

Trollok az Aldiban

Rendszer: D&D 5. kiadás

Játékosok: 4 darab 6. szintű karakter

Megjegyzések:

1. Ez volt az első mesém az ötödik kiadásban, a csaták kiegyensúlyozatlanok, az NPC-k szuboptimálisak lehetnek, és egyéb hibák is előfordulhatnak.
2. Mindamellet két csata is úgy van tervezve, hogy nem feltétlenül nyerik meg a PC-k: a Quantor első fordulója és Kerberosz.
3. A helyzetek megoldására sokszor több lehetőség van megadva. Ezek nem kizárólagosak, egyszerűen ezek jutottak nekem eszembe kapásból.
4. A történet el van helyezve egy általános fantasy világban, de áthelyezhető bármilyen környezetbe. A keret akár el is hagyható.
5. A sztori lejátssza 8-9 óra volt több opcionális elem kihagyásával.

Világ: Lardania, általános fantasy világ a szokásos fajokkal.

Helyszín: A Pasadon nevű 90%-ban emberi királyság egy kevésbé népes vidéke, a Kurfil hegy.

A hegy lábánál álló szántókat a meredekebb, sziklás területeken legelők váltják, a távolban törpefenyők ritkás ligetei láthatók. Mivel nyár van, messziről birkanyájukat és őket terelgető pásztorokat látni, egy-egy pásztorkunyhó időnként füstöt ereget.

Karakterek: 4 darab 6. szintű karakter, preferáltan jó jelleműek. Ismerik egymást, sőt barátok.

Kalandindító cél: Quantor, a varázsló olyan tárgyat akar létrehozni, amely mindenből kiszívja a mágiát, és elraktározza úgy, hogy Quantor hozzáférhessen. Ez egyrészt óriási hatalmat ad Quantor kezébe, másrészt a mágikus fajok végét jelenti, ideértve a nem ember humanoidokat is: az emberen kívül minden humanoid fajban van egy alapmágia, és ha ezt kiveszik belőle, a lény megfakul, és eltűnik a világból. A karakterek fülest kaptak a varázsló otthonának helyéről, és megpróbálják megakadályozni Quantor tervét.

1. Quantor házának megközelítése és benti harc

A történet Quantor házától kb. 500 méterre, in medias res kezdődik.

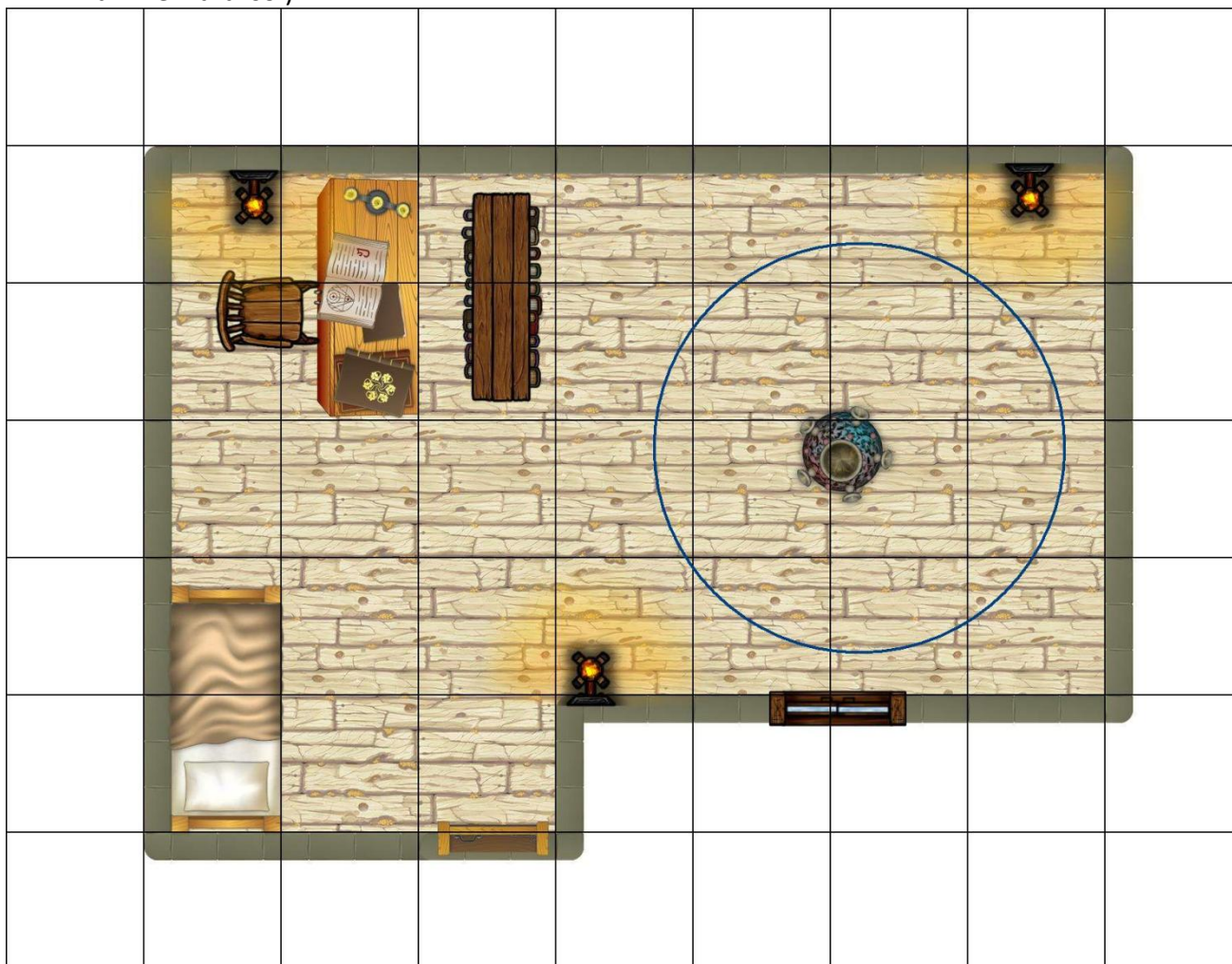
A varázsló háza a sziklás hegyoldalon áll, meglepően kicsi, csöppet sem hivalkodó épület egy kis terasszal. A környékén nem látni sem pásztorokat, nyájukat, sem vadállatokat (zergék, mormoták).

Vörös téglapépület sáttortetővel, kb. 21x20 láb (7x6,5 m). Nincs kémény. Két falán egy ablak, illetve egy ablak és egy ajtó van, két oldalon nincs ablak.

Quantor házának védelme:

- A ház körül Glyph of Wardingok körben, a ház közepétől számítva 40 lábra:
 - Arra sül ki, ha 10 lábra megközelítik.
 - Észlelés: Detect Magic; Arkán, Keresés próba (Passive Investigation!), NF: 18
 - Explosive Runes: 8d8 sebzés, 20 láb sugarú gömb, Dex mentő felezi. 1d4: 1 tűz, 2 hideg, 3 sav, 4: villám (Ha ugyanabba gyalogolnak be, azonos legyen!)
- A ház egyetlen helyiségből áll, a bejárati ajtótól balra ágy, balra szemben íróasztal, szemben egy szekrény, jobbra egy nagyobb üres térségben a gépezet, amelyet egy permanenssé tett Wall of Force véd. Gépezet: Henger alakú, kb. 25 cm átmérőjű tárgy, magassága 80 cm. Nem sima a külseje, hanem fogaskerekek és csövek alkotják, inkább valamilyen technikai cuccra hasonlít,

- Ajtókon, ablakokon varázscsapda: Hold Monster varázslat, NF 18.
 - Észlelése: Észlelés próba (passzív is!); Intelligencia vagy Arkán próba NF 18.
 - Hatástalanítás: Thieves' Tool NF 23, Dispel Magic NF 16 (dobás: d20+tulajdonságmódosító, amivel varázsol)



- Odabent 3 Helmed Horror (Encounter Quantor házában)
- Quantor: Ember, férfi, magas, jó felépítésű. Szőke, kék szemű, jóképű, már-már szép. Szabályos arcvonások, határozott, erős áll, egyenes orr, szeme sarkában nevetőráncok.
- 13. szintű varázsló, evoker. Karakterét a D&D Beyondon készítettem el.
<https://www.dndbeyond.com/profile/hruum/characters/18627705>.
- Quantor a Wall of Force-on belül van, a gépezet beindításán ügyködik. A gépezetet mágiával táplálja, és közel jár a sikerhez, ezért nem foglalkozik személyesen a partival.

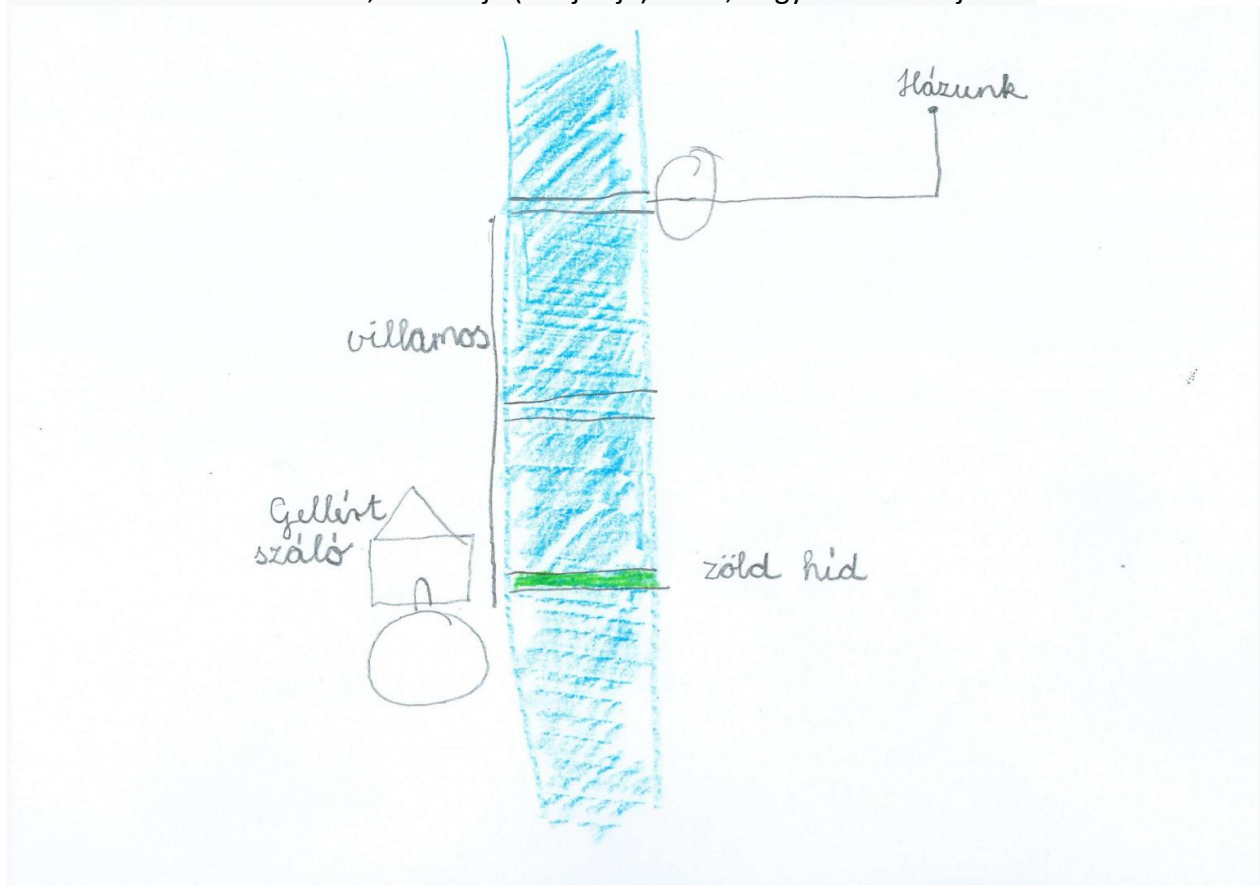
A csata egy válságosabb pontján síkváltás Budapestre, a parti teljesen felgyógyulva, minden slotját, sorcerer pontját visszagyógyulva kerül át.

2. Kiss Gergő szobája

- 9 éves, barna hajú kisfiú, az ágyán ül a felhúzott lábaira dőlve, és sír.
 A szoba nagyjából 14 nm, íróasztal, ruhásszekrény, ágy alatt fiókok, plüssökkel. Falakon poszterek: Avengers (köpenyes, többségében maszkos alakok, van köztük egy piros-arany helmed warriorszerű alak is), Spiderverse (maszkos, egybepizsamás pasik, nők, kék-piros, fekete-fehér, fekete-piros, egyikük egy gépezet tetején áll, másikuk pedig egy malac), parti képe heroikus öltözetben, aláírás:

Landaria (nem elírás) hősei. A leginkább varázstudó kezében egy kék fejű pálca van, előre mutat vele.

- További játékok: Hatalom Kártyái Kártyajáték, építőkocka, fakard, pajzs, különös járművek (markoló, busz, villamos, vonat, versenyautó).
- Gergő könnyes arccal meséli, hogy a szülei összevesztek, apja (Kiss Bálint) elrohant. Minden évben megismétlődik ez a karácsonyi lidércnyomás, de ez az év más. Idén valami baj lesz, és ha estig, a gyertyagyújtásra nem kerül elő, soha többé nem fogja látni az apukáját. De ide kívánta a partit, és könyörög nekik, hogy hozzák vissza az apukáját. Szerinte a munkahelyére ment, a Gellért szállóba. Mutatja a falon a fényképet, amely őt és az apukáját ábrázolja a Gellért szálló előtt. Nem tudja pontosan, mit dolgozik, de szép nagy szobája van, és egy csomó televízió van benne. A televíziót megmutatja, elmagyarázza: mozgó képek.
- A fiú anyja (Kiss Hedvig) elment a karácsonyi halászléért a Keszegsütőbe. A partinak négy órája van a karácsonyi vacsoráig elhozni a kisfiú édesapját.
- A fiú a Sas utca 12-ben lakik, elmondja (lerajzolja) nekik, hogy merre menjenek:



3. Belváros

- Kimennek az utcára, délután négy óra van, de már sötét. Amerre járnak, mindenhol díszkivilágítás: fenyőfák, szán pocakos fickóval, masnis dobozok, hullócsillagok, harangok, feliratok (Boldog karácsonyt).
- Hideg van, fáznak - visszamehetnek kabátokért Gergőhöz, felvehetnek több ruhát, ha fel van írva a karakterlapjukon, megpróbálhatnak a már bezárt boltokból lopni/szerezni melegebb ruhát. Ha nem öltöznek fel, természetes hideg sebzése: óránként NF 10 Állóképesség mentő, +1 szint kimerültség.
- A Sas utcáról kijutnak a Zrínyi utca (jobbra), illetve a Szent István tér (balra) végére.
- Jobbra a Zrínyi utca széles (30 láb kb), kockakövekkel kirakott út, két-három emeletes nagy paloták, nincsenek járművek, viszonylag sok járókelő van, mind ember.

- Balra a hosszúkás, téglalap alakú tér, a végében tornyos, kupolás épülettel. A tér nagy részét közepét egy hatalmas, díszekkel teleaggatott fenyőfa foglalja el, körülötte palánkokkal körülvett ellipszis, ha közelebb mennek, látják, hogy jeges. A jégpályát U alakban fenyőszínű bezárt bódék övezik, csak az egyikben vannak fények. Ebből az irányból szól a Jingle Bells.
- **Karácsonyi vásáros bódé**
 - Sátortető, kb. 2x2 méteres házika fenyőfából. Három oldalról zárt, hátul van egy ajtó rajta, elől másfél méter magasságban van egy pultja, fölötte a tetőig nyitott. A nyitott részt hamis fenyőgirlandok és színes üveggömbök díszítik.
 - A legkülönbözőbb Budapest témájú, illetve magyaros holmikat árulja, amit csak lehet, karácsonyosítva, például Budapest feliratú pólót fenyőágakkal díszítve, I Love (szívecske) Hungary feliratú, piros ruhás, pocakos, fehér szakállú öregemberbabát, minél giccsesebb, annál jobb.
 - Eladó: hímzett, buggyos ujjú ruhába öltözött, főkötős idős nő. Nagy hangon invitálja őket, és dicséri a portékáját: „Nézzék meg, milyen finom anyagú ez a terítő, milyen pontos a hímzés, életre szóló emlék mindahány”.
 - Ha egy karakter bármelyik árut megfogja, elbájolódik, NF 14: nem tudja letenni a kezéből – a hógömböt rázogatja, a pólót felveszi, illegeti magát a tükör előtt. a mágneseket rendezgeti a táblájukon, a paprikát kóstolgatja, a babákkal játszik.
 - Megpróbálhatják megölni az eladót – bármilyen fizikai támadásra eltűnik, a bájolás megmarad. Dispel leszedi a bájolást. A kunyhó/tárgyak elpusztítása megszünteti a bájolást. Ha kiverik a kezéből, az önmagában nem szünteti meg bájolást, 50% eséllyel visszatér újra a tárgyhoz, 50% eséllyel rátámad arra, aki kiverte a kezéből.

4. Pocakos rendőr szobra

Az Október 6. utca, Zrínyi utca sarkán áll, sört kér tőlük. Van a közelben egy kocsmá, hozhatnak onnan. Ha nem akarnak, ferdeszemű turisták hada lepi el őket, vakuznak – elvakítják őket (NF 13), nem engedik, hogy továbbmenjenek.



Lehetséges megoldások (nem kizárólagos):

- Bemennek a közeli sörözőbe – a pocakos rendőr utat csinál nekik -, tábla előtt: karaokéért ingyen ital. Rendes pénzük nincs, de a karaokés italt elvihetik. Aki vállalja a karaokét, annak a dungeon idejére +1 morál módosító támadásra, mentőre. (Nem muszáj igazából énekelni, de csak az kap módosítót, aki megteszi.)
- Megtámadják a turistákat – Nem találunk ellenállásra, viszont ha bármennyire is megsebeznek egy turistát (VF 12), akkor az köddé válik, és a sebző karizmája 1-gyel csökken. Ahhoz, hogy átvágjanak a tömegen, legalább 3 turistát meg kell sebezni.
- Illúziókeltés távolabbra – a turisták odarohannak, ha elég érdekes.

Sör esetén a rendőrszobor elhessegeti a turistákat (elküldi őket az Erzsébet térre, az óriáskerékhez)

5. A Zrínyi utcában

Két csatornanyílásból kiugrik négy két lábon járó, **identitásválságban szenvedő óriás teknőspatkány**: teknősnek vallják magukat, hiszen Budapest patkánymentes város. NF 17 észlelés, különben meglepődnek.

- Kicsit kisebbek, mint az emberek, szőrösök, zöldek. A hátukon egy fémlavórt hordanak páncél gyanánt, van egy-egy színes pánt a fejük körül a szemük vonalában, de a szemrész ki van vágva. Az egyiknek (Mikela Csaló) egy koszlott műanyag rózsza van a fejpántjába tűzve, egy másikuk szemüveges (Leó Nörd), egy harmadik szégyenlősen háttérbe húzódik (Ralf Félő). A negyedik, Don Bello viszi a szót. Fegyvereik: két katana (japán stílusú görbe kard), két sai (vékony fémpálca 2 ívelt tuskéval), bot és nuncsaku. (Encounter a Zrínyi utcában)

- Ha meg is lepik őket, beszélgetni kezdenek velük, bemutatkoznak, és megpróbálnak beléjük kötni. Meg lehet kerülni a harcot, de a patkányok vért akarnak igaziból.

6. Széchenyi-tér

Itt szembesülnek először óriási forgalommal. Azt látják, hogy az emberek megkerülik a teret, nem mennek át egyenesen.

- Ha nem zebrán mennek át, rájuk dudálnak, kicsit elsodorják őket: sebzés d6, stun d4 körre, NF 14. Megfigyelhetik az embereket – közlekedési lámpák, zebra használata.

7. Lánchíd

- Le van zárva, építőanyagok vannak felhalmozva a feljárón, négy méter magas rakások. Marcona alakok vigyázzák valamiféle sötét egyenruhában. Fegyver van náluk, a fajtáját (gépfegyver) nem tudják megállapítani, de abból, ahogy fogják, meg tudják állapítani, hogy fegyver.
- Leszállnak a talapzatról az oroszlánok, szfinxként viselkednek, mindegyikük feltesz találós kérdést:
 - „Ha havazik, szorosan követ,
Ha esik, munkát ad neked.
Sosincs nálad, de mindig elhagyod
Már biztos tudod, ez a ?” (lányomod)
 - „Színes ablak, amelyet bárhol a világon kinyithatsz.” (szem)
- Ha nehezen megy a találós kérdés, nem muszáj mindkettőt feltenni. Az oroszlánok zrikálják egymást: „Ilyen könnyű kérdést szégyen feltenni”
- Ha megtámadják az oroszlánokat, elbődülnek, NF 18, süketség 1 percre, és stun d4 körre. Visszatérnek a talapzatukra.
- Ha megpróbálnak az oroszlánok mellett elmenni, azok hagyják, de a gépfegyveres emberek egyike figyelmeztető lövést ad le, majd rálő (nem sorozattal). Ha nem hagyják el a hidat, megpróbálnak átmenni (pl. a híd tartóláncain átakrobatikázva), sorozatlövés.
 - Egyedi lövés támadása 5, sebzése 2d6
 - Sorozatlövés támadása 3/3/3/3, sebzése 2d6
 - A gépfegyver sebzése nem gyógyul vissza pihenéskor és a gyógyítástól sem (benn marad a golyó). Ügyességpróbával ki lehet szedni, NF 13. Ezután hat a gyógyítás.
 - Megpróbálhatják megtámadni a biztonsági őrköt. (Encounter a hídnál) Belebészélnék egy kis dobozba, erősítést hívnak.
 - 2 kör múlva megérkezik egy furgon további 6 biztonsági őrrrel. A karakterek nem tudják félretolni a rakást, és így átkelni. Átúszás, átakrobatikázás – egyszer utánuk lőnek sorozattal.
- Megpróbálhatnak átúszni vagy átugrálni a zajló, jégtáblákkal teli Dunán. Duna itt 350 méter, 1100 láb széles.
 - Átúszás: A zajló Dunán átúszni nehéz terepnek számít, az eredeti sebességük harmadával tudnak úszni. Egy átlagos karakter 20 lábat tud úszni egy körben, kb. 5 körig tart átúszni. 5x dob az állóképességére (percenként), NF 9, 11, 13, 15, 17. Valahányszor elrontja, egy kimerültség szintet romlik.
 - Jégtáblákon átugrás: 5x dob ügyességpróbát NF 14-re, ahol elrontja, onnan úsznia kell.
- Itt kettéválhat a sztori attól függően, a Duna melyik partján mennek.
 - Ha megünják a találós kérdést, akkor a Dunakorzón is mehetnek az Erzsébet-hídig vagy a Szabadság-hídig. Ezeken a hidakon simán átjutnak.
 - Ha kitalálják a találós kérdést: Az egyik oroszlán azt mondja, menjenek arrébb, és fogják be a fülüket. Elbődül, az örök elkábulnak, a másik oroszlán félretolja az egyik rakás pár követ, és feltárul egy nyílás, átmehetnek a hídon. A túloldali oroszlánok nem mozdulnak, de mintha a szemükkel követnék a kalandozókat.

8. Út a Szent Gellért térig

- Bármelyik oldalon járművel mennek:
Kalauz – Kharón: A sötétkéek egyenruha helyett fekete, csuklyás, földig omló ruha. Kharón nem néz a szemükbe, ha megpróbálnak belesni a csuklya alá, nem látnak arcot, hanem csak sötétséget apró fénylő pontokkal, mintha csak a csillagos ég végtelenségébe pillantanának bele.
 - Elkéri egy emléküket: lehet egy vicces sztori, lehet az, miért választották ezt a kasztot stb. Ezt az emléket elfelejtik.
 - Ha nem adják, a villamos végtelen ideig megy, odakint újra és újra ugyanaz a táj.
 - Kharónt nem lehet megütni, átsuhan rajta minden fegyver és spellimmunitása van.
 - Ki lehet ugrani a villamosból, kalapáccsal ki lehet ütni az ablakot, vagy valamilyen energiámágiával megsemmisíteni. Kiugrás 2d6 sebzés, ügyességpróba NF 15 felezi.
- Kharón helyett alternatíva egy sima kalauz, akit meggyőzéssel, illúzióval, bájolással átverhetnek.

9. Szent Gellért tér

- A térre bekanyarodik a villamos, mélybe vezető lépcsők vannak, és széles út vezet a folyótól elfelé.
- A hotel sréhen a folyóra néz, szemben hatalmas épület, felirata: Műegyetem 1782
- A Szent Gellért téren (a kőpavilonban) megszólítja őket két padon üldögélő néni „Ti nem idevalósiak vagytok, ugye.” Sápítoznak is, mint a valódi öreg néni, de valójában trollok. (Encounter a Szent Gellért téren) „Nem nézett ki ez a tér mindig így, régen sokkal jobb volt.” Elmesélik a saját történetüket és a Gellért szállót. Régen a Lánchíd alatt laktak, a Szabadság-híd (egykor Fővám téri híd, illetve Ferenc József híd) építésekor költöztek át ide. Akkoriban a szálló még nem állt, a gyógyvízre épült Sárospárdó volt a helyén, az ettől délebbi részt meg elborította a Duna. Aztán vagy 100 éve megépítették a szállót, mégpedig kinkeservesen, mert a feltörő forró víz miatt nehéz volt az alapozás. Siítették is az építkezést, több munkás meghalt emiatt, állítólag meg is átkozták a házat. Azóta csak romlott a helyzet, megépült az az átkozott rakpart, és az autók miatt fel kellett költözniük a térre. Rádásul a Gellért szállót elfoglalta Kerberosz, a turisták meg a ház érinthetetlen, mindenkit levadásznak, aki sérti a felségterületüket. „Még szerencse, hogy itt az egyetem – rámutatnak a Műegyetem épületére a tér túloldalán -, csak vigyázni kell, hogy ne rúgjunk be a húsuktól.” Egymásra néznek. „Upsz, elkottyantottad, hogy embereket eszünk. Most kénytelenek vagyunk harcolni, ugye? Pedig olyan jól beszélgettünk, manapság senki sem beszélget, csak nyomkodják a telefonjukat.” Kezdeményezés – nem muszáj harcolni, a trollok nem erőltetik.

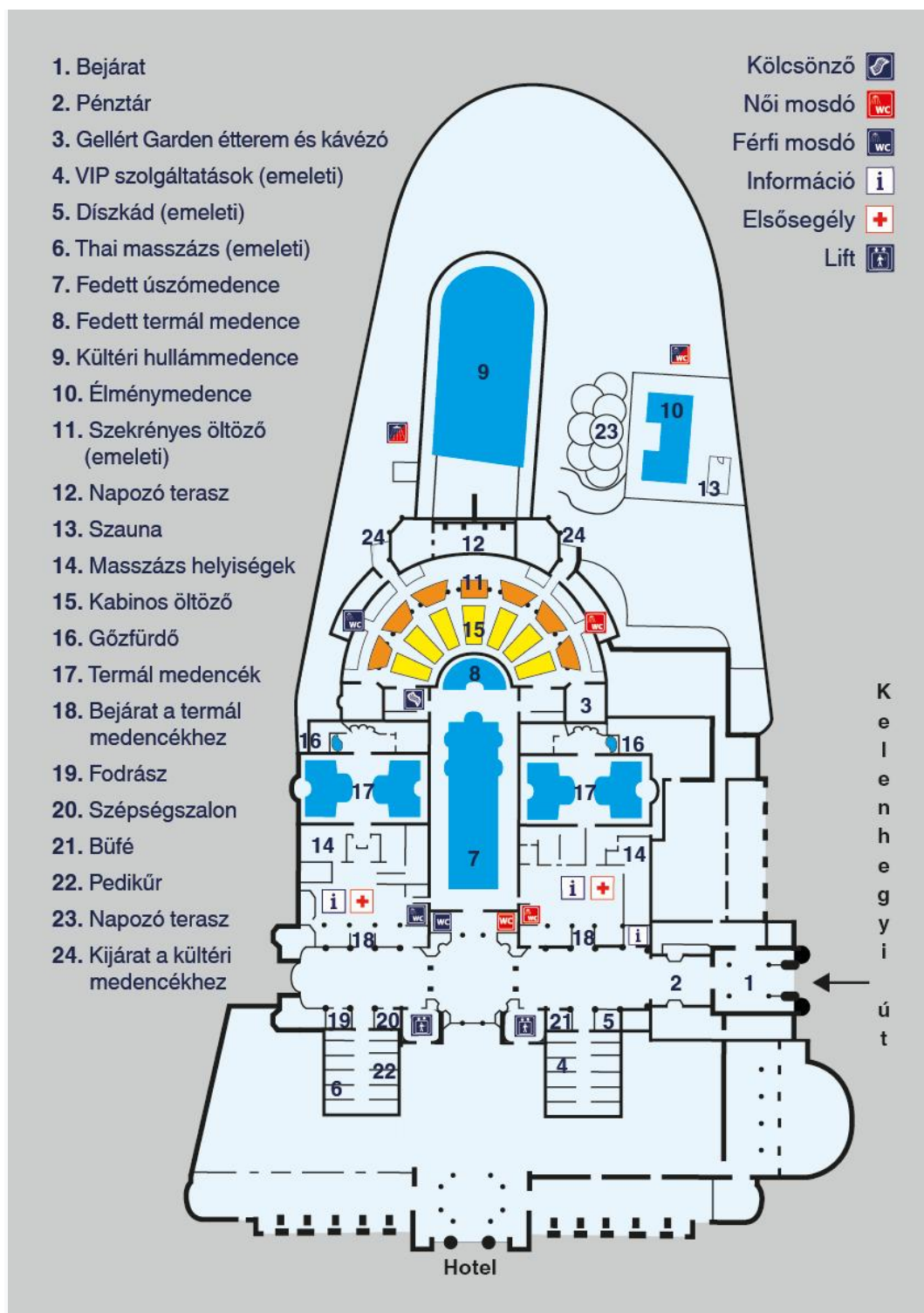
10. Gellért szálló

- Két oldalt két asztal rengeteg nyakba akasztható névtáblával.
 - Bal oldali asztalnál tábla: Szeretettel köszöntjük a XXI. Kipcsak Hagyományőrző Találkozó résztvevőit, illusztráció: hátrafelé nyilazó lovas íjász. Íjas, (magyar hagyományőrző viselet leírása) férfiak veszik el a nyakba akasztható azonosítójukat. A recepciónál beengedik őket ennek alapján.
 - Jobb oldali asztalnál tábla: Üdvözöljük Krisztusban kedves testvéreinket a Magyarok Nagyasszonya-sziklatemplom karácsonyi áhítatán. Illusztráció: nagy kereszt, vízszintes és függőleges szárakkal, a függőleges jóval hosszabb. Földig érő fehér ruhát és fehér, csak az arcot, nyakat látni engedő fejfedőt viselnek. Ez utóbbi leír a mellkasuk közepéig.
- Recepció: Középkorú, fekete hajú nő, erősen, de ízlésesen kifestve, műkörmök. Fekete kosztüm, fehér blúz. Alaposabban megnézik, látják, hogy ő Kerberosz, fekete háromfejű kutya lángoló aurával. A pultja két oldalán biztonsági őrk. Ezek nem golyóálló mellényesek, hanem elegáns öltönyösök fülükbe dugott zsinórral. Jobban megnézik őket, pokolkutyák. Hallják panaszkodni az egyik vendéget, hogy szerinte szellem lakja a hotelt.
A recepció nem engedi be őket, ha nincs szálloda foglalásuk. Erős biztonsági ellenőrzés van, a szállóvendégeknek mind van kártyájuk.
- Lehetséges megoldások a bejutásra:

- Legyőzik Kerberoszt és a pokolkutyákat – nem igazán csatára vannak tervezve, lehet, hogy erősek. El lehet menekülni a csatából, nem üldözik őket. Ha Kerberoszt legyőzve mennek be, akkor újra és újra megtalálhatja őket egy-két pokolkutya. Szállodakártya vagy nyakba akasztós azonosító kell, hogy ne zaklassák őket (a pokolkutyák kiszagolják az idegeneket, a kártya és az azonosító elnyomja a szagot).
- Becsatlakoznak valahogy vagy az apácatálalkozóba, vagy a hagyományőrzőbe. Van azonosító, nincs pokolkutya.
- Bemásznak az épület ablakán valahol. Nincs azonosító, van pokolkutya. Mivel nem pusztult el Kerberosz, ezért direkt rájuk uszítja őket: 3-4 pokolkutya egyszerre.

11. Bejárják a Gellért szállót.

- Attól kezdve, hogy bejutnak a szállodába, kísérteties dolgok történnek, például hirtelen becsapódik az ajtó, lehűl a levegő annyira, hogy látszik a leheletük, jéghideg kéz érinti őket, de nem látszik senki, eldől egy paraván az 1. emeleti kiállításon, az, amelyiken Pataky Mihályt méltatják, egy tükör bepárásodik, és a tükrre kirajzolódik: Segítség, lánccsörgés az emeleti kiállítás paravánjai felől. Az építkezés során meghalt munkás kísért, akit zavar az építésvezetőt méltató tabló.
- A kísértés abbamarad, ha elpusztítják a Pataky Mihályról szóló tablót. Nem muszáj segíteni a kísértetnek, de ha megteszik, a szellem megmutatja a női termálfürdő zárának számkódját.
- A földszintről igen előzékenyen kitettek a falra egy térképet az úszómedence mellett.



- A recepció mellett jobbra lépcső, balra egy kis szobába vezető, időnként magától kinyíló ajtó (lift). Kerámiadíszek, színes üvegek, színes üvegkupola. A lépcsőfordulókat megvilágított üvegek díszítik (arcképek, angyalok, íjas lovasok). Az 1. emeleten kör alakú galéria, le lehet látni az előcsarnokra, ahol a recepció van. Az úszómedence körül szintén van egy galéria, az úszómedence fölötti tető átlátszó.
- A kör alakú galéria jobb és bal oldalán, a szálloda frontvonalán nagy termek vannak, egyik oldalt étterem, a másikban rengeteg szék és egy pódium van. A körgaléria körül nagy szöveget és képeket tartalmazó paravánok vannak, mind a szálló építéséről szól. Kiemelt helyen szerepel Pataky Mihály építészvezető, aki főleg az alapozást vezényelte, a szerkezetkész állapotig állt az építkezés élén.
- Mindegyik emeleten U alakban szobák vannak. Némelyik el van nevezve, pl. van Yehudi Menuhin, Andrew Lloyd Webber szoba.

- A 2. emeleten megtalálják Kiss Bálint irodáját: ki van téve a neve és a titulusa: biztonsági igazgatóhelyettes. Íróasztalán egy lapos fekete doboz, körbe a falon varázstükrök (monitorok), amelyek a szálloda különböző részeit mutatják. Az egyikben felfedezik Kiss Bálintot, egy nővel táncol egy partin. A kép bal alsó sarkban számláló pörög, és egy felirat látszik: Földszint, női termál, 1. kamera.

12. A női termálfürdő

- A női termálfürdő ajtaja be van zárva. Nagyon kemény, vastag ajtó, betörése NF 25. Zárva van, egy elektronikus, számkódos zár védi. Ha segítettek a kísértetnek, az beállítja a kódot. Ha nem segítettek, és van a partiban rogue, megpróbálhatják kinyitni. Hárompontos biztonsági ajtó, ismeretlen terep az elektronika miatt, NF 25. Ha a próbák sikertelenek, és várnak, feltűnhet nekik, hogy időnként jön valaki, és beüti a kódot. Megpróbálhatják kilesni a kódot, kicsit megakasztani az ajtót, hogy ne csukódjon be teljesen stb.
- VIP party a női termálban. Félhomály, a medencékben nincs víz, italt, párnák, fiatal, alig öltözött nők táncolnak és ölelkeznek 40-60 éves férfiakkal. Kiss Bálintot éppen egy nő (Anna) csábítgatja, aki valójában warlock. Ha hallgatóznak, miről beszélnek, a nő a szálló kameráiról beszélteti Kiss Bálintot. (Ha betörnek az ajtót, nincs körítés, ugrás a csatára.)
- Megpróbálhatják elterelni Anna figyelmét, és kihívni Kiss Bálintot. Az elterelés ötletességétől függ a siker. Egyébként csata. (Encounter a fürdőben)

13. Hazaút

Kiss Bálint kijózanodik, hidegvíz, kávé. kocsiba (BMW 2 Gran Tourer, 7 személyes autó) vágja magát a partival együtt, hazaszáguld.

- A szellőzőrácsokból kigomolyog 3 sebesség ördöge, és hajtja (Suggestion, NF 13, Kiss Bálint bölcsessége 10), hogy minél gyorsabban hajtson. Pici, meztelen ördögputtók, vörösek, a sofőr feje fölött keringenek. (Encounter az autóban)
- Útvonal: Az Erzsébet hídon hajt át, az elején jönnek elő az ördögök. Egyre gyorsulva, pirosokon áthajtva, autókat kerülgetve, Kossuth Lajos utca, Rákóczi, Thököly.
- Időlimit van a megoldásokra, mert az autó gyorsan egyre messzebb jut. 3 perc gondolkodás 1 játékkör. (100 km/óra 27,8 m/s, vagyis 6s alatt 167 métert tesz meg, 150 km/óra esetén 250 méter.) 1. kör, pesti hídfő, 2. kör Ferenciek tere, 3. kör Astoria, 4. kör Uránia, 5. kör Blaha, 6. kör. Blaha-Keleti közepe, 7. kör Keleti.
- Területre ható varázslatok sértik az apát is, mentális varázslatokra előnnyel dobznak mentőt. Csak kis fegyverrel és unarmed strike-kal lehet támadni az ördögöket. Ha az apát elkábítják, az autó nekimegy valaminek.
- Kiss Bálint ügyessége 14 (+2), ért a vezetéshez (+3). Körönként ügyesség mentőt kell dobnia, hogy nem megy neki valaminek. Szerencsére kevesen vannak az úton, és egyenes az út. 1. körben NF 10, 2. körtől kezdve NF 12, 5. körtől NF 14.
- Baleset: 2d6 sebzés, kivéve az elől ülőket, őket megvédi a felfúvódó légzsák. Az autó tönkremegy.

14. Taxi (opcionális)

Ha nem tudják leállítani az autót úgy, hogy tovább tudjanak menni vele (megrongálódott vagy az apa kába), akkor taxi.

- Látnak a közelben taxiállomást. 2 taxiba férnek be. A taxisok olyan kanyargós utakon viszi őket, hogy azt ők is észreveszik (kétszer látják ugyanazt a helyet), és a végén hatalmas összeget kér. Apa pénztárcájából kifizethető, de lehet konfrontálódni is, ekkor a taxisok taxishiénákká válnak. (Encounter a taxisokkal)

15. Hazaút gyalog (opcionális)

- A Deák téren Hop on Hop off reklámmemberek osztogatják a kis papírkájukat, ami beleragad a karakterek kezébe (NF 15 Dex kitérni előle), hátránnyal támadnak tőle. Dispel leszedi, hozzá lehet kenni más emberekhez, tűzvarázslat leszedi (saját és másé is)
- Erzsébet téri óriáskerék egy hatalmas, 40 fejű szörny (Encounter az Erzsébet téren)

16. Kibékülés

Apa és fiú egymás nyakába borul, majd összebékülnek az anyával is. A fiú előkeres az ágya alatti játékdobozból egy kissé kopott, kék hegyű pálcát. Mutatja, hogy a poszteren is náluk volt, és óriási erővel bír: a képregényben csak rámutattak valamire, és az megsemmisült. Megszólal egy csengő, a fiú kimegy a szobából, a parti visszakerül a saját világába.

17. Visszaérkezés

Quantor éppen leszedi a Wall of Force-ot. a gépezet beindul, a kerek elkezdenek forogni, a csövekben valamilyen folyadék áramlik. Elkezdi elszívni a nem ember partitágok energiáját: körönként 4 állóképességet vesztenek. A kék pálcát ráirányítva szét tudják robbantani a gépezetet. Quantor szitkozódva elteleportál.

Mágiamagyarázat

Az itteniek csak akkor ismerik fel a mágiát, ha valamiért hisznek benne. Nem ismerik fel a szörnyeket, a mágikus effekteket racionalizálják. A csatahelyszíneket nagy ívben kikerülik, azt gondolják, hogy ott baleset történt, vagy építkezés miatti lezárás, a tűzilabda pl. gázrobbanás lehet.

Az ellenfelek egy részének van itteni és valóságos alakjuk. A kalandozók úgy látják, mintha szellemkép lenne, előbb a reális kép erősebb, aztán a mágikus. A Lánchíd oroszlánjainál és a pocakos rendőrnél pl. ott marad helyén az eredeti, materiális szobor. A trollok nénisége illúzió. A teknőspatkányoknak és a sebesség ördögeinek csak egy alakjuk van.

Esetleges elkolbácsolásokhoz ötletcsírák

- Bazilika: A papok megfontolják, hogy ne álljanak-e át, a gonosz patrónusos warlockok valami homályos bűntudatot éreznek. Aztán elhessegetik mind.
- Szabadság tér - A német megszállás emlékműve rendkívül ijesztő, NF 20, visszamenekülnek dél felé.
- Alagút: rendkívül bűdös van. Állóképesség mentődobás NF 14, elrontják, vesztenek 2 állóképességet 1 órára.

Encounter Quantor házában

3 Helmed Horror (MM 184)

- VF: 20 (lemezpáncél, pajzs)
- HP: 60 (8d8 + 24)
- Mozgás: földön 30ft., repülve 30ft.
- Támadás: 6/6 (60 láb sugarú körön túl nem lát)
- Sebzés: 1d8 + 4 (hosszúkard) (két kézzel, pajzs nélkül 1d10+4)
- Tulajdonságok: Erő 18 (+4), Ügyesség 13 (+1), Állóképesség 16 (+3), többi 10 (+0)
- Szakértelmek: Észlelés (Perception) +4, passzív észlelés 14
- Immunitás:
 - erő és nekrotikus sebzés, mérge,
 - nem lehet elvakítani, megsüketíteni, megrémíteni, paralizálni, kővé változtatni, elbájolni, mérgezni, elkábítani

- tűzilabda, heat metal, villám
- Ellenállás:
 - nem adamantit, nem mágikus ütő, szúró és vágó fegyverek (fele sebzés)
 - varázslatok és mágikus hatások (előnnnyel dob mentőt)

Encounter a Zrínyi utcában

Identitásválságos óriáspatkányok

- Közös stat.:
 - VF: 15 (páncél +2, ügyesség +3)
 - HP: 42 (6d8 + 12)
 - Mozgás: 30ft
 - Tulajdonságok: Erő 12 (+1), Ügyesség 16 (+3), Állóképesség 15 (+2), Intelligencia 9 (-1), Bölcsesség 14 (+1), Karizma 10 (+0)
 - Szakértelmek: Rejtőzés +8, Akrobatika, +6, Észlelés (Perception) +4
 - Immunitás: mérge
- Leó Nörd:
 - Támadás: 6/6/6 (katana) (spec. tulajdonsága, hogy katanával is tud két kézzel harcolni)
 - Sebzés: 1d8+3/1d8+3/1d8
 - Spec. kép.: megszakító nélkül képes a mozgását arra használni, hogy az ellenfele háta mögé akrobatikázza magát, ezért előnnnyel támad.
- Don Bello
 - Támadás: 6 (nagy bot)
 - Sebzés: 1d6+3/1d6+3
 - Spec. kép.: A botját megpörgetve le tudja verni az ellenfelét a lábáról a támadásával (prone), NF 14, Strength. Ha sikerül, az ellenfél hátránnyal támad, Don Bello a következő körben előnnnyel támad, és újra megpróbálhatja a prone-t. Mozgás feléből lehet felállni. Varázsolni lehet a földön, range attack hátrányból támad a fekvő ellenfél ellen.
- Mikela Csaló
 - Támadás: 6 (nunchaku)
 - Sebzés: 1d6+3/1d6+3
 - Spec. képesség:
 - Ha eltalálja az ellenfelét, megpróbálja a nunchaku láncát az ellenfele nyaka köré tekerni és fojtogatni. Dex próba/ellenpróba. Ha sikerül, azonnal újra lesebzi a nunchaku max. sebzését, és minden további körben, amíg az ellenfél egy erő- vagy akrobatika próbával le nem szedi, NF 12. Amíg le nem szedi, az ellenfél nem tud támadni.
 - Hátránnyal támadnak rá, mert bónusz akcióként létrehoz egy illúziót, a tükörképét egy kicsit odébb (Cloak of Displacement jellegű hatás, ha eltalálják, arra a körre megszűnik a hátrány)
- Ralf Félő
 - Támadás: 6/6/6 (szai/szai/pusztázó kéz)
 - Sebzés: 1d6+3/1d6+3/1d4+3
 - Spec. kép.: Egyik támadásával megpróbálhatja lefegyverezni az ellenfelét, ekkor +4-e van (+10), ellenfél ellenpróbát dobhat az erejére vagy az akrobatikájára, hogy sikerül-e megtartania a fegyvert. Ha eldobja a fegyverét, abban a körben nem támad, de a következő körben mozgásból felveheti.

Encounter a Szent Gellért téren

2 troll (MM 291)

- AC: 15 (natural armor)
- HP 84 (8d10 + 40)

- Mozgás: 30 ft.
- Tulajdonság: Erő 18 (+4), Ügyesség 13 (+1), Állóképesség 20 (+5), Intelligencia 7 (- 2), Bölcsesség 9 (- 1), Karizma 7 (-2)
- Támadás: 7/7/7 (harapás/karom/karom)
- Sebzés: 1d6+4/2d6+4/2d6+4
- Spec. képesség:
- Regenerálódás: Ha az előző körben nem szenvedett tűz- vagy savsebzést, akkor a köre elején 10 HP-t regenerálódik. Csak akkor hal meg, ha 0 HP-val kezdi a körét, és nem regenerálódik.

Encounter a Lánchídnál

2 biztonsági őr

- AC: 13 (+2 golyóálló mellény, +1 ügyesség)
- HP 27 (3d10 + 9)
- Mozgás: 30 ft.
- Tulajdonság: Erő 14 (+2), Ügyesség 13 (+1), Állóképesség 16 (+3), Intelligencia 9 (- 1), Bölcsesség 9 (- 1), Karizma 10 (0)
- Támadás, sebzés:
 - Egyedi lövés támadása 5, sebzése 2d6
 - Sorozatlövés támadása 3/3/3/3, sebzése 2d6
 - A gépfegyver sebzése nem gyógyul vissza pihenéskor és a gyógyítástól sem (benn marad a golyó). Ügyességpróbával ki lehet szedni, NF 13. Ezután hat a gyógyítás.

Encounter a recepciónál

Recepció - Kerberosz ([https://www.dandwiki.com/wiki/Cerberus_\(5e_Creature\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Cerberus_(5e_Creature))) kicsit átalakítva):

- AC: 18 (natural armor+ügyesség)
- HP: 168 (16d10 + 80) (56 sebzésenként leesik egy feje)
- Sebesség: 40 ft.
- Tulajdonságok: Erő 24 (+7), Ügyesség 16 (+3), Állóképesség 20 (+5), Intelligencia 10 (0), Bölcsesség 16 (+3), karizma 12 (+1)
- Mentődobások: Erő 11, Állóképesség +9, Bölcsesség +7
- A három feje miatt előnnyel dobja a vakítás, elbájolás, megsüketítés, kábítás, kiütés mentőket.
- Szakértelmek: Észlelés (Perception) +7, előnnyel dobja a szaglása miatt
- Támadás: 11/11/11 (három fej)
- Sebzés: 1d8+7 harapás + 3d6 tűzsebzés
- Előnnyel támad, ha egy harcképes szövetségese (biztonsági őr) 5 lábán belül van
- Spec. képesség:
 - Tűzsugár: távolsági érintés, 11 támadás, 6d6 sebzés, range 30/90 ft.
 - Tűzlehelet: 15 lábas kúp. Ügyesség mentő NF 17, 10d6 tűzsebzés. Újratöltés 4-6 (6 oldalú kockán)
 - Ha meghal, a szálloda egyik pokolkutyája átváltozik Kerberoszá, de ez tíz perc. Mikor legközelebb a recepciónál járnak, már ott lesz.
- Sebezhetőség: hideg (dupla sebzés)
- Ellenállás: villám, nem mágikus ütő, szűrő és vágó fegyverek (fele sebzés)
- Immunitás: tűz, félelem

2 biztonsági őr – pokolkutya (MM 182)

- AC: 15 (natural armor)
- HP 45 (7d8 + 14)
- Sebesség 50 ft.

- Tulajdonságok: Erő 17 (+3), Ügyesség 12 (+1), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 6 (-2), Bölcsesség 13 (+1), Karizma 6 (-2)
- Szakértelem: Észlelés (Perception) +5, előnnyel dobja a szaglása miatt
- Támadás: 5
- Sebzés: 1d8+3 harapás + 2d6 tűz
- Előnnyel támad, ha egy harcképes szövetségese (biztonsági őr, kerberosz) 5 lábon belül van.
- Spec. képesség: Tűzlehelet: 15 lábas kúp. Ügyesség mentő NF 17, 6d6 tűzsebzés. Újratöltés 5-6

Encounter a fürdőben

3 warlock (Anna, Hanna és Panna)

- VF: 15 (+2 Ügyesség, +3 Mage Armor)
- HP: 45 (6d8 + 3)
- Tulajdonságok: Erő 9 (-1), Ügyesség 14 (+2), Állóképesség 15 (+2), Intelligencia 12 (+1), Bölcsesség 13 (+1), Karizma 18 (+4)
- Szakértelmek: Deception +7, Intimidation +7, Persuasion +7, Stealth +5, Thieves' Tool +5
- Mozgás: 30 ft
- Támadás:
 - Hanna Charm Personnel indít, ez a parti 3 tagjára hathat, Bölcsesség mentő, NF 15. Másik kettő Eldritch Blastot nyom, spell attack 2x7, sebzés 2x(1d10+4)
 - Megpróbálnak kimenni a teremből, hogy Fireballt varázsoljanak, a női termálban Eldritch Blasttal folytatják.
 - Ha jobban megsebzik őket: Vampiric Touch (koncentrációs), spell attack körönként 7, sebzés 3d6, ennyit gyógyul.
 - Ha az elbájolt emberek megsebződnek Hanna által, megszűnik a bájolás.
 - Ha elvesztik a HP-juk kétharmadát, elmenekülnek.
- Spec. képesség:
 - Dark One's Blessing: Amikor nullára visz egy ellenséges teremtményt, kap 10 ideiglenes HP-t.
 - Dark One's Own Luck: d10-et adhat egy mentődobásához vagy tulajdonságpróbájához. Rövid pihenőnként egyszer.

Encounter az autóban

3 sebesség ördöge

- VF: 16 (+3 Ügyesség, +1 méret, +2 természetes)
- HP: 18 (3d8 + 3)
- Mozgás: földön 20ft, repülve 40ft
- Tulajdonságok: Erő 12 (+1), Ügyesség 17 (+3), Állóképesség 13 (+1), Intelligencia 12 (+1), Bölcsesség 13 (+1), Karizma 16 (+3)
- Szakértelmek: Deception +5, Insight +3, Persuasion +5,
- Támadás: 2/2/3 (karom, karom, harapás)
- Sebzés: 1d4+1/1d4+1/1d6+1
- Speciális támadás:
 - Suggestion NF 13 (járművezetőre NF 17)
 - Vicious Mockery (1d4 psychic sebzés+hátrány a következő támadásra, Wis mentő, NF 13)
 - Ha kórusban csinálják egy emberre, csak egy hatás érvényesül. de romlik az NF ördögönként 1-gyel
 - Immunitás: tűz, mérge
- Ellenállás:
 - nem ezüst, nem mágikus ütő, szúró és vágó fegyverek (fele sebzés)

- mentális (előnnyel dob mentőt)

Taxis encounter

2 Taxishiéna

- VF: 16 (+2 ügyesség, +4 természetes, iszonyú vastag bőrük van)
- HP: 36 (6d8 + 6)
- Mozgás: 30ft
- Tulajdonságok: Erő 12 (+1), Ügyesség 14 (+2), Állóképesség 13 (+1), Intelligencia 10 (+0), Bölcsesség 13 (+1), Karizma 9 (-1)
- Szakértelmek: Deception +8
- Támadás: 4/4/4 (karom, karom, harapás)
- Sebzés: 1d6+1/1d4+1/1d4+1
- Speciális képesség:
 - Harapásuk mérgező: állóképesség mentődobás, NF 14. Aki elrontja, kissé elkábul, hátránnyal támad (spell attack is).
 - Kacagás: Fejhangon nevetnek, ami ragadós (nem harapnak ekkor). Bölcsesség mentődobás NF 14. Aki elrontja, a földön fetrengve nevet, cselekvőképtelen. Körönként mentődobás van rá, hossza 1 perc.

Encounter az Erzsébet téren

Erzsébet téri óriáskerék, egy hatalmas, 40 fejű szörny

- VF: 13
- HP: 800 (40x20)
- Mozgás: 0 ft, 1 perc alatt tesz meg egy fordulatot
- Tulajdonságok: Erő 16 (+3), Ügyesség 8 (-1), Állóképesség 18 (+4), Intelligencia 6 (-2), Bölcsesség 6 (-2), Karizma 14 (+2)
- Támadás: 6 – az egyik fej/kabin bekapja őket (külön kabinba kerülnek)
- Sebzés: d6+2 automatikus (savat bocsát ki, elkezd megemészteni őket)
- Ha egy fejbe 20-at sebeznek, az a fej meghal, ki lehet jutni.
- Lemászás: NF 10+körök száma Dex próba, leesés körök száma x d6 sebzés

Hangulatkeltő

Az egyik karakter levele a bárd barátjához:

„Üdv, Tybalt!

Azért írok neked, mert rendezni szeretném a tartozásomat. 500 aranyat kértem kölcsön tőled, 550-et hagytam Guyle barátunknál, a Sárkányborotváló kocsmárosánál.

Végül csak belevágunk. A hatalommániás Quantor mindig is veszélyes volt Lardaniára, de a mágiaszívó varázslata és a gépezet, amelyet ennek alapján épít, alapjaiban veszélyezteti a ma ismert Lardaniát. Milyen gonosz elme kell ahhoz, hogy elszívja az elfek, törpék, gnómok és a többi nem emberi faj létalapját képező mágiát, és ezzel kifakítsa őket a világból? Quantor fajirtásra készül, hogy egy homogén világot építsen, és az elszívott mágiával halhatatlanná, istenné váljon. Nem hagyhatjuk, meg kell próbálnunk nem hagyni. Igazad volt, amikor azt mondtad, hogy ostobaságra vállalkozunk, ez nem a mi harcunk. Nem nekünk kellene itt lenni. Mások helyett vagyunk itt, de őket vagy levadászták egyenként, vagy megfutamodtak a feladat elől. Persze, szívesen lennénk hősök, csodálatos lenne, ha megénekelnél bennünket, de nagy az esély rá, hogy csak gyászdalt írhatsz rólunk.

De elég volt a sápirozásból, ismersz minket, fatalista jókedvvel készülünk a harcra. Különben is, a tegnap esti táborozáskor láttunk egy hullócsillagot, és hármat találhatsz, mit kívántunk mindannyian. Persze aztán kiderült, hogy az a csóvát húzó csillag nem is esett le, hanem még mindig látható, és pont arra mutat, amerre megyünk. Szóval ennyit a kívánságunkról.

Ha tényleg nem találkozánk már, sok szerencsét abban az új Lardaniában. Ha látjuk még egymást, nos, lesz egy érdekes történetem számodra.”

Igazi heroikus történetnek tűnik, ugye? De lehet, hogy az az égi fény Rudolf orra, és a Mikulás szánja ajándékokkal megrakodva pont arra tart, mint ti. December a karácsony hónapja, amikor is minden megtörténhet – és az ellenkezője is.

Az identitásválságos teknőspatkányok eredettörténete

Don csak ránézett a rohanva érkező Ralf remegő bajszára, és tudta, hogy barátja már megint hallgatózott.

- Hányszor mondtam neked Ralf, hogy egyszer azok a csövek okozzák a vesztedet. Mindenfélét hallasz belőlük fentről, nem is érted, de befoszol tőle. Egyszer szívrohamot fogsz kapni.

Ralf megpróbált levegőhöz jutni a nagy futás után, és közben erősen gesztikulált.

- De ez most fontos, Don. Azt hallottam, hogy mi nem is létezőnk, minden példányunkat kiirtották.
- Mi van?
- És ha mégis létezőnk, akkor ránk küldik a Bábiót! – Ralf fogai hallhatóan vacogtak.
- Ugyan, a Bábió mese – hurrogtá le Don. – A nagyanyám azért ijesztgetett vele, hogy ne kószáljak túl messze a fészektől.
- De akkor is, Don, ismered ezt a várost, ha nem tudnak rólad, megszűnsz létezni! Már biztos el is kezdtem halványulni. Nézd, nem rövidebb a farkam, mint reggel?
- Az eszed tokja rövidebb! Mikela, Leó, gyertek ide. Problémánk van.

Ralf Miklának és Leónak is előadta a hallottakat, Mikela hitetlenkedve csóválta a fejét, majd elfintorodott, és azt mondta:

- Nem igazán hiszek ebben, de jobb megelőzni a dolgokat.

Rádörrentett Leóra:

- Gyerünk, add elő, amit nekem mutogattál a múltkor. Legalább egyszer legyen hasznunk abból, hogy olyan okostojás vagy.

A szemüveges Leó előkotort egy pecsétes füzetet, és Don orra elé tolta. Az megszimatozta, úgy tett, mintha olvasná, majd visszatolta Leó elé.

- Nem látom jól. Lehet, szemüveg kellene, de ha egyszer nem áll jól – simított végig a fején öntelten.

Leó szája kicsit megrándult, majd mutogatni kezdte a füzetben lévő alakokat.

- Nézd, ha már egyszer nem létezőnk, akkor nem lehet, hogy ezek vagyunk? A csatornában élnek, és jól bánnak a fegyverrel. Még a nevünk is hasonlít: Don Bello, Leó Nörd, Mikela Csaló, Ralf Félő.

Don felsóhajtott:

- Leó, ezek egyáltalán nem szőrösök, zöldek, és páncél van a hátukon.

Mikela megszimogatta a bajuszát.

- Ezen könnyen lehet segíteni. Pár keresztelkedéssel van egy szennyvízkifolyó, némi tapicskolás, és világítóan zöldek leszünk. A szeméttelen láttam néhány teknőt. Ami meg a szőrt illeti...
- Nem! – szakította félbe Don Bello. – A bundámat nem adom!
- Oké, oké – visszakozott Mikela, belátva, hogy túlzásba esett. – Szerintem a festék meg a teknő megteszi.

Don Bello még egy pillantást vetett a füzetre, majd visszadobta Leónak, aki óvatosan elcsomagolta a hátizsákjába.

- Rendben, menjünk, legyünk teknősök!