karizma 11 (0)
- Szakértelem: Perception +6
- Támadás: 3x, harapás és 2 unarmed strike
 - Harapás: hit 6, damage d4+2
 - 2x unarmed strike: hit 6, damage d6+2, plusz +1d6 villámsebzés (nincs mentő), és az áldozatnak nincs reakciója a következő köréig
- Különleges:
 - 30 lábon belül kiszúrja a láthatatlant
 - Csúszósság: előnye van a megragadásból való kiszabadulásra (grapple)

3 db Kuo-toa

- AC: 13/11 (natural + pajzs / natural)
- HP: 20 (4d8)
- Mozgás: 30 ft./30 ft.
- Tulajdonság: Erő 13 (+2), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 11 (+0), Intelligencia 10 (+0), Bölcsesség 10 (+0), Karizma 8 (-1)
- Szakértelem: Perception +4
- Támadás: 2x, harapás és dárda
 - Harapás: hit 3, damage d4+1
 - Dárda: hit 3, damage d8+1 (két kézbe fogják)
- Különleges: 30 lábon belül kiszúrja a láthatatlant

Hangulatkeltő:

Maria la Doux egy szarkavaró. Nem szép ilyet mondani egy apró, ősz haját egyszerű kontyba fogó, fonnyadt alma arcú hölgyre, aki mindig bolondos színösszeállítású, de mindenképpen csipkés ruhát visel, és folyamatosan vaníliaszagot áraszt. De olyan sokan állítják ezt mély, keserű

meggyőződéssel a hangjukban, arcukon a tehetetlenség és a düh őszinte fintoraival, hogy el kell ismerni, lehet ebben a vádban valami.

Az egy dolog, hogy Maria la Doux mindenkit ismer, az a baj, hogy mindenki tartozik neki. Mert mindig éppen ott van, amikor az ember a padlóra kerül, és segít ugyan felkelni, de azonnal megjegyzi, hogy „Találkozunk még, kedveském”. És arra mindenki mérget vehet, hogy ez így is lesz. Lehetőleg akkor, amikor éppen jól érzi magát a delikvens, amikor éppen egyenesbe került, akkor bukkan fel, hogy valami apró szívességet kérjen. Ami persze sosem lesz olyan egyszerű, és az ember a végén azon kapja magát, hogy többel tartozik az öreg hölgynek, mint az elején. Tehát amikor Maria la Doux egy szép fényes reggelen odatípett hozzád, miközben Landorf főterén süttetted magad a nyári nappal, megkocogtatott a napernyőjével, és azt mondta: „Kedveském, lenne itt egy kis apróság, ha éppen ráérnél”, akkor egy pillanatra behunytad a szemed, elnyomtál magadban egy káromkodást, majd ránéztél, nagy nehezen elmosolyodtál, és kinyögted: „Természetesen, hölgyem.”