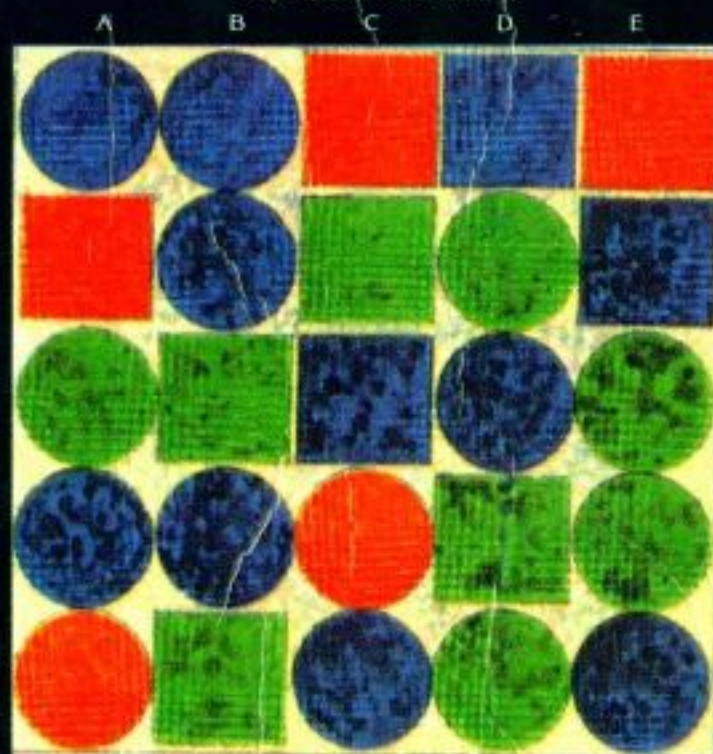


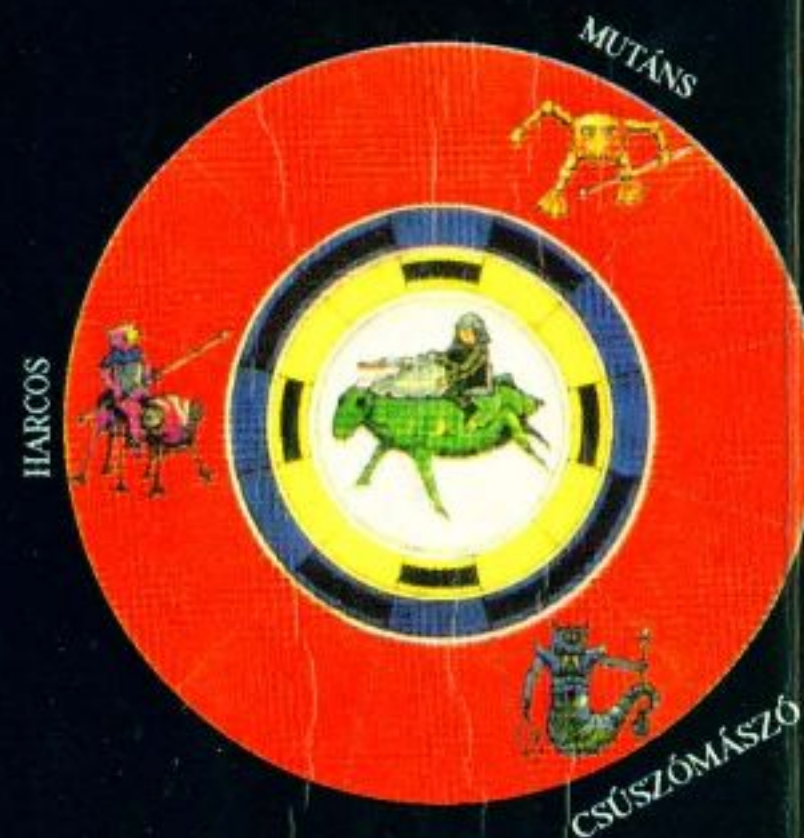
FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

ÉGI FEJEDELEM

INDULÓ OLDAL



CÉL OLDAL



A zseniális tudós, L'Bastin, Vaaxnak, az Ensulina bolygó királyának helytartója új, félelmetes hadseregével akarja uralma alá hajtani a galaxist – mesterséges úton, klónozással előállított kutyafejű perfektákkal, akiknél tökéletesebb harcosokat eddig még nem ismert a történelem. L'Bastin az Aarok bolygón épített erődöt magának, mely nagy hadseregek ellen annyira jól védett, hogy csak egy megfelelően kiképzett ügynöknek van esélye arra, hogy egyedül bejusson, és leszámoljon L'Bastinnal. Csak a legjobb csillagközi harcos vállalhatja el ezt a feladatot.

A választás TERÁD esett – ha vállalod a kockázatot!

Félig regény, félig játék. Ennek a könyvnek TE vagy a főhőse! Két kocka, egy ceruza és egy radír: ez minden, amire szükséged van. TE döntöd el, melyik utat választod, mekkora veszélyt vállalsz, és milyen ellenfelekkel küzdesz meg.

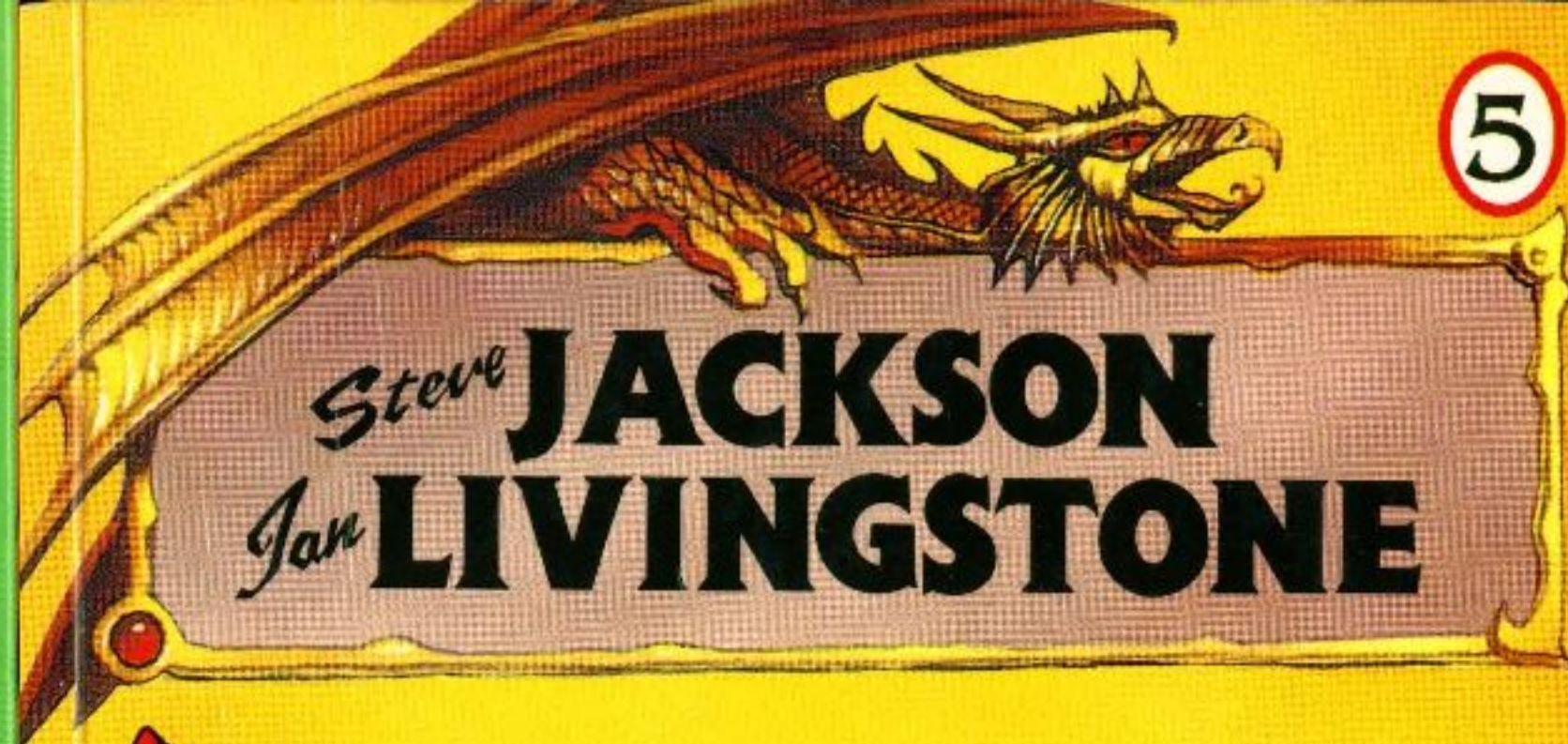
198 Ft

VÉNUSZ

5
ÉGI FEJEDELEM

STEVE JACKSON
IAN LIVINGSTONE

VÉNUSZ



ÉGI FEJEDELEM



FANTÁZIA
HARCOS

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND,
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!

Geo JACKSON
Geo LIVINGSTONE

ÉGI FEJEDELEM

A sorozat kötetei a következők:

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

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



ÉGI FEJEDELEM

Martin Allen

Illusztráció Tim Sell

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
BUDAPEST 1993

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:
Steve Jackson-Ian Livingstone:
SKY LORD
PUFFIN BOOKS 1988

Fordította: **SERFLEK SZABOLCS**

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone 1988
Szöveg copyright © Martin Allen 1988
Illusztráció copyright © Tim Sell 1988
Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1993

ISBN 963 7755 42 X
ISSN 1216 6758

Olvasószerkesztő:
UNGÁR PÉTER
Művészeti szerkesztő:
DOBOS ISTVÁN
Borító terv:
BOROS ATTILA

Kiadja:
ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
1126 BUDAPEST, Bőszörményi út 16/b

Felelős kiadó:
SZÜCS RÓBERT
ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:
ÚJ VÉNUSZ kft
Nyomtatta és kötötte:
ALFÖLDI NYOMDA 1993
Felelős vezető:
GYÖRGY GÉZA

BEVEZETÉS

A tizenhatodik eonban élsz, neved Jang Mistral csillagherceg, elitharcos és speciális ügynök.

Szülőbolygód, az Ensulina csak egyike a híres Holofaluksh csillagláncot alkotó világoknak. A Berenices Szupergalaxis határán húzódó, szikrázó sávként tündöklő csillaglánc több mint ezer csillagot és temérdek bolygót számlál. Ezen világok némelyike – kegyetlen hő sugárzó napok által sütötten vagy a dermesztően fagyos galaktikus éjszakában sodródva – csak élettelen köőmeg. A civilizáció általában elkerülte ezeket a bolygókat. Itt csak ádáz csillagközi kaló-zok és orgyilkosok építettek ki bázisokat maguknak. Azonban számos sokkal barátságosabb, kellemesebb klímájú bolygó is létezik: ezeken gyakran az élet legkülönbözőbb formáival lehet találkozni.



Fajtársaid, az enszulvárok, két ősi nép keveredéséből származnak: az egyik a bolygón a kezdetektől fogva őshonos enszulk népe, míg a másik az Iajax-Greenről származó harcosok, az ivárok népe. A harcos ivárok a második eon idején hódították meg az Ensulinát. Először rabslangasorba kényszerítették az itt őshoncz, az övékénl lélekszámra sokkal nagyobb enszul fajt, később azonban a két faj közötti keveredésre is sor került. Az így keletkezett szürke szemű, négy karú humanoid faj az ősök legjobb vonásait örökölte: az enszulkoktól fejlett kultúrát és bölcsességet, míg az ivároktól bátorságot és harciasságot. Kiváló képességeiket a csil-

lagrendszered más bolygóinak lakói (különösen a kétkarúak!) is respektálták, így az enszulvárok népe hosszú éveken át békességben éltetett.

A tizenkettedik eonban azonban váratlanul hatalmas, galaktikus háború robbant ki két erős faj, a fetepek (kapzsi, kétféjű hüllők) és a deikek (ismeretlen eredetű, nagy, lila puhatestűek) között. Ez a két ősi ellenség már hosszú évek óta fejlesztette titokban a hadseregét. Amikor elég erősnek érezték magukat, hatalmas űrlottáikkal előzölöttek a galaxist, mindketten elfoglalva és rabszolgasorba taszítva az újukba eső világok népeit. A háború évezredekben át dühöngött. Ez idő alatt az Ensulinát a kegyetlen deikek tartották megszállásuk alatt. Az enszulvárokat leigázták, és a megszállók fegyvergyáraiban alkalmazták őket rabszolgákként. A deikek és fetepek ereje csak lassan, fokozatosan, gyilkos hadjáratok tucatjai után kezdett megfogyatkozni. A tizenharmadik eonban a leigázott világok ezerein tört ki a forradalom. Az Ensulinán az Arbitratról származó ember, Ari Skyfarer irányította a felkelést, mely végül a gyűlölt hódítók elfűzéséhez vezetett. Amire a deikek nem is gondoltak volna: az általuk építtetett fegyvergyárak most az ő ellenük való harcban nyújtottak nagy segítséget.

A háború befejezése után a máig is tartó, Hosszú Béke időszaka következett. Az enszulvár történelem egyik legnagyobb hőse, Ari Skyfarer lett az első Nagycsászár, és a béke fenntartása érdekében megalakult a Csillagkirályok Tanácsa, melynek tagjai közé számtalan világ királyai tartoznak (a ti királyotok, Vaax is köztük van). A Tanács általában minden évszázadik napon ül össze a Nagycsászár arbitrakti palotájában. A Tanács feladatai közé tartozik, hogy békés úton rendezze el a tagbolygói között támadt esetleges nézeteltéréseket, illetve, hogy megszervezze a tagbolygók védelmét az esetleges idegen behatolók és úrlakozók ellen. Ez utóbbi feladat gyakorlati kivitelezését a Nagycsászár Királyi Gárdája vagy pedig a hősi csillagharcosok látják el – melyek közé te is tartozol.

Az Ensulinán a csillaghercegi rangot nem lehet örökölni, azt ki kell érdemelni valamilyen hősi tettel. Az első rango-

dat – az Ensulina Lovagjait – még húszéves korodban, a csillagharcosok oldalán vívott harcokban tanúsított kiemelkedő bátorságodért és ügyességédért kaptad. Azóta a lovagok számtalan, kivételes teljesítményt és természetesen maximális titoktartást igénylő feladattal bíztak meg az Ensulina, illetve a Baráti Világok védelme ügyében. A sikereid persze nem maradtak elismerés nélkül: azóta számtalan rangot és titulat mondhatsz a magadénak. A legutóbbit és legnagyobbat, a csillaghercegi rangot azzal érdemelted ki, hogy elfogtad a gyilkos Olaf Tharkint és úrlakozó bandáját.



Most azonban ismét meg kell jelenned Vaax király és lovagtársaid előtt, hogy egy új feladattal bízzanak meg: életed eddigi legkeményebb, legveszélyesebb – és egyben legszokatlanabb – küldetésével. Ha kudarcot vallasz, az Ensulina végveszélybe kerül. Ha sikerrel jársz, a jutalom még a legmerészebb álmaidat is meg fogja haladni...

Mielőtt azonban megismermed a feladatod részleteit, tudnod kell, hogyan használd speciális tulajdonságaidat, fegyvereidet és csillaghajódat, melyek segíteni fognak kalandod sikeres véghezvitelében. A játékhoz egy ceruzára, egy radírra és két dobókockára lesz szükséged. A hátrébb látható *kalandlapod* fontos szerepet kap majd játék közben. A *kalandlapra* ceruzával írd, hogy később kiradírozhasd, de az is jó ötlet, ha a játék előtt fénymásolatokat készítesz róla.

TULAJDONSÁGAID

Mielőtt nekivágnál a kalandnak, meg kell határozni az erősségeidet és gyengéidet. Két kockára lesz szükséged, hogy meghatározd a *kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A hátrébb található *kalandlap*on nyilvántarthatod a felszerelésedet. Ugyanitt találod azokat a rublikákat, ahová a *kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat írhatod be.

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

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t. Az összeget írd fel a *kalandlap*odra az ÉLETERŐ rovatba.

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

Az ÜGYESSÉGED a harcban való jártasságodat jelképezi. Minél magasabb ez az érték, annál képzetebb vagy. Az ÉLETERŐ pontjaid az egészségi állapotodat, az életőtönödöt, az általános kondíciódát jelölik. A SZERENCSE pontjaid azt jelképezik, mennyire vagy szerencsés. A magasabb értékek a jobbak!



Szerencse

Kalandom során néha olyan helyzetben találod magad, hogy eldől, szerencséd van-e vagy sem (ilyen alkalmakkor felszólítást kapsz majd, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDÉT!*).

Ha szerencsés vagy, a történesek számodra kedvezően alakulnak. De vigyázz! A SZERENCSERE hagyatkozni kockázatos, és ha nem jön be, az eredmény könnyen tragikus lehet.

Ha felszólítunk, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDÉT!*, a következőket kell tenned: Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint az éppen akkori SZERENCSE pontjaid száma, akkor sikerrel jártál, *szerencséd 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. Így hamar rájössz, hogy minél többször hagyatkozol a szerencsére, a dolog annál kockázatosabb lesz.

Előfordulhatnak olyan alkalmak, amikor SZERENCSE pontjaidat a *kezdeti* értékére állíthatod vissza (a megfelelő oldalon utasítást fogsz rá kapni), de ne feledd, hogy sohasem lépheted túl a *kezdeti* értéket.

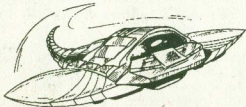


Az életerő visszanyerése

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kaladaid során, mivel nehéz feladatokat hajtasz végre, és szörnyekkel küzdesz meg. Vigyázz! Előfordulhat, hogy mire a célodhoz közel érsz, az ÉLETERŐD annyira lecsökken, hogy esetleg egy gyengébb ellenfél is könnyűszerrel elbánik veled.

Kalandom elején a hátizsákodban 10 gyógytablettát találsz – jegyezd fel őket a *kalandlap*odra. Mindegyik tableta 4

pontot ad vissza az elvesztett ÉLETERŐBŐL. Ha elhasználtál egyet, húzd le a *kalandlapod*ról. Feltesszük, hogy ezeket mindig, mindenhova magaddal viszed. Harc közben természetesen nincsen módod gyógytabletták fogyasztására – csak harc után. És ne feledkezz el arról sem, hogy az ÉLETERŐD nem mehet a *kezdeti* értéke fölé.



Az ügyesség visszanyerése

Az ÜGYESSÉGED nem sokat fog változni a kalandod során. Néha előfordulhat, hogy a szöveg úgy rendelkezik, hogy növelned vagy csökkentened kell az ÜGYESSÉG pontjaidat. Az ÜGYESSÉG pontjaid soha nem haladhatják meg *kezdeti* értéküket.

A pénz

A kalandodat 10 arannyal kezded, ez a legelterjedtebb galaktikus fizetőeszköz. Írd fel a kezdő összeget a *kalandlapodra*.

HARC

A kalandod során várhatóan harcra is sor fog kerülni. Kétféleképpen harcolhatsz: közelharcban vagy pilótaharcban.

Közelharc

A közelharc szabályai pontosan megegyeznek a többi Fantázia Harcos könyvben leírtakkal, ezért, ha már ismered őket, nyugodtan átlapozhatsz ezt a fejezetet.

Először is jegyezd fel az ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait a következő üres Találkozás Ellenfelekkel rovatba a *kalandlapodon*. Ezek az értékek minden egyes ellenfélre meg lesznek adva, ha harcra kerül a sor. A harc menete a következő:

1. A harc ún. körökből áll. Minden körben a küzdő felek megpróbálnak sebezni ellenfelükön.
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 a támadóerőd nagyobb, mint az ellenfélé, megsebezted őt: ugorj az 5-ös pontra. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj a 6-os pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen ki-védítétek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (2. pont).
5. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. (Használhatod a SZERENCSEDET is, hogy még nagyobb sebet okozz – lejjebb részletesen leírjuk, hogyan.)

6. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐD-BŐL. (Ismét használhatod a SZERENCSEDET – lejjebb elolvashatod, hogyan.)
7. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását. (Ha használtad a SZERENCSEDET, jegyezd fel a SZERENCSE pontok megváltozását – lásd alább)
8. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd a 2–7. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek (meghalt).

Ha egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, először a listán első helyen állóval vedd fel a harcot. Ha legyőzted, következhet a második, ha azt is legyőzted, a harmadik, stb.



A szerencse használata harcban

A történet egyes pontjain felszólítást kapsz, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, így hamar fel fogod mérni, milyen következményekkel jár, ha szerencsés vagy peches vagy. Emellett a lehetőség mindig nyitva áll előtted, hogy harc közben is használj a SZERENCSEDET, vagy azért, hogy egy találatnál nagyobb sebet okozz az ellenfélnek, vagy azért, hogy egy elszenvedett találat káros hatását csökkentsd.

Ha a harc során valamikor eltaláltad az ellenfeledet, a fentebb leírt módon *próbára teheted a SZERENCSEDET*.

Ha szerencsés vagy, súlyos sebet ütöttél az ellenfeleden, és 2 ráadás pontot vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha viszont peched volt, a bevitt találatból mindössze csak egy karcolás lett, így 1 ÉLETERŐ pontot vissza kell adnod az ellenfélnek (magyarán csak 1 pontnyi sebzést okoztál ahelyett, hogy 2 pontnyi sebzést okoztál volna).

Ha a harc során te szenvedtél találatot, akkor is *próbára teheted a SZERENCSEDET*, hogy csökkentsd a sebesülésed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebzőtél (vagyis csak 1 pontnyi sebzőtél a szokásos 2 pontnyi helyett). Ha azonban peched volt, a találat mélyen üt, és 1 ráadás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDŐBŐL.

Ne feledd el: minden egyes alkalommal, amikor *próbára teszed a SZERENCSEDET*, 1-gyel csökkentened kell a SZERENCSE pontjaid számát.



Pilótaharc

Ha egy olyan ellenféllel találkozol, akinek BESOROLÁSA, LÉZER és PAJZS pontjai vannak, akkor pilótaharcra kerül sor. A közelharctól eltérően ezek a harcok nem személyek, hanem kifejezetten erre a célra tervezett harci gépezetek között zajlanak. A harci gépezetek egyikét mindig te vezeted.

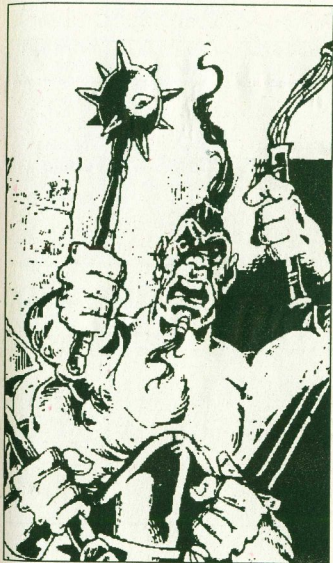
Eddigi kalandjaid során számtalan harci gépet megtanultál már irányítani, így elég jó BESOROLÁSRA tettél szert. Dobj egy kockával: ha az eredmény 1, 2 vagy 3, a BESO-

ROLÁSOD 3-as lesz; ha 4-et, 5-öt vagy 6-ot dobtl, a BESOROLÁSOD 4-es lesz. Ezt az értéket jegyezd fel a *kalandlap*odra a megfelelő rovatba.

A pilótaharc szabályai a következők:

1. A pilótaharcot a közelharcotól eltérően nem egyszerre vívják meg a küzdő felek. Ahhoz, hogy eldöntsd, melyik harci gép fog először tüzelni (a tiéd vagy az ellenfeledé), hasonlítsd össze a BESOROLÁSODAT az ellenfeled BESOROLÁSÁVAL. Ha a te BESOROLÁSOD *nagyobb*, mint az ellenfeledé, te fogsz először tüzelni; ha *kisebb* vagy *egyenlő*, az ellenfeled tüzel először. Aki először lő, az lesz a Támadó, míg a másik a Védekező.
2. Dobj egy kockával a Támadónak. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint a Támadó LÉZER pontjainak a száma, akkor sikerült eltalálnia ellenfelét: csökkentsd 2-vel a Védekező PAJZS pontjainak számát.
3. Most a Védekező következik. Ismét dobj egy kockával. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint a Védekező LÉZER pontjainak a száma, akkor sikerült eltalálnia ellenfelét: csökkentsd 2-vel a Támadó PAJZS pontjainak számát.
4. Folytasd a harcot a 2. ponttól, egészen addig, amíg vagy a saját, vagy az ellenséges harci gépnek 0-ra (vagy az alá) csökken a PAJZS pontjainak száma (elpusztult).
5. Ha te nyered a csatát, PAJZS pontjaidat visszaállíthatod a harc előtti értékére, mivel a géped energiatermelő blokkjai hamar pótolják a veszteséget. Ha a legyőzött ellenfél BESOROLÁSA *nagyobb* volt, mint a tiéd, megnővelheted 1-gyel a saját BESOROLÁSODAT.

Kalandod kezdetén a *Csillagköd* nevű csillaghajót irányítod. A *Csillagköd* szerkezeti vázlatát a hátrébb látható *harci lapon* találhatod meg. Ha a *Csillagköddel* küzdesz, ezen a lapon bejelölheted a hajódat ért találatokat (egyszerűen csak ikszelj ki mindig 2 PAJZS kockát, ha találat éri a hajódat). Ha pedig győztesen kerültél ki a harcból, egyszerűen csak ki kell rádiroznod a bejelölt mezőket.



KALANDLAP

ÜGYESSÉG

Kezdeti
ügyesség=

ÉLETERŐ

Kezdeti
életerő=

SZERENCSE

Kezdeti
szerencse=

BESOROLÁS

PÉNZ

Kezdeti=10

**OXIGÉN-
TABLETTA**

Kezdeti=10

FELSZERELÉSI TÁRGYAK ÉS FELJEGYZÉSEK

TALÁLKOZÁSOK ELLENFELEKKEL

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

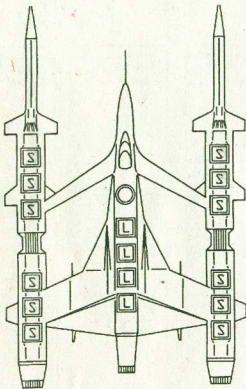
Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

HARCI LAP

CSILLAGHAJÓ: CSILLAGKÖD

ADATOK: 4 NAGYEREJŰ LÉZERÁGYÚ L
12 SZUPERPAJZS S



PILÓTAHARCOK

A TE GÉPEID:

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

ELLENFELEK:

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

Besorolás=
Lézer=
Pajzs=

HÁTTÉR

L'Bastin neve, még suttogva kimondva is azonnali dühöt vált ki az enszolvár vezetésből. Szegény Vaax király ilyenkor annyira fel szokta hergelni magát, hogy az orvosai azonnal hypodermikus nyugtatókat ajánlanak neki, hogy ne vigye el egy idő előtti szívroham!

Ez persze nem mindig volt így. Volt olyan idő is, amikor a Ensulina mára már hírhedtté vált tudósa sokkal jobb, mondhatni baráti viszonyban volt a királlyal. Abban az időben L'Bastin magas udvari tisztiséget viselt. Vaax udvarmestereként az ő hatáskörébe tartozott a király teljes udvartartása fölötti felügyelet – ezt a feladatot nagy hozzáértéssel és határozottsággal látta el éveken át.



Aztán L'Bastin új hobbyt talált magának – kibemetikával és genetikus tervezéssel kezdett foglalkozni –, és addigi viselkedése és hozzáállása drasztikus változáson ment keresztül. Hogy szabadidős hobbjait megfelelően tölthesse, laboratóriumot kellett építenie, melyet aztán mindenféle klónozó, fúziós és transzformációs eszközökkel kellett felszerelnie, nem is beszélve a legfrissebb tudományos eredmények használati jogainak megvásárlásáról – és mindez rettentő sok pénzbe került. Míután hatalmas adósságokba verte magát, L'Bastin a királyhoz fordult jövedelmének növelése céljából; úgy vélte, a hűséges szolgálattal eltöltött hosszú évek

után igazán jár neki ennyi. Vaax azonban határozottan visszautasította a kérelmét, tekintettel arra, hogy a nemzeti gazdaság szinten tartása érdekében már kétszáz éve senkinek sem emelkedett a fizetése. Ha ezt L'Bastinnak engedélyezné, érvelt a király, „olyan veszélyes precedenst teremtené, amely az egész nemzeti gazdaságot aláásná, és mindnyájunk közös jövőjét veszélyeztetné”.

L'Bastin természetesen ezt a király zsugoriságának bizonyítékként értelmezte, és nagy haragra gerjedt. Mindenki tudta, hogy a gazdasági helyzet már régóta nem volt olyan jó, mint akkor! Gondolkodni kezdett hát, és kidolgozott egy olyan tervet, mellyel hozzájuthatott a kölcsönzői által követelt pénzüsszegekhez, és egyben kényelmetlenséget is okozhatott a szűkmarkú királynak. Terve a következő volt: azzal a jelszóval, hogy az udvari személyzet magas színvonalát fenntartsa, L'Bastin menesztette azokat az embereket az udvarból, akik nem ütötték meg ezt az általa felállított kegyetlenül magas mércét. A kirúgott szerencsétlen szolgálkál a tudós diszkrétan közölte, hogy ha a jövőben vissza memének térni az udvarba, azonnal kivégeztetik őket. A titokban elbocsátott személyek helyére a tudós laboratóriumában előállított műenszolvárok kerültek, akik mindenben tökéletesen hasonlítotak porul járt elődjeikhez, mindössze két apróságtól eltekintve: híven követték L'Bastin minden parancsát, és a fizetésüket természetesen az utolsó fillérig neki „ajándékozták”!



A szolgálkál elért kezdeti sikerek után L'Bastin a palota-személyzet többi tagját is célba vette. Meglepően rövid idő leforgása alatt majdnem az összes főszakács, felszolgáló, őr, testőr, sőt még a király személyes tanácsadói fizetését is a

tudós zsebelte be. S mivel a kreatúrák tökéletesen azonosak voltak a régi, igazi alkalmazottakkal, a gyanúnak még az árnyéka is elkerülte L'Bastint.

A tudós ezzel az extra jövedelemforrással hamarosan kiemmergett az adósságaiból. Egy darabig mindenféle különös lények gyártásában lelte örömet: a póklégy és a hatalmas, sokfogú, oroszlántestű rinocérosz mind az ő elméjének szüleménye volt. Úgy látszik, örömet leltek ezekben a különös lényekben! Udvarházának pincéi hamarosan dugig megteltek a furábbnál furább teremtményekkel. L'Bastin azonban ezt is megunt. A *végso*, a legnagyobb kísérletnek természetesen a tökéletes élőlény megalkotásának kell lennie, vélte a tudós, bármiféle lény legyen is az. Ehhez azonban nemcsak időre, még több tudásra, hanem elképesztően drága, és kifinomult berendezésekre is szüksége volt...



Az újonnan kifejlesztett metamorfózis-hidrolizátor megvásárlásához még az eddigi „megnövelt” jövedelme is kevésnek bizonyult, így a tudós egy új pénzszerzési ötlettel állt elő: arra utasította a kreatúráit, hogy lopjanak el egyes tárgyakat a palotából. Először néhány antik porcelánváza tűnt el, aztán egy kristályszobor (a király személyes tulajdona), majd egy „Csillag születik” című kozmoszkóp. Bár a palotaszemélyzet soraiban még volt néhány „igazi” is, L'Bastin joggal hihette, hogy a tolvajlások felfedezetlenül maradnak. És így is maradtak volna, ha nem a Ben Frumpet nevű teremtményét bízta meg a feladattal.

Történt ugyanis, hogy Ben Frumpet éppen egy régiségkereskedőnél tartózkodott – elég tisztességes árat sikerült kial-

kudnia az ellopott kozmoszkópért –, amikor az „igazi” Ben Frumpet lépett be az üzletbe. (Az egykori főszakács a palotából való kirágása óta munkanélküliként élt, és éppen akkor akarta áruba bocsátani egyetlen aranyóráját.) Az igazi Frumpet hirtelen rájött a gonosz trükkre, majd miután rövid verekedés után ártalmatlanná tette hasonmását, elvitte a helyi rendőrségre.

Fény derült hát L'Bastin minden celszövéseire; kreatúráit börtönbe zárták, és visszahívták helyükre az eredeti alkalmazottakat. A király keményen megbüntette a tudóst. Egy nem túl hosszú tárgyalás után L'Bastin minden vagyonát elkobozták, és lefoglalták udvarházát is. Az egykori udvarmester az utcára került!



De a dühtől remegő L'Bastinnak újabb ötletei támadtak. Tisztaban volt vele, hogy az Ensulinán már nem folytathatja munkáját – de elutazása előtt még egy utolsó, gonosz viccet eszelt ki a király számlájára. Híres kozmatikusnak álcázva magát megkörmökezte a király feleségét, Broomhildát, és ingyenes „szépfő kúrát” ajánlott fel neki. Broomhilda természetesen belement a dologba. A beígért megszépítés helyett L'Bastin azonban gonosz tréfát űzött a hiszékeny királynővel: egy kicsit „átkozmetikázta” Broomhilda arcát, az orrát több centivel hosszabbra formázta, a szemeit kávéscsésze nagyságúra alakította és átszínezte (az egyik piros, a másik zöld lett), valamint – ocsmány munkája megkoronázásaként – egy nagy ananászt ültetett a királynő fejőrébe (ez utóbbi művelet, sajnos, teljességgel visszafordíthatatlan-

nak bizonyult). A kegyetlen tette csak akkor derült fény, amikor egy héttel később eltávolították a kötéseket – akkor azonban L'Bastin már árkon-bokron túlt járt.



A fejére kitűzött hatalmas védíj ellenére L'Bastin évekig rejtve maradt. Egy héttel ezelőtt azonban egy csillagközi fejedászs jelentkezett, és azt állította, hogy sikerült L'Bastin nyomára bukkannia a galaxis peremén, az Aarok bolygón. Ezt az ember építette erőd-bolygót a lakói egy atombaleset miatt már évszázadokkal ezelőtt elhagyták. Azóta galaktikus kalózok, és más, náluk is gonoszabb és veszélyesebb lények telepedtek meg rajta. A fejedásznak sikerült elfognia egy mutáns lényt, akitől a következőket tudta meg: az Aarok alagútjaiban és termeiben L'Bastin keményen dolgozik az általa annyira áhított „tökéletes lény” megalkotásán. Úgy hírlík, hogy a helyi élővilágon folytatott kegyetlen kísérletek eredményeképpen megszületett a „nagy mű”, ezek állítólag hihetetlen erejű és szédítően gyors, kutyafejű szuperharcosok, akik perfektáknak hívják magukat. L'Bastin egy egész hadseregnyi akar belőlük előállítani, hogy megszerezze általa a galaxis feletti uralmat. Vaax királyt és az enszulvárokat különösen szigorú bánásmódban akarja részesíteni!

Az Aarok felszíne hemzseg az automata lézerektől, irányított rakétáktól és időbombáktól. A bolygót energiapajzs és vákuumakna-mező védi: ez a védelem egy tetszőlegesen nagy hadsereget képes feltartóztatni. A fejedászs azonban úgy véli, hogy egy egyszemélyes űrhajónak sikerülhet átjutnia ezen a védőfalon, és észrevétlenül leszállnia a bolygó felszínére. A bátor vállalkozónak egyedül kell eljutnia a mé-

lyen a bolygó belsejében, a Csodák Kupolája alatt lapuló irányítóközpontig, amely megsemmisítésével ki lehetne iktatni a bolygó védelmi rendszerét, hogy az inváziós erő biztonságban le tudjon szállni. A feladat rendkívül veszélyes, és csak az Ensulina legtalpraesettebb ügynöke – ez te vagy – remélheti, hogy szerencsével járhat. Tudatában annak, hogy esetleges kudarcod milliárdok életébe kerülhet, elvállalod a küldetést. Ha sikerrel jársz, a híres ember alkotta erőd-bolygó ismét benépesülhet – és te leszel majd a királyuk!

Most azonban elérkezett az idő, hogy elhagyd szülőbolygód, az Ensulinát, és csillaghajódban a távoli Aarokra utazz.

ÉS MOST LAPOZZ!

1

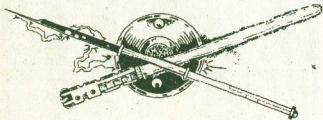
Rövid pihenés után bepakolod a felszerelésedet hajódba, a *Csillagkő*-be, és elindítod az előreprogramozott visszaszám-
lálási ciklust. Tíz, kilenc... az energiaegységek zümmögni
kezdenek; nyolc, hét, hat... a motorok életre kelnek, az ülés-
sed enyhén remegni kezd; öt, négy, három... a turbinák fel-
visítanak, és a hangszóró megszólal: „Dimenzióugrás követ-
kezik!”; kettő, egy... Bumm! Szülőbolygód eltűnik a moni-
torról, helyét a határsáv csillagatlan sötétsége foglalja el. Er-
ről a dimenzió-sávról fog a *Csillagkő* egy másik
dimenzióba lépni: egy olyanba, mely az Aarokra való gyors
utazáshoz a legmegfelelőbb. Két lehetőség tűnik a legjobb-
nak, az idő-tér utazás a 4-ik dimenzióban, vagy a fény-tér
utazás a 6-ik dimenzióban. Mindegyiknek megvan a maga
előnye; mint ahogy egyik sem teljesen veszélytelen. Az idő-
utazást választod (lapozz a 164-re), vagy a fény-utazást (la-
pozz a 15-re)?

2

Hirtelen szédülés fog el, és becsukod a szemeidet. Ami-
kor újra kinyitod őket, egy 3 méter magas és 1 méter átmé-
rűs hengerben találsz magad. Amikor körbetapogatsz a fa-
lait, a henger lassan semmivé olvad, és egy keskeny, téglá-
lap alakú ajtó jelenik meg. Átlépsz az ajtón, és egy hosszú
függőfolyosón találsz magad, mely több mérföld magasság-
ban lebeg egy irdatlan méretű, ovális terem belsejében. Kö-
rülöttes elegáns gyémánt, hópehely és kocka alakú világító-
testek lebegnek a levegőben, lilás, vörös és kékes színt
kölcsönözve a vidéknek. Keskeny csatornák, szivárványszí-
nű folyók, kecses fémhidak és utak tekeregnek alatt. Elha-
gyott udvarházak, múzeumok, könyvtárak és templomok
csillognak a szédületes lebegő utak kereszteződésiben, lebe-



gő kertek keringenek és sokfelé csodás szobrokon és csillagó hologramokon legeltetheted a szemeidet. Az 5-ös pincébe érkezél Régi Aarok leghíresebb lakónegyedébe. A sugárzási szint még mindig elég magas. Északnyugatra sokmértöldnyi távolságban a színes Csodák Kupolája csillog, alapzata a ködbe vész. A kupola alatt van berendezve a 6-os pince, az Aarok védelmi rendszerének központja. A fűgőfolyosód sajnos északkelet-délnyugati irányban fut, a kupolát jobbról kerülve meg. Kis ideig töprengsz, merre indulj. Az északkeleti (lapozz a 318-ra) vagy a délnyugati (lapozz a 202-re) irányt választod?



3

Az összes kör alakú csempe színt vált: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Merre haladsz tovább? Az E2-re (lapozz a 350-re), a D3-ra (lapozz a 156-ra), vagy a C2-re (lapozz a 278-ra)?

4

Ahelyett, hogy a bejárathoz igyekeznél, ostoba módon úgy döntesz, hogy lyukat fúrsz a kupolába. Eltöröd hát a gömböt, felhúzod a sisakot, és fejfel belerohansz a kupola

fémburkolatába. Sajnos a kupola keményebb, mint amire számítottál; végül a sisak megszorul. Most pedig ahelyett, hogy a sisak fűrészese kezdene körbeforogni, a te fejed kezd körbeforogni nagy sebességgel. A tested tömege túl nagy ahhoz, hogy követni tudja a hirtelen gyorsulást, így a fejed nagy recsenéssel leszakad a testedről. Fej nélküli tested lecsúszik a kupola oldalán, és pontosan Marsatu lábai elé érkezik meg. Kalandod véget ért.

5

Az öreg hazakalauzol. A neve Marsatu. – *Gyülekezet szerint ENSZULVÁR vagyok – mondja –, hímnév szerint azonban kereskedő.* – A szavainak jelentésén gondolkozol, miközben felkapaszkodtok egy meredek rámpán, és egy lebegő teraszra átvágvá eljuttok az öreg lebegő házáig. Marsatu csönget, majd kis idő múlva egy alacsony, vörös köpenyt viselő, pisztrángfejű szolga nyit ajtót. Marsatu bemutatja: – Ez itt Bok, a szolgálóm. Bok, látogatónk lesz vacsorára. Vedd elő a legjobb porcelántálakat, és melegítsd meg az ételt! – Bok elsiet valamerre. Marsatu tölgyfa burkolatú folyosók egész labirintusán vezet végig, míg végül egy tágas társalgóba érkeztek. Udvarias beszélgetésbe elegyedtek, és vártok, amíg Bok megérkezik, kezében két tállal. Az egyik táliban zöld folyadék, a másikon kék folyadék van. Marsatu széles mozdulattal felkínálja az italokat. Melyiket iszod meg? A zöldet (lapozz a 155-re) vagy a kéket (lapozz a 61-re)?



6

Brak lézere lyukat vág a páncélobda, és a válladba. Szerencsére a páncél az energia nagy részét elnyelte. Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és csökkentsd 1-gyel az ÜGYESSÉGEDET is. Brak felkészül, hogy másodszor is tüzet nyisson. Lapozz a 158-ra.

7

Fogalmad sincs, hogy merre induljál. Végül kiválasztasz egy lefelé vezető, keskeny folyosót, és elindulsz rajta. Kis idő múlva egy kanyarhoz érsz. A kanyarban egy magas, háromszög alakú ajtót látsz. Az ajtó után egy széles fémlap borítja a folyosó talaját. Ha tovább akarsz menni, rá kell lépned a fémlapra. Kinyitod az ajtót (lapozz a 74-re), vagy inkább továbbbmész a folyosón (lapozz a 161-re)?

8

Támadó pozíciót veszel fel, és pusztító lézersugározónnel árasztod el a Valioog hajót. Azonban amint az várható is volt, az ellenfél erős pajzsai tökéletesen semlegesítették a támadásodat. Amint eltávolodsz, a kabinod hirtelen felizzik egy erőteljes hőcsapástól. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és csökkentsd 2 ponttal a hajód PAJZSAINAK számát *véglegesen*. Bekapcsolhatod az anti-detektor pajzsokat (lapozz a 70-re), próbálkozhatsz képfelerősítő pásztázóval (lapozz a 215-re), de úgy is dönthetsz, hogy először a számitógépeddel vizsgáld meg az ellenséges hajót (lapozz a 163-ra).



9

Az úrrállomás sportközpontjába jutottál. Ez a hatalmas terem tele van erősítő gépekkel, bordásfalakkal, teniszpályákkal, sőt még egy úrlabda-arenát is találsz. Egy pillanatra elkap a sportláz. Melyik sportban próbálsz ki ügyességedet: snookerben (lapozz a 77-re), vagy az úrlabdában (lapozz a 113-ra)?

10

A deik kagylópáncélja kinyílik, és egy hosszú, ruganyos csáp nyúlik ki belőle. A csáp végén egy szem nyílik ki, mely kutatóan végigmér. Kis idő múlva a szem eltűnik, és egy nagy, trombitaszerről szájl jelenik meg a helyén. – Hé, négykarú! – szólít meg. – Még nem láttalak itt. Mi a fenét keresel erre felé? Gyere ide! – Mit tetszel:

Dilisnek tettetted magad,
És hülyeségeket válaszolsz a deiknek?
Bűnözőnek adod ki magad,
És arrogánsan felelsz?
Követed a deik parancsát,
És odamész hozzá?

Lapozz a 139-re

Lapozz a 36-ra

Lapozz az 51-re

Szinte ugyanabban a pillanatban a *Grand Archipelago* is észrevett téged, és szembefordul, hogy felvegye a harcot veled. A számítógépéd képernyőjén a következő taktikai adatok jelennek meg:

Csillagköd:

Emelkedési szög	-16
Dőlésszög	+22
Fordulási szög	-31

Ellenfét:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív távolság	7000
Sebesség	1000

Mielőtt továbblépnél, el kell magyarázni, mit jelentenek ezek az adatok: az emelkedési szög azt mutatja, a hajód ora hány fokkal van megemelve a vízszinteshez képest; a dőlésszög azt mutatja, hogy oldalirányban hány fokkal van „bedőlve” az űrhajód; a fordulási szög azt mutatja, hogy a vízszintes síkon kijelölt képzeletbeli északi irányhoz képest hány fokkal van elfordulva az űrhajód.

Az információkat megkaptad, most már a te kezében a döntés. Mit teszel:

Tartod a sebességedet
és az irányodat?
2000-re gyorsítasz,
és tartod az irányodat?

Lapozz a 205-re

Lapozz a 360-ra

Tartod a sebességet,
és -10 fokra fordulsz?

Lapozz a 107-re

12

Az új harcos egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a vörös gyűrűt, és átrohan a szabaddá vált úton.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZÖCSKE	-	4	10

Ha legyőzted, egy harmadik harcos jelenik meg a helyen. A csúszómászó úgy dönt, hogy nem forgatja el a kék gyűrűt, így ő nem támadhat ebben a körben. A mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt, így az ő fázisa is véget ér. A negyedik, utolsó lépés kezdődik, és neked még egy csúszómászt le kell győznöd. Egy szelettel az óramutató járása szerint forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 303-ra), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 361-re)?



13

A szekrényben egy élő perfektát találsz. Egy sűrű, zöld szálakból font ágyon fekszik. Szemmel láthatóan nem vette észre, hogy beléptél a szekrénybe, mert meg sem próbál vé-

dekezni. Alaposan eltángálod és behajítod egy darálógépre, ahol is hamar eltűnik a szemed elől. Éppen ideje, mert halod, amint a kereséssre kiküldött perfekták berontanak a laborba. Behúzod a szekrény ajtaját. A keresés zaja hamar elenyészik, a perfekták eltávoznak a 6-os pince felé vezető szellőzőcső irányába. Úgy döntesz, hogy rejték helyeden maradsz, és pihensz egy kicsit. Kis idő múlva halod, amint a három jappi újra belép a laboratóriumba. – Kész a keverék! – szólal meg nemsokára Zap. – Gyerünk, pumpáljátok bele a ládákb! – Néhány óráig csend van. Éppen kényelmesen elszenderednél a puha szőrágyon, amikor a zöld matrac váratlanul félbehajlik, és betakar. Ez meg mi a csuda? A zöld szőrök váratlanul hihetetlen módon megvastagodnak, és körbefonják a tagjaidat. Mozdulni sem tudsz, miközben újabb szőrök behatolnak az orrodba, szádba, füledbe. Majdnem megfulladsz már, amikor a szőrök váratlanul eredeti méretükre állnak vissza, és elengednek. Ezzel egy időben hatalmas sikoltást hallasz odakintről: – Valami nem stimmel! Zap, Brag; idősüstek! – Néhány újabb sikoly hallatszik, majd Zap felrántja a szekrény ajtaját. – Te! – kiáltja hiteltelenkedve. – Miért, óh, a fenébe? Mit keresel a sokszorosítószekrényben? Nézd csak meg, mit tettél! Most aztán becsukhatjuk a boltot! – Kilesel a szekrényből, és azonnal látod, mi okozta a bajt. Az új perfektáknak a faládákából kellene kilépniük, a faládák azonban perfekták helyett enszulvárokat tartalmaznak. Mindegyik enszulvár pontosan ugyanúgy néz ki, mint te! Persze, ha készen lesznek a kikelésre, ugyanúgy fognak majd viselkedni, mintha perfekták lennének (ráadásul túlszóztott perfekták), hiszen a tulajdonságaikat a faládák hordozta, töléd csak a külsejüket kapták. Brag lemondóan legyint. – Hát, az első sorozat nem nagyon fog örülni ezeknek! Azt hiszem, nagy bunyó lesz, de én gyorsan elhúzom a belemet, mielőtt kipattanna az ügy! – Brag megfordul, és kisiet a laborból, két társa csak centiméterekkel lemaradva követi. Rövid habozás után úgy döntesz, hogy még mindig a szekrény a legbiztonságosabb hely,

visszabújsz, és magadra húzod az ajtót. Néhány perccel később halod, amint az új perfekták mocorogni kezdenek, és elhagyják a termet a 6-os pince felé vezető szellőzőcső irányában. Hihetetlenül agresszívak, vadul kiáltoznak, és már egymás között is veszekedni kezdenek. A laboratórium lassan kiürül. A mulatság nemsokára elkezdődik! Lapozz a 187-re.



14

Az ellenséges hajó vakító robbanással darabokra szakad. A *Csillagköddel* a roncsok közé manőverezel, hátha találsz valami használhatót. Szinte azonnal egy furcsa, apró természetű droidra leszel figyelmes: a törekeny króm-robot három arcán leírhatatlan félelemmel kapaszkodik egy sodródó roncsdarabba. Egy droid mindig jól jön; kinyúlsz hát egy fém manipulátor-karral, és behúzod szegényt egy légszilipen. Egy másik tárgy is felkelti a figyelmedet: egy különös vascsővekből, üvegrudakból és palackokkákból álló készülék. Fogalmad sincs, vajon mire használható, de így külsőre nagyon modernnek tűnik, így úgy döntesz, ezt is besöpröd. Lapozz a 311-re.



Állítasz a kapcsolókon, majd erőteljes hang- és fényeffektusok kíséretében belépsz a 6. dimenzióba. A fénytérben az egész univerzum egyetlen színes spektrummá hajlik össze, így minden bolygót el lehet émi úgy, hogy egyszerűen a megfelelő helyen lépsz be a spektrumba. A valós időben a másodperc milliommód része alatt eléred az Aarokot – ezen időben azonban űrhajód elektrosztatikus védőpajzsai várakozó nagyenergiájú rakéták becsapódását jelzik. Egy felsőbb dimenzióból egy nagy, vörös rakétasíkló tűnik fel. Pilótája egy hólyagos bőrű, fekete csápos lény. Nyakán vörös sávot visel. A kalóztörténetekből tudod, hogy ez a sáv Vörösnnyakú Fahbad és a 33. síklóról származó galaktikus orrvadászbandája felségjele. A Vörösnnyakú karjával vadul hadonászva neked ront. Fel kell vened a harcot a lézerágyú ellen.

VÖRÖSNYAKÚ

FAHBAD

BESOROLÁS 4 LÉZER 5 PAJZS 8

Ha legyőzted, lapozz a 41-re.

Követed Zudot és furcsa masináját. Egy sereg folyosón, termen és alagúton mentek keresztül, míg végül megérkeztek Zud kamrájába: egy üvegcsékkel, kémcsövekkel, tükrökkel, és még ki tudja, miféle fura eszközökkel felszerelt laboratóriumba. Zud szó nélkül a tölgyfa íróasztalhoz hajt, és egy hosszú gépkar segítségével kiemel egy furcsa fémcsövet az egyik fiókból. A cső le van pecsételve, és az egyik végén egy kulcslyuk van. – Gyere csak, nézd meg közelebbről is! – kiáltja Zud, és a gépkar a mellédbe dőfi a fémhengert. A henger fájdalom nélkül süllyed a mellkasodba, míg a vé-



gén már csak a kulcslyuk látszik! (írd fel Zud hengerét a *kalandlapodra*). Zud egészen megőrült a látványnak. – Na, most jól beleestél a csapdámba! – mondja vidáman. – Ó, nem kell aggódnod, a cső teljesen ártalmatlan, de tényleg... csak az nem, ami benne van, haha! – Hosszú kacagás után folytatja: – Elmagyarázom: a cső titániumból készült, speciálisan van burkolva, így gyakorlatilag elpusztíthatatlan. Ne félj, nem fogod elveszíteni... tudod, nem olyan könnyű megszabadulnod tőle most már! Odabent az én kis Gnasha barátom csücsül. Sajnos elég keveset adtam neki enni, így most kénytelen lesz a legpuhább fém irányába rágni, és ha átrágta magát, biztosíthatlak róla, hogy az élőhúst is nagyon szereti. Elég falánk teremtés; ha figyelmesen fülelsz, biztosan meghallod, amint a cső belső végénél motoszkál. Tudod, az a vége van a legközelebb a szívedhez. – Zud kívár egy kicsit, hogy felfogd, miről is beszél. Aztán kacagva folytatja: – Fogalmam sincs, mennyi időbe telik, amíg kirágja magát; talán órákba, de az is lehet, hogy... – Na nem, ez már túl sok neked! Megragadod a hengert, és megpróbálsz kirángatni a mellkasodból (lapozz a 79-re), vagy pedig egy üveg savat hajtasz erre a Zud nevezetű gonosz lényre (lapozz a 102-re)?

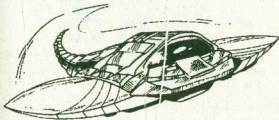


17

Amint eléred az épületet, két ór észrevesz: erős, metalézerrel felfegyverzett, csontos arcú lények.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
GOMBSZEMŰ TIZEDES	7	8
ORMÁNYORRÚ KATONA	6	10

Ha legyőzted őket, dönthetsz úgy, hogy elrejtet a holttesteket a közeli ventillátor-aknában (lapozz a 309-re), de dönthetsz úgy is, hogy azonnal belépsz a csővasút-állomásra, és egy légitaxival a városba repülsz (lapozz a 397-re).



18

Hatalmas üvöltés adja tudtokra, hogy a savas üveg telibe találta a két martalócot. Kínok: között fetrengve lassan feloldódnak a savban. Sajnos rád is fröccsent egy kevés a kellemetlen léből. Dobj egy kockával, és az eredményt vond le az ÉLETERŐ pontjaidból. Ha még életben vagy, lapozz a 97-re, ha van nálad olajbokrlevél. Ha nincs, lapozz a 221-re.

19

Még meg sem mozdulsz, máris hangos dörrenés hallatszik a fák közül, és olvadt fém és műanyag törmelékek záporoz-

nak feléd. Vonnj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Mivel nincs más választásod, úgy döntesz, hogy megadod magad. Lapozz a 252-re.



20

– Ám legyen, hapikám! – mrogorja. – De akkor nem csatlakozol többet Nagyfűl Kapitány hajójához sem. – Ebben a pillanatban két tolvaj kinézetű figura ugrik ki a hajóból. Előrántják lézerkéseiket, és neked támadnak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
KOPASZFEJŰ TOLVAJ	7	10
LAPOSKÉPŰ TOLVAJ	6	10

Ha legyőzted őket, lapozz a 370-re.

21

A dolgok végül elrendeződnek. Marsatu kénytelen az összes pénzét Jymnek adni bel épti díjul. Mivel te nem tudsz fizetni, Jym ördögi kérdést tesz fel neked: – Bárhová elviszlek, ha elszórakoztatsz egy kis ideig. Tudsz búvészkedni? – kérdezi. – Nem. Táncolni vagy énekelni? Nem. No, nem baj. A nem fizetők számára speciális szórakozást találtam

fel. Gyere csak velem. – Jym mindkettőket bevezet a toronyba, a gépeikkel együtt. Az X szint kör alakú termében van a Körhinta. Az óriás csettint az ujjával, és szinte a semmiből, három páncélba öltözött lény bukkan fel: egy harcos, egy egyszemű csúszómászó és egy egzotikus, sárga, aaroki mutáns. A harcos tetőtől talpig vörös páncélba van öltözve, és egy hatlábú, vörös lényen hátán lovagol; egy masszív elektromos lándzsát tart a kezében. A társai mindenféle dardákat, lézereket és villámláncokat tartanak a kezükben. Jym feléd fordul: – A Galaktikus Lovagi Toma nevezetű játékban kell részt vened a Körhintán. Ez a három harcos (és esetleg még mások is) lesznek az ellenfeleid. Ahhoz, hogy megnyerd a játékot, mindhármójukat le kell győznöd. A gépszöcskédet természetesen használhatod. És most lépj be a Körhintába, ha bent vagy, elmondom a szabályokat. – Mivel nincs más választásod, követed Jym utasítását. Lapozz a 48-ra.



22

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 231-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 366-ra.





23

A feléd száguldó lézersugarakat kerülgetve megtámadod a Valioog anyafürhajó egyetlen gyenge pontját. Szerencsére olyan közel vagy már az ellenséghez, hogy az a lézereinek többségét nem tudja használni ellened.

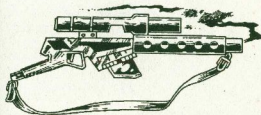
VALIOOG CSILLAGHAJÓ BESOROLÁS 5 LÉZER 4 PAJZS 10

Ha elpusztítottad, lapozz a 226-ra.

24

A győzelmed azonban rövid életű, mert az áruló Marsatu hátulról alaposan fejbe vág a botjával. – Ha, ha! – kacag. – Egész jól küzdöttél, de az agyad gyengébb, mint az izmaid! – Előhúzza a zsebéből egy hatalmas pípót, és teli tüdőből belefúj. A jelre három másik perfekta jelenik meg. – Elhoztam a közénk befurakodott kémeket – fordul feléjük Marsatu. – És most menjünk, látogassuk meg L'Bastint! – A perfekta megragadnak, és elveszik a fegyvereidet. Vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. – Igen – nevetnek. – Igen, menjünk L'Bastinhoz! – Megérintik az obeliszket, mire az szét-

nyílik, és egy rejtékfolyosó tárul fel. Barágnak, és számtalan folyosón és termen hurcolnak végig (a végén már fogalmad sincs, hol vagy pontosan). Az egyik teremben Marsatu körbemutat. – Egészen eddig ez volt a védelmi központ. A világegyetem legbonyolultabb számítógépei működtek itt. De az én zseniális teremtőm, L'Bastin úgy döntött, hogy biztonságosabb helyre szállítja a számítógépeket. Így a küldetésed már az elejétől kezdve kudarcra volt ítélve! – Lapozz a 75-re.



25

Kis ideig összevissza bolyongasz, majd találsz egy széles, boltíves alagutat, és úgy döntesz, elindulsz rajta. Nemsokára egy fekete fémgyűrű veszel észre a folyosó plafonjába ágyazva. A fémgyűrű alá lépsz (lapozz a 2-re), vagy pedig oldalról megkerülöd, és úgy mész tovább (lapozz a 7-re)?

26

Füst csap ki a járgányodból egy csövön keresztül. Néhány heves manőver után, amikor a levegő kitisztul, a deiket a hátad mögött pillantod meg. A hajódból egy apró tű lövell

ki, de a deik pajzsa felfogja a csapást. Most azonban ő következik, manipulátorokarában egy hatalmas fúróval. Mit teszel:

Meghúzol egy drótot?

Lapozz a 372-re

Megérintesz egy érzékelőkorongot?

Lapozz a 176-ra

Behunyod a szemeidet, és nyomsz, húzol, ütész, rúgsz, harapsz minden irányító eszközt, amit csak elérsz?

Lapozz a 264-re



27

A túske nagy csattanással eltörik a tövénél. Balszerencsédre azonban a csattanás felébresztette az őrt, aki most mérgesen feléd iramodik. – Vagy úgy! – kiáltja, és hat mancsát csípőre teszi. – Úgy gondoltad, megszökhetsz, mi? Na majd ettől lecsillapodsz egy kicsit! – Felkap egy nagy követ a földről, és addig üt vele, amíg elveszted az eszméletedet. Kalandod véget ért.



28

Kétségbeesett küzdelmed közepette levertél néhány nagy savas üveget, melyek tartalma a padlóra ömlött. Mire a küzdelem véget ért, a sav már jókora területen szétmarta a padlót, és két szobát meg egy folyosódarabot fedett fel. Úgy tűnik kénytelen vagy leugrani, mivel az éhes, narancs színű kocsonya már fel is tűnt a labor ajtajában. Mielőtt azonban továbbmenekülnél, az itt heverő tárgyak közül kettőt magaddal vihetsz, ha akarsz.

lábszárcsont

robot fémkarja

savas üveg

agy tartósítófolyadékban

zsírpisztoly

injekciósűtő fecskendővel

Ha kiválasztottad a két tárgyat, írd fel őket a *kalandlap*-podra. Az első szobába ugrasz (lapozz a 274-re), a második szobába (lapozz a 124-re), vagy inkább a folyosóval próbálkozol (lapozz a 173-ra)?



29

Amint nekikészülsz, hogy beszállj a furcsa, harangforma hajóba, a pókszerű jármű közelebb lép, és gyilkos tűzsugarakat lövell feléd. Kénytelen vagy megküzdeni vele.

PERFEKTA

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, muszáj bemásznod a harangba, mivel a mocsárhajó veszedelmesen közel ért már. Lapozz a 80-ra.

30

Átkutatod a holttestet, és egy apró titánkockát találsz az egyik zsebében. Elteszed. Az oszlophoz ragadt lény most ismét megkér, hogy segíts rajta. A vörös folyadékot használod (lapozz a 324-re), vagy a kéket (lapozz a 189-re)? Ha egyiket sem akarsz, megteheted azt is, hogy szétlővöd az oszlopot, amelyhez hozzá van ragadva a teremtmény (lapozz a 373-ra).

31

Egy dűne lábánál húzóódó csillagbokrok sorát követve néhány száz méternyi oszolás után akadályba ütközöl. Egy ragadós háló állja utadat. Kardoddal kettévágod a hálót, de ebben a pillanatban egy sokszemű, nyolclábú szörnyeteg ront rád. Mancsaiban köveket, késeket és botokat szorongat.

AAROKI PÓK

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, lapozz a 263-ra.



Az ellenséges léghajó végül eltűnik a dűnék mögött. Este felé, amikor már csak néhány mérföldre vagy a várostól, egy magas fémtárgyat pillantasz meg. Első ránézésre úgy fest, mintha egy különös, gomba alakú szobor lenne. Aztán észreveszed, hogy pulzál; ütemesen hol kitágul, hol zsugorodik – a szobor éli! Nem messze egy sziklán egy különös, békafejű lény csücsül. A lény körülbelül fele olyan magas, mint te. Rendkívül udvarias, választékos modorban megszólal: – Kérem, uram! Elnézést a zavarásért, de végtelenül lekötelezne, ha megtenne nekem egy apró szívességet. Egy gonosz bandita (fajára nézve ember) elrabolt tőlem egy rendkívül értékes családi ereklyét. A gecszer most bezárkózott a lakóhelyére ott – ezeknél a szavaknál a fém gombára mutat –, és nem hajlandó előjönni. – Némileg vonakodva, de ráállsz, hogy segíts a lénynak. Lapozz a 92-re.



Hirtelen hangos csattanást hallasz, és a szomszéd szobából füst szűrődik ki. – A fenébe! – hallod Krill kiáltását. – Valamit elszúrtam! – Amikor kilép a szobából, a ruhája össze van szaggatva, és a bajsza is füstölög még. – Attól tartok, rosszul sült el a tervem – közli tárgyilagosan. – A hajód elpusztult. Sajnos nincs a bolygón más űrhajó, csak a tündéré;

ha azonban azzal akarsz repülni, szükséged van egy delphon repülési kézikönyvre és százéves csillaghajóirányítási tapasztalatra. Azt hiszem, egyikkel sem rendelkezel. – Kalandod véget ért.



A *Grand Archipelago* főfedélzetéről egy apró robot űrhajó válik le, és neked támad.

KALÓZROBOT BESOROLÁS 3 LÉZER 6 PAJZS 10

Ha győztél, a kalózrobot elleni harcod során végrehajtott éles fordulóid eredményeképpen új harci pozícióban találod magad. Lapozz a 107-re.

Bár sikerült lelőnöd az egyik martalócot, a másik (aki nyilván Kogo egyik vezére) egy hússzeletelő bárdal neked támad.

KOGO VEZÉRE

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 221-re.

36

A deiknek a szeme sem rebben arrogáns válaszaid hallatára. Int egyet, és a pult mögül két veszedelmes kinézetű izompacsirta ugrik elő, hogy jó modorra tanítsanak. Kezükben törött üveggel rád vetik magukat.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
HATALMAS IZOMPACSIRTA	7	10
MÉG HATALMASABB IZOMPACSIRTA	5	14

Még ha le is győzted őket, a küzdelem annyira kifárasztott, hogy egy ideig még sem bírsz mozdulni. Lapozz a 72-re.

37

Ez a taktikád nem éppen a legjobbak közül való volt. Amint a hajó süllyedni kezd, a nyitott ajtón és a burkolat repedésein keresztül bűzös lé és iszap áramlik be a hajó belsejébe. Egy darabig még vergődsz az ocsmány kocsonyában, aztán megfulladsz. Kalandod véget ért.

38

A fekete alaplap fölé hajolsz, de megbotlasz, és belezuhanasz. Úgy tűnik, szinte a végtelenségig zuhanasz. Kalandod véget ért.

39

Sűrű, zöld füst kezd gomolyogni a szobában. A nagy füstben az óriás neked ront.

ZÖLD ÓRIÁS **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 10**

Ha legyőzted, lapozz az 50-re.



40

Visszatérsz a *Csillagködre* – és egy minden eddiginél hatalmasabb kocsonyalénnyel találkozol szemközt magad! Mivel tudod, hogy meglévő fegyvereid hatástalanok ez ellen az idomtalan, narancssárga massza ellen, kénytelen vagy az úrrálomáson szerzett tárgyakat felhasználni. Add össze a birtokodban lévő (és a kocsonyára hajtandó) tárgyak pontértékét. Ezeket a tárgyakat természetesen le kell ráolvasnod a *kalandlapodról*, mivel elemésztette őket a lény.

PONTÉRTÉK

jelzőpisztoly	1
lánc	1
sűrített levegős tartály	2
karóra	1
bot	1

rágógumi	2
lábszárcsont	3
robot fémkarja	1
savas üveg	1
konzervált agyat tartalmazó üveg	1
zsírpisztoly	1
injekciós tű fecskendővel	2
elektrosztatikus induktor	2
lángszóró	1
oxigénhenger	2
laminex lap	2
háromdimenziós piktoszkóp	1
kocsonyátlanító	1
szék	1
puding	1
faragókés	1
birkacomb	2
teáskanna	1
fahéjdarabka	3
snookerdákó	1
nyelv nélküli csengő	1
krikettlabda	1
medicinlabda	2
ugrókötél	1
dobónylak	1
cserepes növény	1
eper	2
ásó	1
gyomirtószer	1
seprű	1

műanyag nadrág	2
franciakulcs	1
kalapács	1
szonikus csavarhúzó	1
tűzoltó készülék	2
többcélú savkezelő készülék	1
golyóscsapágyak	2
revolver	1
ellenzős sapka	1
méreg	2
egy doboz sör	2
fejsze	1
egy doboz cigaretta	2

Ha az összeg *kisebb*, mint 13, lapozz a 297-re. Ha *nagyobb* vagy *egyenlő*, mint 13, lapozz a 232-re.

41

A Vörösnakú utolsó mozdulatával még a hajód farának csapódik, de szerencsére a védőpajzsaid kitartanak. Úgy döntesz, hogy óvatosan kilépsz a fény-térből és először is megvizsgálod a hajódat ért károkat. A valós térben megvizsgálva nem tűnnek súlyosnak a károk: az egyik rakódócella megsérült, és az egyik légzsilip tönkrement, de ezen kívül semmi egyéb. Mielőtt azonban beállítanád a kapcsolókat a fény-térbe való újbóli visszatérésre, egy hatalmas, fekete tömeget veszel észre a távolban, mely lassan mozog a csillagok között. Visszatérsz a fény-térbe (lapozz a 164-re), vagy közelebről is megvizsgálod a titokzatos fekete valamit (lapozz a 137-re)?

– Helyes! Teljesítetted az első próbát. Készülj most a másodikra. – A furcsa öregember elhalványul, majd eltűnik. Az égen egy hatalmas kar jelenik meg, mely egy szédületes kristályerődítményt tart. Felismered, ez az az erőd, amelyet a kocsmában a deiknél láttál. Akkor jóval kisebbnek tűnt! Azonban nincs idő a morfondírozásra, mivel az erődítmény kapuja dübörögve kitárul, és egy nálad sokkal nagyobb, négykarú lény ront ki rajta. Ez lenne a nemrég látott bolhaméretű lény? Kénytelen vagy felvenni vele a harcot.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

FEJSZÉS KAR	10	2
KARDOS KAR	8	4
BUZOGÁNYOS KAR	8	6
KORBÁCSOS KAR	6	8

Ha legyőzted, lapozz a 201-re.

Az egyik Valioog vadászúrhajó kapitány azonban észrevett, és most heves rohamot intéz ellened.

VALIOOG VADÁSZÚRHAJÓ BESOROLÁS 6 LÉZER 2 PAJZS 8

Ha legyőzted, lapozz a 23-ra.



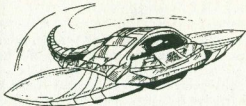
Befeszítéd magad a pilótaülésbe, de nem eléggé. A *Csilagköd* szinte visszapattan a víztükkörrel, megpördül hossz-tengelye körül, majd hatalmas loccsanással végleg lefékeződik, és nyeletlen fejszeként a tó fenekére süllyed. Az ütődések miatt 3 ÉLETERŐ pontot veszítettél. Gyorsan kiverelked magad a kabinból, és az egyik vészkijáraton távozol. A felszínre emelkedve szomorúan látod, hogy csak néhány buborék meg némi fehér tajték jelzi egykori büszke űrhajód végső nyughelyét. Mire a partra úszol, ezek a nyomok is eltűnnek. Úgy tűnik, kalandod még szinte el sem kezdődött, és máris szomorú véget ért. Lapozz a 117-re.



Csökkentsd 3-mal az oxigéntablettáid számát, és vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Farkin felkészülten várta az útítedet, és leszeggett fejjel neked rontott. Levegőért kapkodszt. Mit teszel:

Megpróbálkozol egy fojtószorítással?
Belekönyökölsz a gyonrába?
Megpróbálkozol egy csípődobással?

Lapozz a 180-ra
Lapozz a 120-ra
Lapozz a 95-re



Feltöröd a gömböt, és kiveszed a benne rejtőző két nehéz acélkesztyűt. Azt tervezed, hogy a kesztyűk segítségével megragadod a kupola szélét, és lassan learaszolsz a földre. Bekapcsolod a kesztyűket. Az egyik sajnos rossz: azonnal öklöbe rándul, és nem mozdul többet, így nem tudod kihúzni belőle a kezdet. Sajnos a kapcsolója is eltört közben, így kikapcsolni sem tudod! Ameddig nem találisz egy lézerfűrészt, amivel levághatod a kezdről a kesztyűt, 1-gyel kisebb az ÜGYESSEGED, mert csak három kezdet tudod használni. A másik kesztyű szerencsére működik, így segítségével lassan learaszolsz a bejáráthoz. Marsatu már vár rád. Lapozz a 363-ra.

A hajód mögül robbanást hallasz, és a szűrőfegyvered vadul a vízbe fűrődik. A fülke gyorsan megtelik vízzel, miközben a tó aljára süllyedsz. Még látod, amint a deik egy manipulátorkarral leakasztja a hajód oldaláról a szabadulását jelentő kulcsot, aztán már csak azt érzed, hogy a víz a tüdődbe áramlik. Kalandod véget ért.

A játékeret a belső borítón látod, a 2-es ábrán. Te a Körhinta középső (fehér) részéről indulsz. A legszélső (vörös) gyűrűn áll három ellenfeled (az ő kezdőpozíciójukat az ábra mutatja). – Most pedig – jelenti ki az Óriás – elmondom a szabályokat, melyek igen egyszerűek. Te a fehér dobogón állsz, ahonnan *nem* szabad elmozdulnod. Előtted három gyűrű látsz: egy vöröset, egy kékét és egy sárgát. Mind-egyik gyűrű tizenkét szeletre van osztva. Ezen szeletek némelyikére (feketével jelölve) falakat építettek. A falak magasak, és nem lehet átlátni fölöttük. Te is és az ellenfeleid is forgathatjátok a színes gyűrűket. A forgatás szabályait mindjárt elmagyarázom...

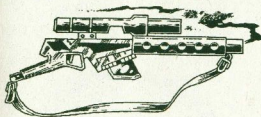
1. A játék *lépésekből*, a lépések pedig *fázisokból* állnak.
2. Az 1-es fázisban te irányítod a vörös gyűrűt; el kell forgatnod (az ellenfeleid a gyűrűvel együtt mozognak) vagy egy szelettel az óramutató járása szerint, vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen. Ezzel véget ér a te fázisod.
3. A 2-es fázisban a harcos irányítja a vörös gyűrűt; vagy egy szelettel az óramutató járása szerint, vagy egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen kell forgatnia. Miközben ezt teszi, ellenőrizni fogja a helyzetét: ha akadálymentes rálátása van rád (nem áll az útjában fal), átrohan a gyűrűkön, és megtámad. Ha az útjában fal áll, a fázisa véget ért.
4. A 3-as fázisban a csúszómászó irányítja a kék gyűrűt; vagy egy szelettel az óramutató járása szerint kell forgatnia, vagy nem kell forgatnia egyáltalán. Ha ezenközben rálátása nyílik rád, átrohan, és megtámad. Ellenkező esetben a fázisa véget ér.

5. A 4-es fázisban a mutáns irányítja a sárga gyűrűt; neki egy szelettel az óramutató járásával ellentétes irányban kell forgatnia a gyűrűt. Ha ezenközben megpillant téged, átrohan, és megtámad. Ha nem, a fázisa véget ér.

6. Ha elpusztítasz egy ellenfelet, újabb ellenfél jelenik meg a vörös gyűrűn, pontosan ugyanott, ahonnan az elődje eltűnt.

7. A játék a számodra akkor ér véget győztesen, ha mind-három *fajta* ellenfélből legalább egyet elpusztítottál. Ha nem pusztítottál el legalább egyet minden fajtából a lépés végén, új lépést kell kezdeni a fenti 2-es ponttól. Maximum négy lépést tehettek. Ha ezalatt nem pusztítasz el legalább egyet minden fajta ellenfélből, akkor automatikusan dezintegrálunk.

Óriás Jym Ego elejt egy pöttyös zsebkendőt. – Kezdődjék hát a játék! – Először a te fázisod következik. Ha nálad van az ionikus gömb, lapozz a 199-re. Ha nincs, lapozz a 345-re.





49

– Ha! – mondja Brik Braknak. – Na, mit mondtam? – Lapozz az 59-re.

50

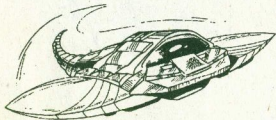
A gáz lassan eloszlik. Elteszed a titánium kockát (mert más érdekes dolgot nem találsz az óriás szobájában), és megnyomod a gombot a széken, mivel a rácson kívül nincs más kijárat. A rács lassan felemelkedik. Óvatosan kihallgatózol a folyosóra, mielőtt kilépnél. Ebben a pillanatban az ajtó előtt leselkedő két martalóc rád veti magát. A fehér ruhás férfi a macskájával a közelből figyelik a mulatságot! Lapozz a 287-re.



51

A deik kagylóhéja felpattan, és előtűnik alóla maga a deik: egy lila, nyálkás, alaktalan tömeg. Hullámozni és mozogni kezd, mint a kelő tészta, majd váratlanul megjelenik egy gusztustalan, sokszemű arc. A deiknek egyetlen, hegyes füle, és számos csőrszerű szája van, lassan ezek is láthatóvá válnak. Egy ruganyos, gumiszerű kar is megjelenik és egy közeli kiállítási tárgyra tekeredik: egy apró üvegerődre, melyben egy bolha méretű szömyeteg raboskodik. A deik gyanakodva végignézi rajtad, majd megszólal: – Na, fiúk, úgy tűnik, a mai harcosunk önként jelentkezett! Ha, ha! Mondd csak: ha győzől, mit kérsz díjadul? Gyerünk, ne légy szégyenlős! A gyűjteményem bármelyik darabját elviheted! – Kicsit megnyugodva halk hangon kijelentet, hogy a gömbfejű bicefalón kipreparált agyát szeretnéd elvinni. – Ha! – kiáltja a deik. – Gondolhattam volna, hogy Zud még egyet fog küldeni. Azt gondoltad, ellopod innen az orrom elől, mi? Ám legyen a tied, neked adom... ha győzől. Vigyék a Három Gömbjéhez! – Egy hatalmas ogroid megragad, és a lebegő, narancsszínű gömbhöz cipel. – Száz éve má' minden este van egy versenyző, de még egyiknek se sikerült végigcsinálni. Nem is gyűlttek vissza! Pláne, egyik se jutott el a második próbáig se! Ha! Nem szeretnék a bő-

rödbe lenni! – Ezekkel a szavakkal erőteljesen taszít rajtad a gömb irányába Becelesel a gömbbe, és annak fala azonnal bezárul mögötted. Csapdába estél! Lapozz a 351-re.



52

Észak felé irányítod a *Csillagködöt*, az Aarok legnagyobb úrkikötője és a Központi Város felé. A város csakhamar fel is tűnik a láthatáron: napfényben szikrázó, hatalmas, kék falú erődítmény. A város egyik tornyából azonban hirtelen egy vörös sugarú lő ki, és telibetalálja az úrhajódat, megsemmisítve az egyik leszállóhajótművet. Szerencsére egyben maradt a hajód, viszont leszállóhajótmű nélkül kénytelen vagy kényszerleszállást végrehajtani. Északnyugat felé kanyarodsz, ahol nagy, fekete mocsár húzódik (lapozz a 154-re), vagy északra felé siklasz, ahol lilás színű sivatag terül el (lapozz a 84-re)?

53

Elteszed az ixián lézkerabélyát. Növel meg 1 ponttal az ÜGYESSÉGEDET. A zsilipajtót azonban valahogyan ki kéne nyitnod. Mivel próbálkozol:

A vörös fogantyút az óramutató járása szerint, míg a kéket ellenkező irányba forgatod? Lapozz a 386-ra
Mindkettőt az óramutató járásával ellentétes irányba forgatod? Lapozz a 118-ra
A vöröset az óramutató járásával ellentétes irányba, míg a kéket az óramutató járása szerinti irányba forgatod? Lapozz a 192-re

54

Reggel karikás szemekkel és kínzó fejfájással ébredsz. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Miután vársz egy darabig, de senki nem jön, úgy döntesz, hogy megkeresed a vendéglátóidat. Kimész a nappaliból. Balra indulsz el a folyosón (lapozz a 326-ra), vagy jobbra (lapozz a 284-re)?



55

Egy undorító szörnyeteggel találod szemközt magad. A lénynek hosszúkás, zöld feje van, és az arcából két, karmos mancs nyúlik ki. Amint észrevesz téged, betöri az ablakot, benyúl, megragad, és fejével egyenesen a kitért pófájába hajít. Kalandod végét ért.



56

Megborzongsz egy kicsit, majd visszatérsz a normális térbe. A Calibrowi naprendszerben vagy, ez egy apró rendszer, tizenöt bolygóval, a bolygókon többmillióféle állat- és növényfajjal. A rendszer középpontjában a Calibrow, egy vörös törpecsillag áll. A nap azonban most halványnak és kisebbnek tűnik: a Valioog hajó már mellette lebeg, és pumpálja magába az energiát... A hajót könnyűszerrel betájolod: hosszú, vékony űrhajó, a nap jobb oldalán. Mit teszel? Számítógépvezérléssel megrohamozod (lapozz a 8-ra); újabb anti-detektor pajzsokat kapszolsz be (lapozz a 70-re); kikapcsolod a hajtóművedet, és siklópályán közelíted meg az ellenséget (lapozz a 121-re); vagy megpróbálsz először a számítógépeddel megvizsgálni az ellenséges hajót (lapozz a 163-ra)?

57

A tetrahedron üvegből van és körülbelül két méter magas: egy háromszög alakú, fekete alaplapon fölött lebeg, attól harminc centiméternyire. A prizma oldalán egy üvegajtót látsz. Ha akarod, beléphetesz a prizmába az ajtón keresztül (lapozz a 224-re), megvizsgálhatod a fekete alaplapon (lapozz a 38-ra), vagy, ha eddig még nem tetted meg, elmehetsz az udvarházhoz is (lapozz a 142-re).

58

A harcos egy szelettel az óramutató járásra szerint forgatja el a vörös gyűrűt, és szabaddá teszi ezzel az utat. Megragadja elektromos lándzsáját és páncélozott hátasán neked támad. Nincs idő, hogy teljesen szembefordulj vele.

**HARCOS
SZÖCSKE**

BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
4	3	8
–	3	10

Ha győztél, újabb harcos jelenik meg a régi helyén. Ebben a fázisban a csúszómászó nem forgatja el a kék gyűrűt, így ő sem támadhat. Végül a mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt, és ezzel véget is ér a fázisa. A negyedik, utolsó lépés kezdődik. A győzelemhez egy csúszómászót még el kell pusztítanod. Egy szelettel az óramutató járása szerint forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 310-re), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 361-re)?



59

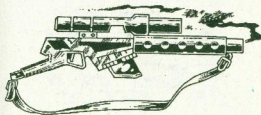
– Helytelen! – feleli Brik, és atomjaidra robbant. Kaland véget ért.

60

A folyosó egy kicsiny, kocka alakú szobába vezet, mely szemmel láthatóan az úrállomás laboratóriuma. A szoba közepén egy asztalon egy halom csont fekszik, míg az asztal túlsó felén egy ezüstösen csillogó robot áll. – Most megvagy! – jelenti ki a robot, és három, hosszú karjával szorosan megragad. – Én vagyok az úrállomás automata patológusa. Lássuk csak, hogyan is működsz! – A robot ellentmondást nem tűrő mozdulattal az asztalra fektet, és egyik fémkeze vészesen a nyakad felé közelít. Védened kell magadat!

ROBOT PATOLÓGUS ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 28-ra.



61

Belekörtölyölsz a folyadékba. Fúj! Ez romlott! Marsatu nevetésben tör ki. – Nem, nem – mondja végül –, ez itt láb-olaj! – Felfogod végre, mit is mondott az öreg, így lehúzd a csizmáidat, és beleállsz a tálba. Marsatu hasonlóképpen

cselekszik a másik tállal. Bok közben elég fűszeres, de nagyon finom ételt szolgál fel. Miután többször is repetáztál, a földre huppansz, és bolond vigyor telepszik az arcodra. A paralízis lassan hatalmába kerít. Lecsukot a szemed, és elalszol. Odakint csendesen mülík az éjszaka. Lapozz az 54-re.

62

Visszatérsz a normális térbe, és megvizsgálod a hajódat. A gombaszzerű förmedvény nagyon megnőt, már nemcsak a hajtóművedet borítja be, hanem az egyik segédreaktornak is nekikezdett. A színe ezalatt liláról világoskékre váltott. Ha úgy döntesz, hogy kiszállsz a hajódból, és saját kezűleg vágod le a növényt, lapozz a 244-re. Ha inkább keresel egy bolygót, hogy berepítve annak atmoszférájába, leégsed a hivatlan látogatót, lapozz a 213-ra.



63

Búvóhelyedről halld, amint a perfekták belépnek a laboratóriumba. Rövid kutatás után elindulnak a 6-os pincébe vezető szellőzőcső irányába. Úgy döntesz, hogy maradsz a helyeden, és pihensz egy kicsit. Tizenöt perccel később a láda egyik repedésén valami savas folyadék szivárog be, és

csöpög rád. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Rádöb-bensz, hogy az új perfekták előállítására vannak idekésztítve ezek a ládák! Így most egy perfektával kevesebb fog megszületni, de nem baj... Kicsit később mocorgást hallasz a szomszédos ládákban, és halld, amint itt-ott felpattannak a ládafedelelek, és a frissen gyártott, túlszórt perfekták vad kiabálással a kijárat felé rohannak. Már ez alatt a rövid idő alatt is vad vitába bocsátkoznak egymással, miközben a 6-os pince felé vezető szellőzőcső irányába tartanak. A mulatság nemsokára elkezdődik! Lapozz a 187-re.



64

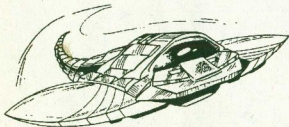
Egy hatalmas, vigyorgó robot jelenik meg, és távozik a hajó oldalában feltaruló nyíláson keresztül. Ebben a pillanatban hajódat villámtalálat éri. Számos vezeték szakad ki szikrázva a falból. Amikor a füst eloszlik, két egyenruhás perfekta ugrik be a hajó falában tátongó nyíláson. Meg kell küzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
PERFEKTA ÓRMESTER	8	10
PERFEKTA KATONA	8	8

Ha legyőzted őket, kelet felé mehetsz, miközben csillag-aknákat hajítasz magad mögé (lapozz a 198-ra), lemerülhetsz a mocsárba (lapozz a 37-re), vagy utasíthatod a számítógépet, hogy hajtsa végre a 358-as tervet (lapozz a 358-ra).

65

Az öregember mérgesen felszisszen. Lapozz a 384-re.



66

A kockából váratlanul gázfelhő csap ki. A szag felkavarja a gyomrodat. A harc idejére átmenetileg vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Lapozz a 39-re.



67

A lézerfegyveredért nyúlsz, de Jym Ego gyorsabb. Hatalmas kalapácsra emlékeztető öklével lecsap rád, és néhány méterrel hátrébb repít. Vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, zsebre teszed kitört szemfogadat, és feltápáskodsz a földről. Lapozz a 21-re.

68

A fáról lelógó egyik indából gyorsan rögtönzött lasszót készítesz. Amikor a pókszerű jármű közel ér, a lasszót a lábaid köré veded. Akciód sikerrel járt: a pókszerű jármű megtorpan, dülöngélni kezd, majd nagy loccsanással a mocsárba dől. Pechedre azonban a kabin éppen a fejedre zuhan, és egy pillanat alatt palacsintává lapít. Kalandod véget ért.





A mogósz az egyik robbanás kiveti üléséből, és nagy ívben berepül a tóba. A hajója hatalmas, rózsaszínű lángokkal ég, és néha-néha kisebb-nagyobb robbanások hallatszanak a belsejéből. Győzelem! Visszatérsz a partra, ahol Sam már széles mosollyal az arcán vár. – Fantasztikus! Csodálatos! – kiabálja. – Szavakkal nem is lehet leírni a megkönnyebbülésemet. Tényleg nem hittem volna, hogy te... ööö... úgy értem, hogy nem gondoltam, hogy már ilyen hamar visszatérsz. És most, a hálám jeléül fogadd ez a csodálatos és hatalmas ékszer! – Egy bőrzacsokból egy selyembe tekert, tejszíni kristály nyújt feléd. – Vigyázz rá! Csak kinyújtott kézzel vizsgáld meg, különben a csillogása árthat a szemednek. – Sam búcsút int, és gyorsan eltűnik a fák között. Micsoda furcsa lény! És micsoda furcsa ékszer kaptál, gondold magadban. Úgy fest, mintha egy darab közönséges kőből volna. A kíváncsiság egyre erősebb lesz benned, és végül megnyalod a kristályt. Valóban kőből! (Írd fel a *kalandlapodra*.) Elhagyod a kerteket, és mérgesen északkeletnek indulsz. Lapozz a 318-ra.

Sajnos a hajód álcázására tett kísérleted eredménytelen maradt. A Valioog űrhajóról számos kisebb, tíz alakú robotűrhajó válik le. Az első már a nyakadon is van!

VALIOOG ROBOTŰRHAJÓ BESOROLÁS 5 LÉZER 4 PAJZS 10

Ha győztél, átfésülheted a robotűrhajó roncsait, hátha találasz valami hasznosat (lapozz a 260-ra); 6 machos sebességgel a Valioog anyahajó felé suhanhatsz (lapozz a 369-

re); számítógépeddel végigvizsgálhatod az anyahajót, ha még nem tetted ezt meg (lapozz a 163-ra); de végrehajtasz egy ún. „sajátvektor-fordulót” is, hogy a következő robotúrhajót hátulról támadhasd meg (lapozz a 320-ra).

71

Sziszegő hang hallatszik, ahogy a *Csillagköd* hozzácsatlakozik egy körkörös, hosszúkás közlekedőfolyosóhoz. Felhúzd a sisakodat, és belépsz az idegen úrrállomásra. Az úrben tekergő közlekedőfolyosó egy ovális alakú ajtóban végződik, mely lassan forog körbe-körbe. Ha akkor lépsz be a zsilipajtón, amikor az vízszintes helyzetben van, lapozz a 382-re, ha akkor, amikor függőlegesben, lapozz a 209-re.

72

Tedd próbára a *SZERENCSEDET*! Ha szerencsés vagy, lapozz a 251-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 139-re.

73

A négyzet alakú csempék színt váltanak: narancsról zöldre, zöldről kékre, kékről narancsra. Merre lépsz tovább? Az E1-re (lapozz a 68-ra) vagy a D2-re (lapozz a 3-ra)?

74

Amint kinyitod az ajtót, hosszú, hamuszürke fonál tekeri körbe a bokádat. A földre zuhansz. A végtagjaidban különös zibbadó érzés kezd el terjedni, mely azonban hamar alább-

hagy. Vonj le 3 pontot az *ÉLETERŐDBŐL*. A fonál viszszahúzóódik, és újabb támadásnak készül neki, de szerencséire még idejében kiugrasz a szobából, és rázárod az ajtót. Úgy döntesz, hogy inkább továbbmész a folyosón. Lapozz a 161-re.



75

Végül beléptek egy hosszú kristályterembe. A terem végében három gumikeréken egy három méter magas és 1 méter széles henger alakú tartály nyugszik. A tartály aljából egy hatalmas elefántcsont agyar nyúlik ki: az oldalából féltucat fényes fémtoll áll ki. Lassan elhatalmasodik rajtad a kétségbeesés, amint felismered, hogy mi is ez: ez a Crump Posidon Tank, az Elmer Crump és Fiai hírhedt családi vállalkozás Kérdések és Válaszok részlege által tervezett és gyártott, ördögi kínvallatókészülék. Ezeknek a tankoknak számtalan variációja működik galaxisszerte. Az előtte álló típus, a Mark IVP az alábbi módon működik. Az áldozatot megköttözik és fejével befelé beleemártják a tartályban lévő olajos folyadékba. Lélegezni, beszélni és üvölni csak az elefántcsont agyarba vezetett gumicsővön keresztül tud. Az olajban hat apró mechanikus lény úszkál: az ún. Crump-halak. Mindegyik kis halat a tank oldalán lévő egyik kis fémtollal lehet irányítani. Amikor a tollak szinte teljesen ki vannak

húzva a tankból, a halak inaktívak, lustán úszkálnak ide-oda, és csak néha-néha állnak meg egy harapásra. Amikor azonban a tollakat mélyen betolják a hengerbe, a halak megvadulnak, és éles fémfogaikkal könyörtelenül marcangolni kezdik a tehetetlen áldozatot. Itt érme véget a küldetésed? Te lennél a tank következő áldozata? Ezek a gondolatok kergetik egymást a fejedben, miközben végigvonszolnak a termen a tank felé. Megpróbálsz kitörni fogvatartóid markából, és megpróbálsz menekülni (lapozz a 159-re), vagy inkább tartalékolod az erőt egy későbbi, alkalmasabb pillanatra (lapozz a 322-re)?



76

A droid hálás, hogy segítettél rajta. – De tudom, hogy neked is elkelne a segítség – zümmögi géphangom. – Kövess, együtt elmegyünk gazdámhoz a Jedburg Barlangokba. Ő talán tud neked segíteni. – Mivel jobb terved úgy sincsen, csatlakozol a droidhoz, és együtt gyalogoltok hosszú órákon át. Hajnal előtt egy hatalmas, kerek sziklából álló hegyfalhoz értek. A sziklák között több száz barlangbejárat sötétlik. A droid magabiztosan kiválasztja az egyiket. Beléptek a barlangba. Lapozz a 319-re.

77

Kézbe veszed a dákót, gondosan célzol, és egy remekbe szabott lökessel a bal első zsebbe juttatod a piros golyót. Oldalt lépsz egyet, és másodiknak a narancs színű golyót veszed célba. Narancs színű golyót? Hirtelen rádöbbsz, hogy a snookerben nincs is narancs színű golyó. Óvatosan kinyúlsz a dákóval, és megérinted a narancs színű golyót, mire az abban a pillanatban ráugrik a dákó végére, és emésztetni kezdi. Egy gyermek kocsonyalényre bukkantál! A snookerasztal egyik zsebéből kiszivárgó nagyobb narancsszínű folt azonban jelzi, hogy a mamája sincs messze. Elugrasz az asztaltól, és körbenézel, merre van a legközelebbi kijárat. Ezenközben a „mama” befejezte az asztalból való kikészülődést, és eltökélt tempóban feléd indul. Nyilván meg akarja mutatni kicsinyének, hogyan kell a betevőt megszerezni! Innen sürgősen el kell tűnnöd. Menekülés közben azonban az alábbiak közül két tárgyat magaddal vihetsz:

snooker dákó
nyelv nélküli csengő
krikettlabda
medicinlabda
ugrókötel
dobónylak

Ha kiválasztottad a két tárgyat, írd fel őket a kalandlapodra. A kis kocsival próbálsz elmenekülni (lapozz a 266-ra), vagy lecsúszol egy gyorscsúszdán (lapozz a 103-ra)?





78

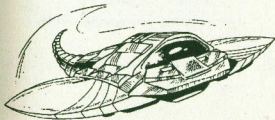
Eltöltesz pár órát a rejtekhelyeden, majd úgy döntesz, hogy most már ideje csinálni is valamit. Kimászol az aknából, beülsz egy üres csővasút kocsiba, és elindulsz vele. Számos állomás mellett elhaladsz, míg végül úgy döntesz, hogy kiszállsz. Lapozz a 323-ra.

79

Próbálkozhatsz ahogy akarsz, a henger meg sem mozdul. Kis szünet után Zud ismét beszélni kezd: – Amint mondtam, néhány napba is beletelik, amíg Gnasha kirágja magát. De hát nem akarhatom magamba építeni azt a hengert, nem igaz? És kétségem sincs afelől, hogy te sem szereted ezt az állapotot. Viszont nagy szerencséd van! Nagylelkűségem nem ismer határokat; a henger eltávolításához is van egy kulcsom. Mindkét kulcsot megkapod, ha, ööö, egy apró feladatot végrehajtasz nekem. – Segítesz Zudnak (lapozz a 270-re), vagy inkább felkapod a legközelebbi savas üveget, és Zudra dobod (lapozz a 102-re)?

80

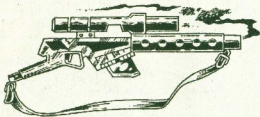
Bemászol a furcsa harangba, és becsukod magad mögött a zsilipajtót. Kis idő múlva a jármű pilótája is megjelenik: egy nagyon öreg, zöld-szürke sávós bőrű humanoid. Egy botra támaszkodik. Csöndesen a pilótafülkébe kalauzol, és a monitoron megfigyelheted, hogyan nyit tüzet a siklójárműre. Rövid csetepaté után a járgány visszavonul, fekete füstöt hűzva maga után. Az öreg feléd fordul: – He, he! Már évek óta nem volt ilyen jó kis mulatságban részem! De engedd meg, hogy bemutakozzam: Rhio vagyok, a gondviselő. – Rhio aaroki, egyike a bolygó őslakosainak. Több mint háromszáz évvel ezelőt ittmaradt, hogy ellenőrizze a világot, amíg a sugárzási szint le nem csökken annyira, hogy az aarokiak visszatérhessenek. A népket azonban valami újrjárvány tizedelte meg, és mára már csak Rhio maradt. – De már én sem tartozom soká ehhez a világhoz – mondja szomorúan. – Nemsokára meghalok, és velem együtt a népem is kipusztul... – Lapozz a 179-re.



81

Epicurien ismét a melleddre sújt az öklével, ezúttal azonban észereveszi a melleddbe ültetett hengert. – Mi ez? Vala-

mi értéktárgy, mi? Na mindegy, azt hiszem, meg kell hogy szabadítsalak tőle. – Megragadja a henger végét egy erős fogóval, és rángatni kezdi. Vonj le 2 pontot az ÉLETE-RÓDBÓL. A henger végül enged, nagy ívben felrepül a levegőbe, aztán leesik – pluff! – egyenesen rá Epicurién háttárra, és természetesen azonnal besüllyed a kínzómaster testébe. – Miféle ördögi trükk ez? – kiáltja Epicurién – Aaah! Aaah! – Mérgében megperdül, és feléd indul. Halld azonban, amint Gnashának végül sikerült kirágnia a cső végét; Epicurién egy szempillantás alatt meghal, még kiáltani sem marad ideje. Amikor Gnasha befejezte az evést, a földre huppan. – Ah, titánium! A *kedvenc* ételem! – mondja. Kihasználva a szituációt, csábítóan megszólalsz: – Akkor gyere csak ide, van a számodra néhány titániumláncom, amelyet kényelmesen elrágcsálhatsz! – *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 330-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 181-re.



82

Lézersugaraid végigsöpörnek a *Grand Archipelagón*, de szemmel láthatóan nem okoznak túl nagy kárt.

Csillagkód:

Emelkedési szög	+54
Dőlésszög	+32
Fordulási szög	+13

Ellensél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel:

Tartod a sebességet, +62,5 fokra emelkedsz, -20 fokra dőlsz, és 37,5 fokra fordulsz? Lapozz a 98-ra
Tartod a sebességet, +50 fokra emelkedsz, és -50 fokra dőlsz? Lapozz a 177-re
Felére csökkentet a sebességet, és tartod az irányt? Lapozz a 366-ra





83

A kocsmá nagy, bűdös és mocskos, akárcsak vendégei. A galaxis szinte minden pontjáról érkeztek ide zsványok, kalózok és gyilkosok. Az ivópultnál egy sebhelyes arcú, egy-szemű oc próbálgatja ujját egy kés élén, miközben gonosz pillantásokat vet egy csoport ötszemű tuffit felé. A fal mellett egy magányos szürkevadász csapolja le éppen az egyik hordó méretű italosüveget. Néhány kocsonyalény vonul át a kocsmán: az ő utukból mindenki kitér. A teremben nyüzsgnek a zsebtolvajok, így folyamatosan ellenőrizned kell, hogy megvan-e még mindened. Nem finnyásoknak való hely ez, az biztos! A bárpult mögött egy nagy, kagylóforma lila tömeget pillantasz meg: ez maga a tulaj. A kagylóhéj zárva van, úgy tűnik, a deik éppen alszik. A kocsmában szerteszét hevernek a deik csodálatos gyűjteményének darabjai. A legtöbbjük le van láncolva, vagy riasztóval van el látva. Néhány meglehetősen bizzar tárgyra felfigyelsz: pár túlméretezett faliszőnyegre; egy nagy, narancs színű, lebegő gömbre; egy vastag rézgongra; egy ember méretű gyertyára; és természetesen a bicefalon tartósított agyát tartalmazó kristályvázára. Nem mész túl közel a vázához, nehogy magadra vond más figyelmét. A rézgong (lapozz a 214-re), vagy a gyertya (lapozz a 365-re) felé közelítesz? Ha egyik felé sem, odamehetsz az ivópulthoz is (lapozz a 301-re).

84

Kifeszítéd magad a pilótatülésben, amint a *Csillagköd* végigszánkázik egy homokdűnén, és egy másik homokdűné oldalába befűrődve megállapodik. Hiába kapaszkodtál erősen, így is össze-vissza ütdőlél leszállás közben: vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Rövid pihenés után összeszeded a felszerelésedet, és kilépsz a sivatagba, hogy gyalog közelítsd meg a távoli várost. Lapozz a 376-ra.



85

Amint a földre rogy az ellenfeled, azonnal odaugrasz, és megpróbálsz elsőségedben részesíteni, de hiába: a karjaid közt hal meg. Nincs mit tenned, kénytelen vagy itt hagyni. Az űrkompittal az űrhajóhoz dokkolsz, és éppen felkészülsz az átszállásra, amikor eszedbe jut, hogy a halott tárgyainak esetleg még hasznát tudnád venni. Gyorsan átkutatod a férfit. Az alábbiak közül legfeljebb kettőt vihetsz magaddal:

revolver
ellenzős sapka
méreg
egy doboz sör
fejseze
egy doboz cigaretta

Ha kiválasztottad a két tárgyat, írd fel őket a kalandlapodra, és lapozz a 40-re.

86

Az oszlopot követve lemész az alsóbb szintre. Egy meglehetősen forró levegőjű terembe jutsz, melyben kobotrudak lógnak le a plafonról. De hiszen ez egy reaktor magja! A sugárzás ezen a helyen elképesztő; a páncélzatod gyorsan olvadni kezd, és lassan semmivé foszlik. Így beszorulsz az oszlopba, melyből csak a fejed és a karjaid állnak ki. Néhány másodperc alatt a hatalmas sugárzás téged is elpusztít. Kalandod véget ért.

87

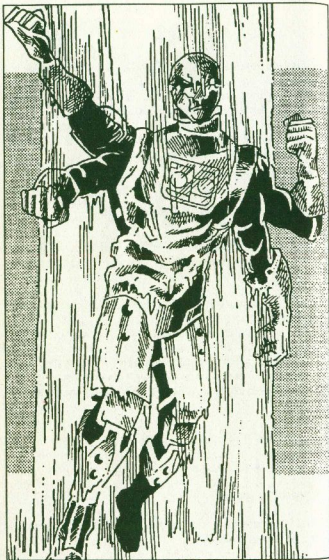
Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a 335-re. Ha az eredmény 3 vagy 4, lapozz a 352-re. Ha az eredmény 5 vagy 6, lapozz a 64-re.

88

Bár meg kell válnod a spektronvetőről, mégis találsz valami hasznosat. Az egyik sarokban kis üvegcsében igen erős sav lötyög (ez volt a bandita házi készítésű itala). Írd fel a kalandlapodra. A békafejű lény érthető módon igen hálás, és egy titkos föld alatti alagút bejáratához vezet. Az alagút a város külső falai alatt fut. Búcsút intesz a lénynek, és bemész a jól kivilágított alagútrendszerbe. Lapozz a 323-ra.

89

A folyosó egy tágas, vastag cseppkőoszlopokkal teletűzdelt sziklaterembe vezet. Az egész terem hasonló zöld színben pompázik, mint az előbb a folyosón padlóján látott



visszataszító por. Több cseppkő is meg van csavarodva, és talapatuknál különös, groteszk figurákat látsz: karok, lábak, csápok, karmos mancsok, szárnyak állnak ki. Ezek valaha élő teremtmények voltak, de lassan betemette őket a plafonról csöpögő ragacsos, zöld massa. Az egyik oszlop felől halk nyögést hallasz. Odafordulsz, és egy szörös, dülledt szemű lényt pillantasz meg. Oda van láncolva az egyik oszlophoz. Az arcának nagy részét már beborította a lucskos massa. – Segíts rajtam, amíg még nem késő! – könyörgi. – Mindenfelé gödrök vannak, melyek folyadékkal vannak megtöltve. Azzal lemoshatod rólam ezt a mocskot. Kérlek! – Körbenézel, és valóban felfedezel néhány gödröt: vannak, amelyekben vörös, vannak, amelyekben kék folyadék található. Éppen meg akarod kérdezni a lénytől, hogy melyik színű folyadékból meríts, amikor egy őszhajú öregember löpözik mögéd, és erősen hátra taszít a botjával. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 308-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 256-ra.

90

A polarizátor nem működik; vészjósoló vörös fénycsóvák lövellnek ki belőle, amelyek végigpásztázzák az egész űrhajódat. Olyan erős sugárdózist kapsz, hogy a helyszínen belepusztulsz. Kalandod véget ért.



91

Krill visszatér. – Kövess, kérek, a hajód a barlang bejáratánál vár. – Az űrhajód látványa egészen felvillanyoz. Úgy csillog a napfényben, mintha vadonatúj lenne. Krill felkacag: – Egy kis időgrást hajtottam végre veled, úgyhogy most nem szenvedett kényszerleszállást; sőt, még a villám sem csapott bele! Most viszont, azt hiszem, megteszel egy szívességet mellettem elindulnál. – Krill elmeséli, hogy az embereivel aznap estére tervezik a nagy rohamot a delphon űrhajó ellen, és hogy te sokat segíthetnél nekik. – Az interferométer rövid ideig működésképtelenné teszi a hajójukat. Ha azonban nem tudjuk gyorsan elpusztítani őket, megpróbálnak felszállni, hogy az összes fegyverüket kihasználhassák ellenünk. Ha ez bekövetkezik, szükségünk van terád vagy egy hozzád hasonló valakire, aki megtámadja őket a levegőben, és újból leszállásra kényszeríti őket. – Te beleegyezel a tervbe, Krill pedig egy kis fülhallgatószerű műszert ad neked: ez egy apró, henger alakú szerkezet, melyet a füled mögé lehet erősíteni, és egy ága belenyúl a füledbe. – Várj itt az űrhajóddal, és támadj, ha megadom a megfelelő jelet. – Lapozz a 313-ra.





92

A békaszereű lény a különös lakóhely rácszott bejáratára mutat. Viszonylag rövid idő alatt elvagdossod a rácsokat, és belépsz egy félhomályos, sötétbe vesző folyosóra. Az előtted gomolygó sötétségből váratlanul magas tónusú sikítást hallasz. Letérdelsz, és előhúzd a lézerpisztolyodat (lapozz a 183-ra), vagy megfeszíted magad, készen arra, hogy azonnal elhajíthasd elektrodárdádát (lapozz a 220-ra)?

93

Amint elforgatod a fogantyúkat, egy fémlemez félre-csusszan a falban, és a mögötte lévő kis fülkéből egy állig felfegyverzett lény ugrik elő. Alacsony, tömzsi, nagyjából humanoid lény, de a nyakán nincsen fej: egy ixián! A mellkasán lévő három, dülledt, színes szemével rád bámul, majd megszólal: – Nem tudsz olvasni, vagy mi? Hát most megkaptad a veszélyt. Űtött az órát, négykezdű! – Egy energiasugár suhan el a füled mellett. Lehasalsz, és viszonzod a tüzet.

IXIÁN

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz az 53-ra.



94

Kirontasz a szobából, és végigrohansz a folyosón. Zud gépe szorosan a nyomodban halad. Furcsa módon a gép néha bukdácsol, és szökekl egyet-egyet, nem követi tökéletesen Zud parancsait. Nyilván megsérthetted a bicefalón-agyat, amikor ráléptél. Annyira azonban működik a gép, hogy kis idő múlva utolérjen. Megfordulsz, hogy harcolj, de túl későn. Egy idomtalan méretű, szuperkemény acélból készült gépkar hatalmas erővel a falhoz présel. Kalandod véget ért.



95

Farkin váratlanul megperdül tengelye körül, és átdob a válla fölött. Háttal zuhansz a földre, és tehetetlenül szemléd, amint a gengszter erős karmai feltépik a mellkasodat. Kalandod véget ért.

A *Csillagköd* fűlsiketítő csikorgással, hatalmas kavicsos kíséretében landol a szürke partsávon. Hegyes orra befűródik a földbe, és megakad, így az úrhajó átfordul az orrán, és fejfel lefelé a földre ütődik. A lendület még odébb viszi egy kicsit, majd egy hatalmas fa tövében végleg megállapodik. Te közben ide-oda ütödtél a kabinban: vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. És hogy a dolgok még rosszabbra forduljanak, alig mászol ki a vészkijáraton, látod, hogy a fa (akit szemmel láthatóan feldühített a *Csillagköd* goromba ismerkedési kísérlete) kinyújtja egyik óriási gyökerét, megragadja az úrhajódat, és nagy ívben a tóba hajtja! Úgy tűnik, szinte még el sem kezdődött a kalandod, és máris szomorú véget ért. Lapozz a 117-re.



Gyorsan előkapod a leveleket, és a sebeidre tapasztod őket. A levelekben rejlő hatalmas gyógyítóerő most dolgozni kezd, és látod, amint a sebeid lassan összeforrnak, és eltűnnek. Írd vissza a savtól elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat. Az óratomyon kapaszkodó Dr. Furcsabígyó azonban most leszól hozzád. Lapozz a 221-re.

Pusztító savsugár éri a hajódat. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaid számát *véglegesen*.

Csillagköd:

Emelkedési szög	9
Dőlésszög	+82
Fordulási szög	-18

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel:

Tartod a sebességet, +5 fokra emelkedsz, és -13 fokra fordulsz?	Lapozz a 269-re
Tartod a sebességet, -10 fokra emelkedsz, +60 fokra dőlsz, és -18 fokra fordulsz?	Lapozz a 336-ra
Felére csökkentet a sebességet, -15 fokra emelkedsz, és -13 fokra fordulsz?	Lapozz a 366-ra

Az összes kör alakú csempe színt vált: narancsról zöldre, zöldről kékre, kékről narancsra. A négyzet alakúak nem változnak. Merre mész tovább? Az A1-re (lapozz a 273-ra) vagy a B2-re (lapozz a 309-re)?

100

Az új harcos egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a vörös gyűrűt. Alig marad időöd, hogy szembefordítsd vele a lézerágyúdat.

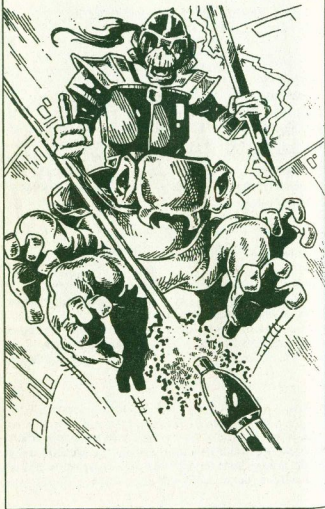
	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZÖCSKE	—	3	10

Ha legyőzted, ismét egy újabb harcos jelenik meg a régi helyén. A csúszómászó egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a kék gyűrűt. A mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt. Végetért a harmadik lépés. Egy szelettel az óramutató járása szerint forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 106-ra), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 299-re)?



101

Ahogy eltávolodsz a kilövőtől, a csőépületből váratlanul egy sorozat éri a hajódat, és megrongálja a motorokat. Köhögő motorokkal benavigálsz a hajód a Központi Város az egyik kikötőjébe, és gyorsan kiugrasz belőle. Keresztülrohansz egy buja növényzetű parkon, és lerohansz egy lépcső-



soron egy metróállomásra. Itt beugrasz egy öreg földalatti motorkocsiba és a város szíve felé indulsz. Amikor megérkeztél, magára hagyod a kocsit, és elindulsz egy széles, háromszög keresztmetszetű folyosón. Lapozz a 323-ra.



102

Telitalálat! Zudot szinte másodpercek alatt szétmárja a sav. A henger azonban egy milliméternyit sem mozdul. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot a kimerültség miatt. Kétségbeesetten átkutatod a szobát, hátha megtalálod a kulcsot. Több száz kulcsot találsz, de egyik sem illik a henger zárjába. Le-történ folytatod az utadat, nem tudván, mennyi időd van még hátra a fájdalmas haláláig. Lapozz a 7-re.

103

Számos folyosó, lift és automata ajtó után végre-valahára egy úrkomp kilövő állomáshoz érsz. Egy gömb alakú, ezüstösen csillogó, karbantartó úrkomp éppen készen áll az indulásra. Beugrasz, gondosan bezárod a zsilipajtót, és leülsz az irányítópulthoz. Kézipézérléssel elstartolsz, és a Csillagköd felé veszed az irányt. Hirtelen az irányítópult alól nyugó-gést hallasz. Egy csontos arcú férfi bukkan fel, szemmel láthatóan csak félig van magánál. – He, he! – kacag kárörven-

dősen – Te is kocsonya vagy, mi? Te kis ocsmány kocsonya! Lehet, hogy én maradtam meg csak a legénységéből, de engem is megehetsz, ha akarsz... ha meg akarsz halni. Megmérgeztem ugyanis magam, ha akarod tudni! – Egyik zsebéből előkap egy ósdi revolvért, és rád céloz vele. Védekezned kell.

LUDO KLUDWIG

ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted, lapozz a 85-re.

104

A könyv leemelésével bekapcsolsz egy apró elektronikus kapcsolót. A szoba sarkában heverő furcsa szerkezetek közül az egyik most életre kel. Egy többszemű biztonsági robot az. Feléd siet, miközben gépi hangon felkiált: – Betolakodó! Riadó! Betolakodó! Riadó! Először lövünk, aztán kérdezzünk!

BIZTONSÁGI ROBOT ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted a robotot, megpróbálkozhatsz az eddig még meg nem vizsgált többi könyvvel is:

Az 57. század költői
Baba házi készítésű borai

Lapozz a 355-re

Lapozz a 305-re



105

Csökkentsd 2-vel az oxigéntablettáid számát. Ütéssed érzékenyen érintette Farkint, de fojtogató szorítása nem engedett. Mit teszel:

Ismét nyakon ütöd?
Megpróbálkozol egy medve-öleléssel?
Térden rúgod Fog Farkint?

Lapozz a 45-re
Lapozz a 207-re
Lapozz a 120-ra



106

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, és átrohan a szabaddá vált úton.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZŐCSKE	-	3	10

Ha legyőzted, egy újabb harcos jelenik meg a régi helyett. A következő fázis a csúszómászóé, és ő úgy dönt, hogy nem forgatja el a kék gyűrűt. Lapozz a 212-re.



107

Erős fagysugár éri az űrhajódat. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*. A számítógép az alábbiakat írja ki:

Csillagköd:

Emelkedési szög	+19
Dőlésszög	+82
Fordulási szög	-8

Ellenség:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

2000-re gyorsítasz, és 3,5 fokra fordulsz? Lapozz a 148-ra
Tartod a sebességet,
105 fokra dőlész, és 5 fokra fordulsz? Lapozz a 203-ra
Tartod a sebességet, 20 fokra emelkedsz,
és 5 fokra fordulsz? Lapozz a 399-re

Odakint egy gyönyörű, aranyoszke delphon tündér áll, aranyozott és színes kristályokkal díszített ruhája vakítóan szikrázik a reggeli napfényben. Csodás szemeivel rád pillant, és állva maradsz az ajtóban, képtelen vagy mozdulni. A tündér két vastag láncot tart a kezeiben, melyek egy-egy undorító, hosszúkás, zöld fejtű szörnyeteg nyakához vannak erősítve. A szörnyetegek pofájából izmos, karmos mancsok nyúlnak ki. Vadul morognak, és feléd próbálnak ugrani, de a tündér lecsendesíti őket. – Csitt, szépségeim! – suttozja. – A hasatok már úgyis tele van emberhússal. Ezzel itt most más terveim vannak. – Ezekkel a szayakkal hozzád lép, mutatóujjával finoman megérinti a halántékedat, arcodat és combodat. – Schaine vagyok, a tündér – mondja – Látom rajtad, kételkedő vagy, nem bízol a mágia erejében. Nos hát, nemsokára majd fogsz. – Schaine gyöngyöző kacagással elfordul, és a szörnyetegeivel együtt eltűnik a ködben. Lassan a te izmaidból is eltűnik a különleges merevség, és visszakészülödsz a kunyhóba, hogy aludj még egy kicsit. Amikor felébresz, egy kicsit kóvályog a gyomrod. Az arcodon és combodon lapos dudorok jelentek meg, a homlokod pedig felrepedezett, és vérzik. A Spitflak utcán át elhagyod a falut (lapozz a 160-ra), vagy napféynél is megvizsgálod az épületeket (lapozz a 380-ra)?



A pajzsod lecsúszik, és egy nagy lökés éri a hajódat. A gömb megröppen, és gyorsan süllyedni kezd. Amikor a deik hajója alatt vagy már, tisztán látod az aljára erősített kulcsot. Végző kétségbeesésedben megpróbálsz megszerezni. Mit teszel:

Belerúgsz egy rúgókapcsolóba?
Rácsapsz a hajód irányítópultjára?

Lapozz a 47-re
Lapozz a 338-ra



Megcsináltad! Lelépsz az utolsó csempéről, mire az összes csempé az eredeti színére változik vissza. Dr. Furesabigyó végigjárja ugyanazt az utat a csempéken, amelyeket te is, így nemsokára ismét melletted áll. Mindketten beléptek a kristályprizmába, mely villámgyors tempóban a felszínre szállít benneteket. Az udvarházhoz közel lyukadtok ki. Dr. Furesabigyó egy csápra mutat az óratorny homlokzatán. – Az ott a kurzor – mondja – Úgy van állcázva, mintha az óra egyik mutatója lenne. Úgyes, mi? – A torony felülete sima, fekete gránit, de a doktor tapadókorongos lábaival viszonylag könnyedén mászni kezd felfelé. Te őrt állsz a torony lábánál. Talán egy negyedóra telhet el, amikor a doktor eléri az órát, és elkezdli leszerelni az egyik mutatót. Ebben a pil-

lanaban két martalóc jelenik meg az épület sarkánál. A földre veted magad, és tüzet nyitsz rájuk (lapozz a 35-re), maximális energiára állítod a lézerkardodat, és rájuk ugrasz (lapozz a 127-re), vagy egy üveg savat hajítasz rájuk (lapozz a 18-ra), feltéve, hogy van nálad?



111

Brak felvihog, Brik pedig rosszállóan megcsóválja a fejét. Lapozz az 59-re.

112

A kabinüveg előtt egy becsapódó delta-sugár szikrái táncolnak. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+21,5
Dőlésszög	+112
Fordulási szög	+19,5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

Tartod a sebességet és az irányt? Lapozz a 22-re
Tartod a sebességet, +2,5 fokra emelkedsz, +90 fokra dőlsz, és +37,2 fokra fordulsz? Lapozz a 135-re
Felére csökkentet a sebességet, +30 fokra emelkedsz, és +5 fokra dőlsz? Lapozz a 347-re



113

Beállsz az űrlabda aréna közepébe, felemeled a tojás alakú labdát, és a falra hajítod. A labda nagy erővel pattan vissza a falról. Kis idő múlva egyre gyorsabban és gyorsabban kezd pattogni; néha épp hogy félre tudsz ugrani előle. Egy percig és húsz másodpercig bírod a tempót, aztán úgy döntesz, hogy feladod; a gyors labda kezd túl veszélyessé válni. Kilépsz a küzdőtérrel, és a tábláról leolvasod az eredményedet. Hatvan pontot kaptál: nyolcvan pontot a bent eltöltött időért, és kétszer tíz pont levonást, mert a labda kétszer eltalált (vonj is le 2 ÉLETERŐ pontot). Ez a hatvan pont már majdnem eléri a profik teljesítményét, büszke lehetsz rá. Mi lesz most a következő tennivalód; snookerezel egyet (lapozz a 77-re), vagy elhagyod az edzőtermet egy gyorscsúszdán keresztül (lapozz a 103-ra)?



114

Gyorsan összeszeded a fegyvereidet és a Központi Város irányába indulsz el. A pókok szerencsére nem követnek, a nyomaidat pedig hamar eltünteti az egyre erősödő sivatagi szél. Néhány óra múltán megállsz, hogy egy nagy csillagkaktusz árnyékában megpihenj. Sajnos nem veszed észre idejében, hogy egy óriás bogárszörpő is ugyanezzel a céllal tartózkodik ugyanannak a csillagkaktusznak az árnyékában!

ÓRIÁS BOGÁRSZÖRPŐ ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 377-re.

115

Mielőtt még megállíthatnád őket, a jappik kirohannak a laboratóriumból, és riadóztatják a környéket. Bakancsok puffogását hallod, amint egy perfektaosztag rohanást közeledik. Mivel nincs sok esélyed harcban legyőzni ennyi perfectát, úgy döntesz, hogy elrejtőzöl valahová. Két lehetőség van: bebújhatsz az egyik faládjába (lapozz a 63-ra), vagy beállhatsz egy fémszekrénybe (lapozz a 13-ra).

116

Alaposan megvernek. A későbbiek során a harcban elvesztett ÉLETERŐ pontok közül 2-t nem nyerhetsz vissza (vagyis 2-vel kevesebbet nyerhetsz vissza, mint amennyit a harcban elvesztettél). Az egyik csuklód eltört, így 1-gyel csökkent az ÜGYESSÉGED is. A Vodevik nevezetű fehér-

ruhás fickó most előrelebeg a buborékautójával, hozzákötöz, és végigvonszol a folyosón. Elveszted az eszméletedet. Lapozz a 237-re.



117

Egy darabig szótlanul állsz a tó partján, a sorsodon elmélkedve. Aztán váratlanul megpillantod a korábban felszedett háromarcú droidot, amint kiúszik a tóból. A droid egy számodra ismeretlen eszközt cipel, mely első ránézésre nagyon modernnek tűnik. A droid az erdő felé veszi az útját, és nemsokára eltűnik a hatalmas fák között. Követed a droidot (lapozz a 261-re), visszaúszol a hajóhoz, hátha sikerül a roncsai közül megmenteni valamit (lapozz a 302-re), vagy nekivágysz a völgynek, remélvén, hogy találsz majd valahol egy falut, ahol segítséget kérhetsz (lapozz a 344-re)?

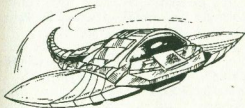
118

A mennyezeten kinyílik egy kis rezesz, mely mögül egy kék és egy vörös lámpa bukkan elő. Ezek a másodperc tört része alatt égető, lila hő sugarat irányítanak rád. Felkiáltasz fájdalommal, amint a sugár felégeti a bőrödöt egy darabon.

Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Gyorsan visszahansz a folyosón, és úgy döntesz, hogy könnyebb bejutási mód után nézel. Lapozz a 238-ra.

119

Az ajtóban megbotlasz, és véletlenül belelépsz a bicefalón-agy kellős közepébe. Szerencsére az agyon nem marad külsérelmi nyom, így fellélegezve felkapod, és még mielőtt a deik többi szolgálja utolérhetne, elhúzd a csíkot. Visszatérsz Zud kamrájába. Lapozz a 129-re.



120

Csökkentsd az oxigéntabletta készletedet 2-vel. Farkin a földre zuhan, te pedig ráesel. Most, hogy kis előnyt szerzettél, mit teszel:

Megpróbálkozol egy fejkulcsolással?

Lapozz a 268-ra

Megpróbálsz a szeménél megütni?

Lapozz a 95-re

A lézerekardod markolatával ütöd meg?

Lapozz a 357-re

121

A Valioog űrhajó egyik kilövőnyílásából egy köteg vákuumtorpedó röppen ki. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 342-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 389-re.

122

A fáról lelógó egyik indából gyorsan rögtönzött lasszó készítesz. Amikor a rakétasikló közel ér, meglásszód. Akciód sikerrel járt, a hurok megszorul a rakétasikló orrán, és a jármű orral a mocsárba csapódik. A jármű vezetői (két durva kinézetű perfekta) azonban még idejében kiugrottak, és most lézerpisztolyaikat lőbálva rád rotnanak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
PILÓTA PERFEKTA	7	8
PARANCSNOK PERFEKTA	8	8

Ha legyőzted őket, lapozz a 280-ra.



123

Kis idő múlva L'Bastin elcsendesedik. Furcsa módon Marsatu most egy kicsit büntudattal áll ott, mert meggyil-

kolta teremőjét. Aztán észreveszi, hogy őt nézed. – Te meg mit bámulsz? – csattan fel. Hirtelen mozdulattal hanyatt lők. Erre nem számítottál, elveszted az egyensúlyodat, és a rácsnak esel: egy pillanat alatt porrá válsz. Kalandod véget ért.



124

Egy raktárhelyiségbe jutsz, melyet elektromos kettyérék, gázhengerek, lángszórók és egyéb, hasznos tárgyak töltenek meg. A hátad mögötti zajra megfordulsz, és rémülten veszed észre, hogy az ajtón, amelyen bejöttél, most egy narancsszínű kocsonya szivárog be lassan; egy űruha maradványai még mindig a hátán (a tetején) lifegnek. Gyorsan el kell innen is menekülnöd – előtte azonban az alábbi tárgyak közül kettőt magaddal vihetsz, ha akarsz.

elektrosztatikus indukátor
lángszóró
oxigénhenger
laminex lap
háromdimenzós piktoszkóp
kocsonyátalanító

Ha kiválasztottad a két tárgyat, írd fel őket a kalandla-

podra. Ha a szemközti falon lévő kerek ajtón mész ki, lapozz a 379-re. Ha az alsóbb szintekre vezető létrán mászol le inkább, lapozz a 9-re.



125

Veszélyesen közel kerültél az ellenséges hajóhoz. Az utolsó pillanatban egy kétségbesett manőverrel megpróbálsz elkerülni az összeütközést. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 206-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 383-ra



126

Pechedre a kocsonyalény ügyes mozdulattal kikerüli a magára hagyott járgányodat. Már éppen rád vetné magát,

amikor észreveszel oldalt egy apró karbantartónyílást. Nem habozol, már át is ugrasz rajta. Egy hosszúkás terembe jutottál, melynek falai mellett polcon sorakoznak. A polcokon mindenféle szintetikus ételek, italok, a terem egyik sarkában rengeteg asztal és szék: nyilvánvalóan ez az úrállomás ebédlője. A kocsonya szorosan a sarkadban van, ezért végigrohansz a termen, és beugrasz a kivezető forgójátóba (közben azt kívánod, hogy a kocsonyalények valamilyen okból ne legyenek képesek a forgóajtókon való átkelésre). Nagyon sietsz, de azért néhány tárgyat magaddal vihetsz, ha akarsz:

szék
puding
faragókés
birkacomb
teáskanna
fahéjdarabka

Válassz ki legfeljebb két tárgyat, és írd fel nevüket a *kalandlapodra*, ezzel jelölve, hogy magadhoz vettél őket. Eléred a forgóajtót. Merre fordítod: az óramutató járásával egyező irányba (lapozz a 9-re), vagy inkább azzal ellentétes irányba (lapozz a 103-ra)?



127

A martalócok nagyot kiáltanak, és görbe karddal, illetve hűsbárddal rontanak neked.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
VÖRÖSORRÚ MARTALÓC	5	14
KÉTFEJŰ MARTALÓC	6	8

Ha legyőzted őket, lapozz a 221-re.

128

Fentről hatalmas robbanás hallatszik: egy nukleáris minibomba csapódott be. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Gyorsan kiugrasz a megrongálódott harangforma hajóból, és a mocsárba ugrasz. Szerenesére a Központi Város csak néhány mérföldnyi távolságra van. Ennél azonban közelebb van egy rakétakilövő, mellette egy légpárnás hajó és egy cső alakú épület. A hajóról egy csoport méltóságteljes polip-lény száll le, és az épület felé tartanak. Megközelít az épületet (lapozz a 17-re), vagy inkább a légpárnás hajóhoz mész oda (lapozz a 211-re)?

129

Zud egészen fel van villanyozva. Egyetlen parancsára egy gépkar előhúzza egy kulcsot egy titkos dobozból, és kinyitja a Gnashát tartalmazó hengert. Kis idő múlva egy másik kar magát a hengert is kiemeli a mellkasodból (húzd le a *kalandlapodról* Zud hengerét). Egy harmadik kar felemeli a bicefalon-agyát, és beilleszti egy kis dobozba Zud ülése alá. A régi, összezsúrt bicefalon agy a szemétkosárba kerül.



Zud gögös pillantást vet rád: – Szükségem volt az aagyra, hogy irányítani tudjam ezt a gépet. Az agy fel tudja fogni a parancsaimat, így működik a gép. Az én reszketeg testemnek nem lehetne túl sok hasznát venni, így a gép veszi át az összes funkciómát, még a beszédet és a légzést is. Mivel a régi agy már elég fáradt volt, sürgősen kellett egy új, és most meg is kaptam! Ha! És most megmutatom, milyen erős vagyok most! Úgy foglak szétlapítani, mint egy legyet! – A gép előreleendő, és egy nagy fémkar nyúlik ki belőle. A kijárat felé ugrasz (lapozz a 94-re), vagy felugrasz egy asztalra, és előrántod a lézerkardodat (lapozz a 151-re)?



130

A kínzás egész nap folyik, és lassan-lassan mindent elmondasz, míg a nap végén ájultan összeroskadsz, és soha többé nem ébredsz már fel. Kalandod véget ért.

131

Csökkentsd 3-mal az oxigéntablettáid számát, és vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL is. Az ötlet ugyan jó volt, de sajnos Fog Farkin számított rá. Kírúgja a pisztolyt a kezéből, éppen mielőtt tüzelni volna. Mit teszel?

Megpróbálsz nyakon ütni?

Lapozz a 105-re

Megpróbálkozol egy felső nyakszorítással? Lapozz a 45-re
Lefejeled Fog Farkint? Lapozz a 207-re

132

– Várjatok! – kiáltod, és eltöröd a gömböt. – Ha nem fecsgetek, nektek adom ezt itt! – és felmutatod a készüléket. Szerencsére a jappik még nem láttak ilyet, ezért leállnak megvizsgálni. Először Zap fejére helyezed, és behangolod rajta a galaxis legfunkysabb rádióadóját. A másik kettő ég a vágytól, hogy ők is hallgathassák. – Juhó! – kiáltja Zap. – Nyugi, cukipofa! – kiáltja Brag. – Nöm semmi! – így a harmadik, és táncba kezdenek a zene ritmusára. – Ez fantasztico! OK, megtartjuk a sisakot, te meg szépen csendesen eltűnsz innen. – Elhagyod a laboratóriumot, amilyen gyorsan csak tudod, és visszatérsz a 6-os pincébe. Keresel egy félreeshő ventilátoraknát, elrejtőzöl, és vársz. A mulatság nemsoára elkezdődik! Lapozz a 187-re.



133

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 157-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 27-re.

134

Mivel a lézerfény szilárd anyagnak számít a 17. dimenzióban, ahelyett hogy megölnéd a lényt, egyszerűen összekötözd vastag, erős, ezüstszerű lézefonallakkal! Most van idő, hogy alaposabban megvizsgáld a pincét. Végigsétálsz a falak mellett, és bedugod a fejed néhol a falba, hogy megnézd, mi van a másik oldalon. Úgy tűnik, a pince alatt még egy szint van. Ha meg akarod vizsgálni, lapozz a 86-ra. Ha inkább a falon át az egyik szomszédos szobába akarsz átmenni, lapozz a 174-re.



135

Egy plazmasugár etalál. Csökkentsd 1-gyel a hajód PAJZS pontjait *véglegesen*. A helyzeted a következő:

Csillagköd:

Emelkedési szög	+54
Dőlésszög	+82
Fordulási szög	-5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

Tartod a sebességet,
és +20 fokra emelkedsz?
Felére csökkented a sebességet,
és +80 fokra emelkedsz?
2000-re gyorsítasz,
és +50 fokra emelkedsz?

Lapozz a 366-ra

Lapozz a 312-re

Lapozz a 269-re



136

Heves küzdelem után sikerül visszavernetek az ellenség támadását. A léghajó azonban annyira megrongálódott a harcban, hogy nemsokára egy kötélén leeresztenek az földre, hogy ezzel is csökkentsék a fedélzeten lévő fölös terhet. Lapozz a 32-re.



137

Egy hatalmas, tengelye körül lassan forgó űrállomásra lelé. Az űrállomás folyamatosan rádiójeleket sugároz, de egy állandóan ismétlődő, különös vészjeltől eltekintve, nem tu-

dod megfejteti a jeleket. Úgy döntesz, hogy ledokkolsz, de amikor közelebb érsz, egy automata irányítású, könnyű járóőrűhajó támad meg. Ennek a robotgépnek az a feladata, hogy az űrállomást a hozzád hasonló betolakodóktól megvédelmezze.

JÁRÓRÚHAJÓ BESOROLÁS 6 LÉZER 4 PAJZS 7

Ha győzől, lapozz a 71-re.



138

Az egyik leghasznosabb trükk, amit megtanultál, az volt, hogyan kell halottnak tettetni magadat. Visszatartod a lélegzetedet, lelassítod a szívritmusodat, és csökkented a testhőmérsékleted, míg végül valóban úgy festesz, mint egy igazi halott! Az őrpókot mélyen megrendítette „halálod”. – Nem, ez nem lehet igaz! – sipítja. – *Anyira* nagyot nem ütöttem! – A pók körbetáncol mérgében, majd elmegy, és hívja a társait. Azok hamar megérkeznek, lesznek a fáról, és megvizsgálják a szívverésedet. – Barom! – mondja az egyik az őrpóknak. – *Megölted!* Miattad kénytelenek leszünk most megenni, mielőtt még a megfelelő módon megpuhult volna; az a fenséges, finom íz most hiányozni fog! Bah! Ha a királynő megtudja, mi történt, alaposan megütöd a bokádat! – Rövid dulakodás után az őrpókot leteperik, és bevonszolják

az egyik föld alatti lyukba – a sorsát nagyon is el tudod képzelni. Téged viszont itt hagytak egyedül, és eloldozva! Lapozz a 114-re.



139

– Grmm, huhh? – válaszolod kimeredt szemekkel, amikor a deik még egyszer int, hogy menj oda hozzá. A lila féreglény szinte remeg a méregtől. – Szóval egy gyógyós is van közöttünk! OK, fiúk, mutassátok meg neki az ajtót! – Két durva kinézetű izompacsirta bukkan fel az egyik sarokból. Megragadnak, és mielőtt kihajítanának az ajtót, véresre vernek. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. – És ha tudod, mi a jó neked, akkor nem jössz ide vissza többet, világos?! – kiáltja utánad a deik. Gnasha még mindig a belsődben rágesál, és most már hajszálnyi reményed sincs a bicefalon agyának megszerzésére. Szomorú szívvel sóhajtasz egyet, és folytatod tovább a küldetésedet, amíg még életben vagy. Lapozz a 7-re.



140

Gyalogolsz egy darabig (közben boltíves átjárókat és vas-tag fémajtókat hagysz el mindkét oldalon), amikor váratlanul zajt hallasz magad mögöl. Hátrafordulsz, és két buborékautót pillantasz meg feléd száguldani. Az elsőben egy lila bőrű, fehér ruhát viselő ember ül, és egy háromszemű macskát cirógat. A második autóban két zöld bőrű, martalóc kinézetű alak ül, kezükben hosszú nyelű buzogányt tartanak. Mindkét martalócot fémpáncél védi. Amikor megpillantának, a lila bőrű rád kiált: – Hé te ott! Állj! A főnök és Vodevik parancsa! – A martalócok kiszállnak a kocsijukból. Megpróbálsz elfutni előlük (lapozz a 339-re), vagy letérsz, és célba veszed őket (lapozz a 287-re)?

141

Ezzel a manőverrel alaposan becsaptad ellenfeledet. Lapozz a 206-ra.

142

Amint közelebb érsz az udvarházhoz, zene hangjai szűrődnek ki az egyik szobából. Lehasalsz, az ablakhoz kúszol, és belesel rajta. Furcsa, lila bőrű, fehér ruhába öltözött férfi látsz. Egy széken ül, és keccses mozdulatokkal pengeti elektromos balalajkája húrjait. Mellette egy fekete, háromszemű macska hever puha párnáján. Az ablakredőny meglehetősen eltakarja a kilátást (akarom mondani, a belátást), így nem látod, csak hallod, hogy kinyílik a szoba egyik ajtaja. Rekedt hang szólal meg az ajtó irányából: – Mindenféle meg-nézünk már, főnök, de nem találtuk meg. – A lila bőrű férfi a macskára pillant, majd az ajtó felé fordítja a fejét. – Ak-



kor küldjétek Epicuriénért, és nemsokára megtudjuk – feleli. Az ajtó ismét becsukódik. Megközelítéd a főbejáratot (lapozz a 239-re), vagy, ha még nem tetted meg, megnézheted közelebből is az egyik tetrahedront (lapozz az 57-re).



143

Egy pillanattal később fényes villanást észlelsz balról. Számos Valioog robot űrhajó hatalmas túllabdaként felrobban, sőt a robbanás még a te űrhajódat is megrongálta egy kicsit; csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*. Mit teszel? Pergőfűzel kísért rohamot indítasz a Valioog anyafűrhajó ellen (lapozz a 369-re), biztonságos távolságot tartva végigpásztázod ellenfeledet (lapozz a 215-re), vagy megkockáztatod a nukleáris gyorsítók bekapcsolását (lapozz a 292-re)?

144

– Csodálatos! – kiált fel Sam. – Tudod, L'Bastin egy örögi lényt, egy kanberrai mogóst küldött az elpusztításomra. Előbb-utóbb el is kapna, de a te segítségével most megmenekülhetek. – Sam egy öreg vascónakhoz vezet, amelyet a fák között rejtett el. – A mogós egy nagyjából ehhez hasonló csónakon lakik, a tó közepén. Ha most bemész, talán meg tudod lepni. Természetesen ezt én is meg tudnám csi-

nálni, de hát én nem vagyok elég bátor és talpraesett a harchoz. Hogy úgy mondjam, ez nem lett belém építve! – Kicsit idegesen bár, de beülsz a csónakba, és felkészülsz a rohamra. Lapozz a 353-ra.

145

Beugrasz egy üres csővasút kocsiba; és a város felé indulsz vele. Sajnos ellenkező irányból egy másik kocsi érkezik. A két kocsi hatalmas csattanással egymásnak ütközik. Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha túlélted a karambólt, remegő lábakkal kikászálódasz a roncsból, és elindulsz a város felé. Lapozz a 323-ra.

146

A lézerágyúd felugat, és a víz sisteregni kezd a mogós hajója előtt. Túl alacsonyra céloztál. A mogós kiront a kabintból, és beugrik az egyik lézerágyú mögé, hogy felvegye a harcot.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
A MOGÓS HAJÓJA	9	3	10
A TE BÁRKÁD	–	3	7

Ha legyőzted, lapozz a 69-re.





147

– Te tohonya, soklábú tefű! – kiabálsz vissza. – Remélem, a királynő személyesen fog felfalni. Biztos az apádat is ő ette meg! – Az őpók nem egy sértődős fajta, de ez az utolsó mondatod történetesen igaz volt. A pók nagyot kiált, és felbőszülve agyonver a kővel. Kalandod véget ért.

148

A hajód burkolatát egy furcsa, szikrázó sugár hasítja fel. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+36,5
Dőlésszög	+112
Fordulási szög	–5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mít teszel:

Tartod a sebességet, 17,5 fokra emelkedsz,
112 fokra dőlsz, és –5 fokra fordulsz? Lapozz a 336-ra
Felére csökkented a sebességet,
2,5 fokra emelkedsz, és 30 fokra dőlsz? Lapozz a 366-ra
4000-re gyorsítasz, és 5 fokra emelkedsz? Lapozz a 248-ra



149

Amint hozzáérsz a félgömbhöz, színes fénysugár vetül a padlóra. A fénysugár egy apró, holografikus lényt formáz. A lény (meglehetősen furcsa módon) a hajó harci terveit sorolja fel. A félgömb nyilván információs bankként szolgál. Hallgatsz a hangot egy darabig. – ... és végül – darálja a kis lény –, a 368-as terv: önmegsemmisítési eljárás, 10 megatonnás atombombát robbant fel. – A hologram eltűnik. Mivel a félgömbből később hasznos információkat lehet majd kinyerni, úgy döntesz, hogy elteszed. (Írd fel a *kalandlapodra* az ionikus gömböt.) Most, ha még nem tetted meg, megvizsgálhatod a falon lógó, többkarú robotot (lapozz a 304-re) vagy a felirat nélküli faládát (lapozz a 255-re).



150

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, de az útját elállja a fal. A csúszómászó egy szelettel az óramutató járás szerint forgatja el a kék gyűrűt, és ő is vágni kénytelen. Végül a mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt, és véget ér a fázisa. A harmadik lépés kezdődik. Egy szelettel az óramutató járás szerint forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz az 58-ra), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 153-ra)?

151

– Emeld! – parancsolja Zud a gépkarnak, azonban az ahe-lyett, hogy felnyúlna az asztal tetejére, visszacsuklik, és az egész gép ugrálni és rázkódni kezd, majd gyöngö kísérletet tesz rá, hogy felmásszon a szoba falán – nyilván megsértetted a bicefalon-agyat, amikor véletlenül ráléptél. Mielőtt Zud visszanyerhetné az irányítást, te is kiadsz egy parancsot a gépnek: – Összecsukódnai! – A gép azonnal reagál, és szépen takarosan összehajtogatja saját magát, fogságba ejtve ezzel Zudot. A gonosz kis lény tombol mérgében, de ezen kívül semmi más nem tehet, míg te végigkutatod a kamráját, hátha találsz egy tarvajozot, vagy magát a kulcsot,

amellyel a 2-es pincébe juthatnál. Sajnos egyiket sem találod meg. Kárpótlásul magaddal viszel egy üveget tele sav-
val (írd fel a *kalandlapodra*), és elhagyod a kamrárt. Lapozz a 25-re.

152

A szoba hirtelen lángolni kezd. Te is és Dr. Furcsabigyó is vad táncot kezdetek lejteni fájdalomtokban. Vonj le 5 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A tűz végül leohad. Ha még életben vagy, úgy döntesz, hogy átmész a szoba másik végében lévő kijárathoz. Lapozz a 200-ra.

153

A harcos egy szelettel az óramutató járás szerint forgatja el a vörös gyűrűt, és szabad utat kap. Megrázza elektromos lándzsáját, és harci állatján lovagolva a hátadba támad. Nem tudod az összes fegyveredet felé fordítani idejében.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZÖCSKE	–	2	10

Ha legyőzted, egy újabb harcos jelenik meg az előbb ki-
trüilt helyen. A következő fázisban a csúszómászó egy sze-
lettel az óramutató járás szerint forgatja el a kék gyűrűt.
Végül a mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellenté-
tesen forgatja el a sárga gyűrűt, és ezzel véget is ér a har-
madik lépés. A negyedik, utolsó lépés kezdődik. Egy szelet-
tel az óramutató járás szerint forgatod el a vörös gyűrűt
(lapozz a 106-ra), vagy két szelettel az óramutató járásával
ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 299-re)?

A *Csillagköd* nagy zökkenéssel megfeneklik a mocsárban, a megrongálódott leszállómotorból füst gomolyog. Kimászol a hajóból, és nekivág sz mocsárnak. Egy nagy, kusza gyökérzetű fa felé tartasz a cuppogó, ruganyos talajon. Amikor eléred a fát, egy hatalmas, háromszög alakú űrhajó tűnik fel az égen a város irányából. A *Csillagköd* fölé lebeg, és egy vonósugárral kiemeli a mocsárból. Fájdalmas arccal nézed, amint az űrhajó eltűnik a hatalmas háromszögű űrhajóban, amely mielőtt visszaindulna a városba, három kutatójárművet bocsát ki magából: egy rakétasilkót, egy hosszú lábú, pókszerű járművet és egy mocsárhajót. Mindhárom járművet széles vállú, erős, kutyafejű harcosok vezetik: nyilvánvalóan perfekták. A perfekták utánad kutatnak a mocsárban. A pókszerű jármű és a rakétasilkó egyenesen a fád felé tart. Megtámadod a pókszerű járművet (lapozz a 68-ra), megpróbálsz megszerezni a rakétasilkót (lapozz a 122-re), vagy inkább felmászol a fára, hátha nem vesznek észre (lapozz a 165-re)?



Belekortyolsz a zöld italba. Nem is olyan rossz, sőt egész frissítő hatása van! Mohón inni kezdesz. Néhány másodperc beletelik, míg Marsatu úrrá lesz meglepetésén, és kiüti a kezdeből a tálat. – Ne, ne – kiáltja –, ez itt *lábola*! Most

megmérgezted magad! – Hirtelen élmeyegni kezd a gyomrod, és a szoba tőtagast áll. Elájulsz. Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot. Ha életben maradtál, lapozz az 54-re.



156

Feltöröd a gömböt, kiveszed a rakétacipőket, és felpróbálsz. Bekapcsolod őket, és vársz a belőlük kilövő lángokra, amelyek majd az ég felé repítenek. Sajnos a cipők hibásak. Az egyik nem elég erős, és balra húz; a másik meg, bár nagy lyuk tátong az oldalán, túl erős, és jobbra húz. Rövid ideig érdekes kanyarokat és fordulókat írsz le a levegőben, természetesen nem szándékosan. Végül sikerül nagy nehezen úrrá lenni a cipőkön, és leszállsz Marsatu mellé a földre. Ebben a pillanatban az egyik cipő felrobban. A lábaid alaposan megégtek. Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Marsatu köpenye is megrongálódott, aki ezért most rettentően dühös. – Nézd a köpenyemet! Négy aranyba került, és most használhatatlan! – Mindenféle sértéseket kiabál rád, és tángálni kezd egy rövid bottal. Végül aztán lecsillapodik. Lapozz a 363-ra.

157

Ahogy remélted, a lény valóban egy rakkot. Ezek a lények az Aarokon nagy csordákban élnek. Tüskéik erős savat

tartalmaznak; a tüske hegyéből kicsöpögő savval sikerül szétmaratnod a kötélékeidet. Sajnos az ujjadra is ment egy kicsi, így 1 pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL. Sikerül kiszabadítanod magad, és az Őrpókra rontasz.

ŐRPÓK

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 114-re.

158

Brak tüzel, és melléd lő, de te balra ugrasz, és egyenesen Brik elé kerülsz. – Most várj csak egy kicsit, Brak – mondja Brik. – Honnan tudod, hogy ez egy... vstrxxbn... tsgraxyyz... – kis ideig saját nyelvükön zümmögnek, aztán Brak szólal meg: – Jól van, Brik, kérdezd meg tőle. De szerintem nem tudja. – Brik feléd fordul. – Ide figyelj, idegen, ha barát vagy, válaszolj: ki a Fej? – Mit felelsz:

Brak?

Lapozz a 111-re

Rhio?

Lapozz az 59-re

Harmadik Jakob Neror Chintifox

(a kocsi készítője, a neve ugyanis egy kis fémtáblán

a kocsi elülső részére van erősítve)?

Lapozz a 49-re

A haranghajó szférikus számítógépe?

Lapozz a 194-re



Ököllet az egyik perfekta arcába vágsz, és kirántod magad a szorításából. A másik perfekta azonban villámgyorsan reagál, és végigvág rajtad egy elektromos bottal. A kisülés alaposan megráz: vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Marsatu felvihog: – Látod, nincs értelme megszöknöd az én bölcs mesterem teremtményei elől. – A perfekták ismét közbefognak, és végigvezetnek a termen. Lapozz a 322-re.



Az utca nemsokára poros títá alakul, és késő délutánra ez az út is eltűnik. Jó pár órán át kihalt földeken bandukolsz a völgyet keretező, távoli, vöröses színű hegyláncok felé. Lassan kételkedni kezdesz benne, hogy valaha is kikerülsz ebből az átkozott völgyből... Végül azonban felérsz az egyik hegygerincre, és egy sziklás kiszögellést megkerülve egy két irányba elágazó ösvényre lelsz. Az egyik ág balra, a sziklás, tüskés bozótok borította hegygerincen vezet (lapozz a 354-re), míg a másik jobbra kanyarodik (lapozz a 354-re). De dönthetsz úgy is, hogy visszaküzdöd magad a hegy lábához (lapozz a 375-re).

Ahogy rálépsz a földön lévő fémlemezre, izzó vörös betűk jelennek meg rajta:

YÖ+169M±/ 1/M<ÍY 1'9RI

Egy hang lefordítja a szöveget: „Központi pincék előre”. Ha akarod, leírhatod a jeleket egy darab papírra, talán még jól jöhetnek később. Továbbmész a folyosón. Lapozz a 241-re.

Gazdája egyetlen parancsára Zud gépe felemeli egyik karját, és villámgyorsan kiüti a pisztolyt a kezedből. Egy másik kar kinyúlik, sarkadnál fogva felemel, majd nagy ívben az egyik sarokba hajít. – Micsoda butaság! – kacag Zud. – Amint látod, legyőzhetetlen vagyok a számodra. Segítesz akkor? – Morogva beleegyezel. Lapozz a 315-re.



Néhány másodperc múlva az alábbi szöveg íródik ki a képernyődre: „Gyenge pont lokalizálva: 5-ös számú légzsilip

és környéke." Közelebről is megvizsgálod a Valioog űrhajó légzsilipét a képfelerősítő pástázóval (lapozz a 215-re), vagy inkább bekapcsolod az anti-detektor pajzsokat, ha még nem tetted meg idáig (lapozz a 70-re)? Ha egyik lehetőség sem tetszik, kikapcsolhatod a hajtóműveidet, és úgy sodródatsz a Valioog hajó felé (lapozz a 121-re), vagy 6 machos sebességgel zúdulhatsz az ellenségre (lapozz a 369-re).



164

Igazítás a műszerfal kapcsolóin, és belépsz a 4. dimenzióba. Odakint a színek fényes kavalkádjá táncol, ahogy az Aarok felé haladsz: a normál térben hat perc telik el ezalatt. Két perc után azonban egy lilás színű gomolyagot veszel észre az egyik hajtómű oldalán. Ez egyfajta űr-növény, mely a számára termékeny idő-görbület energiamezőben növekszik szédületes tempóban. Ha hagyod tovább nőni, lehet, hogy teljesen benövi a hajtóművedet, és ezzel elpusztítja az egész hajót; ha viszont idő előtt visszaugrasz a valós térbe, hogy levágd a hajódról ezt a gusztustalan gombaszzerű lényt, az szintén nem kockázatmentes dolog. Mit teszel? Nem törödsz a növénnel, és tovább folytatod az utad az Aarok felé (lapozz a 346-ra), vagy kilépsz a tér-idő görbületből, hogy a hajódból kiszállva levágd a lila organizmust (lapozz a 62-re)?



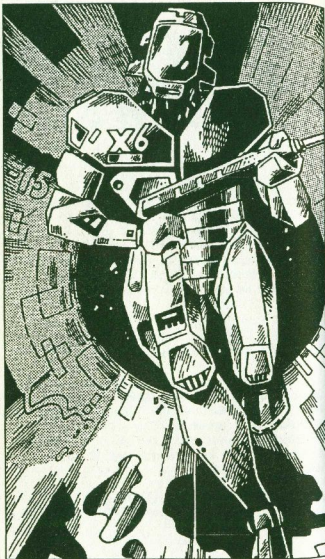
165

Meglepetésedre, amikor megpróbálsz felmászni a fára, egy sziréna zúg fel, és egy nagy, harang alakú jármű bukkan fel a mocsár alól. A tetején egy zsilipajtó nyílik ki, bentről pedig egy hívogató hang szólít meg: – Hé, hé! Erre, erre! – A pókszerű jármű vezetőülésében ülök perfekta váratlanul, hatalmasan felkacag. Megpróbálsz elszökni előle, és beugrasz a harangforma járműbe (lapozz a 29-re), vagy megpróbálsz hatástalanítani a pókszerű járgányt (lapozz a 68-ra)?

166

A Vodevik nevezetű fehérruhás férfi és a háromszemű macska a buborékautójuk biztonságából szemléltek a harcot. Vodevik most azonban felkiált: – Azok a vonda tevémtmények! Majd én megmutatom! – Egy különös, tölcser formájú szárszámot irányoz rád. A gépből színes villámok és fénysugarak csapnak ki, és vesznek körül. Elveszítet az eszméletedet. Lapozz a 237-re.





167

Végigrohansz a lejtős folyosón, miközben az arctalan, védelmi kiborg üldözőbe vesz. Hatalmas, gépi lábaival egyketőre utolér. Meg kell küzdened vele.

KIBORG

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, lapozz a 173-ra.

168

– Sajnálom! – feleli Marsatu. – Bár jobban érezném magam más bőrben, de sajnos született üzletember vagyok. Ennek megfelelően nem áll módomban visszafizetni a pénzedet, akár egyetlen aranyat sem. – Jym kezd ideges lenni. – Na mi lesz akkor? Az idő pénz, és az én időm különösen drága. Fizessetek, vagy tűnjetek el! – Megpróbálsz megdumálni Jymet, hogy ingyen beengedjen (lapozz a 195-re), vagy megküzdesz vele, és ha legyőzöd, megpróbálsz magad működtetni a Körhintát (lapozz a 67-re)?

169

A kilövőhöz érve kiszállsz a járművedből. Észreveszed, amint egy csoport méltóságteljes poliplény száll ki a légpárnás hajóból, és a csővasút épülete felé tartanak. Kétoldalt oroszlánmaszkos őrök állnak. Te is megközelíted az állomást (lapozz a 17-re), vagy inkább a légpárnás hajóhoz mész oda (lapozz a 211-re)?

170

Az ellenséges hajó orra előtt elhaladva, tüzet nyitsz rá. Telitalálat! Füstfelhő csap fel, és olvadt fém fröcsköl minden irányba. A mogós, üvöltve mérgében, megjelenik a féldétlen, és beugrik az egyik lézerágyú mögé.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
A MOGÓS HAJÓJA	9	2	10
A TE BÁRKÁD	–	3	7

Ha győztél, lapozz a 69-re.



171

Érzed, amint a dudorok az arcodon és a combodon nőni kezdenek. Váratlanul olyan éles fájdalom hasít végig rajtad, hogy elájulsz. Amikor magadhoz térsz, látod, hogy neked is karmos mancsok állnak ki az arcodból és a combodból, mint Schaine többi mutáns lényének. Kis idő múlva a tűndér lejön érted, láncot vet a nyakadba, és bevezet hatalmas kristályűrhajójába! Kalandod véget ért.

172

A léghajótok váratlanul hevesen megrázkódik egy légitorpedó-találattól. A robbanás sokakat megölt, és téged is eltalált egy jókora repsz. Vonj le 6 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha életben maradtál, lapozz a 329-re.

173

A folyosó egyre keskenyedik, míg végül már csak négy méter az átmérője. Aztán váratlanul egy kör alakú, biztonsági zárral ellátott ajtóban végződik. Szerencsére az űrakadémian a zármítás művészetét is tanultátok, így az ajtó nem okoz különösebb nehézséget. Belépve rajta egy gumi talajú, nyolcszög alakú szobába jutsz. A szobában apró, motoros raklapokat, és háromkerekű járműveket látsz. Ezeket szemmel láthatóan az űrállomás nehezebb tárgyainak mozgatására tervezték. Kíváncsian bemászol az egyik kocsi, és megvizsgálod a műszereit. Azonban váratlanul gurgulázó hangokat hallasz a közeledből. Megfordulsz, és egy nagyon éhesnek tűnő kocsonyalényt pillantasz meg, amint feléd igyekszik. Mivel ezek ellen nehéz harcolni, úgy döntesz, hogy beindítod a kis kocsit, és lelépsz a helyszínről. A szemközti dupla ajtó felé veszed az irányt (lapozz a 219-re), vagy inkább a jobbra lévő lengőajtón át távozol (lapozz a 266-ra)?

174

A szobában nem találsz semmit. Felmész a kivezető lépcsősoron, és egy csapóajtón átmászva felmész a felső szintekre. Lapozz a 385-re.

Még éppen idejében húzod ki a fémtollakat a hengerből, megmentve ezzel L'Bastin életét. Marsatu azonban ki van kelve magából. – Megérdemli a halált, akárcsak te! – üvölti. Vadul neked ront, de sikerül idejében félreugranod, így Marsatu elszáguld melletted, és fejjel a rácsnak zuhan. A rács felvillan egy pillanatra, amint a millió voltos feszültség egy szempillantás alatt porrá égeti Marsatut. L'Bastin köszönetet mormol. – Megmentetted ettől a tökfajtól. Normális körülmények között busásan megjutalmaználak. – Kihúzod L'Bastint a tartályból, és elmondod neki a küldetésedet. – Sajnos a védelmi számítógépeket nem tudod már elérni – feleli –, még akkor sem, ha szabad lennél. A perfektákat viszont meg kell állítani valahogy. Tudom is a módját, hogyan... – L'Bastin elmondja, hogy eddig még csak néhány száz perfektát gyártott, bár még egy adag van előkészületben a 7-es pincében lévő laboratóriumokban. – Ez az első eresztés még nem tökéletes: véletlenül túl sokat öntöttem a keverékbe egy bizonyos összetevőből. Bár ők nem ismerik ezt fel, vadnak, erőszakosnak és tisztetletet nem ismerőnek teremtettem őket. Ha ebből az összetevőből még egy kicsit bele tudnék önteni a keverékbe, annyira agresszívek lennének, hogy biztosan összeverekednének egymás között. Ez pedig az előnyünkre válhat. Sajnos azonban nincs már több ilyen anyagom: az utolsó adagot néhány nappal ezelőtt szórta a vacsorámra! – Mi ez az összetevő akkor? – kérdezed. – Egyszerű nátrium-klorid. – feleli L'Bastin. Közönséges só! Ha van nálad kőő, lapozz a 306-ra. Ha nincs, lapozz a 259-re.



A hajód gyorsan elfordul a deik elől, és oldalról támadva energiafűrésszel alaposan megrongálod az ellenséges hajót. A deik hajójából kinyúlik egy fémrúd, és hangos csattanással kettétöri a fűrészt, majd egy hegyes tüske átfúrja a gömböd oldalán, és téged is megsebez. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Mit teszel:

Meghúzol egy bíborszínű gömböcskét?
Megcsöngetsz egy harangot?
Kifacsarsz egy vörös kocsonyát?

Lapozz a 264-re
Lapozz a 372-re
Lapozz a 314-re



Megközelítod az ellenfeled oldalát.

Csillagkód:

Emelkedési szög	+21,5
Dőlésszög	+112
Fordulási szög	+19,5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel:

Felére csökkented a sebesség,
és +30 fokra emelkedsz?

Lapozz a 231-re

Felére csökkented a sebesség, +30 fokra emelkedsz,
és -10 fokra fordulsz?

Lapozz a 22-re

Felére csökkented a sebesség, +5 fokra dőlsz,
és -5 fokra fordulsz?

Lapozz a 203-ra



178

Mivel meglehetősen kényelmetlen pozícióból kell megküzdened a pókokkal, a harc idejére 1-gyel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
BARNA PÓK	8	4
KÖVÉR PÓK	7	4
VÉKONY PÓK	6	6

Ha legyőzted őket, lapozz a 273-ra.

179

Elmeséled a küldetésedet Rhiónak. Rhio szimpátiával fogadja, és felajánlja, hogy elvisz a Központi Városig. Te

örömmel beleegyezel. Rhio a vezérlőpulthoz fordul, néhány kapcsolót bekapcsol, néhány tárcsát elteker, mire a harang alakú jármű lassan megfordul, és a mocsár alatt haladva a város irányába indul. Az öreg bekapcsolja az automatikus iránytartást, majd egy kényelmesen párnázott székbe roskad. – Egy kicsit fáradt vagyok – magyarázza. – Azt hiszem, egy kicsit túl sok volt mára az izgalom, így pihennem kell. Ha be akarsz járni a hajóm alsó szintjeit, tedd, ahogy jónak látod. Még talán hasznos tárgyakat is találhatsz magadnak. De légy óvatos: egyes tárgyak veszélyesnek bizonyulhatnak, ha nem a megfelelő módon kezeled őket. – Rhio feje lehanyatlak, és nemsokára elnyomja az álom. Megváród, amíg felébred (lapozz a 296-ra), vagy inkább bejárod magad a hajóját (lapozz a 392-re)?

180

Csökkentsd a készletedet 4 oxigéntablettával. Farkin túl erős. Képtelen vagy kitörni a fojtogató gyűrűből. Mit teszel:

A lézerpisztolyodért nyúlsz?

Lapozz a 131-re

Megpróbárod nyakon csapni ellenfeledet?

Lapozz a 105-re

Elgáncsolod Fog Farkint?

Lapozz a 207-re

181

– Köszönöm, nem kérek! A mamám arra tanított, hogy sohase bízzak meg az idegenekben. Ráadásul nem is vagyok már éhes. – Ezekkel a szavakkal Gnasha hátat fordít neked, az ajtóhoz sétál, és kimászik a rácsok közötti résen. Te pedig kénytelen vagy megvárni, amíg Epicurien cimborái felfedezik, mi történt, és nem túl kíméletes módon a másvilágra küldenek. Kalandod véget ért.

182

Sajnos mielőtt elérné az Aarokot, recsegő hangon megszólal a rádiód. Vaax király személyesen akar veled beszélni. – Egy kis kitérőt kell tenned, attól tartok – mondja. – Közbejött egy sürgős dolog. Nem messze tőled felbukkant egy Valioog csillaghajó. El kell pusztítanod, mielőtt napfordulót vehetne. Ez minden! – A Valioog csillaghajók az 57. dimenzióból származó, félelmetes hadihajók. Óriásiak, erősek, szinte legyőzhetetlenek; egy egész inváziós hadiflotta egyetlen űrhajóba zsúfolva. Általában a felsőbb dimenziókban harcolnak, ha véletlenül az alsóbb dimenziókba keverednének, az egyetlen céljuk, hogy hazatérjenek, azaz űrhajózási műszóval élve „napfordulót vegyenek”. Ez a következő jelenti: mivel a Valioog csillaghajók iszonytató motorjai, különleges semlegesítő védőpajzsai és verhetetlen plazmavevői rettentően sok energiát igényelnek, a Valioogok általában egy-egy napból szívják ki ezt, gyakran az egész napot elémészti, és csak kihűlt űrtörmeléket hagyva hátra. Lapozz az 56-ra.

183

A sivitás elhalkul, amint egy láthatatlan spektron-gömb robban fel a folyosó közepén. A repeszek javarészt a fejed fölött szállnak el. Vonj le 2 pontot az ÉLETERÓDBÓL. Lapozz a 243-ra.

184

A padlóra hasalsz, és átsusszanván rajta a ház pincéjében találsz magad. Ez egy hatalmas, kemény kőpadlójú terem. Azonos távolságonként kobalt- és karbonoszlopok szöknek a

magasba. Éppen közelről is meg akarsz vizsgálni egy oszlopot, amikor egy gomolygó, fekete, gömbszerű valami támad meg. Ez egy 17. dimenzióbeli páncélozott lény! Megsértetted rövid időre a területét, ezért most elégtételt követel. Még szerencse, hogy a hagyományos lézer használható ellené.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
17. D LÉNY	9	2	6
A TE POLIPÁNCÉLOD	–	2	9

Ha legyőzted, lapozz a 134-re.

185

Lapozz a 348-ra.



186

A léghajó lassan megfordul, és föléd lebeg. Az alján kinyílik egy ajtó, melyben egy egészen hatalmas méretű orr (lehet vagy fél méter is) jelenik meg. Az orrot (kis idő múlva) egy fekete gombszerű arc követi. – Halló, idegen! – kiáltja le a kapitány. – Úgy tűnik, izmos vagy, nekem pedig kevés az emberem. Ha feljössz, biztosan meg tudunk egyezni valamiben. Mit szólnál, ha például elvinnélek a távoli városig, cserébe a munkádért? – Egy kötélhágcsó tekeredik le melletted. Felmászol a hajóra (lapozz a 364-re), vagy inkább visszautasítod az ajánlatot (lapozz a 20-ra)?

Ahogy arra számítottál, a két fészkalj (a régi és az új) perfekta hamarosan veszekedni kezd egymással. Kis idő múlva kitör a harc. A rejtkehelyed viszonylagos kényelméből hallgatód a heves harc nem túl kellemes hangjait a 6-os pince felől. A dulakodás hangjai hamarosan elenyésznek. Óvatosan kilopódzol a rejtkehelyedről, és elindulsz a 6-os pince felé. A látvány háborzongató: több száz halott perfekta hever a legkülönbébb helyeken és a legkülönbébb pózokban. Lézerszaggatta, kardvágta és más szörnyű sebekből vastag patakokban folyik a vér. Az egyik teremben egy még élő perfektaval találkozol; súlyosan meg van sebesülve, és a halálán van. – Én vagyok az utolsó a fajomból – hörgi. – Micsoda birodalmat építhetünk volna fel magunknak! Az erőm csökken, és nemsokára meghalok, de ha már meg kell halni, inkább harcshoz méltóan, harcban hagyom el a világot! – Éles kardjával neked ront.

UTOLSÓ PERFEKTA ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 400-ra.

Újabb martalócok jelennek meg, és lassan a földre tepernek. Az eljárás nem mondható túl finomnak (vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL). Ha túlélte a verekedést, behurcolnak a házba. Lapozz a 367-re.



189

Az oldat savas, és megégeti a kezedet. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Megpróbáld inkább a vörös folyadékot (lapozz a 324-re), vagy úgy döntesz, az lesz a legegyszerűbb, ha szélvédőd a lényt fogva tartó oszlopot (lapozz a 373-ra)?

190

Hirtelen egy űrhajó jelenik meg előtted, mely tökéletesen hasonlít a *Csillagködre*. Ez a hajó illúzióképe, az enszulvár technológia egyik csúcsteljesítménye. Az illúzió széles fordulóval elhúz téged, az apró Valioog robot űrhajók pedig vadul utánaveetik magukat. Az anyahajóról egy sereg irányított rakéta röppen ki, de azok is az illúziót veszik célba. Ezenközben sajnos a tűz annyira elhatalmasodott már, hogy hiába oltod el, a hátsó lézerágyúd *végleg* használhatatlanná vált. Jelöld a hajód tervrajzán, hogy a hátsó LÉZER nem működik. Lapozz a 43-ra.

191

– Hazudol, vac'k! – vakkantja az öregember. – Ma nem nek'd fuvo'l'zna'! – Ökölled az arcodba vág, majd a fejedet az italos vályúba nyomja. A körbenálló ivócimborák úgy gondolják, ez egy jó móka, és segítenek az öregnek, hogy belefojtsanak az italba. Csak nagy nehezen tudod szabaddá verekedni magadat. Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot. A verekedés zajára azonban felébredt a deik is, aki most int neked, hogy menj oda hozzá. Dilisnek tettetted magad, és hülyesé-

gekét válaszolsz (lapozz a 139-re), vagy pedig te' is kalóznak adod ki magad, és pimaszul válaszolatsz (lapozz a 36-ra)?



192

A zsilipajtó felrobban, és romba dönti a folyosó nagy részét is. A robbanást ilyen közelről természetesen te sem éled túl. Kalandod véget ért.

193

Tungsten Klaw hatalmas hajója már egészen közel van. A helyzeted:

Csillagköd:

Emelkedési szög	0
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	0

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

Tartod a sebességet, +35 fokra emelkedsz,
+120 fokra dőlsz, és +13 fokra fordulsz? Lapozz a 141-re
Tartod a sebességet, –35 fokra emelkedsz,
–120 fokra dőlsz, és –13 fokra fordulsz? Lapozz a 383-ra
Tartod a sebességet, és –120 fokra dőlsz? Lapozz a 125-re



194

– Helyes! – feleli Brik. – De mit...? – Brik kérdését félbeszakítja a felvilljogó riadósziréna. Gyorsan visszarahansz a pilótafülkébe. Lapozz a 296-ra.

195

– Hatalmas óriás, ó, nemes Jym – kezded –, természetesen maximálisan megérdemled a neked kijáró tekintélyes belépti díjat. Késég sem férhet hozzá, hogy te vagy az egyetlen, aki képes a Körhinta működtetésére: ügyességedhez és okosságodhoz semmi más nem fogható. – Úgy bizony! – feleli Jym, kicsit megpuhulva. Tovább folytatod a beszédedet, és Jym már-már beleegyezik, hogy ingyen is kipróbálhasd a Körhintát, amikor Marsatu felcsattan: – *Fittyfenné!* Jym, te egy tökfej vagy, és eszem ágában sincs kifizet-

ni a díjat. Egy rabló vagy, egy utolsó csirkefogó, és ezt az úriembert nem azért hoztam ide, hogy dicsérgessen! – Jym nagyot kiált mérgében. Lapozz a 21-re.



196

Ellőköd magad, és egyre növekvő sebességgel leszánkázol a kupola mind meredekebb oldalán. Nagyot puffanva éred el a földet. Vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Kicsit szédülve körbetekintesz. Tőled nem messze Marsatu jól szórakozik a balszerencsédén. Lapozz a 363-ra.

197

Leszakítasz egy szimpatikus gyümölcsöt, és mohón beleharapsz. A gyümölcsfa azonban sérelmesnek találja ezt az eljárást, és mérgesen átkarol egyik tuskés indájával. Ki kell szabadítanod magad.

INDA

ÜGYESSÉG 5

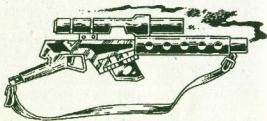
ÉLETERŐ 6

Ha győztél, dönthetsz úgy, hogy mégis inkább epret eszel (lapozz a 362-re), de úgy is, hogy kimész a kert végében látható folyosón (lapozz a 103-ra).

A radaremyőn látod, hogy a nyugatra lévő ellenséges hajó eltűnik. Egy másik közelített délnyugatról, de a hatalmas robbanás után az is eltűnt. A fém- és üvegrepszek azonban téged is megsebesítettek: vonj le 2 pontot az ÉLETERŐD-BÖL. A képernyőn öt másik ellenséges jármű tűnik fel: három délről, ketten nyugatról közelítenek. A számítógép az alábbi alternatívákat ajánlja:

Fordulj balra és lőj elektromos kisülést a dél felől közelítő hajók irányába!
Merülj mélyre a mocsárba!

Lapozz a 185-re
Lapozz a 290-re



Bekapcsolod a félgömböt, és megkéred, hogy számítsa ki a lépéseidet. A gömb zizegni és zúgni kezd, majd megszólal: – A leghatásosabb stratégia a számokra az, hogy fordítsd a vörös gyűrűt egy szelettel az óramutató járása szerint az első lépésben, majd két szelettel az óramutató járásával ellentétesen az összes többi lépésben. – Lapozz a 345-re.

– Óvatosan és gyorsan mozogj ebben a teremben! – kiáltja feléd Dr. Furcsabigyó, miközben a folyosók útvesztőjén át egy másik terembe vezet. Előremutat: – Ott van a kijárat! – mondja vidáman. A szoba másik végén egy üveg tetrahedront pillantasz meg. – De nézd meg alaposan az előtted lévő csempéket! Narancs, zöld és kék köröket és négyzeteket látsz. – (Használd a borító belsején lévő 1-es diagramot!) – Óvatosan kell lenned. Csak egyetlen kivezető út van. A csempék megváltoztatják a színiket, ha rájuk lépsz. Ha a rossz színűre lépsz, azonnal elpusztulsz. Azon a szakadozott tekercsen van a megfejtés kulcsa, amelyet nemrég szedtél fel. – A narancssárga C1-es csempére lépsz először. Az összes négyzet alakú csempe színt vált: narancsról kékre, kékről zöldre és zöldről narancsra. A kör alakú csempék nem változnak. Ha az alábbiak során egyszer is egy olyan helyre kell lapoznod, amely nem értelmes folytatása a szövegnek, akkor rossz csempére léptél, és azonnal elpusztulsz. Melyik csempére lépsz tovább? A B1-re (lapozz a 99-re), a C2-re (lapozz a 365-re) vagy a D1-re (lapozz a 73-ra)?

Az erdő elenyészik, és a környék hirtelen gyökeresen megváltozik. Most egy apró, átlátszó gömbben állsz, mely egy mély tó közepén imbolgog a hullámokon. Mellette egy hasonló szerkezetben a deiket pillantod meg, aki most vörös a méregtől. – Úgy, szóval túljutottál a második próbán is! Közben megöltöd a kedvencemet, Jayt! Ne félj, ez az utolsó próba nem lesz olyan könnyű! Észre fogod venni, hogy mindkét gömbnek van egy lezárt zsilipajtaja. Viszont mindkét gömbön számos kisebb lyuk is van, amelyeken beáramolhat a víz; így tulajdonképpen mindketten lassan süllye-

dünk. – Az egyetlen módja a menekülésnek, ha sikerül megszerezned a gömböd zsilipajtáját nyitó kulcsot – mely az ellenfeled hajójának aljára van erősítve. Az ellenfeled pedig a te hajód aljára erősített kulcsot igyekszik megkaparintani. Mindkét gömb különböző fegyverekkel (energiafűrészek, atomdárdák, elektródák és pajzsok), valamint manipulátorkarokkal van felszerelve. A deik elvigyorodnak. – Mivel süllyedünk, sajnos nincs már idő, hogy elmagyarázzam a gömb irányításának módját. De sebj, reméljük, magadtól is rájössz! – A csaló! A deik ezekkel a szavakkal máris akcióba lendül. Kénytelen vagy magad kitalálni a furcsa szerkezet irányításának módját. Mit teszel:

Csöngetsz egy ezüst csengővel?

Megcsavarsz egy kis szívacos labdacso?

Eltörsz egy mályvaszínű kristályt?

Lapozz a 291-re

Lapozz a 26-ra

Lapozz a 234-re



202

Órákon át követed a függőfolyosót. Odalent hatalmas tér, kristályfalú házak és márványkerítések, folyékony arany tavak. Egész idő alatt színes lámpások emelkednek a plafon felé, közben lassan változtatják színüket, és rövidebb, sötétebb árnyakat vetnek: dél közeleg. Megállsz pihenni egy kicsit, közben áttekinted a helyzetedet. A kupola körülbelül tíz mérföldnyire északra tündöklök. Némileg közelebb, mint amikor elindultál, de mivel az út délnyugatra folytatódik,

ebben az irányban haladva nem tudod elérni. Sőhajtasz egyet, és úgy döntesz, hogy megfordulsz, és északkeletre mész inkább. A közelben hatalmas üvegpontonon arany kristálymók, fehér csillagharmatok és karmazsinvörös viharvirágok pompáznak egy édes illatot árasztó tóban. Milyen különös! Lassan rádöbbsz, miben tér el ez a táj azoktól, amelyeket reggel láttál. Ezeket gondolja valaki – vagy valami! Gyanakodva körül nézel, és hirtelen mozgást veszel észre a fűzfák között. Váratlanul egy fényes, sárga szem jelenik meg. Ezzel egy időben egy hang csattan fel: – Dobjd el a fegyvereidet, négykarú, vagy széné égsz! – Teszed, amit parancsoltak (lapozz a 252-re), vagy fedezékbe ugrasz, és tüzet nyitasz (lapozz a 19-re)?



203

A *Grand Archipelago* hátuljából egy apró, irányított rakéta szökken ki.

KALÓZRAKÉTA BESOROLÁS 5 LÉZER 2 PAJZS 6

Ha győztél, harc közbeni manővereid egészen más pozícióba juttattak, mint amilyenben azelőtt voltál. Lapozz a 112-re.

204

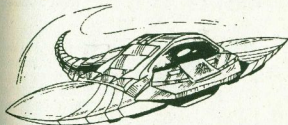
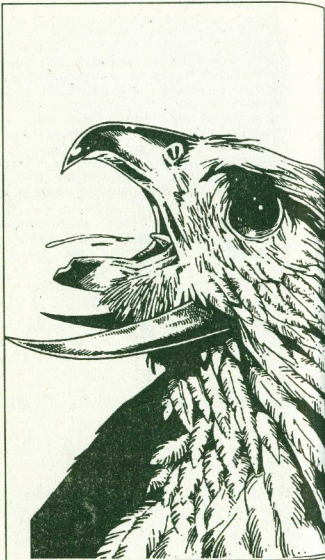
A Winsome utcán egy undorító armatildával találod szemközt magad. A hatalmas madárszerű lény féltékenyen őrzi fészket, és csőrével, karmaival, csáprágóival és agyaraival neked támad.

**UNDORÍTÓ
ARMATILDA**

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, úgy döntesz, hogy az egyik házban töltsd el az éjszakát. Másnap reggel visszatérsz a Spitflak utca és a Winsome utca találkozásához. Ha át akarsz kutatni a közelben lévő házakat, lapozz a 380-ra. Ha a Spitflak utcán át elhagyod a falut, lapozz a 160-ra.



205

A hajódat erőteljes elektromos csapás éri, melyről egy pillanatra megkergülnek a műszereid. Csökkentsd a PAJZS pontjaidat 1-gyel véglegesen. Amikor a számítógéped ismét üzemképesé válik, az alábbi adatok villognak a képernyőn:

Csillagköd:

Emelkedési szög	+19
Dőlésszög	+82
Fordulási szög	-18

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

Tartod a sebességedet és a pályádát?
Tartod a sebességet, és +60 fokra dőlsz?
2000-re gyorsítasz, +60 fokra dőlsz,
és -18 fokra fordulsz?

Lapozz a 34-re

Lapozz a 135-re

Lapozz a 336-ra



206

A *Grand Archipelagó*hoz viszonyított helyzeted a következő: emelkedési szög 0 fok, dőlési szög 0 fok, fordulási szög 0 fok – pontosan mögöttes vágy! Tüzet nyitsz a kalózhajó legérzékenyebb pontjára, aztán gyorsan elhúzol. Néhány pillanat múlva a kalózhajó hatalmas, narancsszínű tűzfelhővé alakul át, mely lassan széteszik a világűrben. Egy

percig még ünnepled sikeredet, de aztán az előtted álló feladatra gondolsz, és folytatod az utadat az Aarok felé. Lapozz a 279-re.

207

Csökkentsd a készletedet 3 oxigéntablettával. Az utolsó pillanatban Farkin felemeli az egyik lábát, és kibillent az egyensúlyodból. A gáncsod hatástalannak bizonyult. Mit teszel:

Megpróbálkozol a „nyúlútéssel”?

Lapozz a 45-re

Megütöd a pajzsoddal?

Lapozz a 357-re

Elgáncsolsd Fog Farkint?

Lapozz a 120-ra

208

– Vettem! – feleli a hangszóró. – A hajó szemi-automatikus irányítását választotta. A következőket alternatívákat javaslom:

Forduljon délre, és tüzeljen dél felé!

Lapozz a 348-ra

Forduljon keletre,

és küldjön tűzbombát nyugat felé!

Lapozz a 198-ra

Küldjön ki egy lángszóróval felfegyverzett automata támadórobotot!

Lapozz a 87-re

209

Átlépsz az ovális nyíláson, és leveszed a sisakodat. A levegő belélegezhető ugyan, de azonnal észreveszed a rakétázemanyag speciális illatát. Valószínűleg szivárgás van vala-

hol, így ügyelned kell arra, hogy ne használd a lézerkardot vagy a pisztolyt, nehogy véletlenül robbanást okozzál. Előtte, egy csőszertű folyosókanyarulatban egy kék sapkás, kék overallt viselő férfit látsz; nyilván egy karbantartó munkás. Amikor belépsz, a férfi feléd fordul. Arcán széles mosoly ömlik el, és kézfogásra nyújtja a kezét: – Üdvözlöm az Egyesült Csillagok uralomlásán, a Diaboliclese-en. Nevem Barty Baxter, szolgálatára! – Van valami elmondhatatlanul különös ebben a férfiban... Megvan! A szemei narancssárga színűek! Kezet fogsz Bartyval (lapozz a 227-re), vagy nem bízol meg benne, és megütöd a lézerkardod markolatával (lapozz a 300-ra)?



210

Az első póknak nagyot rúgsz a pofájába; az elveszti az egyensúlyát, éles visítással lezuhan az oszlopról, és tompa puffanással érkezik a talajra. A társai azonban szintén felértek, és minden irányból rád támadnak. Ragacsos hálójukba csakhamar beleragadsz, és mozdulni sem bírsz. Leengednek a földre, és a pár mérföldnyire lévő póktáborba hurcolnak. Éppen előűnik a nap a látóhatár mögött, amikor megérkezel. Lapozz a 327-re.

211

Kellemes meglepetést okoz, hogy a légpárnás hajót teljesen őrizetlenül hagyták. Kényelmesen elhelyezkedsz hát az

irányítópult mögött, és elhúzol a kilövőről. Sajnos egy ellenes cirkáló észrevett, és most nagy sebességgel feléd szálgul.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
CIRKÁLÓ	3	5	8
A TE LÉGPÁRNÁS HAJÓD	–	4	10

Ha győztél, lapozz a 101-re.

212

A feltáruló szabad úton a csúszómászó neked támad.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
CSÚSZÓMÁSZÓ	5	2	12
SZÖCSKE	–	2	10

Ha legyőzted, lapozz a 258-ra.

213

A keresőd egy feltérképezetlen bolygóra figyel fel, huszonhatmillió mérföld távolságra. A vezérlőpulton cirkálósebességet állítasz be, így körülbelül öt óra alatt fogod elérni a bolygót. Félúton azonban egy ezüst színű, hatalmas tűre hasonlító hajó jelenik meg előtted. Nyilván éppen akkor lépett ki egy másik dimenzióból. Ilyen típusú hajókat általában a rémtetteikről hírhedt Pelhon vadászok használnak. Védekezned kell ellenük.

**PELHON
VADÁSZOK**

BESOROLÁS	5	LÉZER	5	PAJZS	8
-----------	---	-------	---	-------	---

Ha legyőzted őket, lapozz a 14-re.

214

Ahogy a gong felé közelítesz, véletlenül összeütközhöl egy a Vörös Manchuriáról származó rovarlénnnyel, és kilököd a kezéből az italát. A lény dühösen feléd fordul, egyik csáprágójával megragad, és a gongba hajít. Vonj le 2 pontot az ÉLETERÓDBÓL. A csödület és a zaj felébresztette a deiket. Lapozz az 51-re.

215

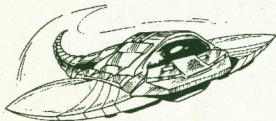
A pásztázó segítségével sikerül szemmel meghatároznod a Valioog anyahajó egyetlen gyenge pontját, mely az egyik külső légzsilipnél van. Ebben a pillanatban azonban egy izzó plazmagömb csapódik be a hajó oldalába. Csökkentsd 1-gyel a hajó PAJZS pontjait *véglegesen*, és vonj le 2 pontot az ÉLETERÓDBÓL is. Az egyik lézerágyú mellett tűz ütött ki. Működésbe hozod a tűzoltó berendezést (lapozz a 240-re), bekapcsolod az illúziókéltő védelmi rendszert (lapozz a 190-re), vagy egy bonyolult forduló manőverbe kezdesz (lapozz a 292-re)?

216

A doktor folytatja: – De beszéljünk most rólad! Az a fel-tételezésem, hogy a családodnak váltságdíjat kell majd fizetnie érted, bár nagy valószínűséggel holtan vagy több darabban fognak viszontlátni! – Ebben a pillanatban egy rikácsoló hang szólal meg a cellaajtón kívülről: – Darabokban, jól monddod, doktor! – Az ajtó kinyílik, és egy gusztaustalan, kővér alak lép be rajta. Szögletesre nyírt, kék szakállat visel, és a feje tetején lévő, egyetlen fürt zöld hajtól eltekintve teljesen kopasz. Két hatalmas agyar áll ki a pofájából. Az



egyik kezében a cella kulcsait, míg a másikban egy csavarokkal, fogókkal, késekkel, reszelőkkel és egyéb kinzőeszközökkel telezsúfolt fadobozt tart. – Epicurien vagyok, a Valatós, de *te* valószínűleg úrnak fogsz szólítani! – Hozzád lép, leteszi a dobozt a földre, és megragadja a hajad. – Jól van! Tudod, rettentő kíváncsi vagyok. Nagyon sok kérdésem van. Először is a nevedet, a származási helyedet, és az eredeti úticélodat fogjuk hallani. Aztán – folytatja, miközben hüvelykujját egy görbe pengéjű kés élén húzogatja –, a családodnak küldünk valami tárgyi bizonyítékot az ittlétedről! – Melléd húz egy széket, leül rá, és kotorászni kezd a dobozában. Közben egyik pörölyszerű öklével elkezdni venni a mellkasodat. Ha Zud hengere a mellkasodba van ágyazva, lapozz a 81-re; ellenkező esetben, ha nálad van a minikapszula, lapozz a 229-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a 130-ra.



217

Hajódat atomtorpedó találta éri. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+54
Dőlésszög	+82

Fordulási szög	+3
Ellenfét:	
Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel:

Felére csökkentet a sebességet, +67,5 fokra emelkedsz, +30 fokra dőlsz, és -3,5 fokra fordulsz? Lapozz a 112-re
Tartod a sebességet, +50 fokra emelkedsz, és -10 fokra fordulsz? Lapozz a 177-re
Tartod a sebességet, +52,5 fokra emelkedsz, +30 fokra dőlsz, és +27,5 fokra fordulsz? Lapozz a 285-re



218

Sam szemei vörösre váltanak mérgében. – Nos, nagyon jó. Akkor tűnj el innen, amíg szépen beszélek! – Megriadván egy kicsit a hirtelen változástól, úgy döntesz, hogy felállsz, és északkeletnek indulsz az úton. Talán ötven lépést,

ha tehetél, amikor Sam hisztérikusan kiáltozni kezd, és lövöldözni kezd feléd. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, megfordulsz, és elrohansz. Lapozz a 318-ra.



219

Átmész az ajtókon, és végighajtasz egy hosszú, emelkedő folyosón. Sajnos a kocsonyalény (akit szemmel láthatólag nagyon felizgatott a belőled készíthető vacsora gondolata) egy motoros raklapon utánad ered. Jó vezetési technikával hamarosan egyre közelebb nyomul. Ha akarod, leszállhatsz a kocsidról, és hagyhatod, hogy az visszaguruljon a folyosón a kocsonya felé (lapozz a 126-ra), de tovább is folytathatod az utadat felfelé a folyosón (lapozz a 297-re).



220

A sívítás elhalkul, amint egy láthatatlan spektron-gömb robban fel a folyosó közepén. Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, lapozz a 243-ra.

221

Dr. Furcsabígyó ledobja a nyíl alakú óramutatót. – Gyorsan, fuss! – Azonban mielőtt még mozdulhatnál, Vodevik és Kogo érkezik egy buborékautóban. – Ah! Ah! – mondja Vodevik vidáman. – Még soha nem jutott az eszünkbe, hogy megvizsgáljuk az órát. De a kurzor most a miénk! – Vodevik egy tölcser alakú szerkezetet irányít feléd. A szerkeztükből sokszínű fénysugarak röppennek ki, beborítanak, és a földre szorítanak. A doktor tehetetlenül nézi odafentről, amint Vodevik és Kogo odalépnek hozzád, és felveszik az óramutatót. – Nemsokára elteszünk láb alól – mondja Vodevik –, de most sietnünk kell! – Vodevik leakaszt egy kristályt a nyakából. A kristály megnő és egy világító gömböt formál Vodevik és Kogo köré. – És most gyérünk! – parancsolja Vodevik, és egy kicsit balra feltartja a nyilat. Mindketten eltűnnek. Váratlanul hangos sikoltás hallatszik arról a helyről, ahol az előbb álltak. A sikoltás lassan elhalkul. A kristály megjelenik a földön, de se Vodevik, se Kogo, se a nyíl nincs sehol. Lapozz a 283-ra.



222

A deik szolgálainak őszinte csalódására diadalmasan kilépsz a narancsszínű gömbből, és gyorsan eredeti méretedre nősz vissza. A tömegből jó páran sziszegnek, és köpködnek feléd, jó páran tapsolva ünnepelnek – a legtöbben azonban nem is törődnek veled. Elveszed megérdemelt jutalmadat, a bicefalón kipreparált agyát, és a kijárat felé indulsz. Ebben a pillanatban a víztől csöpögő (és méregtől reszkető) deik is kilép a narancs gömbből. Hát persze! A deikek puhatestűek, így nem tudnak megfulladni sem! A deik int az őreinek. Mielőtt még elillanhatnál, az egyik, egy hatalmas ogroid, az utadba áll.

OGROID

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 14

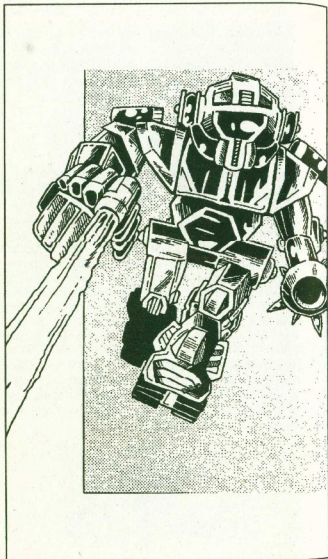
Ha legyőzted, lapozz a 119-re.

223

Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2, 3 vagy 4, lapozz a 158-ra. Ha 5-öt vagy 6-ot dobtl, lapozz a 6-ra.

224

Az ajtó bezárul mögötted, a prizma pedig keresztülzuhan a fekete alaplapon. Hosszú mérföldeken át zuhan. Végül lebegve megáll, te pedig remegő lábakkal kilépsz egy hosszú folyosóra. Ebben a pillanatban a prizma felemelkedik, és eltűnik a mennyezeten lévő hasonló, háromszög alakú nyílásban. A folyosó sötét, dohos és piszkos. Az enyhén lejtő talajt gyanús kinézetű, zöldes por borítja. Felfelé (lapozz a 140-re) vagy lefelé (lapozz a 89-re) indulsz el a folyosón?



Elegended a füled mellett Marsatu zavart hablatyolását, és megvizsgálod a börtöncellát. Egy kocka alakú ketrecbe vagytok bezárva, melynek minden oldala pontosan három méter és harminc centiméter hosszú. A rácsok vékonyak ugyan és könnyen hajlíthatók, de vékony vezetőréteggel vannak bevonva, melyben millió voltos feszültség vár az első óvatlan lényre. Elég csak finoman megérinteni, és máris porrá épsz. (Az előző áldozatból származó porszemcsék még mindig a levegőben keringenek.) A padlón egy apró, félig olvadt, alig észrevehető gombot találsz. Eszedbe jut, hogy ilyen gombokat viselt Bok is, Marsatu halarcú szolgálja... Negyed órával később az ór odasétál a még mindig a tankban lógó L'Bastinhoz. A széles vállú perfekta ragadozó-arcán kegyetlen vigyor villan. A feszültséget lecsökkenti mindössze néhány ezer voltra, vastag gumikesztyűt húz, és szétfeszíti vele a rácsokat. Begurítja L'Bastint a cellába, majd visszahúzza a rácsokat a helyükre, és ismét maximum-ra állítja a feszültséget. Téged is hasonló módon hurcoltak be a cellába: a ketrecnek ugyanis nincs ajtaja. Amikor az ór elmegy, L'Bastin és Marsatu vitakozni kezdenek. – Jó nagy bajban vagytok most, L'Bastin – kezdi Marsatu –, és ez mind a *te* hibád! Minden idődet ezeknek a buta perfektáknak a kikísérletezésével töltötted, miközben százakat gyárthattál volna az *én* fajomból! Én ugyan mondtam neked, de te rám sem hederítettél. És most mi van? Itt vagyunk mindketten ebben a cellában, és semmi remény sincs. Tényleg nincs! – L'Bastin hangja csattan fel az elefántcsont agyarból: – Igen. – feleli – Igen, tényleg nyakig benne vagyunk. De miért csináltam volna *belőled* újabb példányokat? Te már az elejétől kezdve kudarc voltál; túl sok fűrészpont öntöttem a keverékbe, és mind a fejedbe szállt! Téged is el kellett volna hogy olvassalak, mint a többi lökött kísérleti nyuszt! – Marsatu agyát előnti a méreg, és tövig benyomja az összes fémtollat. Az olaj hirtelen vörösre vált. Segítesz

L'Bastinnak (lapozz a 175-re), vagy betapasztod a füled a kezeddél, hogy ne halld a tudós eszelős sikoltozását (lapozz a 123-ra)?



A kritikus pillanatban lenyomod a lézérágyúk elsütőbillentyűjét, és elhúzol az ellenségtől. Néhány másodperc múlva a Valioog csillaghajó megremeg, és hatalmas zöld tűzlabdaként felrobban, roncsai belehullanak a közeli csillagba, a Cabrilowba. Megmentetted a Cabrilowi naprendszert és lakóit! Ünneplésre azonban nincs idő, sürgősen folytatnod kell az utadat az Aarokra, elvégre az a fő küldetésed. Az idő-térben utazol (lapozz a 254-re), vagy a fény-térben (lapozz a 279-re)?

Lehúzod a kesztyűdet, és kezdet nyújtasz. Ám ebben a pillanatban Barty átalakul igazi formájába: egy hatalmas, világos narancsszínű kocsonyalény lesz belőle! Megpróbálsz kirántani a kezedet a hullámozó, savas masszából, de sikertelen. A kocsonya lassan felkúszik a válladig, aztán még tovább... és lassan teljesen elemészt. Kalandod véget ért.



228

Miután leszédte néhány pókot, a többiek villámgyorsan visszavonulnak, hogy más támadási módot találjanak ki. Biztonságban felérsz ugyan az oszlop tetejére, de a pókok máris újabb rohamba kezdenek. Ezúttal összeszűrt hálókából készült pajzsokat tartanak maguk elé. Ezeknek a pajzsoknak nem ártanak a lézersugarak. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 298-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 210-re.

229

Remek ötletet támad. Ráharapsz a kapszulára, mely összetörik, és a benne tárolt keserű vegyianyagok kiszabadulnak. Ezek segítenek abban, hogy felerősítsd telepátikus erődet, így sikerül Vodevik szellemképét létrehoznod, amint éppen belép a kínzókamrába. Epicurien valósnak hiszi az illúzióképet, ezért abbahagyja a munkáját, és felé fordul. – Epicurien – szólt meg Vodevik illúzióképe –, súlyos hibát követünk el. Azonnal engedd szabadon ezt a lényt, és add vissza a fegyvereit. – Epicurien kérdés nélkül engedelmessékedik. Amikor a fegyvereidet veszed fel a sarokból, sajnos nem koncentrálsz eléggé, és az illúziókép szertefoszlik. – Ez meg micsoda?! – kiált fel döbbenten Epicurien. – *Szemfény-*

vesztés! De most megkapod, fiacskám, a magadét! – Szerencsés dobozából egy nagy hűskampót húz elő, és rád veti magát.

EPICURIEN

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 253-ra.



230

Szerencsére találsz egy vékony szálát a köröd csavart pókfonalak között, amelyet lassan sikerül annyira kilazítanod, hogy egy nagy rántással elszakadjon. Végül sikerül szabaddá küszködnöd magad, és megrohanod a meglepett őrpókot. Mivel nincs fegyvered, a következő harc idejére 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED.

ŐRPÓK

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 114-re.

231

Különböző heves manőverek után az alábbi pozícióban találod magad:

Csillagköd:

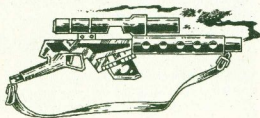
Emelkedési szög	+20
Dőlésszög	+30
Fordulási szög	0

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

Tartod a sebességet, +55 fokra emelkedsz,
és +13 fokra fordulsz? Lapozz a 248-ra
Tartod a sebességet, +55 fokra emelkedsz,
+90 fokra dőlsz, és +13 fokra fordulsz? Lapozz a 206-ra
Tartod a sebességet, +55 fokra emelkedsz,
+30 fokra dőlsz, és +13 fokra fordulsz? Lapozz a 193-ra



232

Hatalmas birkózás után sikerül kilöknöd az úrbe a kocsonyalényt. Mielőtt távoznál, felrobbantod az úrrállomást, nehogy más is hozzád hasonló kalandokba keveredjen. Folytatod az utad az Aarok felé. A fény-térben utazol (lapozz a 182-re), vagy az idő-térben (lapozz a 254-re)?



233

– Bölcs választás! – jegyzi meg Marsatu. – A gömbök pándimenzionális kicsinyítő készülékek, így akár nagy tárgyakat is lehet tárolni bennük. Ha hozzá akarsz jutni a

tárgyhoz, csak össze kell törnöd a gömböt, és kész. Most már jó barátok vagyunk. – Nem vagy egészen biztos benne, hogy ez kijelentés vagy kérdés volt. Mindenesetre mielőtt felelhetnél, Marsatu megragadja a lézerkardodat és az elektromos dárdádat. – Az ajándékok cseréje mindig jó érzés! – kiáltja. Vonn le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Marsatu most az istállóhoz vezet, ahol két bizzar kinézetű géplény várakozik felszerszámozva. Együkük egy hatalmas, zöldes, szöcskére emlékeztető gép. Ez a tied. A másik egy nem kevésbé különleges, teknősbékára emlékeztető gép, melynek az ülése a teknős domború páncéljának tetején kapott helyet. Marsatu beleül az ülésebe, és kijelenti: – Most már majdnem készen vagyunk, hogy elmenjünk a Csodák Kupolájába, és befejezzük a küldetésedet. Az út trükkös, és egy darabig vezetni foglak; mérsékelt árért, természetesen. – (Húzd le az összes meglévő pénzedet a *kalandlapod*ról.) – Most pedig szállj fel a szöcskédk nyergébe, állítsd be így és így a kapcsolókat, és már mehetünk is! – Követed Marsatu utasításait, és kifordulsz a függőfolyosóra. Marsatu szorosan mögötted halad. Lapozz a 333-ra.



234

A hajód előrelendül, és egy műanyag pajzsot tart maga elé. A deik egy briliáns manőverrel félreszökken az utadból, és oldalról ront rád egy markolókarral és egy elektromos érintkezőfejjel. Mit teszel:

Kifacsarsz egy zöld kocsonyát?
Összetörsz egy sárga gömböt?
Semmit nem csinálsz?

Lapozz a 26-ra
Lapozz a 176-ra
Lapozz a 372-re

235

Mielőtt azonban elméled a kilövőállást, egy gyors mozgású mocsársíkló keresztezi az utadat.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
MOCSÁRSÍKLÓ	4	3	6
A TE HARCÍ JÁRMŰVED	–	2	10

Ha legyőzted, elhagyod a járművedet, és gyalog mész tovább. A csővasút épületének főbejárata felé igyekszel (lapozz a 397-re), elrejtőzöl az épületből kivezető egyik ventilátoraknában (lapozz a 309-re), vagy inkább a kilövő mellett parkoló légpárnás hajó felé veszed az utadat (lapozz a 211-re)?



236

– De ahogy látom, már te is találkoztál Schainével – veti oda a foga között Krill, miközben a homlokodon lévő repedésre és az arcodon és combodon kiálló dudorokra mutat. –

Gyere velem. Még nem túl késő visszafordítani a transzmütációt. – Krill egy mélyen a hegy gyomrában lévő terembe vezet, ahol is nekiáll, hogy speciális főzetet készítsen. – Jegyezd fel – mondja –, a főzet összetevői: hajnalban szedett, éretlen felhőbogyó... kétéves, albinó ördöggyík lépe... fiatal olajbokor első öt levele, és a Chochog hét titkos folyójából merített víz. Ezeket egy aranykristály vázában össze kell keverni, majd pontosan hat perc és huszonhét másodpercig kell forralni! – Felhajtod a kesoerű lét, miközben Krill halk kántálásba kezd. Amikor befejezte, tovább beszél: – Na, most már nemsokára meg fogsz gyógyulni. Persze sokan azt mondják, hogy most mágiát használtam, vagy ami még rosszabb, boszorkánykodtam: Schaine maga is varázslatnak hívja, de ez bolondság. Egyszerűen csak a kémia törvényeit használtam fel a megfelelő gyógydozis kikeveréséhez; a kántálás pedig a matematikán és a fizikán alapulva olyan rezonanciákat keltett, amelyek aktiválták a gyomrodban a főzetet. Ezek a műveletek éppen annyira mágikusak, mint az, hogy valaki a teret és az időt is át tudja ugni! – Lapozz a 341-re.



Órákkal később térsz magadhoz egy mocskos, téglafalú cellában. Kezeidet és lábadat vastag acélsodronyokkal egy alacsony fémasztalhoz kötözték. Az egyik sarokban a fegy-

vereidet pillantod meg a falnak támasztva. A másik oldalon szöges székek, vasketrecék és egyéb háborzongató kínzetestű fogaskerekes, menetes és fűrészszerszámokat látsz. Kínzókamrában vagy! Egy szipogás és láncok csörgése arra készítet, hogy hátrafordulj. A háttal mögötti falhoz egy igen különös lényt láncoltak: hatalmas, hagymaszzerű feje és három csápja van. Sajátos módon fehér köpenyt és pápaszemet visel. Csillogó szemei tetőtől talpig végigmérmek, mielőtt megszólalna. Csörös szája halvány mosolyra húzódik: – Jó napot, idegen. Erre a napra minden bizonnyal vissza fogsz majd emlékezni, azt hiszem! – Könnyed beszélgetésbe kezdtek a lénnel. Ő Dr. Furcsabigyó, a nemrég látott udvarház tulajdonosa. Őt is Vodevik és főnöke, Kogo, a fekete, háromszemű, gonosz macska börtönözték be. – Természetesen – folytatja Dr. Furcsabigyó –, Vodevik csak Kogo értelem nélküli bábja. A macska könnyebben tud humanoidokon keresztül kommunikálni, ennyi az egész. Mindent, amit Vodevik mond, Kogo sugallja telepátikus úton. Bár – tűnődik el a doktor – szerintem lehet valami torzítás a gondolatátvitel során, és a „Vodevik” valószínűleg „Roderick”-et jelent! – Dr. Furcsabigyó elmondja, hogy amikor néhány nappal ezelőtt bebörtönözték, először megverték és megkínözték. – Feltaláltam egy kristályt, mely egy személyt azonnal (ha nem még hamarabb) bármely helyre képes teleportálni. Most náluk van ez a kristály! Vodevik viseli a nyakában, de egyikük sem tudja használni. Van egy mutató, tudod, ez egy olyan nyílforma eszköz, amely ahhoz kell, hogy meghatározd, hová akarsz utazni térben és időben. E nélkül a mutató nélkül a kristály használhatatlan. Az udvarházban rejtettem el a mutatót, de se Vodevik, se Kogo, sem a marhalócaik nem voltak képesek megtalálni. – Lapozz a 216-ra.



238

Éppen azon töprengsz, hogy melyik oldal folyosód válaszd, amikor váratlanul egy törekeny fémszerkezet bukkan fel a folyosón. A rugókból, karokból, fogaskerekekből, csavarokból és kerekekből álló jármű fa vezetőülésében egy torz kis kék fejű lény ül. – Ki az ottan? – krákogja. Gépével megállt előtte. – Zud vagyok, a zármester. Bizonyára a második pincébe akarsz jutni, nem? Gyere akkor velem, hisz *mindenki* oda akar menni. A kamrámban van egy kulcs, amely a segítségedre lehet. Gyere hát utánam. – Követed Zudot (lapozz a 16-ra), vagy inkább nem bízol meg benne, és a saját fejed után mész (lapozz a 7-re)?

239

A főbejáratához lépsz, közben azon gondolkozol, hogy kopogj, vagy inkább megpróbálj beosonni. Megvizsgálod az ajtót: vastag, vasveretű tölgyfaajtó. Közepén oroszlánforma vas kopogtatót látsz. Az oroszlánfej váratlanul előretendül, és leharapja az egyik ujjadat! Vonj le 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Néhány pillanat múlva kivágódik az ajtó, és két, revolverrel, korbáccsal és szöges boxerrel felfegyverzett martalóc ugrik ki rajta. – Szerintem betörő! – mondja az egyik. – Szerintem meg kém! – feleli a másik. – Gyerünk, tanítsuk meg kesztyűbe dudálni!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
HOSSZÚKARÚ MARTALÓC	7	10
FOGATLAN MARTALÓC	6	8

Ha legyőzted őket, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2 vagy 3, lapozz a 272-re. Ha az eredmény 4, 5 vagy 6, lapozz a 188-ra.





240

Mivel az automata vezérlés megrongálódott, kénytelen vagy hátramászni a lézertérembe, és kézzel bekapcsolni a tűfzőlő szerkezetet. Az szerencsére nem romlott el, és néhány másodperc alatt megfékezi a lángokat. Sajnos azonban mialatt ezzel voltál elfoglalva, egy apró vadászúrhajó vált le a Valioog anyafűrhajóról, és könnyűszerrel befogott a célkeresztjébe.

VALIOOG

VADÁSZÚRHAJÓ BESOROLÁS 6 LÉZER 2 PAJZS 8

Ha legyőzted, lapozz a 23-ra.

241

A folyosó erősen lejteni kezd. Végül egy hatalmas, sötét térség bejáratánál találsz magad. A térség több mérföld széles és magas lehet. Ez a 2-es pince. A teremben szanaszét fluoreszkáló, áttetsző, tetraedron prizmák hevernek. Nem vagy elég közel hozzájuk, hogy meg tudd állapítani a méretüket. Rajtuk kívül nincs más fényforrás, csak egy nagy udvarház és egy rogyadozó óratorony, ezek azonban beljebb vannak a teremben. Odamész a legközelebbi prizmához (lapozz az 57-re), vagy inkább az udvarházat látogatod meg (lapozz a 142-re)?

242

Egy háromszög alakú szobába jutsz, melynek ferdén lejtő talaja zöld színű kristályból készült. A szemközti falon egy kijáratnak tűnő ajtót pillantasz meg. A két másik falon néhány úrruhák és úrsisakok sorakoznak. Az egyik úrruhát enyhén lumineszcens narancsszínű massa borítja. A masszából azonban egy ember feje tűnik ki. A férfi lassan feléd fordítja a fejét, köhög, majd fáradtan elmosolyodik. – Azt hiszem, már rájöttél, miért adtuk le azokat a vészjeleket. De már elkéstél! A legénység nagy részét, sőt valószínűleg már mindenkit elemésztettek ezek a narancssárga kocsonyák. Engem például éppen most emészt lassan az egyik! Furcsa, de meglehetősen fájdalommentes! Bárcsak korábban jöttél volna, hogy megments minket. De most már mindegy, úgyhogy azt tanácsolom, hogy tűnj el innen azonnal, amilyen gyorsan csak tudsz... ha még van rá egyáltalán lehetőség. – Ismét köhögni kezd, ezúttal narancsszínű köpetek jönnek ki a száján. – De van egy másik jótanácsom is: ne használj lézerfegyvert! Valhol üzemanyagszivárgás van, és a lézer azonnal darabokra robbantana itt mindent. Ha megtámad egy ilyen kocsonya, füss el előle, vagy, ha tudsz, dobj eléje valamit. Egy kicsit eltart, amíg azt megemészti, sőt ha szerencsés vagy, még el is pusztíthatja. – A férfi erőltetlenül lehunyja szemét, láthatóan átadja magát lassú halálának. Visszatérsz a cső alakú folyosóhoz, és azon mész tovább (lapozz a 173-ra), vagy a szoba sarkában látható kis kijáraton távozol (lapozz a 124-re)?





243

Hallod, amint a bandita nagyot kacag. Egy kattanás tudatja veled, hogy kacagás közben újabb spektron-lövedéket lőtött be a vetőcsőbe. Gyorsan előrerohansz, hogy megakadályozd a tüzelésben. **Tedd próbára a SZERENCSEDET!** Ha szerencsés vagy, lapozz a 343-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 331-re.

244

Felhúzol egy űrruhát, apró rakétahajtóművet erősítesz a hátára, és kilépsz a légzsilipen. A segédreaktorhoz lebegsz, és megvizsgálod az okozott kárt. Szerencsére a növény egyelőre csak növekszik, még nem kezdett bele az űrhajód elfogyasztásába. Amikor azonban nekilátsz levágni egy lézerekkel, kiderül, hogy egyáltalán nem szereti, ha macerálják!

ŰR-NÖVÉNY

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha győzől, az azt jelenti, hogy sikerült kivágnod magadat az elnyeléssel fenyegető világoskék tömegből, és gyorsan visszaiszkolsz a hajódba. Ekkora tömeggel nem tudsz megbirkózni, nyilván csak úgy tudod lerázni, ha belépsz egy bolygó atmoszférájába, és leégeted. Lapozz a 213-ra.

245

Óvatosan szemügyre veszed a csapatot. Nem is csapat, hanem valójában egy lehajlott csővég, melyben drótok tekernek – valószínűleg nagyfeszültségű drótok. Úgy döntesz, hogy inkább békén hagyod a csapatot, és a távolabbi bal oldali kijáráthoz mész. Lapozz a 257-re.

246

A földre hajítod a gömböt, hogy kettétörjön, és hozzájuss a benne rejlő harci páncélzathoz. Ehelyett a gömb felpattan a padlóról, és pattogva elgurul: gumiból van! Marsatu felbőrdül: – A fenébe! Úgy látszik, selejtet vásároltam! – Lapozz a 275-re.



247

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 158-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 6-ra.

248

Egy hatalmas nukleáris akna atomjaidra robbant a hajóddal együtt. Kalandod véget ért.



249

Az ellenséges léghajó közel ér. Fedélzetéről számtalan csáklya repül át, melyek szorosan egymáshoz rögzítik a két hajót. Az ellenséges kapitány (egy rágcsőlóarcú lény, természetesen intőzatosan nagy fülekkel) és társai egy pallón át nektek rontanak. Fel kell venned neked is a harcot.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
NAGYFÜL KAPITÁNY	8	8
HORDÓHASÚ BANDITA	7	6

Ha legyőzted őket, lapozz a 136-ra.

250

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt. Az út szabad, így megragadja elektromos lándzsáját, és páncélozott hátasai neked támad. Válaszul te is irányba fordítod a szöcskédet.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZÖCSKE	–	4	10

Ha legyőzted, újabb harcos jelenik meg az előbb megürit helyen. A csúszómászó összedörzsöli a csáprágóit, és egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a kék gyűrűt, de a fázisa ezzel véget is ért. A mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt, és az ő fázisa is véget ér ezzel. A harmadik lépés kezdődik. Egy szelettel az óramutató járása szerint forgatod el a vörös

gyűrűt (lapozz a 100-ra), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatod el a vörös gyűrűt (lapozz a 12-re)?

251

Hiábavaló minden tiltakozásod, egy hatalmas lény megragad, és a deik elé vonszol. Lapozz az 51-re.



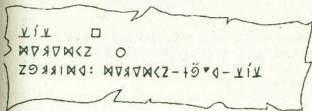
252

A fák közül egy furcsa, csíkos lény tűnik fel: a feje és felsőteste, mint a csigáé, két tömpe karja van, és a hátán bőrszpongyok meredeznek. Kicsit finnyás tekintettel néz végig rajtad, miközben egy nagy, többlövetű puskát tart a mellkasodnak szegezve. Végül szélesen elvigyorodik. – Szóval te *igazi* vagy! Elnézést, de manapság az ember nem lehet elég óvatos. Óh, azok a régi szép napok! – A lény visszaadja a fegyvereidet, és beszélgetésbe kezd. Őt L'Bastin készítette még akkor, amikor először érkezett a bolygóra. – Sok különös dolog került ki a laboratóriumaiból az első időkben – emlékszik vissza a teremtmény. – Sok jó barátom van köztük. Mi persze csak részei voltunk a nagy kísérletnek, mely a „őkéletes” életforma felfedezésére irányult. De

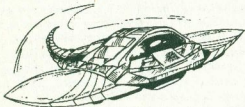
én egy zsákutca vagyok. Azt mondta, túl érzékeny vagyok, és túl sokat törődtem a fákkal meg a bokrokkal. Úgy hívott, hogy Sambuch, a Csiga. – A teremtmény grimaszol egyet. – Légy szíves, és te hívj csak Samnek! – Egy napon Sam véletlenül meghallott egy beszélgetést L'Bastin és egy szolgálja között. – Amikor meghallottam, hogy ismét vissza fogok kerülni a fazékba, úgy döntöttem, hogy megszököm. Azóta itt élek, de még nem menekültem meg a veszélytől teljesen, ezt hadd jegyezzem meg. – Sam váratlanul abbahagyja a beszédet, megtöri kocsányon lógó szemeit, aztán nagyon óvatosan megválogatva a szavait folytatja: – Te jó léleknek látszol. Talán megteszel nekem egy szívességet, és kisegítesz ebből a, hmm, állapotból, amiben most vagyok. – A megjegyzéseiben valami különös felhang cseng, ami zavarba ejt. Biztos, hogy az igazat mondja? Ha úgy döntesz, hogy segítesz neki, lapozz a 144-re. Ellenkező esetben lapozz a 218-ra.

253

Összeszeded a felszerelésedet, és eloldozod Dr. Furesabigyót. Éppen indulni készülsz, amikor a doktor megszólal: – Egy pillanat. Ismerem a felszínre vezető utat, de tele van csapdával. Még soha senki nem menekült meg ebből az alagútrendszerből. Egy darabig gondolkozol, majd átkutatod Epicurien holttestét. Lezárt kis erszényt találsz. Egy szakadozott tekercset lelsz benne:



(Ha korábban már találkoztál ilyesfajta írással, most megpróbálhatod megfejteni az üzenetet.) Úgy döntesz, hogy követed Dr. Furesabigyót. Lapozz a 316-ra.



254

Sajnos mielőtt elérné az Aarokot, recsegő hangon megszólal a rádiód. Vaax király személyesen akar veled beszélni. – Egy kis kitérőt kell tenned, attól tartok – mondja. – Közbejött egy sürgős dolog. Nem messze tőled felbukkant Tungsten-Klaw, a hírhedt úrkalóz. Éppen egy baráti világot akar kirabolni, és ezt nem engedhetjük. Allítsd meg! Ez minden! – Te azonnal visszatérsz a valós térbe, azon belül is az Adelpha naprendszerbe. Az érzékelőd azonnal beazonosítja a *Grand Archipelagót*, Tungsten-Klaw hajóját, amint éppen a rendszer egyik leggazdagabb bolygója felé tart. Előrelendülsz, és felkészülsz a harcra. Lapozz a 11-re.

255

Megérinted a megfelelő kapcsolót, mire a láda oldalai semmivé foszlanak, és egy háromkerekű kis kocsí tűnik elő. Két lézert szereltek a két oldalára, közöttük pedig egy nagy, félgömbszerű burkolatot látsz, valószínűleg oda kell ülni. Furcsa, de a lézerágyúk mindegyikébe egy apró fémacrot

faragtak. Ezek most gyanakodóan végignéznék rajtad, majd beszélgetni kezdenek egymással! – Szerinted ez kicsoda, Brik? – kérdezi a jobb oldali lézer. – Nem tudom, Brak – feleli a másik. – Jobb lenne, ha a Fej is itt lenne. Ezzel együtt elég idegesnek tűnik. – He, he, arra minden oka megvan, aszondom! – mondja a jobb oldali lézer. Kis ideig gépi nyelven beszélgetnek, aztán a kocsi váratlanul előre-gördül, és balra fordul: Brak fenyegetően néz ki! Balra ugrasz (lapozz a 223-ra), jobbra ugrasz (lapozz a 6-ra), vagy a földre veted magad (lapozz a 325-re)?

256

Az egyik oszlopnak tántorodsz, és azonnal hozzáragadsz. Az öregember felkacag: – A gömbfejű zöld óriás akarata ismét beteljesült! – Megfordul, és elindul, de szabadon maradt negyedik karoddal megragadod, és ő is egy oszlophoz lökőd. – Nos, akkor legyen azonos mindkettőnk végzete – mondod zordan. Kis idő múlva téged is és a sikoltozó öregembert is betemet a plafonról csöpögő, undorító, zöld ragacs. Kalandod véget ért.



257

Ahogy elindulsz, valamibe véletlenül beakad a bokád. Egy másik műanyag csapba botlottál bele, melynek most le-

tört a vége. A csapcsonkból hangos sziszegéssel egy hosszú, kötélszerű valami spriccel ki, és szinte egy szempillantás alatt neked támad, és ádázul korbácsolni kezd. Rájössz, hogy ez nem valami úrlény, hanem az úrállomás egyik védelmi berendezése. Mivel csak a pajzsodat és elektromos dárdádat használhatod védekezésként, a harc idejére csökkentsd az ÜGYESSÉGET 1-gyel (a harc után természetesen az ÜGYESSÉGED marad a régi).

KORBÁCS

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted a korbácsot, mind a csapat, mind a hozzá tartozó kör alakú bordaív semmivé foszlik, így egy átjáró tűnik fel a folyosó jobb oldali falában. Ezzel egy időben látod, hogy a kicsit távolabbi, bal oldali kijáratot most egy bordaív és egy csapat takarja el. Folytathatod az utad a folyosón (lapozz a 173-ra), de átmehetsz a jobb oldali nyíláson is (lapozz a 242-re).



258

A játék győzelmesen véget ért! Óriás Jym Ego horkant egyet: – Bah! Jól rászedtél. Biztosan profi játékos vagy. Na mindegy, amit ígértem, megtartom. Elmehtetek a Csodák Kupolájához. – Jym utasítja Marsatut, hogy csatlakozzon hozzád a Körhinta középű emelvényén. – És most csukj-

tok be a szmeteket, és ne leselkedjete, különben a Szörnyűségek Kupolájába küldelek benneteket! – Mindketten követitek az óriás utasításait, és érzitek, hogy a gyűrűk forogni kezdenek. Aztán hirtelen szélfuvallatot éreztek és egy nagy zökkenést. Kis idő múlva megkockáztasz egy gyors körbepillantást. Valóban a Csodák Kupolájánál vagytok. Egészen pontosan fogalmazva, a tetején ültök! Lapozz a 337-re.



259

– Van nálad só? – kérdezi L'Bastin. – Nincs? Akkor a sorsunk megpecsételődött. – A szavai pár nappal később be is teljesülnek, méghozzá nem a legkellemesebb módon. Kalandod véget ért.

260

A külső manipulátorkarral megpróbálsz beemelni a rakete-rede egy nagyobb egységet. Miközben ezzel foglalatosskods, egy robbanóakna találja telibe a hajódat. A robbanás ereje megpörgeti a Csillagködöt, és nekilöki az éppen beemelni akart egységnek, mire az darabokra törik. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL, és csökkentsd 2-vel a hajód PAJZS pontjainak számát *véglegesen*. Némi küzdelem árán sikerül visszanyerned az uralmat a hajód fölött. Mit te-

szel? Felgyorsítasz, és megrohamozod a Valioog anyafürhajót (lapozz a 369-re), egy ún. „sajátvektor-fordulót” hajtasz végre, hogy hátulról támadhatsz meg a következő robot űrhajót (lapozz a 320-ra), kilösz egy atomrobbanófejet (lapozz a 143-ra), vagy inkább egy bonyolult fordulási manőverbe kezdesz (lapozz a 389-re)?



261

A nap nagy részét azzal töltöd, hogy kietlen síkságokon, köves fennsíkokon és erdőkön át követed a droidot. Nyilvánvaló, hogy a droid ismerős a környéken. Furesa módon azonban, bár tudja, hogy követed (három arcával minden irányban lát), meg sem próbál elrejtőzni vagy elmenekülni előled. Szürkületkor azonban, amikor kiértek egy erdőből, a droid eltűnik egy nagy kék szikla mögött. Amikor utánamész, már nem látod sehol. Az egyetlen nyom, amit követhetsz, egy vékony, szinte alig látható ösvény, mely néhány méter után kettéágazik. A bal oldali ág egy tuskés bozótokkal benőtt hegygerincen vezet végig, míg a jobb oldali egy meredek lejtőnek indul neki. A bal oldali ágot választod (lapozz a 354-re), a jobb oldalit (lapozz a 307-re), vagy inkább visszamész a hegy lábához, ahonnan feljöttetek ide (lapozz a 375-re)?



262

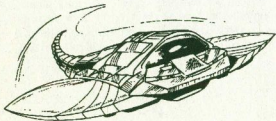
Beugrasz egy csővasútkocsiba, mely tele van méltóságos urakkal. Lézerreddel sakkban tartod őket, amíg halad a vonat. Az egyik állomáson kiugrasz, bevágod az ajtót, és szétolvasztod a zárat egy jól irányzott lövéssel. Elindulsz egy széles, háromszög keresztmetszetű folyosón. Lapozz a 323-ra.

263

Mielőtt el tudnál tűnni a környékről, tucatnyi pók támad meg. Heves küzdelem után (melyben levágtál, megrúgtál, és agyonszúrtál számos pókot) azonban a túlérő legyőz. Megkötöznek, megvemek. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Mérőfoldeken át hurcolnak ragacos pókhálóba burkolva, mígnem hajnalban elérik a sivatagi pókok szálláshelyét. Lapozz a 327-re.



Oldalra szökkensz, egy kicsit eltávolodsz, majd oldalba támadod a deik hajóját. Az ellenség elektromos támadófeje azonban végighúz a hajódon. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad fűvócsó, lapozz a 398-ra. Ha nincs, megpróbálkozhatasz egy piros gombbal (lapozz a 109-re) vagy egy drót meghúzásával (lapozz a 314-re).



A szoba hirtelen lángolni kezd. Dobj annyiszor, ahány titániumkockád van, és add össze a dobásokat. Nézd meg az eredményt az alábbi táblázatban, hogy megtudd, mennyit sebződtél a tűztől:

- 1, 2, 3, 4 vagy 5 Vonj le 5 ÉLETERŐ pontot.
 6, 7 Vonj le 4 ÉLETERŐ pontot.
 8, 9 Vonj le 3 ÉLETERŐ pontot.
 10, 11 Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot.
 12 Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot.

A tűz szerencsére hamar elenyézik. Ha még életben vagy, úgy döntesz, hogy átmész a szobán a szemközti kijáratához. Lapozz a 200-ra.



Ütközésig tolod előre a gyorsítókart, nagy cuppanással átgázolsz a kocsonyalényen, és kihajtasz a lengőajtón. Egy hatalmas nagy terembe jutsz. Odabent nagy földkockákból fák nőnek ki végeláthatatlan sorokban. Szinte mindenféle gyümölcs megtalálható itt, ami fán terem: narancsok, citromok, barackok és még rengeteg más. Nem nehéz rájönni, hogy az űrállomás hidroponikus kertjében vagy, itt állítják elő a friss élelmiszereket. Szerencsére a némileg ellapított kocsonyalény még nem szedte annyira össze magát, hogy ide is utánaad jöjjön; leszállsz hát a kocsirol, és körbenézel a kertben. Az eperfák felé indulsz (lapozz a 362-re), vagy inkább valami más, édes illatú gyümölcs után nézel (lapozz a 197-re)?



267

Elmész egy érthetetlen, sárga és piros betűkkel teleírt tábla mellett, és belépsz a kunyhóba. Odabent alacsony réztalpaton egy esőcseppet mintázó, két méter magas obszidiánszobor áll. A kunyhónak nincs ajtaja, és egyenesen az útra néz, így amikor a lámpás fickó közel ér, beugrasz a szobor mögé, és nekilapulsz, hogy ne lehessen észrevenni. Ez a mozdulat végzetesnek bizonyult! Amint hozzáérsz a szoborhoz, az anyaga folyadékká válik, és hideg vízként a padlóra ömlik. Az emelvényen egy ocsmány, sötétvörös színű lény áll: löfejű, két lábú, kar nélküli szörnyeteg. Világosszürke, pizsamaszertű ruhába van öltözve. A ruhán szabályos időközönként sötétszürke csíkok futnak végig. A fején kis sapka, hasonló anyagból varrva. Rád bámul, majd felkiált: – Szabad! Szabad vagyok ismét, négyszáz év óta! Mi csoda durva eljárás néhány apró gyilkosság és pár jelentéktelen nemi erőszak miatt! De még megemlegetik azt a napot, amikor bezárták a rettenthetetlen Fog Farkint! – Felismered a nevet: a múlt zsamoki galaktikus banditája! Ezerévi börtönre ítélték, számtalan kegyetlen gyilkosság, rablás és nemi erőszak miatt. És te most szabadon engedted! Lapozz a 359-re.

268

Farkin ragacsos nyelve végre elereszt. Levegőért kapkodva előrántod lézerkardodat és megtámadod a gonosz banditát.

FOG FARKIN

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 294-re.



Egy erőteljes sugármaláb tönkreteszi az egyik lézerágyúdat. Csökkentsd mind a PAJZS, mind a LEZER pontjaidat 1-gyel *véglegesen*.

Csillagkód:

Emelkedési szög	+21,5
Dőlésszög	+112
Fordulási szög	+1,5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel:

Felére csökkentet a sebességet,
és +90 fokra dőlész?

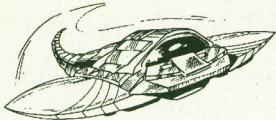
Lapozz a 34-re

Felére csökkentet a sebességet,
+60 fokra emelkedsz, és +30 fokra dőlész?

Lapozz a 22-re

Tartod a sebességet, -15 fokra emelkedsz,
+60 fokra dőlész, és +5 fokra fordulsz?

Lapozz a 217-re



270

– Nagyszerű! – kiáltja Zud. – Pontosan erre számítottam. Van innen nem messze egy ivó. Mindenféle banditák, kalózkod és ilyesféle népek szoktak odajárni. A kocsmá falait mindenféle különös dolgok borítják, ezek mind a kocsmatulajdonos öreg deikhez tartoznak. Az egyik ilyen tárgy azonban nagyon érdekelt engem. Ez egy Atranda-Redről származó, gömbfejű bicefalón kipreparált agya. Ezek a legintelligensebb lények az összes ismert multiverzumban. Ezt az agyat egy kristályvázában őrzik. Szükségem van az agyra, méghozzá sértetlenül, hogy működtetni tudjam az egyik gépemet. A nyomorult öreg deik nem akarja szépszerével nekem adni, így te majd ellopod tőle! – Ez a Zud tisztára örült! Előrántod a lézerpisztolyodat, és megfenyegeted (lapozz a 162-re), vagy elindulsz, hogy teljesítsd, amire kért (lapozz a 315-re)?

271

Egy színes sávot követsz órákon át, míg végül egy nagy tó partjára érsz. A tó fölött pilléreken egy hatalmas kristályűrhajót látsz, melynek szinte minden pontjáról fegyverek meredeznek elő. Egy magas töltés vezet a hajótól a tó partjára. Ha találkozni már Schainével, a tündérrel, lapozz a 171-re. Ha nem, dönhetsz úgy, hogy a töltésen át az űrha-

jóhoz sétálsz (lapozz a 317-re), de úgy is, hogy eltűnsz a helyszínről, és a töltéstől távol vezető ösvényt követed (lapozz a 354-re).



272

Épp amikor a második martalócot is elintézted, újabb idegen lények jelennek meg az ajtóban. Az egyik egy hatkarú, leginkább bogárra emlékeztető teremtmény. Az egyik kezében gumibotot, a másikban hálót tart, melyet azonnal rád vet. Nemsokára annyira belegabalyodsz a hálóba, hogy mozdulni sem bírsz. A hatkarú alaposan megver. Vonnj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Bevonszolnak a házba, és kis időre magadra hagynak az egyik szobában. Nemsokára azonban ismét megjelenik a hatkarú lény: – A főnök és Vodevik látni akar most – morogja. – Viselkedj normálisan, ha jót akarsz! – Lapozz a 367-re.

273

A többiek közben elérték a szomszédos oszloptetőket. Rikácsolnak egy kicsit, majd hosszú hálókat kezdenek szőni. Kis idő múlva a hozzád legközelebb lévő pók ragadós fonalat lő ki, mely azonnal megtapad a te oszlopodon. Mielőtt

levághatnád a fonalat, három pók már át is szaladt rajta, és rád támad. Ha megpróbálsz lerúgni őket, lapozz a 210-re. Ha lézerpisztollyal nyitasz tüzet rájuk, lapozz a 228-ra.

274

Egy hosszú, keskeny folyosóra jutsz. A folyosó falain vöröses színű ablakok sorakoznak, rajtuk festői kilátás nyílik az úrban lebegő közlekedőfolyosó végén pihenő űrhajóra. Azonban egy feléd közeledő narancsszínű kocsonyalény ki-zökkent a szemlélődésből. Mivel az ilyesféle lények ellen szinte reménytelen a küzdelem, úgy döntesz, hogy a folyosó másik vége felé menekülsz. Futás közben véletlenül meg-löksz valamit. Odapillantasz, és egy emberi csontvázat látsz, a kocsonyalények egyik korábbi áldozatát. Csontujjaiban még mindig szorogat néhány tárgyat, sőt a lábánál heverő műanyag ládában még egyéb dolgok is vannak. Mivel rövid az idő, legfeljebb csak két tárgyat vihetsz magaddal az alábbiak közül:

jelzőpisztoly
lánc
sűrítettlevegő-tartály
karóra
bot
rágógumi

Ha eldöntötted, melyik kettőt viszed magaddal, írd fel a kalandlapodra, és lapozz a 332-re.



Marsatu mögéd ugrik, amint a perfekta támadásba lendül.

PERFEKTA

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 24-re.



A szellőzőcsövön keresztül leereszkedsz a 7-es pincébe, és egy háromszögű ajtón keresztül belépsz L'Bastin laboratóriumába. A laboratórium egy hatalmas, négyszög alakú terem, ríktó kék mennyezettel és barna falakkal. A falak mellett hosszú alumíniumpolcokon színes üvegcsék, füstölő kémcsövek, bedugaszolt hengerek és csövek sorakoznak. Kellemetlen illatok szállnak fel a füstölő kémcsövekből, és a padlóra kiöntött vegyszertöcsékből. L'Bastin nem volt valami rendszerető tudós! A figyelmed azonban hamarosan a terem másik végébe irányul, ahol egy sor faláda mögött három kutyaszerű lény színes porokat szór egy hatalmas keverőgéphez. Közelebb lopózva alaposabban is szemügyre veheted őket. Idegennek ható ruházatukról és szakadozott, gyors beszédükről felismered őket: ezek jappik, a Quadrax-Mauve-ról származó intelligens lények. Jelenleg ők a laboratóriumi asszisztensek, és éppen a perfekták második sere-

gének vegyianyagait készítik elő. – Ide figyelj, Zap, én szölok hozzád, Brag! – mondja a fehér köpenyt és mindenféle színes lámpákkal teletfűzött sisakot viselő jappi. – Szüneti-dő van. Söpörd le a székeidet, ideje egy korty rakétakólát inni! – Zap és Brag leteszik a szerszámaikat, és a terem másik felébe mennek, ahol is mindenféle furcsa hangok után nagy, gurgulázó nyeléseket hallasz. Amikor tiszta a levegő, odalépsz a keverőgéphez, és a kősdarabot belehajítod a folyadékba. Amikor azonban visszaindulnál rejtekhelyedre, a két jappi éppen visszatér a kólaszünetből, és észrevesz. – Hé, hé! – kiált az egyik. – Mi ez a ... sumákolás? Na megyek, és elpötyöntek egy-két szót a megfelelő perfektáknak! – Ezekkel a szavakkal megfordulnak, és kimennek a laboratóriumból. Ha nálad van a hangfelerősítő fejkészüléket tartalmazó gömb, lapozz a 132-re. Ellenkező esetben lapozz a 115-re.



– Te vic'k vac'k! – csattan fel dühösen az öregember. – Nek'd a nar'ncs túl kő, ha! – A gonghoz tántorog, kétszer meggongatja, majd kitartott kézzel rád mutat. Felébresztette a deiket! Lapozz az 51-re.



278

Az összes négyzet alakú csempe színt vált: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Melyikre lépsz tovább? A B2-re (lapozz a 327-re) vagy a C3-ra (lapozz a 129-re)?

279

Végre eléred az Aarokot, és kilépsz a valós térbe. Miközben a *Csillagköddel* a bolygó védelméhez tartozó aknák, detonátorok és automata bombák között lavírozol, egy robot-bomba észrevesz, és neked támad.

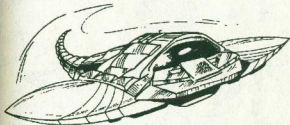
ROBOTBOMBA BESOROLÁS 6 LÉZER 2 PAJZS 6

Ha győztél, lapozz az 52-re.



280

A perfekta jármű sajnos beragad a mocsárba, és nem indul el. Mivel a pókszerű jármű egyre közelebb ér, kénytelen vagy felmászni a fára, és célba venni a lézerpistolyoddal. Lapozz a 165-re.



281

Mielőtt elérnéd az oszlop tetejét, az egyik dűne mögül tucatnyi szőrös, pókszerű lény ugrik ki vadul visítózva. Hárman közülük a te oszlopra kezdenek felmászni, míg a többiek a környező oszlopokon szaladnak fel. Megpróbálsz a pofájába rúgni az első póknak, aki felér hozzád (lapozz a 210-re), tüzet nyitsz a szomszédos oszlopokon mászó pókokra (lapozz a 228-ra), vagy inkább a pajzsodat és a lézerkardodat használod az oszlopon felmászók letessékelésére (lapozz a 178-ra)?



282

Az ellenséges léghajó alacsonyan a fejed fölött repül el. Mielőtt azonban üldözőbe venné Hosszúorr kapitány hajóját, kinyílik az alján egy kis nyílás, és egy fémgömböt dobnak ki rajta. A fémgömb megreped, széttrörik, és egy vad, barackszínű mutantoid ugrik ki belőle. Egyik kezében korbácsot, a másikban egy nagy lézerpuskát tart.

MUTANTOID

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 32-re.

283

Dr. Furcsabigyó nagyot kacag odafent. Leereszkedik a torony oldalán, és megmutatja az óra percmutatóját. – Ez az igazi mutató! – mondja. – Vodevik és Kogo most ki tudja, hova kerültek. De nem hiszem, hogy valaha is vissza fog-nak térni. – Ezt meglepően magabiztosan mondja. Felemeli a kristályt a földről, és mindketten bementek az udvarházba. Rövid pihenés és teázás után Dr. Furcsabigyó felajánlja, hogy elvisz a bolygó védelmi központjába a kristályának felhasználásával. – Persze nem túl közelre, ezt megértheted. Mindenféle érzékelők és védelmi berendezések vannak ott körös-körül, és azok biztosan felfedeznének minket. És akkor bizony nagy bajban lennénk! Valószínűleg az 5-ös pin-cébe foglak vinni, nem messze a Csodák Kupolájától. On-nan már magadnak kell megtalálnod az utat. – Felnevet. A kristály megnő, a mutatót irányba állítja, te pedig eltűnsz. Lapozz a 2-re.

Végül megtalálod a főbejáráshoz vezető utat, és kilépsz a teraszra. Nem messze tőled Marsatu és Bok áll. Marsatu nyilván valami utasítást ad éppen Boknak – micsoda kár, hogy nem tudsz szájáról olvasni! Néhány másodperc múlva Marsatu feléd fordul, miközben Bok (aki nyilván valami utasítást kapott az urától) elindul északkeleti irányba a függőlyosón. – Hm – kezdi Marsatu –, tegnap este a küldetésről kezdted beszélni. – (Erre nem emlékszel.) – Nos, akkor segíthetek neked éppen eleget; gyere csak. – Visszamentek a házba, és a folyosók labirintusán átvergődve ezúttal egy nagy, régi stílusú tűzhelyet rejtő szobába juttok. A tűzhely fölött egy ósdi kandallópárkányon egy ónszobrocska áll, melyre Marsatu felhívja a figyelmedet. – Íme! – kiáltja, miközben egy furcsa alakú aranykulcsot illeszt a figura egyik szemébe, és elfordítja azt. Az egész tűzhely körbefordul, és mögötte egy polc jelenik meg. A polcon hét kristálygömb nyugszik. A gömbök átlátszóak, így jól láthatóak a beléjük zárt apró tárgyak. – Válassz kettőt! – mondja Marsatu. Az alábbi listáról két tárgyat magadhoz vehetsz, ezeket írd fel a *kalandlapodra*.

fűrésisak
harci vértet
infravörös érzékelős sisak
hangfelderősítő fejkészülék
rakétacipő
fémkulya
erő-kesztyű

Ha kiválasztottad a két tárgyat, lapozz a 233-ra.



Egy közeledben robbanó űrakna szilánkjaitól könnyebben megsérülsz. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+19
Dőlésszög	+82
Fordulási szög	-18

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel?

Tartod a sebességet, és -6,5 fokra fordulsz?	Lapozz a 148-ra
Tartod a sebességet, +15 fokra emelkedsz, és -31 fokra fordulsz?	Lapozz a 177-re
Felére csökkented a sebességet, +105 fokra dőlsz, és -5 fokra fordulsz?	Lapozz a 203-ra

286

Az ellenséges hajóról egy irányított rakéta röppen ki, mely hozzád közel csapódik Hosszúorr kapitány hajójába. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Lapozz a 249-re.



287

Tűzet nyitsz, de a lézersugarak lepattannak a martalócock páncéljáról. Az egyikük közben odaszól a másiknak: - Figyelj csak, Marigold, ma jó napunk lesz. Nyusztit fogtunk! - Ja, Nob - feleli a másik -, tángáljuk el egy kicsit! - Felpat-tansz, és előhúzd a lézerkardodat. A martalócock a hosszú nyelvű buzogányait használják.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
NOB	8	12
MARIGOLD	6	12

Ha legyőzted őket, lapozz a 166-ra. Ha ők győztek, lapozz a 116-ra.



288

A kutya sajnos hibás, és mielőtt kiszabadul a gömbből, rád támad. Marsatu és a perfekta egymás hasát fogják a röhögéstől. - Lábhoz! - üvöltöd. - Lábhoz!

FÉMKUTYA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 3

Ha legyőzted, lapozz a 275-re.

289

A léghajó alján kinyílik egy ajtó, és egy hatalmas orr jelenik meg, két fekete szem kíséretében. - Hahó, idegen! - kiáltja le a kapitány. - Éppen kevés a legénységem; ha felmászol, biztosan meg tudunk egyezni. - Mivel jelen pillanatban a fő problémád az, hogy minél távolabb kerülj a sivatagi pókoktól, felmászol a kötélletrán, és a léghajó fedélzetére lépsz. Lapozz a 364-re.





290

Mielőtt lemerülhetnél, hangos robbanást hallasz, és a hajó légszilipje leszakad. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A nyíláson három vad perfekta ugrik be, és neked rontanak.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

HARAPÓS ÓRMESTER PERFEKTA	8	8
RAVASZ TIZEDES PERFEKTA	8	6
HARCIA CIVIL PERFEKTA	8	7

Ha győztél, dönthetsz úgy, hogy északnyugati irányba hajózol (lapozz a 128-ra), vagy pedig utasítod a számítógépet, hogy hajtsa végre a 358-as (lapozz a 358-ra) vagy a 368-as (lapozz a 368-ra) tervet.



291

A hajód vadul hátrapenderül. Az elektromos támadófej balszerencsédre a saját hajód burkolatát éri. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A deik felbukkan a láthatáron, és feléd iramodik. Nemsokára lőtávolon belül lesz. Mit teszel:

Belefülsz egy vörös csőbe?

Lapozz a 234-re

Elfordítasz egy háromszög alakú gombot?

Lapozz a 26-ra

Meghúzol egy vasgyűrűt a padlón?

Lapozz a 47-re

292

Azon igyekezetedben, hogy elkerüld az ellenséges lövéseket, mészre a biztonsági határon túl pörgeted fel a *Csillagkő* motorjait, és egy éles fordulót hajtasz végre. Az energiaegységek vészjósólán duruzsolni kezdenek. Egy pillanattal később a műszerek vad táncot kezdenek lejteni, és vagy tucatnyi villogó vörös fény gyullad ki az irányítópulton. Lapozz a 389-re.





293

A békafejű lény megszólal mögöttem. – Helyes, az az enyém. Az erekyém! – Ezenközben mohón nézi a spektromvetőt, és a hozzá tartozó töltényeket tartalmazó ládát. A spektromvető azonban igen hasznos lenne a küldetésed teljesítéséhez. Odaadod a lénynek (lapozz a 88-ra), vagy inkább magadnak tartod meg (lapozz a 381-re)?

294

Átkutatod Farkin holttestét, és találsz nála egy acélráspolyt. (Írd fel a *kalandlapodra*.) Megfordulsz, és látod, hogy a lámpás figura az útról figyel téged. Az egész küzdelmet végignézte, anélkül hogy segített volna! Lapozz a 349-re.

295

A zajok végül elcsendesülnek, csak a távolból hallatszik valami halvány kopogás, de aztán visszaáll a csend. Miután kellemesen kipihented magad, elérkezik a reggel. Kimehetsz a faluból a Spítflak utcán (lapozz a 160-ra), vagy megvizsgálhatod napfénynél is épületeket (lapozz a 380-ra).

296

Egy hangszóró szólal meg: – Veszély! Három ellenséges harci jármű közeledik. A helyzet komoly! – Rhio még mindig a székében pihen, és amikor odalépsz és megvizsgálod, észreveszed, hogy meghalt. Az izgalom valóban túl sok volt neki! A hangszóró tovább beszél: – A helyzet kétségbeejtő! Javaslom a 208-as, a 358-as vagy a 368-as tervek végrehaj-

tását... inputra várok... – A számítógép a válaszdra vár. Fogalmad sincs, hogy mik lehetnek ezek a tervszámok, de nincs időd. A 208-as számot mondd be (lapozz a 208-ra), a 358-ast (lapozz a 358-ra), vagy a 368-ast (lapozz a 368-ra)?



297

A kocsonyalény hamar utolér, és téged is elfogyaszt. Kalandod véget ért.

298

Kemény küzdelem után végül sikerül visszaszorítanod a pókokat. Az életben maradtak visszavonulnak, és az egész éjszakát a sebeik ápolásával töltik az egyik dűne mögött. Hajnalban épségben felébredsz. Éppen azon kezded tömni a fejedet, hogyan fogsz innen lejutni, amikor halk duruzsolást hallasz a távolból. A hang irányába fordítod a tekinteted, és egy nagy, lapos léghajót pillantasz meg feléd közeledni. Fárán vörös-fehér színű zászlót lobogtat a szél. A léghajó fölött néhány méterrel megáll, és kötélhágcsót ereszt le. A pókok ugyan méltatlankodni kezdenek az eljárás önkényesége fölött érzett őszinte felháborodásukban, de a léghajó néhány hűsugárral észhez téríti, és elzavarja őket. Megme-nekültél! Lapozz a 289-re.

299

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, és nem tud támadni. A csúszómászó egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a kék gyűrűt, és neked ront a szabaddá vált úton.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
CSÚSZÓMÁSZÓ	5	2	12
SZŐCSKE	–	3	10

Ha legyőzted, lapozz a 258-ra.



300

Meglepetésedre a kardod markolata cuppanó hang kíséretében besüllyed a férfi fejébe! „Barty” a földre rogy, és felölti igazi formáját: egy világos narancsszínű kocsonya lesz belőle! A szemeid előtt emészt meg az előbbi kék overallt, és a dühös kocsonyalény neked támad! Ez az úgynevezett Valkrét Meglepetése, mely tetszőleges formát képes felvenni álcázásul. Ha nem vagy elég óvatos, te lettél volna a vacsorája! A kocsonya most feléd hömpölyög, és megemésztvén a zárszerkezetet, elzárja a hajóhoz vezető kijáratot. Azon a folyosón menekülsz, amerre az előbb „Barty”-t láttad (lapozz a 60-ra), vagy inkább beugrasz a tőled jobbra lévő, keskeny fémcsúszdába (lapozz a 242-re)?

301

A pult használatáért természetesen fizetned kell. Vony le 2 aranyat a vagyonodból (jegyezd fel a *kalandlapodon!*). A pult nem más, mint egy hosszú, megemelt vályú. Működésben ott ülsz, egy magas, zöld kocsmároslegény színültig tölti a vályút valami sötét folyadékkal, majd egy szívószálat nyom a kezébe. A folyadékot szűrőszelvényen azon gondolkodsz, hogyan fogod Zud küldetését teljesíteni; közben természetesen nem feledkezel meg Gnasháról sem, aki szépen kényelmesen rácsál a mellkasodban. A gondolataidat azonban hamarosan egy részeg öregember szakítja félbe. Kezében egy üres bögrével megütögeti a karodat, és kijelenti: – Nincs má' szömörtye! Nek'd mé' van! – Nem tudod biztosan, ilyenkor mit illik válaszolni. Mit válaszolsz:

- Akko' vidd a szömörtye' másh'va! Lapozz a 334-re
- Aj, hisz' nek'm sincs má' szömörtye! Lapozz a 191-re
- Akko' vidd a szömörtye korsz't, Lapozz a 277-re
- máskó' me' üveg't hozz!



302

Nem úszhattál még túl sokat, amikor egy hatalmas, sokfogu gúbelpotómusz dugja ki fejét a vízből. – Ah, mmmm... –

bugyborékolja –, épp ideje egy kis tízórainak! – Mivel a vízben nem tudsz olyan jól küzdeni, mint a szárazon, a harc idejére 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED.

GÚBELPOTÓMUSZ ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, úgy döntesz, jobb lesz, ha gyorsan visszafutasz a parta, mielőtt még egy ilyen (vagy szörnyűbb) teremtmény bukkanna fel. Ha úgy döntesz, hogy a droid után mész, lapozz a 261-re. Ha inkább elindulsz a völgyben, hát-ha találsz egy falut, ahol segítséget kérhetsz, lapozz a 344-re.



303

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, és neked támad.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZŐCSKE	–	4	10

Ha győztél, a csúszómászó fázisa következik. Úgy dönt, hogy nem forgatja el a kék gyűrűt. Lapozz a 212-re.

Váratlanul a robot karjai működésbe lépnek. Az egyik megragadja a kezedet, és olyan erőteljesen rázza meg, hogy a karod kiszakad a helyéből! Vonj le 4 pontot az ÉLET-ERŐDBŐL és 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. – Hoppá, bocsi! – feleli a robot. – Azt hittem, te is robot vagy. Na várj, hadd segítsék. – A robot sárgás folyadékot spriccel a sebedre: a folyadék beborítja a válladat, majd lassan megszilárdulva és filmszerű réteget képezve, szinte másodpercek alatt elláلتja a vérzést (persze, ha még életben vagy). Azután újabb meglepetés következik: a robot elhajtja a karodat. – Ez már használhatatlan – jelenti ki. – De próbáld meg ezt: ez *sokkal* jobb, de tényleg. – A robot előhúzza egy szörnyű, ruganyos csapot, erővel a válladra nyomja, és oda-ragasztja valami gusztustalan barna szerrel! Ezután, mint aki jól végezte dolgát, kikapcsolja magát. Hamar rájössz, hogy a csapot egész könnyű irányítani, és tulajdonképpen számos helyzetben hasznosabb is, mint egy emberi kar. Csak hát... A soktól csak később térsz magadhoz. Megvizsgálhatod az apró félgömböt, ha még nem tetted meg (lapozz a 149-re), megnézheted a felirat nélküli faládát (lapozz a 255-re), de fel is mehetsz a pilótafülkébe az alvó Rhiohoz (lapozz a 296-ra).

Az egész könyvespolc veled együtt megfordul, és nem sokára egy gyengén kivilágított szobába jutsz. A szoba egy raktár, mindenféle furcsa kacatok hevernek. Miután sem a könyvtárba nem találsz vissza, sem más kijáratot nem látsz a szobából, úgy döntesz, hogy közelebbről is megvizsgálod a tárgyakat. Utóbb rájössz, hogy ez helyes döntésnek bizonyult. A szobában hatalmas mennyiségű fegyvert tárolnak:

lézerkarabélyokat, lézervetőket, vákuumgránátokat, harci páncélzatokat, és még sok minden mást – éppen elég felszerelést ahhoz, egy kicsiny, elit hadsereget lehessen felszerelni vele. Még egy tucat feltöltött Newbury-féle pándimenzionális polipáncélt is találsz. Ezek a rendkívül fejlett szerkezetek képessé teszik a viselőjüket arra, hogy egyszerre létezzenek a 3. és a 17. dimenzióban. Ennek a találmánynak a gyakorlati haszna az, hogy a használója mindenféle károsodás nélkül mehet át falakon és hasonló akadályokon. Még soha nem viseltél pándimenzionális páncélt, de elhatározd, hogy most próbát teszel. Először felhúzod a gondosan megformált, teljes arcot takaró sisakot, asztán a mellvértet (melyből apró lézerpuskák állnak ki), aztán a derekadat takaró részt, a lábvértéket és végül a kesztyűket. A páncél különböző részeit bőrszíjak erősítik egymáshoz, illetve a testedhez. A pándimenzionális páncélok csak a viselőjük előlő részét védik, a hátuk páncél nélkül marad. Így aztán a viselőjük csak szemből tud átsétálni az akadályokon, oldalazva, vagy hátrafelé haladva nem. Ezért a pándimenzionális katonáknak mindig támadniuk kell, és sosem szabad visszavonulniuk, mert így védetlen oldalukat vagy hátukat mutatnák az ellenségnek. Most, hogy teljesen felszerelted magad, visszamész a könyvtárba (lapozz a 385-re), vagy átcusszansz a padlón, hogy megvizsgálj a pincéket (lapozz a 184-re)?



Felderül az ábrázatot: – Nálam van só! De hogyan teszszük bele a keverékbe? Hiszen be vagyunk börtönözve. –

De nem sokáig – feleli magabiztosan L'Bastin, és egyik kezével belenyúl a tartályba. Nagy cuppanással kihúzza a gumicsövet, és feléd nyújtja. – Itt van. Tekerd a karodra – utasít. Amikor megteszed, arra a pontra mutat, ahol Marsatu köddé foszlott. – Nézd csak meg jobban: a rácsok meglehetősen rossz állapotban vannak, és por borítja őket: a por pedig jó szigetelő. Feszítsd szét a rácsokat a gumicsöves kezddel, és szabadok leszünk. – Mivel nincs más választásod, teszed, amit L'Bastin mondott. Amikor hozzáérsz a rácshoz, valóban csak kisebb áramütést szenvedsz el. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Büszkén átlépsz a nyíláson. Éppen megfordulsz, hogy segíts L'Bastinnak kikászálódni, amikor nyílik az ajtó, és az Őr-perfekta lép be a terembe. – Most tetten értelek benneteket! – kiáltja, és felemeli fegyverét. Te egy szempillantás alatt ráugrasz, és megpróbálsz kicsavarni a fegyvert a kezéből.

ŐR-PERFEKTA **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 356-ra.



307

Az ösvény egy mély szakadék szélén vezet végig, majd egy keskeny szurdokon át egy lila-narancsszínű patakhoz visz le. Elhamarkodottan úgy döntesz, hogy a víz előzetes

megvizsgálása nélkül átgázolsz a patakon: a vize azonban savas, és megégeti a bőrt. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Miután átkeltél a patakon, leülsz a partján, és a sebedet bekötözöd egy közeli olajbokr levelével. Ennek a növénynek egészen különleges gyógyító hatása van. Úgy döntesz, hogy a jövőre gondolva, el is teszel néhány levelet (írd fel őket a kalandlapodra). Lapozz a 271-re.



308

Az egyik ragaeszos oszlop felé tántorodsz, de az utolsó pillanatban visszanyered az egyensúlyodat, így megmenekülsz a hozzáragadástól. Az öregember felemeli a botját, és szigorú arccal kijelenti: – A gömbfejű zöld óriás akarata szerint szenvedned kell, gyalázatos lény! – Ezekkel a szavakkal magasra emeli botját, és neked ront.

ÖREGEMBER **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 4**

Ha legyőzted, lapozz a 30-ra.





309

Úgy döntesz, hogy elrejtőzöl a ventilátoraknában, de odabent váratlanul egy vörös kámszás humanoid ront rád nagy, görbe késsel.

**VÖRÖS
KÁMSZÁS TERRORISTA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 78-ra.

310

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, és a szabaddá vált úton neked ront.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
HARCOS	4	3	8
SZÖCSKE	–	3	10

Ha legyőzted, a csúszómászó következik. Ő úgy dönt, hogy nem mozgatja a kék gyűrűt. Lapozz a 212-re.

311

Közel repülsz egy bolygóhoz: csodálatos látványt nyújt fentről a vörös és zöld színű felszín a felette kavargó fehér felhőkkel. Ahogy az atmoszféra sűrűbb részébe érsz, műsereid mutatják, hogy az űrhajód külső burkolata kezd felhevülni. A különös ürmövény nemsokára a *Csillagköd* vörösen lángoló csóvájaként hamuvá ég. Amikor azonban, megsza-
badulván kellemetlen potyautasodtól, ismét emelkedni kez-

desz, a fölötted örvénylő felhőkből váratlanul egy villám csap bele a hajódba. A légnyomás gyorsan csökkenni kezd a kabinban. Miközben a műszerekkel küzdesz, a hajófarban lévő egyik raktárban tűz üt ki. A turbóhajóművek nem indulnak be, így űrhajód egyre gyorsulva egy vöröses színű hegylánc felé zuhan. Ekkora üzemzavar mellett képtelenség épségben földet érni, örülhetsz, ha túléled egyáltalán a becsapódást. Végző kétségbeesésedben kézi irányításra kapsz, és az utolsó pillanatban sikerül annyi felhajtóerőt nyerned, hogy átemeld a *Csillagköd* orrát az éles gerincű hegylánc fölé. A hegyek közti völgyben repülve egy fákkal körülvett, sötét vizű tavat pillantasz meg. A tó egyik szélén szürke kavicsos partsáv húzódik. A tó vizére próbálsz leszállni (lapozz a 44-re), vagy a kavicsos sávra (lapozz a 96-ra)?

312

Gravitációs bomba robban a közeledben. Csökkentsd 1-gyel az űrhajód PAJZS pontjait *véglegesen*.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+44
Dőlésszög	+202
Fordulási szög	+21

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	500

Mit teszel:

1000-re gyorsítasz, és tartod az irányt? Lapozz a 22-re
 2000-re gyorsítasz, +40 fokra emelkedsz, +120 fokra dőlsz, és +26 fokra fordulsz? Lapozz a 269-re
 Tartod a sebességet, +30 fokra emelkedsz, és +30 fokra fordulsz? Lapozz a 347-re



313

Az űrhajódban pihensz estig, mikor is Krill összegyűjti az embereit: néhány száz erős fickó, mindenféle fegyverekkel (lézerpuskák, plazmavetők, rezonanciaágyúk, lángszórók, vákuumgránátok, villámvetők) felszerelve. Színes lobogók alatt végigmasíroznak a síkságon, át a hegyláncon, a Droog tó irányába. Néhány órával később a tó felől robbanások zaját hallod, és az ég narancs és vörös színekben villózik. A támadás elkezdődött! Végül a fülhallgatód sercegni kezd, és meghallod Krill hangját. – Most szállnak fel! Támadj! – Ezzel egy időben egy hatalmas, kristályűrhajót pillantasz meg, amint lassan a hegyek fölé emelkedik. A hajó oldalából számtalan gyilkos kinézetű lézérágyú áll ki. Felszállsz, és támadópályára vezérlod a *Csillagködöt*.

**DELPHON
HADIHAJÓ**

BESOROLÁS 5 LÉZER 5 PAJZS 8

Ha legyőzted, lapozz a 328-ra.

314

A két gömb megfordul, és egymás felé száguld. Mindkét hajó a manipulátorkarokkal próbálkozik, de pajzzsal mindketten kivédik a támadást. A két gömb tompa puffanással egymásnak ütközik. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. A gömböd falán nagy repedés keletkezik, és a gömb gyorsabban kezd süllyedni. Nincs már sok idő! Mit teszel:

Semmit?

Belefűjsz egy fűjókába?

Ráharapsz egy kék harapókára?

Hangosan kiabálni kezdesz?

Lapozz a 291-re

Lapozz a 109-re

Lapozz a 338-ra

Lapozz a 47-re



315

Zud a kocsmához vezet: nagy, nyálkászöld színű épület. A falán hatalmas tábla hirdeti: „DÖGLÖTT FETHP FOGADÓ – GYÍKFÉLÉKNEK ÉS MUTÁNSOKNAK TILOS A BELÉPÉS!” – Zud barátságosan megveregeti a válladat, majd sarkon fordul, és visszamegy a kamrájába. Te belépsz a kocsmába. Lapozz a 83-ra.

316

Egy levesestányér alakú szobába érsz, melynek egyetlen kijárata van a másik felén. Amint belépsz, egy hang szólal meg: – Ha át akarsz menni, dobj a titániumkockákkal. – Ha van titániumkockád, lapozz a 265-re. Ha nincs, lapozz a 152-re.



317

Az utadat két mutáns állja el. Lábaikból és arcukból karmos mancsok állnak ki. – Túl sok az izom rajta, és kevés a zsír – morogja az egyik a másiknak. – Ja – így a válasz –, de ha jól megsütjük, talán elég finom lesz. – Ezekkel a szavakkal neked rontanak.

NYÁLADZÓ MUTÁNS
ÜGYETLEN MUTÁNS

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
8	8
5	10

Ha győzol, úgy döntesz, hogy inkább távozol innen, mielőtt újabb lények bukkannának elő. A távoli, alacsony hegyek felé vezető ösvényt választod. Lapozz a 354-re.



318

Mérföldeken át gyalogolsz. Szikrázó márványból és csillogó agátból faragott boltívek alatt haladsz át, házak, kunyhók és nagy épületek mellett mész el. Minden csöndes és kihalt, immáron háromszáz éve. A Csodák Kupolája még mindig jó pár mérföldnyire van tőled, amikor a fények kékre, fém-színűre és tompa szürkére váltanak. Magasan fölötted számtalan apró, aranyszínű fényforrás gyullad ki, csillagként szikrázva. Este van. Talán egy mérföldnyire tőled egy apró kézilámpa imbolygó fényét pillantod meg feléd közeledni a függőfolyosón. A tulajdonosa egy magas, szikár fickó kényelmesen lépked. Megváród, amíg odaér hozzád (lapozz a 349-re), vagy elbújsz az egyik kunyhóban, és megváród, amíg eltávolodik (lapozz a 267-re)?

319

A droid gazdája Krill Babbit, egy szürke bőrű humanoid. Hatalmas, kerek orra alatt lefelé konyuló bajuszt visel – úgy tűnik, egy walruszal találkoztál. Szerencsére ez elég barátságosnak tűnik. – Igen, én vagyok a gazdája ennek a droidnak és ezeknek a barlangoknak – morogja –, sőt egykor az egész bolygónak is én voltam a gazdája. Egészen addig, amíg jó pár évvel ezelőtt Schaine, a delphoni harcos tündér ide nem jött hatalmas csillaghajóján. – Ha találkoztál már Schainével, a delphon tündérrel, lapozz a 236-ra. Ha nem, lapozz a 341-re.

320

Szerencsére éppen idejében fejezted be a fordulót, az ellenséges robot űrhajó már majdnem lőtávolságra került. Fürgén ellenfeled háta mögé szökkensz, és pusztító lézersugarat irányítasz felé.

VALIOOG

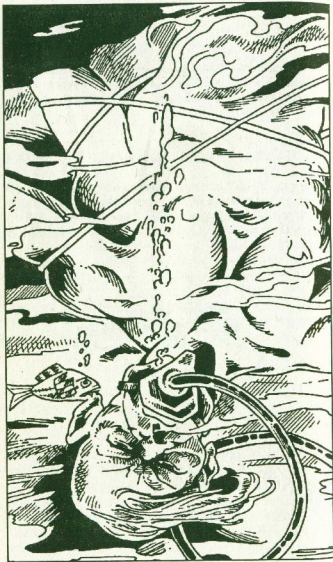
ROBOTŰRHAJÓ BESOROLÁS 4 LÉZER 3 PAJZS 4

Ha győztél, kilöthetsz egy villám-nyalábot (lapozz a 143-ra); megközelítheted a Valioog anyahajóját (lapozz a 369-re); végrehajthatsz egy győzelmi orsót (lapozz a 389-re); vagy elektromosan végigpásztázhatod az ellenséget (lapozz a 215-re).



321

A kör alakú csempék mind színt váltanak: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Merre lépsz tovább? A C3-ra (lapozz a 177-re) vagy a D4-re (lapozz a 396-ra)?



Ahogy közelebb értek a tankhoz, látod, hogy már van benne valaki: egy hórihorgas, négykarú humanoid. A perfekta vihogni kezdenek egymás közt, amint Marsatu felismeri a szerencsétlent. Egy pillanatnyi tétovázás után Marsatu megütögeti az üveghengert. – L'Bastin – kérdezi –, mit csinálsz te odabent? Azt hittem, a szokásos helyeden találak, a trónodon ülve. – Az elefántcsont agyarból egy mérges hang szól ki: – Marsatu, te *barom*! Azt hiszed, jókedvemből vagyok itt? Naná, hogy nem! Azok a nyomorult szőmyszülöttek... igen, igen, az a három perfekta ott melletted... Ők zártak be ide. Igen, tudják, hogy én teremtettem őket! Meglehetősen hálátlanok! De ha egyszer is kikerülök innen, istenemre nyomod... áááá! – Az egyik perfekta előrehajol, és beljebb tolja az egyik fémtollat. – Nos, nos, L. B. – kacagja, miközben az egyik izgatott fémhal mélyen beleharap L'Bastin bal fülcimpájába. – Veszekedéssel alacsonyítod le magadat, de a fenyegetéseidnek nincs alapja. Te már tudod, de nem sokára mindenki meg fogja tudni, hogy mi, perfekta, semmi más nem tűrünk, csak ha úrnak és parancsolónak tekintenek minket. És ennek így is kell lennie, mert tökéletesek vagyunk, nem igaz? A tökéletes életformák! Csofálatosan érzem magam, mert *magam* csodálatos vagyok! Mi egyedül rendeltettünk a galaxis feletti uralomra. – Ezután a perfekta nagy ívű, diadalmas beszédbe kezd, mely mellett Őriás Jym Ego szóvirágai igazán csak egy kis bölcsődés zserige kezdeményeinek tűnnek. Amikor a perfekta befejezi, téged is és Marsatut is egy börtönbe hurcolnak, hogy itt várjátok ki a minden bizonnyal fájdalmas véget. Lapozz a 225-re.



Kis idő múlva egy táblához érkezel. A táblán az alábbi felirat olvasható:

**HELY: VÖRÖSKUTYA KÖZPONTI...
1-ES PINCE... 13-AS ÉPÜLET.**

Ez alatt pedig még egy sor:

TILTOTT TERÜLET. BELÉPNI VESZÉLYES!

Te bátran belépsz. Egy széles folyosón haladsz, míg végül számos oldaleágazás után egy nagy, zárt légsziliphez érkezel. A szilipajtóból két fogantyú áll ki: egy vörös, kör alakú, és egy kék, négyzet alakú. Eszedbe idézed, hogy a Csodák Termébe, a 6-os pincébe kell eljutnod, hogy ártalmatlanná tedd a bolygó védelmi rendszerét. Ez az ajtó valószínűleg a 2-es pincébe vezet. Mit teszel:

Mind a vörös, mind a kék fogantyút az óramutató járásának irányában forgatod el? Lapozz a 93-ra
A vöröset az óramutató járása szerint, míg a kékét ellenkező irányban forgatod el? Lapozz a 386-ra
Mind a vörös, mind a kék fogantyút az óramutató járásával ellenkező irányban forgatod el? Lapozz a 118-ra
A vöröset az óramutató járásával ellentétesen, míg a kékét az óramutató járása szerint forgatod el? Lapozz a 192-re



Lassan, vigyázva lemosod a zöld masszát a lényről. Eközben sajnos két másik lényt is megtisztítottál, amelyek nem annyira barátságosak, sőt, miután már jó ideje fogságban tartózkodnak, meglehetősen éhesek!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
KACSAŐRÚ HERNYÓ	8	6
DÜHÖS SÁRGA KOCSONYALÉNY	6	6

Ha legyőzted őket, lapozz a 387-re.



Brak lézersugara lyukat éget melletted a falba. Olvadt fémdarabok potyognak rád. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A lézerágyú fenyegetően ismét feléd fordul. Balra gurulsz (lapozz a 158-ra), vagy jobbra (lapozz a 247-re)?

Hamarosan tökéletesen eltévedsz a ház folyosói, lépcsői és alagútjai között. Próbaképpen kinyitod azon kevés ajtók egyikét, amellyel találkozta a kóborlásod során. A falak pad-

lótól mennyezetig polcokkal vannak borítva, a polcokon könyvek, háromdimenziós fényképek és egyéb misztikus katonák sorakoznak. Egy dolgozószobában vagy. Furcsa, de az egyik polcon a könyvek fejjel lefelé vannak elhelyezve. Melyik könyvet emeled le:

*Relatív nem-relativitás?
Az 57. század költői?
Baba házi készítésű borai?*

Lapozz a 104-re
Lapozz a 355-re
Lapozz a 305-re

327

A pókvezér, Slin királyod elé hurcolnak. – Nos, nos – motyorássza –, ez itt finomnak és ropogósnak látszik. Jó sok hús van rajta. Nem olyan nyamvadt, mint amilyeneket mostanában hoztatok. Barátocskám, most fellőgatunk néhány napra, hogy párolódj egy kicsit. Utána pedig nyam-nyamm! – Parancsára elvezetnek, és felkötnek egy két sivatagi fa között kifeszített pókfonalra. Mindenfelé más pókfonalakat is látsz, melyekkel a legkülönfélébb lények vannak kikötözve. Vannak közöttük nagyok, vannak közöttük kicsik, közös vonásuk azonban, hogy mindnyájan meglehetősen élettelenül csüngenek. Kicsit odébb az éppen szolgálatban lévő őrpók kíváncsian kotorászik a tőled elvett fegyverek között. A többiek bemásztak föld alatti odvaikba, hogy védjék magukat a nappali hőségtől. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2 vagy 3, lapozz a 374-re; ha 4 vagy 5, lapozz a 391-re; ha 6-ost dobtlál, lapozz a 230-ra.

328

A delphon hajó megremeg, ide-oda dülöngél, majd millió darabra robban a tó fölött. A fülhallgatódban hallod, amint

Krill vidáman felcacag: – Jó lövés volt! Schaine elpusztult a hajójával együtt. Járj szerencsével az utadon. Minden jó! – Egy szép győzelmi orsót mutatsz be, aztán felhúzol, és kirepülsz a világűrbe. Amint kiérsz, gyenge vészjeleket fogsz a rádióddal, nem túl messziről. Elindulsz segíteni a bajbajutottaknak (lapozz a 137-re), vagy inkább belépsz a fény-térbe, hogy mihamarabb az Aarokra juss (lapozz a 182-re)?

329

A sebesség növelése érdekében Hosszúorr kapitány úgy rendelkezik, hogy mindent felesleges súlytól meg kell szabadulni. Ebbe te is beletartozol. Leengednek egy kötelet, lemászol a homokos talajra, és onnan nézed, amint a léghajó tovább folytatja útját a város felé. Lapozz a 282-re.

330

– Rendben, megeszem Őket. Voltaképpen egész izletesnek tűnnek. – Gnasha átrágja magát a láncaidon, majd felnéz rád. – Még mindig éhes vagyok, és nem csak fémeket eszem ám! – Megnyalja a szája szélét. – Természetesen – feleled, és belerúgysz egy nagyot. Gnasha átrepül a szobán, lepattan a falról, és észétlenül elterül a padlón. Lapozz a 253-ra.

331

Még egy találatot kaptál. Vonj le 3 pontot az ÉLET-ERŐDBŐL. A bandita elgugrik, kezében egy nagy, görbe kardot tart. Lapozz a 343-ra.

Sikerül lehagynod a kocsonyalényt. Egy átjárófolyosóhoz érsz, ám amikor belépsz, egy fejszés férfival találod szemben magad. A férfi tekintetében örület csillog, amint meglátja fejszédet, és neked ront. Nyilván azt hiszi szerencsétlen, hogy te is kocsonyalény vagy! Kénytelen vagy felvenni a harcot.

ÖRÜLT

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 390-re.



Néhány óra múlva egy magas toronyhoz értek, melynek árnyéka a függőóra vetődik. Marsatu megszólal: – A toronyban egy hatalmas, kör alakú dobogó van, amelyet Körhintának hívnak. Egy középső korongból és három körbe forgó gyűrűből áll. Ha a gyűrűket a megfelelő sorrendbe állítjuk, ezzel aktiválni tudjuk a szerkezetet, és az Aarokon belül bárhová teleportálhatjuk magunkat. Még akár a Csodák Kupolájába is. Ez az egyetlen módja annak, hogy oda eljussunk, bár azt hiszem, némi nehézségek fognak felmerülni. Tudod, csak egy személy képes a gyűrűk működtetésére, ő pedig... – Óriás Jym Ego! – döbben egy erős hang. A toronyból egy hatalmas férfi lép ki. Öt méter magas, duzza-

dó izmú óriás, vastag, vörös szakállal. – Én vagyok az. Már vártalak mindkettőtöket. Hogy vagy mostanában, Marsatu? Már régóta nem láttalak. Azóta az árak felmentek, úgyhogy remélem, mindkettőtöknek vastag bukszája és adakozó kedve van. Én csak drága dolgokkal foglalkozom. Ha, ha! – A legenda szerint a Körhinta nagyon régen épült abból a célból, hogy Aarok ellenségei ne érjék el a bolygó védelmi központját. Azokban az időkben a Körhintát csak az építője tudta működtetni, egy óriás, aki alacsony díjat számított fel a munkájáért. Mielőtt meghalt, a titkok a legidősebb fiára szálltak, és ő működtette tovább a gépet. És ez így ment hosszú generációkon keresztül: a titok apáról fiúra szállt. Amikor háromszáz évvel ezelőtt az Aarokot elhagyták a lakói, a Körhinta üzemeltetője úgy döntött, hogy ő itt marad. Most az ő ük-ük-ükunokája, Óriás Jym Ego működteti a Körhintát. De Jym zsugori és kapzsi, nem olyan, mint ősei voltak... – Nos, mennyi pénzetek van? – kiáltja Jym. Természetesen Marsatu elvette minden pénzedet, amikor ajánlotta, hogy a vezetőd lesz. Mit teszel most? Megkéréd Marsatut, hogy fizesse ki a belépti díjadat (lapozz a 168-ra), megpróbálsz megdumálni Jymet, hogy ingyen is beengedjen (lapozz a 195-re), vagy megtámadod az óriást, és ha legyőzöd, megpróbálsz magad működtetni a gyűrűket (lapozz a 67-re)?

Az öreg rád hunyorít, majd odasúgja: – Jó nek'd! Ted' meg mag'dnak ma 'ste: negyve'kett'! Me' egy nyil't a deik-be ha van r' alk'lom, ha! – Egy apró fűvécsovet csúsztat a kezébe. (Írd fel a *kalandlapodra*). Miközben azon morfondírozol, mit is jelenthetnek a szavai, az öreg megfogja a karodat, és elvonszol lassan az ivápuittól. Nem akarsz vitába bonyolódni vele, ezért követed. A rézgong felé mész (lapozz a 214-re), vagy a gyertya felé (lapozz a 365-re)?



335

Egy hatalmas, vigyorgó robot jelenik meg, és kifelé indul éppen az előtte feltáruló nagy ajtón, amikor a hajót váratlanul lézertalálat éri. Az ajtók szétolvadnak és a robot felrobban. Vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, utasíthatod a számítógépet, hogy hőfegyverrel pásztázzon végig az ellenséges hajókon (lapozz a 198-ra), vagy felkészülhetsz a mocsárba való mély merülésre (lapozz a 37-re).



336

Egy kőszá plazmasugár telibe találja az egyik pajzsgenerátorodat. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*.

Csillagkód:

Emelkedési szög	+36,5
Dőlésszög	+52
Fordulási szög	+6,5

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	2000

Mit teszel?

Tartod a sebességet,
és +10 fokra fordulsz?

Lapozz a 217-re

Tartod a sebességet, és +50 fokra dőlsz?

Lapozz a 82-re

Felére csökkented a sebességet,
és +50 fokra emelkedsz?

Lapozz a 112-re



337

Marsatu is lenéz a kupola egyre meredekebben lejtő tetején túl a mintegy fél mérföldnyi távolságra lévő földre. A gépeitek nem kerültek elő, így Jym erősen gyanúsítható tolvajlással. Marsatu persze 100 százaléig meg van győződve Jym bűnösségéről. – Jól becsapott az az óriás pöffteggomb! – dohog. – Ezért még fizetni fog. Egy tízágú kaparókés-sel fogom lenyúzni róla a bőrt! De először foglalkozunk a saját dolgunkkal. Odalent – Marsatu a mélybe mutat – van a bejárat. Előtte találkozunk. Marsatu felhúzza egy pár mágneses cipőt, és lerohan a kupolán. Téged meg itthagyt egyedül. Hogy fogsz innen lejutni? Megvizsgálod a Marsatutól származó két gömböt. Ha elhoztad őket magaddal, most használhatod a bennük lévő tárgyakat, ha akarod. Ha a fűrészesakat akarod használni, lapozz a 4-re; ha a rakétacipőt, lapozz a 156-ra; ha az erő-kesztyűt, lapozz a 46-ra. Ha egyik sincs nálad, vagy nem akarod őket használni, lapozz a 196-ra.

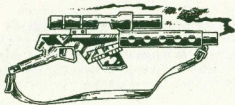
338

Az utolsó pillanatban kinyúlik a manipulátorkar a hajódból, és leakasztja a deik hajójának aljáról a kulcsot. Kinyitod a zsilipedet, és a partra úszol. Úszás közben hátranézve még látod, amint mindkét gömb gyors ütemben a tó fenekére süllyed. Győztél! Lapozz a 222-re.

339

Ahogy megfordulsz, és futni kezdesz, lézersugarak csapódnak be körülötted. A martalócok visszazárnak a kocsijukba, és utána őrömmel. A két buborékautó már majdnem utolért, amikor egy oldalajtót pillantasz meg a folyosó falában. Habozás nélkül beugrasz rajta. Egy kicsiny szobában találsz magad, melynek padlóját zöldes, kocsonyaszerű anyag borítja. A levegőben zöldes gáz gomolyog. A szoba szemközti felében egy hatalmas, gömbfejű, zöld óriás ül egy trónon, és egy csapot rácsál. Amikor belépsz a szobába, felpillant, majd rácsap egy gömbre a székén, és a hátad mögött egy vasrács zuhan le. – Igazán ritkán van alkalmam élvezni a fogyasztani valakit az otthonomban! – mondja az óriás. Felemel egy apró titániumkockát, és dob vele egyet. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2, 3 vagy 4, lapozz a 39-re. Ha az eredmény 5 vagy 6, lapozz a 66-ra.





340

Néhány eszköz felkelti az érdeklődésedet. Megvizsgálhatod a falon lógó többkarú robotot (lapozz a 304-re), a tenyerednél nem nagyobb, apró, áttetsző félgömböt (lapozz a 149-re), vagy egy felirat nélküli fadobozt (lapozz a 255-re).

341

Krill tovább beszél: – Schaine a Droog tavon szállt le, és még mindig ott van az űrhajója. Egy egész hadseregnyi mutánszt hozott magával, ezekkel aztán megölte vagy rabszolgáivá tette az embereimet. Legtöbbjüket azonban bonyolult biokémiai eljárás segítségével gonosz lényekké alakította át. Akik megmaradtak, azok most itt laknak, ezekben a titkos barlangokban. Nincs meg az erőnk ahhoz, hogy legyőzzük... azazhogy egészen idáig nem volt meg! – Krill megmutatja neked azt a modernnek látszó, rudakból, csövekből és kockákból álló szerkezetet, amelyet annak idején még te emeltél ki a világűrből, amikor megmentetted a droidot, és amelyet a droid a *Csillagköd* roncsaiból mentett ki. – Schaine legnagyobb erőssége természetesen az erőd-űrhajója. Innen indítja a támadásait. Ezzel a szerkezettel azonban, ezzel az interferométerrel itt, átmenetileg működésképtelenné tudjuk tenni. Ez alatt az idő alatt kell megtámadnunk. A készüléket

a droidom hozta haza, miután megtámadták a pelhon vadászok. Azt mondja, te mentetted meg, és ezért hálás is vagyok. Mi hát a kívánságod? Talán tudok segíteni. – Elmeséled Krillnek a küldetésedet, és elmondod, hogy egy űrhajóra lenne szükséged, hogy az Aarokra tudj menni. – Ó, az könnyf! lesz! Egy kis időugrás visszafelé, félcsavarral, ennyi az egész! Vissza fogod kapni a saját űrhajódat! – Krill eltűnik a szomszéd szobában néhány percre. Dobj egy kockával. Ha 1-et vagy 2-t dobssz, lapozz a 33-ra. Ellenkező esetben lapozz a 91-re.



342

Egy hatalmas robbanás hullámai a Valioog anyafűrhajó felé sodorják a *Csillagködöt*. Csökkentsd 1-gyel a hajód PAJZS pontjait *véglegesen*, és vonj le 1 pontot az ÉLETE-RÓDBÓL is. Most megpróbálkozol az anti-detektor pajzsokkal (lapozz a 70-re), a képfelerősítő pásztázót használod (lapozz a 215-re), vagy megkockáztatod az atompolarizátor bekapcsolását (lapozz a 90-re)?





343

Úgy döntesz, az elektrodárda lesz a legjobb fegyver a bandita ellen.

BANDITA

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 293-ra.

344

Szűrőkütkor végre egy apró, agyag- és kőházakból épült falura bukkansz. A kis, sátorszerű vityillók és a nagyobb, kétszintes házak egyaránt igen ramaty állapotban vannak: a falut nyilván évekkel ezelőt elhagyták lakói. Mindenesetre az épületek méretéből ítélve ezek a lakók valószínűleg humanoidok lehettek. A faluban máskálva végül egy útjelző táblára bukkansz. A Spítflak utcán (lapozz a 394-re), vagy a Winsome utcán (lapozz a 204-re) indulsz el?

345

Úgy döntesz, hogy egy szelettel az óramutató járása szerint forgatod el a vörös gyűrűt. A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt,

de fal állja az útját, így a fázisa véget ér. A csúszómászó egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a kék gyűrűt, és a fázisa véget ér. A mutáns az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt. A fázisa végén megpillant téged, így fegyverét vadul lengetve neked ront. A szöcskékre erősített lézérágyúkat felé forgatod, de sajnos túl lassan. Az ellenfeled már rád is vetette magát.

SÁRGA MUTÁNS

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, egy újabb mutáns jelenik meg a vörös gyűrű megürült pontján. A második lépés kezdődik. Merre forgatod a vörös gyűrűt? Egy szelettel az óramutató járása szerint (lapozz a 250-re), vagy két szelettel az óramutató járásával ellentétesen (lapozz a 150-re)?



346

Súlyos hibát követtél el! A növény gyors iramban növekszik, és hamar beborítja a hajtóművedet. Néhány másodperc múlva a *Csillagköd* megremeg, majd vakító robbanással millió apró szilánkra szakad. Kalandod véget ért.





347

Egy erőteljes gamma-sugáryaláb ropogásra süt. Kalandod véget ért.

348

A radaremyőn látod, amint délről egy ellenséges hajó tűnik fel. Ezzel egy időben a hangszóró megszólal: – Veszély! Közeledő rakéta... – Hatalmas robbanás, és a harangforma hajó (veled együtt) darabokra szakad. Kalandod véget ért.



349

A figura, amint közelebb ér, egyre alacsonyabb és szélesebb lesz. Rádöbbsz, hogy amit magas, ösztövé alaknak néztél, az csak a férfi imbolygó árnyéka volt, melyet kézi-

lámpája eredményezett. Egy alacsony, cserepes ajkú, karikás szemű, kopasz öregember néz fel rád, amikor összetalálkoz-tok. Neki is négy karja van, melyeket szorosan maga köré fonva tart. A lábán klaffogó, puha, narancsszínű mokasszint visel. – Hej, idegen, légy üdvözlöve! – kiáltja, és feléd nyújtja aszott kezét. – Minden rendben! Az egyik legszebb este elé nézünk ma, nem igaz? De látom, fáradt vagy. Sokat kellett küzdened idáig, igaz? – Az öreg egy kicsit közelebb hajol: – Van egy speciális gyógymódom az *összes* bajod orvoslására. Úgy ám! Talán velem akarsz jönni, hogy felfrissítsd egy kicsit magad. Az otthonom nincs messze. – Ha az öreggel tartasz az otthonába, lapozz az 5-re. Ha inkább egyedül akarsz utazni, lapozz a 395-re.



350

A négyzet alakú csempék színt váltanak: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Nincs más választásod, mint az E3-ra lépni. Most a kör alakú csempék váltanak színt: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Merre mész tovább? Az E4-re (lapozz a 372-re) vagy a D3-ra (lapozz a 321-re)?



351

A narancs gömb nem más, mint egy dimenziósugorító gömb. A gömb belsejében aprónak tűnsz, amint egy széles, zöld mezőn állsz, és a narancsszínű válaszfal mérföldekkel a fejed fölött húzódik. A égen óriási, kíváncsi arcokat látsz a gomolygó felhők mögött. Felismered őket: a kocsmatársaid tolonganak kíváncsian a gömb körük, hogy jól lássák a küzdelmet. A zöld síkságon keresztül egy sovány férfi sétál át. Fején csúcsos, széles peremű kalap, hosszú köpenye messze leng a háta mögött. – Én vagyok az első próbád! – jelenti ki. – Mondd csak, hány nagyobb csillag kering a sors bolygója körül? Azt igazat feleld, vagy megsemmisítelek! – Három válasz közül választhatsz. Mí válaszolsz:

42?
65?
384?

Lapozz a 42-re
Lapozz a 65-re
Lapozz a 384-re



352

Egy állig felfegyverzett, vigyorgó robot jelenik meg, és a hajó oldalán feltáruul ajtón távozik. Kis idő múlva sorozatos



robbanásokat hallasz, és két ellenséges hajó eltűnik a radar-
emyődről. Utasítod a számítógépet, hogy a másik két hajó-
ra lőjön rakétákat. Lapozz a 198-ra.



353

A hajód rettenetes állapotban van: az egész csupa rozsdá,
nyikorog, recseg, és ráadásul tele van apró lyukakkal, akár-
csak egy szita. Kényelmetlen érzések közepette befészkeled
magad az apró irányítófülkébe, és a mély víz felé indulsz a
lélekvesztővel. Lassan, óvatosan megközelíted az ellenséges
hajót: egy erős, fehér naszád, teleaggatva félelmetesebbnél
félelmetesebb lézerágyúkkal – nem egészen erre számítottál!
Az esélyeid nem tűnnek túl nagynak. Tűzet nyitsz a pa-
rancsnoki hídjára (lapozz a 146-ra), vagy teljes gőzzel elhú-
zol az orra előtt keresztben (lapozz a 170-re)?



354

Az ősvény átvezet egy hegygerincen. Negyed mérföldet
gyalogolhatsz még, amikor ismét megpillantod a droidot:
egy zöld bőrd mutáns terítette le. A lénynek karmos man-
csok nőnek ki az arcából és a combjaiból. Úgy döntesz,
hogy megmented a droidot, és megtámadod a lényt.

ZÖLD MUTÁNS

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 76-ra.



355

A könyv csapdát rejt. Amikor kinyitod, egy apró levél-
bomba robban fel benne. Nem túl nagy, éppen akkora, hogy
azért érzékenyen érintsen. Vonj le 2 pontot az ÉLETERŐD-
BÓL. Most megvizsgálhatod (ha még nem tetted meg) a
másik két könyvet:



356

Elveszed az űr fegyverét. Növeled meg 1-gyel az ÜGYES-SÉGEDET. Amikor visszafordulsz L'Bastinhoz, látod, hogy haldoklik. Dulakodás közben eltalálta egy lövedék. – Menj a bal oldali folyosón, és a szellőztetőcsővön át a 7-es pincébe jutsz – mondja elhaló hangon. – Ott megtalálod a laboratóriumokat és a nagy keverőmedencéket. Öntsd bele a sót a keverékbe. – Köhögni kezd, a hangja egyre halkul. – Még egy dolgot kell tudnod. A perfekta, bár tökéletesen lettek megalkotva, mégsem a tökéletes életformák. Kitűnő harcosok... de semmi több. Tudod, a kísérleteim közben megtaláltam a tökéletes organizmust. Ezek már léteztek eddig is... a természetes környezetben. De ők nem voltak alkalmasak a hódítási törekvéseim véghezvitelére. Ezek a lények a... – És nagy nehezen kinyögi az utolsó szót. *Nem! Azok nem lehetnek azok!* Biztosan nem! No de mindegy. – L'Bastin becsukja szemeit, és eltávozik a harmadik dimenzióból. Neked is ideje az utadra indulnod. L'Bastin utasításait követve végiglopódzol a szellőztetőcső felé vezető folyosón. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 276-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 388-ra.

Lapozz a 104-re
Lapozz a 305-re

357

Csökkentsd 2-vel az oxigéntablettáid számát. Farkin felhorkan, amikor megütöd. A szorítása enged egy kicsit. Mit teszel:

Megpróbálkozol egy medve-szorítással?
Lefejeled Fog Farkint?Lapozz a 95-re
Lapozz a 268-ra

358

– Parancs megértve – feleli a számítógép –, kézi irányítást kért a BAB-1-es kisegítő harci jármű felett. – A lábaid előtt egy fémajtó nyílik ki, egy két lézerrel felszerelt, lánc-talpas járgány és egy markolókar jelenik meg. A fém markolókar megragad, és beültet egy kis fülkébe a jármű tete-

jén. Ezzel egy időben két hatalmas vasajtó tárul fel a hajó oldalán. Megragadod az irányítókarokat, és kivezényled a járművet a mocsárba. Lapozz a 393-ra.

359

Fog Farkin a ritka chog fajból származik. Bár nincsenek karjaik, a chogok nagyon mozgékonyak, és (amint erre azonnal rádöbbenés) egy halálos, természetes fegyverrel is rendelkeznek... Mint a villám, puha, levélszerű nyelv röppen ki Farkin poájából, és az arcodhoz tapad. Ha nem csinálsz valamit, percekkel belül meg fogsz fulladni! A következő harc idejére a *kalandlapodon* is szereplő 10 oxigéntablettát használhatod. *Ha az összeset elhasználtad, megfulladtál, és kalandod véget ért.* Mit teszel:

Megpróbálok szétfeszíteni
a fojtogató nyelvet?
A lézerpisztolyodért nyúlsz?
Nyakon vágod Fog Farkint?

Lapozz a 180-ra
Lapozz a 131-re
Lapozz a 105-re



360

Erős mágneses erőér söpör végig a hajódon. Csökkentsd 1-gyel a PAJZS pontjaidat *véglegesen*. A képernyődön a következő felirat vibrál:

Csillagköd:

Emelkedési szög +1,5

Dőlésszög +52
Fordulási szög -24,5

Ellenfél:

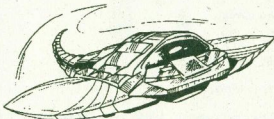
Emelkedési szög +35
Dőlésszög +60
Fordulási szög +13
Relatív sebesség 2000

Mit teszel:

Tartod a sebességet és az irányt?
Tartod a sebességet,
és +10 fokra emelkedsz?
4000-re növeled a sebességet?

Lapozz a 285-re

Lapozz a 98-ra
Lapozz a 248-ra



361

A harcos egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a vörös gyűrűt, és neked ront. Kemény küzdelem után legyőzöd. Utána a csúszómászó következik, és egy szelettel az óramutató járása szerint forgatja el a kék gyűrűt, de az útját elállja a fal. Végül a mutáns egy szelettel az óramutató járásával ellentétesen forgatja el a sárga gyűrűt,

de ő sem tud támadni. Óriás Jym Ego megrázza a fejét. – Ez volt a negyedik, egyben az utolsó lépés a játékban. Attól tartok, nem sikerült idejében legyőznöd a csúszómászót. No sebjaj! Mindenesetre kösz a szórakoztatást! – Jym meghúzza egy kart, és te atomjaidra bomlasz. Kalandod véget ért.

362

Jól belatsz a finom gyümölcessel. Sajnos nem vetted figyelembe azt az egészen kézenfekvő dolgot, hogy az eperfák permetezve voltak! Az erős permetezőszer mami kezdi a gyomrodát: vonj le 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, úgy döntesz, hogy körbenézel, mi hasznosat találhatsz a kertben. Az alábbi listáról legfeljebb két tárgyat választhatsz ki:

cserépes növény
eper
ásó
gyomirtó
seprő
műanyag nadrág

Ha eldöntöted, melyik kettőt viszed magaddal, írd fel őket a *kalandlapodra*, és lapozz a 103-ra.

363

A nyitott kapun keresztül Marsatu bevezet a Csodák Kupolájába. Meglehetősen csalódsz a látványban. A padlóból kiálló tojás alakú obeliszktól eltekintve a berendezés meglepően szegényes. – Természetesen – magyarázza Marsatu –, ez valaha gyönyörű hely volt, a galaxis minden csodája

megtalálható volt itt. A univerzum leghíresebb művészei játszottak itt. A híres komédiás és politikai komikus, Madame Du Braggi itt mondta el az „Univerzum Legnagyobb Viccét” az Aarok főnemesei és királya előtt. A király természetesen magára vette Madame Du Braggi viccét, megsértődött, és... De hát úgyis ismered a történet végét. Azt beszélük, a komikus fej nélküli szellem néha hisztérikusan megjelenik a kupolában, de hogy miért tenné ezt, és főleg, hogy *hogyan*, azt én fel nem foghatom! – Marsatu az obeliszk felé mutat. – Arra vezet az út a 6-os pincébe és a védelmi központba. A küldetésed már majdnem véget ért! – Mindketten odamentek az obeliszkhez, de amint odaértek, egy nagydarab perfekta ugrik ki mögüle. – Hopplá! – kiált fel. – Már vártunk benneteket! – Lassan felétek araszol, két kezében egy elektromos korbáccsal és egy rövid karddal. Ha nálad van a fémkutyát tartalmazó gömb (lapozz a 288-ra) vagy a harci páncélzatot tartalmazó gömb (lapozz a 246-ra), most használhatod. Ha egyik sincs nálad, vagy nem akarod őket használni, lapozz a 275-re.

364

Megegyezel Hosszúorr kapitánnyal, hogy árbocórként és légítengerészként fogsz szolgálatot teljesíteni. Cserébe elvisznek a Központi Városba, ahol a kapitány javításokat akar eszközölni hajóján. A léghajó felszáll, és körülbelül húszméteres magasságban lebegve lassan a város felé indul. Néhány óra múlva dél felől egy hasonló léghajó közeledik nagy sebességgel. Ez Nagyfül kapitány hajója, Hosszúorr kapitány örök riválisáé. Dobj egy kockával. Ha 1-et dobtál, lapozz a 329-re; ha 2-t vagy 3-at, lapozz a 286-ra; ha az eredmény 4 vagy 5 volt, lapozz a 249-re; ha 6-ost dobtál, lapozz a 172-re.



365

Ahogy megérinted, a gyertya idegesen felhorkan. – Fajankó! Megzavartad a meditáciomat! – Még egyet horkan, és forró viaszot köp rád. Vonj le 1 pontot az ÉLETERŐDBŐL. A váratlan felfordulás és kiabálás felébresztette a deiket. Lapozz a 10-re.

366

Ellenfeled egy teljesen automatizált, irányított rakétát küld ellened.

**IRÁNYÍTOTT
RAKÉTA**

BESOROLÁS 8 LÉZER 2 PAJZS 4

Ha elpusztítottad, lapozz a 231-re.

367

Abba a szobába vonszolnak, amelyet az ablakon át már láttál egyszer. A fehér ruhás férfi Vodevikként mutatkozik be. – Talán hallottál már rólam... ööö, rólunk – mondja, és gyorsan a háromszemű macskára pislant, aki közben csendesen méreget téged. Vodevik elmondja, hogy ő és az emberei „liberális szellemű entreprenőrök” (ez kalózt jelent). Azt is megtudod, hogy hamarosan érintetlenül (nagyjából) visszatérhetsz a családodhoz, miután megfizetted „az ilyenkor szokásos csekély szállás- és utazási díjat”, mely utóbbin természetesen váltságdíjat kell érteni. – Hová valósi vagy? – kérdezi Vodevik. Nem árulod el. – Örök, vigyék le! – Újra megvernek, és megkötöznak. A fejed már kába a sok

ütéstől, de annyit még sikerül megfigyelned, hogy az egyik tetrahedronba vonszolnak be. Aztán elveszted az eszméletedet. Lapozz a 237-re.



368

A számítógép visszakérdez, hogy biztos vagy-e benne, hogy a 368-as tervet választod. Te megerősíted az elhatározást. – Parancsot értem – válaszolja a hangszóró –, a „pusztuljunk akkor együtt” tervet választotta: minden jármű elpusztul a tíz megatonnás atombomba körül ötven mérföldes körzetben. Visszaszámlálás indul... – Jéggé dermedsz, amikor meghallod ezeket a szavakat. Ösztönszerűen kiugrasz a hajóból, és futni kezdesz, de hát annak nincs sok értelme. Kalandod véget ért.

369

A Valioog hajóról kibocsátott millió éles, izzó fémszilánk átluggatja a *Csillagköd* törzsét. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, és csökkentsd a hajód PAJZS pontjait 1-gyel *véglegesen*. Dübörögve elhúzol ellenfeledtől, és új akcióba kezdesz. Az elektromágneses pásztázót használod (lapozz a 215-re), bekapcsolod a Gauss-pándimonalizátort (lapozz a 389-re), vagy megnyomod a műszerfaladon villogó narancsszínű gombot (lapozz a 342-re)?

370

A kapitány valami csúnyát kiabál búcsúzóul, és a léghajó lassan elhúz a távolba. Lapozz a 32-re.

371

Amikor megérinted a műanyag csapatot, mind a csap, mind a hozzá tartozó kör alakú bordaív szétfoszlik, és két nyílás tárul fel a folyosó két oldalán. Bemész a bal oldali nyíláson (lapozz a 274-re), belépsz a jobb oldalán (lapozz a 242-re), vagy inkább továbbmész a folyosón a távolabbi bal oldali kijáráshoz (lapozz a 257-re)?

372

A két hajó elektromos támadófejei összeakadnak, és mire sikerül elválasztanotok őket egymástól, mindkét hajó súlyosan megrongálódott. Vonj le 4 pontot az ÉLETERŐBŐL. Ha még életben vagy, eldöntheted, mit teszel:

Meghúzol egy kristálygombot?

Lapozz a 291-re

Rátaposol egy fémlapra a padlón?

Lapozz a 314-re

373

Darabokra robbantod az oszlopot. Sajnos azonban így a gyereket is kiöntötted a fürdővízzel együtt: a lény is elpusztult a robbanásban. Sajnálkozva megcsóválod a fejed. Miután a barlangnak nincs más kijárata, úgy döntesz, hogy elindulsz felfelé a folyosón. Lapozz a 140-re.

374

Kis idő múlva az őrpók odamászik hozzád, és maga felé húzza a köteleidet. Sok szeme közül néhányon csizmatalpnymok látszanak. A csizmatalp mintázata kísértetiesen emlékeztet a te csizmádra... – Gam! Egy kicsit megkínózlak most, te undorító, négykarú izé! – sziszegi, majd megráz, és fejbe csap egy nagy kővel. Vonj le 1 pontot az ÉLETE-RÓDBÓL. Valami durvát válaszolsz neki (lapozz a 147-re), vagy inkább úgy teszel, mintha a csapásába belepusztultál volna (lapozz a 138-ra)?



375

A hegyről leérvén egy széles, fekete síkságra jutsz, melyet időnként fehér, sárga, zöld és kék sávok hasítanak át. Kóborolsz egy darabig, de az egyre erősödő sötétségben hamar eltévedsz. Egyszer csak három fénylő pontot veszel észre, melyek kelet felől közelítenek a-levegőben. A fénypontok megállnak fölötted, ott lebegnek egy darabig, majd leszállnak melléd. Most már felismered őket – ezek űrmedúzák; komoly életveszélybe kerültél! – Hé, őcsi! – kiált rád az egyik, egy fluoreszkáló, arany színű. – Nem találkoztunk mi már valahol egy másik bolygón? – De, de! – sipítja a második, és meglóbbálja hatlővetű lézer hiperpuskáját. – Te Jang Mistral vagy! Te adtál minket annak a mocskos Turdlebur-

demek a kezére három évvel ezelőtt a Wayliff aszteroidán! Tizennyolc hónapot töltöttünk egy szűk, férgektől nyüzsgő börtönben miattad, úgyhogy most fizetni fogsz! – A szándék nyilvánvaló, így te is elveszed a fegyvereidet, és vedd magad.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
GYILKOS KRUN	9	6
NOADO, A BANDITA	8	4
KEGYETLEN ROD	6	6

He legyőzted Őket, lapozz a 271-re.

376

Hosszú órákon át birkózol a lila dűnékkel, a Sev csillag izzasztó hősugaraitól hevítve. Amikor leszáll az éj, még mindig jó messzire vagy a város falaitól. Nemsokára magas, lapos tetejű sziklaoszlopokat pillantasz meg, amint kör alakban állnak egymással szemben a sivatagban. Úgy döntesz, itt töltöd az éjszakát. Mielőtt azonban letáboroznál, mély, morgó hangokat hallasz: egy csapat sivatagi lény bizonyára megszimatolta a jelenlétedet. Az is lehet, hogy mutánsok. Felmászol az egyik oszlopra, hogy biztonságban légy (lapozz a 281-re), vagy megpróbálsz csendesen ellopózni (lapozz a 31-re)?



377

Egész nap gyalogolsz, poros területeken, homokdűnéken, kiégett földeken és sziklás völgyeken át. Az egyik dűne tetejéről körülnézve két hatalmas léghajót látsz, amint éppen légiharcot vívnak. Végül az egyik bárka kiválik a harcból, és vastag füstoszlopot húzva maga után távolodni kezd. Fedélzetén lángok fényei villódnak. A másik léghajó elég közel van hozzád. Integetsz, hogy felhívjad magadra a figyelmet (lapozz a 186-ra), vagy inkább elrejtőzöl, és megvárod, amíg eltávolodik az is (lapozz a 32-re)?



378

Visszanézel, és látod, amint a harangforma hajót egy robbanás darabokra szaggatja. A jócskán megrongálódott járműved felé most számtalan ellenséges hajó közeledik. Egyetlen reményed, hogy sikerül elérned a várost, amely innen nincs már messze, mindössze talán csak két mérföldnyire. Ennél közelebb van azonban egy rakétakilövőállás, mely mellett egy cső alakú épületet és egy légpármás hajót pillantasz meg. Feléjük indulsz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 169-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 235-re.

Egy hosszú, alacsony mennyezetű terembe jutsz. A falak mentén végig nehéz, lüktető gépek sorakoznak. Az űrálomás energiaközpontjában vagy. Mögötted feltűnik az üldöző is, mely ezúttal emberféle formába alakul át, és úgy vesz üldözőbe. Végigrohansz a termen a kivezető folyosó irányába. Menet közben azonban felfigyelsz néhány érdekesebb tárgyra. Mivel sietsz, legfeljebb csak kettőt vihetsz magaddal közülük:

franciakulcs
kalapács
szonikus csavarhúzó
tűzoltó készülék
többcélú savkezelő készülék
golyócsapágyak

Ha eldöntötted, melyik kettőt viszed magaddal, írd fel őket a *kalandlapodra*, és lapozz a 332-re.

Éppen az egyik villában kutatsz, amikor egy ugrórúd támad meg: ezek a furcsa nevű, furcsa külsejű lény sok bolygón megtelepedtek. Nevüket (nem véletlenül) onnan kapták, hogy szinte megszólalásig hasonlítanak egy közönséges farúdra. Ez az ugrórúd ügyesen kivárta, amíg valamivel elfoglaltad magadat, majd hatalmas ütést mért a fejedre. Vonj le 3 pontot az **ELETERŐDBŐL**. A lény pechére azonban gyorsabb vagy, mint amire számított. Amikor az ugrórúd az ajtó felé ugrik, ráveted magad, és szorosan megmarkolod mind a négy kezeddél. A lény tekintetében a diadalittas vigyor vad rémületbe csap át: – Gahgo! Aagi! – hörgi. Rá-

döbbsz, mi a baj: ügyetlenségedben túl erősen szorítottad meg, és kettétörted a lényt! Micsoda kár! Az ugrórudak sokáig élnek, és sok hasznos információval rendelkeznek, igazán kár volt idő előtt megölnöd. Mivel más hasznos dolgot már úgysem találál itt, úgy döntesz, hogy a Spiflak utcán át elhagyod a falut. A kettétört ugrórúd egyik darabját sétapálcaként használva kísétálsz a faluból. Lapozz a 160-ra.



– Azt nem lehet! – kiáltja a békalény, és megragadja a robbanótölteteket tartalmazó láda egyik fülét. Te megragadod a másikat, és egy darabig ide-oda ráncingáljátok a ládát, míg nem a tartalma kiborul, és hatalmas robbanás kíséretében mindketten darabokra szakadtok. Kalandod véget ért.

Amikor az ovális szilipajtó becsukódik mögötted, leveszed a sisakodat. A levegő lélegezhető, de rakéta-üzemanyag illata érződik benne. Valahol szivárgás lehet, ezért vigyáznod kell, hogy ne használj pisztolyt vagy a lézerkardodat, nehogy egy szikra mindent a levegőbe röpítsen. Egy hosszú folyosót látsz, melyet kör alakú bordák tartanak. A bordákra többnyire üvegbe vagy műanyagból készült csapok vannak

szerelve. Egy kicsit lejjebb egy balra vezető kijáratot pillantasz meg a folyosón. Mit teszel? Ha a kijárat felé mész a folyosón, lapozz a 257-re. Ha úgy döntesz, hogy megvizsgálod a csapokat, és egy üvegcsappal kezdod, lapozz a 245-re. Ha egy műanyag csappal kezdod, lapozz a 371-re.

383

Sajnos, elkalkuláltad az irányt, így nagy sebességgel a *Grand Archipelagónak* ütközöl. Kalandod véget ért.

384

– Hazudsz, eretnek! – kiáltja az öregember, majd felemeli egyik ujját, és atomjaira robbant. Kalandod véget ért.

385

Visszamész a könyvtárba, majd, mivel ott nem találsz semmit, elindulsz a falakon keresztül. Nemsokára a ház régmódi konyhájában találsz magad. A kövér, nagyorrú konyhafőnök annyira meglepődik hirtelen megjelenéseden, hogy elejti a kezében tartott tányér levest. A feldühödött konyhafőnök felkap egy lézerkést, és egy nagy lábosfedőt pajzsként maga elé tartva neked ront.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
KONYHAFŐNÖK	5	2	8
A TE POLIPÁNCÉLOD	–	2	10

Ha győztél, kénytelen vagy levetni a polipáncélt, mert az energiája elfogyott, anélkül pedig még mozdítani is igen nehéz. Lapozz a 284-re.



386

Halvány, sárga gáz sziszeg ki a légzsilip alól, de amúgy semmi nem történik. A zsilipajtó sem nyílt ki. Kénytelen vagy tovább próbálkozni:

- Mind a két fogantyút az óramutató járása szerinti irányba forgatod? Lapozz a 93-ra
- Mind a két fogantyút az óramutató járával ellentétes irányba forgatod? Lapozz a 118-ra
- A vöröset az óramutató járásával szemben, míg a kéket az óramutató járása szerinti irányba fordítod? Lapozz a 192-re

387

– Köszönöm! – kiáltja örömeiben a megmentett lény. Rendkívüli módon hálás, és neked ajándékozza az egyik nála lévő tárgyat – egy apró kapszulát. Elmondja, hogy a hát-só fogaid mögé kell beillesztened. – Segíteni fog majd, hogy elmenekülj, ha forró lenne a lábad alatt a talaj –

mondja még búcsúzóul. (Jegyezd fel a minikapszulát a *kalandlapodra!*) Mivel a barlangból nincs más kijárat, elindulsz felfelé azon a folyosón, amelyen eddig jöttél. Lapozz a 140-re.



388

A szellőzőcső közelében egy hatalmas, sokfogú, oroszlán-testű rinocérosz támad meg: egyike L'Bastin korábbi teremtményeinek.

MUTÁNS RINOCÉROSZ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 276-ra.

389

Egy hatalmas nukleáris robbanás a másodperc törtésze alatt atomjaidra robbant. Kalandod véget ért.

390

Kilépsz a közlekedőfolyosóból, és egy buborék formájú terembe jutsz. Mindenfelé villogó műszerek, számítógépter-

minálók, és hasonló felszerelések. Ügyetlenül rákönyökölsz egy zöld gombra, mire felcsattan a hangszóró: – Riadó! Riadó! Azonosítatlan behatoló! Behatolóellenes kiborg-védelem aktiválva! – A konzolon lévő lyukakból erős gőzsugarak csapnak ki, és csúnyán megégetnek. Vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Hallod, amint a közeledő kiborg léptei fémesen csattognak. Úgy döntesz, hogy a szemközti falon lévő egyik ajtón át fogsz angolosan távozni. A kerek ajtót választod (lapozz a 9-re), vagy a négyszögleteset (lapozz a 167-re)?

391

A délutáni hőségben az őrpók is a földre kucorodik, és elszunyókál. Szerencsére észreveszed, hogy a szomszéd ágon lógó (már halott) lénynek hegyes tuskéi vannak. Az egyik tuskéje hívogatóan közel áll hozzád. Néhány ujjadat ki tudod dugni a pókhálóból, így kis idő múlva belengeted magad, és elkapod a tuskét. Megpróbálsz a hegyét letörni (lapozz a 157-re), vagy inkább a tövéénél akarod eltörni (lapozz a 133-ra)?

392

Lemászol egy létrán a hajó alsó fedélzetére. Számátalan motort és gépet látsz, néhányan még annyira újak, hogy ki sem lettek csomagolva hatalmas faládáikból. Az egyik láda mögött, egy apró robotoiddal találkozol, aki nagy szemeket mereszt rád, majd tárgyilagosan kijelenti: – Sajnálom, haver, de nincs engedélyed! – Ezek után a szavak után előránt egy lézerpisztolyt, és rád veti magát.

APRÓ ROBOTOID ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 340-re.

393

Néhány mérföldnyire eltávolodtál már a harangforma hájától, amikor egy ellenséges moszkító robot támad meg. Védened kell magad a járműved lézereivel.

	BESOROLÁS	LÉZER	PAJZS
MOSZKITÓ ROBOT	4	4	8
A TE HARCÍ JÁRMŰVED	–	2	10

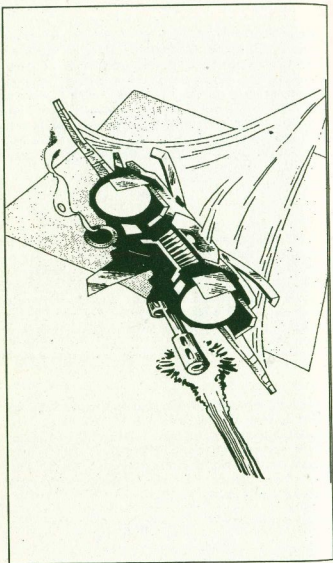
Ha legyőzted, lapozz a 378-ra.

394

A Spitflak utca végén bemész az egyik kunyhóba, hogy lehetőleg kényelmesen töltsd el az éjszakát. Eltorlaszolod az ajtót, lekuporodsz az egyik sarokba, és szinte azonnal el is alszol. Másnap kora hajnalban üvegcsörömpölésre és az utcaköveken csattogó fém zajára ébredsz. Nem törődsz a zajjal, és inkább tovább alszol (lapozz a 295-re), az ablakhoz lépsz, és kilesel (lapozz az 55-re), vagy eltávolítod a torlaszt az ajtó elől, és kidugod a fejed (lapozz a 108-ra)?

395

Az öregember másodszor is megkérdez. – Nem, köszönöm, magam is elboldogulok – feleled másodszor is. Elindulsz az utadra, de az öregember feldühödik az elutasításon, előránt egy lézerszablyát, és hátulról megtámad. Mivel nem számítasz a támadásra, a lézerszablya átmetszi a koponyádat, és eszméletlenül a földre rogysz. Kalandod véget ért.



396

A négyzet alakú csempék mind színt váltanak: narancsról zöldre, zöldről kékre és kékről narancsra. Merre mész tovább? A C4-re (lapozz a 294-re), az E4-re vagy az E5-re (lapozz a 193-ra), vagy pedig a D5-re (lapozz a 110-re)?



397

A csővasúti űr és pár mérges méltóságos úr ront rád.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

OROSZLÁN-MASZKOS ŰR	8	6
KAMPÓS ORRÚ MÉLTÓSÁGOS ÚR	6	4
PIPERKÓC MÉLTÓSÁGOS ÚR	6	6

Ha győztél, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1, 2, 3 vagy 4, lapozz a 262-re. Ha az eredmény 5 vagy 6, lapozz a 145-re.

398

A hajód oldalán lévő kis lyukon keresztül kilősz egy apró tüt. A célzás tökéletes volt, a kemény kis tü áthalad az ellenfél hajójának burkolatán, sőt átüti a deik kagylópáncélját

is. A deik felsikolt, majd megmerevedve a földre rogy. Az irányítópultoddal való heves küzdelem után végül sikerül leakasztanod a deik hajójának alján lévő kulcsot. Kinyitod a gömb zsilipajtáját, és biztonságban a partra úszol. Éppen idejében nézel vissza, hogy lásd, amint mindkét gömb gyors tempóban a tó fenekére süllyed. Győztél! Lapozz a 222-re.

399

Lézerágyúd sikeresen átüti az ellenséges hajó védőpajzsát, és izzó lyukat éget az oldalába. A nagy csatahajó füstölögve megfordul, és mérgesen feléd iramodik.

Csillagköd:

Emelkedési szög	+34
Dőlésszög	+142
Fordulási szög	0

Ellenfél:

Emelkedési szög	+35
Dőlésszög	+60
Fordulási szög	+13
Relatív sebesség	1000

Mit teszel:

2000-re gyorsítasz, +30 fokra emelkedsz,
+60 fokra dőlsz, és +5 fokra fordulsz? Lapozz a 269-re
Tartod a sebességet, +47,5 fokra emelkedsz,
+90 fokra dőlsz, és -6,5 fokra fordulsz? Lapozz a 112-re
Felére csökkentet a sebességet, +60 fokra emelkedsz,
+60 fokra dőlsz, és +5 fokra fordulsz? Lapozz a 312-re

Végül a küldetésed sikeres véget ért. Egy szál magadban mentetted meg a galaxist! Néhány kisebb kaland után eléred az Aarok felszínét, és az úrkikötőben árválkodó egyik úrhajóval visszatérsz az Ensulinára. Néhány hónappal később, amikor az Aarokon rendet teremtettek, a betelepülőket szállító flotta élén térsz vissza korábbi megpróbáltatásaid színhelyére. A Csodák Kupolájában a Nagycsászár személyesen koronáz az Aarok királyává, és Galaktikus Szuperhőssé. És megkezdődik hosszú, igazságos uralkodásod...