

# Áramszünet Budapesten

A Tenger farkasai találkozó Shadowrun versenymodulja

ÍRTA: Gulandro  
HELYSZÍN: Budapest  
IDŐ: 2054



## „Valahol Kelet-Európában...”

A bűnös város vagy a sápadt fények városa. Nem számít milyen néven nevezed, hiszen Budapest - a cégek és árnyvadászok új Mekkája - minden alkalommal más arcát mutatja az ide érkezőnek. Aki egyszer része lett az ország lüktető szívében folyó véráramnak, egyhamar nem fog szabadulni a különös helyek és még különösebb figurák vonzásából. Ez egy itt élők talán fel sem tűnne, de kimondva-kimondatlanul mindannyian hisznek az egyetemes káosz örök körforgásában és abban, hogy az egyik nap nem lehet ugyanolyan rossz, mint a másik. Persze akadnak kivételek.

A fiú, aki nyakócon szalad a pesti rakpart egy jobb időkből kivilágított, mára kissé a rivaldafényen kívül eső szegletén, például nehezen tudná eldönteni, hogy melyik nap a rosszabb, de az igazsághoz hozzátartozik talán az is, hogy nem igazán tűnik úgy, mintha egyáltalán tisztában lenne azzal, hogy jelenleg milyen nap van. A tudatlanság öl, mondják az árnyvadászok, akik még nem fetrengtek két hétig önkívületben egy repeszgránát-találat után.

Az árnyékok közül kiváló alak hűvös nyugalma egy pillanat alatt megfékezi a kopaszra nyírt hajú fiú rohanását, és ijedten próbál megfordulni. Orvosi köpenyre emlékeztető bő fehér öltözéke azonban kiváló célpontot nyújt a mögötte feltűnő furgon nyitott oldalajtájában célzó szamuráj számára.

A koncentrált energiasugár oldalba kapja a szerencsétlen fiút és a közeli kukák közé taszítja. Az árnyékokból kibontakozó keleti vonásokkal rendelkező férfi bevárja a furgont és Mp-5-ös gépfegyverét a szemétkupac felé fordítja. Az ajtóból kiugró ork szinte még kölyök, de a kezében szorongatott füstölő fegyver valamivel idősebbnek láttatja valós koránál.

- Megvagy publi. – mondja, csak úgy magának, mert sem a kocsis vezetőülése mögött kikászálódó céges overallt viselő nő, sem az álcaruhát viselő férfi nem tulajdonít neki sok figyelmet.

A húzott szemű a nőre néz, az pedig bólint. A szemeteseket automata fegyverből kicsapódó golyók tépik fel és kenik tartalmukat a sárgás falra. Egy nagyobb halom mögött önkívületben lévő fiú zuhan ki, testét több helyen 9 mm-es ütötte lyukak csúfítják el, a fehér laborosköpenyt vérvörös szeméttel, és fiú kifolyt belei színezik át teljesen absztrakt formákban. A fiú szemei fennakadva néznek valahová a felettük hullámozó szmogfelhők magasába.

- Erről ennyit. – közli a nő és a furgon felé indult, mikor a férfi ellenkezést nem tűrően intett egyet, és a nő megállt. A távolból tompa szívdobbanásként hatott egy járőr-kocsi panaszos vijjogása. Aztán megint csend lett.

A három alak sötét árnyakként érzékelt csupán a másikat, majd az ork vakkantás szerű hangon ennyit fűzött csak hozzá:

- Na, most már tényleg vége.

A fővámtéri villamosmegállóban évek óta nem járt villamos. Inkább csak a helyi punkok használták az aluljárót „maradandó” alkotásaik kivitelezésére. Az a kevés járőkelő, aki jobbérzése ellenére is ezt az utat választotta reggelente, különösen absztrakt, a végtelenségig groteszk műrekek emlékével lehetett aznapra is gazdagabb. Azért csak aznapra, mert éjjel a soron következő banda piktorai újra más színben fogják láttatni az elhagyatott földalatti állomást.

Egy, a turulisták zubbonyát viselő férfi támasztotta a kivételesen seszín falszakasz egy részén az omlatag falat, és unottan söpörte le katonai rangjelzést mímelő bojtjairól a plafon irányából hullott pár porszemet, amiket a felszínen elzúgó tehergépkocsik keltett rezgés választott le a fal több évtizedes festéséről. Sötét, hosszú haját copfba fogva hordta, övébe széles markolatú szablyát dugott, keresztbe pedig régimódi francia kézipisztolyt, mely kifejezetten özönvíz előttinek tűnt, de az avatatlan szemlélőnek is tudnia illik, hogy egy jól elhelyezett APDS lőszer használata esetén nem számít igazán, hogy hova és mire céloz az ember, törpe, ork, tünde vagy troll. Mindannyiukban egy közös volt: a robbanólőszer minden különösebb lelkifurdalás nélkül fordítja ki magukból őket, és ennek tudata a fegyver gazdájának elégedett mosolyából is kitűnt.

Hamarosan feltűnt a lépcsőn egy másik, hasonlóan a turulisták egyen, lombzöld zubbonyát viselő alak, de neki lenszőke haja és égkék szemei voltak, illetve egy AK-ja, ami némiképp rontott a nőies megjelenésén, de az összképen egy fikarcnyit sem. Ez a férfinak is feltűnhetett, mert tekintetét jól érzékelhetően a közeledő nő vonalain felejtette, és magában elégedetten morgott.

- Semmit sem változtál. – szögezte le a nő mikor közelebb ért hozzá. Nem nézett a férfi szemébe, az mégis a tekintetét kereste, ahogyan mindig. A kijelentés hallatán a férfi elmosolyodott. Bal orráján felfehérlett egy régi seb ahogyan szája szőra nyílt:

- Te sem dicsekedhetsz nagy változásokkal G. – elvált a faltól, és tett két kósza lépést az elárvult sínpárok felé, szemével az átellenes oldal falfirkáit mustrálgatta, valójában azonban minden idegszálával a nő reakciójára koncentrált – még ha azóta cégesek is lettetek, akik ellen valaha felesküdtünk.

- Az idők változnak J. – a nő hangja bántóan fagyos maradt, és az AK szíja egy érzésnyit lejjebb csúszott a nő vállán – Igazán megtanulhatnád már, hogy is működnek ezek a dolgok.

- Nehezen tanulok. – a férfi arca elsötétült, és elindult a sínek mentén a kijárat felé – A feladatomat elvégzem, ismersz jól, ha csak ezért hívtál szükségtelen volt.

Kimért léptekkel haladt, mintha még várt volna valamire, de a nő nem szólt. Sohasem szólt többet a kelleténél.

- Itt van az áru tábornokom!

Az ütött kopott furgon toloajtaja kinyílt, és egy véres csomó zuhant Bruckheimer szakaszvezető fényesre lakkozott csizmája elé. A furgonból három alak: egy ork, egy japcsi és beosztottja szállt ki, és indultak a szakvez köszöntésére. A nő mellé zárkózott két jómadár pedig úgy helyezkedett, hogy az „áru” köztük és a „tábornok” között legyen. Jobb a békesség, különösen így, a vége felé.

Valahol Csepelen járhattak. A távolban a valaha volt vegyi üzem ormótlan szürke tornyai meredtek az égnek, a lakótelep sötétjéből kutyaugatás hallatszott, és valahol kialudt a világítás egy ablakban is. Csend ereszkedett rájuk, mikor a szakaszvezető végül is bólintott az oldalán álló lánynak, aki szó nélkül lépett felettese ARES emblémás szolgálati kocsihoz. A két árnyvadász várakozásának megfelelően nem egy fegyver, hanem egy bordó sporttáska került elő a 4X4-es hátsó üléséről, majd a két kalandor lelkületű elé zuhant a porban. Azok elégedetten bólintottak, majd biccentettek a férfi és a lány felé, és visszaszálltak a járművükre. Talán az ildomosnál gyorsabban hagyták maguk mögött az utcalámpa fénykörében álló alakokat.

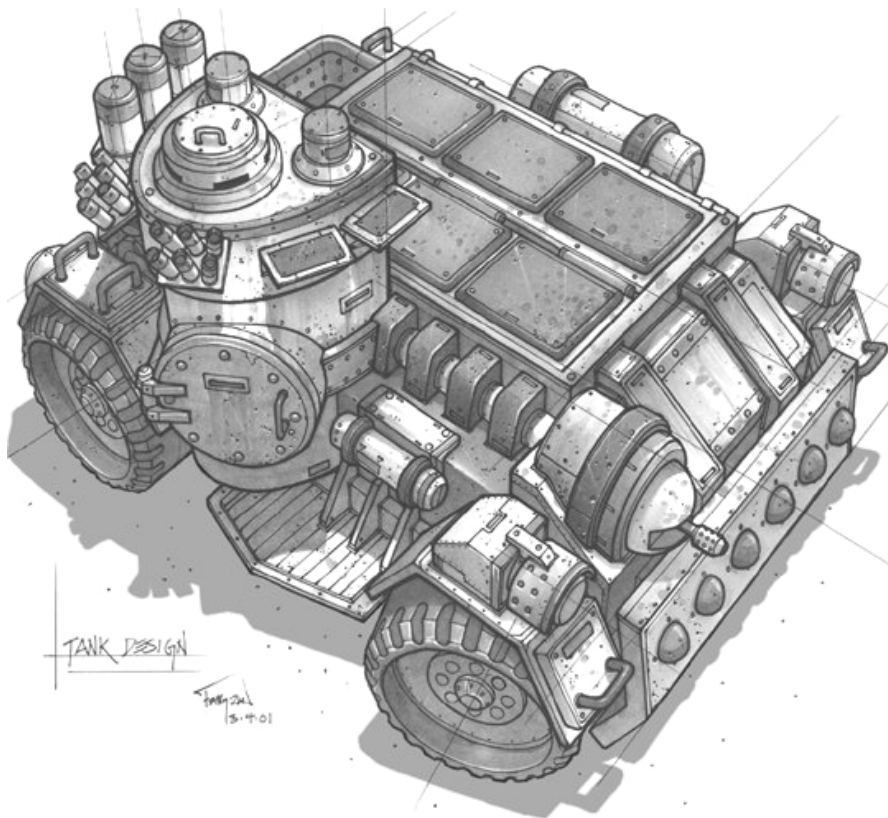
Bruckheimer kifújta a levegőt tüdejéből, és a távolodó furgon után nézett. Valaha a gondolattól is viszolygott attól, hogy szabadúszókkal végeztesse a megbízható profik munkáját, valaha szemrebbenés nélkül tarkón lövette volna a torz metahumánt, meg a vágott szemű kis barátját a közelben várakozó rohamkocsiban ülő céglegényekkel. Lehet, de valaha más országban élt, és napról napra egyre jobban bánta döntését, mely ebbe az elátkozott országba kárhoztatta. Végignézett azon, amit sokan a helyiek közül otthonuknak hívnak, és konstataálta, hogy rohadt egy hely ez, bár mindig is az volt. A lányra nézett és az vissza rá. Valaha a szolgálaton belüli románc gondolatát is elvetette volna, de az máskor és máshol volt. Ez itt Magyarország.

A friss levegő, már ami a Duna pest oldalán annak nevezhető, kifejezetten jót tett közérzetének. Zöld zubbonyát magára szorítva haladt a síneken minden félelem vagy aggodalom nélkül, az idő mindezeket régen kilúgozta már belőle. A lányra gondolt és a múltra. Konstataálta, hogy a nosztalgia veszélyesebb lehet egy kibiztosított védelmi gránátnál is. Az legalább nem fáj így, és ezt tapasztalatból tudta. A messzeségben valahol felette egy hófehérre vált nőalak emelte feje fölé egy pálmalevelet, és úgy érezte, már csak ő tudja miért.

## Karakteralkotás a Tenger Farkasai Találkozó SR versenyére

A versenyre mind Sr2, mind pedig az újabb Sr3 szerint is játszható. A csapatokat ezen a versenyen nem előregenerált karakterekből állítjuk össze, hanem a szabálykönyvek alapján meghatározott karakteralkotást felhasználva minden árnyvadásznál külön alkotjátok meg az adott karaktert. Nem követelmény, hogy egy összetartó csapatról legyen szó, de értelemszerűen nem érdemes olyan csapatot hozni, akik egymás véérére szomjaznak egész kalandon keresztül.

A versenymodul történetének helyszíne **Budapest**, az Úr 2055. esztendejében egy alig ismert, közép európai kis országban. A karakterek bár lehetnek Seattle-ből valók, de előtörténetük fontos, hogy itt (értsd: Bp-n) fejeződjön be. Ez az előtörténet egyébként részét képezi a szerepjáték pontozásának is, ezért kérjük, hogy csapatszinten dolgozzátok azt ki 2-10 oldal bőségben, és az alábbi címre küldjétek el: [info@kalandmesterek.hu](mailto:info@kalandmesterek.hu) (értelemszerűen ez a mennyiség lehet 10 oldal fölött és 2 oldal alatt is, a lényeg hogy kényelmesen átolvasható legyen a teljes csapat előtörténete).



A karakterek, ha nem is régi motorosok, de semmiképpen nem kezdő árnyvadászok. Ezért a karakteralkotásnál felhasználható **22 Karma** (értelemszerűen ebből **20 a jó karma** és **2 a tartalék karma**) melyből vásárolhatóak szakértelmek illetve fejleszthetők is.

Árnyékmagyarország piacain valamivel módosul a kapható felszerelések ára és beszerezhetősége (ha a csapat vagy a karakter nem „helyi gyerek” akkor persze a megszokott seattle-i árak a mérvadók). A különböző felszerelések áráról a következő oldalon található táblázat adhat útmutatást.

**Minden árnyvadásznak kellemes játékot és jó szórakozást kívánunk!**

## Árak összehasonlító táblázata

<b>Fegyverek</b>	
Lőszer	130%
Robbanóanyag	120%
Tűzfegyver tartozék (keleti változat)	70%
Tűzfegyver tartozék (nyugati változat)	250%
Tűzfegyver (keleti változat)	75%
Tűzfegyver (nyugati változat)	300%
Nehézfegyver	175%
Közelharc fegyverek	80%
Lőfegyver	80%
Dobófegyver	80%
<b>Páncél</b>	
Mindenféle páncél	120%
<b>Biztonság és felderítés</b>	
Kommunikáció	130%
Biztonsági eszközök	140%
Kémelhárítók	180%
Kémberendezések	150%
Túlélő felszerelés	120%
Látásjavítók	130%
<b>Életvitel</b>	
Életvitel	60%
Szállás	50%
Étel	50%
<b>Elektronika</b>	
Elektronikai berendezések (keleti változat)	70%
Elektronikai berendezések (nyugati változat)	190%
<b>Kibertechnika</b>	
Biotech	350%
Testi kiberver (keleti változat)	80%
Testi kiberver (nyugati változat)	200%
Kiberdekk (keleti változat)	75%
Kiberdekk (nyugati változat)	200%
Egyéb beépítések (keleti változat)	80%
Egyéb beépítések (nyugati változat)	220%
Programok	90%
<b>Mágikus felszerelés</b>	
Hermetikus könyvtár	75%
Fétisek	70%
Elementált idéző komponensek	75%
Mágikus fegyverek	90%
Fókuszok	80%
Rituális mágia eszközei	75%
Orikalkum	75%
Egyéb	80%
<b>Jármű</b>	
Légi	150%
Vízi	120%
Szárazföldi, páncélozatlan	80%
Szárazföldi, páncélozott	150%
Légpárnás	110%
Katonai	250%
<b>Egyéb</b>	
Emberi élet	10%

## Háttér és az előzmények

A 2050-es évek Budapestjén a cégek egyeduralkodó tényezők. Valójában mind a politikát mind pedig az árnyak világát ők uralják. Önálló kormány nélkül ez a helyzet kedvezett az árnyvadász szakma kialakulásának és felvirágzásának Magyarországon. Budapest területén elszórta és titokban működnek olyan kísérleti telepek, amelyeket cégek használnak fel újabb és újabb fejlesztéseik tesztelésére. Az egyik ilyen telepen, az Ares cég csepeli telepén ezidő szerint nem kisebb eszközt mint az Ares TC Lézerfegyvert. Ehhez azonban szükség van kísérleti...alanyokra is. Az Ares cég nemrég több B és C kategóriás csapatot bérelt fel álnéven azzal, hogy hatoljanak be a csepeli művekbe és ott a legújabb fejlesztéssel szembekerülve eddig mindannyian elbuktak. Az ARES cég elégedett volt. Azonban a legutóbbi „áltámadás” során egy másik részlegből több fontos Ares kísérleti alany is kiszabadult. Őket a cég azért gyűjtötte egybe mert különleges erő birtokában voltak: képesek voltak bármilyen eszköz vagy hálózati kapcsolat nélkül fellépni a Mátrixba, sőt ott nem mindennapi képességekről tettek tanúbizonyságot. Ezért a cég hajtóvadást hirdetett a szökevények után amihez ismét csak árnyvadászokat bérelt fel. Immáron csak egyetlen alany szaladgál szabadon a városban, a legutóbbi információk szerint valahol a Vár környékén. Bruckheimer, az Ares biztonsági szolgálat helyi vezetője személyesen akarja intézni az ügyet ezért maga indul alakulata élén Budára.

A Turullisták sokallják az utóbbi idők gyanús jelenségeit. Nemrég egy áramszünet teljesen megbénította a Budai oldal egynegyedét és a nemzeti érzelmű szervezet aggódik attól, hogy valamiféle végleges hatalomátvételre készül az egyik cég, névszerint az Ares hiszen egyre több árnyvadász akcióra ad ki megbízást. Előkeresik János urat, az aggott korú közvetítőt és egy utolsó megbízásra kérik: keressen egy csapatot amelyik kicsit utánanéz ennek az Aresnek. János úr így is tesz. Találkozót beszél meg a Zöldségesnél pár árnyvadászsal akikről hallotta, hogy elkélne a pénz az Opera tövében és ott várja őket. A játékosok mit sem sejtve érkeznek a megbeszélés helyszínére...



## A modul cselekménye vázlatosan

### 1. helyszín: az Opera tövében

- találkozás János úrral
- megbízás

### 2. helyszín: a Budai Várban

#### a, Gellért tér

- katonai kordon
- ellenőrzés

#### b, Lawr; a tünde diszkó

- Mátyás templommal szemben /Burg-Hotel/
- találkozás a kidobókkal
- találkozás a „Szikrával”
- találkozás Bruckheimer rohamosztagával  
/opcionális: áramszünet/

#### c, A Várlabirintusban

- találkozás a zombikkal
- találkozás a „Pokolkeltővel”

### 3. helyszín: Móricz Zsigmond körtér

- Ares kirendeltség
- találkozás a „szerencsefiával”
- Ares terminál feltörése

### 4. helyszín: a Dunánál

- találkozás a kompos törpével
- átkelés a Dunán
- találkozás a vízi ogárral

### 5. helyszín: Csepel

#### a, Főút/ Ork blokád

- bandaháború a tongok és orkok között

#### b, ipartemető

- találkozás Hargitaival, a legrégebb lakóval

### 6. helyszín: Az Ares laborok

- egyenes út a teszttelepekig
- „görbe” út vissza

### 7. helyszín: Kihal iskolaudvar

- Tongok rajtaütése
- A „szikra” kihunyt





## 1. helyszín: Az opera tövében



A Halas utca közelében várja őket János úr egy leromlott tűzfalnak támaszkodva (nemrég problémái voltak a gerinc implantjával, de legközelebb nem az olcsóbbat vesz). Mikor meglátja őket elvállalja a faltól és közvetlen módon, de kissé rezgináltan üdvözli őket. Elmondja, hogy az Ares cég gyanúsán viselkedik mostanság és hogy szeretnék tudni egyesek (nem mondja ki hogy a turullisták, de a helyiek a zubbonyából levághatják) mi is folyik a laborokba mostanság. Erre szereztek is nekik egy dekást, aki valaha az Aresnek dolgozott, ő ismer minden be- és kilépési kódot az Aresnél. Őt a Llawr tünde diszkóban tudják felvenni, ha kell ad személyleírást is róla. A fizetéséről igazi öreg rókaként tárgyal, nem adja könnyen a bőrét. Elsőre persze csak 10 000-et ajánl, de elmegy akár fejenként is eddig. Ha rákérdeznek milyen a meló csak vállat von: „**Most mondjam azt hogy rutin munka? Nem mondom, úgysem hinnétek.**”

## 2. helyszín: a Budai várban

A **Gellért térenél** egy katonai kordon zárja el útjukat, de ha rendes igazolvány vagy elég yent mutatnak fel akkor nem lehet baj, csak nem szabad ugrálniuk mert akkor a helyszínen parkoló harckocsi egy-két fázis alatt földdel tesz őket egyenlővé (a tank hibásan programozott, nem ismeri a 'friendly fire' tilálmát. A katonák átlagos militaristák, nem szeretik ezt az esőben fagyban állást, de ez a dolguk és ezt is teszik. Ólomkatonának tűnnek inkább mint harcra termett alakulatnak.

A **Llawr, a tünde diszkó** a Mátyás templommal és a Halászbástyával szemben van, az egykori Burg hotelben. A bejáratnál a szokásos trollok vagy kiborgok helyett elegáns tünde biztonsági őrök állnak monoszálás szamuráj kardokkal és zöld köpenyben. A fajtársaikat minden további nélkül beengedik, a más metahumánoktól igenis elkérik a belépőt (egyébként is többen vannak a nem tündék) amely belépő legyen kétszer annyi, mint a blokádnál fizetett egyéb esetben pedig 1000 yen fejenként. Ekkor a tündék mosolyogva kis port tartalmazó zacskót csúsztatnak a 'valid' belépők kezébe és előzékenyen félre állnak.





A szer egy új fajta japcsi drog, a 4U. Hatására mindenki a közeledben hasonlóan hosszú fülűnek és sápadtabbnak tűnik így a hatása alatt teljes értékű tündének érezheted magadat. ☺ Odabent **Billy Idol** örökbecsű számaikat játszik, a **Cyberpunk** albumról.

### /WE CAN LIVE FOREVER, WE CAN LIVE FOREVER.../

Ennél a résznél könnyű leragadni, a tündék hatásvadász szórakozóhelyén sokminden nem az aminek látszik. Remélhetőleg előbb utóbb nekiesnek a keresésnek a Szikra után. Őt a női mosdóban találhatják meg éppen a 4U mellékhatásától remegve és félig kikészülve. /a női mosdó villanyai furcsán vibrálnak (az ő lélegzésével egy ütemben)/ A JK-knak stabilizálniuk kellene az állapotát ami egy-két járulékos próbadozással sikerülhet is. A „**Szikra**”, polgári nevén **Ősi Lilla** egy rövid hajú, festett lány igen kikészült állapotban, nem az a szépség. Túl vékony és látszik a tartásán hogy ideje egy részét gép előtt görnyedve töltötte.

/megjegyzés: ő egyike a szökevényeknek, az utolsó. Szabadúszóként próbál pénzt keresni, a dekk beültetése is még viszonylag új, már idekint csináltatta. Azt kamuzza hogy kirúgták mert valami extra-tuti titkos projektbe kezdtek ő meg nem vehetett benne részt ezért kitétek a szűrét./

A társalgást hamarosan megzavarhatja az hogy kint leállt a zene. Bruckheimer legényei érkeztek meg, a lányért, de ez elsőre nem nyilvánvaló. A csaj is max annyit mond ha nagyon rákenik, hogy nem ő hívta őket, ne rá nézzenek. A feladat adott. El kéne tűnni onnan, de nagyon gyorsan. Az Ares fiúk nem tudják kit keressenek így minden olyan személyt előállítanak akinek nincsenek dekk beültetései. Egyedül Bruckheimer ismerné fel, de ő kint vár hogy az emberei elszeparálják a csöcseléket a többitől. Nincs kedve bemocskolni a kezét, nem az a fajta.

Szikra ismer egy utat kifelé a bárból a pult mögül csak odáig kellene elcsúszni-mászni. Ez az út a vár egyik kisebb utcájára nyílik. János úr hívja fel őket, hogy a katonai blokádot lezárták ahogyan a várat is, nem tudja mit tervez az Ares, de a vár most nem andalgásra való hely. Ismer egy utat, azt mondja, de nem tudja mennyire járható, az ódon várlabirintus amit már évek óta bezártak turizmus híján egy próbát megér...

A **várlabirintus** egy kissé leromlott a csőd óta ami nem lenne baj, de egy elmebeteg varázsló-mágus, a Pokolkeltő vette be magát a régi barlangjáratokba. A labirintus térképe nem változott. A problémát az utolsó turista csoportból és az azóta összefogdosott helybéliekből „összerakott” élőholtak jelentik akik uruk örömére graszálnak a sötét járatokban. A feladat adott, de azért ne hent legyen a dologból feltétlenül. Az árnyvadászok sem küzdenek minden nap túlvilági élőholtakkal. Legyen egy rossz éjszakájuk, az út nem egy helyen vezet zsákutcába és a zombik csak jönnek-jönnek és felállnak ha nem tűzzel végeztek velük. A Pokolkeltő egyébként már maga sem egy szép látvány. Ő a hősök útjának felfeszített vasrácsán túl fekszik és tudatával átél mindent amit a zombijai éreznek, de csak érzés szintjén, bele nem hal. Aki ide ér azt jó eséllyel megőrjíti ez az elmebeteg sikoly szerű kacagásával. A lényeg hogy nagyon gyorsan kijussanak a labirintus rozsdás vaskapuján, nem érdemes leállni itt állóháborút kezdeni. Főleg mivel Bruckheimert mikor megtudja, hogy árnyvadászok menekítettek ki valami csajt benapalmoz a labirintusba.



### 3. helyszín: Móricz Zsigmond körtér

Elsősorban hangulati rész, harc nem valószínű. A valaha volt Móriczon ma nincsen olyan élet mint egykor a flborult villamos és a tér közepén felhúzott csöves lak hamar ráébresztheti az ideérkezőt a magyar valóságra. Az egyetlen kivilágított épület az az Ares cég kirendeltsége illetve egy személyi terminálja ahonnan elérhető az Ares rendszere egy jobb dekás számára. Ha van a csapatban akkor az képes lesz kiolvasni, hogy az Ares laborok és az új fejlesztések a valaha volt Csepel műveknél találhatóak, ha nincsen velük dekás akkor Szikra teszi ezt hiszen ez a dolga. Addig pedig találkozhatnak a csüves sráccal aki egy kártyajátékkal mulatja idejét. Ő a „Szerencsefia”, aki egyszerű itt az ász, hol az ász szintű játékkal és különös nihil életérzésével sulykolja a népeket. Napközben vannak visszajáró emberek hozzá akik csak azért jönnek hogy meghallgassák milyen rossz neki és



így nekik kevésbé lesz rossz. Ez a fiút nem zavarja. Egy nevelőotthonban, majd az utcán nőtt fel. Még a goblinizáció is elkerülte. Pech, nem? Szóval itt teng leng két műszak között amikor nem lehet cédulákat osztogatni (helyiek tudhatják hogy ezt már 10 éve nem lehet). Barátságos, közvetlen gyerek, de ha lehetne sem élne máshogy. **„Minden nap hétfő haver. Csak nektek a fejeteket jelentheti nekem meg, hogy esik e az eső. Ki járt jobban?”**

Mikor elmennek csak hátraveti a fejét és mosolyog. Nem kíván szerencsét, az nem olyasmi amit kívánni kellene. Az mindenkinek sajátja, de azért várja őket vissza. Ha vége lesz egy ilyen hétfőnek.

#### 4. helyszín: a Dunánál

A hidakat jóeséllyel lezárták, de a parton található egy kompost. A hippí törpe egy ideje már ilyen munkákból tartja fenn magát. Mindig akadnak olyanok, akik úgy akarnak átkelni a „nagy vízen”, hogy ne találkozzanak a cégek embereivel, a kis motoros vízi jármű erre született. Inkább egy motorizált tutaj ugyan, mint hajó, de igen kitartónak tűnik. Fejenként 200 yenért átvisz bárkit és nem kérdezi honnan-hová. Útközben Bob Marleyt bömböltet és arra a kérdésre, hogy nem hallotta e hogy Marley meghalt csak mosolyog. **„Bob Marley nem halt meg testvér, csak hazament.”** Ezt a kellemes beszívást egy vízi ogár zavarja csak meg aki a vízből előbukkanva indul a zene forrásának kiiktatására illetve mindenki máséra. Ez okozhat egy kis zavart a hajón, de azért jobb ha nem esnek vízbe. Ha végeznek az ogárral akkor a törpe dühösen lejjeb veszi a hangerőt és magában morog, hogy ezek az ogárok egyre szemtelenebbek. Legyen igaza...

#### 5. helyszín: Csepel

A fűúton egy **blokádot** húztak fel az orkok akik a helyi polgárőrség szervezetébe tartoznak (ez csak helyinek egyértelmű). A tongok állandóan be-betámadnak csepeli telephelyekre, főleg a fiatalabb titánok újabb és újabb beültetéseiket tesztelgetve. Mikor a JK-k érkeznek éppen azt látják, hogy az orkok a belüket húzzák a blokádok felé miközben tongok lövik őket fekete BMW-ből UZI III-al. Az orkok éppen vezetőjüket menekítik és önfeláldozó módon elé vetik magukat a golyóknak. Ha a JK-k nem avatkoznak közbe akkor ledarálják az orkokat és örömmel hazaérnek. Ha a JK segítenek az orkoknak a vezető azért túlélheti és kíséretet ad melléjük csepelen keresztül a fémművek ipartemetőjéig.

Útban oda átgurul előttük egy, Saeder Krupp hatalmas mozgó komplexuma melyet a sztrádaépítéshez használnak. Nyomában felszántja az utat és kisebb földrengéssel elrobog. Elsősorban hangulati elem, veszélyben nincsenek. Eléri a telephelyet és az orkok

távoznak. Hálásan megköszönik amit vezetőjükért tettek ám óva intik őket, hogy továbbmenjenek.



Az **ipartemetőnél** Szikra tudja, hogy hol lehet bejutni észrevétlenül mert a mechanikus biztonsági rendszer nem üzemel egy ideje. Ez egy légakna ahol ő is felmászott és el tudott menekülni. A baj csak az hogy a hely mágikus védelmes éjszaka aktív és mire ideérkeznek valószínűleg javában éjszaka van és nappal a behatolás sem ugyanaz. Így hát éjjel megközelítik az aknát és találkoznak az éjjeli őrjáráttal: Hargitaival, a legrégebb csepelivel. Ezt a kitüntető címet annak köszönheti, hogy a közel 400-500 éve él már Csepelen a legnagyobb békében. Ő mióta az eszébe tudja éjszakai biztonsági őr és ezzel elégedett. Tudja magáról hogy vámpír, de nem zavartatja magát. Mindig olyan cégeknek dolgozik akik képesek finanszírozni sajátos különbségeit, az Ares cég ilyen.

## 6. helyszín: az Ares laborok

Az út nem nehéz, héhol találkozhatnak csak őrséggel akiket nem lehet nagy cucc legyőzni hiszen valóban a komplexum szívében járnak. A kamerák stílszerűen felveszik a bejutást és kiértékelik a csapatot. Ha elég jók akkor valóba utat nyitnak a 'testing chamber'-be ahol az elit Ares katonák a TC lézerfegyverekkel várják a karaktereket. Itt egy tudós közli velük az örömhírt és köszöni meg az önként részvételt a kísérletben, kéri őket hogy teljes erőbedobással küzdjenek a tesztek eredménye érdekében majd elkszön a hangosbeszélőn keresztül. 3 darab teljes testpáncélt viselő, hőlátós, TC lézerrel felszerelt szteroidkatonáról van szó. Nincsen sok esélyük. Egyedül mágiával hathatnak rájuk komolyabban, illetve ha Hargitait maguk mellé állították valamilyen módon (nem nehéz). Amikor már nagyon vesztesre állnak vagy győznek, de le vannak rongyolódva egy M-79-es gránát tépi fel a falat és János úr teljes harci díszben, karddal és gránátvetővel közli velük hogy ideje menniük. Nem vallja be, de kiderült hogy a turullisták lepaktáltak az Aressel és egy újabb tesztre volt csak szükségük. János úr mentalitásával ez nem egyezett így maga indult a „fiaia” kihozatalára. Odafent egy ütött-kopott furgon várja őket és két-három Ares kopter. Az üldözés kezdetét veszi. Ha nagyon szívnának vagy kifogynának a skulóból a Szikra elsikítja magát és elájul, ekkor a főút teljes vonalán kiallszanak a fények és a kopterek betont fognak. Nyilvánvalóvá válhat, hogy a lány nem teljesen az akinek mondta magát.



## 7. helyszín: a kihalt iskolaudvar

A Kinizsi és a Lonyai utca sarkán áll egy épület. Ennek belső udvarán van annyi hely, hogy nyugodtan megálljanak az autók. Itt várja őket a másik, váltó kocsi is illetve a turullsiták vezetésével G, egy gyönyörű szőke nő. János úr nem tudja most mi lesz, de nincsen más hely ahová mehet. A nőt felelősségre vonja, hogy kihasználta őket az pedig az új időkről és új törvényről papol. Nem tudják meggyőzni, de J úr nem engedi nekik hogy lelőjék egymást a turullistákkal. Ekkor gördülnek be a tongok autói az udvarba és azokból kiugráló kis kínai napszemüveges srácok UZIval kezdik szórni a népet. Elsődleges célpontjuk a Szikra, ha ő meghal akkor el is húznak, de azért lehet a JK-kat is véreztetni. Mikor minden elcsendesül pár turullsita marad csak talpon, a

JK-k és J úr. G-t egy eltévedt sorozat találta el és agonizál J fölötte görnyed nem szól semmit. A szikra holtan fekszik a hideg iskolaudvar kövezetén és odafentről csendesen hullani kezd a fehér hó. Hideg van, nagyon hideg...



Vége