

3

Steve **JACKSON**
Jon **LIVINGSTONE**

A KETHERI MAFFIA

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND,
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!

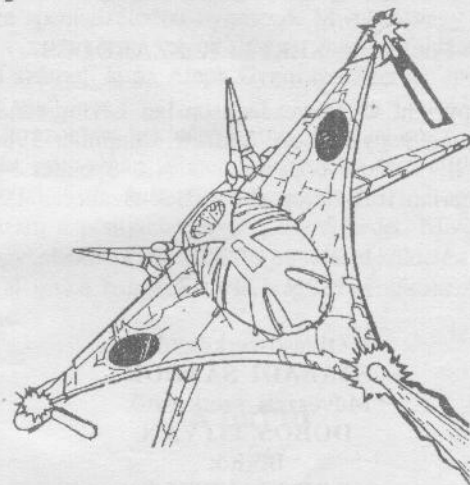


VÉNUSZ

A sorozat kötetei a következők:

1. ŰR-ORGYILKOS (megjelent)
2. A MÉLYSÉG RABSZOLGÁI (megjelent)
3. A KETHERI MAFFIA (megjelent)
4. ROBOT KOMMANDÓ
5. ÉGI FEJEDELEM
6. TALÁLKOZÁS F.E.A.R.-EL
7. LÁZADÓK BOLYGÓJA
8. ORSZÁGÚTI HARCOS
9. A CSILLAGHAJÓ
10. CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ

Steve **JACKSON**
Jan **LIVINGSTONE**



A **KETHERI MAFFIA**

Andrew Chapman

Illusztráció Nik Spender

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
BUDAPEST 1993

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Steve Jackson-Ian Livingstone

THE RINGS OF KETHER

PUFFIN BOOKS 1985

Fordította: **SERFLEK SZABOLCS**

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone 1985

Szöveg copyright © Andrew Chapman 1985

Illusztráció copyright © Nik Spender

Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1993

ISBN 963 7755 40 3

ISSN 1216 6758

Olvasószerkesztő:

SZABADI SÁNDOR

Művészeti szerkesztő:

DOBOS ISTVÁN

Borító:

BOROS ATTILA

Kiadja:

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ

Felelős kiadó:

SZÜCS RÓBERT

ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia

ÚJ VÉNUSZ kft

Nyomtatta és kötötte:

DABASI NYOMDA RT., 1993

Felelős vezető:

BÁLINT CSABA

vezérigazgató

Munkaszám: 93-0104

BEVEZETÉS

A Galaktikus Államszövetségnek dolgozol, mint kábítószerrüggyekre specializálódott nyomozó. Mivel te vagy a legjobb ebben a szakmában, téged bíztak meg a feladattal, hogy egyedül számolj le az Aleph Cygni rendszerben működő kábítószert maffiával.

Mielőtt azonban nekivágnál, meg kell határozni az erősségeidet és gyengéidet. Ehhez két kockára lesz szükséged. A hátrébb található *kalandlapra* ceruzával írd, hogy nyilván tudd tartani a pontjaidat és a felszerelésedet. Mivel lehetséges, hogy elsőre nem tudod teljesíteni a küldetést, célszerű ceruzával írni a *kalandlapra*, vagy fénymásolatokat készíteni róla.

A hajód

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapra* a **FEGYVERZET ERŐSSÉGE** rovatba. Amikor tüzet nyitsz egy ellenséges űrhajóra, ennél az értéknél *kisebbit* kell dobnod, hogy találatot érh el.

Dobj egy kockával. Az eredményt írd fel a *kalandlapra* az **ENERGIAPAJZS** rovatba. Ha a hajód találatot szenved, először a pajzs energiája csökken, vagyis le kell vonnod ebből a számból. Ha ez az érték nullára csökkent, a hajód (veled együtt) elpusztult.

A képességeid

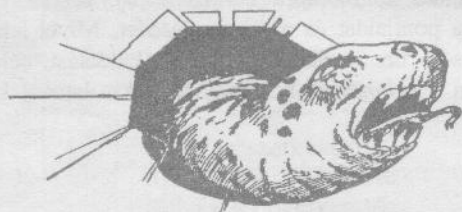
Azt, hogy milyen jól harcolsz, mennyi sebesülést bírsz ki, és milyen ügyesen tudsz megmenekülni szorult helyzetekből, az **ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ** és **SZERENCSE** pontjaid

mondják meg. A *kalandlapodon* rovatokat találsz mindhárom érték számára.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÜGYESSÉG rovatba.

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÉLETERŐ rovatba. Ha az ÉLETERŐD nullára csökken, meghaltál.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* a SZERENCSE rovatba.



A SZERENCSED próbára tétele

Kalandod során néha fel fogunk szólítani, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ilyenkor a következőket kell tenned: Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, *szerencsed volt*. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az aktuális SZERENCSED, nem jártál sikerrel, *peched volt*.

Minden alkalommal, amikor *próbára teszed a szerencsedet*, csökkentsd a SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel.

Tűzharc

A modern fegyverekkel való harc általában igen rövid, de annál keményebb. Az alábbi szabályok szerint zajlik:

1. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, eltaláltad az ellenfeledet, és sebesülést okoztál – vonj le 4 pontot az ÉLETEREJÉBŐL.
2. Ha az ellenfeled ÉLETEREJE nullára csökkent, az ellenfeled meghalt.
3. Ha az ellenfeled még életben van, viszonozza a tüzet: dobj két kockával. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ellenfeled ÜGYESSÉGE, nem talált. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ellenfeled ÜGYESSÉGE, eltalált, és megsebesített – vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL.
4. Ha még nem haltál meg, kezdj egy új kört az 1. lépéstől.

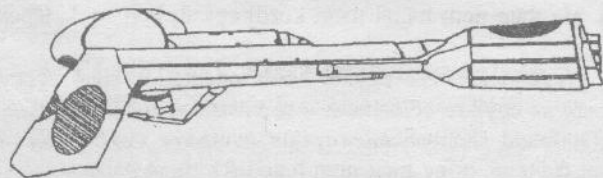
Megjegyzés: Ha egynél több ellenféllel állsz szemben, csak az egyikre célozhatsz – te választod meg, melyikre. Az ellenfeleid azonban *mindnyájan egyszerre* viszonozzák a tüzet (feltéve, hogy még nem halottak).

Közelharc

A közelharc hasonlóan folyik, mint azt már megszokhattad a Fantázia Harcos könyvekben. Ha már ismered a szabályait, ugorod át a következő fejezetet. A szabályok a következők:

1. A harc egyszerre zajlik. Mindkét küzdő fél folyamatosan igyekszik megütni az ellenfelét.

2. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Az összeg az ellenfeled támadóereje.
3. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. Az összeg a te támadóerőd.
4. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, megsebesített – vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL.
5. Ha a te támadóerőd a nagyobb, te sebezted meg ellenfeledet – vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL.
6. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen kivédtek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (2. pont).
7. Ismételd a 2-6. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek (halál).



Űrhajók közti harc

Az űrhajók kétféle módon lehetnek egymásra:

1. *Lézerágyúval:* Ha egy hajó lézerágyú-találatot szenved, 1-gyel csökken a PAJZS pontjainak száma.
2. *Irányított rakétával:* Csak a te hajód van felszerelve ezzel az igen hatásos fegyverrel. Ha kilöved, a rakéta automatikusan rááll az ellenfél hajójára, és becsapódáskor telje-

sen elpusztítja, függetlenül az ellenséges hajó PAJZS pontjainak számától.

A harc az alábbiak szerint zajlik:

1. Kiválasztod a célpontokat. Lehetőség van a lézerágyú és az irányított rakéta egyszerre történő használatára is, ha akarod (az egyik ellenfeledre lézerágyúval lősz, a másikra irányított rakétával).
2. Az az ellenfeled, akit irányított rakétával vettél célba, menthetetlenül elpusztul – nem fogja tudni viszonozni a tüzet.
3. Dobj két kockával a lézerágyúnak. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint a hajód FEGYVERZETÉNEK ERŐSSÉGE, mellétaláltál. Folytasd az 5. pontnál.
4. Ha az eredmény *kisebb*, mint a hajód FEGYVERZETÉNEK ERŐSSÉGE, eltaláltad az ellenséges hajót – csökkentsd a PAJZS pontjait 1-gyel. Ha az ellenséges hajó még nem pusztult el, folytasd az 5. pontnál.
5. A megmaradt hajók viszonozzák a tüzet: dobj két kockával. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ellenfeled ÜGYESSÉGE, nem talált. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ellenfél hajójának FEGYVERZETERŐSSÉGE, a lézersugarak elkerülték a hajót.
6. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ellenséges hajó FEGYVERZETERŐSSÉGE, a lézersugár eltalált – vonj le 1-et a hajód PAJZS pontjaiból.
7. A harc az 1. ponttól folytatódik, egészen addig, amíg vagy te, vagy az összes ellenfeled hajója meg nem semmisült.

Irányított rakéták

Ezek a halálos szerkentyűk képesek egymagukban elpusztítani egy egész űrhajót. Mindegyiküket csak egyszer lehet használni. Az űrhajód kezdetben két ilyen rakétával van felszerelve – a *kalandlapodon* külön rovat van az irányított rakéták számának nyilvántartására.

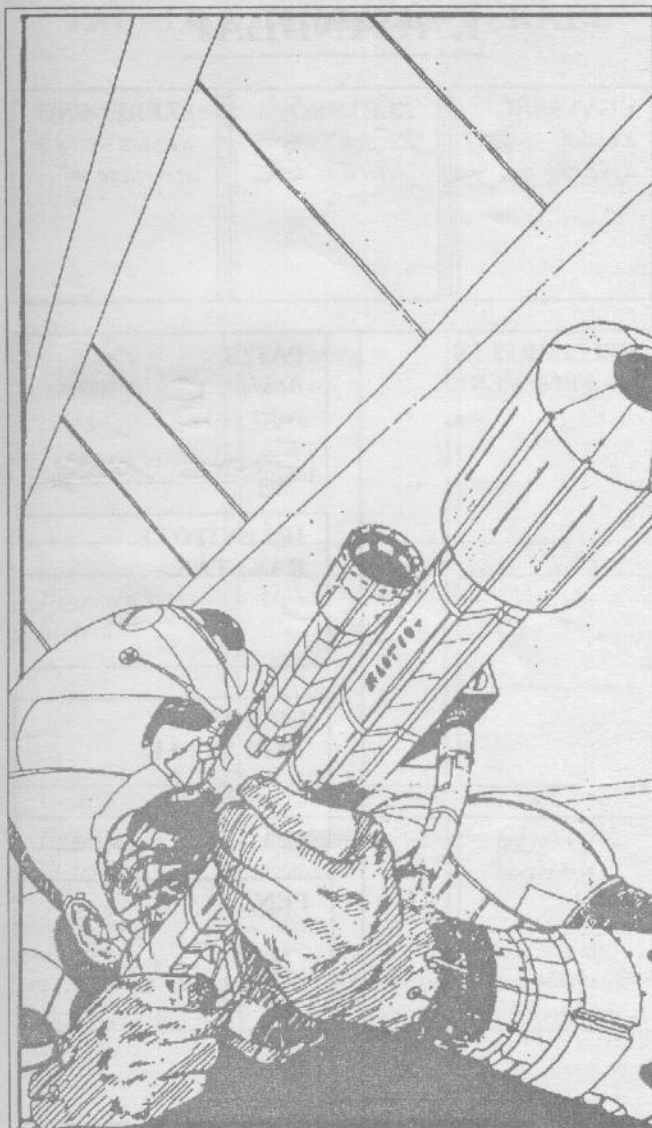
Az ÉLETERŐ visszanyerése

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kalandjaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és kemény ellenfelekkel küzdesz meg. Az elvesztett ÉLETERŐ pontokat egészség-tabletták fogyasztásával pótolhatod. Midegyik tabletta 6 ÉLETERŐ pontot ad, és bármikor lenyelheted őket. A kalandodat 4 tablettával kezded – a *kalandlapodon* külön rovat van a nyilvántartásukra. Ne feledkezz el arról sem, hogy az ÉLETERŐD soha nem nőhet a *kezdeti* értéke fölé.

A pénz

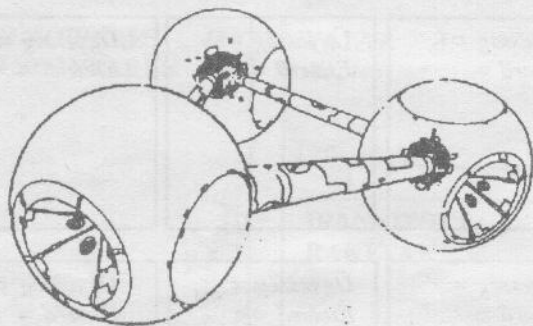
A kalandod során bizonyára szükséged lesz valamennyi készpénzre. A küldetésedet 5000 tekával kezded (a teka a hivatalos bolygóközi fizetőeszköz) – az összeg változását mindig jegyezd fel a *kalandlapodra*.

A SZERENCSE pontjaid száma akkor növekedhet a kalandod során, ha egy helyzetben egészen kivételesen szerencsés voltál. Ha ilyesmi történik, a szövegből megfelelő tájékoztatást fogsz kapni. Ne feledd: az ÉLETERŐHÖZ hasonlóan a SZERENCSED sem növekedhet a *kezdeti* értéke fölé.



ELIGAZÍTÁS

A Galaktikus Államszövetség néhány száz civilizált világból áll, ezek mindegyike tiszteletben tartja az alapvető szövetségi törvényeket és konvenciókat. Az egyik ilyen törvény a kábítószerek kereskedelem elfojtására irányul, és igen egyszerű: bármilyen kábítószernak egy másik bolygóra való átszállítása bűncselekménynek minősül.



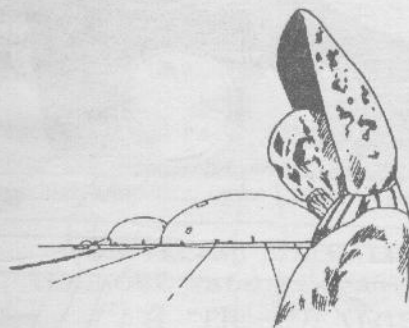
A Szövetségi Rendőrség azonban olyan információk birtokába jutott, amelyekből arra lehetett következtetni, hogy a Satophil-D nevű kábítószernak az utóbbi időben megnövekedett forgalma az apró Aleph Cygni rendszerben összpontosul. Mivel a törvények betartatása a világok belügyei közé tartozik, erős a gyanú, hogy az Aleph Cygni rendszer államvezetése vagy nem tud, vagy nem akar hatékonyan fellépni a helyi kábítószermaffia ellen.

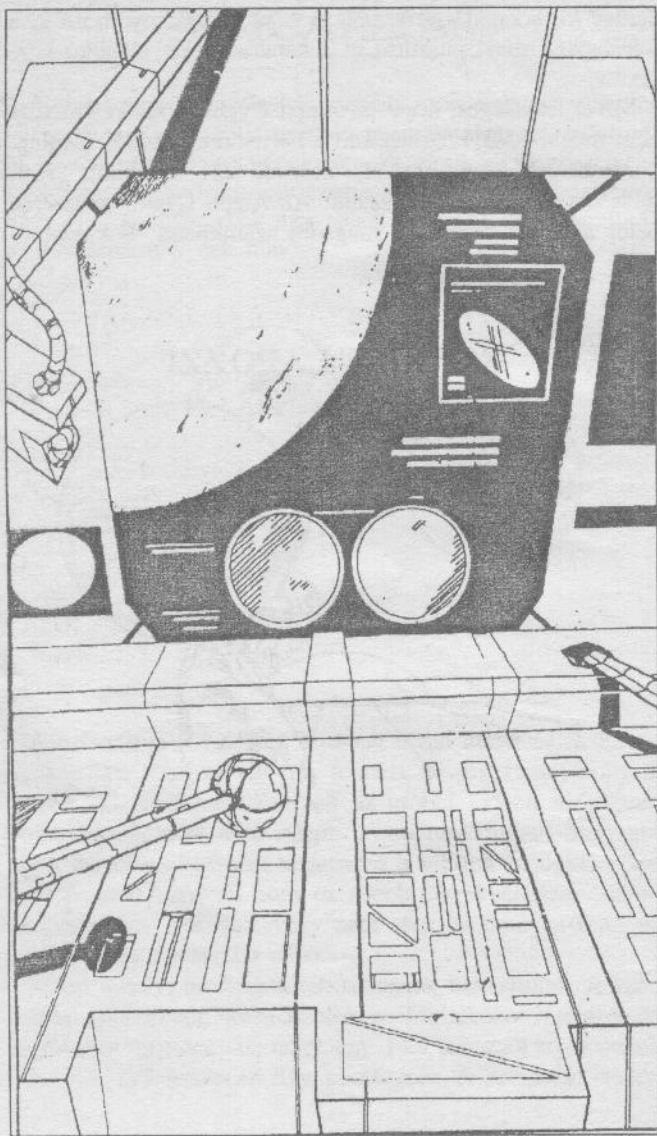
Mivel a helyi hatóságok tehetetlennek bizonyultak, a Szövetségi Rendőrség kábítószerekkel foglalkozó részlegének vezetősége úgy döntött, hogy egy 1-es fokozatú nyomozóra (ez vagy Te) bízza az ügy elintézését. A feladatod, hogy

derítsd ki, honnan származnak a kábítószerek, nyomozd ki a felelősöket, majd pusztítsd el a kábítószereket előállító központot.

Mivel lehetséges, hogy az Aleph Cygni rendszer vezetése nem megbízható, titokban kell a helyszínre utaznod. Csillagközi kereskedőnek leszel álcázva, aki egzotikus gyümölcsöket és fűszereket szállít. Az Aleph Cygni rendszeren belül azonban már csak magadra számíthatsz. Sok szerencsét!

ÉS MOST LAPOZZ!





ÖT PERC A HIPERTÉRBE UGRÁSIG – villog előtte a felirat a parancsnoki konzolon. Szirénabúgás tölti meg az űrhajót. Nemsokára az Aleph Cygni rendszerben leszel, és ha a kábítószermaffia kémei a Szövetségi Rendőrség vezetőségébe is beférkőztek, minden bizonnyal igen meleg fogadtatásban lesz részed.

NÉGY PERC A HIPETRÉRBE UGRÁSIG

Megfordulsz a biztonsági ülésben, és még egyszer ellenőrzöd az űrhajód fegyverrendszereit: LÉZERÁGYÚ – rendben; IRÁNYÍTOTT RAKÉTA – 2 darab, rendben; ENERGIAPAJZS – rendben. Meglehetősen izmos felszerelés egy csillagközi kereskedőnek, de hát soha nem lehet tudni. Mindezenesetre idáig még tökéletes volt az álca.

Felpörgeted a hajód hagyományos hajtóműveit, felhelyezed a kémsugarak elleni védőernyőt, és összeszorított fogakkal felkészülsz a hipertéri ugrás gyomorfordító élményére.

FIGYELEM! NORMÁLIS TÉRIDŐBE VALÓ VISSZATÉRÉS!

A kabin padlója kifut a látóteredből, majd minden elsőtétől – hogy egy pillanat múlva ugyanolyan állapotba kerüljön vissza, mint az ugrás előtt volt... az égető hányingertől eltekintve. Odakint az Aleph Cygni rendszer látható – a sárga csillag, az Aleph Cygni, és egyetlen bolygója, a Kether. A számítógép elmondja, hogy a Kether lakható világ, egyetlen hatalmas óceán, és, néhány apró szigettől eltekintve, egyetlen óriási, egybefüggő szárazföld borítja a felszínét. A bolygó körül egy apró, foltos hold kering, amelyet a helyiek csak Rispin Végzetének neveznek. A képernyődön ugyan

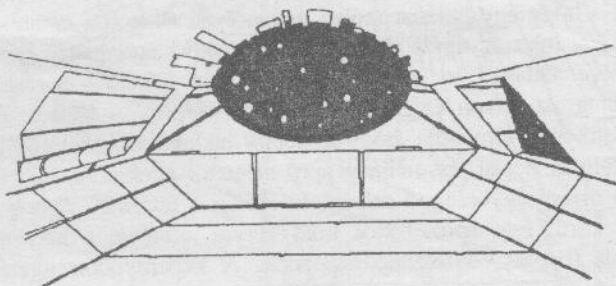
nem látod, de a számítógép felhívja a figyelmedet, hogy a rendszert vastag aszteroidagyűrű övezi.

Merre kezded a kábítószer utáni nyomozást – a ketheri úrkikötőben (lapozz a 333-ra), a holdon (lapozz a 328-ra), vagy az aszteroidagyűrűben (lapozz a 372-re)?

2

A férfi észreveszi, hogy követed, és gyorsan befordul egy mellékutcába. Odarohansz, de már későn. Az utca üres, nem látsz sehol senkit. Elvesztetted. Hirtelen valaki megragadja a karodat, és beránt egy árnyékos kapualjba. Ez az a férfi, akit üldöztél. – Mi...? – kezded, de befogja a szádát. A férfi előhúzza egy jegyzetömböt, firkál valami, és a szemed elé tolja. „Csöndesen – kémsugár!” olvasod a cetlin, majd egy kicsit lejjebb: „Találkozunk a Mirimar szállóban 1 órakor – 1201-es szoba.” Aztán elereszt, és felszívódik a sötétben.

Elmész a szállóba a megadott időpontban (lapozz a 395-re), vagy visszamész Zera Gross lakásához, és folytatod a megfigyelést (lapozz a 109-re)?



3

Az ajtó egy kis szobába nyílik. A szobában egy hatalmas iratszekrény áll, mellette egy íróasztal, rajta iratrendezők és egy videofon. A videofon váratlanul harangozni kezd, és (őszinte sajnálatodra) lépéseket hallasz közeledni. Előhúzd a fegyveredet, és elrejtőzöl az iratszekrény mögé. Valaki belép a szobába, és odalép a videofonhoz.

- Igen? Á, te vagy az, baby? – mondja egy férfihang.

- Clive, látnom kell téged – hallasz egy női hangot a videofonból.

- Nézd, drágám, sok dolgunk lesz ma éjjel, és még Arthurral is van holnap reggel egy találkám a Szövetségi Hősök kávéházában. Kénytelen leszel addig várni.

- De... – akaratoskodik a női hang.

- Akkor holnap. Nem beszélgethetünk itt. – Ezekkel a szavakkal kikapcsolja a videofont.

- Hé, Torus! Gyere csak! – kiáltja valaki valahonnan az épületből.

- OK! – kiáltja vissza Clive, és kirohan a szobából.

Mit teszel? Olajra lépsz most, és holnap elmész a kávéházba, ahol Clive Arthurral fog találkozni (lapozz a 315-re), vagy inkább folytatod a kutatást a raktárépületben (lapozz a 354-re)?

4

Egy lerobbant lokálban találsz egy öreg, őszhajú aszteroida bányászt, aki nemrég jött odakintről, hogy két hétig pihenjen egy kicsit. – Rengeteg a tiltott járat... he, he – vihog.

– Rengeteg a tiltott járat, te kis kopó... he, he... 500 tekáért megmondom, merre keresgélj.

Fizetsz neki 500 tekát (lapozz a 355-re), vagy inkább az úrkikötőben folytatod a nyomozást (lapozz a 345-re)?

5

- Állj! – kiáltod. – Hagyj békén! – Amaz örülten felkacag, teljes magasságában kinyújtózik, majd lecsap – és egészben lenyel. Kalandod véget ért.

6

Megmutatod neki az igazolványodat. – Maga... maga szövetségi nyomozó? – kezd hebegni az őr. – Én nem akartam... jaj, ne! – A melepődöttsége félelembe csap át. – Nem csináltam semmit! – jelenti ki, és leteszi a fegyverét. – Én nem olyan vagyok, mint a többi ember itt... én nem dolgozom *nekik*.

- Kinek? – kérdezed, de az őr már nem figyel. Pánikszerű gyorsasággal elrohan, és eltűnik a szemed elől. Visszabújsz a szekrénybe (lapozz a 357-re), vagy úgy ítéled meg, hogy az álcád már lehullott, és inkább elmész az úrkikötőből, és, új nyom után nézel (lapozz a 231-re)?

7

Az út egy S-kanyart vesz. A fekete kocsi (amely még mindig meglehetősen messze van) a kanyar előtt erőset fé-

kez, és a kanyart úgy veszi, hogy az úton maradjon, ne hajtson rá az útpadkára. Te is ugyanazt teszed (lapozz a 280-ra), vagy inkább lerövidíted a kanyart azzal, hogy a padkát is felhasználod (Vigyázat! Lehet, hogy az útpadka talaja túl puha!)? Ez utóbbi esetben lapozz a 358-ra.

8

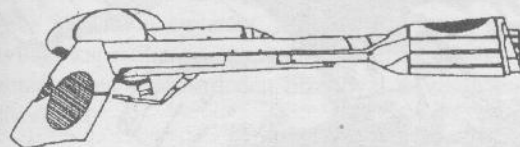
Sikerül annyira meglöknöd a fekete kocsit, hogy az csikorgva kifaroljon, és lecsússzon az útról. Az útmenti bokrokat letarolva végül is egy vastag fa törzsén kötnek ki a gengszterek. Lelassítasz, és kiállsz az út szélére. Lapozz a 359-re.

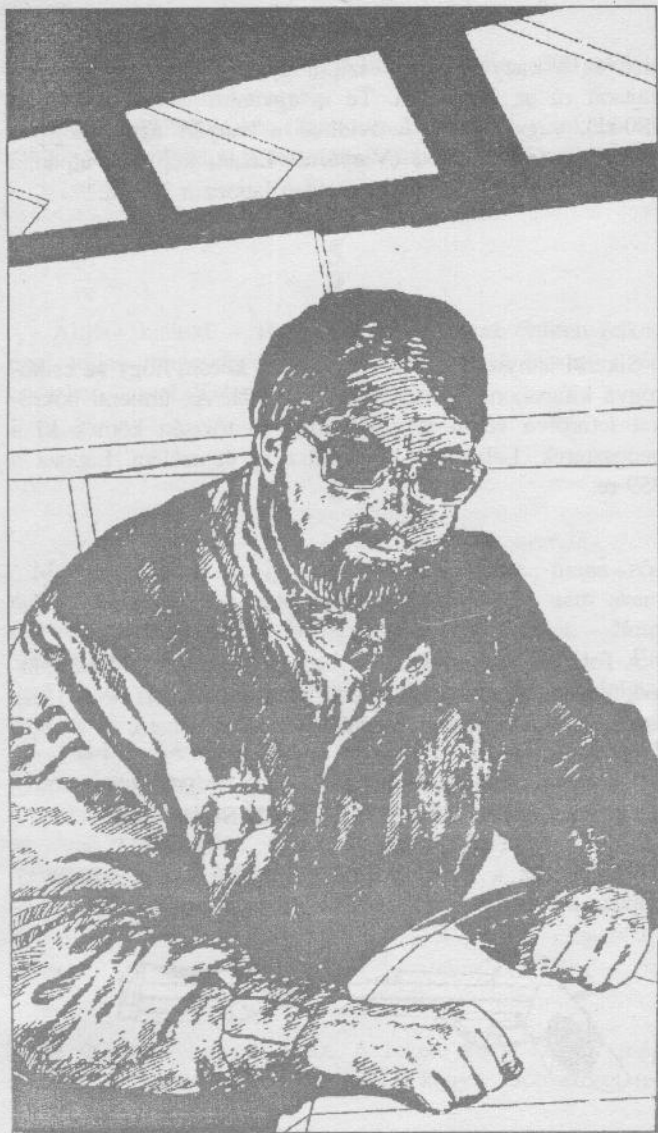
9

A folyosó hamar véget ér. Egy nagy irányítópultnál találod magad. A műszerek között nem ismered ki magad, de az egyik LCD kijelzőn az alábbi felirat olvasható:

**A KÖVETKEZŐ SIKLÓ INDUL:
75 ÓRA, 31 PERC, 20 MÁSODPERC.**

Visszamész a T-elágazáshoz, és a másik utat választod. Lapozz a 360-ra.





10

Elvéted a második fogantyút, és az egyik gumószerű lény csápjai közé sodródsz. A lény hirtelen egy nagy szájja alakul, és éles fogaival beléd mar. 4 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a 361-re.

11

A megbeszélt időpontban beállítasz a Viquequebe. Mr. Samuel az egyik asztalnál ül. Épp, hogy fel tudtad ismerni, annyira elváltoztatta a külsejét: más a hajszíne, szemüveget és állszakállt visel. Egy félreeső boxban üldögél. – Követek? – kérdezi sűgva. – Nem hiszem – sűgod vissza. Samuel megnyugodva hátradől, egy zsebkendővel megtörli a homlokát, majd nagyot kortyol az italából. Vacsora közben suttogva elmondja neked, hogy az ő osztályán teljesen korruptak a proktorok. A főfelügyelő a leginkább.

- Már hónapok óta nem folytatunk nyomozást olyan ügyben, amely valamilyen módon a kábítószerrel van kapcsolatban – mondja panaszosan. – Valaki odafent (valószínűleg mindenki) valakinek a zsoldjában áll. – Arról azonban fogalma sincs, ki ennek az egésznek a vezetője, és hogy hol kellene elkezdeni felgöngyölíteni az ügyet. Mindössze két dolgot tud javasolni neked. Erős a gyanúja, hogy a város repülőtérén mennek át a szállítmányok, menetrend szerinti és titkos járatokkal egyaránt. Ezenkívül elárulja, hogy van egy alvilági kapcsolata – egy munkanélküli csillagközi navigátor személyében -, aki minden bizonnyal szívesen szolgál információkkal.

Kérdezősködsz egy kicsit a reptéren (lapozz a 206-ra), vagy azonnal a navigátorhoz mész (lapozz a 284-re)?

12

Begépeled a terminálon az ÉVKÖNYVEK szót. Egy másodperc múlva a következő üzenet jelenik meg:

MEZŐGAZDASÁG, IPAR VAGY KÖZLEKEDÉS?

Melyik témát választod először?

Mezőgazdaság?

Ipar?

Közlekedés?

Lapozz a 363-ra

Lapozz a 324-re

Lapozz a 285-re

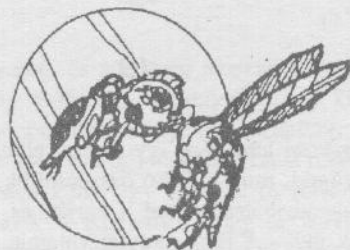
13

A férfi elterül a járdán. Alatta vértócsa kezd növekedni, mely végül egy kanálisba folyik le. Óvatosan megközelíted. A férfi kinyitja a szemét, és rád néz: – Zera megjegyzett magának – suttogja. – Cliveot már... elvittük a Szikrába... ma reggel... te vagy a következő... – és nem mozdul többet.

Úgy tűnik, Cliveot már hiába keresed – valószínűleg már néhány köbméter föld borítja valahol. Ha viszont azt tervezik (hogy kicsodák, azt egyelőre még nem tudod), hogy téged is elvigyenek a Szikrába (ez egy piszkos lebujs valahol az űrkikötő környékén), nem az a legjobb ötlet, ha egy kicsit előbb magad mész oda – természetesen inkognitóban? Lapozz a 286-ra.

14

Észreveszel egy apró riasztóberendezést, amely akkor lép működésbe, ha kinyitod az ablakot. Még jó, hogy kiszúrtad! A hatástalanítása szerencsére igen egyszerű. Lapozz a 365-re.



15

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 327-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 366-ra.

16

Nincs több nyom, amin elindulhatnál. Néhány hétig még eléledégsz itt, aztán a főnököd visszahív. Kudarcot vallottál.

17

Az út még egy-két kilométeren át tekergőzik a fák között, és végül nyílt terepen halad tovább. Sehol sem látod a fekete kocsit. Továbbhajtasz ezen az úton (lapozz a 95-re), vagy megfordulsz, és visszatérsz a főútra az erdőben (lapozz a 368-ra)?

18

Villámgyorsan lehajolsz, így sikerül elkerülnöd a csapását. Gyomron rúgod, mire a fickó összecsuklik, és a földre rogy. Ráveted magad, hátrafeszíted a karját, és a képébe kiáltod: – Mi folyik itt? – A férfi motyog valamit, aztán az asztalára mutat, amelyen rengeteg akta és egy terminál pihen. Megvizsgálod őket. Lapozz a 125-re.

19

Az űrhajóddal finoman belebegsz a sűrűn telepített aknák közé. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 370-re. Ha az eredmény *nagyobb*, vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 351-re.

20

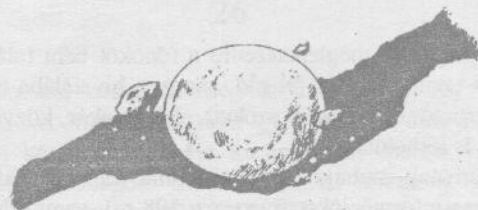
A folyosó az aszteroida atomerőmű központjába vezet. A terem minden falát műszerek és kijelzők borítják, de furesa módon – egyetlen kulcslyuk kivételével – sehol egyetlen

kapcsoló, vagy tekerő. Nyilván tökéletesen automata a rendszer.

Ha van kulcsod, amely nyitja a zárat, lapozz a 391-re. Ha nincs, visszatérsz a T-elágazáshoz, és megpróbálkozol a másik irányval (lapozz a 352-re).

21

A folyosó kanyarog, és ami még rosszabb, több helyen ismét elágazik. Még üldözöd a merénylődet egy kis ideig, de aztán rá kell döbbedned, hogy gyakorlatilag a nullával egyenlő annak az esélye, hogy éppen azon a folyosón mész, amelyiken ő is menekült. Úgy döntesz (a férfi minden bizonnyal visszautazik a Ketherre), hogy te is visszatérsz a bolygóra, és beveszed magad a Központi Városi Könyvtárba, hátha találsz ott valami hasznos információt (lapozz a 80-ra).

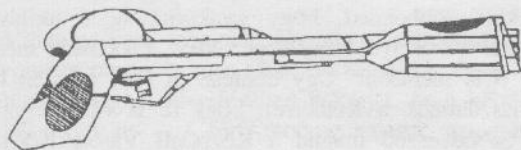


22

Villámgyors mozdulattal átlendülsz a korláton, és a mélybe veted magad. Mintegy hét méternyi zuhanás után érsz ta-

lajt. Dobj három kockával, add össze az eredményeket, és az összeget vond le az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, sikerült kimenekülnöd a raktárépületből.

Az egyetlen használható információ, amit szerztél, az volt, hogy egy „rakomány” érkezik ma éjjel az aszteroidákról. Többet sajnos nem tudsz, mivel újból visszamenni a raktárépületbe egy kicsit (úgy véled) célszerűtlen lenne. Úgy döntesz, keresel valakit, aki az űriparban dolgozik, és aki talán tud valamit az illegális űrközlekedésről. Lapozz a 384-re.



23

A legnagyobb meglepetésedre a főnököt bent találod! Közömbös tekintettel néz fel rád, ahogy a hivatalába hívás nélkül berontó emberekre szokott. Most akár közvetlenül a tárgyra is térhetnél.

Keménynek mutatkozol, és azonnal meg akarod tudni a szükséges információkat (lapozz a 208-ra), vagy udvarias leszel inkább (lapozz a 296-ra)?

24

A két hulla csendesen lebegve marad a levegőben, a kékük tőlük nem messze sodródik ide-oda. A szobába vezető

számtalan folyosóról most közeledő kiáltozást hallasz. Gyorsan visszamész ahhoz a folyosóhoz, amelyen át bejöttél.

Egyenesen visszamész az űrhajódra, és elhagyva az aszteroidát elrepülsz a Ketherre (lapozz a 231-re), vagy a másik folyosót választod annál az elágazásnál, ahol először hallottad a hangokat (lapozz a 385-re)?

25

Lézerkarabélyodat a mellének szögezed, és egészen a falig tolod vele a fickót. – Ez még nem elég – mondod. – Attól tartok, kénytelek leszek lelőni téged. – A férfi becsukja a szemeit és összeszorítja a fogát – belenyugszik a halálba? *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 347-re. Ha *nincs szerencséd*, lapozz a 386-ra.

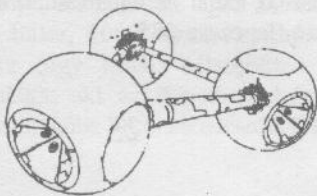
26

Ismét rosszul becsülted meg az irányszöveget, így most a műhold alá sodródnál, ha nem gyújtánád be újra a rakétákat. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 182-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 104-re.

27

Az ikerturbinák felvisítanak, ahogy a padlóig nyomod a gázt. A kocsid előrelendül, és nekiütközik a fekete autónak.

A lökhárítód behorpadásán kívül nem volt sok eredménye az akciónak. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 388-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 349-re.



28

A műanyag konténerek színültig vannak Satophil-D-vel. Úgy tűnik, éppen egy úrsiklóra vártak, amely a kontinensre szállította volna a rakományt. Az egyik sarokban egy kicsavarodott holttestet pillantasz meg. A férfit vagy egy meglehetősen vad természetű szörnyeteg marcangolhatta szét, vagy valamilyen brutális kínzás áldozata lehetett. Hirtelen az eszedbe jut, hogy arra a zajra, amelyet az imént itt produkáltál, még több ór is érkezhet. Átkutatod a holttestet, hátha megtudod, mitől halt meg a férfi (lapozz a 350-re), vagy egyszerűen távozol (lapozz a 389-re)?

29

Megrántod a kart, és az ajtó a fényképezőgép blendéjéhez hasonló módon becsukódik. A levegő hangos robajjal áramlik vissza a helyiségbe. Lapozz a 371-re.

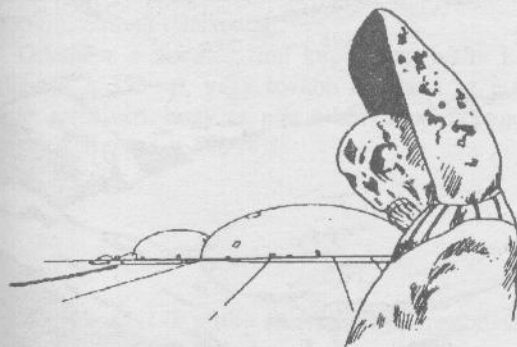
30

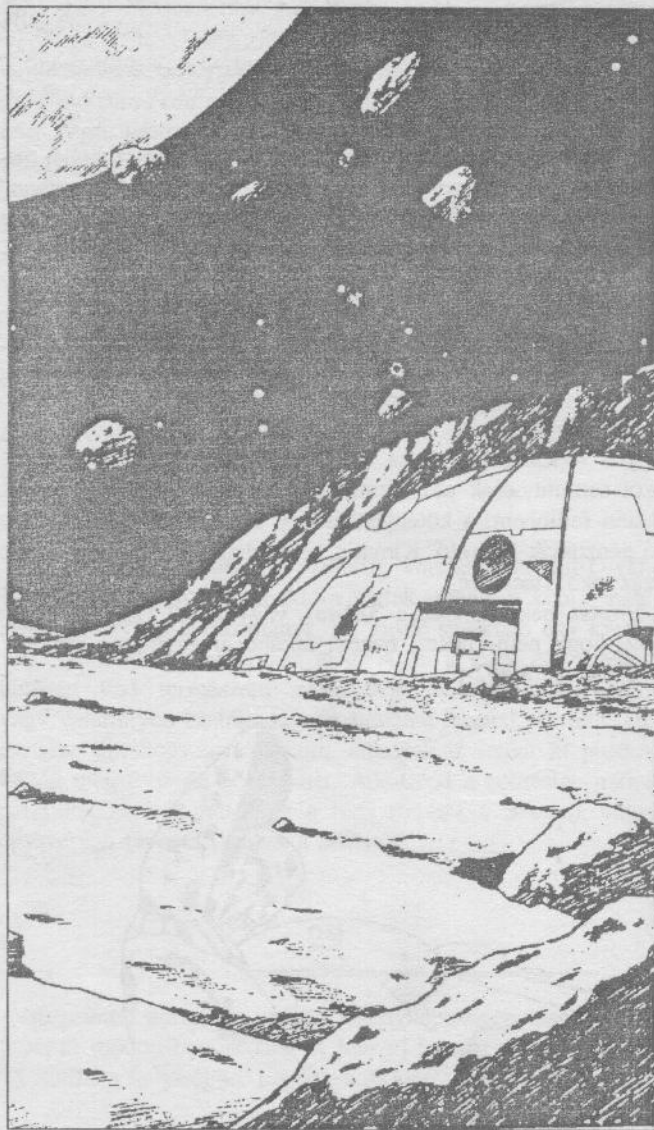
- Szevasz! – szólítod meg az egyik fiatal felszolgálot. – Csak nemrég érkeztem, és olyasvalakit keresek, aki segítené munkát találni egy ilyen magamfajta, link srácnak. Tudod, csak semmi hagyományos meló, értesz, ugye?

- Valóban? – kiabál vissza hűvösen a felszolgáló. – És mihez értesz, tökfej? – Gyorsan gondolkodni kezdesz, mi lenne a legjobb szakma egy jövőendő kábítószerelőállító számára?

- Vegyész vagyok. Jópofa kis kristályokat gyártok, amik aztán megakadnak itt-ott valakinek az ereiben... értesz, ugye? – kiabálsz vissza. A felszolgáló egy darabig nem szól semmit, csak rád bámul, nyilván valamin jár az agya. Aztán fellibbenti a kötényét, és egy vastag, pincéreknak való pénztárcát húz elő. Kinyitja, és fokhegyről odaveti: – Ötszáz teka, fiacskám.

Fizetsz neki (lapozz a 323-ra), vagy nem? Ha úgy döntesz, hogy nem fizetsz, hanem inkább elvegyülsz a tömegben, lapozz a 362-re.





A katapultálás után automatikusan elindul az önmegsemmisítő mechanizmus is, bár erre most nincs is olyan nagy szükség. A hajód pillanatok alatt roncsok millióira szakad, a nagy fémtörmelékfelhőben szinte észrevehetetlen a kis mentőkabin, amely most vad manőverbe kezd, hogy biztonságban leszállítson téged a hold felszínére. A két robotúrhajó szemmel láthatóan meggyőződött a megsemmisülésedről, mert megfordulnak, és eltűnnek a hold mögött. Kis idő múlva már a Rispin Végzetének szürke, poros felszínén vagy. Kikászálódasz a mentőkabinból, és elindulsz a kupolatetejű város felé. Az úrhajód maradvékai néha le-lepottyannak, de olyan lassan, hogy igazán nem veszélyesek. A gravitáció olyan kicsi, hogy egyes darabok akár hetekig is a hold körül fognak keringeni.

Órákon át haladsz a hold kietlen felszínén kilencméteres lebegő lépésekkel, amikor hirtelen kis riasztócsengő figyelmeztet rá, hogy az úrruhádban fogytán az oxigén. Tőled jobbra, egy kráter tövében apró, narancsszínű kupolát pillantasz meg. Amióta katapultáltál, ez az első mesterséges objektum, amivel találkozta.

Odamész a narancsszínű kupolához, hátha laknak benne (lapozz a 353-ra), vagy tovább folytatod az utad a főbázis felé, remélvén, hogy az már a következő hegygerinc mögött rejtezik (lapozz a 392-re)?

A biztonsági őr térdre kényszerít, és megbilinesel. Hívásra újabb őrok jelennek meg. Lapozz a 129-re.

33

- S...sajnálom, én valójában nem akartam törölni az állományokat – kezdi könyörgő hangon.

- Hogyan? – kérdezed élesen. – Nem akarta?

- Oh...ööö...már úgy értem, hogy nem azt akartam... ööö... már amiről tudni akar... néhány járatot akartam fedezni a szigetekről...

- Melyik járatokat? – kérdezed határozottan.

- Nem tudom... Mi csak felvettük őket, amikor már majdnem elérték a kontinens partjait... de én főleg az aszteroidákról érkező járatokat fedeztem.

- Kinek csinálta ezeket?

- Nem... nem tudom... én csak egy csekket kaptam havonta.

Lehet, hogy hazudik. Ha úgy ítéled meg, hogy egy kis fenyegetéstől talán jobban megered a nyelve, lapozz a 374-re. Ha úgy ítéled meg, hogy az újabb rémület esetleg csak még jobban összezavarná, könnyedebbre veheted a figurát (lapozz a 335-re)?

34

A nyílásfedél egy apró zsilipkamrába nyílik. A kamrából egy durván faragott folyosó vezet az aszteroida belsejébe. A folyosót sárga fények világítják meg. Úgy veszed észre, hogy a folyosó falait valamiféle vékony műanyagbevonat borítja, nyilván, hogy megakadályozza a belső levegő kiszivárgását a világűrbe. Súlytalanul végiglebegsz a folyosón, és bejutsz egy gömb alakú terembe. A fejed fölött egy falmélyedést veszel észre, melynek belseje nem látszik a mélye-

désben uralkodó sötétből. A terem másik felén a folyosó tovább halad a C230-as belseje felé. Tovább mész a folyosón (lapozz a 336-ra), vagy előbb megvizsgálod a bemélyedést (lapozz a 375-re)?

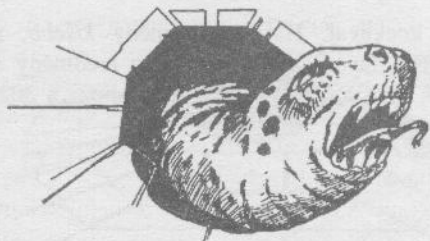
35

Mrs Torusszal, Clive Torus feleségével kell találkoznod, az egyik volt cinkostársukkal. A Kether Főváros Botanikus Kertjének hatalmas üvegházaihoz visznek.

- A dokumentumok – kezdi unottan a mondókáját a punk sofőr (egy hatalmas, fekete autóban utaztok) – egy biztonsági dobozban vannak. A nőől fogod megkapni őket. – Az egyik üvegház mögött megállnak, megmutatják merre találsz Mrs Torust, aztán kilöknek a kocsiból. Lapozz a 376-ra.

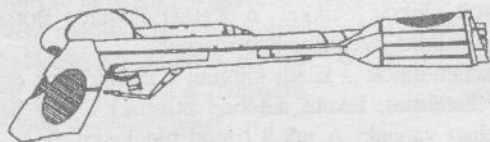
36

Bolygó körüli pályára állítod az űrhajódat. Ha a saját űrhajód korábban már elpusztult, 1000 tekáért kell bérelned egyet. Az L16-os pályán eltöltött néhány napi kutatás után végre megtalálsz a műholdat. Lapozz a 377-re.



37

A fekete kocsi csak néhány méternyire van tőled, amikor egy S-kanyarhoz értek. A nagy országúti cirkáló lomhán fordul – és túl gyorsan hajt be a kanyarba. Itt a nagy lehetőség! Meglököd őket hátulról fordulás közben (lapozz a 135-re), vagy levágod a kanyart, és oldalról lökőd meg őket (lapozz a 396-ra)?



38

A robor lezuhan, és lángra lobban. Megvárod, amíg kiég, majd átlépsz a füstölgő roncsokon, és végigmész a folyosón. Kis idő múlva egy leágazáshoz érsz. A főfolyosón mész tovább (lapozz a 340-re), vagy az oldalfolyosón (lapozz a 379-re)?

39

Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 341-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 302-re.

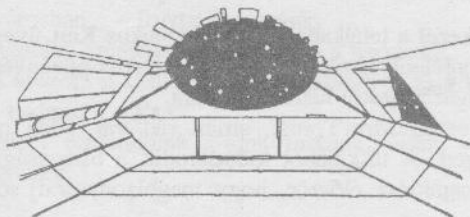
40

Az ajtó kinyílik és ugyanabba a szobába jutsz, ahol már voltál. Nincs értelme visszamenni. Lapozz vissza a 186-ra.

41

Órákat töltesz el a néhány évvel ezelőtti hírek és újság-cikkek tanulmányozásával, és teljesen nyilvánvalóvá válik számodra, hogy itt nagyon kevés információt fogsz találni. A szervezett kábítószergyártásról és csempészésről egyetlen cikk sem szól, még csak meg sem említik. Az egyetlen dolog, amit találsz, néhány apróbetűs sor egy cikk lábjegyzetében: „3-as Központi Törvényszék: eljárás Z.Gross és B. „Puskás” Babbet ellen. Bíró: Zark. Vád: tiltott szerves anyagokkal (Satophil-D) való üzérkedés. Ülés d.e. 10 órakor.” Ezek után semmi. Egyetlen érdemleges feljegyzést sem találsz – igazán semmit.

Megnézed a telefonkönyvben a fenti két személyt. B. Babbetnek meg is találod a címét, ám Z. Grossnak nem. Mit teszel? Elmész B. Babbet lakására (lapozz a 256-ra), vagy inkább megpróbálsz az Állami Számítógépes Adat-bankban több információhoz jutni róluk (lapozz a 246-ra)?



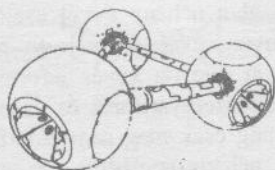
A férfi tüzet nyit, amint előrántod a fegyveredet. Fedezékbe ugrasz, és viszonozod a tüzet.

FEGYVERES

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 13-ra.



Felmászol az esőcsatornán a tetőre. Találsz egy ablakot. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 14-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 82-re.

Megérkezel a találkahelyre. A Botanikus Kert üvegházai – a legkülönbélebb hazai és külföldi exotikus növények kavalkádja – igazán festői háttérrel biztosít.

Észreveszed Mrs Torust, amint rád vár. Még nem vett észre téged. A táskájából kidudorodik a biztonsági doboz. Körbevizsgálódsz először, hogy megbizonyosodj róla, nem

figyelnek-e (lapozz a 15-re), vagy egyszerűen odamész Mrs Torushoz, és köszöntöd (lapozz a 376-ra)?

Órák telnek el eseménytelenül. Aztán egy helikopter érkezik egytonnányi, vastag műanyagkonténerekbe csomagolt áruval. Az árut targoncákkal lerakodják, és a vámellenőrzéshez vezető futószalagra rakják. Az ellenőrzési pontnál három vámtiszt várakozik. Az egyikük kinyit egy konténert.

- Ah! Szóval ez az áru. – mondja.
- Micsoda? – kérdezi a másik.
- Tudod, Satophil-D. Por, kokó, áru.
- Oh.
- Van elvámolni valója? – kérdezi a vámtiszt a pilótát.
- Nincs. Természetesen. – hangzik a válasz.
- Helyes – morogja a vámtiszt. – Továbbmehet. – Lepecsételi a konténereket: VÁMOLVA – EXPORTRA. Hogy hová nem sülljedhet egy köztisztviselő! Ideje ennek véget vetni. Kírontasz a szekrényből, közben előrántod a fegyveredet. - Senki ne mozduljon! – kiáltod, és a pilóta fejéhez illeszted a fegyver csövét. Mindenki azonnal megmerevedik. Elmondod nekik, milyen jövő vár majd rájuk a börtönben, ha nem nevezik meg a főnökeiket. Ők azonnal kiborítják a bilit.

- Az Isosceles Toronyban... – mondja az egyik vámtiszt.
- ...a városban... – folytatja a másik.
- ...a legfelső emeleten... – fejezi be a harmadik.
- ... és még az a kommunikációs műhold is az L16-os pályán... – hadarja a pilóta.
- Mindent elmondtunk... amit tudtunk, uram – erősítik meg a többiek.

Átmenetileg bebörtönzöd őket az űrhajódon. Hová mész? Az Isosceles Toronyba (lapozz a 320-ra), vagy a műholdhoz (lapozz a 36-ra)?

46

A kocsid megcsúszik, de azért az úton marad, a fekete autó viszont eltűnt a sűrű erdőben. Egy idő múlva jobbra egy mellékút ágazik le. Vajon merre mehettek a banditák? A főúton hajtasz tovább (lapozz a 329-re), vagy a mellékúton (lapozz a 17-re)?



47

Elveszed az első gengszter automata fegyverét. Ez a fegyver minden egyes találtnál 6 pontnyi sebzést fog okozni.

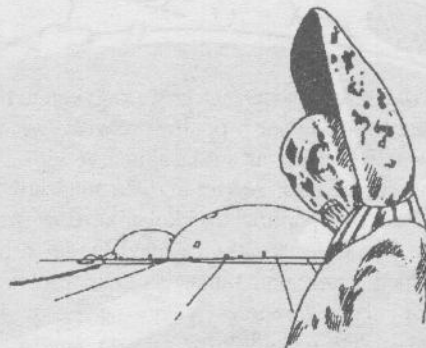
Amikor eloszlik a füst, az iroda ajtajához lépsz, és kinyitod. Odabent egy magas, szikár irodista kinézetű férfit pilantasz meg, aki egy papírnehezéssel a kezében neked esik. - Kifelé, kifelé innen! – kiáltja, és feléd lendíti a papírnehezéket. Meglepett a váratlan támadás. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 18-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 369-re.

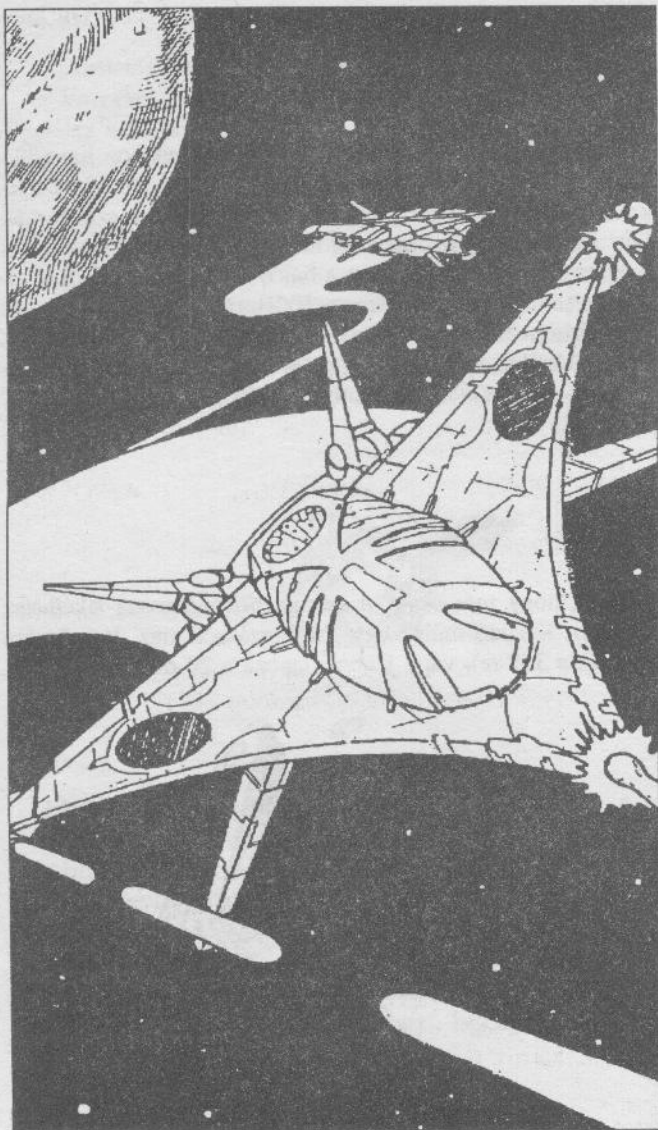
48

Kiszemelsz egy szimpatikus, lapos csészealjhoz hasonlító aknát, és tüzet nyitsz rá a hajó lézerágyújával. Az akna sokkal nagyobb robbanást produkál, mint amilyenre számítottál, így a hajód még a biztonságosnak vélt távolság ellenére is megrongálódik. Vonj le 1-et a hajód PAJZS pontjaiból. Szerencsére – no meg az aknamezőző tervezők kudarcára – az akna felrobbantja a szomszédos aknát, az az ő szomszédját, és így tovább... Pillanatok alatt széles lyuk tátong az aknazárban – bőven van hely, hogy áthaladj a hajóddal. Lapozz a 312-re.

49

Most, hogy már eltűnt a szörny, biztonságosan átkelhetsz a hídon. Kis idő múlva egy T-elágazáshoz érsz. Balra mész (lapozz a 352-re), vagy jobbra (lapozz a 20-ra)?





50

A Kether holdja körül keringsz, és a felszínét vizsgálod, amikor a hajód számítógépe két aprócska robotűrhajó közeldtére hívja fel a figyelmedet. A Rispin Végzete túlsó fele mögül bukkantak fel, és nagy sebességgel közelednek feléd. Amikor közelebb érnek, váratlanul tüzet nyitnak, és lézersugarak kezdenek cikázni a hajód körül. Mivel elvágják az utadat, kevés az esélyed, hogy harc nélkül keveredj ki innen. Miközben gyors mozdulattal üzembe helyezed a hajó védelmi rendszerét, egyetlen kérdés merül föl benned – miért? Felveszed a harcot.

FEGYVERZET	ERŐSSÉGE	PAJZS
ROBOTŰRHAJÓ	7	1
ROBOTŰRHAJÓ	7	1

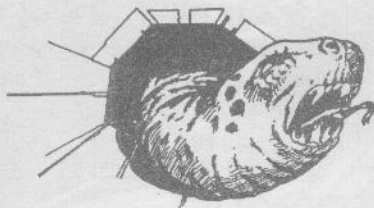
Ha a hajód elpusztult, dobj egy kockával. Ha az eredmény páros, még katapultálhatsz (lapozz a 31-re). Ha az eredmény páratlan, a hajóddal együtt elpusztultál. Ha legyőzted a két kis harci űrhajót, lapozz a 294-re.

51

Elbújsz a szemközti ház kapuja alatt – éppen időben. Egy vékony férfi érkezik Zera Gross házának kapujához, és beleszól a kaputelefonba.

- Zera?
- Igen – válaszol egy recsegő, sercegő hang.
- Arthur vagyok
- Ah... helyes. Gyere fel.

A férfi eltűnik az épületben. Tíz perccel később felbukkan, óvatosan jobbra-balra néz az utcán, majd sietős léptekkel megindul a városközpont felé. Követed (lapozz a 2-re), vagy inkább tovább figyeled Zera Gross lakását (lapozz a 109-re)?



52

Nem vesznek észre. - Minden rendben? - kérdezi az egyikük.

- Naná, naná. Mikor érkezik a kokó?

- Valamikor holnap. Megint az aszteroidákról jön, de nem tudjuk, pontosan mikor. Lehet, hogy belépési problémáik lesznek.

- Ah...

Egy darabig még beszélgetnek, aztán kivonulnak a raktárból. A leszállóhely túl magasan van ahhoz, hogy csak úgy leugorj, ezért megfordulsz, és visszamész a lépcsőhöz. Folytatod tovább a raktár felderítését, és bemész a másik ajtón (lapozz a 3-ra), vagy inkább olajra lépsz, és keresel egy olyan embert, aki az űriparban dolgozik, és aki talán tud valamit a titkos űrhajóforgalomról - hiszen erről beszélgettek az előbb - (lapozz a 384-re)?

53

Rácsapsz a kis ketyerére, de az odébbroppen, és ezúttal az egyik mennyezeti gerendáról bámul le rád. Megpróbálkozol néhány trükkel - beugrasz egy éppen induló buszba, tömött bevásárló utcákon nyomakodsz végig, sőt még a különböző liftekből való ki és beugrálással is megpróbálkozol. Hiába. Sőt, amikor éppen kilépsz az egyik liftből, két férfival találod szembe magad, akik lézerkarabélyokat szegeznek a hasadnak. Nincs esély a menekülésre: ilyen közlelő cefatokra szaggatnának a lézersugarak. Annak az üzletnek a hátsó részébe vezetnek, ahol egyszer már jártál. Lapozz a 316-ra.

54

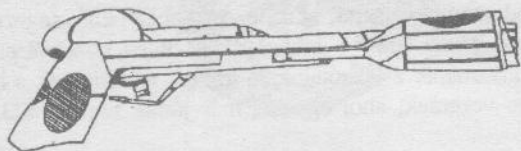
Egy kérdést kiáltasz a szörnynek (lapozz a 356-ra), vagy egyszerűen csak megparancsolsz, hogy hagyjon békén (lapozz az 5-re)?

55

- Kezeket a fej fölé! - parancsolja az űr. Előrelép, és a mellednek szegezi a fegyverét. - Mi a frászt gondolsz, mit keresett itt ebben a szekrényben, Mr. Ökör? - felemeled a kezidet. Igazolod magad, mint szövetségi kábítószer nyomozó (lapozz a 6-ra), vagy inkább megtartod az inkognitódát, és megpróbálsz megvesztegetni az űrt (lapozz a 318-ra)?

56

Az erdő váratlanul véget ér. Az út lusta balkanyarba kezd, és előtted 250 méterre megpillantod a fekete kocsit! Átvágysz az út bal oldalára, hogy lerövidítsd a kanyart (lapozz a 290-re), vagy inkább maradsz a jobb oldalon, a külső íven (lapozz a 7-re)?



57

Néhány centivel eltévesztet! A fekete kocsi csikorogva megfordul, és utánad veti magát. Lapozz a 378-ra.

58

Elhagyod a szobát, és továbbmész egy folyosón. Egy T-elágazáshoz érkezel. Jobbra és balra is sokáig nyúlik a folyosó, és végül halvány sárgás fényben fordulnak el. Balra mész (lapozz a 360-ra), vagy jobbra (lapozz a 9-re)?

59

Sikerület eljutnod az első gömbig. Jöhet a következő. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az

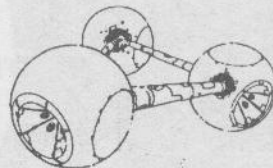
ÜGYESSÉGED, lapozz a 361-re. Ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 10-re.

60

A folyosó kanyargós, de sikerül megpillantanod a menekülő merénylőt. A folyosó egy légzsilipben ér véget. A férfi nekiáll gyorsan kinyitni a zsilipet. Mivel azt figyeli, milyen messzire vagy tőle, nem veszi észre a feje fölött villogó vörös feliratot – odakint még vákuum van! Sikerül kinyitnia az ajtót... az ajtó félrecsusszan...

Ekkor már a férfi is rádöbben, hogy mit tett, de most már nincs választása: a benti levegő nagy nyomással kiáramlik a szabadba, és a férfi teste pörögve száguld ki a világűrbe. A hatalmas huzat téged is magával sodor, de szerencsére a légzsilip biztonsági szerkezete még időben visszazárja az ajtót, így te megúsztad az űruha nélküli űrsétát. Visszamész az űrhajóhoz, felöltöd az űruhát, és kimész megvizsgálni a férfi holttestét. Nem találsz túl sok mindent – egy apró mechanikus alkatrész (valószínűleg egy helikopteré) lapul az egyik zsebében. Lehet, hogy a normális foglalkozása helikopterszerelő – már akkor, amikor nem emberek gyilkolásával tölti az idejét.

Nincs már több értelem, hogy itt maradj a holdon, ezért visszatérsz a Ketherre. Elmehetsz a főváros egyik repterére (lapozz a 206-ra), vagy pedig beáshatod magad a Központi Városi Könyvtárba egy kis időre (lapozz a 80-ra).





61

A függőhíd egy ajtóban ér véget. Az ajtó a tetőre nyílik. Hirtelen erős rúgást érzel a hátadban, és térdre zuhansz. Az utolsó hang, amit hallasz, a biztosítószegek kattanása. Kalandod véget ért.

62

Túl sok állományt kellene átnézned, ezért úgy döntesz, hogy benézel az íróasztalfiókba. Lapozz 179-re.

63

Előhúzkod a fegyveredet, a fejük fölé lebegsz, és megköszörülöd a torkodat. - Khm, khm. - Azok felnéznek, de szemmel láthatóan nem érdekli őket a rájuk szegezett lézerkarabély. Vadul felkiáltanak: - Betolakodó! Betolakodó a kolostorban! - Aztán ezekkel a szavakkal hosszú késeket húznak elő a ruhájuk mögül, és neked rontanak. - Öljük meg a betolakodót! - kiáltja az egyik. - Halál a hitetlenre! - sikoltja a másik. Egymás után fognak támadni, egyszerre csak egy, viszont olyan közel jöttek már, hogy kénytelen vagy közelharcban megküzdeni velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első SZERZETES	9	5
Második SZERZETES	9	5

Ha legyőzted őket, lapozz a 24-re.

64

- Kérem, ne lőjön! - suttogja. - Elmondom... elmondom, amit tudok. - Még két fenyegető lépést teszel felé. - De elám. - mondd keményen.

- Van néhány rendszertelen adás egy ... egy műholdról. Az L16-os pályán, azt hiszem. Ezekből lehet megtudni, mikor jön egy ... egy újabb rakomány... de... de... - és dadogni kezd.

- De micsoda?

- Oh... ööö... de semmi különös. Ez minden.

Lehet, hogy az igazat mondta. Ha akarod, kimehetsz az űrbe, hogy megnézd azt a műholdat (lapozz a 36-ra). Ha úgy ítéled meg, hogy a fickó ennél többet tud, felléphetsz vele még keményebben is (lapozz a 25-re).

65

Sajnos rosszul tartottad az egyik rakétát, így egy kicsit eltértél az útirányodtól. A távolság negyedét már megtetted, de kénytelen vagy újra célozni, és újból lökni egyet magadon. Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 260-ra. Ha az eredmény nagyobb, vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 26-ra.

66

A fekete kocsi füstölgő, csikorgó kerekkel próbál az úton maradni, de hiába. Oldalt fordul, becsúszik az erdőbe, és hatalmas lendülettel ütközik egy fának. A roncs szinte

teljesen körülöleli a vastag fatörzset. Beletaposol a fékbe, és sikerül a fent leírtaknál sokkal kulturáltabb módon megállni az út szélén. Lapozz a 359-re.

67

Kinyitod a nagy ajtót. Egy vastag műanyagkonténerekkel teli raktárban találsz magad. A konténereken kívül még négy gorilla kinézetű fegyveres őr tartozik a teremhez. Amint megpillantanak, tüzet nyitnak. Meg kell küzdened velük.

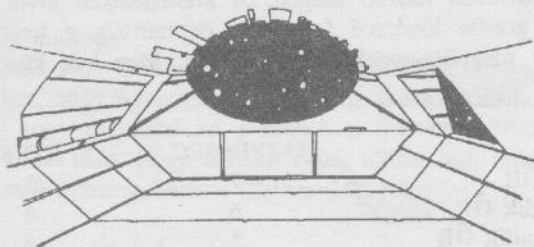
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ŐR	7	6
Második ŐR	6	6
Harmadik ŐR	5	4
Negyedik ŐR	5	4

Ha legyőzted őket, lapozz a 28-ra.



68

Közel érsz a karhoz, de néhány milliméterrel mégis elvédted. Visszanyúlni már nincs idő, a légáramlat kisodor a világűrbe. Egy darabig még sodródasz, aztán egy idő múlva kifogy a ruhádból az oxigén. Kalandod véget ért.



69

Amikor belelősz, a figura millió apró szilánkra robban szét. A másik Babbet hangosan felkacag, balra fordul, és tüzet nyit, de nem rád céloz. Rémületedre lézersugarak villannak elő az öltözőparaván mögül, és csapódnak a testedbe. A figurák csak tükörképek voltak! Babbet egész idő alatt a paraván mögött rejtőzött. A földre rogyasz, kiömlő véred vörösre festi a szőnyeget. Kalandod véget ért.

70

Úgy tűnik, a nő nem vette észre, hogy követed. Kis idő múlva belép egy ötemeletes lakóépület kapuján. Vársz egy

kicsit. Nemsokára világosság gyúlik a negyedik emeleten. A kapuhoz sétálsz, és végigolvasod a lakók listáját. Őt nevet látsz – valószínűleg mindegyik emeleten egy ember lakik. A negyedik emeletnél a következőt olvasod:

**ZERA GROSS
CSILLAG- ÉS BOLYGÓKÖZI
IMPORT/EXPORT**

Tovább vársz az utcán, és kívülről figyeled a nő ablakát (lapozz az 51-re), vagy úgy döntesz, hogy mára elég volt a munkából, majd holnap elmész a Központi Városi Könyvtárba, hátha találsz valami információt Zera Grossról (lapozz a 80-ra)?



71

Amint talajt érsz, éles fény világít a szemedbe. – Állj! – kiáltja egy hang. Nem engedheted, hogy elfogjanak ebben a pozícióban, ezért fel kell venned a harcot a biztonsági őrral. A fegyveredet sem használhatod, mert a lövések zajára bizonyára újabb örök érkeznének. Nekiugrasz a férfinak, és közelharcban küzdesz meg vele.



Ha legyőzted, hegyd figyelmen kívül a harc során szerzett sebesüléseket (ezek csak átmeneti jellegűek voltak), és lapozz a 119-re. Ha ő győzött le téged, lapozz a 32-re.

72

- Kérem, ne zárjon börtönbe! – könyörög. – Mindent elmondtam!
- És hogy hívják a vámfőisztet?
- Zac... Zac Kalensus – feleli remegve. – Ő fizet azért, hogy csináljam... de én többet nem...
- Persze, persze – morgod a bajsod alatt. Lapozz a 11-re.

73

Elrepülsz a C230-as aszteroidához. Ha a saját űrhajód már elpusztult, 2000 tekát kell fizetned a kölcsönzésért.

A C230-as egy körülbelül 300 méter átmérőjű aszteroida. Civilizációnak csak egyetlen jelét látod: egy apró dokk, néhány kiálló antennával. Meglehetősen békésnek tűnik – és a látogatásod nem is eredményezte űrhajóelhárító rakéták záporosóját... még.

Belebújsz az űrruhádba, és kilebegsz az aszteroidához. Háromféle bemeneteli lehetőséget fedezel fel: a dokkbejáratot, egy apró vészkijáratot és egy légkondicionáló ventilátor kivezető nyílását. A dokkon keresztül bemenni egy kicsit feltűnő lenne, ezért a másik kettő közül próbálkozol meg az

egyikkel: de melyikkel? A vészkijáráttal (lapozz a 34-re), vagy a ventilátor kivezetésével (lapozz a 229-re)?

74

Elhibáztad! A férfi rád mered, majd előhúzza egy rádió adóvevőt, és bemozd valamit. Újból célzol, de az férfi közben lecsúszik a fáról. Egy lövést ad le rád, és el is talál a kezeden. Vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Néhány távoli lövést, majd egy női sikolyt hallasz. Az orvlövész után rohansz, és megpillantod a szitává lőtt Mrs Torust, mellette pedig az előbbi fekete kocsit. Az orvlövész futtában felkapja a biztonsági dobozt, és beugrik a kocsiba, az pedig csikorgó kerekekkel kilő. Megpróbálsz üldözőbe venni a kocsit (lapozz a 191-re), vagy inkább elsősegélyt nyújtasz Mrs Torusnak (lapozz a 210-re)?

75

A városban körbejáród az olcsó lebujokat, néhány olyan helyet is, ahol már voltál. Rengeteg embert kikérdezel – feleslegesen. Úgy tűnik, minden ismét eltűnt a föld alatt. A kábítószermaffia nyilván értesült a jelenlétedről, és nem kockáztatnak semmit. Lapozz a 16-ra.

76

A lökhárítód szinte a fekete kocsit éri, olyan közelről üldözöd a gengsztereket végig az erdőn. Váratlanul az út ki-

bukkan a fák közül, és egy töltésre vezet fel. Megpróbálsz a gengszterek mellé autózni (lapozz a 310-re), vagy inkább meglököd őket a lökhárítóddal (lapozz a 27-re)?

77

Kis idő múlva egy leágazáshoz érsz. Az eredeti folyosón mész tovább (lapozz a 340-re), vagy befordulsz az oldalfolyosóba (lapozz a 379-re)?

78

Tüzet nyitsz rá, miközben ellenfeled azon igyekszik, hogy elektromos tűzzel borítson el.

ŐRSZEM

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ10

Ha elpusztítottad, lapozz a 263-ra.

79

Egy falon lévő kis nyílásból egy apró, mérgezett tű csapódik a karodba. Az ajtó nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és lapozz vissza a 186-ra.

80

A Központi Városi Könyvtár egy hatalmas épületkomplexum, több millió videofilmel, mágneslemezzel és mikrofilmel. Mutatóban azért néhány könyv is található. Egyetlen emberrel sem találkozol, amikor megérkezel: az ügyfelek számítógépes hálózaton keresztül jutnak hozzá a kikölcsönzött „könyvekhez”, és otthon olvassák el azokat a saját termináljuknál. Körbesétálsz, keresel magadnak egy CSAK ÜGYFELEKNEK feliratú terminált, és helyet foglalsz előtte.

Mihez kezdesz? Átfutod a helyi szervezett bűnözésről szóló régi videókat (lapozz a 41-re), vagy inkább végignézed az állami statisztikákat (lapozz a 12-re)?

81

A tulajdonos nem ismeri a nevet, és senkit sem látott azokon kívül, akiket te is láttál megfordulni a presszóban. Csak lódottan távozol.

- Hé, te! – szólal meg egy hang a hátad mögött. Megfordulsz, és egy jólfésült férfit pillantasz meg, amint egyenesen rád szegezi a pisztolyát. – Gyere ide! – és a fegyverével hívogatóan integet.

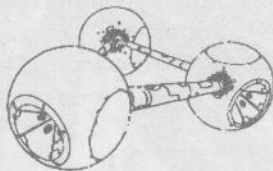
Megpróbálsz elrohanni (lapozz a 364-re), vagy fenyegetően te is előhúzkod a fegyvered (lapozz a 42-re)?



Ahogy kinyitod az ablakot, megszólal egy riasztócsengő. A kertből és a házból is futó léptek zaját hallod. A fenébe! Két ór tűnik fel. Kénytelen vagy tüzet nyitni rájuk.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ÓR	8	6
Második ÓR	6	6

Ha legyőzted őket, sietve elhagyod a házat, mielőtt még többen érkeznének. Lapozz a 231-re.



Óvatosan megközelíted a talapzatot, mire a láng intenzívebben kezd lobogni. Az ajtók bevágódnak! Rémülten látod, hogy a lángokból egy hatalmas kígyóalak lép ki, amelynek a feje helyén egy női arc látható. Tucatnyi pikkelyes láb jelenik meg az arca mögött, kékre vált a színe, és hangosan hahotázni kezd. A hideg végigfut a hátadon, amint megpillantod a hatalmas fogakat a szájában. A hátán bőrszárnyak bomlanak ki. A szörnyeteg feléd hajol, és néhány lábával megragad.

Ha olvastad a Thuvaldhoz szóló imát, most elkántálhatod (lapozz a 122-re). Ha nem olvastad, megpróbálhatsz tüzet

nyitni a szörnyre (lapozz a 93-ra), vagy beszélni vele (lapozz az 54-re).

Az ór lassan a szekrényedhez ér. Ráteszi a kezét a kilincsre.

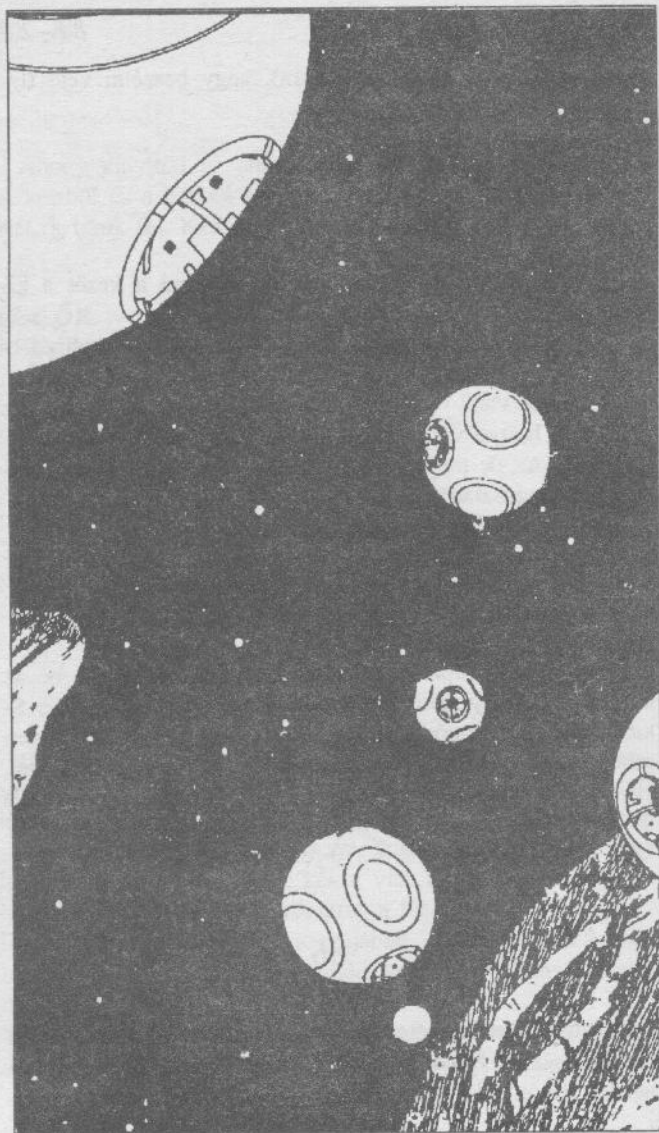
- Hé, Harry! – kiáltja egy hang valahonnan a raktárból. – Sörözni kéne már egyet, öreg haver!

- Már idő van? – kérdezi a biztonsági ór, és rápillant az órájára. – Igazad van, öreg!

Phühh! Az ór megfordul, és a haverjával kísétál a raktárból. Ezt megúsztat! Lapozz a 45-re.

Mintegy 200 kilométer/órás sebességgel száguldasz be az erdőbe, és kétségbeesetten veszed észre, hogy az út éles S-kanyarokkal folytatódik a fák között. Kemény feladat ilyen sebességgel ezen az úton megmaradni! Dobj két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 46-ra. Ha az eredmény nagyobb vagy egyenlő, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 270-re.

Egy magániroda előterébe jutsz. Egy hosszú asztalnál két durva kinézetű fickó dolgozik kétségbeesetten: teleírt papírlapokat nyomnak át egy iratmegsemmisítő gépen, és mág-



nesszalagokat helyeznek be kézi demagnetizáló készülékbe. Mindketten állig fel vannak fegyverezve. Amikor megpillantanak, lebuknak az asztal mögé, és tüzet nyitnak rád. Az egyiküknél egy teljesen automata lézerkarabély van.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első GENGSZTER	10	6
Második GENGSZTER	6	6

Ha legyőzted őket, lapozz a 47-re.

87

Visszatérsz a kontinensre, és kirepülsz az aszteroida övezetbe. Ha a saját űrhajód elpusztult már, kénytelen vagy bérelni egy újat 2000 tekáért. Ha nincs már ennyi pénzed, akkor kudarcot vallottál, és kalandod véget ért.

Amikor megközelíted a kábítószert előállító aszteroidát, a következő felirat villan fel a számítógéped képernyőjén: A CÉLPONTOT AKNAMEZŐ VESZI KÖRÜL. Kinézel az ablakon, és (némi szemmeresztés után) meglátod az aszteroida körül lebegő, kisebb köveknek álcázott aknákat. Nagyon trükkös!

Nekiállsz, hogy a lézerágyúddal vágj utat az aknák között (lapozz a 48-ra), vagy inkább megpróbálsz sértetlenül átmanőverezni közöttük (lapozz a 19-re)?

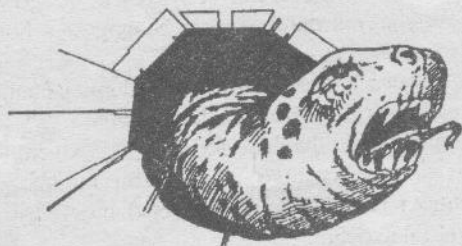
88

Tüzet nyittok egymásra.

Ha legyőzted, lapozz a 49-re.

89

Ellátogatsz a Légiirányítás központjába a város fő repülőtérére. Mivel próbálkozol? Követed hazáig a fickót, amikor vége a munkaidőnek (lapozz a 247-re), vagy megpróbálsz bejutni az irodájába, amikor nincs már bent (lapozz a 257-re)?



90

Visszamegy a városba, és sötétedés után térsz vissza az Állami Számítógépes Adatbankhoz – nem mintha a sötétben nehezebben vennének észre, de valószínű, hogy éjszakára a személyzet egy része már hazament. A drótkerítéssel meg sem próbálkozol – biztosan több tonnányi riasztókészülékkel van ellátva. Inkább a kis épülethez sétálsz, és egy esőcsatornán felmászol a tetejére. A kis épületet egy szigetelt vezeték köti össze az adatbank épületével. Végigmászol ezen a ve-

zetéken, remélve, hogy megtartja a súlyodat. A központi épület tetején keresel egy világítóablakot, kinyitod, és beugrasz rajta. Tedd próbára a SZERENCSEDÉT! Ha szerencsés vagy, lapozz a 119-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 71-re.

91

A gengszterek holtan hevernek a lábad előtt. Gyorsan kirohansz a raktárépületből, közben hallod, amint jópáran a nyomodban vannak. A hátsó ajtónál váratlanul egy másik gengszter lép ki egy rakás szemét mögül. Felemeled a fegyveredet. – Ne, várj! – hadonászik védekezően a férfi, és egy papírcetlit tart az orrod elé. Habozol egy pillanatig, majd elveszed a cetlit, és tovább rohansz. Szerencsére sikerül kijutnod a raktár területéről anélkül, hogy elkaptak volna. Amikor nyugalmas helyre érsz, elveszed a cetlit, és elolvasod:

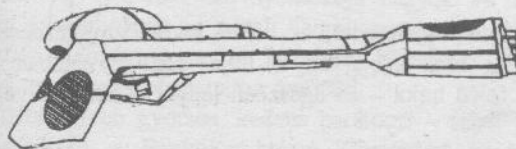
Kedves narkós barátom!

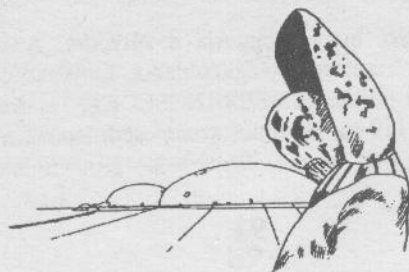
Találkozunk holnap reggel 9-kor a Szövetség Hőseinek kávéházában.

A te boldogtalan bűntársad,

Clive Torus

Akár találkozhatsz is vele. Lapozz a 315-re.





92

Egy lerobbant bárban üldögélsz éppen, és egy öreg aszte-roida bányással beszélgetsz, amikor zümmögést hallasz, és látod, hogy egy apró rovar száll a válladra. Felé suhintasz de – megdermedsz rémületben – észreveszed, hogy ez nem rovar, hanem egy apró kis elektronikus kémszerkezet. Egy poloska, magyarul szólva. Bár tökéletesen úgy fest, mint egy rovar, alapos szemrevételezés után észre lehet venni az apró sugárhajtóműveket a szárnya alatta, és a miniatűr videokamerát a szeme helyén – amint egyenesen rád bámul.

Megpróbálsz lerázni a poloskát (lapozz az 53-ra), vagy figyelmen kívül hagyod, és elmész az úrkikötőbe, hogy ott folytasd a nyomozást (lapozz a 345-re)?

93

Előrántod a fegyveredet, és vadul lövöldözni kezdesz a szörnyre. Az csak kacag egyet, teljes életnagyságában kinyújtózik, feléd hajol – és egészben lenyel. Kalandod véget ért.

94

Kiszáguldasz a raktárból. Az űr utánad lő, de nem talál. Na, most egy jó darabig nem fogsz semmit megtudni az úrkikötő környékén. Kénytelen vagy újabb nyomot találni. Lapozz a 231-re.

95

Még vagy tíz kilométeren át követed az utat, de nem találsz nyomát a gengsztereknek. Csalódottan megfordulsz, és visszahajtasz a városba. Lapozz a 16-ra.

96

Az ügyeletes proktor kisimítja a redőket az egyenruháján. Végigsiet egy rövid folyosót, és integet, hogy kövesd. Egy hatalmas irodába irányít. Az iroda területének nagy részét egy óriási íróasztal foglalja el, az íróasztal mögött pedig egy nem kevésbé hatalmas méretű ember ül.

- Hello – üdvözlöd, miután az ügyeletes proktor kilépett az irodából, és becsukta maga után az ajtót. – A Szövetségi Rendőrség 1-es fokozatú nyomozója vagyok. A feladatom, hogy felszámoljam az Aleph Cygni rendszerbeli kábítószermaffiát. Szívesen venném, ha ehhez bármilyen információt vagy egyéb segítséget tudna nyújtani.

- Hová ilyen gyorsan, kedves barátom? – feleli joviálisan a felügyelő. – Foglaljon helyet. Cigaretta? Eredeti vegai dohány. – Miután nem kersz cigarettát, ő elővesz egyet ma-

gának, és kényelmes mozdulatokkal rágyújt. – Természetesen boldgan segítenék, de hát, tudja, az Aleph Cygni rendszerben nincs semmiféle kábítószermaffia.

- Micsoda?

- Csak kitaláció az egész. Semmi nagyméretű szervezkedésről nincsen tudomásunk, csak néhány kis ügyről a Rispin Végzetéről, de hát az olyan kis volumenű, hogy még egy öreganyót sem tudna ellátni, nemhogy a fél világot! Ha, ha!

- Szóval az egyetlen szervezet, amiről tudomása van, a holdon működik?

- Így van. – A felügyelő vidám arca szinte sugárzik a jóindulattól. – Ha úgy akarja, természetesen kimehet, és megvizsgálhatja a környéket, de engem igazán nem érdekelnek az ilyen kis semmiségek.

- Valóban?

- Nem hát. Úgy vélem önt forró nyomra küldték, nemde-bár? Ó, azok a szövetségi fafejek, már ha megbocsájtja az udvariatlanságomat, nem tudnak megkülönböztetni egy kábítószermaffiát egy rögbicsapattól.

Lehet, hogy nem. Mindenesetre, hogy hivatalosan fogalmazzunk, itt néminemű félreinformálással találad szemközt magad. Vajon szövetségi vagy helyi jellegű az ügy? No mindegy, nem számít mit gondol ez a férfi itt a szövetségi rendőrségről, neked az a feladatod, hogy addig folytasd a nyomozást, amíg (ilyen vagy olyan) eredményre nem jutsz. Elmész a Rispin Végzetére (lapozz a 398-ra), vagy inkább a helyi proktorok javaslatainak figyelmen kívül hagyásával tovább folytatod a nyomozást valami olyan helyen (bár, kocsma, ilyesmi), ahol a kellő mennyiségű információt be tudod szerezni (lapozz a 299-re)?

Viszonzod a tüzet.

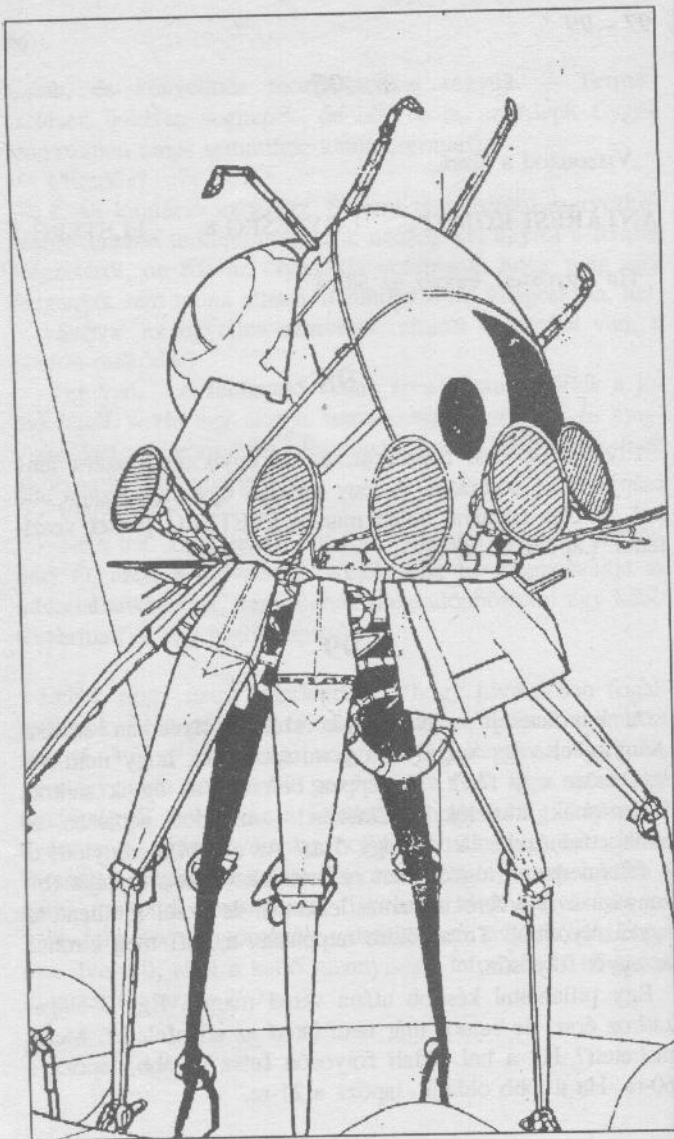
ANTARESI ROBOT **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz az 58-ra.

Elvéted az első fogantyút, és az egyik gumószerű lény csápjai közé sodródsz. A lény hirtelen egy nagy szájja alakul, és éles fogaival beléd mar. 4 ÉLETERŐ pontot veszítél. Lapozz az 59-re.

A kupolatetejű város egyik széles folyosóján sétálsz. Annyira el vagy merülve a gondolataidban, hogy nem veszel észre egy férfit, aki éppen befordul az egyik sarkon. Egymásnak ütköztek. – Elnézést! – mondod gépiesen, és amikor felnézel... látod, hogy ő az! Az előbbi merénylő! Ő is felismerhetett téged, mert az arcodba vágja a táskáját (bizonyára a fegyvere is benne lehetett), és ezzel kibillent az egyensúlyodból. Te a földre huppansz, a férfi meg elrohan az egyik folyosón.

Egy pillanattal később utána veted magad. Egy T-elágazáshoz érsz, de sajnos már nem látod az ellenfeledet. Merre mehetett? Ha a bal oldali folyosón futsz tovább, lapozz a 60-ra. Ha a jobb oldalin, lapozz a 21-re.



A fejed fölé emeled a kezeidet, miközben a fegyveresek közelebb lépnek. Az autó ajtaja kinyílik, és egy piperkőc kinézetű férfi száll ki belőle. Gondolataiba merülten hozzád lép.

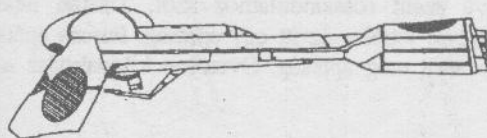
- Ki... ki maga? – kérdezed, igyekeztél eltitkolni, hogy alaposan be vagy rezelve.

- A barátaim – válaszolja, miközben a tekintete kutatóan végigfut rajtad. – csak „Puskás”-nak hívnak, de ez a számodra most nem fontos. – Nem találta meg a fegyveredet.

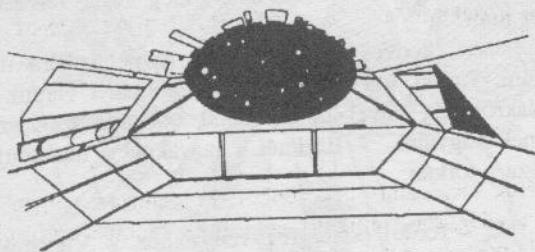
- Miért nem?

- Ha... azért, kedves barátom, mert te nemsokára meg fogsz halni. Tudod, ma este épp egy rakományt várunk az aszteroidákról. És mivel te nekiálltál utánunk szaglászni, kénytelenek vagyunk... – Ezeknél a szavaknál a mutatóját végighúzza a torkán.

- OK, fiúk – fordul oda a fegyveresekhez. – Vigyétek a tetőre, és eresszettek három golyót a fejébe. – Felvezetnek egy lépcsőn, aztán egy darupályához hasonló függőhídon. Miközben a hídon sétáltok, rengeteg alkalmad nyílik a menekülésre. Megpróbálkozhatsz azzal, hogy megkapaszkodsz az egyik tetőgerendában, és lerúgód a kísértőidet a hídról (lapozz a 383-ra); te magad is leugorhatsz, remélvén, hogy a zuhanástól nem lesz komolyabb bajod (lapozz a 22-re); de azt is megteheted, hogy vársz, hátha még jobb lehetőség kínálkozik (lapozz a 61-re).



Hallod, hogy a folyosón valaki az iroda felé közeledik. Gyorsan kilépsz az irodából, rámosolyogsz a fiatal hölgyre a folyosón, és megszólalsz: – Úgy tűnik, már nincs bent. – Majd sarkon fordulsz, és nyugodt léptekkel kivonulsz az épületből. A C230-as aszteroidát könnyű lesz megtalálni. Kimész, és megvizsgálod (lapozz a 73-ra), vagy inkább keresel valakit az űriparban, aki talán tud némi információval szolgálni az illegális űrforgalomról az aszteroidák felé (lapozz a 384-re)?



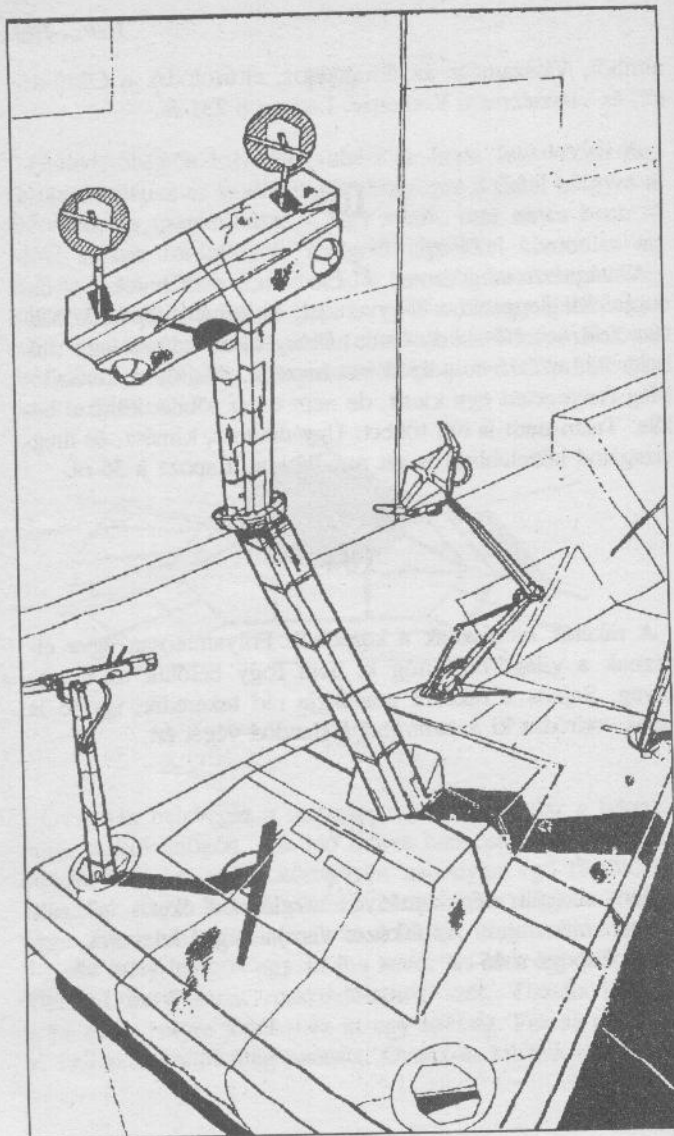
Óvatosan belebepsz a terembe, és elhelyezkedsz a fekete-ruhás alakok mögött. Kis idő múlva hangosan kántálni kezdenek. Az első sorok környékén néhányan égő füstölőket lengetnek nagy, lusta körökben. Nemsokára megjelenik egy újabb feketeruhás férfi (nyilván a főpap, vagy valami ilyesmi), és mély hangon egy imába kezd. Az ima egy bizonyos Thuvald nevű szent rosszindulathoz szól. Tisztán látszik, hogy rossz helyre jöttél – ez itt egy apátság. Furcsa apátság, az biztos, de attól még apátság. Óvatosan kilopakodsz a te-

remből. Visszamész az űrhajóddhoz, eltávolodsz a C230-as-tól, és visszatérsz a Ketherre. Lapozz a 231-re.

A vámtiszt megdermed. – Én... én... nem tudok... – dadogja. Meglengeted a fegyveredet, és néhány lépést közelítesz felé. – ...túl sokat. Csak néhány tiltott adásról egy műholdról... az L16-os pályán, azt hiszem... Ne lőjön, kérem! – Még fenyegeted egy kicsit, de nem tudsz többet kihúzni belőle. Talán nem is tud többet. Úgy döntesz, kimész, és megvizsgálod közelebből is azt a műholdat. Lapozz a 36-ra.

A rakéták kicsúsznak a kezedből! Folyamatosan égve elhúznak a világűrbe, amíg ki nem fogy belőlük az üzemanyag. Sajnos a rakéták madzagja rád tekeredik, így te is velük sodródsz ki a semmibe. Kalandod véget ért.

Nem sikerült elég keményen meglöknöd őket – sikerült az úton maradniuk. Az ütközés viszont téged lelassított egy kicsit. Lapozz a 46-ra.



106

A folyosó egy szobában végződik. A szobában szerteszét lőszeres dobozok és lézerkarabélyokba való energiatelepek hevernek. Egy apró karbantartó robot gördül oda hozzád. – Helló! Szép napunk van. Megtisztíthatom a fegyverét?

Oldalra lököd a robotot, és belépsz a szobába. Gyorsan végigfut a szemed a használható dolgokon. Csak egy kézi-gránátot találsz, amit el is teszel. Ezt egyszer használhatod. Ha egy (vagy több) ellenség ellen használod, dobj három kockával, és az eredményt vond le az *összes* ellenfél ÉLET-ERŐ pontjából.

Mivel semmi más nincs a szobában, visszamész a leágazáshoz, és továbbmész a főfolyosón. Lapozz a 340-re.

107

A nagy, piros kar után veted magad. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 29-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 68-ra.

108

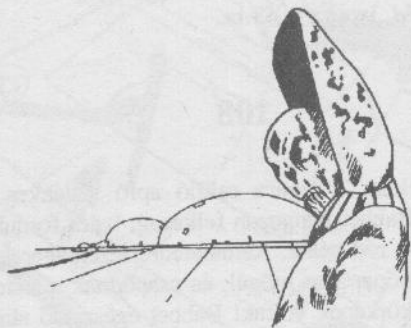
Amikor belelősz, a figura millió apró szilánkra robban szét. A másik Babbet hangosan felkacag, balra fordul, és tüzet nyit, de nem rád céloz. Rémületedre lézersugarak villannak elő az öltözőparaván mögül, és csapódnak a testedbe. A figurák csak tükörképek voltak! Babbet egész idő alatt a pa-

ráván mögött rejtőzött. A földre rogysz, kiömlő véred vörösrre festi a szőnyeget. Kalandod véget ért.

109

Ezúttal az egyik közeli üzlet bejáratánál foglalsz el figyelemállást. Tizenöt perc elteltével elalszik a fény a negyedik emeleti lakásban. Vársz egy kicsit, de öt percig semmi sem történik. Aztán minden figyelmeztetés nélkül hat hatalmas – igazán hatalmas – természetű, gengszter kinézetű férfi bukkan fel előtéd szinte a semmiből.

- Idefigyelj, publi!
- Mi az? – kérdezed.
- Csak ennyi... – Megragadnak, és néhány perc alatt agyba-főbe vernek. Aztán a földre löknek, és elvonulnak. Egy idő múlva magadhoz térsz. Feltápáskodsz, és elvonszolod magad, hogy némi orvosi ellátáshoz és pihenéshez juss. Csökkentsd 2-vel az ÉLETERŐ pontjaidat véglegesen (vagyis csökkentsd 2-vel a *kezdeti* értékét). Másnap úgy döntesz, hogy elmész a könyvtárba Z. Gross után nyomozni. Lapozz a 80-ra.



110

- Hé, te, állj csak meg! – kiált rád az egyik férfi abban a pillanatban, hogy megmozdulsz. A fenébe! Észrevettek. Lerohansz a lépcsőn, és felrántod az ajtót... és két, lézerkarabéllyal felfegyverzett, izmos férfit pillantasz meg, amint feléd rohannak. A küzdelem elkerülhetetlen.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
ELSŐ GENGSZTER	6	8
MÁSODIK GENGSZTER	5	8

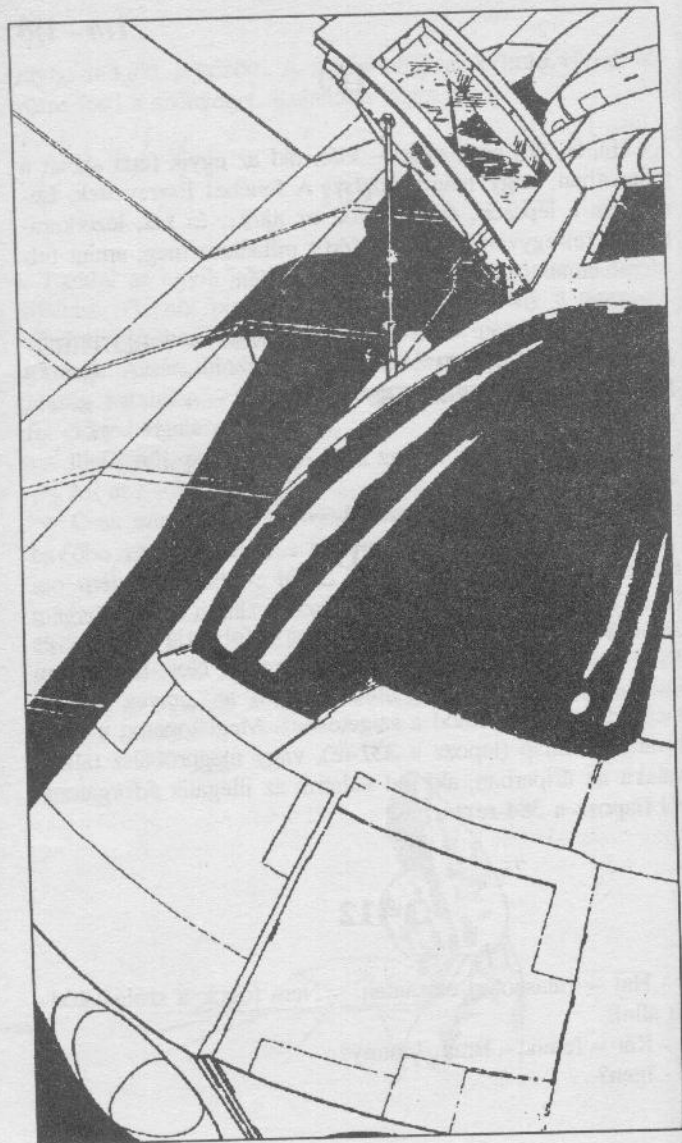
Ha legyőzted őket, lapozz a 91-re.

111

- Ma is érkezett valami új anyag – folytatja sietve -, és valószínűleg holnap fog a vámhoz érni. – Nos, mivel nem tudod, hogy pontosan honnan érkezik az „anyag”, nincs még értelme kirepülnöd a szigetekhez. Meglátogatod a vámhivatalt másnap (lapozz a 337-re), vagy megpróbálsz találni valakit az úriparban, aki tud valamit az illegális úrforgalomról (lapozz a 384-re)?

112

- Ha! – válaszolod elszántan. – Nem fogok a szolgálatodba állni.
- Kár – feleli. – Brak, Johnny?
- Igen?



- Nyírjátok ki a pasast.

Itt a játszma vége. Az utolsó hang, amit életedben hallasz, egy felhúzott pisztoly kattanása. Kalandod véget ért.

113

Az autó vezetője megrémül vad hadonászásodtól, és megáll az út szélén. – Mi történik itt? – kérdezi meglepetten, amikor kirángatod a kocsiból. – Hé... Várjon! – kiabálja kétségbeesetten, amikor csikorgó kerekkel megfordulsz az úton, és a banditák nyomába szegődsz. Szerencséd van – a kocsid egy hatkerekes, ikerturbinás sportmodell. Pár száz kilométer/órás sebességre biztosan képes.

A forgalmat pásztázó radarra pillantasz – a fekete kocsi nincs még túl messze -, és felgyorsítasz 200 kilométer/óra. Ha a sportkocsi leintése előtt lőttél a fekete autóra, lapozz a 387-re. Ha nem, lapozz a 202-re.

114

Néhány nap eredménytelen kutatás után úgy döntesz, hogy visszatérsz a Ketherre, és a városban nézel új nyomok után. Lapozz a 75-re.

115

A kocsi ikerturbinái szédületes teljesítményre képesek. Villámgyorsan száguldasz le a lejtőn, és a végén már csak

három méterre vagy a fekete kocsitól. Vadul dudálsz, hogy azzal is idegesítsd őket. Az út egy erdőben halad tovább. Az út meglehetősen kanyargós, girbegurba, így lassítanotok kell. Megpróbálkozhat az azzal, hogy meglököd hátulról a fekete kocsit, hátha leszáguld az útról, és belerohan a fába – bár ez nehezebb járgány, mint a tiéd, így valószínűleg nehezebben fogsz tudni kormányozni ilyen helyzetben. Megpróbálsz tehát lelőni az útról (lapozz a 222-re), vagy nem (lapozz a 76-ra)?

116

A gép zümmög egy kicsit, amíg feldolgozza a válaszodat. Aztán tüzet nyit. – Nem nyert, haver! – kacag. Viszonoznod kell a tüzet, ha életben akarsz maradni.

ROBOT ŐRSZEM **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 4**

Ha legyőzted, lapozz a 38-ra.



117

A hajóddal beúszol a fődokkba, és leparkolsz egy csillagközi sikló mellett. Amikor kinyitod a külső légszilipet, apró, gömb alakú robotot pillantasz meg az orrod előtt lebegni.

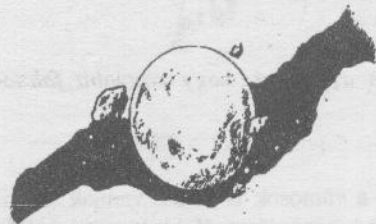
Az oldalára szerelt kis rakéták segítségével ide-oda száguldozik a dokkoló teremben, közben pedig folyamatosan tüzel rád. Kénytelen vagy lelőni ezt a kellemetlenkedő kis vacakot.

VÉDELMI ROBOT **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 4**

Ha elpusztítottad, lapozz a 156-ra.

118

Az ajtó erős áramütést mér rád, és nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és lapozz vissza a 225-re.



119

Egy irodaszerű helyiségbe jutottál. Az egyik asztalnál egy számítógépterminált pillantasz meg. Gyorsan leülsz elé, és megpróbálsz elérni az Adatbank titkos állományait. Lapozz a 393-ra.

120

- Hogyne, természetesen belenézhet – feleli Mrs Torus. – Az összes papírját ebben a fiókban tartotta. – és egy íróasztalfiókra mutat. Átlapozol néhány ártatlannak tűnő papírt – árukatalógusok, néhány emlékeztető feljegyzés, számlák, vacsorameghívások, kivágott újságcikkek stb. Végül találsz egy számítógéppel nyomtatott cetlit:

000561402

UAB: QUERT SATCOM XX597134XX VÉGE

UAB: SZÜNET

A cetlit igazából az a szöveg teszi érdekessé, amelyet Clive a hátára firkantott:

Zera,

Kalensus azt üzeni, hogy nagyobb falatot kér a vámos srácainak.

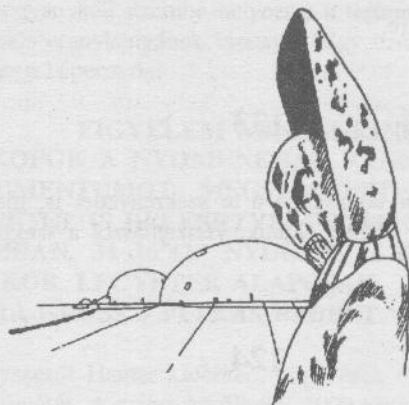
Clive

Világos, a vámosok is benne vannak (de hát erre eddig is számítani lehetett). Ez a Kalensus lesz a főnökiük. Találkozol Mrs Torusszal később, amikor már el tudta hozni a dokumentumokat a bankból (lapozz a 44-re), vagy ellátogatsz a vámhivatalba, és megszorongatod egy kicsit ezt a Kalensus haverodat (lapozz a 142-re)?

121

Észreveszel egy apró riasztószervezetet, mely akkor lép működésbe, ha csak simán kinyitják az ablakot. Könnyű-

szerrel hatástalanítod. Bemászol az ablakon. Rövid folyosóra jutsz, mely egy üres szobába nyílik. Lapozz a 365-re.



122

A szörnyeteg föléd tornyosul, de szerencsére eszedbe jut az ima, amit a fémlapon olvastál. A szörny képébe kiabálsz:

*A rejtőző**A hatalmas**Ideje visszatér**Tűrj, várj, légy készen.*

A szörnyeteg felemelkedik a levegőbe, és különös, sziszegő hangon megszólal:

*A rossz helyre jöttél.
Mások által félrevezetve.
A vámhivatalban lennél helyeden.*

Lapozz a 161-re.

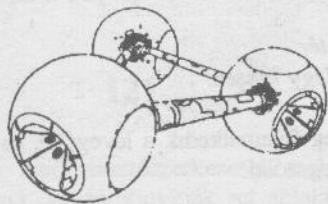
123

Sikerült. Az űr átvizsgálja a te szekrényedet is, majd továbbáll. Amikor végleg eltűnik, visszamászol a szekrénybe. Lapozz a 357-re.

124

Már csak kilencven méternyire vagy a banditák autójától, amikor az út egy meglehetősen sűrű erdőben halad tovább. A fák alacsonyak és dúslombúak, így lehetetlen megmondani, hogy az út egyenesen folytatódik-e, vagy pedig kanyarodik.

Ha megpróbálsz még közelebb kerülni a fekete kocsához, és tovább gyorsítasz, lapozz a 85-re. Ha maradsz az eddigi biztonságos sebességen, lapozz a 76-ra.



125

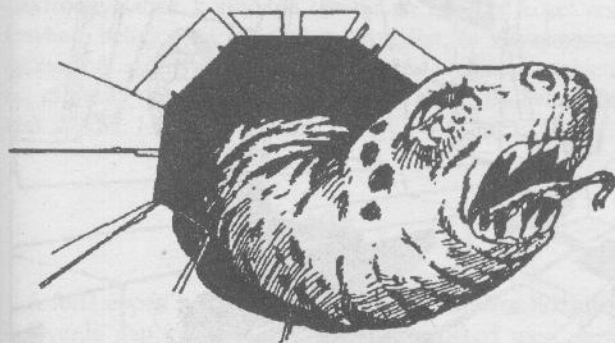
Az iratok semmire sem jők, de (miután sikerült kitalálnod, hogyan kell üzembe helyezni) a terminál valóságos információs aranybányának bizonyul. Egy üzenet villan fel állandóan a képernyőn:

FIGYELEM MINDENKINEK

A KOPÓK A NYOMUNKBAN VANNAK. MINDEN DOKUMENTUMOT MEGSEMISÍTENI, EZT AZ ÜZENETET IS BELEÉRTVE. TALÁLKA A PARADICSOMBAN, 34 16'42" NYUGAT, 16 00'01" ÉSZAK, 21.00-KOR. LEGYETEK ALAPOSAK.

ZERA GROSS + PUSKÁS BABBET.

Nagyszerű! Hamar kideríted, hogy ezek egy kis szigetnek a koordinátái. A sziget körülbelül 4000 kilométernyire van a kontinenstől. Lapozz a 330-ra.



126

Kimész a szobából a szemközti ajtón, és egy nagy terem-
ben találod magad: nyilván egy irányítóteremben. Hatalmas
videomonitorok, és számítógéppanelek takarják padlótól pla-
fonig a falakat. Köröskörül számtalan számítógépterminál.
Mindegyiken valamilyen program fut. A képernyőn a Satop-
hil-D termelési mutatói látszanak (tonna/hónap mérték-
egységben). Egy másik monitoron a sziget és a kontinens
között közlekedő repülőjáratok indulási és érkezési idejeit
olvashatod. Sőt az egyik monitorról leolvashatod a kábító-
szert előállító aszteroida pontos koordinátáit is. Ezen a szí-
geten nyilván nem az egész maffia működik. Az agy, a lé-
nyeg az aszteroidánál van. Lapozz a 87-re.

127

Előveszel néhány tablettát, és előreóvakodsz a hídon. Az
elektronnyalábok körülöttes táncolnak. Amikor közel érsz a
lényhez, behajítod a tablettákat a szájába, és visszaugrasz az
ajtóhoz. A szörny abbahagyja a tüzelést, ráharap a tabletták-
ra, rágódik rajta egy keveset, majd eldől, és belezuhan a
szakadékba. Lapozz a 49-re.

128

A férfi éppen néhány kábellel vacakol, amikor hozzálépsz.
– Nyugis nap van ma, nem igaz? – szólítod meg. A férfi
grimaszol egyet, és folytatja a munkáját. – Ja. Meg az egész
hét is. – Még mondogatsz hasonlókat egy darabig, aztán rá-



térsz a lényegre. Megemlíted, hogy azt hallottad, sok illegális, nem jelzett járat fordul meg ezen a reptéren.

- Ha! Egy frászt nem jelzett! Csak az irányító fiúk nem jelentik le. – Kihúz egy nagyobb alkatrészt. – De nem csak itt. A másik reptéren, az űrkikötőben ugyanilyen rossz a helyzet.

- Igen?

- Ja. Valaki nagyon rejt valamit. Valószínűleg a légiirányítók főnöke az űrrepülőtéren. Minden órája megy keresztül.

Mennyi új nyom! Ha nem bízol a férfi információiban, ellenőrizheted őket, ha elmész a Városi Könyvtárba (lapozz a 80-ra), vagy az Állami Számítógépes Adatbankba (lapozz a 246-ra). De elmehetsz a légiirányítókhoz is, vagy ezen a reptéren (lapozz a 167-re) vagy az űrkikötőben (lapozz a 89-re).

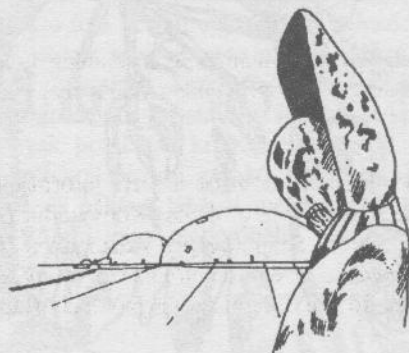
129

Az Őrök megbilincselnek, és a proktor főhadiszállásra szállítanak. Hiába tiltakozol, hogy te szövetségi nyomozó vagy, süket fülekre találsz. Végül börtönbe csuknak. Kalandod véget ért.

130

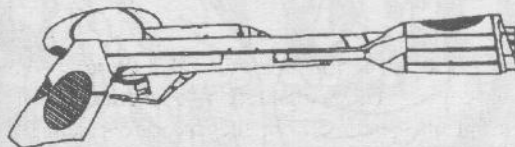
Olyan nagyot löksz a férfin, hogy elterül a földön. Fölébe hajolsz, és az egyik füléhez illeszted a fegyvered csövét. – Ide figyeljen, ha most nem beszél, még a börtönt sem fogja megémi. Csak eltűnik, huss! – suttogod közelről az arcába.

- Ne... ne... a vámfőoszt... Zac Kalensus... fizet érte... azt hiszem van néhány állomány az aszteroidákról jövő forgalomról is... amit meg kell semmisítenem... nem csak a szigetekről. – Lapozz a 111-re.



131

Körbejárod az egész várost, ismert bárokat, lebujokat, olcsó szállodákat nézel meg, sőt még a videofonkönyvben is keresel hasonló gyanús embereket. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 4-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 92-re.



132

Az ajtók hatalmas csattanással bevágódnak, épp amikor már majdnem elérted őket. Puff neki! Csapdába estél. Ré-
mülsen látod, hogy a lángokból egy hatalmas kígyóalak lép
ki, akinek a feje helyén egy női arc látható. Tucatnyi pikke-
lyes láb jelenik meg az arca mögött, kékre vált a színe, és
hangosan hahotázni kezd. A hideg végigfut a hátadon,
amint megpillantod a hatalmas fogakat a szájában. A hátán
bőrszárnyak bomlanak ki. Kétségbeeséstől megsokszorozott
erővel próbálsz betörni az ajtót, de hiába. A szörnyeteg fe-
léd hajol, és néhány lábával megragad. Tüzet nyitsz rá (la-
pozz a 93-ra), vagy megpróbálsz beszélni vele (lapozz az
54-re).

133

Sajnos a zubbonyod beakad egy kiálló rugóba és akaratla-
nul megfeszíted. A rugó hangosan meggendül, ahogy visz-
szaugrik eredeti helyzetébe. – Hé, maga! – fordítja feléd az
őr a fegyverét. – Allj! – Megállsz, ahogy parancsolta (la-
pozz az 55-re), vagy inkább villámgyorsan elrohansz (la-
pozz a 94-re)?

134

Lassítasz, és sikerül úrrá lenned a helyzeten. Bár csiko-
rgva veszed a kanyarokat, mégis sikerül az úton maradnod.
Fogalmad sincs, merre lehet a fekete kocsi, a fák között
nem látni messzire előre. Jobbról egy leágazáshoz érsz. Va-



jon merre mehettek? Ha a leágazáson mész tovább, lapozz a 95-re. Ha maradsz a főúton, lapozz az 56-ra.

135

A kocsid előrelendül, és nekütközik a fekete autó farának. Az ütközés ereje akkora volt, hogy a gengszterek elvesztették az irányítást a kocsijuk fölött: a kocsi lecsúszik az útról, és vagy száz méteren át hengergőzik a mezőn, amíg végre megáll. Az út szélére húzol, és te is megállsz. Lapozz a 359-re.

136

Azonnal kiderül, hogy rossz választás volt, mert a gép tüzet nyit rád. Lapozz a 97-re.

137

Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 59-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 98-ra.

138

Beugrasz egy keskeny sikátorba, és rohansz, ahogy csak bírsz. Sikertől leráznod a merényletet, sőt ami még ennél fontosabb, sikertől megjegyezned az ábrázatát – ha legköze-

lebb látod, biztosan fel tudod majd ismerni. Elmész a reptérre, és miután üres a pult az érkezési oldalon, beugrasz mögé, leülsz az útlevelekkel foglalkozó alkalmazott termináljához és átnézed a legutóbbi érkezéseket. Ez az, itt van! Körülbelül egy héttel ezelőtt érkezett – Mr B. Smith, 34 éves, foglalkozása könyvtáros, munkahelye a Központi Városi Könyvtár...

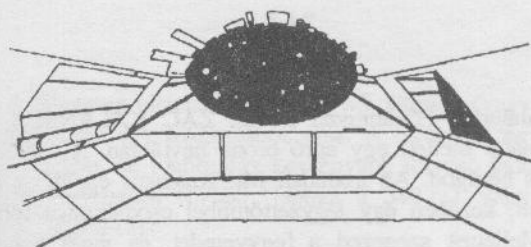
- Khm – szólal meg egy hang a hátad mögött. – Mit...?

- Sajnálom – vágsz közbe villámgyorsan, és meglöbögöd az orra előtt a szövetségi nyomozóigazolványodat. – Rendőrségi... ööö... proktor ügy.

Tovább folytatod a nyomozást a Rispin Végzetén (lapozz a 99-re), vagy visszatérsz a Ketherre, és meglátogatsz a könyvtárat (lapozz a 80-ra)?

139

Amint megmozdulsz, tüzet nyitnak. A lövések ereje a falnak lök. Kalandod véget ért.



140

Rengeteg állományt találsz, ezért átnézel néhányat véletlenszerűen. Ezek közül csak egyet találsz, amely érdekes a számodra. Ez egy C230 nevű aszteroidával van kapcsolatban, amely meglehetősen nagy volumenű nem engedélyezett űrforgalmat bonyolít le a Ketherrel. Az adatállományból azonban nem derül ki, hogy mi az oka ennek a nagy forgalomnak. Dobj egy kockával. Ha az eredmény páros, lapozz a 101-re. Ha az eredmény páratlan, lapozz a 62-re.

141

Óvatosan belebegsz a terembe, és elhelyezkedsz a fekete ruhás alakok mögött. – Hé – fordul feléd váratlanul az egyik. – Ki vagy te? – A többiek kíváncsian megfordulnak, majd villámgyorsan körülvesznek, és a terem elejébe vonszolnak. – Új játékszer, új játékszer! – hallatszik a kántálás mindenfelől. Kis idő múlva életed veszted egy igen különös vallási ceremónia közepette. Kalandod véget ért.

142

Megtalálod a Fővámtiszt irodát. ZAC KALENSUS, ez áll a bejárat mellett egy apró bronz névtáblán. Az ajtóhoz lépsz, és berúgod. Az irodában Mr. Kalensus éppen az ablaknál áll, kezében egy jegyzetkönyvvel csodálkozva fordul feléd. Mellének szegezted a fegyvered, és jejes hangon megszólalsz: – OK, Zac fiam, most pedig énekelj szépen arról a kábítószert szállító űrhajóról, különben nem tudom to-

vább fegyelmezni a mutatóujjamat. – *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 64-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 103-ra.

143

Sikerül megállnod nem messze a műholdtól. Még egy apró löket, és már el is érheted – feltéve, hogy ezúttal jól állítod be a rakéták szögét. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 221-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 104-re.

144

Keményen nekiütközöl a fekete kocsinak, mire az az út széle felé sodródik. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 66-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 105-re.

145

A szörnyeteg elpusztult. Átlépsz a holttesten (vagy inkább roncsra?), és egy leágazáshoz érsz. A főfolyosó egyenesen halad tovább, de jobbra egy keskenyebb folyosó indul. Most merre? Egyenesen tovább (lapozz a 340-re), vagy jobbra (lapozz a 106-ra)?

146

Végigmész a folyosón, átmész egy légzsilipen, és egy apró, tölcser alakú szobába jutsz. A szoba végében kinyílik egy tolóajtó, mögötte pedig a világűr üressége tátong. A levegő süvítve áramlik kifelé, és téged is magával sodor. Rájössz, hogy egy szemétkidobó szobába jutottál. Megkapaszkodsz abban a zsilipajtóban, amelyen bejöttél, és megvárod, amíg a nyomáskülönbség kiegyenlítődik (lapozz a 390-re), vagy a csapóajtó felé sodródsz, remélvén, hogy még időben sikerül rácsapnod a vészkapcsolóra, amely bezárja az ajtót (lapozz a 107-re)?

147

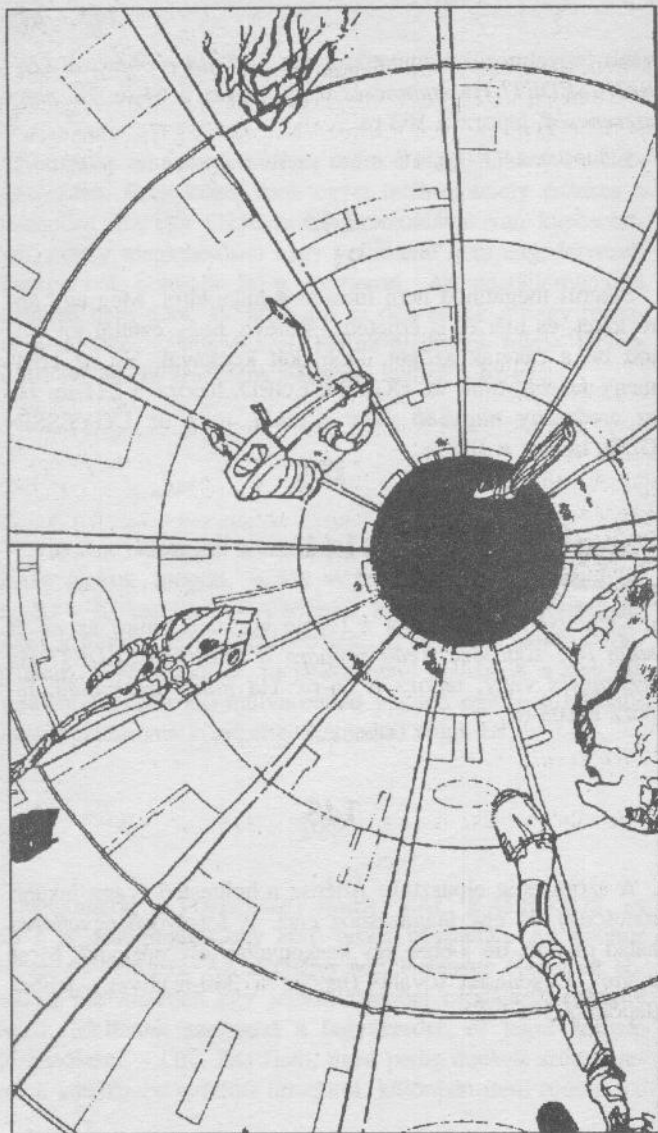
Az öltözőparaván mögé ugrasz. Babbet a paraván mögött áll, és a szemközti fal felé fordul – az előbbi két figura az ő két tükörképe volt. Beleütközöl, és mindketten a földre zuhantok. Közelharcban kell megküzdened vele.

”PUSKÁS” BABBET ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 400-ra.

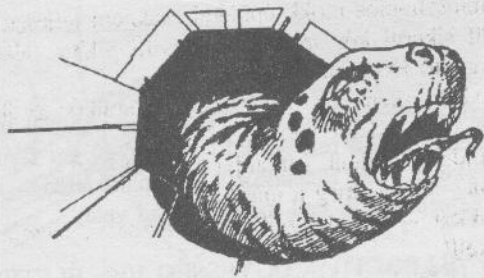
148

Üldözőbe veszed. A nő kora és termete ellenére igen gyors, de veled mégsem vetekedhet. Igyekszel mindig árnyékban maradni futás közben is, és néhány perc után a nő



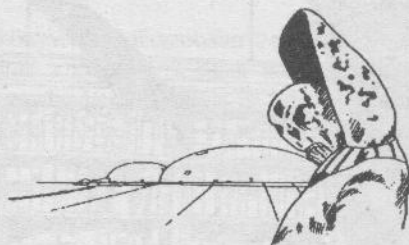
szemmel láthatóan megnyugszik, abban a tudatban, hogy lerázott téged. Még egyszer megkerüli a háztömböt, majd bemegy egy ötemeletes lakóépületbe. Néhány pillanattal később fény gyúlik az egyik negyedik emeleti ablakban. A kapuhoz lépsz, és végignézed a lakók névsorát. Mindössze ötven laknak a házban, minden emeleten egy ember. A negyedik emeletnél a ZERA GROSS, IMPORT/EXPORT felirat szerepel.

Elrejtőzhetsz még egy kicsit odakint, hátha történik valami (lapozz a 109-re), de úgy is dönthetsz, hogy mára elég a munkából, majd másnap elmész a Központi Városi Könyvtárba, és kideríted, ki is ez a Zera Gross (lapozz a 80-ra)?



Az ajtó mögött lépcsőket pillantasz meg. A lépcsők egy emelt leszállóhelyre vezetnek fel. A plafonon hatalmas ajtók vannak, melyek elég nagyok ahhoz, hogy beférjen rajtuk egy kisebb úrsikló. Az egész leszállóhelyet egy hatalmas raktárépületen belülre építették. A raktár egyik ajtaja most kinyílik, és két férfi lép be rajta. Lehasalsz, és reménykedsz, hogy nem vesznek észre (lapozz az 52-re), vagy megpró-

bálsz visszaosonni a lépcsőhöz, amelyen át feljöttél ide (lapozz a 110-re)?



Az adminisztrációs blokk épületei csaknem teljesen kihaltak. Végül sikerül két szolgálaton kívüli pilótát találnod a Repülésirányító Központban.

- Micsoda? – kérdezik összerendezve, amikor az illegális úrforgalom felől érdeklődsz.

- Nem tudunk semmit – mondja az egyik.

- Semmit – erősíti meg a másik.

- Hát akkor – fordul egyik a másikhoz –, nekem most mennem kell!

- Helyes – feleli a másik. – Nekem is! – Gyorsan eliszkolnak egy folyosón.

Nem tudtál meg túl sokat. Folytatod a nyomozást az úrkikötő hangárjaiban (lapozz a 306-ra), vagy inkább a városban nézel utána a dolgoknak (lapozz a 189-re)?



151

Egy könyvtárszerű szobába vezetnek. Valódi fapalcokon sorakoznak a könyvek a falak mellett. A bútorok is valódi fából vannak, látszik rajtuk az idő nyoma – valószínűleg igen régiek lehetnek már. A vaskos íróasztalnál egy hasonlóan vaskos (bár jóval gusztustalanabb kinézetű) nő ül. Lyukas fogú vigyorral rád mosolyog. – Bizony megleptél minket, hogy csak úgy idecsöppentél a világúrból. Nem igaz, fiúk? – A szobában lévő többi gengszterre néz, akik szájukban cigarettával, véreres szemekkel, üres tekintettel merednek rád.

- Naná – felelik.

- Tudod ritka az alkalom, hogy szövetségi nyomozók látogatnak el hozzánk. Nem igaz, fiúk? – szól hátra ismét.

- Naná.

A nő váratlanul előredől, és rád bámul. Jéghideg hangon folytatja: – Két választásod van, haver. Vagy elmész az általunk megadott helyre, és felveszel egy dokumentumokkal teli dobozt nekünk, vagy... – Beleegyezel, hogy elmenj arra a helyre (lapozz a 35-re), vagy inkább a „vagy” lehetőséget választod (lapozz a 112-re)?

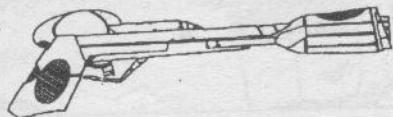
152

Letérdelsz, és gyorsan tüzet nyitsz az elrobogó kocsira, mielőtt az eltűnhetne egy domb mögött. Mellé! Szerencsére azonban még maradt időd, hogy leintsd a feléd haladó kocsit. Lapozz a 113-ra.

Néhány napig a számítógéppel figyeltetted a mesterséges objektumok által kibocsátott elektromágneses hullámokat, hátha valamilyen használható információhoz jutsz. Közben a gép dolgozik, magad is nézegeted a Kether felszínét. Az ötödik napon a számítógép közli, hogy egy nagy kommunikációs műholdat talált az L16-os pályán. A műhold szabálytalan időközönként vesz jeleket, és kis idő múltán válaszjeleket továbbít, de nem a beérkező jelek kibocsátója felé, hanem a Kether irányába. Bár a forgalmazáshoz egy-irányú antennákat használ, a számítógépednek véletlenül mégis sikerült rábukkannia.

Nem is maga a műhold léte, hanem inkább a mérete az, ami felkelti a figyelmedet. Miért építették ilyen nagyra, ha csak ritkán használják, és akkor is mindig ugyanaz a Kether fővárosában lévő épület fogadja a jeleket. Lehet, hogy a hadsereg műholdja, de lehet, hogy nem... Megvizsgálod a műholdat (lapozz a 377-re), vagy inkább hagyod, és tovább folytatom a keresést (lapozz a 114-re)?

A fekete kocsi 100 méterre van előtted. Egy hosszú, nagy ívű kanyarba hajt be éppen. Balra egy mellékút ágazik le – ha azon mennél, valószínűleg sikerülne faragnod a hátrányodból. Megpróbálsz a leágazást (lapozz a 261-re), vagy inkább a főúton haladsz tovább (lapozz a 202-re)?



Lapozz a 116-ra.

A robot szikrázó maradványai össze-vissza röpködnek a teremben. Találsz egy bejárati zsilipkamrát. Egy nulla gravitációs folyosón elindulsz az aszteroida belseje felé. Lapozz a 195-re.

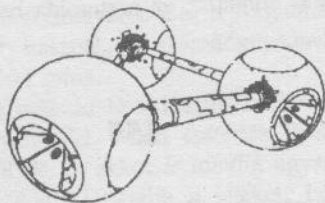
Az ajtó alaposan megráz, amikor hozzáérsz, és nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és lapozz vissza a 225-re.

Vállal betöröd az ajtót. Odabent egy vértócsában az az ember hever, akivel találkoznod kellett volna – valaki lelőtte. A szemei kinyílnak, és az ujját erőltlenül behajlítva magához int. – Óvakodj... Zera Grosstól és... és... Puskás B... – E szavakkal lecsukódnak a szemei. Átkutatod a holttestet. Egy tárcát és egy levelet találsz nála. A tárcában talált igazolványból kiderül, hogy a férfit Arthur Flangenek hívják, és nincs állandó lakhelye. A levelet vélhetőleg egy barátja írta:

Kedves Arthur,
A terveinkkel kapcsolatban. Z. még nem gyanakszik. Ki kell dolgoznunk az utolsó részleteket is. Találkozunk a Szövetségi Hősök Kávéházában csütörtökön délelőtt 9-kor.

Clive Torus

Elmész a megadott helyre Arthur helyett, hogy találkozz Clive Torusszal (lapozz a 315-re), vagy elmész a Központi Városi Könyvtárba, hogy utánanézz Zera Grossnak – ha ugyan találsz róla valami információt (lapozz a 80-ra)?



159

Megbeszéled Mrs Torusszal, hogy a Botanikus Kertben az üvegházak mögött fogtok találkozni egy kicsit később, hogy legyen még ideje a bankból elhozni a dokumentumokat. Lapozz a 44-re.

160

Egy apró földszinti ablakhoz lépsz. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 121-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 82-re.

161

- Most pedig – kiáltja, miközben papírfehér színűre vált –, takarodj innen! – Az ajtók kinyílnak, és egy hatalmas erő a folyosóra lök. A hátad mögött ismét bevágódnak az ajtók. Folytatod tovább az aszteroida felderítését (lapozz a 346-ra), vagy visszamész a Ketherre, és vagy meglátogatod a vámhivatalt (lapozz a 337-re), vagy valami más nyom után nézel (lapozz a 231-re)?

162

- Hmmm... – morogja az űr, és elteszi a pénzt. – Azt hiszem, ideje kávéznom egy kicsit. Viszlát. – Megfordul, és elsétál. Visszabújsz a szekrénybe (lapozz a 357-re), vagy feltételezed, hogy az űr elárulja valaki másnak is az ittlétet? Ha az utúbbtól félsz, a legjobb az lesz, ha elhagyod az űrkikötőt, és új nyom után nézel (lapozz a 231-re).

163

Élesen fékezel, hogy be tudd venni a hegy mögötti hajtókanyart. A sportkocsi hat kereke jól tapad, így simán veszed a kanyart, majd felgyorsítasz az utána jövő egyenes lejtőn. A fekete autó már csak 100 méterre van tőled. Tovább gyorsítasz (lapozz a 115-re), vagy tartod az eddigi sebességedet (lapozz a 124-re)?

164

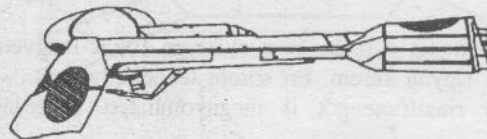
A terminál kommunikációs vonala nem működik, a papírokon pedig csak értelmetlen számsorokat látsz. Kotorászol még egy kicsit az irodában, de aztán feladod. Úgy döntesz, hogy továbbbmész. Lapozz a 203-ra.

165

Zera holtan terül el a padlón. A terminál sercegve ég, az íróasztalon szinte darabjaira van löve. Körbenézel, de semmi olyasmit nem találsz, amely felkeltene az érdeklődésedet. Lapozz a 126-ra.

166

Egy gravitációs szobába lépsz. Széles, mély szakadék tántog előtted, melyen egy korlát nélküli, keskeny híd ível át. A híd közepén egy háromlábú lény áll, mindhárom mancsában egy-egy szikrázó, elektromos karikát tart. Három szemével gyanakodva mered rád. Szája szerencsére csak egy van, de az az egy *nagyon* nagy. – Allj! – szólal meg emberi hangon, és még mielőtt megvárná, hogyan reagálsz, a mancsaiban tartott karikákból fényes elektronnyalábokat kezd feléd lövöldözni. Ha van nálad Satophil-D, lapozz a 127-re. Ha nincs, lapozz a 88-ra.



Az irányítótorny javarészt üres, csak néhányan tartózkodnak benne. Ellátogatsz a légiirányító részlegbe, ahol két szolgálaton kívüli repülésirányítót pillantasz meg, amint éppen valami barna folyadékot igyekeznek kiengedni egy automatából.

- Phhh! – ez az első, amit neked mondanak. – Hát ez valami borzalom – ez a második. Külföldi utazó ügynököknek adod ki magad, és beszélgetésbe elegyedsz velük. Megkérdezed, miért ilyen kihalt a reptér.

- Hála a csillagoknak – mondja az egyik. – A hét többi napján kellene itt lennie. Phüh!h!

- Sok a meló?

- Az nem kifejezés.

Amikor felhozod az illegális légiforgalom témáját, egymásra néznek, majd a kávéjukra meredve elsétálnak az idegenek elől elzárt légiirányító területre. – Most mennünk kell. Viszlát! – Ez vajon gyanús viselkedésnek számít, vagy egyszerűen csak nem akartak többet beszélgetni? Mindegy, más forrásokból kell információt szerezned. Elmehetsz a Városi Könyvtárba (lapozz a 80-ra), vagy az Állami Számítógépes Adatbankba, ahol biztosan találasz adatokat a légiforgalomról (lapozz a 246-ra). Ha még nem tetted meg, kikérdezheted a helikopterszerelőt odakint (lapozz a 128-ra).

A portás lehajtja a fejét, és a civkerek fölé megvetően végigmér. – Ugyan kérem. Én sosem tennék ilyesmit. – És közben egy riasztócsengőt is megnyomhatott a térdével,

mert néhány biztonsági őr ugrik be a terembe. Megragadnak. Lapozz a 129-re.

A manus már eléggé be van gyulladva. – A vámfőtiszt akarja, hogy csináljam! Ne csukjon börtönbe, kérem... kérem... – könyörög. Pofonütöd.

- Mit akar a vámfőtiszt, hogy mit csináljon? Gyerünk, beszéljen, különben nagyon nagy bajba kerül!

- Azt akarja, hogy töröljem a nyilvántartásból bizonyos járatok adatait...

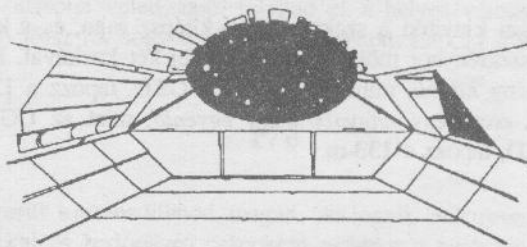
- Melyik járatokét?

- A... a szigetekről.

- Konkrétan! Melyik szigetről? – Úgy teszel, mintha dühbe gurultál volna, és ismét nekilököd a falnak.

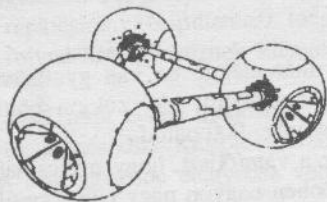
- Nem... nem tudom – kiabálja. – Mi csak felvesszük őket, mielőtt... mielőtt elérmék a partot. – És remegve a sarokba kucorodik.

Nekiállsz megpofozni egy kicsit, hátha többet tud ennél (lapozz a 130-ra), vagy megmutatod neki, hogy tudsz te kedves is lenni (lapozz a 72-re)?



170

Bevezetnek a házba. Lapozz a 151-re.



171

Puhán a padlóra süllyedsz, és az emelvény felé indulsz. A láng hirtelen egészen a mennyezetig felcsap, és agresszív lilá színre vált. Gyorsan körbenézel. Két nehéz, vasalt faajtó vezet ki a szobából. Ezek jelentik az egyetlen kijáratot. Közlelebbről is megvizsgálod az emelvényt (lapozz a 83-ra); vagy inkább kirohansz az egyik ajtón (lapozz a 132-re)?

172

Lassan kinyitod a szekrényajtót, kilépsz rajta, és a következő szekrénysor mögé lopódzol. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 123-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 133-ra.

173

240 kilométer/órás sebességgel zúgysz be az erdőbe. Ré-műlten veszed észre, hogy az út éles S-kanyarokban folytatódik a fák között. Kétségbeesetten küzdesz a kormányval, hogy az úton tartsd a kocsit. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 134-re. Ha *nincs szerencsed*, lapozz a 270-re.

174

Nekiesapódsz a fekete koci oldalának. A lökhárítód leszakad, és az éles fémcsonk letépi a gumit a gegenszterek autójának egyik hátsó kerekéről. A nagy országúti cirkáló csikorogva farol ki, és sodródik le az útról, hogy aztán néhány méternyi gurulás után egy nagy fának ütközzön. Lehúzódsz az út szélére, és magállsz. Lapozz a 359-re.

175

- Skorpió – feleled. A gép nem vesztegeti az időt azzal, hogy közölje veled, nem találd el a helyes választ. Erre onnan jössz rá, hogy azonnal tüzet nyitott. Lapozz a 97-re.

176

Sikerül kiszabadítanod magad. Az egyik szörny csattogó fogakkal és hadonászó csáppokkal egészen a bejáratig követ



vissza, de aztán nem jön tovább. Úgy döntesz, hogy másodszor inkább a fogantyúkkal próbálkozol. Lapozz a 137-re.

177

Most, hogy legyőzted az ellenfeledet, utánanézhetsz, hogy ki is támadott meg. Átkutatod a holttestet, de nem találsz túl sok mindent: a fegyverét, egy kis alkatrészt valamilyen géphez és a Pan-Kether légitársaság egy Rispin Végzetétől Ketherig szóló jegyét.

A kis alkatrész egy helikopterből való nagynyomású csapágy. Valószínűleg helikopterszerelő volt a fickó rendes munkája (ti. már amikor nem embereket gyilkolt). Megnézted a kezeit – a körmei rövidek, és olajszennyeződések nyomai látszanak alattuk. Ez persze a fegyvere tisztogatásától is származhat.

A repülőjegy B. Smith könyvtáros nevére van kiállítva. Mivel nincs már több értelme, hogy a holdon maradj, viszatérsz a Ketherre. A fővárosban megnézheted a reptereket (lapozz a 206-ra), vagy elmehetsz a könyvtárba is némi kutatómunkát végezni (lapozz a 80-ra).

178

A nagy tolóajtó könnyen nyílik – nem volt bezárva. Oda-bent meglehetősen sötét van. Hatalmas ládák körvonalait veszed ki; nem messze tőled egy autó parkol. Óvatosan és csendesen beljebb lopódzol. Hirtelen hat vagy hét ember ugrik ki a ládák mögül, és rád szegeznek a fegyvereiket. Az egyikük rádiókiált: – *Allj!* – Teszed, amit a férfi parancsolt, és

nem mozdulsz (lapozz a 100-ra), vagy veszel egy nagy lélegzetet, és fedezékbe ugrasz (lapozz a 139-re)?

179

A fiókok nincsenek bezárva, és javarészt hasznavehetetlen információkat tartalmazó papírokat találsz bennük. Javarészt, de nem teljesen! A fiók egyik sarkában egy kupac gemkapocs alatt találsz egy érdekes levelet, amelyet a vámfőtiszt küldött a Repülésirányítás vezetőjének:

Kedves Aestho,

Itt van a csekked. A mai keleti parti járat – a 212-es – ismét „szokatlan” volt, ezért a többiekhez hasonlóan utólag törölni kell. A gépet holnapig kiürítik, így a holnapi Tau Cetire menő járatot – a 005-öst – majd szintén törölni kell.

Zac Kalensus

A csekk 3000 tekáról szól! Ellátogatsz a vámhivatalba (lapozz a 337-re), vagy keresel inkább valakit az úriparban, aki esetleg tud valamit a levélben említett illegális újrátokról – a Tau Cetiiről például (lapozz a 384-re)?

180

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 102-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 141-re.



181

Elteszi a 2000 tekát, és int, hogy hajolj közelebb. – Az Isosceles Torony legfelső emelete. A városban. – sottogja. – Ott van az egész ügy központja. – Aztán motyog valamit, hogy neki most dolgoznia kell, vagy valami ilyesmi, és ezzel sarkon fordul, és eltűnik egy ajtó mögött. Elmész az Isosceles Toronyba (lapozz a 320-ra), vagy előbb megvizsgálod az L16-os pályán keringő műholdat (lapozz a 36-ra)?



182

Már közel vagy a célohoz, de sajnos túl alacsontan haladsz. Kénytelen vagy újra szöveget igazítani. Ha nem vagy óvatos, még a végén elszáguldasz a műhold alatt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 143-ra. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 104-re.

183

Sajnos rossz helyen ütköztél neki a fekete autónak. Az ütközéstől a kocsid orra félrecsúszik, elveszted az irányítást fölötte, és 160 kilométer/órás sebességgel bevágódsz az erdőbe. Kalandod véget ért.

Ez egy androform, kutya formájú, vad harci robot. Közelharcban kell megküzdened vele.

ANDROFORM

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 145-re.

Egy újabb folyosóra jutsz. Végiglebegsz rajta, és egy kereszteződéshez érsz. Melyik irányba mész tovább:

Egyenesen előre
Balra
Jobbra

Lapozz a 293-ra
Lapozz a 332-re
Lapozz a 146-ra

Melyik ajtón nyomod meg a gombot:

A szemköztiin?
A hátsón?
A bal oldalin?
A jobb oldalin?
A felsőn?
Az alsón?

Lapozz a 79-re
Lapozz a 40-re
Lapozz a 381-re
Lapozz a 342-re
Lapozz a 303-ra
Lapozz a 264-re

Utánarohansz, de kora és termete ellenére a nő meglepően gyorsan fut. Kénytelen vagy felhagyni az üldözéssel. Azonban (miközben igyekszel megfelekedzni szűrő tüdődről) észreveszed, hogy futás közben elejtette a tárcáját. Kinyitod, és 500 tekán kívül néhány névjegyet találsz benne, a következő felirattal:

Z. GROSS
CSILLAG- ÉS BOLYGÓKÖZI
IMPORT/EXPORT

Furcsa, de a névjegyen nem találsz videofonszámot. Mindegy, mégiscsak van valami nyom, amelyen továbbmehetsz. Visszatérsz a hajóhoz, és úgy döntesz, hogy másnap elmész a Városi Könyvtárba, és utánanézel Z. Grossnak. Lapozz a 80-ra.



Végigjárod a hangár méretű raktárépület előtti területet, és egy apró ajtót fedezel fel. Az ajtót félig nagy rakás szemét takarja. Könnyedén kinyitod. Egy rövid folyosó tárul fel a szemed előtt. A folyosó két, tökéletesen egyforma ajtóban

végződik. Megközelítéd az ajtókat. Melyiken mész be: a bal oldalin (lapozz a 149-re), vagy a jobb oldalin (lapozz a 3-ra)?

189

A városban van néhány csillag- és bolygóközi űrhajózási ügynökség, ahol ilyen dolgok után lehet érdeklődni – de egyik sem ad kielégítő választ. Éppen kijöttél az egyik ügynökségtől, és beültél egy falatozóba (teli gyomorral mégis csak jobban esik felkeresni a következő ügynökséget), amikor két férfi tűnik fel melletted – az egyikük feltűnés nélkül lézerpisztolyt szegez a hasadnak. – Velünk jössz – mondják ellentmondást nem tűrő hangon –, különben meghalsz. – Ilyen közeli fegyver elől nincs esélyed a menekülésre. Bölcseken úgy döntesz, hogy velük mész. A bolt hátsó részébe kísérek. Lapozz a 316-ra.

190

Az alagút az aszteroida belsejébe vezet. Kis idő múlva egy óriási karbantartó és fertőtlenítő robottal találod szemközt magad. A robot három szeme rád szegeződik, ahogy közelebb nyomulsz. Kísérletképpen gyenge lézersugarat lő ki rád, hogy meggyőződjön róla, vajon a „fertőzés” kategóriába tartozol-e. Tekintettel arra, hogy a robot egyéb (lényegesen nagyobb) fegyverei nem túl bizalomgerjesztőek, és mivel a robot esetleges elpusztításával sem jutnál tovább a folyosón, úgy döntesz, hogy nem várod meg, amíg a robot dönt a sorsod felől, és gyorsan visszakúszol a folyosón. In-

kább megpróbálkozol az előbbi kivezető nyílással. Benyomod a rácsot, és belebegsz a szobába. Lapozz a 171-re.

191

Kirohansz az útra – egy turistákkal megrakott busz elől éppen félre tudsz ugrani. Látod, amint a fekete kocsi végighúz az utcán egy másik autó mellett, amely éppen feléd halad. Tűzet nyitsz a fekete kocsira (lapozz a 152-re), vagy leinted a feléd haladó kocsit, és üldözőbe veszed vele a banditákat (lapozz a 113-ra)?

192

Magas pályára állsz a Kether körül. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 153-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 114-re.

193

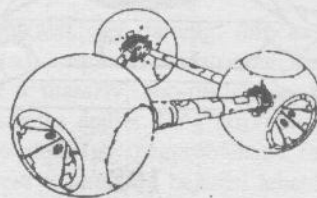
A kocsid csúszni kezd, amint a padkára hajtasz, de sikerül tartanod az irányt. Szédületes sebességgel száguldasz át az S-kanyaron. Egy szempillantás alatt már csak 3 méternyire vagy a fekete kocsitól. Lapozz a 378-ra.

194

Lapozz a 116-ra.

195

A folyosó egy nagy, henger alakú terembe torkollik. Egy furcsa szerkezet lebeg előtted a levegőben, elzárván az utadat: négy kocka van egymáshoz erősítve X-alakban, úgy, hogy közöttük egy ötödik kocka helye van kihagyva. Ebben a középső lyukban kék elektromos szikrák villognak a négy szélső kocka között. A készülék halk zümmögéssel feléd közelít. Ahogy közelebb ér, a szikrázások egyre sűrűbbek lesznek, sőt néha már rád is át-átugrik egy-egy elektromos kisülés. Tűzet nyitsz a készülékre (lapozz a 78-ra), megpróbálsz elsuhanni mellette (lapozz a 39-re), vagy inkább nekiugrasz, és egy jól irányzott rúgással igyekszel (remélhetőleg) üzemen kívül helyezni (lapozz a 380-ra)?

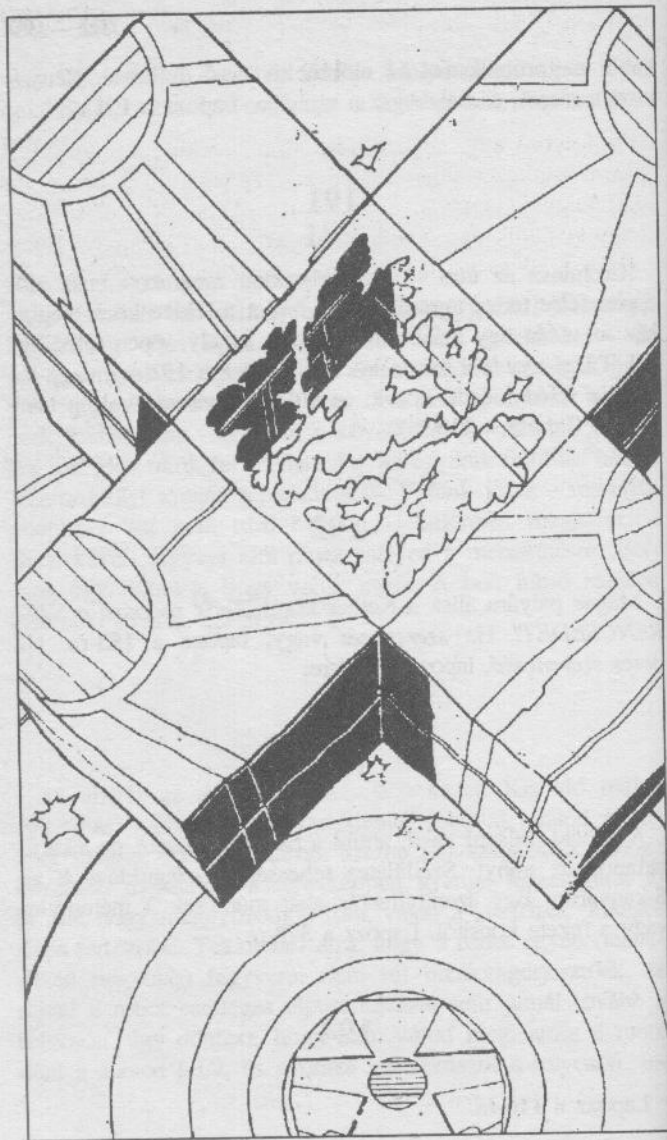


196

Az ajtó alaposan megráz, viszont nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lapozz a 225-re.

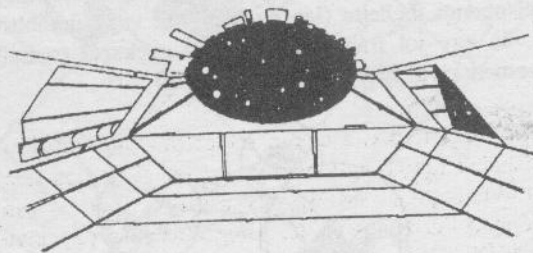
197

Lélekszakadva lerohansz a földszintre, de mire kirobbanasz a kapun, és körbenézel, a férfinék se híre, se hamva. Hirtelen kiáltás hallatszik felülről: – Gyilkosság! – Épp erre volt



most szükséged. Másodpercek telnek csak el, mire egy proktor helikopter száll le odafönről az utcára és a szálloda tetejére is. Egy harmadik helikopter egy szobára világít a reflektorával a tizenkettedik emeleten – valószínűleg a 1201-esre. Nem sok idő telik bele, és már mindenhol proktorok nyüzsögnek.

Mivel nem tudod, mennyire lehet megbízni a helyi proktorokban, úgy döntesz, hogy inkább hazudsz valamit. Másnap elhatározod, hogy elmész a Központi Városi Könyvtárba, hátha találsz valami információt arról a pasasról, aki lerothant előző nap a lépcsőn. Lapozz a 80-ra.



198

- Jó napot, Mrs Torus, a Szövetségi Rendőrség nyomozója vagyok. Válthatnék néhány szót a férjével? – kérdezed hivatalos hangon. Mrs Torus körülnéz, hogy látnak-e, majd gyorsan betessékel.

- Clive... Clive meghalt – mondja, és könnyekben tör ki.

- Azok a disznók ölték meg.

- Kik, Mrs Torus?

- A társai, azok, akikkel együtt dolgozott. Clive nem akart tovább dolgozni nekik... ezért megölték...

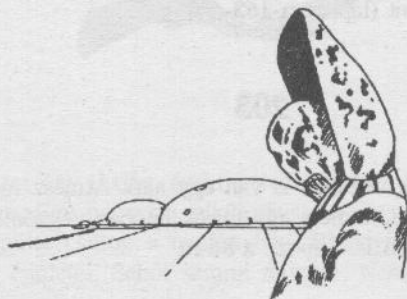
Mrs Torustól megtudod, hogy a férje kezén sok papír áment, ami Zera Gross (a tulajdonképpeni főnöke) ügyletei-

vel volt kapcsolatban. Ezek a dokumentumok egy biztonsági dobozban vannak az egyik bankban. Még most is. – Ha... ha akarja, elhozhatom magának – mondja bátortalanul Mrs Torus.

- Ha megtenné, azzal nagy szolgálatot tenne – feleled. Lehet, hogy Clive még egyéb terhelő adatokat tartalmazó dokumentumokat is őrzött a lakásában? Meg mered kérni a feleségét, hogy átnézhesd a volt férje személyes papírjait? Hiszen már így is nagyon izgatott. Megkéred Mrs Torust (lapozz a 120-ra), vagy inkább hagyod az egészet (lapozz a 159-re)?

199

A fák között bújkálsz egy darabig, míg az üldözők zaja túl nem halad rajtad – nyilván a biztonsági kerítés felé tartanak. Előtted áll a masszív, neo-csillagkori klasszikus stílusban épített kétszintes épület. Elég otrombán fest kívülről. Már eléggé besötétedett, így megpróbálhatsz felmászni a tetőre, hogy ott keress valamilyen bejutási lehetőséget (lapozz a 43-ra); vagy egyszerűen betörhetsz egy földszinti ajtót vagy ablakot (lapozz a 160-ra).



200

- Most pedig – kiáltja, miközben papírfehér színűre vált –, takarodj innen! – Az ajtók kinyílnak, és egy hatalmas erő a folyosóra lök. A hátad mögött ismét bevágódnak az ajtók. Folytatod tovább az aszteroida felderítését (lapozz a 346-ra), vagy úgy döntesz, hogy igazán máshol is tartózkodhatnál jelen pillanatban, és visszamész a Ketherre (lapozz a 231-re)?

201

Lapozz a 162-re.

202

A fekete kocsi végigszágul egy egyenes szakaszon, és eltűnik egy hegyhát mögött. Nem látod, merre vezet az út a domborulat mögött. Feltételezed, hogy az út továbbra is egyenesen halad, és nagy sebességgel száguldasz át a hegyen (lapozz a 309-re), vagy inkább kanyarra készülsz, és lassítasz egy kicsit (lapozz a 163-ra)?

203

Az iroda másik végében is van egy ajtó. Átmész rajta, és rövid folyosóra jutsz, mely egy másik ajtóban végződik. Bemész ezen az ajtón is. Lapozz a 86-ra.

204

Hatalmas teste súlyával a földre szorít, és addig ver, amíg elveszted az eszméletedet. Az utolsó dolog, amit életedben hallasz, egy gonosz, gurgulázó röhögés: – Ha, ha, hülye kopó... – Kalandod véget ért.

205

A folyosó egy raktárhelyiségbe vezet, ahol a már elkészült Satophil-D-t halmazták fel nagy ládákban. Por és tabletta formában is hatalmas mennyiségeket látsz. Magaddal vihetsz egy kis mennyiséget bizonyítéknak, ha akarsz. Ha igen, írd fel a *kalandlap*odra. Kimész a raktárból, és a laboratóriumból kivezető másik kijáratot választod. Lapozz a 166-ra.



206

Beülsz egy taxiba, és kiviteted magad a külvárosban lévő reptérre. Egy nagyobb, elkülönített területen néhány lapostejű épület csillog a napfényben. Bizonyára ezek a légiirányítás épületei. Sehol semmi mozgás. Néhány bérhelikopter

pihen egy betontéren. Egy kis műhely és néhány szerelőjármű található körülöttük. Egy férfi lép ki a műhelyből, odaátál az egyik helikopterhez, és felnyit egy fémlemezt az egyik turbina oldalán. Nekiáll szerelni valamit. Felteszel néhány kérdést a férfinak a kölcsönző társasággal kapcsolatban (lapozz a 128-ra), vagy megnézed a repülésirányító épületet (lapozz a 167-re)?

207

A portás egy cvikkeres, mosolygós arcú férfi. – Szeretnék néhány adatállományt megtekinteni, ha lehetséges – kezded a monológodat. – Természetesen – válaszolja a portás, és kapzsin összedörzsöli a tenyerét. – Hmm, és melyik évszázadra kíváncsi? – kérdezi félrebillentett fejjel. – Ó, csak a mostanira? A legutóbbi néhány évre. – feleled könnyedén. A portás lassan ingatni kezdi a fejét. – Attól tartok, ez lehetetlen, uram. Idegennek nem szabad megtekintenie ezeket az adatokat... – Szemmel láthatóan arra vár, hogy megvesztegesd. Egy 1000 tekást tartasz az orra elé (lapozz a 168-ra), vagy egy 2000 tekást (lapozz a 373-ra)?

208

Elhúzkod a lézerkarabélyodát, és miután a falnak lökted a férfit, a homlokának szegezted a fegyver csövét. Jeges hangon megszólalsz: – Szövetségi kábítószer-nyomozó vagyok. Ugy hallottam, Mr. Légirányító, hogy önnek valami rejtgetnivalója van. Nos, ki vele! Mindent, amit csak tud! – *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 169-re. Ha *nincs szerencséd*, lapozz a 33-ra.



209

Az utolsó pillanatban az egyik fegyveresnek még sikerül derékon rúgnia, amint a sövény felé ugrasz. A földre zuhansz. – A helyedben én ezt nem próbálnám meg még egyszer, szépfiú! – sziszegi az arcodba egy sebhelyes arcú bandita, és a homlokod közepének szegezi egy pillanatra a fegyverét. Egy kicsit megrugdosnak, mielőtt ismét talpra állítanának. Lapozz a 170-re.

210

Túl késő, már halott. A fekete kocsi közben eltűnt. Úgy látszik, kénytelen vagy más nyom után nézni. Lapozz a 231-re.

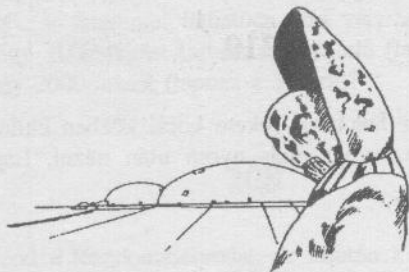
211

A teherraktár igazán hatalmas épület. Sikerül találnod egy sor öltözőszekrényt, ahol elrejtőzve jól szemmel tarthatod a ki- és bemenő forgalmat. A szekrényben rajtad kívül még pár nagykabát és egy felöltő tartózkodik – a szellőzőnyílá-

son át lesel kifelé. Kis idő múlva – őszinte sajnálatodra – egy nagydarab biztonsági őrt pillantasz meg, aki kezében egy hatalmas lézerpuskával (ez már majdnem lézerágyú!) nekilát, hogy ellenőrizze a szekrény sorodat. Szépen sorban mindegyik szekrényt kinyitja, és bekémlel. Lassan közelít a te szekrényedhez. Megpróbálsz észrevétlenül kilopódní a fülkédből (lapozz a 172-re), vagy elrejtőzől az egyik kabát mögé, és reménykedsz, hogy az őt nem vesz észre (lapozz a 84-re)?

212

A 300 méterrel előtéd haladó fekete kocsi eltűnik egy erdőben. Nem tudhatod, vajon egyenes marad-e az út a fák között vagy sem. Tovább gyorsítasz, hogy elkapd őket (lapozz a 173-ra), vagy inkább tartod az eddigi sebességedet (lapozz a 46-ra)?



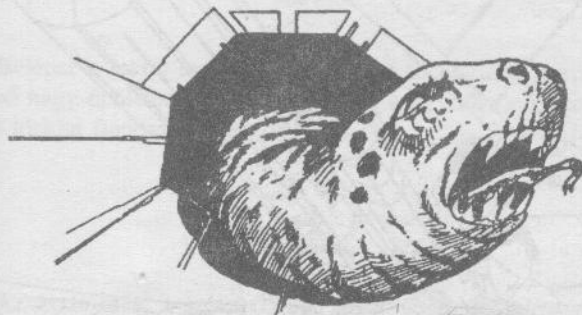
213

Sajnos a fekete kocsi nagyobb és nehezebb is, mint a tiéd. Az oldalmanővered nem sikerült, annál inkább a

gengszterek hasonló válaszmanővere! Az ormótlan kocsi ned zökken, és lelök az útpadkára. Az oldalsó kerekeid lera-gadnak a sárba, és a kocsid kipördül. Jó pár méter henger-gőzés után az immár felismerhetetlen sportkocsironcs meg-áll, majd néhány másodperc múlva felrobban. Kalandod vé- get ért.

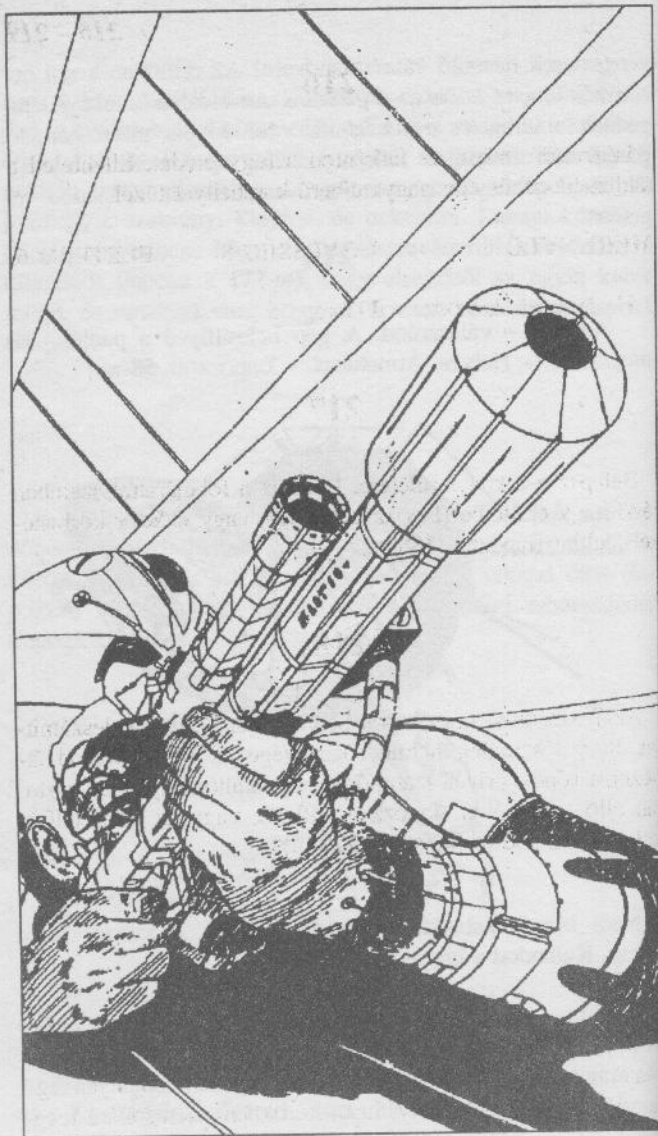
214

- Antares – válaszolod. A gép belesüllyed a padlóba, és megszólal: - Helyes. Átmehetsz. - Lapozz az 58-ra.



215

Nem bírod szabaddá verekedni magad. A szörny beléd harap. Kalandod véget ért.



216

Fedezékbe bújsz, és előrántod a fegyveredet. Ellenfeled a földön hasal, és egy nagykaliberű karabéllyal tüzel.

MERÉNYLŐ

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 177-re.

217

Belépsz a raktár területére. Bemész a főbejáratnál szemben lévő nagy épületbe (lapozz a 178-ra), vagy először körbenézel idekint (lapozz a 188-ra)?

218

Az iroda üres, a szokásos berendezési tárgyakat leszámítva. Itt valószínűleg hamar fogsz végezni. Megpróbálsz átnézni a főnök privát számítógépes adatállományait az asztalán álló terminálon (lapozz a 140-re), vagy az íróasztalfiókokat vizsgálod át (lapozz a 179-re)?

219

A rámpa egy erkélyre vezet, ahonnan rálátni az egész összegyűlt feketeruhás seregre. Kis idő múlva hangosan kántálni kezdenek. Az első sorok környékén néhányan égő füstölőket lengetnek nagy, lusta körökben. Nemsokára meg-

jelenik egy újabb feketeruhás férfi (nyilván a főpap, vagy valami ilyesmi), és mély hangon egy imába kezd. Az ima egy bizonyos Thuvald nevű szent rosszindulathoz szól. Tisz-tán látszik, hogy rossz helyre jöttél – ez itt egy apátság. Furcsa apátság, az biztos, de attól még apátság. Óvatosan kilopakodsz a teremből. Visszamegy az úrhajóhoz, eltávo-lodsz a C230-astól, és visszatérsz a Ketherre. Lapozz a 231-re.

220

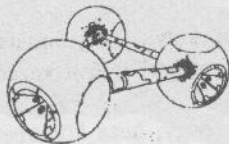
- Helyes – mondja, és elteszi a pénzt. – Miről akar tudni?
- A kábítószerekről – feleled. – Honnan jönnek, és hová mennek?

A vámtisztet egy kicsit kényelmetlenül érinti a kérdés. – Hát, én... én nem tudok túl sokat az ügyről, de azt hiszem az L16-os pályán keringő műholddal van kapcsolatban. Szabálytalan időközönként tiltott adásokat bonyolít le... Ha akarja, megvizsgálhatja a műholdat...

- Kinek továbbítja azokat az adásokat? – kérdezed.

A vámtiszt összedörzsöli a mutató és a hüvelykujját. – Újabb 2000 tekáért *talán* tudok segíteni magának. – feleli.

Fizetsz neki újabb 2000 tekát (lapozz a 181-re), vagy inkább feladod a próbálkozást, és keresel egy másik vámtisztet, akivel ezúttal egy kicsit keményebben fogsz bánni (lapozz a 142-re)? Ha egyik lehetőség sem szimpatikus, kimehetsz a világűrbe, és megvizsgálhatod az említett műholdat (lapozz a 36-ra).



221

Végre sikerült elérned a műholdat. Egy mágneses kapcsolással az oldalára tapadsz. Előhúzol néhány műszert a hátizsákból, kinyitasz egy szervizajtót a műhold oldalán, és rácsatlakozol az egyik információs kivezetésre. Sikerül meghatároznod a műhold funkcióját: honnan fogadja a jeleket, és hová továbbítja azokat.

A műhold az egyik ismeretlen aszteroida felől fogad jeleket, és a Kether fővárosa egyik épületének, az Isosceles Toronynak a legfelső emeletére továbbítja a kapott hullámokat. Az üzenetek mind a Satophil-D nevű kábítószernak az aszteroidáról a Ketherre szállításával vannak kapcsolatban. Kár, hogy nem tudod, merre van a kérdéses aszteroida, de sabaj, azt mindenesetre tudod, merre van az Isosceles Torony. Visszatérsz a Ketherre. Lapozz a 320-ra.

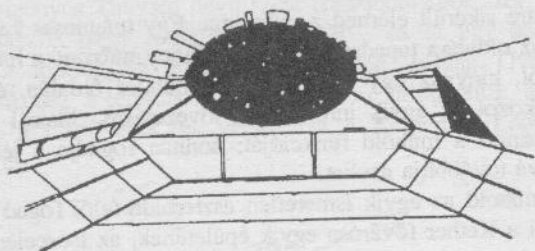
222

Összeér a két kocsí ütközője. Kimerevítet magad az ülésben, mivel egy éles kanyar következik. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 144-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 183-ra.

223

- Jó kutya, okos kutya, kutylimutyuli! – becézgeted a dögöt, és lassan kinyújtod felé a kezéd. Az vár egy kicsit,

majd kinyitja a száját, és beleharap a karodba. Vonj le 1 pontot az ÜGYESSEGEDBŐL. Lapozz a 184-re.



224

Elszámítod magad. A szerkezet fürgébb, semmint gondoltad volna. Miközben bakancsbal előre felé lebegsz, remélvén, hogy telibe találsz, a készülék úgy manőverez, hogy pontosan a középső lyukon kelljen áthaladnod. Ez sajnos meg is történik. A másik oldalon már csak egy elszenesedett hulla jön ki. Kalandod véget ért.

225

Melyik ajtón nyomod meg a gombot:

A szemközti?
A hátsón?
A bal oldalin?
A jobb oldalin?
Az alsón?
A felsőn?

Lapozz a 118-ra
Lapozz a 157-re
Lapozz a 196-ra
Lapozz a 235-re
Lapozz a 274-re
Lapozz a 313-ra

226

Amikor egy autó mögül egy hirdetőoszlop mögé ugrasz, nem veszed észre az oda leállított apró motorbiciklit, és fel-lököd. Az eredmény egy hatalmas csattanás. A nő megfordul, és észrevesz. Egy pillanatig értetlenül néz, majd nekii-ramodik, és fut, mint a nyúl. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSEGED, lapozz a 148-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYES-SÉGED, lapozz a 187-re.

227

Óvatosan közeledsz hozzá. – Clive Torus vagyok. Lehet, hogy remek üzletet köthetünk mi ketten – mondja rejtelve-sen. – Valóban? És hogyan? – kérdezed kihívóan. – Talál-kozzunk holnap reggel kilenckor a Szövetségi Hősök kávé-házában. Ott nyugodtan beszélgethetünk. – Ezekkel a sza-vakkal sarkon fordul és visszalopódzik a raktárepületbe.

Elmész a találkára másnap reggel (lapozz a 315-re), vagy tudván, hogy az emberek odalent egy kábítószerszállítmány-ra várnak, megpróbálsz keresni valakit, aki az úriparban dolgozik, és aki talán tud valamit az illegális úrhajóforgalomról (lapozz a 384-re)?

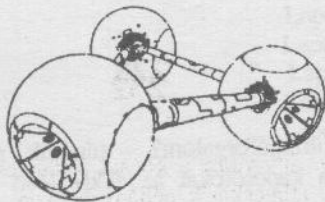
228

- Illegális úrhajóforgalom? – tűnődik, miközben tovább piszkálgatja a kapcsolókat az előtte lévő panelen. – Igen,

van egy kicsi... legalábbis, ahogy hallottam. – Elmondod neki, hogy végtelenül boldog lennél, ha ennél egy kicsit konkretábban fogalmazna. – Nos – feleli, és körbenéz, hogy megbizonyosodjon róla, senki sem hallja rajtad kívül. – Itt van ez az aszteroida ... a C230-as ... odakint a fő aszteroidaöbben. Ott van egy pár gyanús ki-be repülés. Ha akarja, megnézheti ... a koordinátákat bármelyik kozmonavigátorban megtalálja. – Megfogadod a tanácsát, és megnézed az aszteroidát (lapozz a 73-ra), vagy először visszamész a városba, hogy ellenőrizd az információt (lapozz a 189-re)?

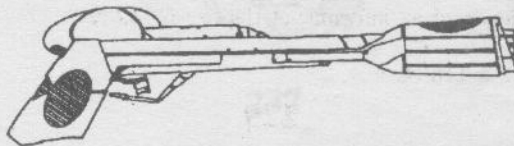
229

Egy alagútba jutsz. Az alagút valamiféle gépezet belsejében haladhat, mert mindenfelé csöveket, áramköröket és automatikus légzsilipkapukat látsz. Valamiféle légkondicionáló csővezetékbe juthattál. Úgy tűnik, az aszteroida lakói (bárkik is legyenek azok) nem használnak gravitációgenerátorokat, így súlytalanul lebegve úszol végig az alagúton. Kis idő múlva egy kivezetéshez érkezel. A rácson kinézve egy nagy, durván vésett falú termet látsz. Meglehetősen sötét van benne – az egyetlen fényforrás a terem közepén egy állványon lobogó láng. Kinyomod a rácsot, és bemész a terembe (lapozz a 171-re), vagy inkább folytatod az utad a légkondicionálás csővezetékében (lapozz a 190-re)?



230

Hajlandó vagy megválni legalább 2000 tekától egy jó kis vesztegetésért (lapozz a 298-ra), vagy inkább pénz nélkül, de annál több szigorral állsz az egyik vámtiszt elé (lapozz a 142-re)?



231

Nagyon kevés, sőt szinte semmi nyom sem maradt, amilyen továbbmehetnél. Mit teszel:

Visszatérsz
a Kether fővárosába, és körbenézel?
Kimész a világűrbe,
hátha találsz valamit?
Megkeresed a C230-at, feltéve,
hogy már hallottál róla,
és még nem néztél utána?

Lapozz a 75-re

Lapozz a 192-re

Lapozz a 73-ra

232

Elvesztetd az irányítást a kocsid fölött, és kicsúszol a mezőre. A kocsid átbecskázik néhány bokron, majd egy mocsá-

ras, tócsás legelőn áll meg. A szélvédőt szinte teljesen sár borítja, így nem látsz túl sokat. Az ablaktörők csak nehezen bírkóznak meg a saras tömeggel, így (amíg az autót vezeted) csökkentened kell az ÜGYESSEGEDET 1-gyel. Gyorsan hátratólsz, megfordulsz, és visszatérsz az útra. Lapozz a 387-re.

233

Lapozz a 116-ra.

234

A szobában úrruhákat és életmentő oxigénsátrakat találsz katonás rendbe állítva a falak mellett. Semmi olyasmit nem látsz, aminek *idebent* vehetnéd hasznát. Kimész a szobából, és továbblebegsz a folyosón. Lapozz a 195-re.

235

Az ajtó megráz, és nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lapozz vissza a 225-re.

236

Finoman megkocogtatsz az ajtót. Semmi válasz. Még egyet kopogtatsz. Egy sóhajtás hallatszik bentről. Lenyomod a kilincset, de az ajtó zárva van. A másodpercek gyorsan

peregnek. Az előbbi férfi léptei már egyre messzebb hallatszanak. Betöröd az ajtót (lapozz a 158-ra), vagy utánarohansz az előbbi pasasnak (lapozz a 197-re)?



237

- Én Clive egyik... ööö... kollégája vagyok – mondd. – Nem tudja, hol találhatom meg? – A nő arca eltorzul, és kiabálni kezd: – Hát már sohasem hagynak minket békén? Menjen vissza a Szikrába, és szórakozzon a piszkos barátai-val...! – Ezekkel a szavakkal bevágja az orrod előtt az ajtót.

No igen. Nem nehéz kiderítened, hogy a Szikra egy űrki-kötő környéki lebuj neve. Úgy döntesz, hogy elmész oda. Lapozz a 286-ra.

238

Erre nem számítottak a fegyveresek; mire tüzet nyitnak, te már egy gondosan ápolt füvű minigolfpályán rohansz a közeli facsoport felé. Itt megállsz egy kicsit, és kiliheged magad: a ház felől kiáltozás és lövöldözés hangja hallatszik. Közvetlenül előtted magasodik a kerítés: gyorsan áttornászod magad rajta. Sikerült ugyan megszökned innen, de biztos lehetsz benne, hogy a banditák gyorsan ki fogják üríteni a házat, mihelyst meggyőződtek róla, hogy sikerült épség-

ben elmenekülnöd. Kényszeredetten más nyom után kutatsz (lapozz a 231-re), vagy inkább vársz egy kicsit, és visszapódozol a házhoz, hátha sikerül észrevétlenül bejutnod, és kiszimatolnod, hogy mi is folyik odabent (lapozz a 199-re)?

239

A szörny meglobogtatja hatalmas szárnyait, felágaskodik, és átható, rosszindulatú tekintettel végigmér. Így szól:

A rossz helyre jöttél.

Mások által félrevezetvén.

A vámhivatalban lennél helyeden.

Lapozz a 161-re.



240

Lapozz a 162-re.

241

A mellékúton sikerült lerövidítened a fekete kocsiól való távolságot 100 méterre. Az egyenes szakasz elején csatlakozol vissza a főútra. Lapozz a 202-re.

242

Felemelsz néhány papírt a földről, és leülsz az egyik terminál elé. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 124-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 164-re.

243

Zera ájultan terül el a földön, mint egy hatalmas partra vetett bálna. – Zera – szólítod, és megütögeted az arcát. – Beszélj a szervezetetekről! – Sajnos a nő teljesen ki van merülve, és csak motyogni tud. – Fel... fel... aztán balra... – Lapozz a 126-ra.

244

Sikerült átjutnod a harmadik gömbön is. Innen már könnyen eléred a másik kijáratot. Lapozz a 283-ra.

245

A férfi mélyen a söre fölé hajol, mintha el akarná rejteni a fejét a vállai között. Egy hosszú, őrült történetet kezd mesélni valami Tau Cygni fenyegetésről (fogalmad sincs, mi az). Mivel a navigátor tompa, fojtott hangon beszél, és a kocsmában elég nagy a zaj, a történet java részét nem érted. És amikor a jelek arra utalnak, hogy a sztori váratlanul (mármint számodra váratlanul) a végéhez ért, csak annyit tudsz kiszűrni, hogy valami furcsa dolog folyik a Rispin Végzetén, és hogy az egyik asztalnál többedmagával kártyázó kövér nőnek sok köze van hozzá. Most mi lesz? Kimész a Rispin Végzetére (a holdra), hogy megnézd, van-e ott valami (lapozz a 398-ra), vagy inkább szemmel tartod a hátad mögött az egyik asztalnál kártyázó kövér nő (lapozz a 343-ra)?

246

Az Állami Számítógépes Adatbank tömzsi, gusztustalan, háromszög alakú betonépület, melyet minden oldalról rengeteg szögesdrót övez. Az egyik kerítésen hanyagul odadrótozott, nagy fémtáblát lenget a szél: TILOS AZ ÁTJÁRÁS! Szerencsére azonban van egy hivatalos bejárat is: egy masszív kis épület a kerítésen kívül. Belépsz, és egy másik feliraton akad meg a szemed. Szomorúan olvasod:

CSAK A 100 ÉVNÉL IDŐSEBB ADATÁLLOMÁNYOK BOCSÁTHATÓAK A NAGYKÖZÖNSÉG RENDELKEZÉSÉRE

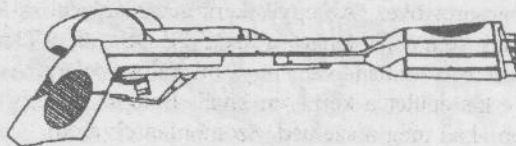
Úgy tűnik, bűncselekményt kell elkövetned, ha a kívánt adatokhoz hozzá akarsz férni. Vesztegetéssel próbálkozol (lapozz a 207-re), vagy megpróbálsz valahogy belopakodni (lapozz a 90-re)?

247

A helikopterparkolóban hatalmas világító betűk hirdetik a cég szlogenjét:

**NEKÜNK AZ ÖN KÉNYELME
A LEGFONTOSABB**

Jelen pillanatban nincs forgalom. Felnézel a toronyba, és úgy veszed ki, hogy tulajdonképpen két repülésirányító vezető van. Mindkettejük ábrázatát jól megjegyzed magadnak. Bérelsz egy autót, és türelmesen várakozol a parkolóban. Néhány óra elteltével az egyik vezető alakja tűnik fel a kijárat ajtóban. Beül egy kocsiba, és elhajt. Hazáig követed. Amikor közel lépsz hozzá, lehetsz vele kemény (lapozz a 208-ra), vagy lehetsz udvarias (lapozz a 296-ra).



248

Kis idő múlva fegyveresek tűnnek fel a folyosó másik végén. Felszólítanak, hogy add meg magad. Válaszul néhány



lövést eresztasz meg feléjük. A fegyveresek fedezékbe húzódnak. Néhány másodperc múlva egy kis szerkentyűt hajít feléd egyikük. Amikor a szerkentyű a földre ér, csattan egyet, és kékes-zöldes színű felhő száll fel belőle. Gázbomba! Megpróbálsz nem belelegezni a gázt, de hasztalan, egy idő múlva szédelegve a földre rogyasz. Nyilván valamilyen ideggáz lehet, mely a bőrön keresztül hatol be a szervezetbe. Elsötétül előtted a világ. Amikor magadhoz térsz, két hatalmas, gorilla kinézetű gengsztert pillantasz meg, akik a hónod alá karolva cipelnek. Lapozz a 151-re.

Egy jól irányzott lövés, és az orvlövész homokzsákként zuhan le a földre. Kibiztosítod a fegyveredet, és Mrs Torushoz sétálsz.

- Jó napot, Mrs Torus – köszöntöd. – Önnél vannak a dokumentumok?

- Igen, itt vannak – feleli Mrs Torus, és a biztonsági dobozra mutat. – Jó...

Hirtelen a levegőbe repül alattatok a talaj. Valaki bombát rejtett el! Az egyik üvegház összerogy, piszkosszürke felhő száll fel. Dobj három kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐDBŐL. Ha életben maradtál, folytathatod.

Szédülve feltérsz. Éppen időben, hogy egy fiatal, nyurga fickót pillantsz meg, amint a több sebből vérző Mrs Torushoz rohan, felkapja a biztonsági dobozt, és beugrik abba a fekete kocsiba, amit az előbb még az üvegház sor végénél láttál parkolni. A fekete kocs csikorgó kerekekkel elhajt. Megpróbálsz üldözőbe venni (lapozz a 191-re) vagy inkább elsősegély nyújtasz Mrs Torusnak (lapozz a 210-re)?

250

A félgömb alakú kupolával fedett bázist mintegy háromszázan lakják. Semmi olyasmit nem veszel észre, ami csak egy kicsit is gyanús lenne – néhány turista, de a lakók többsége tudós és technikus. Kibérelsz egy apró motoros siklót néhány napra, hogy átfészülhesd a hold felszínét (vonj le 500 tekát a pénzedből). Sajnos ez a kutatás sem derít ki semmit; csak néhány talajkutatóval, és vákuumhegesztési kísérleteket folytató technikusokkal találkozol. Sehol egyetlen illegális kábítószergyártó. Elhagyod hát a Rispin Végzetét, és a Ketherre repülsz. Lapozz a 333-ra

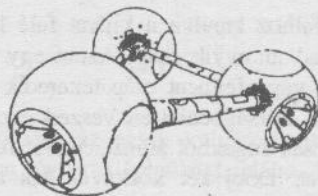
251

Veszélyesen kicsúszol az út szélére, de szerencsére sikerült az irányításod alatt tartanod a kocsit. Visszaváltasz, beletaposol a gázba, és puszkagolyóként söpörsz végig a hajtókanyar utáni egyenes lejtőn. A fekete kocsit messze előtted robog, jó 190 kilométer/órás sebességgel. Tovább gyorsítasz, hogy el tudd kapni (lapozz a 124-re), vagy fő a biztonság, és tartod az eddigi tempót (lapozz a 212-re)?

252

Egy gyors kormánymozdulat, és a fürge sportkocsi neki-vágódik a fekete országúti cirkáló oldalának. Recsegnek a fémlemezek, szikraeső csap fel. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 174-re.

Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 213-ra.



253

A folyosó egy nyolcszögű szobába vezet. A szoba közepén egy krómozott, furcsa, idegenszerű robot figyel téged, hét szenzora közül legalább négygel. – Légy üdvözölve – szólal meg. Hét, több ízből álló lábán felemelkedik egy kissé, és újabb szenzorokat és antennákat nyújt ki az irányodba. Tovább beszél:

*Vörös vagyok,
a skorpió szíve,
mégsem vagyok Arachnia!
Ollóim vannak,
de a láthatatlannal markolok.
Egyetlen szóval, ki vagyok?*

Az ábécé melyik betűjével kezdődik a válasz:

A?
S?
X?

Lapozz a 214-re
Lapozz a 175-re
Lapozz a 136-ra

254

Szorosan a falhoz lapulva a kijárat felé lebegsz. Hirtelen végigsimít rajtad az egyik csáp. Aztán egy másik, egy harmadik... Végül vagy féltucat csáp tekeredik köréd, és elrángatnak a faltól. Kétségbeesetten veszed észre, hogy ezek a lények szinte csak fogakból állnak. Vadul feléd csattogtatják az állkapcsaikat. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 176-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 215-re.

255

Szerzel egy légitaxit, és a proktor főhadiszállásra viteted magad (a helyi rendőröket proktoroknak hívják). Repülés közben elég pontos képet kapsz Kether fővárosának (és egyetlen városának) igazi méreteiről. Nyüzsgő, fiatal metropoliszt látsz, átmérője nem lehet több 10 kilométernél. Néhány furcsa ötvenemeletes toronyépület magasodik a városközpont környékén. Rengeteg a légijármű; rengeteg az autó; de kevés gyalogost látni az utcákon. Egy igazi peremvidéki főváros. Az egyik ötvenemeletes épület tetején landol a taxi. A rendőrfőkapitány irodája innen csak egy emelettel van lejjebb.

- Elnézést – szólítod meg az ügyeletes proktort a recepciónál. – A főfelügyelővel szeretnék beszélni.

- Ah... – emeli fel álmos tekintetét az idős férfi. – Ööö... igen, erre parancsoljon.

Dobj egy kockával. Ha az eredmény páros, lapozz a 96-ra. Ha az eredmény páratlan, lapozz a 297-re.

256

A megadott címen (az egyik külvárosban) hatalmas, leromlott állapotban lévő raktárépületet találsz. Lapozz a 217-re.

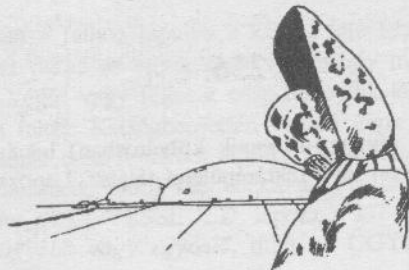
257

Az ügyfélszolgálati pulton heverő egyik házi névlistából hamar megtudod, merre van a Repülésirányítás vezetőjének irodája. Kopogsz az ajtón, de nem kapsz választ. Csöndesen kinyitod az ajtót, és belépsz. Dobj egy kockával. Ha az eredmény páros, lapozz a 218-ra. Ha az eredmény páratlan, lapozz a 23-ra.

258

Valahonnét egy gong hangja hallatszik. A mély visszhangok mintha az egész aszteroidát megráznák. A két férfi válaszképpen meghajtja a fejét, és kilebegnek a szobából egy másik folyosón át. Kicsit vársz, majd követed őket. A folyosó egy nagy terembe vezet. A terembe minden irányból újabb folyosók torkollnak, és ezeken át újabb feketeruhás emberek érkeznek. Mintha valami gyűlésre készülődnének. Megpróbálsz az utolsó ember után észrevétlenül te is besur-

ranni a terembe (lapozz a 180-ra), vagy végigmész a terem mellett lévő rúmpaszerű folyosón (lapozz a 219-re)?

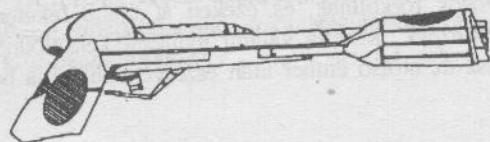


259

- Helyes – mondja, és elteszi a pénzt. – Miről akar tudni?
- A kábítószerekről – feleled. – Honnan jönnek, és hová mennek?

A vámtisztet egy kicsit kényelmetlenül érinti a kérdés. – Hát, én... én nem tudok túl sokat az ügyről, de azt hiszem az L16-os pályán keringő műholddal van kapcsolatban. Szabálytalan időközönként tiltott adásokat bonyolít le... Ha akarja, megvizsgálhatja a műholdat...

- Kinek továbbítja azokat az adásokat? – kérdezed.
- Nem... mondhatom meg. – A vámtiszt hirtelen megfordul, és eltűnik a teherraktárban. Hogyan tovább? Ha akarsz, kimehetsz megvizsgálni a műholdat (lapozz a 36-ra). De az is megoldás lehet, hogy keresel magadnak még egy vámtisztet, de vele most már egy kicsit durvábban fogsz bánni (lapozz a 142-re).



260

Apró fehér gőzpamacsok szállnak fel a rakétákból, ahogy lassan a műhold felé közelítesz. Úgy tűnik, sikerült a helyes irányt kiválasztanod, de ahogy közelítesz, látod, hogy a megálláshoz még egyszer használnod kell a rakétákat, ha nem akarsz elcsúszni a műhold mellett. Még egyszer célzol. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 221-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 182-re.

261

A mellékúton sikerül egészen (néhány méternyire) lerövidítened a két autó közötti távolságot. Közvetlenül a fekete kocsi mögött térsz vissza a főútra. Lapozz a 378-ra.

262

Előrántod a fegyveredet. A szörnyeteg nyáladzó állkapcsokkal a torkodnak ugrik. Lapozz a 184-re.

263

Egy jól irányzott rúgással oldalba kapod a robotot. Az megperdül, a falnak ütközik, és fényes villanással darabokra szakad. Biztonságosan elérheted a kijáratot. Lapozz a 185-re.

264

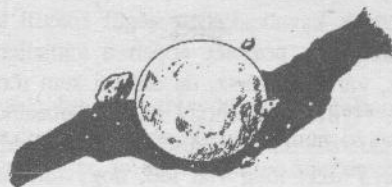
Egy rövid késpenge ugrik ki a gombból, és felhasítja a kezedet. Az ajtó nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és lapozz vissza a 186-ra.

265

Néhány óra elteltével a nő hatalmasat bőfögve feltápáskodik az asztaltól, és kitámolyog az utcára. Asztaltársai mind igen fáradtnak tűnnek, és újabb italokat rendelnek maguknak. Úgy tűnik, ők még maradnak egy kis ideig. Leteszed a poharadat, és a nő után iramodsz. Szerencsére odakint sötét van, így viszonylag könnyedén tudod követni a nőt, anélkül, hogy észrevenne. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 70-re. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 226-ra.

266

Végigszaladsz a hídon a másik irányba. Szerencsére senki sem vesz észre, így baj nélkül kijutsz a raktár területéről. Az egyetlen nyom, amin elindulhatsz, az, hogy egy „rakomány” kábítószer érkezik valahonnan az aszteroidákról. Úgy döntesz, hogy keresel egy úriparban dolgozó embert, aki talán tud valamit mondani az illegális úrhajóforgalomról. Lapozz a 384-re.



267

500 tekáért cserébe a férfi hajlandó beszélni – húzd le az összeget a *kalandlapod*ról. Lapozz a 228-ra.

268

Leülsz a lába elé a székre. – Attól tartok, uram – kezdi -, hogy önt félreinformálták bizonyos dolgokkal kapcsolatban ... magyarul átverték. – Valóban? – kérdezed. – Igen. Ez az aszteroida egy apátság. Semmi több, semmi illegális. Azt javaslom, hogy ha visszatér majd a Ketherre, látogassa meg a vámtiszteket az úrkikötőben. Nos hát, viszontlátásra! – Int egyet a kezével, és valami érthetlent kiált feléd. Abban a pillanatban az úrhajód fedélzetén találod magad. Visszaindulsz a Ketherre. Megfogadod a főbiztos tanácsát, és elmész a vámhivatalba (lapozz a 337-re), vagy megpróbálsz valami más nyomot találni (lapozz a 231-re)?

269

Felmászol az utasérkezési épület tetejére, és egy karbantartó nyíláson át bemászol a tetőszerkezetbe. A különféle drótok, csövek, automata tűzoltó berendezések és terrorista-

ellenes eszközök kavalkádjában végül sikerül találnod egy viszonylag kellemes pozíciót éppen a vámellenőrzési pont fölött. Vársz, vársz és vársz, de semmi sem történik. Senki sem érkezik. Nyilvánvaló, hogy nem az utasérkezési épület a maffia főhadiszállása. Túl késő már elrejtőzni a teherraktárban, de arra azért még van idő, hogy lemássz innen, és megkeress egy vámtisztet (lapozz a 230-ra). De el is mehetsz innen, és folytathatod a városban a nyomozást (lapozz a 231-re).

270

Elveszted az irányítást a kocsí fölött. Az lecsúszik az útról, és végighengergőzik a földön – míg végül egy fának ütközik. Hatalmas robbanás. Kalandod véget ért.

271

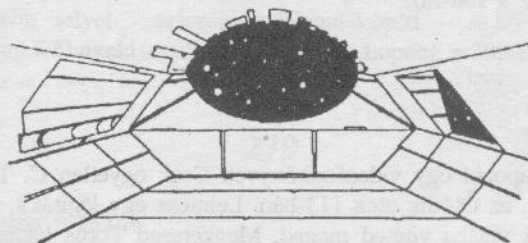
Az útpadka valóban gyenge, és kezd összerogyni a kocsid alatt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 193-ra. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 232-re.

272

Kimondod az első szót, ami az eszedbe jut: – Francia-kulcs? – A gép kivár egy kicsit, majd visszahúzódik egy mélyedésbe a plafonon: – Atmehetsz. – Lapozz a 77-re.

273

Az aszteroida felszínét telepötytyözik a felrobbant lézergyűkből származó izzó roncsok. A felszínig ereszkedsz az űrhajóddal, belebújsz az űruhádba, és kilebegsz a légzsiliphez. Odabent egy nulla gravitációs folyosó vezet az aszteroida belsejébe. Végiglebegsz a folyosón, és egy légmentes biztonsági ajtóhoz érsz, mely a jobb oldali falba van építve. Az ajtón semmilyen feliratot vagy jelzést sem látsz. Továbblebegsz a folyosón (lapozz a 195-re), vagy bemész az ajtón (lapozz a 234-re)?



274

Az ajtó megráz, és nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lapozz vissza a 225-re.

275

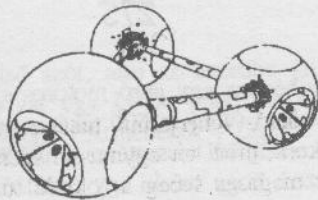
A holdon kibérelsz egy apró motoros siklót, hogy legyen mivel közlekedned (vonj le 500 tekát a pénzedből). Amikor a kölcsönző kasszájától visszatérsz a siklóhoz és az űruhádba, észreveszed, hogy valaki egy cetlit tűzött az űruhádba si-

sakjára. A cetlin ez áll: *Ha meg akarod érni az öregkorodat is, hagyd el az Aleph Cygnit!*

Igazán kedves. Körbenézel, de nem látsz senkit. Bizonyára villámgyorsan felszívódott az illető. A következő néhány napot azzal töltöd, hogy a bolygó felszíne fölött repkedsz, hátha észreveszel valami illegális tevékenységre utaló nyomot, de egy árva talajkutató állomásnál többet nem nagyon találsz. Visszatérsz hát a bázisra. Amikor éppen leszállsz a siklóról, lövés csattan a mögötted lévő szeméttároló felől. A golyó a lábad mellett csapódik be. Merénylő! Viszonzod a tüzet (lapozz a 216-ra), vagy inkább eltűnsz a helyszínről (lapozz a 138-ra)?

276

Fellapozol egy videofonkönyvet. Csak egyetlen C. Torust találsz, az Ötödik utca 113-ban. Leintesz egy légitaxit, és az Ötödik utcába viteted magad. Megkeresed Torus lakását. A kopogásodra egy nő nyit ajtót – valószínűleg a felesége. – Nincs itthon – feleli, és látszik, hogy könnyekkel küzd. – Nincs itthon – Úgy tűnik, valami nagyon felizgathatta a közelmúltban. Valahogyan mégis meg kell tudnod Clive hollétét. Clive egyik kollégájaként mutatkozol be (lapozz a 237-re), vagy elmondod, hogy kábítószeres ügyben nyomozó felügyelő vagy (lapozz a 198-ra)?



277

A sővény felé ugrasz! *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 238-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 209-re.

278

A szörny meglöbegtatja hatalmas szárnyait, felágaskodik, és átható, rosszindulatú tekintettel végigmér. – A lehető leg-szentebb helyen – sziszegi acélfogai között. – A környéken kythi Thuvald egy kolostorában. – Lapozz a 200-ra.

279

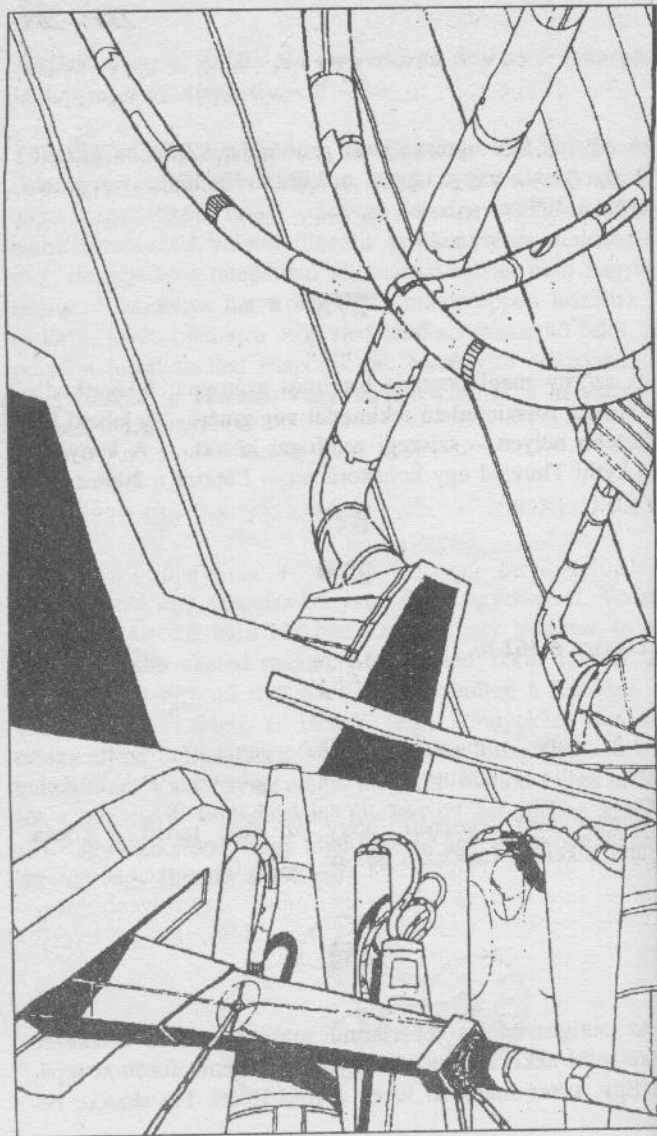
Lapozz a 162-re.

280

Nagyot kell fékezned, hogy az úton tartsd a kocsit. Phühh, sikerült! Lapozz a 387-re.

281

Az antigravitációs teherjármű masszív szürke szerkezet. Körülbelül akkora, mint két egymással szembefordított repülő. Egy méter magasan lebeg a föld fölött. Ha akarod, be-



szállhatsz, és leroboghatsz a rámpán, hogy a nagy raktárajtót betörve alaposan meglepd a bent tartózkodókat (már ha tartózkodik bent valaki egyáltalán). Ha ezt teszed, lapozz a 292-re. Ha ezt a megoldást nem ítéled jónak, megpróbálkozhat a két normális méretű ajtó egyikével (lapozz a 301-re vagy a 310-re), vagy bemehetsz gyalog a nagy raktárajtón (lapozz a 67-re).

282

Párducügyességgel az asztal fölött Zerára ugrasz. Nemskára a földön hemperegve heves közelharcba bonyolódtok.

ZERA GROSS

ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

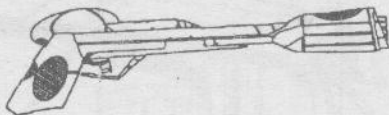
Ha legyőzted, lapozz a 243-ra. Ha nem, lapozz a 204-re.

283

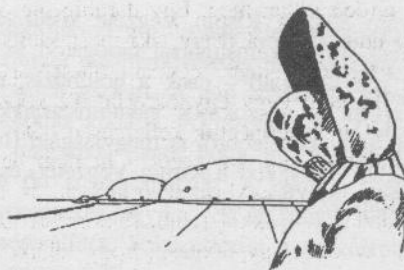
Egy nagy kémiai laboratóriumba jutsz: krómozott acél és üveg uralja a látképet. Ez lehet a gyár szíve. Valószínűleg innen származik a legtöbb illegális Satophil-D az egész Szövetségben. Mivel senkit sem látsz a laborban, gyorsan tönkretesz néhány berendezést. Közben észreveszed, hogy két kijárat vezet ki a laborból – egy ajtó és egy folyosó. Melyiken mész tovább? Az ajtón (lapozz a 166-ra), vagy a folyosón (lapozz a 205-re)?

Mr Samuel egy lerobbant úrkikötői kocsmához vezet. – Itt van bent... így néz ki – Előhúz a zsebéből egy kis holografikus képet. A kép magas, szikár, nagy orrú férfit ábrázol; egészen biztosan könnyedén fel fogod ismerni. – Mondja el neki, hogy én küldtem. Viszlát. – Kezet ráztok. Samuel eltűnik, te pedig belépsz a kocsmába. Odabent teljes a zűrzavar – zaj, füst, itt-ott verekedések – de a bárpultnál ott a te embered. Azonosítod magad. A férfi karon fog, és egy üres asztalhoz vezet, hogy viszonylag nyugodtan beszélgethessenek. Lapozz a 245-re.

Hiába, a statisztikákat nem azért készítik, hogy könnyű szórakozást nyújtson az olvasásuk. De ez mind semmi, ezek itt olyan unalmasak, hogy szinte az életkedved is elmegy tőlük. És ráadásul semmi használhatót sem tudsz kiszűrni belőlük. Szerencsére azonban nem kerül el a figyelmedet, hogy van egy légijárat a kontinens partjainál, amely *sokkal* kevesebb anyagot szállít, mint az a többi járatnál szokásos. Ráadásul a járatok menetsűrűsége is messze a többié alatt marad. Lehet, hogy valami be nem vallott anyagot szállítanak? Úgy döntesz, hogy ennek azonnal utána kell nézned. Kimész a könyvtárból, és a Központi Állami Számítógéppontot tekinted kutatásod következő céltablájának. Lapozz a 246-ra.



Te is belépsz a bárba, és szinte hanyatlók a benti zaj és a szinte tapinthatóan sűrű levegő – micsoda lebujs! A bárpulthoz nyomakodsz, rendelsz egy italt, aztán megfordulsz, hogy szemügyre vedd a tömeget. Két férfi áll előtted, és bámul rád mereven. Lejjebb siklik a tekinteted, és kénytelen vagy észrevenni, hogy két ormóttan lézerkarabély mered fenyegetően a hasadnak. – Velünk jössz – mondja az egyik ellentmondást nem tűrő hangon -, vagy meghalsz. – Nem esik nehezedre felismerni, hogy semmi esélyed sincs: ilyen közélről csak füstölgő cafatokat hagynának belőled a lézerkarabélyok, ha megpróbálnál elugrani. Velük tartasz hát. Lapozz a 316-ra.



Óvatosan lopódzol végig a folyosón. Hirtelen az a furcsa érzésed támad, mintha valaki követne. Megfordulsz, de nem látsz senkit. Viszont ahogy alaposabban körülnézel, egy kamerát pillantasz meg a folyosó plafonján. A hideg, érzéketlen lencse egyenesen a képedbe mered. Valahol felzúg egy riasztócsengő, és néhány pillanat múlva rohanó léptek köze-

ledését hallod. Megállsz, és nem mozdulsz (lapozz a 248-ra), vagy kimenekülsz a házból (lapozz a 231-re)?

288

Előhúzkod a fegyveredet, és gondosan célbaveszed az orvlövészt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 249-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 74-re.

289

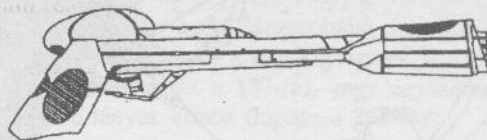
Orbitális pályára állsz a Rispin Végzete körül. Néhány napot azzal töltesz, hogy kémsugárral tapogatsz le a hold felszínét. Nincs sok látnivaló – csak a holdbázis, no meg néhány kutatóexpedíció, a szokásos vákuumsátraikkal. Leszállsz a bázisra, hogy közelebbről is megvizsgáld (lapozz a 250-re), vagy inkább itthagysz a Rispin Végzetét, és a Kether felé indulsz (lapozz a 333-ra)?

290

Már csak 100 méterre vagy a fekete kocситól, amikor az hevesen fékezni kezd, hogy be tudjon venni egy éles S-kanyart. Ahogy közelebb érsz a kanyarhoz, látod, hogy az útpadka akár puha talajú is lehet. Lassítasz az S-kanyar előtt, ahogy a fekete kocsit (lapozz a 154-re), vagy inkább kockáztatsz, és az útpadkán vágod le a kanyart (lapozz a 271-re)?

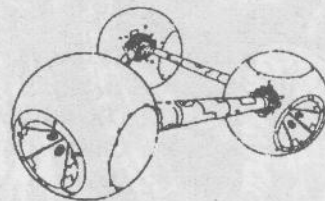
291

A letekert ablakon át süvítve áramlik be a levegő, iszonyú nehézzé téve ezzel a célzást. Miközben a célgömbbel foglalkozsz, nincs időd irányítani a kocsidat – a gengszterek ismét elhúznak tőled. Káromkodva feltekered az ablakot, és ismét a fekete kocsit után veted magad. Lapozz a 37-re.



292

A szállítójármű gázturbinái életre kelnek. A raktárajtóhoz vezető rámpa elé manőverezel az ormótlan járművel, és előrenyomod a gázkart. A gép előrelődül, és rémisztő tempóval az ajtónak ütközik. Az azonnal betörik. Amikor odabent valahol megállsz, látod, hogy a szállítójármű négy, gorilla kinézetű őrt is agyongázolt. A raktárat megtöltő nagy műanyag konténerek egyike volt az, amely végül is megállította a teherszállítót. Kikászálódsz a vezetőfülkéből, és körülnézel. Lapozz a 28-ra.



293

A folyosó egy nagy, durván faragott falú sziklaterembe vezet. A terem közepén három, U-alakú fogantyúval ellátott fémgömb lebeg, szépen sorban egymás mögött, a kijárat irányában. A terem falai mellett nagy, gumószerű lények sorakoznak. Se szemük, se fülük vagy hasonló érzékszervük nincsen, mindössze egyetlen csápjuk van, azzal tapogatják maguk körül a levegőt. Megpróbálsz úgy átjutni a termen, hogy az egyik gömbtől a másikig ugrasz, a fogantyúba belekapzkodva (lapozz a 137-re), vagy egyszerűen átvágsz a gumószerű lények között (lapozz a 254-re)?

294

A támadó robotűrhajók megsemmisültek, roncsaik pörögve távolodnak a világűrben. Tovább folytatod a körözést a Rispin Végzete körül, de mivel nem találsz semmit, úgy döntesz, hogy leszállsz a kupolatetejű városban. Talán közelebbről megvizsgálva a hold felszínét és lakóit, okosabb lesz. Lapozz a 275-re.

295

Követed a férfit. Lemész az utcára. Úgy tűnik, nem vette észre, hogy a nyomában jársz. Egy kocsi áll meg mellette, ő beszáll, és elhajtanak. Gyorsan leintesz egy repülőtaxit, és a sofőrnek bemondod a klasszikus szavakat: – Kövesse azt a kocsit!

- Jaj, jóember ... én nem akarok belekeveredni semmibe.



- Kérem. Nagyon fontos lenne. – kéred a taxist, miközben kétségbeesetten figyeled, hogy a kocsi lassan eltűnik a forgalomban.

- Nem – jelenti ki a taxis. – Ebbe én nem szálllok be. Hívjon egy másik taxit. – Előhúzod a fegyveredet, és a halántékának szegezed: – Kövesse!

A taxis kényszeredetten felszáll, és követi a kocsit a külvárosban egy hatalmas raktárépületig. A követett autó eltűnik az épületben. Szólsz a taxinak, hogy szálljon le egy tömbbel odébb, kifizeted, és elnézést kérsz, amiért egy kicsit erőszakos voltál. Lapozz a 217-re.

296

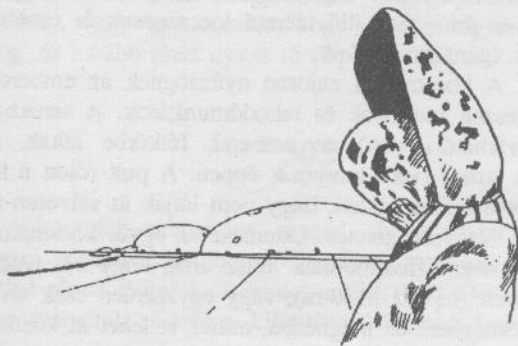
- Elnézést kérek, uram – kezded finoman -, szövetségi kábítószerszertnyomozó vagyok... Bizonyos okokból azt kell hinnem, hogy ön segíteni tud nekem. – A férfi szeméi kinyílnak, és megadóan visszahuppan a székébe – mintha rémülettel töltötte volna el ez a hír. Lapozz a 33-ra.

297

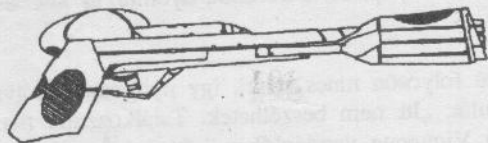
A proktor végigvezet egy hosszú folyosón, közben idegesen igazgatja a nyakkendőjét, és simítja ki a gyűrődéseket a ruhájáról. – Rendszerint – mondja – Mr. Perry kezeli a bejövő ügyeket, de most lent van a ... szóval, üzleti megbeszélésen van. Így kénytelen vagyok önt Mr. Samuelhez irányítani. – Eléritek Mr. Samuel irodáját. Az ügyeletes tiszt széles mozdulattal betessékel.

- Hello – kezded el a beszélgetést. Samuel egy kézmozdulattal kiküldi a proktort az apró irodából, majd helyet kínál. Te tovább folytatod a szöveget. – A Szövetségi Rendőrség 1-es fokozatú nyomozója vagyok. A feladatom, hogy szétzúzzam az Aleph Cygni rendszerben működő kábítószermaffiát. Szívesen venném, ha bárminemű információval a segítségemre tudna lenni. – Mr. Samuel hirtelen elcsendesül, és ideges lesz. Benéz az íróasztala alá, végignézi az íróasztallámpán, a foltos asztallapon. Végül lenyúl, kaparászik egy kicsit a fiókban, majd előhúz egy darab papirost, és ráfirkál valamit. A papirost a kezébe nyomja, és kitessekel a szobából.

A hosszú folyosón nincs senki, így nyugodtan elolvashatod a cédulát. „Itt nem beszélhetek. Találkozzunk ma este 7.30-kor a Viqueque vendéglőben.” Itt valami nincs rendben. Ha egy nyomozó nem beszélhet nyíltan a bűnözésről, az nem természetes dolog. Elmész fél nyolcra a Vinqueque étterembe (lapozz a 11-re), vagy inkább máshol folytatod a nyomozást – egy bárban vagy kocsmában, példának okáért (lapozz a 299-re)?



Kinézel magadnak egy ingatagnak tűnő vámtisztet a teheráru pult mögött. – Pszt, figyelj csak, haver – hajolsz közel hozzá. – Némi információra van szükségem. – Egy köteg bankjegyet lebegtetsz meg az orra alatt. A férfi körül néz, hogy látja-e valaki, majd ezt suttogja: – Mennyi? – és a pénzre mutat. Mennyit ajánlasz fel neki: 2000 tekát (lapozz a 259-re) vagy 3000 tekát (lapozz a 220-ra)?



A kocsmá fényreklámja igen érdekes: hatalmas, „Crush” osztályú csillagközi hadiűrhajót ábrázol, amint éppen aláme-rül egy üveg habzó italba. A mozgóképhez fülsiketítő hangok is tartoznak: fúziós hajtóművek dübörgése, lézerágyúk sistergése, és űrhajóhoz illő méretű loccsanások és csobbanások. Hm, ígéretesnek tűnik.

Belépsz. A kocsmában zajosan nyüzsögnek az emberek, javarészt részeg matrózok és rakodómunkások. A sarokban (amint az várható is volt) az emberek félkörbe álltak, és előttük két izmos fickó bunyózik éppen. A pult fölött a falon apróbetűs felirat hirdeti, hogy nem látják itt szívesen az idegeneket. Nagyon ígéretes. Odamész az egyik kocsmáros-hoz, akit a legmegfelelőbbnek ítélsz arra, hogy baj nélkül megszólíthasd (lapozz a 30-ra), vagy egyszerűen csak elvegyülsz a tömegben, és megnézed, mihez is lehet itt kezdeni (lapozz a 362-re)?

A két kocsi átszáguld a hegygerincen, a tiéd egy kicsit fel is emelkedik a talajról. Az út váratlanul éles kanyart vesz. Fikarcnyi esélyetek sincs, hogy be tudjatok fordulni. A feketé kocsi hatalmasat fékez; hátulról belerohansz, és összetöröd az autódát. Mindkét kocsi lesodródik az útról, és egy-egy fának ütközik.

Dobj három kockával, és vond le az eredményt az ÉLETERŐDBŐL. Ha túlélted a karambolt, lapozz a 359-re.

Ahogy lemész a rámpán, és megközelíted az ajtót, az hangtalanul kinyílik előtted. Egy hatalmas, négylábú, kutya-forma szörnyeteget pillantasz meg. Rövid, szúrós szőr borítja a testét, de ez csak álca, valójában egy robottal állsz szemközt, melynek a szeme helyére kamera van beépítve, és a fogsora borotvaéles acéllemezekből áll. Mély morgás tör fel a torkából. Megpróbálsz megnyugtani (lapozz a 223-ra), vagy úgy döntesz, hogy ez egy nagyon veszélyes dög, és inkább tüzet nyitsz rá (lapozz a 262-re)?

A készülék utánad veti magád, ahogy megpróbálsz ellebegni mellette. Hatalmas villanással megégeti az űrruhád hátsó részét. Vonj le 2 pontot a ÉLETERŐDBŐL. Ha életben maradtál, sikerült a kijáráshoz lebegned. Lapozz a 185-re.



303

Fényes elektronsugár pattan ki az ajtóból, és megégeti a karodat. Az ajtó nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETE-RŐDBŐL, és lapozz vissza a 186-ra.

304

- Ugye nem zavarja, ha csatlakozom? – kérdezed, és oda-húzol magadnak egy széket. – De igen. Takarodj innen! – feleli a nő. Egy kis hízelgés után azonban sikerül rábeszél-ned, hogy engedjen leülni. Kiderül, hogy Zera Grossnak hívják, és hogy egy import/export ügynökséget vezet. Aha! Itt az idő, hogy kipróbáld, milyen reakciót vált ki belőlük az a szó, hogy „kábitószer”. – Inkább export, mint import, ugye, elvégre a kábitószerkereskedelem már csak ilyen! Ha, ha! – mondd kacagva. A hirtelen támadt csend, és az arcokra fagyott mosolyok némileg nyugtalanítóak.

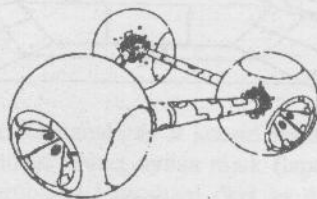
- OK, fiúk, ideje tiszteletre tanítani ezt a férget itten. – Az az öt-hat férfi, akivel együtt kártyáztál, most feláll, és neked támad. Pillanatok alatt laposra vernek. Csökkentsd 2 ponttal az ÉLETERŐDET végérvényesen (a maximum is csökken!).

Amikor végre magadhoz térsz, a bár már szinte üres. Ko-ra reggel van. Elvándorogsz a hajóhoz, kikezeled magad, és pihensz egy kicsit, majd elindulsz a Központi Városi Könyvtárba. Biztosan lesz valami információ Zera Grossról. Lapozz a 80-ra.

305

Megragadod a gerendát, felhúzkod magad, és az egyik banditát egyetlen rúgással a mélybe küldöd. *Puff!* A másik bandita gyorsan kibiztosítja a fegyverét, de te villámgyors vagy. Egy rúgás kirepíti a fegyvert a kezéből, néhány jól irányzott ökölcsapás pedig ájultan a padlóra küldi.

- Psszt! – suttogja valaki a hátad mögül a függőhídon. – Psszt, haver! – Egy férfi az, valószínűleg Puskás egyik em-bere, aki most egy oszlop mögött meglapulva integet, hogy kövesd. Követed a férfit (lapozz a 227-re), vagy elrohansz előre (lapozz a 266-ra)?



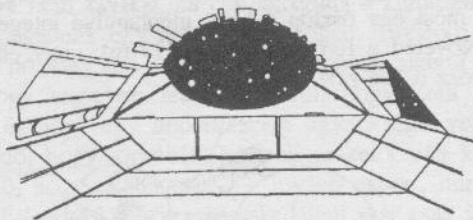
306

Egy kivételével az összes hangár elhagyatott. Ebben az egy hangárban is mindössze egyetlen ember tartózkodik: egy magányos úrpilóta, aki éppen valami műszaki ellenőr-

zést végez egy úrsiklón. Mélyen bele van merülve a munkájába, nem vesz észre téged. Panelről panelre halad, kapcsolókat pöccint fel és le, műszereket olvas, szelepeket állít be. Úgy döntesz, hogy odamész hozzá, és kikérdezed. Felajánlasz neki pénzt az információkért cserébe (lapozz a 267-re), vagy nem (lapozz a 228-ra)?

307

Ahogy előrántod a lézerkarabélyodat, a főbiztos néhány érthetetlen szót mormol, és a szája előtt kis mozdulatot tesz az ujjával. Hirtelen érzed, hogy megmerevedtél, képtelen vagy a mozgásra. – Hát akkor, beszéljessünk hideg fejjel – monjda. – Jöjjön be, uram, foglaljon helyet! – Lapozz a 268-ra.

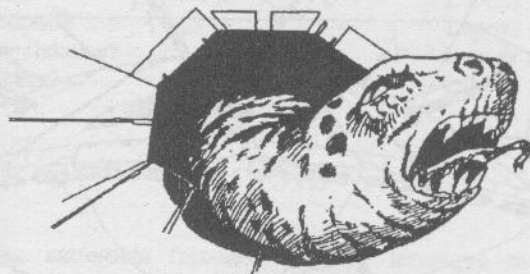


308

Az utasérkezési szekcióban rejtőzöl el (lapozz a 269-re), vagy a teherraktárban (lapozz a 211-re)?

309

Sportkocsid szédületes tempóban vág át a hegyen, a gerincen egy rövid időre repülővé változván. Nem messze tőled az út éles hajtókanyart vesz. Ügyes. Amikor a kocsid a földre huppan, beletaposol a fékbe, és igyekszel megőrizni az irányítást. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 251-re. Ha *nincs szerencséd*, lapozz a 270-re.



310

Az ikerturbinák felzúgnak, és a kocsid lassan egyvonalba kerül a fekete autóval. Tűzet nyitsz rájuk (lapozz a 291-re), vagy pedig megpróbálsz leszorítani őket az útról (lapozz a 252-re)?

311

Ahogy lemész a rámpán, és megközelítéd az ajtót, az hangtalanul kinyílik előtted. Hosszú folyosót pillantasz meg, melynek közepén egy méter átmérőjű, csészealjforma robot lebeg. Villogó, vörös szeme egyenesen rád bámul, tucatnyi lézergyúja fenyegetően mered ki a törzséből. – Mi a nap szava? – kérdezi. Kénytelen vagy találgatni. Mít felelsz?

Kedd?
Satophil?
Franciakulcs?
Babbet?

Lapozz a 155-re
Lapozz a 194-re
Lapozz a 272-re
Lapozz a 233-ra

312

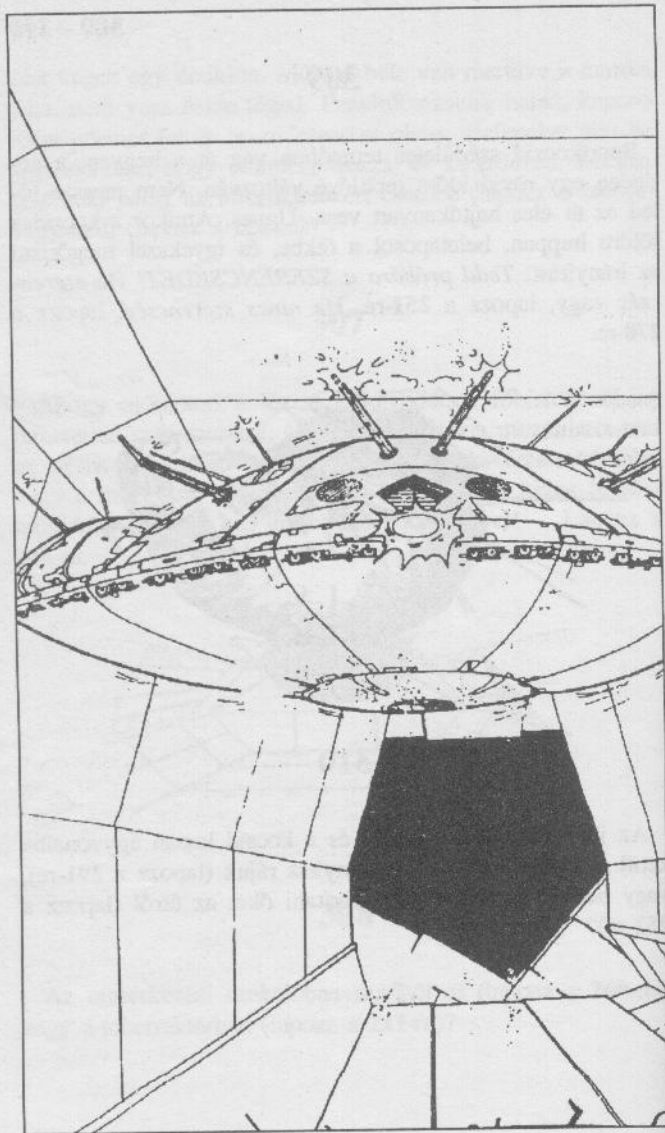
Az aszteroida felszínén rengeteg lézergyú meredezik. Ezeket most riasztotta az aknamezőn való áthaladásod. Nemsokára valóságos tűzijáték részese leszel. Itt azonban az életed a tét. Meg kell semmisítened ezeket a kilövőállásokat, mielőtt le tudnál szállni. Ha még maradt irányított rakétád, most kilőheted őket. Mivel a lézergyúk szét vannak szórva az aszteroida felszínén, minden egyes irányított rakéta 2-vel csökkenti az aszteroida külső védelmének PAJZS pontjait.

FEGYVERZET
ERŐSSÉGE

ASZTEROIDA KÜLSŐ VÉDELME

9

PAJZS
6



Ha győztél, ledokkolhatsz a főbejáratnál (lapozz a 117-re), de választhatod az aszteroida felszínén sorakozó néhány vész-légzsilip egyikét is (lapozz a 273-ra).

313

Az ajtó egy hasonló, kocka alakú szobába nyílik. Lapozz a 186-ra.

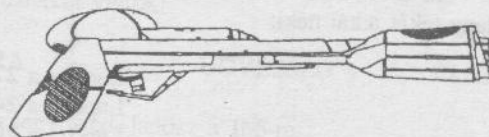
314

A férfit egyáltalán nem lepi meg, hogy csak úgy leülsz hozzá. A szeme értően villan meg. Egy darabig mesélsz neki, hogy külföldi utazó ügynök vagy, aki most szeretné egy kicsit „bővíteni a termékskáláját” egypár „tiltott” áruval. A férfi jót nevet. – Te nem vagy ügynök. Ha! Te kopó vagy. – Ez persze téged nem érint túl kellemesen. De a férfi gyorsan hozzád hajol, és suttogni kezd: – Itt nem beszélhetünk. Legyél két óra múlva a Mirimar szállóban, az 1201-es szobában. – Ezekkel a szavakkal feláll, felhörpinti az italát, és villámgyorsan távozik. Úgy döntesz, hogy találkozol vele. Lapozz a 395-re.



315

A Szövetség Hőseinek kávéháza egy apró, kültelki kricsmi. Reggel 9 órakor még egyetlen vendég sem tartózkodik odabent. Leülsz egy félreeső helyre, reggelit rendelsz magadnak, és várod Clive Torust. Két órán át vársz, ezalatt két idős hölgy, egy fiatal pár és egy kisgyerek fordult meg a presszóban. Nem valószínű, hogy köztük lett volna Clive – úgy tűnik, az embered nem akar mutatkozni. Valami történetet vele, ezért úgy döntesz, hogy utánajársz a dolognak. A presszó tulajdonosát kérdezed meg (lapozz a 81-re), vagy megpróbálsz megtalálni Torus címét (lapozz a 276-ra)?



316

Kimentek a hátsó ajtón. Egy nagy fekete autó vár rátok. A fényvisszaverő üvegeken keresztül lehetetlen belátni a kocs belsejébe. Belöknek a hátsó ülésre, közben egy pillanatra sem veszik el a pisztolyt a hasad elől. – Hát akkor most kosikázunk egyet, ha, ha... – röhög a sofőr. Kihajtotok a városból, végig egy elhagyott úton, és végül egy nagy vidéki ház előtt álltok meg. A ház körül mindenfelé sötét kinézetű fegyveresek cirkálnak. Kiszálltok az autóból. Miközben a ház felé kísérnek, menekülési lehetőséget pillantasz meg – egy gyors ugrás az egyik sövény mögé, aztán legurulni egy töltés oldalán, utána pedig futni, ahogy a lábad bírja. Megpróbálkozol vele (lapozz a 277-re), vagy inkább hagyod, hogy a fegyveresek bekísérjenek a házba (lapozz a 170-re)?

317

A szörny meglöbegtatja hatalmas szárnyait, felágaskodik, és átható, rosszindulatú tekintettel végigmér. – Agyparazita vagyok. Egyike az ősi Kythről származó nagyoknak. – válszolja jeges hangon. Lapozz a **200-ra**.

318

- Nesze – mondd, és meglöbegtatsz előtte egy köteg bankjegyet. – Itt a kávé ára. Nem tartunk egy kis kávészünetet? – Hány tekát adtál neki:

1000
1500
2000

Lapozz a **279-re**
Lapozz a **240-re**
Lapozz a **201-re**

319

A kocsid megcsúszik egy kicsit, de sikerül az úton tartanod. 170 kilométer/órás sebességgel vágódsz ki a kanyarkombinációból, és örömmel látod, hogy a távolság közted és a fekete koci között drasztikusan csökkent: már csak 100 méter. Lapozz a **154-re**.

320

Kibérelsz egy helikoptert, és leszállsz vele az Isosceles Torony tetején lévő parkolóba. Az ötvenedik emeleten meg-

találsz azt az irodát, amelyet keresel: Z. GROSS ÉS TÁRSAI. IMPORT/EXPORT.

Meglepetésedre az iroda ajtaja nincs bezárva; sőt, résnyire nyitva van. Előhúzd a lézerkarabélyodat, és a cipőd orrával benyomod az ajtót – de egy jobbra és balra vezető folyosó szemközti falát pillantod meg csupán. Semmi zajt nem hallasz. Balra indulsz (lapozz a **331-re**), vagy jobbra (lapozz a **86-ra**)?

321

Tűzharcot vívtok!

ZERA

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted, lapozz a **165-re**.

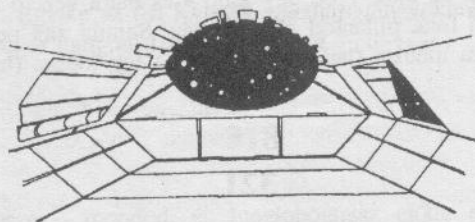
322

Elvéted a harmadik fogantyút, és az egyik gumószerű lény csápjai közé sodródsz. A lény hirtelen egy nagy szájjá alakul, és éles fogaival beléd mar. 4 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a **244-re**.

323

Érzékeny búcsút veszel 500 tekától. A felszolgáló magához húz, és két különböző asztalnál ülő két emberre mutat: az egyik egy magas, szikár fickó, egyedül ül az asztalnál a

sőrével, míg a másik egy kövér, középkorú nő, hat-hét férfivel kártyázik. A férfit közelít meg (lapozz a 314-re), vagy a nőt (lapozz a 343-ra)?



324

Az ipari évkönyvek hosszúak, unalmasak, és ami még rosszabb, számodra teljesen haszontalan adatokat tartalmaznak. Ezekről még csak elképzelni sem tudod, hogy felhasználhatnád a nyomozásod során. Néhány órai turkálás és böngészés után úgy döntesz, valami mással próbálkozol. Ha még nem tetted meg, átnézheted a mezőgazdasági (lapozz a 363-ra) vagy a közlekedési (lapozz a 285-re) évkönyveket. Ha már unod a száraz adatokat, átnézheted a szervezett bűnözésről szóló régi híreket és cikkeket (lapozz a 41-re).

325

Visszaesel a sarokról, és látod, amint a fegyveres beszáll egy nagy, fekete autóba. Leintesz egy légitaxit, és követed a kocsit egészen a Szikra bárig, ahol is a fegyveres kiszáll a kocsiból, és a sofőrrel együtt bemegy a bárba. Lapozz a 286-ra

326

- ... igen, Clive felesége holnap reggel akar találkozni ezzel a szövetségi nyomozóval... – hallatszik a szobából.

- Micsoda? A dokumentumokkal?

- Igen – a botanikus kertben az üvegháznál.

- Tudja már ezt a kopó?

- Nem... A fiúk most hozzák ide egy kis beszélgetésre.

Felhívtam Clive feleségét, és ennek a szövetségi nyomozónak adtam ki magam. Azt mondta, eljön...

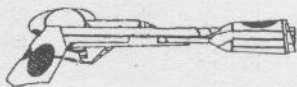
Hallod, hogy a szoba másik ajtaja kinyílik, és néhány ember rohan a szobába: – A pasas meglógott!

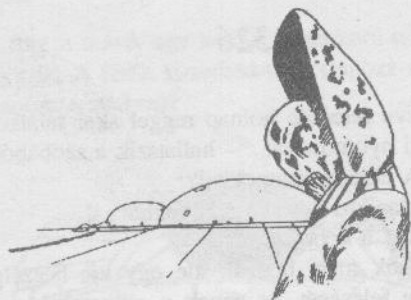
- Micsoda? A nyomozó? – Hirtelen mindenki kirohan a szobából.

Elmész másnap reggel a találkára (lapozz a 44-re), vagy inkább eltűnsz a ház környékéről, és valami más nyom után nézel (lapozz a 231-re)?

327

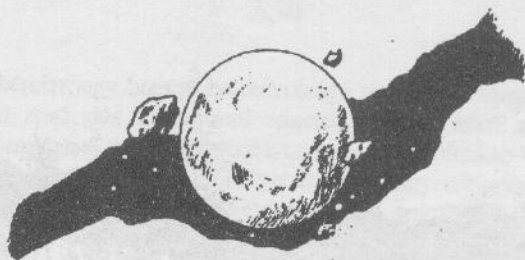
Némi kutatás után észreveszed, hogy az egyik fa tetején egy férfi kuporog, kezében egy nagy tűzerejű vadászpuskával. Az üvegházak mögött pedig egy nagy, fekete, sötétített ablaküvegű országúti cirkáló parkol. A kocsival nem lenne értelme próbálkozni, viszont az orvlövésztf leülelheted, ha akarod (lapozz a 288-ra). De úgy is dönthetsz, hogy figyelmen kívül hagyod ezeket a tényezőket, és egyenesen odamész Mrs Torushoz (lapozz a 376-ra)?





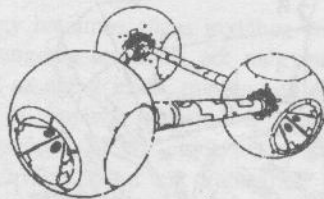
328

Egyenletes, 3 G-nyi gyorsulással a Rispin Végzete felé közelítesz hajóddal. Keringőpályáról vizsgálod meg a holdat (lapozz a 289-re), vagy leszállsz, és közelről veszed szemügyre (lapozz a 250-re)?



329

Az erdő véget ér, és az út hosszan lustán kanyarodik a sík terepen. A fekete kocsi körülbelül 100 méterrel lehet előtted. Megpróbálhatsz előnyt nyerni azzal, hogy levágod a kanyart (átmész időlegesen az út másik oldalára, miközben persze figyeled az esetleges szembejövő forgalmat). Ha így teszel, lapozz a 37-re, ha nem, lapozz a 290-re.

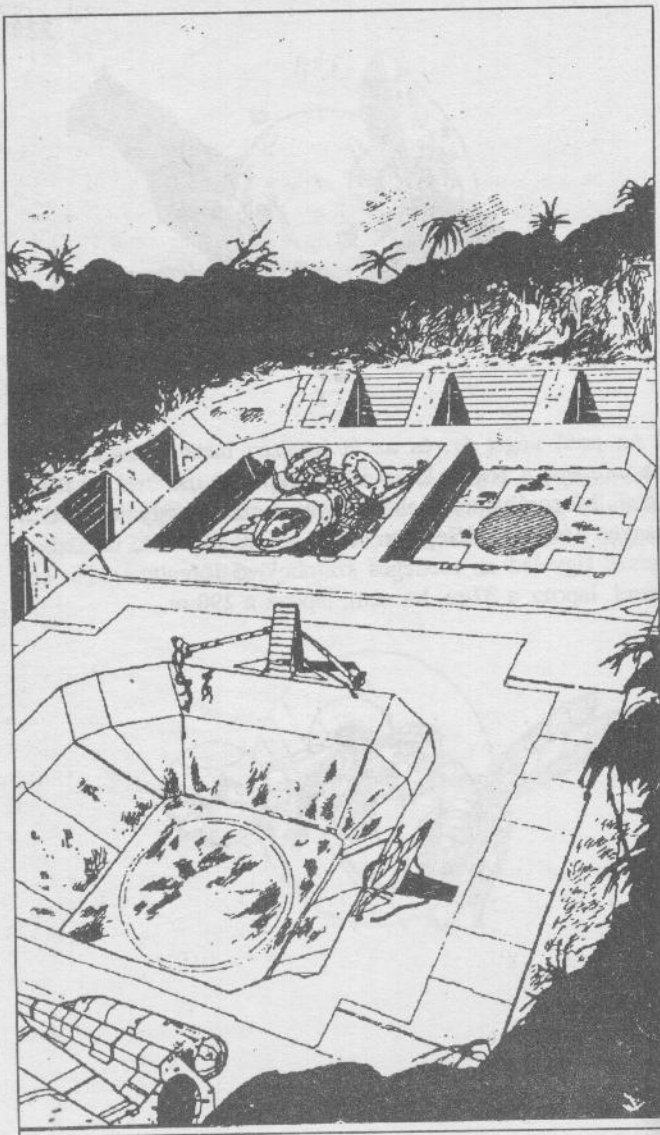


330

Kibérelsz egy hosszú hatótávolságú repülő, és meglátogatsz az apró, dús növényzetű szigetet. A sziget körül repkedve észreveszel egy nagy tisztást, melyen egy űrsikló kilövőhelyet, két repülő leszállóhelyet és egy nagy antigravitációs szállítójárművet látsz. Az egyik repülő leszállóhelyen egy repülőgép várakozik. Leszállsz a másikra, leállítod a masinát, és körbekémeled. Így közelebből három rámpát látsz a leszállóhely körül. Mindhárom rámpa a föld alá vezet. Két rámpa egy közös kinyitott ajtóban végződik, míg a harmadik egy nagy raktárkapuhoz vezet. A két közös bejárat közül választod az egyiket (lapozz a 311-re vagy a 301-re), a raktárajtón mész be (lapozz a 67-re), vagy meg nézed az antigravitációs szállítójárművet közelebből is (lapozz a 281-re)?

331

A folyosó egy hatalmas, tágas irodához vezet. Vagy tizenöt íróasztalt, rengeteg terminált, sőt még iratszekrényeket is látsz. Úgy fest az egész iroda, mintha nemrég nagyon sietve hagyták volna el. Papírok hevernek a padlón, mágnesszalagok szanaszét szórva, sőt, az egyik asztal az oldalára is van borítva. Valószínűleg azt a hírt kaphatták, hogy egy egész zászlóaljnyi nyomozó fog érkezni. Átnézed az iratokat, hát ha találsz valamit (lapozz a 242-re), vagy átvágysz az irodán, és tovább folytatod az utadat (lapozz a 203-ra)?



332

Egy szobába jutsz, mely vastag műanyag konténerekkel van tele. Végigvizsgálod őket: a konténerek vegyi anyagokat tartalmaznak – mindegyik a Satophil-D előállításához szükséges alapanyag. Visszatérsz a kereszteződéshez. Ha még nem tetted meg, most végigmehetsz a jobb oldali folyosón (lapozz a 146-ra), de választhatod a eredeti folyosó meghosszabbítását is (lapozz a 293-ra).

333

A Kether egyetlen űrkikötőjében szállsz le. Az űrkikötő a nagy szárazföldön fekszik, mindössze tíz kilométerre a bolygó fővárosától. A hajódat a dokkolóhelyére irányítják, majd, őszinte sajnálatodra, vámtisztek tűnnek fel, és csempészáru után kezdenek érdeklődni. – Kábítószer? – kérdezed. Az Őrök arcán önelégült vigyor ömlik el. – Nem. Technológia – feleli az egyik, és megtalálja a kémsugaradat. – Például egy ilyen. Sajnálom, de ez a cikk szerepel a tiltott áruk listáján. Nem áll módunkban visszaadni Önnek. Jó napot! – ezzel sarkon fordulnak, és elsétálnak. Húzd le a kémsugarat a felszerelésed listájáról. Meglehetősen goromba bánásmód. Még csak meg sem nézték a rakományodat...

Feltehetsz néhány kérdést az űrkikötővel kapcsolatban (lapozz a 394-re), megkeresheted a helyi rendőrséget, hogy segítséget kérj (lapozz a 255-re), vagy, ha a dolgok mélyére akarsz nyúlni, kereshetsz magadnak egy sötét kikötői kocsmát, ahol izgalmas információkhoz lehet jutni (lapozz a 299-re).

334

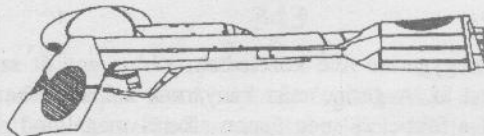
További kutatásod újabb lyukakat fedez fel: ezúttal teljes csillagközi űrjáratok hiányoznak. Nagyon különös. Gondolataidba merülten kísétálsz a Számítóközpontból. Elmész, és meglátogatod a Repülésirányítás főnökét, és megemlíted neki a hiányzó feljegyzéseket (lapozz a 89-re), vagy megpróbálsz valami olyan embert találni az űrparban, aki tudhat valamit az illegális űrforgalomról (lapozz a 384-re)?

335

Ragaszkodik ahhoz, hogy az előbb az igazat mondta. Nincs már több értelme ezzel az emberrel beszélgetni: az tűnik a legjobb megoldásnak, ha keresel valakit az űrparban, aki talán tud valamit az illegális űrforgalomról. Lapozz a 384-re.

336

A folyosó kanyarodik egyet, majd kettéágazik. Miközben a sárga fényben lebegve azon morfondírozol, hogy merre menj tovább, hirtelen hangokat hallasz. Zengő, mély színezetű hangok jönnek az egyik folyosóból. Azon a folyosón mész tovább, ahonnan a hangokat hallottad (lapozz a 397-re), vagy inkább a másikon (lapozz a 385-re)?



337

El kellene döntened, hogy milyen stratégiát képviselsz a vámtisztval szemben. Megpróbálhatod megfenyegetni, és így kiszedni belőle valamilyen információt (lapozz a 142-re). Ha van fölös 2000 tekád, megpróbálhatod megvesztegetni (lapozz a 298-ra), vagy pedig elrejtőzhetsz valahol a hivatali épületben, remélvén, hogy valami szabályellenes tevékenységen sikerül rajtakapnod a vámosokat (lapozz a 308-ra)?



338

Megfordulsz az űrhajóddal, célzol, és lézerágyúval darabokra robbantod a műholdat. Miután igen hatékony módon elpusztítottad az utolsó nyomot is (amelyen továbbmehetnél volna), nincs más hátra, mint visszamenni a Ketherre. Lapozz a 16-ra.

339

Amint a hegygerinc felé közeledtek, jobbra egy út szürke sávját szúrod ki. A gerinc után kanyarnak kell következnie! Beletaposol a fékbe, és még éppen sikerül megállnod a ka-

nyar előtt. A fekete kocsinak nem volt ilyen szerencséje: lerepült az útról, és frontálisan ütközött egy öles tölgyfával. Lapozz a 359-re.

340

A folyosó egy automata ajtóhoz vezet, mely jöttödre kinyílik, majd becsukódik, miután átléptél rajta. A folyosó tovább folytatódik. Jobbra egy ajtót látsz. A folyosó egyébként egyenesen halad tovább, majd bekanyarodik. Bemész az ajtón (lapozz a 67-re), vagy továbbbmész a folyosón (lapozz a 253-ra)?

341

Elugrasz mellette, és a kijárat felé rohansz. Lapozz a 185-re.

342

Intenzív röntgensugár villan fel egy pillanatra, és megégeti a karodat. Az ajtó nem nyílik ki. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lapozz a vissza a 186-ra.

343

A nő szörnyen néz ki: lyukas fogú, karikás szemű, kócos és puffadt, de azokból a mozdulatokból, amelyekkel a kár-



tyapartnereit irányítja, úgy veszed ki, hogy ő itt a főnök. Egyelőre azonban még nem látod, hogy mitől. Csatlakozol a kártyázókhoz (lapozz a 304-re), vagy megvárod, amíg befejezik, és aztán a nő után mész (lapozz a 265-re)?

344

Megragadod a gerendát, és az egyik fegyveres felé rúgsz. Sajnos azonban elvéted a rúgást. A fegyveresek néhány ökölcsapás kíséretében lecibálnak a gerendáról, és végigvonzolnak a hídon. Lapozz a 61-re.

345

Az úrkikötő nagyjából két részre van osztva: az egyik felén hatalmas hangárak sorakoznak (úgy tűnik, jelen pillanatban ezek közül csak egyet használnak), míg a másik felén az adminisztrációs és légiirányító épületek kaptak helyet. Melyik részben kezdted a kutatást? A hangáraknál (lapozz a 306-ra), vagy az adminisztratív épületekben (lapozz a 150-re)?

346

Néhány percen át követted a folyosót. Az utad végül egy kör alakú összehúzódó ajtóban végződik. Az ajtó zárva, rajta felirat: FŐBIZTOS. Közeledtedre az ajtónyílás kitágul, így átléphetsz rajta. Egy meglehetősen régimódián berendezett, apró szobát látsz. A szobában nyilván gravitáció-gene-

rátor működhet, mert egy fotelben egy öregember ül és nem lebeg. Meglehetősen terjedelmes, fekete ruhát visel, kényelmesen támaszkodik a fotel magas háttámlájának. – Gyere be, gyere csak – hívogat, és egy üres székre mutat a szobában. – Gyere, foglalj helyet egy pillanatra! – Teszed, amit javasol (lapozz a 263-ra), vagy inkább feltételezed, hogy ártani akar, és előrántod a fegyveredet (lapozz a 307-re)?

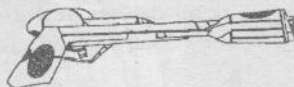
347

- Várjon! – kiáltja hirtelen, és ismét kinyitja a szemeit. – Épp most jutott az eszembe! A kábítószerkereskedők központja itt van a városban... ööö... várjon csak... várjon... nézzük csak – néhány ujjával végigsimítja a szemöldökét, mint ha valamire vissza akarna emlékezni. – Ez az, megvan! Az Isosceles Toronyban... a legfelső emeleten. –

- Kösz, haver – feleled, és megköötöződ egy videofonznórral. Elindulsz az Isosceles Torony felé. Lapozz a 320-ra.

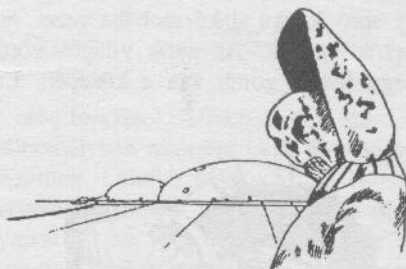
348

A fekete kocsí végigszágul egy egyenes szakaszon, és eltűnik egy hegyhát mögött. A távolság közöttetek még mindig 300 méter. Nem látod, merre vezet az út a domborulat mögött. Feltételezed, hogy az út továbbra is egyenesen halad, és nagy sebességgel száguldasz át a hegyen (lapozz a 309-re), vagy inkább kanyarra készülsz, és lassítasz egy kicsit (lapozz a 163-ra)?



349

A kocsid megrázkódik, és farolni kezd. Miközben a volánnal küzdesz, a fekete kocsí elhúzódik tőled. Lapozz a 290-re.



350

A férfi holttestén semmilyen speciális jelet nem találsz, amelyről rájöhetnél, mi végzett vele. A halál oka mindenesetre a túlzott vérvesztés volt. Az egyik kezében 4 egészség-tablettát szorongat. Ezeket felírhatod a kalandlapodra. Kimész a szobából. Lapozz a 389-re.

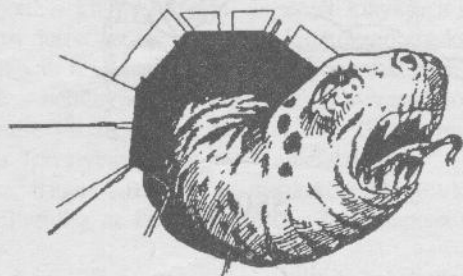
351

Rosszul méred fel a távolságot a hajód és az egyik akna között. Az akna tömegérzékelő beremegnek a hajód közelébe, és elektromos impulzusokat küldenek az akna belsejében rejtőző hidrogénbomba felé...

A robbanás alapjaiban rázza meg a hajódat. Vonj le 2 PAJZS pontot. Ha még egyben maradtál, sikerült eljutnod az aszteroidáig. Lapozz a 312-re.

352

A folyosó egy apró, kocka alakú szobába vezet, amelynek minden falán ajtók vannak. Az ajtók világos vörösek, és mindegyiknek egy fekete gomb van a közepén. Lapozz a 225-re.



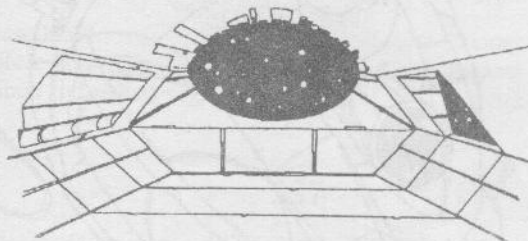
353

Ahogy közelebb érsz a kupolához, látod, hogy ez tulajdonképpen egy oxigénsátor. Körülötte különféle alacsony gravitációra tervezett siklójárművek és földtúrógépek várakoznak. Úgy tűnik, nem fogsz megfulladni. Bekopogsz a légszilipen. Kis idő múlva vörös felirat villan: BELÉPHET. A kupolát egy öreg, ráncos bőrű talajkutató lakja. Egy kicsit elkerekedik a szeme, amikor elmondod, hogyan kerültél ide.

– Lelőttek? Kábítószerüzérek lőttek le, azt mondd? Hát, lehet, hogy lelőttek, de nem hinném, hogy kábítószerüzérek lettek volna. Már harminc éve itt élek ezen a holdon, de még egy kábítószerüzérrel sem találkoztam. – Az öreg étellel kínál, feltölti az oxigéntartályodat, és másnap reggel bevisz a főbázisra a rakétasiklóján. Lapozz a 275-re.

354

Clive után lopódzol. A raktárépület igazán hatalmas méretű. A félhomályban rengeteg ládát és egy nagy, fekete autót pillantasz meg. Előrébb lopakodsz, és váratlanul vagy féltucat fegyveres ugrik elő valahonnan, és rád szegeznek lézerpisztolyaikat. – Ne mozdulj! – kiáltja az egyikük. Teszed, amit mondtak (lapozz a 100-ra), vagy megpróbálsz villámgyorsan fedezékbe ugrani (lapozz a 139-re)?



355

Vonj le 500 tekát a *kalandlapod*ról. A bányász elmondja, hogy van egy nagy aszteroida (a C230-as), amely hatalmas űrforgalmat bonyolít le – a hatóság ezek egyikéről sem tud. Miután az öreg elmondta ezeket, észreveszed, hogy egy apró rovar szállt le eléd az asztalra. Rovar? Nem – poloska. Kis elektronikus lehallgatókészülék, mely megtévesztésig hasonlít egy rovarra; jól látszanak az apró sugárhajtóművek a szárnyai alatt, és a miniatűr videokamera a szeme helyén – amint egyenesen rád irányul. Elmész a C230-as aszteroidára (lapozz a 73-ra), vagy előbb megpróbálsz lerágni ezt a poloskát (lapozz az 53-ra)?

356

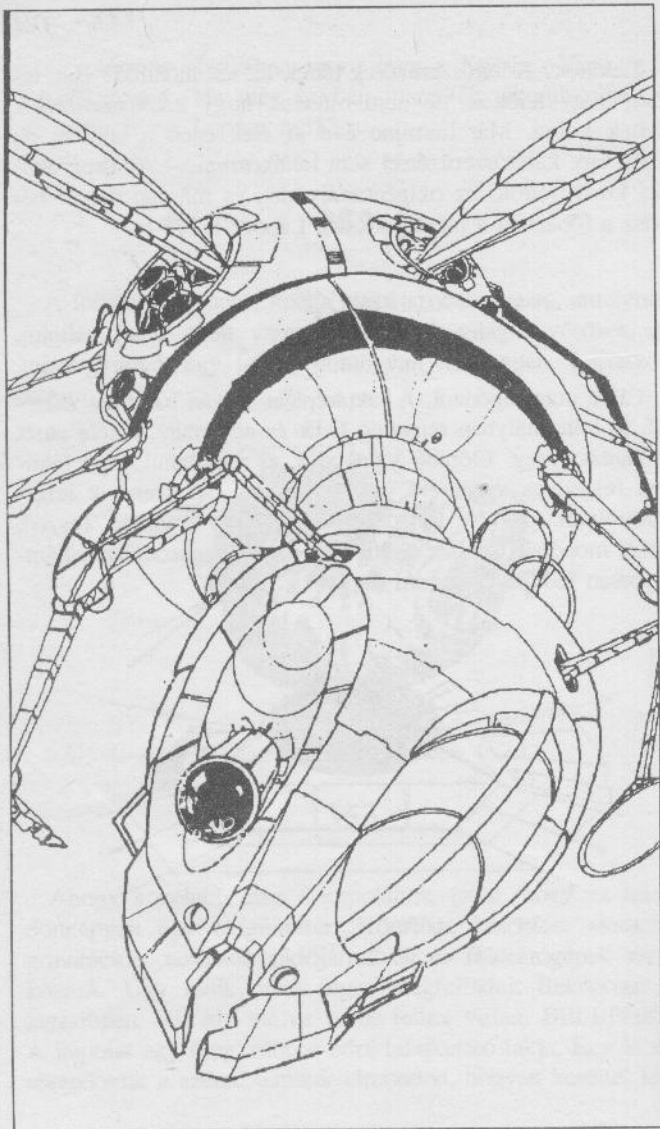
Jól gondold meg! Mit kérdezel a szörnytől?

Kicsoda ő?
Miféle hely ez?
Miben tud neked segíteni?

Lapozz a 317-re
Lapozz a 278-ra
Lapozz a 239-re

357

Elbújsz abban a szekrényben, amelyet az előbb is használtál. Lapozz a 45-re.



358

Az alátámasztás nem túl erős, és lassan kezd összerogyni a kocsid súlya alatt. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 319-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 270-re.

359

Kiszállsz a kocsidból, és a ronchoz sétálsz. Egy pillantás elég, hogy megállapítsd, senki sem élte túl a karambolt. Előhúzkod a fontos dokumentumokat tartalmazó biztonsági dobozt. Gyorsan átfutod a papírokat. Rengeteg terhelő bizonyítékot találsz benne két egyén, Zera Gross és „Puskás” Babbet ellen. A Satophil-D előállításához szükséges nyersanyagok beszerzéséről szóló számlák, bizonylatok a különböző rendőrsztek megvesztegetésére elköltött pénzekről, és – ami a legfontosabb – a nyersanyagok fogadására szolgáló objektumok pontos címei és leírásai. Ahogy az várható volt, a kábítószert úrsiklón érkezik egy apró szigetről, mely 4000 kilométernyire van a Kether nagy kontinensétől. Ott csak tárolják, a más világokba való elszállításuk természetesen a ketheri úrkikötőből történik. A papírok között megtalálod a sziget pontos koordinátáit is. Lapozz a 330-ra.

360

A folyosó egy ajtóban ér véget. Az ajtón bronz névtábla: ZERA GROSS. Az ajtó automatikusan kinyílik, ahogy közel

érsz. A szobában Zera Gross pillantot meg, neked háttal ül egy nagy íróasztalnál, és egy apró titkárrobotnak diktál valamit – kövéren, lyukas fogúan, rettenetesen. – Igen? – szól hátra. Nyilván azt hiszi, valamelyik embere keresi. – Mit akarsz?

- Igen? – feleli a titkárrobot, és villámgyorsan leírja: – Mit akarsz?

- Pofa be, fiacskám! – kiált rá a nő. – Nem hozzád beszélek, hanem... – Megfordul, és észrevesz téged. – ... ehhez a zsaruhoz! – Ezekkel a szavakkal az asztalán heverő lézerekarabély után veti magát.

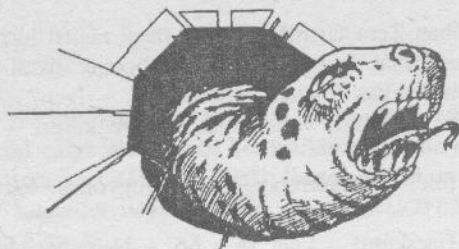
Tűzharcba bocsátkozol vele (lapozz a 321-re), vagy rávedtél magad, és közelharcban akarod legyőzni (lapozz a 282-re)?

361

Sikerült eljutnod a második gömbig. Jöhet a következő. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 244-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 322-re.

362

Nézelődsz egy darabig, mielőtt kiválasztod a megfelelő embert. Dobj egy kockával: ha az eredmény 1, egy magas, szikár férfi tűnik a legalkalmasabbnak, aki szemmel láthatóan társak nélkül van (lapozz a 314-re); ha az eredmény 2, a sarokban egy asztalnál kártyázó, kövér, középkorú nőre esik a választásod (lapozz a 343-ra); ha az eredmény 3-6, lapozz a 382-re.



363

A mezőgazdasági évkönyvek meglehetősen száraz és haszontalan olvasmányoknak bizonyulnak. Néhány órányi esőeloszlási, gabonatermelési, és állattenyésztési adat után úgy döntesz, hogy téged nem is ez a terület érdekelt. Ha még nem tetted meg, átolvashatod az ipari évkönyveket (lapozz a 324-re), vagy belenézhetsz a közlekedésről szóló feljegyzésekbe (lapozz a 285-re). Ha pedig már unod a sok statisztikát, megnézheted a szervezett bűnözésről szóló régi híreket és újságcikkeket is (lapozz a 41-re).

364

Beugrasz egy sikátorba, és futásnak eredsz. A férfi utánad lő, de nem talál el. Mielőtt még befordulnál a következő sarkon, hallod, amint utánad kiált: – Nem szökhetsz meg... még az űrben sem! – Vajon mit ért azon, hogy „az űrben sem”? Az lesz a következő dolgod, hogy találj valakit, aki az űripárban dolgozik, és aki talán tud némi információval szolgálni az illegális űrhajóforgalomról (lapozz a 384-re), vagy inkább az, hogy visszamenj a presszóhoz, és megpróbáld követni az előbbi férfit (lapozz a 325-re)?

365

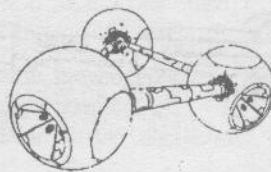
A szobából újabb folyosó vezet tovább, melyről egy újabb ajtó nyílik. Az ajtó mögül fojtott hangok szűrődnek ki. Megpróbálsz hallgatózni (lapozz a 326-ra), vagy inkább továbbblopakodsz a folyosón (lapozz a 287-re)?

366

Benézel néhány fa mögé, átvizsgálasz pár bokrot, de semmi gyanúsat sem találsz. Odamész Mrs Torushoz. Lapozz a 376-ra.

367

Az aszteroidagyűrű egy körülbelül 4 csillagászati egység átmérőjű, hatalmas gyűrű az Aleph Cygni rendszer körül. Legalább százezer nagyobb kőtömb és több millió kisebb szikla alkotja. Amikor közelebről veheted szemügyre az irdatlan gyűrűt, csak akkor döbbsz rá, mennyire reménytelen itt kutatni a kábítószer után – egy teljes Szövetségi Csillagkutató flottát, no meg legalább húsz évnyi munkát igényelne minden nagyobb (űrállomást is magában rejtetni képes) aszteroida átvizsgálása. Úgy döntesz, inkább visszafordulsz, és a Kether felé veszed az irányt. Lapozz a 333-ra.



368

A nyomokat követve kiszáguldasz a főútra, ráfordulsz, és még mélyebbre nyomod a gázpedált. Lapozz az 56-ra.

369

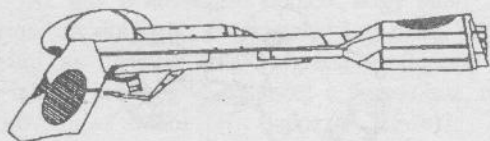
Csak egy kicsit vagy lassúbb a kelleténél, de ez is elég ahhoz, hogy a papírnehezék fejbe találjon, és beszakítsa a koponyádat. A földre zuhansz, és soha többé nem kelsz már fel. Kalandod véget ért.

370

Sikerült épségben átjutnod az aknamezőn. Innen már könnyen eljutsz az aszteroidához. Lapozz a 312-re.

371

Mivel nincs sok értelme ittmaradnod, visszatérsz a kereszteződéshez. Ha még nem tetted meg, végigmehetsz a bal oldali folyosón (lapozz a 332-re), vagy folytathatod a főfolyosón (lapozz a 293-ra).



372

Az aszteroida gyűrű felé indulsz, hajód kettős fúziós hajtóműve egyenletes, 3 G-nyi gyorsulást biztosít. Hirtelen megszólal a riadócsengő, és a parancsnoki monitoron a következő felirat jelenik meg:

VIGYÁZAT!

AZ ASZTEROIDÁK FELŐL KÉT BEAZONOSÍTATLAN ŰRHAJÓ KÖZELEDIK ELFOGÓPÁLYÁN!

Elfordulsz a hajóddal, hogy elkerüld az esetleges összeütközést. A két másik űrhajó veled együtt fordul, és továbbra is az ütközéshez vezető pályán maradnak. Megpróbálnak elkapni. Sőt, már tüzet is nyitottak rád a lézergyűikkel. Fel kell vened velük a harcot.

FEGYVERZET

	ERŐSSÉGE	PAJZS
1-ES ELFOGÓ ŰRHAJÓ	5	3
2-ES ELFOGÓ ŰRHAJÓ	5	2

Ha elpusztítottad őket, tovább folytathatod az utad az aszteroidák felé (lapozz a 367-re), vagy a pályádat megváltoztatva a Kether felé indulhatsz (lapozz a 333-ra).

373

- Nos, ebben az esetben... – mondja, és gondosan elteszi a pénzt. – Azt hiszem megengedhetem önnek, hogy leüljön néhány percre ez elé a terminál elé. – Egy terminálra mutat a pult felé eső oldalán. – De sietnie kell, mert a főnököm

bármelyik pillanatban megérkezhet, és akkor ... Őszinte sajnálatomra bár, de ... kénytelen leszek feljelenteni önt. – Szélesen mosolyog. – Vagy az én nyakam, vagy az öné. – Gyorsan leülsz a terminál elé, és nekiállsz a titkos adatállományok között böngészni. Lapozz a 393-ra.

374

Nekilököd a falnak, és a homlokának szegezted a lézerkarabélyodat.

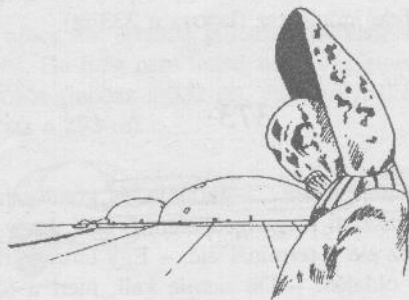
- És most – sziszeged a fogad között -, elmondod az igazat!

- Dehát már elmondtam! – tiltakozik kétségbeesetten – Becsszóra! Nézze... nézze, még azt is el tudom mondani, melyik aszteroidáról jön a forgalom.

- OK, ki vele.

- A C230-asról. Bármelyik kozmonavigátor megmondja a koordinátáit.

Kimész az aszteroidához (lapozz a 73-ra), vagy megpróbálsz keresni valakit az űriparban, aki tud valami hasznosat mondani az illegális űrforgalomról (lapozz a 384-re)?



375

A bemélyedésben egy apró fémtábat találsz, melyre a következő szöveg van vésve:

IMA THUVALDHOZ

A rejtőző

A hatalmas

Ideje visszatér

Tűrj, várj, légy készen.

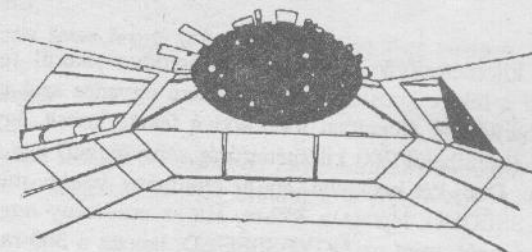
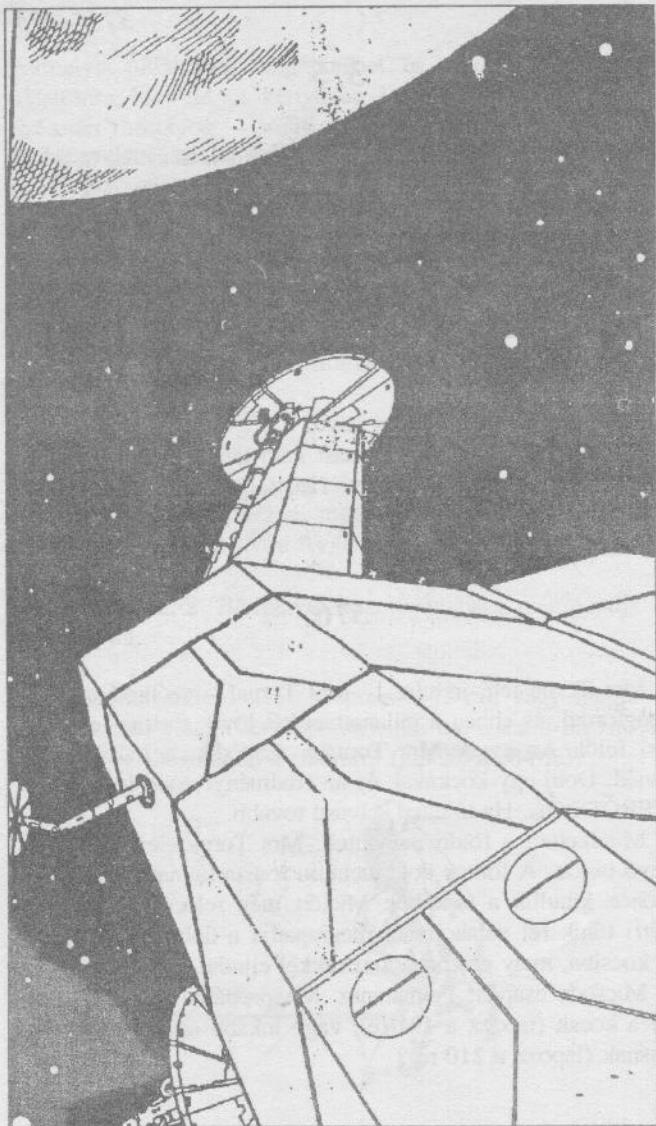
Furesa! De mivel semmi mást nem találsz a fülkében, tovább folytatod az utad a durva falú folyosón. Lapozz a 336-ra.

376

Mrs Torus felé indulsz. – Mrs Torus! – szólítod meg. Ő megfordul, és ebben a pillanatban két lövés csattan fel a kocsis felől. Az egyik Mrs Torusba csapódik, a másik pedig beléd. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐDBŐL. Ha túlélted, olvasd tovább.

Mindketten a földre zuhantok, Mrs Torus elejtette a nála lévő táskát. A fontos dokumentumokat tartalmazó biztonsági doboz kihullik a táskából. Mielőtt még felocsúdhatnál, egy férfi tűnik fel valahonnan, megragadja a dobozt, és beugrik a kocsiba, mely csikorgó kerekekkel elindul.

Micsoda csapda! Felpattansz. Megpróbálsz üldözőbe venni a kocsit (lapozz a 191-re), vagy inkább segítesz Mrs Torusnak (lapozz a 210-re)?



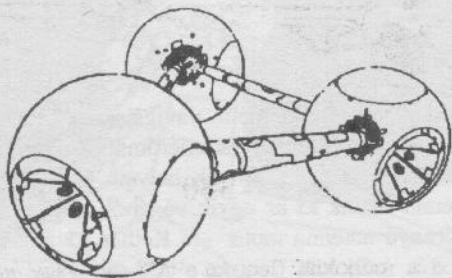
377

Űrhajóddal a műhold mellé navigálsz. A műhold valóban hatalmas, nyilván beépített atomerőműből nyeri az energiát a szokásos napelemes szárnyak helyett. Egy többirányú fogadóantenna nyúlik ki az egyik végéből, míg a másik végén egy egyirányú antenna mutat – a Kether fővárosa felé. Szétrobbantod a műholdat (lapozz a **338-ra**), vagy inkább belebújsz az űrruhádba, és közelebbről is megvizsgálod (lapozz a **399-re**)?



378

240 kilométer/órás sebességgel száguldva sikerül felzárkóznod a fekete kocs mögé egy hosszú egyenes szakaszon. A lökhárítóddal állandóan lökdösöd a fekete kocsit. Így értek fel (körülbelül 200 kilométer/órás sebességgel) egy hegy tetejére. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 339-re. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 300-ra.



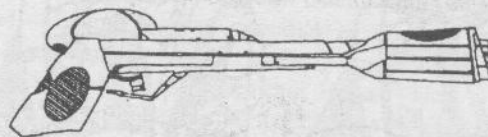
379

A folyosó egy szobába vezet, melyet szemmel láthatóan a legújabb antigravitációs bútorokkal rendeztek be. Egy nagy, négyszög alakú asztal lebeg a szoba közepén, mellette egy szintén láb nélküli szék. Amikor belépsz a szobába, a szék feléd lebeg, és kellemes hangon megszólal: – Helló! Nem akarsz ráműlni? – Kinek jut eszébe ilyen gépeket tervezni? Az asztalon egy kulcs hever, melyhez egy kartonlapot kötöttek. A kartonra ezt írták:

Zera,
Ezzel lehet lekapcsolni a reaktort az 1-es bázison. Vigyázz rá!

Puskás

Zsebre teszed. A szobában nincs semmi más, ezért visszamész a leágazáshoz, és elindulsz a főfolyosón. Lapozz a 340-re.



380

Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 263-ra. Ha az eredmény *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 224-re.



381

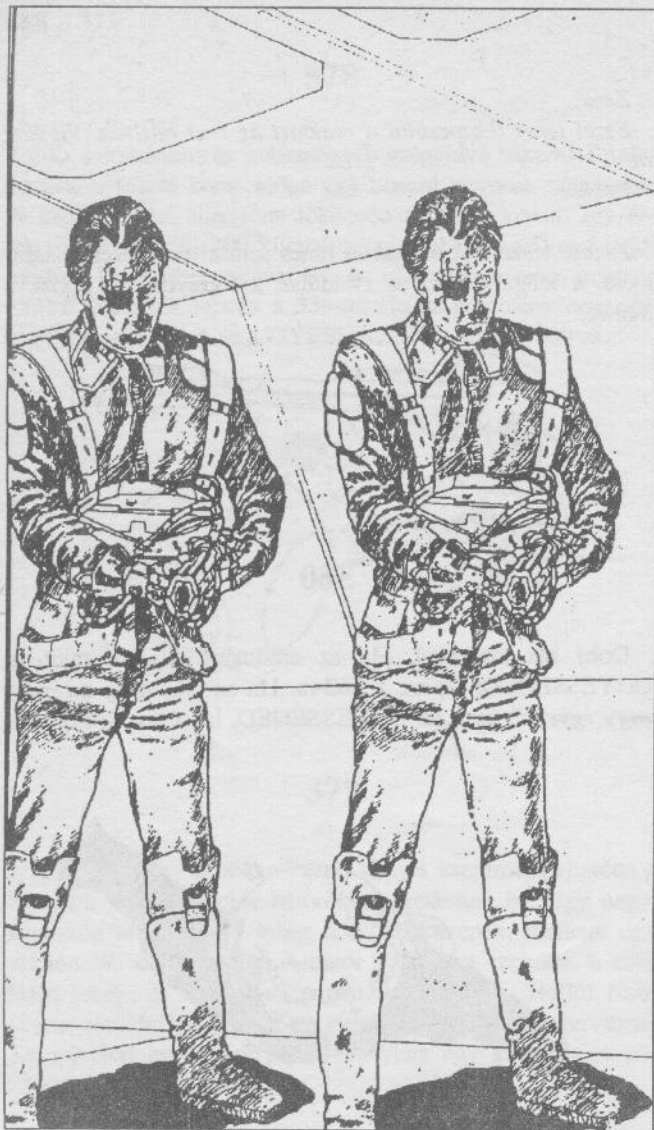
Az ajtó egy lakószobába nyílik – szőnyegek, modern bútorok és szórt fények. Az ajtó mellett még egy régimódi öltözőparavánt is látsz, melyet más világok tájait ábrázoló képek díszítenek. A szemközti falból egy széles folyosó nyílik, mely egy hasonlóan berendezett szobába vezet. A folyosón két teljesen egyforma figura áll: két „Puskás” Babbit. Mindkettejük hóna alól egy-egy hatalmas lézerfegyver mered rád. – Szép jó napot – mondják egyszerre. – Ideje meghalnod, zsarukám! – A bal oldali figurára lösz (lapozz a 69-re), vagy a jobb oldalira (lapozz a 108-ra)? Ha egyikre sem, gondolkodhatsz valami más megoldáson is (lapozz a 147-re).

382

Egy meglehetősen ideges csillagközi navigátorral találkozol. Ahogy a bárpultnál állsz, megragadja a nyakad, és hal-kan a füledbe súgja: – Vigyázz! – Hát igen, bizonyára tudhat valamit. Fizetsz neki egy italt, és leültök egy asztalhoz. Lapozz a 245-re.

383

A gerenda a fejed fölött van! Felugrasz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 305-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 344-re.



384

Merre kezdesz el érdeklődni? A ketheri úrkikötőben (lapozz a **345-re**), vagy a városban (lapozz a **131-re**)?

385

A folyosó néhány kanyar és tekervény után egy szoba mellett vezet el. A szobában az egyetlen berendezési tárgy egy alacsony talapzat, melyen tűz ég. A bejárat mellett jobbra és balra két hatalmas, vasalt faajtót láatsz. Belépsz a szobába (lapozz a **83-ra**), vagy inkább továbbmész a folyosón (lapozz a **346-ra**)?

386

- Ez minden, amit tudok! – hadarja kétségbeesetten a férfi. Úgy tűnik, itt már nem lesz okosabb, tehát elhatározod, hogy megnézed az általa említett műholdat. Lapozz a **36-ra**.

387

A fekete kocsik körülbelül 300 méternyire lehet tőled, és 165 kilométer-órás sebességgel halad. Egy hosszú, nagyívű balkanyarban szágult éppen, mely egyenesen folytatódik tovább. Balról egy keskeny mellékúthoz érsz. Ha rátérsz a mellékútra, könnyedén lecsökkenthetnéd a két kocsi közti távolságot – feltéve, hogy a mellékút visszacsatlakozik később a főútra. Ha úgy döntesz, hogy megkockáztatod a mel-

lékutat, lapozz a **241-re**. Ha a főúton maradsz, lapozz a **348-ra**.

388

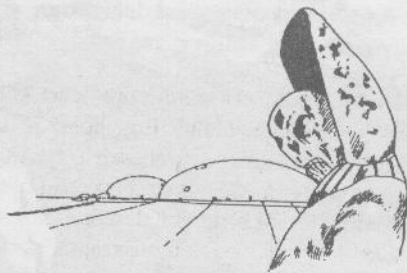
Biztonságos távolságot tartasz a két kocsi között. Lapozz a **37-re**.

389

Kilépsz a szobából, és egy folyosóra jutsz. Lapozz a **253-ra**.

390

Szerencsére mindketten (te és a zsilipkamra ajtaja) elég erősnek bizonyultok. Néhány másodperc múlva a tolóajtó bezáródik, és a levegő sziszegve áramlik vissza a szobába. Lapozz a **371-re**.



391

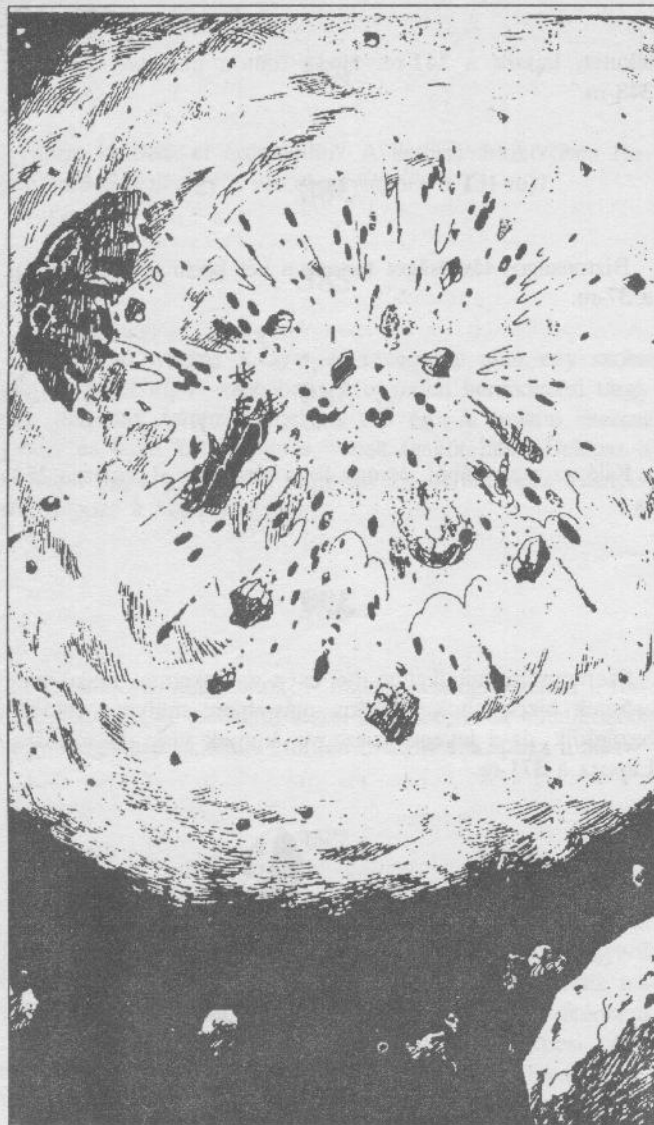
Elfordítod a kulcsot, mire félelmetes szirénazúgás tölti be az egész termet. Villogó vörös fények mindenhol, a reaktor mélyéből pedig mély morgás hallatszik. Gépi hang csattan fel: – Figyelem! Gravitációs pajzsok kikapcsolva. Körülbelül öt perc múlva teljes megsemmisülés... Figyelem! Gravitációs pajzsok... – és így tovább.

A vezérlőpulton az összes műszer vad táncba kezd. A plafon szétnyílik, és egy kis légszilip bukkan elő mögüle, **VÉSZKIJÁRAT** felirattal. Átlebegsz rajta, és az aszteroida felszínén találod magad. Gyorsan visszatorkálsz az űrhajóhoz, és villámrajtot veszelsz.

Néhány perc múlva az aszteroida egyetlen hatalmas, radioaktív tűzfelhővé változik – finomítóstól, raktárostól, emberestől, maffiástól együtt. Gratulálunk! Küldetésed sikerrel járt!

392

Rohanni kezdesz a hegygerinc felé: az alacsony gravitáción szinte repülsz. Félóra alatt fel is érsz, de csak azért, hogy meglásd: még számtalan ugyanilyen szürke, és ugyanilyen hiú reménnyel kecsegtető hegygerinccel kell megküzdened. Piros jelzőfény gyullad ki a sisakodban – már csak tíz percre elegendő az oxigén. Megpróbálsz visszaroahanni a narancsszínű kupolához, de valahol félúton elakad a lélegzetet. Egy darabig tátogsz, mint a partra vetett hal, aztán lassan elsötétül előtted a világ. Kalandod véget ért.



393

Az állománykatalógust böngészve hamar rájössz, hogy mindössze a közlekedési adatokhoz férhetsz hozzá. Átfutod hát az ehhez a témához tartozó állományokat, és szinte azonnal észreveszed, hogy a légiforgalmi feljegyzésekből jó nagy darabok hiányoznak – napok, hetek, he nem éppen nagyobb időszakok. Ez vagy valami hatalmas bürokratikus melléfogás eredménye, vagy pedig (és ez tűnik valószínűbbnek) álcázás. Vajon mit rejtegethetnek? Bizonyos helyekről érkező járatokat?

Bármelyik pillanatban lebukhatsz. Tovább folytatod a keresgélést az adatok között (lapozz a 334-re), vagy inkább elmész, és megkeresed azt a személyt, aki valószínűleg a legtöbbet tudja ezekről a dolgokról: a Repülésirányítás főnökét (lapozz a 89-re)?

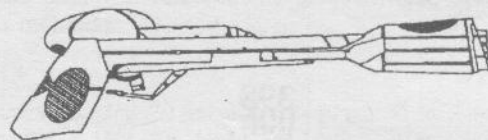
394

A csillagkikötő hatalmas területen fekszik, és kevés embert látni errefelé. A tiédn kívül mindössze két űrhajót láatsz: egy apró, nem hipertéri vadászgépet és egy masszív űrsiklót. Végül sikerül néhány emberrel összetalálkozni, akikkel beszélgetésbe elegyedsz. Megtudod, hogy ez az egyetlen hely az egész Aleph Cygni rendszerben, ahol a csillaghajók üzemanyagot vehetnek fel. Ha ez igaz, akkor az összes kábítószernak ezen az űrkikötőn kell átmennie. Nos, éppenséggel elképzelhető a dolog. Mivel azonban itt már nem tudsz több információt szerezni, úgy döntesz, hogy elhagyod a kikötőt. Mit teszel? Keresel egy szövetségi ügyvédi hivatalt, és információkat kérsz tőlük, közölve, hogy szövetségi nyomozó vagy (lapozz a 255-re), vagy inkább

keresel egy kikötői kocsmát vagy szállodát, hogy ott folytasd a nyomozásodat (lapozz a 299-re)?

395

Éjszaka van. A Hotel Mirimar tökéletesen kihalt. A lift nem működik. A fűtés kikapcsolva. A tizenkettedik emeleten megállsz egy pillanatra, hogy a korlátnak támaszkodva kilihegd magad. A 1201-es szoba rögtön a lépcsőnél van. Váratlanul kinyílik az ajtó. Fürgé mozgású figura lép ki rajta, aki éppen akkor tesz be valamit a dzsekijé zsebébe. Egy kicsit meglepődik, amikor meglát téged. Türelmetlenül vár egy darabig a liftre, aztán, miután rájött, hogy nem működik, lecsattog a lépcsőn a földszintre. Belépsz a 1201-esbe (lapozz a 236-ra), vagy inkább követed az előbbi pasast (lapozz a 295-re)?



396

Beletaposol a gázba. A kocsid a nagy fekete autónak ugrik. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 8-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az 57-re.

397

Óvatosan lebegsz előre a folyosón, mígnem egy szobába jutsz. Úgy tűnik, a mennyezeten keresztül léptél be a szobába, mert veled szemközt, fejjel lefelé két figura lebeg. Mindkettejüket tetőtől talpig fekete, zsákszerű ruha borítja. Mintha csak két súlytalan papot látnál.

- A szent rosszindulat már megint éledezik – mondja az egyik.

- Igen – feleli a másik. – Éledezik.

- Megint egy ... játékszerre lesz szüksége. – folytatja az első.

- Igen – feleli a másik. – Szüksége lesz.

Maradsz, ahol vagy (lapozz a **258**-ra), szembeszállsz velük (lapozz a **63**-ra), vagy csöndesen visszalebegsz a folyosóba az elágazásig, és a másik utat választod (lapozz a **385**-re)?

398

ELrepülsz a Rispin Végzetéhez, hogy köbeszimatolj. A hold alig nagyobb, mint egy közepes méretű aszteroida, az átmérője nem lehet több 400 kilométernél. Csak egyetlen lakóhely van rajta: egy kicsiny, félgömb alakú kupolával borított bázis, melyet tudósok és turisták laknak. A hold lakossága körülbelül 300 fő. Leszállsz a bázisra (lapozz a **275**-re), vagy először körülrepülsz a holdat, hátha találsz valami szokatlan dolgot (lapozz az **50**-re)?

399

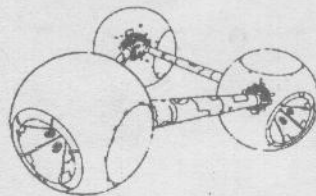
Kézirakétákat kell használnod, hogy megdold az utat a világűrben a műholdhoz. A rakéták üzemanyaga igen korlátozott, ezért minden egyes alkalommal, amikor új döntést hozol (azaz új lapra lapozol), húzz egy strigulát valahová a *kalandlapodra*. Ha már 4 strigulát húztál, ez azt jelenti, hogy kifogyott a rakétákból az üzemanyag, így tehetetlenül kisodródsz a világűrbe – arra a néhány órára, amíg el nem fogy az oxigéned (hiszen utána már úgysem érdekes a dolog...). Ha elérted a műholdat, ne huzigálj több strigulát, hiszen akkor már rakéták nélkül is tudsz mozogni.

Kinyílik a zsilipajtó az űrhajódon. A rakétával megcélozod a műholdat. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **260**-ra. Ha az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a **65**-re.

És ne feledd el számolni az üzemanyagot, amíg el nem éred a műholdat.

400

”Puskás” Babbet elfogásával sikerült lefejezned a bűnszövegetet. Gratulálunk – sikerült összezúznod a kábítószer-maffiát! A küldetésed teljes sikerrel járt.



FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

A **KETHERI MAFFIA**

Az Aleph Cygni rendszerben mindennapos a megvesztegetés és korrupció. A Satophil-D nevű, betiltott kábítószer forgalma csillagászati magasságokba emelkedett. A narkotikumok a Kether bolygó úrkikötőjéből indulnak újtukra. Már több próbálkozás is történt a ketheri kábítószer-maffia szétzúzására, mindezidáig eredménytelenül. A Galaktikus Államszövetség most TEGED bízott meg ezzel a veszélyes és titkos feladattal. Meg kell találnod, honnan származnak a kábítószerek, és el kell fognod a maffia főnökeit. De vigyázz! A Kether vad világ, kívül esik a törvények hatáskörén – és csak MAGADRA számíthatsz...

Két kocka, egy ceruza és egy radír: ez minden, amire szükséged van, hogy belevágj ebbe az izgalmas kalandba. A harc szabályai részletesen ki vannak dolgozva, a kalandlapodon pontosan nyilvántarthatod a szerzett dolgokat és a veszteségeidet is.

Rengeteg veszélyen kell átvágnod magad, és a siker egyáltalán nincs garantálva. Hatalmas és erős ellenfelek vadásznak rád, és gyakran nem marad más választásod, mint ölni, különben téged ölnek meg!

188 Ft

VÉNUSZ