

7

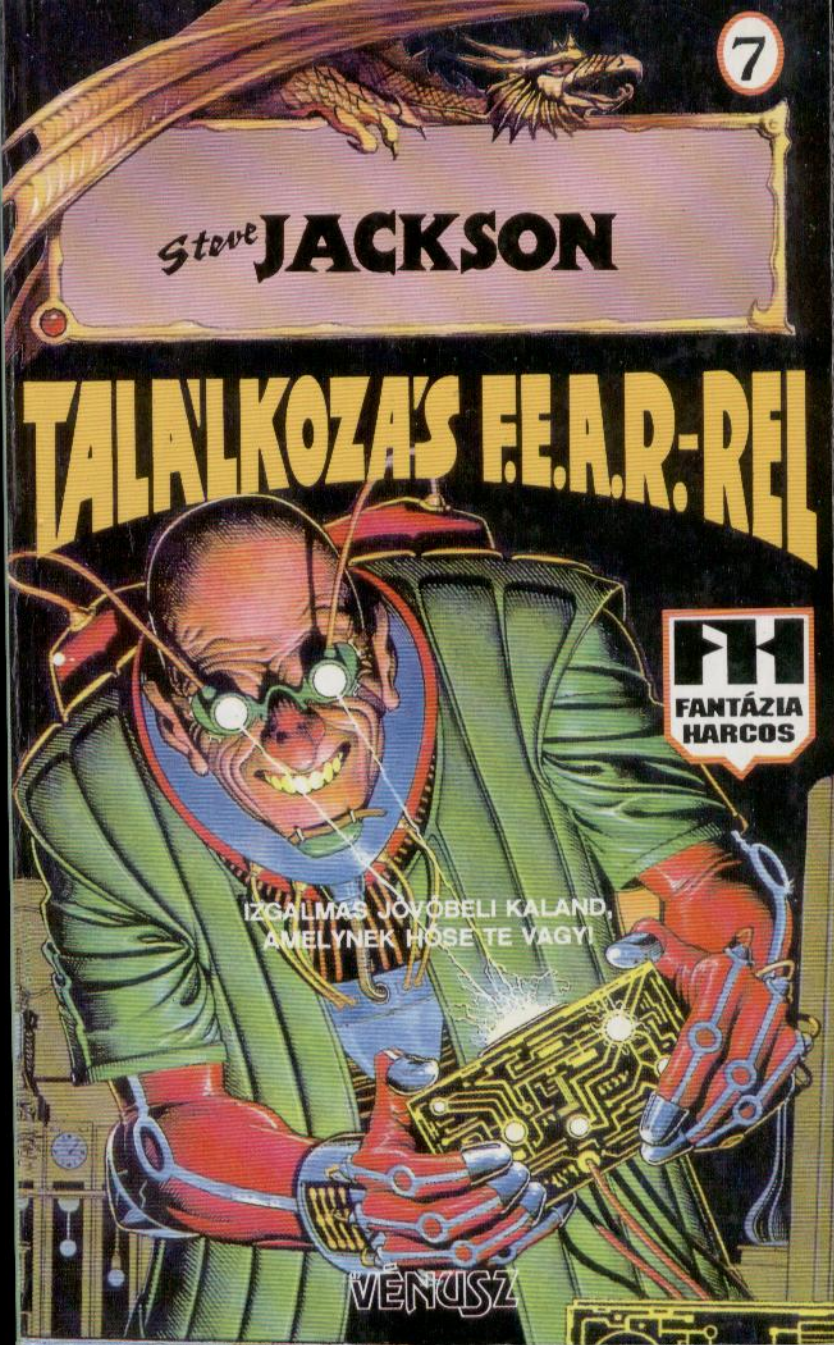
Steve **JACKSON**

TALALKOZÁS F.E.A.R.-REL



IZGALMAS JOVÓBELI KALAND,
AMELYNEK HŐSE TE VAGY!

VÉNUSZ



A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Steve Jackson:
APPOINTMENT WITH F.E.A.R.
PUFFIN BOOKS 1985

Fordította: **KOLLÁRIK PÉTER**

Ötlet copyright © Steve Jackson 1982
Illusztráció copyright © Declan Considine
Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1993

ISBN 963 7755 44 6
ISSN 1217-3304

Olvasószerkesztő:
UNGÁR PÉTER
Művészeti vezető:
GÁL LÁSZLÓ
Művészeti szerkesztő:
DOBOS ISTVÁN
Borító:
BOROS ATTILA

Kiadja:
ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
1126 BUDAPEST, Böszörményi út 16/b
Telefon/fax: 1553-422

Felelős kiadó:
SZÜCS RÓBERT
ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:
ÚJ VÉNUSZ kft

Nyomtatta és kötötte: **ALFÖLDI NYOMDA RT.** 1993
A megrendelés törzsszáma: 8992.66-14-2

Felelős vezető:
GYÖRGY GÉZA vezérigazgató

BEVEZETÉS

Ebben a könyvben az Ezüst Harcos szerepét fogod eljátszani. Az Ezüst Harcos természetfeletti tulajdonságait Titánváros ártatlan embereinek védelmezésére használja. A városban egy csapatnyi jól szervezett szupergengszter garázdálkodik – szinte mindennaposak a rablások, betörések, emberrablások és a vandalizmus. Ki kell derítened, hol fog ülésezni e titkos, F.E.A.R. nevű szervezet igazgató tanácsa, és el kell fognod vezetőjüket, Vladimir Utoshskit, akit más néven Titán Kiborgként emlegetnek.

Persze nem csak különleges képességeidre hagyadkozhatsz küldetésed során. Nyomozásod során jó barátod és informátorod, Gerry the Grass már akkor jelezni fogja neked a bűneseteket, amikor jóformán még el sem követték őket. A rendőrséggel is közvetlen kapcsolatod lesz. És ahogy egyre több gengszterrel számolsz majd le, egyéb nyomokat is fogsz találni. Egyes nyomok ahhoz segítenek hozzá, hogy letartóztasd a főgengsztereket, míg más nyomokon elindulva több információt tudhatsz meg a F.E.A.R. igazgatósági gyűlésének helyét illetően.

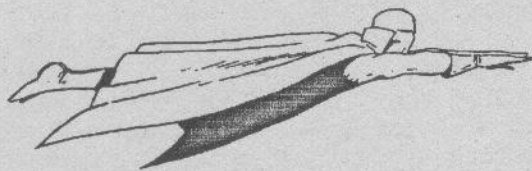
Kalandod elején négyféle szupererő közül választhatsz: a *Szuper Testi Erő* segítségével rendkívül izmos leszel, és tudsz majd repülni is. A *Pszí-erők* abban segítenek, hogy agyad energiáinak felhasználásával olvasni tudj mások gondolataiban, és befolyást tudj gyakorolni a környező tárgyakra. Az *FTK* (Fejlett Technológiai Képzettség) választásával számos hasznos kis tárgyat tudsz majd működtetni a kalandjaid során. Ha a *Pusztító Energiát* választod, képes leszel egy hatalmas energiakitörést produkálni az ujjad hegyéből. Attól függően, hogy a négy szupererő közül melyiket választod, a titkos F.E.A.R.-tanácskozás helyét más-más módszerrel fogod tudni leleplezni. Ha végigcsináltad a könyvet az egyik szupererővel, újra próbálkozhatsz egy másikkal.

A sikereidet az ún. Hős pontok változásával is nyomon követheted. Az egyes bűnözők legyőzése után Hős pontokat

fogsz jutalomként kapni, így ha legközelebb egy másik szupererővel kezded el a kalandot, össze tudod majd hasonlítani az eredményeidet.

Ezek miatt az újonann bevezetett ötletek miatt ennek a könyvnek a szabályai kicsit különbözni fognak az eddigi a Fantázia Harcos sorozatban megjelent könyvekéitől. A harc alapjában ugyanaz, de ha hátrébb lapozol, az elkövetkező fejezetekben új szabályokat is fogsz találni.

Mielőtt belevetnéd magad a Titánváros szuperbűnözői elleni harcba, először meg kell határoznod az ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDET és SZERENCSEDET. Hátrébb meg fogod találni a *kalandlapot*, erre jegyzetelhetsz majd utad során. Jó ötlet, ha fénymásolatokat készítesz a *kalandlapról*, vagy pedig ceruzával írsz rá, hogy majd máskor is használni tudd.



Ügyesség, Életerő és Szerencse

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÜGYESSÉG rovatba. Az ÜGYESSÉGED a harci képességeidet fejezik ki – minél magasabb ez az érték, annál jobb harcos vagy.

Dobj két kockával. Az eredményhez adj 12-t. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* az ÉLETERŐ rovatba. Az ÉLETERŐD azt fejezi ki, mennyire vagy életképes, mennyi sebesülést vagy képes még élve elviselni: minél magasabb ez az érték, annál keményebb fickó vagy.

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot. Az összeget írd fel a *kalandlapodra* a SZERENCSE rovatba. A SZERENCSE azt fejezi ki, mennyire vagy szerencsés általában.

A későbbiekben ismertetett okok miatt az ÜGYESSÉGED, ÉLETERŐD és SZERENCSED állandóan változni fog kalandjaid során. Folyamatosan nyilván kell tartanod az aktuális értéket, így vagy kis betűkkel írsz, vagy legyen kéznél radír. Ügyelj viszont arra, hogy soha ne töröld ki a *kezdeti* értékeket. Lehet, hogy növekedni fognak ezek az értékek egyes helyzetekben, de vedd figyelembe, hogy soha nem haladhatják meg a *kezdeti* értéküket.



Harc

A kalandod során egészen biztosan számtalan bűnözővel kell majd megküzdened. A harcot az alábbi szabályok alapján kell lebonyolítanod.

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 többi Fantázia Harcos könyvtől eltérően itt *nem ölheted meg* a bűnözőket. Mint a törvény fő betartója és betartatója, még a leggonoszabb gengsztert sem ölheted meg, bármennyire rászorgálna is erre. Ellenfeleid azonban nem törődnek ilyesmikkel, és nekik az a szándékuk, hogy *megöljenek téged*. Ha az ellenfeled ÉLETERŐ pontjai nullára csökkennek a harc során, akkor megölted, és emiatt elveszítesz 1 Hőspontot. Ha az ellenfeled ÉLETEREJE egy vagy két pontra csökken, abbahagyja a harcot, és megadja magát.

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 ellenféle, 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 kivédtek 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 ÉLETERŐBŐL. (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 vagy a te ÉLETERŐ pontjaid nullára nem csökkennek (meghaltál), vagy az ellenfeled ÉLETERŐ pontjai 2-re vagy az alá csökkennek. 2 vagy 1 megmaradt ÉLETERŐ ponttal minden bűnöző megadja magát. Ha azonban 0-ra csökkentetted ellenfeled ÉLETEREJÉT, ez azt jelenti, hogy meggyilkoltad, és így le kell vonnod 1 Hős pontot.



Szerencse

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

A SZERENCSE használata harcban

A történet egyes pontjain felszólítást kapsz, hogy *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, így hamar fel fogod mémi, milyen következményekkel jár, ha szerencsés vagy peches vagy. Emellett a lehetőség mindig nyitva áll előtted, hogy harc közben is használd a SZERENCSEDET, vagy azért, hogy egy találatnál nagyobb sebet okozz az ellenfélnak, 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 SZERENCSED*, hogy csökkentsd a sebesülésed mértékét. Ha szerencsés vagy, félig sikerült elkerülnöd a csapást, és 1 ÉLETERŐ ponttal kevesebbet sebzódtál (vagyis csak 1 pontnyi sebzódtál a szokásos 2 pontnyi helyett). Ha azonban peched volt, a találat mélyen ült, és 1 ráadás pontot le kell vonnod az ÉLETERŐDBŐL.

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



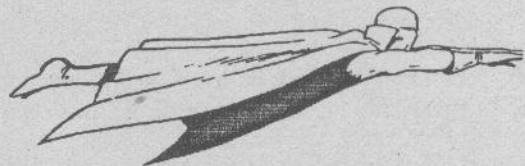
Az ügyesség visszanyerése

Az ÜGYESSÉG pontjaid nem nagyon fognak változni kalandjaid során. Előfordulhat azonban, hogy a megfelelő lapon utasítást fogsz kapni az ÜGYESSÉGED csökkentésére vagy növelésére.

Az életerő visszanyerése

Az ÉLETERŐD sokat fog változni a kalandjaid 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. Az ÉLETERŐ visszanyerésének legegyszerűbb módja a pihenés. Minden este, amikor hazatérsz és lepihensz, visszaállíthatod az elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat.



A szerencse visszanyerése

A SZERENCSED felfelé és lefelé is változni fog kalandjaid során, az adott helyzeteknek megfelelően. A SZERENCSE pontjaid a *szerencséd próbára tételekor* is változnak, ezt mindig tartsd szem előtt. Plusz SZERENCSE pontokat nyersz, ha sikerül ígéretes nyomokra bukkannod.

Hős pontok

Bűnözők legyőzésekor és rejtélyek megoldásakor jutalomként Hős pontokat fogsz kapni. Ezeket tartsd nyilván a *kalandlapodon*. A Hős pontok arra jók, hogy lemérjék, mennyire vagy sikeres a feladatod teljesítésében (magában a titkos F.E.A.R. szervezet találkozója helyének felderítésében a Hős pontok nem fognak segíteni). Ha végigjátszod a könyvet, jegyezd fel a szerzett Hős pontjaidat, így aztán ha legközelebb játszol (netán az elején egy másik szupererőt választasz), össze tudod majd hasonlítani a teljesítményeidet egymással.

Nyomok

A választott szupererőről függetlenül két fontos nyomon tudsz majd elindulni a kalandod elején. A későbbiekben természetesen újabb és újabb nyomok fognak felbukkanni, ha ügyesen játszol.

Kétféle nyomot fogsz találni: az egyik fajta nyom a bűnözőkre és elkövetett bűneikre vonatkozik (az első két nyomod is ilyen típusú lesz), a másik fajta pedig a titkos F.E.A.R.-összejövetelre utal. Ha nem tudod megakadályozni ezt a tanácskozást, Titánváros sorsa megpecsételődött, így fordíts nagy figyelmet a második típusú nyomok gyűjtésére. Lehet, hogy ezeket a nyomokat egyes bűnözőknél fogod megtalálni!

SZUPERERŐK ÉS NYOMOK

Jean Lafayette vagy, egy veszélyes – de sikeres – genetikai kísérlet eredménye. Már gyermekkorodban kiderült, hogy bár kívülről semmiben nem különbözöl egy átlagos korodbelitől, mégis fantasztikus képességek birtokában vagy. Esküzt tettél, hogy emberfeletti képességeidet csak embertársaid megsegítésére fogod felhasználni. Titánváros lakossága Ezüst Harcosként ismer téged. A legtöbben csodálnak, néhányan nem bíznak benned, de az biztos, hogy az alvilág minden tagja fél tőled. Csak a már régóta halott szüleid tudták pontosan, ki vagy valójában, és honnan származnak különleges erőd.

Az előtted álló kalandot négy szupererő egyikével kezd el. A küldetésed kettős. Először is meg kell tudnod, hol lesz a titkos F.E.A.R. szervezet következő (néhány nap múlva megrendezendő) ülése. Ez a gengszterfőnökökből és ellenséges ügynökökből álló veszélyes szervezet a kormány megdöntését és saját törvényeik bevezetését tervezi. A második célod az, hogy megfelelően szuperhősi státuszodnak annyi Hős pontot gyűjts, amennyit csak tudsz.

A kalandod megkezdése előtt a lentebb felsorol négy szupererő egyikét ki kell választanod. Ezenfelül két kezdő nyomot fogsz kapni, ezeken indulhatsz el. A szupererők leírásánál el fogjuk mondani, hol tudhatod meg, mik is ezek a nyomok. Mielőtt az 1-re lapoznál, válaszd ki a neked legjobban tetsző szupererőt, lapozz a kezdőnyomaidnak megfelelő lapra, olvasd el, amit ott találsz, és jegyezd fel ezeket a kalandlapodra.



Szuper testi erő

Sok ember erejével érnek fel az izmaid. Lábad és karod izmai még bő szabású ruhád alatt is jól látszanak. Mivel szinte a tökéletességig kifejlesztetted őket, ha harcra kerül sor, mindig 13-as UGYESSÉGGEL fogsz küzdeni. Ezenkívül képes vagy repülni is, tetszőleges sebességgel. Ha akarod, egy helyben lebeghetsz a levegőben, de akár a leggyorsabb szuperszónikus repülőgépet is utol tudod érni, ha arra kerül sor.

Hogy megtudd az első kezdőnyomot, lapozz a 127-re. A második nyomot az alábbi három közül választhatod ki:

108 280 312



Pszí-erők

Magasan az átlag fölötti szellemi képességekkel rendelkezel. Képes vagy a legtöbb ember (sőt néhány állat) gondolatait elolvasni, sőt befolyásolni is. Korlátozott mértékben, de a fizikai világra is befolyással bírsz, például képes vagy pusztán szellemi erőddel tárgyakat mozgatni, vagy akár még az anyagok szerkezetét is megváltoztatni. Ezen erők használata azonban rettenetes szellemi erőfeszítést kíván. Minden egyes alkalommal, amikor pszí-erőket használsz, 2 ponttal csökkentened kell az ÉLETERŐDET.

Az első kezdőnyomról a 222-n olvashatsz. A második kezdőnyom az alábbi három egyike lesz (amelyiket választod):

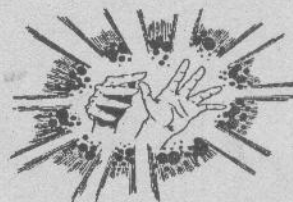
280 152 108

Fejlett Technológiai Képzettség (FTK)

Hatalmas intelligenciád segítségével számos szuper technikai eszközt fejlesztettél ki. A legfejlettebb mikroelektronikai technológiák felhasználása lehetővé tette, hogy ezek a készülékek olyan aprók legyenek, hogy elférjenek a derekadon hordott speciális, többzsebes felszerelés-övbe. Bármilyen helyzetbe kerülsz is, szinte mindig lesz egy-két, a helyzet megoldására alkalmasnak tűnő tárgyad. Saját fejlesztésű fegyvered csak azért nincsen, mert mindig fennáll annak a veszélye, hogy egy ilyen esetleg rossz kezekbe kerül, ami beláthatatlan következményekkel járna.

A két kezdőnyomot az alábbi listából kell kiválasztanod:

280 88 152



Pusztító energia

Képes vagy hatalmas elektrosztatikus energiák megidézésére, melyek a testedben koncentrálódnak, és kinyújtott mutatóujjaddal keresztül sülnek ki. Ezeket az energianyalábokat tetszésed szerint irányozhatod tárgyak vagy ellenfelek ellen. Sőt, annyira ura vagy az energiának, hogy még a tényleges használat előtt pontosan tudod, mekkora dózissal lesz szükséged ahhoz, hogy megnyugtató módon elbánj a helyzettel. Szigorú esküt tettél, hogy ember ellen (függetlenül attól, mekkora bűnök száradnak a lelkén) csak kábító erősséggű kiűlést használsz. A Pusztító Energia használatakor nincs más

dolgod, mint megállapítani a célpontot: ha az ember, az eredmény automatikus kábítás lesz. Ha megvan a célpont, dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, a nyaláb talált. Ha az eredmény *nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED*, mellétaláltál, és hagyományos harcra kerül sor, ha a könyv az adott helyen nem rendelkezik másképp. Egyes alkalmakkor lehetőség lesz még egy energianyaláb használatára. A Pusztító Energia minden egyes használata 2 ponttal csökkenti az ÉLETERŐDET.

Az első kezdőnyomot a 88-on találod meg. A másodikat az alábbi listából választhatod ki:

222 312 280



HÁTTÉR

Születésedet izgalommal vegyes várakozás fogadta. Édesanyád elvállalta, hogy aláveti magát egy veszélyes genetikai műtétnek. Az orvosok előre figyelmeztették, hogy a kísérlet eredménye kiszámíthatatlan, hiszen az elméleti alapok még nem teljesek. Édesanyád. (aki maga is a kutatócsoport tagja volt) tisztában volt ezzel, de azzal is, hogy a kutatás olyan szakaszába érkezett, amikor már lehetetlen továbblépni emberkísérlet nélkül. Édesapád nem volt teljesen meggyőződve a dolog sikerességéről. Nyolc reménykedő, kíváncsi szempár leste világrajövedet.

Az első reakció a megkönnyebbülés volt. Normális, egészséges gyermeknek látszottál. A születés utáni vizsgálatok semmilyen testi vagy szervi rendellenességet nem mutattak ki. Egy helyes kisbaba voltál, semmi több. Gyerekéveid alatt folyamatosan szemmel tartották a fejlődésedet. Minden egyes próbatételen, vizsgán és teszten ragyogó eredménnyel szerepeltél. A kutatók gratulálhattak egymásnak: a kísérlet tökéletes sikerrel végződött. Másfelől azonban senki nem tudott rólad, hiszen a kutatómunka szigorúan titkos volt. Ha a kísérlet kimenetelének hatalmas bizonytalansága nyilvánosságra került volna, a közvélemény nyomására le kellett volna mindent állítani, ami jó időre befagyasztott volna mindenféle genetikai kutatómunkát. A titkosságot még az is erősítette, hogy édesanyád nem akarta, hogy a világ „kitenyészett lombikbébiként” kezeljen téged. Csak nagyon kevesek ismerték igazi származásodat.

Ahogy múltak az évek, a kutatók lassan megértették, hogy egyre kevesebb szükség van arra, hogy állandóan szemmel tartsanak, és figyeljék a fejlődésedet. Bizonyára a sors akarta így, de különleges, emberfeletti képességeidre csak akkor derült fény, amikor a kutatók már felhagytak a te állandó megfigyeléseddel. Amíg a kísérlet tartott, semmi sem derült ki szupererőidről.

A szüleidnek már elege volt a végtelen kísérletezésből, és

úgy döntöttek, hogy a képességeidet el kell titkolni a világtól. Nem akarták, hogy életed hátralévő részében egyfajta csodabogárként tartsanak számon.

Egy átlagos vállalatnál dolgozol egy irodában. Ha azonban a szükség és a jog védelme úgy kívánja, Ezüst Harcos-sá alakulsz, és felveszed a harcot Titánváros gonosz gengsztereivel. Szupererőiden kívül azonban van még egy hűséges segítőtársad – a Bűnfigyelő. Ez a csuklódon viselt ügyes kis szerkezet állandó összeköttetésben áll két legfontosabb szövetségeseiddel. Segítségével azonnal kapcsolatba léphetsz a rendőrkapitánysággal, és bárhol bármikor, szinte szempillantási idő alatt kihívhatod a rendőrséget. Másik segítőtársad Gerry the Grass, aki az alvilágba beépülve fontos információkhoz jut hozzá, így előre figyelmeztetni tud a jövőben bekövetkező nagyobb bűnesetekre.

Gerry the Grass nemrég figyelmeztetett, hogy fontos találkozóra fog néhány napon belül sor kerülni. Vladimir Utoshski, a F.E.A.R. szervezet vezetője összehívta az alvilág legfélelmetesebb vezéreit egy titánvárosbeli titkos találkahelyre. A Titánium Kiborgként is ismert Utoshski maga is tudós, kutató, fő területe pedig az emberi képességek elektronikai eszközökkel való felerősítése. Nem véletlen, hogy ő is félig gép, félig ember – ráadásul igen veszélyes fajta! Gerry the Grass még nem tudja, mikor és hol lesz a találkozó, de egy dologgal tisztában van. A találkozó célja, hogy megegyezésre jussanak a kormány kiiktatásának és az új rend bevezetésének tervét illetően. Meg kell akadályozni, hogy létrejöjjön ez a találkozó! Meg kell tudnod, hol és mikor lesz, és ha ez megvan, minden eszközt be kell vetni ellenük...

ÉS MOST LAPOZZ!



Reggel munkába menet különös érzés kerít hatalmába: nem tudod micsoda, de valami nincs rendjén. Megállsz egy telefonfülkénél, hogy végiggondold, mi lehet a baj.

Az utcákon a szokásos, reggel 8 órai hangzavar uralkodik. Kocsik, buszok zötyögnek végig a Clark Streeten: vezetők még túl álmosak ahhoz, hogy kikerüljék a buckákat és gödröket. Egy újságárus nagy hangon kiabálja az aznapi főcímet – valami bankrablásról –, a férfiak és nők pedig közömbös tekintettel munkába igyekeznek. A fejed fölött egy helikopter zúgása hallatszik a távolból. Egy öreg, üzletember kinézetű férfi, és egy nagydarab, kutyás hölgy között vita tör ki, mivel a kutya nem egészen ott végezte el a dolgát, ahol kellett volna. A város olyan, mint máskor... vagy mégsem?

A különbség szinte alig észrevehető, de a levegőben határozottan remeg valami feszültség. A járókelők nyugtalanul pillantgatnak ide-oda; a kocsik idegesen gyorsítanak és fékeznek – ezek azok a jelek, amelyek felkeltik a figyelmedet. Kifinomult érzékeid számára ez nagyon is sokat mond. A mai nap nem olyan lesz, mint a többi.

Gondolataidat egy rendőrségi sziréna vijjogó hangja szakítja meg. A fekete-sárga rendőrautó csikorgó kerekkel fordul rá a Clark Streetre, és a félreállni igyekvő autók közt szalamozva az Audubon park felé száguld. De mielőtt elhalad, az autók ismét visszarendeződnek eredeti pozíciójukba, és mintha mi sem történt volna, folyik tovább a közlekedés. Az öreg férfi és a nagydarab nő körül közben már kisebb tömeg verődött össze. Egyre többen kiabálnak közbe, innen is, onnan is. Kis idő múlva már eléggé felforrósodik a hangulat. Mit teszel:

Odamész hozzájuk,
és elsimítod a veszekedést?
A rendőrautó után rohansz
az Audubon parkba?

Lapozz a 263-ra

Lapozz a 289-re

Veszel egy újságot, hogy elolvasd,
mit írnak a bankrablásról?
Nem törődsz ezekkel a dolgokkal,
és bemész a munkahelyedre?

Lapozz a **228-ra**

Lapozz a **341-re**



2

Sikerül lezárnod a láda fedelét, így fogságba ejtetted a valaha Mustapha Kareem néven szereplő lényt. Kareem bőrdzsekije azonban leesett a válláról a küzdelem hevében, és most a lábad előtt fekszik a földön. Felveszed, és átkutatod a zsebeit. Két papírdarabkát találsz. Az egyik a F.E.A.R. emblémája díszel, ezt gyorsan kihajtogatod. A papír alsó fele le van tépve. A többin az alábbi szöveg áll: „Találkozó az igazgató rep...”. A másik papírdarabra egy rövid üzenetet firkáltak: „Láda:”, és mellette egy egyiptomi hieroglifa. Megvizsgálod a ládákat a pincében. Az egyik hasonló hieroglifa díszel. Kinyitod, és tengernyi ékszert találsz benne, melyek pontosan megegyeznek a kiállításon szereplőkkel! Kareem tehát elrabolta ezeket az ékszereket, és másolatokkal helyettesítette őket! Most, hogy leleplezted ezt a nagyszabású bűntényt, átadhatod az ügyet a rendőrségnek. 4 Hős pontot kapsz. Lapozz a **276-ra**.

3

Elbújsz a kapu mögé, és megváród, hogy Bronski közel érjen. Amikor meghallod közeledő lépteit, kiugrasz elé az útra. A meglepett Bronski benyúl a kabátjába, és előhúz egy akkumulátoros motorfűrészt! Meg kell küzdened vele:

„LÁNCFŰRÉSZ” BRONSKI ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

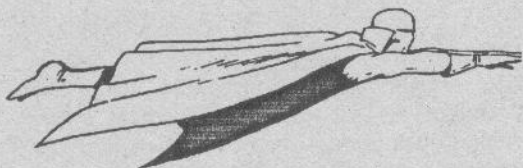
Ha sikerült legyőznöd, lapozz a **93-ra**.

4

A cirkuszban az emberek az esti előadásra készülnek. A sátor körül lakókocsik és állatketrecek sorakoznak. Egy bohócruhába öltözött törpe rohan feléd, amikor megérkezel. Nem tud beszélni, de egy biciklidudát nyomkod izgatottan, megragadja a kezedet, és húzni kezd maga után. Szemmel láthatólag azt akarja, hogy tarts vele. Követed hát (lapozz a **399-re**), vagy inkább meglátogatod az oroszlanketrecek (lapozz a **310-re**), esetleg egy középen álló, fontosnak látszó lakókocsit (lapozz a **223-ra**)?

5

Megpróbálsz bezúzni az ajtót. Nem sok sikerrel. Mindössze annyit érsz el, hogy a válladat sikerült bezúzni egy kicsit helyette. Vonj le 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG (ha a Szuper Testi Erő birtokában vagy, akkor csak 2 ÉLETERŐ pontot vonj le). Lapozz a **60-ra**.



6

De hogyan szökj meg a börtönödből? Úgy tűnik, csak egyetlen lehetőség nyitott a számodra. Kénytelen vagy energiasugárral átégetni az ajtót. A tíz centi vastag, masszív fémajtót! A gyenge pont valahol az ajtóba vágott apró üvegablak környékén lehet. Felkészülsz, és az ajtóra irányítasz egy energiasugarat. Az üveg először vörösre, majd sárgára vált, és lassan olvadni kezd. A szobában óriási a hőség, de a kitört üvegen át behúzó hűvös levegő mérsékli ezt egy kicsit. A résen már ki tudsz nyúlni, és meg tudod ragadni az ajtó kilincset. Nagyot fújsz megkönnyebbülésedben, kinyitod az ajtót, és kilépsz a folyosóra. A folyosó végén lévő ajtó mögül hangok hallatszanak. Ugrásra készen az ajtóhoz lopódzol. Lapozz a 298-ra.

7

Átküzdöd magad a tömegben, amíg egy olyan helyre érsz, ahonnan jól láthatod az elvonuló, csillogó fekete autókat. Húsz perccel később egy nagyobb limuzin érkezik, melyet a tömeg éljenzése követ. Ahogy az elnök kocsija közelebb ér, észreveszed, hogy egy férfi valamivel küszködik az első sorban. Nagy nehezen előhúzza kezét a zsebéből – és egy pisztolyt tart benne, melyet az elnökre irányoz! Civil ruhában vagy, és nincs alkalmaid átöltözni Ezüst Harcosrá, de valamilyen módon mégis meg kell akadályoznod, hogy a fegyver eldőrdüljön. Hátulról ráugrasz a férfira.

MERÉNYLŐ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

A második kör után lapozz a 359-re.



8

Felkapod a kis tolvajt, és magad felé fordítod. ELmondod neki, hogy nem szép dolog a lopás; inkább dolgozzon keményen, és keresse meg azt a pénzt, amit el akar költeni. A kissrác unatkozó arccal szípig egyet, és benyúl a zsebébe, hogy előhúzza az ellopott nyalókás dobozt. A mozdulat azonban csak megtévesztés volt. Amikor ismét előhúzza a kezét, egy töltött revolver csillan meg benne! Unalmas arc kifejezése vigyorra torzul, miközben meghúzza a ravaszt. Ilyen közeliről nem lehet hibázni... Kalandod véget ért.

9

Úgy helyezkedsz, hogy ráláss a tömeg közepén vitázó férfira és nőre, majd erősen koncentrálsz. Kis idő múlva a vita alábbhagy, majd abbamarad. Azok ketten csodálkozva merednek a köréjük gyűlt tömegre. A nő megrántja a vállát, majd füttyent a kutyájának, és elsétál. A férfi rád bámul, és szinte megdermed. Erőidet ráirányítod, amennyire csak tudod. Lassan rádöbben, hogy ez a férfi nem az, akinek látszik. Érzed, hogy kétségbeesetten próbál eltitkolni előled va-

lamit. A gondolatai a karórájára kalandoznak, de aztán megpróbálja a karórát erőszakkal kitörölni a gondolataiból. Rövid időre a sarki zálogkölcsonzó üzlet képe jelenik meg az agyában. Lehet, hogy ott dolgozik? Sohasem tudod meg, mert a következő pillanatban a férfi félreugrik, majd eltűnik a tömegben. Az emberek lassan tudomásul veszik, hogy itt már nincs semmi látnivaló, és morogva szétszélednek. A férfi után sietsz, de már nem találod sehol. Úgy döntesz, hogy elhagyod a helyszínt. Visszaöltözől civilbe. Mít teszel:

Elmész az Audubon parkba?
Munkába indulsz?
Veszél egy újságot?

Lapozz a 165-re
Lapozz a 341-re
Lapozz a 228-ra

10

Micsoda nap volt! Leülsz a tv elé egy kényelmes fotelbe, és hideg italt készítesz ki magad mellé. A pihenés 6-tal megnöveli az ÉLETERŐ pontjaidat (a kezdeti értéket természetesen nem haladhatják meg). Pihenésedet csak egyetlen kényelmetlenség zavarja meg. Főnököd, Jonah Whyte, holnap igencsak mérges lesz, ha majd bemész dolgozni. Valami jópofa és hihető indokot kell kitalálnod... Másnap reggel már korán reggel elindulsz a munkába. Úgy döntesz, hogy metróval utazol, így biztosan nem fogsz elkésni. De hát mikor könnyű egy szuperhős élete? – SEGÍTSÉG! – kiált fel egy hang a tömött metrókocsi másik végében. – Zsebtolvaj! – Jaj, ne... Már csak ez hiányzott. Átverekszed magad a zsúfolt kocsin. És éppen amikor odaérsz a kizsebelt áldozathoz, a szokásos csip-csip-csip hangzik fel a csuklódon lévő Bűnfigyelőből. A gépi hang a füledbe zümmögi: „RADD TÉR. GYORSAN”. Jellemző! Most megint döntened kell! A metró következő megállója mindössze egy háztömbnyire

van a tejüzemtől. Kiszállsz az állomáson, hogy megnézd, mi történik az üzemben (lapozz a 201-re), vagy inkább segítesz a kizsebelt embernek (lapozz a 185-re)?

11

Felemelkedsz, és egyenesen belerepülsz a barna felhőbe. Amint közel érsz hozzá, kitárod a karjaidat, és bűgőcsigaként forogni kezdesz. A terved bevált! Sikerül a földre szorítanod a barna füstfelhőt. Mikor leérték, a füst kavarni kezd, és lassan egy kába, sötét bőrű férfi jelenik meg a helyén. Sikerült elkapnod a Füstöt! Azt sajnos nem sikerült megakadályozni, hogy a készített felvételek eljussanak a F.E.A.R. főhadiszállására, de azért így is kapsz 2 Hős pontot. Lapozz a 162-re.



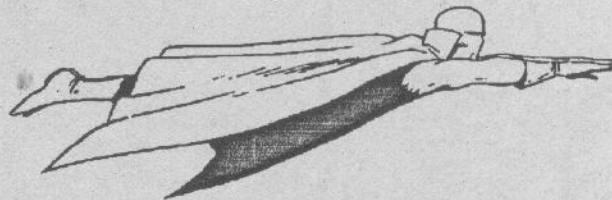
12

Az energiasugár telibe találja a feléd száguldó fagyott hústömeget, de nem nagyon lassítja le. Lehet, hogy a nagy hideg hatással van a Pusztító Energiákat felhasználó képességedre. Most azonban nincs idő ezen gondolkodni. Sürgősen cselekedned kell. Lapozz a 436-ra.



13

Te is lerohansz a mozgólépcsőn. Ellenfeled azonban előnyt szerzett, ráadásul tudatában van annak, hogy ennyi ember között nem fogod használni megint az energiasugarat. Az első emeletre leérvén már eléggé megközelítetted. A fickó hátranéz, és rémülten látja, milyen közel vagy már. Dialittasan felkiáltasz, ám ebben a pillanatban a suhanc leveti bőrdzsekijét, és a lábad elé dobja. A bőrdzsekin lógó láncok a bokád köré tekerednek, te pedig nagy puffanással hasra esel. A fenébe! Legurulsz a mozgólépcsőn. Mire feltápáskodsz, már csak annyit látsz, hogy ellenfeled kicsusszan az áruház főbejáratán, és eltűnik a tömegben. Így már nem fogod elkapni. Átkutatod a dzsekit, hátha találsz benne valami hasznosat. Az egyik zsebben egy összegyűrt papírfecnit találsz. Felcsillan a szemed, amikor a cetli tetején megpillantod a F.E.A.R. jelvényét! A cetlin a következő szöveg áll: „Ne feledd! Szükségünk van az árra, amikor a 28-on találkozunk. Ne hagyj cserben minket.” Legalább nem volt hiábavaló az üldözés. Visszatérsz a játékosztályra, és a másik három fickót átadod a rendőrségnek. Lapozz a 380-ra.



14

Átkutatod az üzletet. A helyiség olcsó ékszerekkel, kame-rákkal, elektronikus kütyükkel és foltos prémekkel van teli-szórva. A hátsó szoba szintűgy. Úgy fest, semmi érdekes nincs itt. Ha távozol, és megpróbálsz a szomszédos ajtónál a vendéglőt, lapozz a 351-re. Ha valami mást próbálsz meg, lapozz a 368-ra.

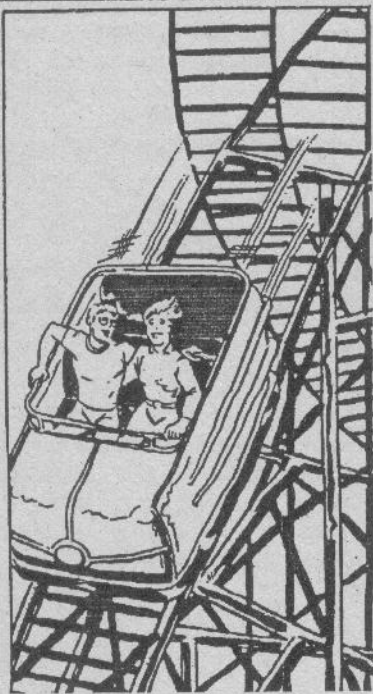


15

A Wisneyland vidámpark tele van emberekkel. Vattacukor és hot-dog illata leng a levegőben, kis, szőrös játékalatokat hurcoló kisserácok és kislányok rohagnak mindenfelé. A hullámvasút egy-egy izgalmasabb pontja felől néha vad, örömteli sikoltozás hallatszik. Melyik szórakozást próbálsz ki:

A hullámvasutat?

Lapozz a 187-re



Az elvárásolt kastélyt?
A dodzsemet?

Lapozz a 174-re
Lapozz a 357-re

16

Megkötöződ a gonosztevőket, és eloldozod Drew Swaint. A Bűnfigyelődön keresztül kihívod a rendőrséget. Amíg megérkeznek, úgy döntesz, hogy végignézed az Emberfogó ördögi csapdáját. A híres-hírhedt kád-csapdán kívül (ha az áldozat kihúzza a dugót, egy nagy lyuk keletkezik, mely beszívja az áldozatot) egy papírzsebkendő-háló is érdekesnek találsz. Ez egy látszólag közönséges papír zsebkendő, amely azonban erős nejlonhálóból alakul, ha megrázzák a sarkánál. A háló elég nagy ahhoz, hogy egy embert be lehessen takarni vele. Végigmatatsz a munkaasztalon heverő izébizék között, és találsz egy érdekes dolgot: egy naplót. Elolvasod, és megtudod, hogy az Emberfogó kapcsolatban van egy bizonyos Sidney Knoxszal, aki kutatósegéd a Murdock Nukleáris Laboratóriumban. Knox alapjában békés ember, aki azal tölti a szabadidejét, hogy a parki madarakat lesi távcsővön a laboratórium tetjén lévő toronyból. De az Emberfogó megzsarolta, és most neki dolgozik. A naplóban talált adatok alapján persze könnyen megtalálhatod Knoxot, ha szükséges lesz. Ha meg kell találnod őt, vonj le 40-et annak a lapnak a számából, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra. A talált információ megnöveli 1-gyel a SZERENCSE pontjaidat. A rendőrség végül megérkezik, és átveszik a bűnözőket. 3 Hős pontot kapsz. Lapozz a 428-ra.



17

A bokrok fedezékében átöltöztél, mivel nem akarsz Ezüst Harcos ruhában elmenni az ékszerészhez. Emlékszel, hogy a 9. utcán van egy jószemű ékszerész. Elviszed hozzá a medált. – Na igen. Olcsó vacak – feleli az ékszerész, miután a szeméhez szorított nagyítóval alaposan megvizsgálta az érmét. – Monogramos medálókért nem szoktam sokat adni. Tudja, mit? Adok érte öt és fél dolcsit, de csak magának! – Közlöd vele, hogy nem akarsz eladni a medált, köszönsz, és távozol. Lapozz a 181-re.

18

Micsoda nap volt! Leülsz a tv elé egy kényelmes fotelbe, és hideg italt készítesz ki magad mellé. A pihenés 6-tal megnöveli az ÉLETERŐ pontjaidat (a kezdeti értéket természetesen nem haladhatják meg). Pihenésedet csak egyetlen kényelmetlenség zavarja meg. Főnököd, Jonah Whyte, holnap igencsak mérges lesz, ha majd bemész dolgozni. Valami jópofa és hihető indokot kell kitalálnod... Másnap reggel már korán reggel elindulsz a munkába. Úgy döntesz, hogy metróval utazol, így biztosan nem fogsz elkésni. De hát mikor könnyű egy szuperhős élete? – SEGÍTSÉG! – kiált fel egy hang a tömött metrókocsi másik végében. – Zsebtolvaj! – Jaj, ne... Már csak ez hiányzott. Átverekszed magad a zsúfolt kocsin. És éppen amikor odaérsz a kizsebelt áldozathoz, a szokásos csip-csip-csip hangzik fel a csuklódon lévő Bűnfigyelőből. A gépi hang a füledbe zümmög: „COW-FIELD TEJÜZEM. GYORSAN”. Jellemző! Most megint döntened kell! A metró következő megállója mindössze egy háztömbnyire van a tejüzemtől. Kiszállsz az állomáson,

hogy megnézd, mi történik az üzemben (lapozz a 369-re), vagy inkább segítesz a kizsebelt embernek (lapozz a 185-re)?



19

A többiek feltétel nélkül megadják magukat, amikor látják, hogy legyőzted a vezetőjüket. Bezárod őket a konferenciashobába, és visszatérsz a Parker repülőtérré. A rendőrség már nagy erővel felvonult a helyszínre. Lapozz a 440-re.

20

Kihajtod a térképet. Az alaposan használt térkép Titánvárost ábrázolja. Az egyik hely egy fekete kerszttel van megjelölve. Ez nagyjából a 12. utca és a 2. sugárút kereszteződése. Arra nézve azonban, hogy *mi* található ott, nincs jelölés a térképen. Összehajtogatod hát, és zsebre vágod. Lapozz a 86-ra.

21

A 7. sugárúton már több ezer titánvárosi polgár vár az érkező elnökre. Az út mindkét oldalán hatos sorokban állnak az emberek, pedig az elnöki kocsit még csak fél óra múlva

fog megérkezni. Emelkedett a hangulat. Az emberek kis zászlókat lengetnek, és több helyen is utcai zenekarok szórakoztatják a tömeget. Beülsz egy kávéházba, hogy elüsd valahogy az időt az elnök érkezéséig (lapozz a 100-ra), vagy inkább megpróbálsz olyan helyet találni a tömegben, ahonnan jól látsz (lapozz a 7-re)?

22

Gondosan célzol, és kilösz egy energiasugarat a lényre. Az felüvölt fájdalomában, és elereszti a tartóoszlopokat. Óriási fejét izmos tenyerébe temeti, és hirtelen változáson megy át. A lény izmai a szemed láttára sorvadnak el, barna bőre foszlányokban lehullik, és felismered az alóla kibontakozó arcot. A Carnage-i Lény nem más, mint Illya Karpov, a hírhedt F.E.A.R.-ügynök. Karpov neked ront:

ILLYA KARPOV **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 364-re.

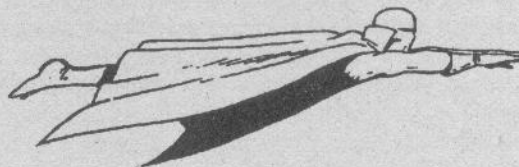
23

Ezüst Harcosként megjelenysz, és a limuzin felé indulsz. A rendőrség ezalatt már biztonságos távolságba terelte a bárméskodókat. Két mentőautó és egy tűzoltóautó is megérkezik. Úgy tűnik, minden rendben lesz. Azonban a tűz egyre közelebb kúszik a kocsii üzemanyagtartályához! A kocsiiban szorult két ember – a sofőr és utasa – sokkos állapotban lévőnek tűnik. Használod a szupererődet, hogy kiszabadítsd őket (lapozz a 366-ra), vagy inkább megváród, mit tudnak csinálni a tűzoltók a ronccsal (lapozz a 244-re)?



24

Felrántod az ajtót, és tekinteted végipasztázza a koszos udvart. Az udvar sarkában nagy kupac láda van felhalmozva, és az egyik láda mögül egy cipőorr kandikál ki. Ha van FTK-d, és előveszel egy kis kutyut, lapozz a 402-re. Ha inkább a Pszichért akarod használni, lapozz a 209-re. Ha a Pusztító Energiák felhasználására látsz esélyt, lapozz a 344-re. Ha egyiket sem akarod, lapozz a 232-re.



25

Tehetetlenül állsz ott. A Mérgező felszólít, hogy távozz innen, neked pedig nincs más választásod, mint tenni, amit mond. Egy lépést teszel hátra az ajtó felé, amikor hangos durranást hallasz, melyet üvegcsörömpölés követ. A Mérgező előrebukik, és piros vértócsa kezd növekedni alatta. Az ablakban egy arc jelenik meg, te pedig megkönnyebbülten

felsőhajtasz. Az ügyeletes az, kezében egy füstölgő revolverrel! A veszély szerencsésen elmúlt. Megköszönöd a segítségét, és távozol a vízműtelepről. Lapozz a 107-re.



26

Hosszú gyaloglás után végre megérkeztek az igazgatói irodához. A gondnok bemutat a főnökének. Te megkérdezed az igazgatót, mit tud a szökésekről. – Jó uram, Ezüst Harcos – kezdi a direktor. – Valóban volt egy szökésünk, de nem hiszem, hogy ez nagy katasztrófát okozott volna. Végül is milyen kárt tehetne bárkiben is egy megszökött aardvark? Legfeljebb megeszik néhány termesz, de nem hiszem, hogy ez olyan nagy kár lenne, vagy nem? – Egy *aardvark*, gondolkodsz el. Ebben igaza van az igazgatónak: az nem egy vérengző fenevad. Elbúcsúszol hát, és elhagyod az állatkeretet. Hová indulsz most? A Bűnfigyelő utasítását követve elindulsz az Egyiptomi Örökség Múzeumába (lapozz a 158-ra), vagy inkább úgy véled, hogy túl késő van már, és ideje hazatérni (lapozz a 113-ra)?

27

Mint alvó óriások nyugszanak a gépházban hatalmas dugattyúk és szelepek. Váratlanul ajtónyikordulásra leszel fi-

gyelmes! Az egyik hatalmas lendkerék mögé rejtőzöl. Egy tengerész lép be a terembe, megolajoz néhány ízébizét, majd távozik. Rutin karbantartás. Előbújsz rejtekhelyedről. Lapozz a 368-ra.



28

Az Alkimista hátralép, és magasra tartja a kémcsövet. Azán minden figyelmeztetés nélkül a földhöz csapja. Émelyítő illatú gáz terjed szét a levegőben. Megpróbálsz az eszméletlen maradni, de hiába. Amikor magadhoz térsz, már megérkeztek a rendőrök. Az Alkimisták eltűntek, és magukkal vitték a bank készpénzkészletének nagyobbik felét. Az alkalmazottak is lassan magukhoz térnek, de egy öregasszony fekvve marad a padlón. A rendőrök odalépnek hozzá, és megrázzák a vállát. A hölgy meghalt! Minden szem feléd fordul. Ha nem rontottál volna be a bankba, az Alkimisták nyilván csöndesen távoztak volna a pénzzel, és erre az incidensre nem került volna sor. Megvetés az osztályrészed. Közvetve felelős vagy egy idős hölgy haláláért! Az önbizalmad megrendül, így csökkentened kell az ÜGYESSÉGEDET 1-gyel. A gáz hatásaként 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Lapozz a 372-re.



29

A ködben elrejtőzve a kis barna füstfelhő gyorsan távolodik a háztól. Ha rendelkezel a Pszi-erővel, lapozz a 287-re. Ha a Pusztító Energiák vannak a birtokodban, lapozz a 203-ra. Ha Szuper Testi Erő van, lapozz a 11-re. Ha FTK-d van, lapozz a 153-ra.

30

Hányas számú épületet keresed ezen a sugárúton? Add a házszámot a sugárút számához, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha az ott lévő szövegnek nincs semmi értelme, lapozz a 368-ra.

31

Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi lett az eredménye a kutya harapásának.

1, 2 vagy 3 A kutya megkarmolt a mancsával. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot.

4 vagy 5 A kutya nekilökött a falnak. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Sajnos a kutyanak alkalma volt megharapni az egyik bémészködőt is (1 Hős pontot veszítesz).

6 A kutya megharapott. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz, de túléled a harapást. Ha nincs szerencséd, a radioaktív nyál bekerült a véredbe, és már csak másodperceid vannak hátra.

Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan ide lapoztál. Minden egyes alkalommal, amikor egy kutya megsebez, ide kell majd lapoznod, hogy megtudd, mi a sebzés eredménye.



32

A Makróagy észreveszi közeledésedet, és szembefordítja veled helikopterét. Te felrepülsz, majd egyre gyorsulva a helikopter felé tartasz. Már csak öt méterre vagy a célponttól, amikor meghallod Makróagy kiáltását: – TÜZ! – Váratlanul lángtenger tör elő a helikopter orrából! Nem tudsz félreugrani. A lángok a húsodba marnak, te pedig fájdalmas agónia közepette a föld felé kezdesz zuhanni. Egyre gyorsabban és gyorsabban, míg végül tompa csattanással eléred a lenti betont. Kalandod véget ért.

33

Előrerohansz, és nekirontasz a mutáns férfinak. A földön vad birkózásba kezdtek.

SIDNEY KNOX ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 140-re.

34

Elmész Dr. Charles Crayfishhez, a híres űrtudóshoz. A külvárosban lakik. Az eső egyre sűrűbben zuhog, és min-

dennek tetejébe még köd is ereszkedik a városra. A tudós bejárónője nyit ajtót. Amikor meglát, elkerekedik a szeme. – Óóó! Az Ezüst Harcos! – dadogja. – Nahát, micsoda megtiszteltetés! Már sok fontos emberrel találkoztam, amióta Dr. Crayfish a „Csillagháború” műholdon dolgozik, de szuperhős még sosem járt nálunk! Fáradjon be, kérem! – Megtudod, hogy a professzor éppen alszik; nagyon keményen dolgozott előző éjjel. Megkéréd a bejárónőt, hogy keltse fel a professzort (lapozz a 66-ra), megkéréd, hogy hadd nézz körül a dolgozószobájában (lapozz a 403-ra), vagy inkább vársz, amíg a professzor felébred, és közben szemmel tartasz mindent (lapozz a 257-re)?



35

Átadod az „Inkvizítor”-t a rendőrségnek. A fickót betessékelik egy rendőrautóba. Eközben egy apró papírcetli kihullik a zsebedből. Odalépsz, és felveszed. Néhány sor van csak a papírra firkantva, mintha egy telefonbeszélgetés közben készítették volna. A cetli azonban félbe van tépve. A tetején aláhúzva az alábbi szöveg olvasható: „F.E.A...”. Ezt követi maga az üzenet, mely az alábbi: „Találkozó a 27.-en, ma reg...”. Gondolkozol egy darabig, és vajon mit jelenthet, aztán összehajtod a papírt, és az övedbe dugod. 2 Hős pontot könyvelhetsz el. Lapozz a 10-re.

36

Átöltözöl, és visszasétálsz az előbbi rendőrhöz. Az azonnal feléd fordul, és hebegni kezd: – Az Ezüst Harcos! Ööö, jó napot... én... én nem... szóval, nem mondhatni, hogy túl jó nap lenne ez a mai. Sőt, szörnyű. De segíthetek valamin? – Közlöd vele, hogy nyugi, nem kell úgy begyulladni, mindössze csak arra vagy kíváncsi, mi történt valójában itt. Nyilván rablógyilkosság volt. Egy gazdag üzletember a munkájába igyekezett, és hátulról elvágták a torkát. A rendőr nem tud ennél többet. A rendőrség vélhetőleg már elkezdte a nyomozást, így itt már nincs több keresnivalód. Lapozz a 73-ra.

37

Magadhoz veszed a kulcsot, megkeresed Grant Morleyt, és átadod neki. Ő azonban megrázza a fejét, nem, nem ez az a kulcs. Kisétálsz az elvarázsolt kastélyból. Azon gondolkodsz, vajon, mire jó ez a kulcs. Kérdésedre hamar választ kapsz, amikor egy síró kisfiúval találkozol, aki nem tudja kinyitni biciklije zárját. Valahol elvesztette a kulcsot... Nagylelkűen visszaadod neki. 1 Hős pontot kapsz ezért. Lapozz a 103-ra.

38

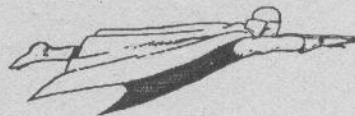
Ezüst Harcosként meglátogatsz Grasst. Fő informátorod az egyik leromlott külvárosi negyedben él, egy koszos, egy-szobás lakásban. Rémülten néz rád, amikor meglát, mert így most oda az inkognitója. De azért mindenesetre betessékel a szobájába, és szokás szerint ad néhány hasznos információt. Az Emberfogónak sikerült uralma alá vonnia Sidney Knox-

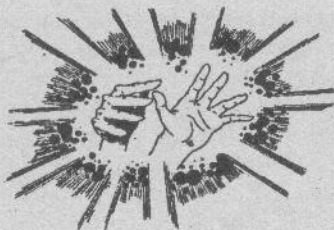
nak, a Murdock Nukleáris Laboratórium egyik kutatás-szisztensének az agyát. Knox békés ember – a legtöbb idejét azzal tölti, hogy a labor megfigyelőtornyából nézegeti a madarakat –, de most az agyában egy posztponikus szugesztíós készülékkel veszélyessé válhat. Senki nem tudja, ez pontosan mit jelenthet, de Gerry információja így is hasznos számodra. Ha Sidney Knoxot keresed, vonj le 40-et annak a lapnak a számából, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra. 1 SZERENCSE pontot kapsz ezért az információért. Feltűnés nélkül hazamész. Az este eseménytelenül telik el. A pihenés 6-tal megnöveli az ÉLET-ERŐDET (a kezdeti értéket nem haladhatod meg, ezt ne feledd el). Lapozz a 215-re.



39

Kimész a tengerpartra. A tengerpart azonban nagy, te meg csak egy dolgot keresel. Az Oceanaria kikötőbe mész, hogy ellenőrizd a luxusjachtokat (lapozz a 370-re), vagy a Clancy-öbölbe, hogy a katonai dokkot vedd szemügyre (lapozz a 317-re)?



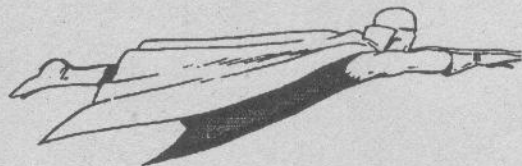


40

A játék tehát holnapig szünetelni fog. Most mihez kezdsz? Ha akarsz, végignézheted, amint az elnök és kísérete végigvonul a város leghíresebb részein (lapozz a 21-re), de haza is mehetsz lepihenni, ha úgy tartja kedved (lapozz a 311-re).

41

Berohansz a pékségbe, és kérdezgetni kezdesz az előbb itt vásárolt férfiről. De senki sem talált benne semmi különösét. Egy vekni kenyeret és két mákos kiflit vásárolt. Ennél többet nem tudnak róla. Ha rendelkezel a Pszi-erővel, megpróbálhatod elolvasni a gondolataikat (lapozz a 246-ra). Ha Szuper Testi Erődd van, utánarohanhatsz a furgonnak (lapozz a 414-re). Ha egyik sincs, körbenézhetsz a büntetett színhelyén, hátha találsz valami más nyomot (lapozz a 331-re).



42

Átnézed a könyveket. Mít szeretne a főnök? Egy biográfiát? Egy jó krimit? Az egyik könyvnél megtorpanasz. Hmmm. Ez biztosan jó lesz. „Félig játék, félig regény.” Ez jól hangzik. Vásárolsz egyet az *Égi fejedelem* című könyvből. Lapozz a 301-re.



43

Szerencséd van. Sikerült jegyet szerezned az aznap esti előadásra. Nem éppen a legjobb helyre, de azért elég jól látni. A darab patkányokról szól, akik egy szeméthyegen laknak, és szórakozásból énekelgetnek egymásnak. Elég különös téma, gondolod. A főszerepet Lola Manche játssza. Az utolsó jelenetben azonban a műsor félbeszakad. Először azt gondoltad, hogy a színpadon megjelenő, kígyóember ru-



hát viselő alak a darab része. De amikor dal közepén felkapja Lola Manche-ot, és kirohan vele, ráeszmélsz, hogy itt emberrablás történt! Behúzódsz egy sötét sarokba, és átöltözöl Ezüst Harcoszá. Kimész a színház elé, és várod, hogy felbukkanjon a Kígyó (lapozz a 407-re), vagy felugrasz a színpadra, és a kulisszák mögött üldözőbe veszed (lapozz a 169-re)? De eszedbe juthat az elhatározásod is, hogy ma inkább nem folysz bele semmibe, és szépen hazasétálsz (lapozz a 79-re).

44

A koszos iroda csak megerősíti a gyanúdat. Ez nem úgy fest, mint egy csúcstechnikát exportáló cég irodája. Amikor belépsz, egy kontyos, ősz hajú öregasszony felemeli tekintetét, és rád néz. Elrohansz mellette, és gyorsan átkutatod az irodát, mielőtt még meg tudna állítani (lapozz a 199-re), vagy megnézed, hogyan reagál a titkos jelszóra (lapozz a 110-re)?

45

Megvizsgálod a ketrec környékét, de semmilyen gyanús jelet nem találsz, mely az oroszlanészéldítő bűnösségére utalna. Kénytelen vagy feladni, és elhagyni a cirkuszt. Lapozz a 148-ra.

46

Csak egyetlen helikopter áll a hangárban. Egyetlen szereplőt sem látsz. A helikopter egy hatszemélyes gép, egészen ideális szűk körű konferencia megrendezésére. Ugy döntesz,

hogy elrejtőzöl egy láda mögött a hangár sarkában. Végül is néhány óráig semmi különös nem fog történni. Tudod, hány órákor kezdődik a megbeszélés? Ha igen, add ezt a számot a mai dátumhoz, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha az ott lévő szövegnek nincs értelme, lapozz a 220-ra.



47

Lapozz a 34-re.

48

Az energiasugár a mellkasán találja el a lényt. Az megtántorodik, majd feléd fordul. Egy másik sugárral is eltalálsz, de az eredmény ugyanaz. Nem tudod megsebezni a Rombolót! Mivel meteoritkőből van, az energiasugarad ártalmatlan ellene. A Romboló rád ront, és hatalmas kőöklével állon vág. Átrepülsz a szobán. Mielőtt feltápáskodhatsz, ellenfeled megragad, és kihajít az ablakon. Fejjel előre lezuhansz három emelet magasságból. A halál szerencséjére csak egy pillanat... Kalandod véget ért.

49

Tovább érvelsz a suhancnak. Ami az elején értelmetlen időfecsérlésnek tűnt, most reménysugarat csillant fel. Az irányítótorony személyzete egy emberként drukkol neked. Lán-

goló szavakkal ecseteled, hogy amit a fejébe vett, az csak a saját halálát okozná, nem is beszélve több tucat ártatlan ember életéről. A srác végül beleegyezik, hogy eloldozza a pilótákat, és letesz örült tervéről. Az irányítótorony személyzete tapsban tör ki, amikor a DC 10-es biztonságosan földet ér. Lapozz a 285-re.

50

El kell döntened, merre akarsz továbbmenni. Egy útkezeszteződésnél eszedbe juthat, mi a következő teendő. De hol van ez az útkezeszteződés? Add össze az utca és a sugárút számát, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha a szövegnek nincs értelme, lapozz a 368-ra.



51

Felhívod Susant. Fiatal nő válaszol a vonal túlsó végén. Könnyekben tör ki, amikor meghallja, hogy mi történt, és beleegyezik, hogy azonnal a reptérre jöjjön. Egy óra múlva meg is érkezik. Susan Blythe vonzó, fiatal hölgy, és teljesen összetörték a hírek. Beleegyezik, hogy rádión beszéljen az „Inkvizítor”-ral. – Richard – kezdi sírva –, Richard, én vagyok az, Susan! – Kis szünet, majd egy férfihang válaszol. – Susan! Mit csinálsz te ott? – Ó, Richard! – hüppögi a

hölgy. – Ne tedd ezt! Azok az emberek semmit nem tettek ellened! És most már tudom, hogy az a lány egy magánúró volt... de hogy tudhattam volna ezt akkor? – Családi ügyek, gondolod magadban. De legalább sikerült beszélni a fickóval. Tíz perc elteltével sikerült a srácot lebeszélni az eredeti tervéről. Megígéri, hogy leszáll a géppel. Amikor a gép földet ér, az irányítótorny személyzete tapsban tör ki. Ha van Szuper Testi Erőd, lapozz a 35-re. Ha nincs, lapozz a 285-re.

52

Gyorsan kell reagálnod. Nincs időd a saját Szupererődre koncentrálni. Lapozz a 436-ra.

53

Hárman már eszméletlenül fekszenek a padlón, mire a negyedik felismeri a veszélyt. Eloltja magát, és lerohan a mozgólépcsőn. Utánavetted magad (lapozz a 13-ra), vagy inkább személyesen akarsz meggyőződni róla, hogy a másik három a rendőrség kezei közé jusson (lapozz a 380-ra)?

54

Egy jelzés nélküli rendőrségi kocsi fékez le, és két férfi száll ki belőle. Ezenközben gyorsan átkutatod a bokrokat, hátha találsz valamit. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 405-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 91-re.

55

A vízhez rohansz, és körbenézel, hogy megpillantsd a cápa ismerős hátuszonyát a vízben. A parttól harminc méterre van már csak. Egy igazi szörnyeteg! Egy hatalmas gyilkos cápa úszik a part felé iszonytató tempóban! A ragadozó most kiszúrt magának egy kisfiút, aki még nem érte el a partot. Szentséges ég! Belevetted magad a vízbe, hogy felvedd a küzdelmet a ronda szörnyvel. Lapozz a 294-re.

56

Egy óra hosszat köröztél az épület körül, és várod, hogy felbukkanjon az emberrabló Kígyó. Ezután az egyik színházi alkalmazott izgatottan rohan oda hozzád. – A hátsó kijáratnál! – hadarja. – Most viszi Miss Manche-ot! – Villámgyorsan a hátsó kijáratához sietsz, de már későn. A Kígyónak sikerült elhúznia a csikot, és nem találod már sehol. Nincs más választásod, mint hazaindulni. Lapozz a 79-re.

57

A merénylő éppen céloz. Egyetlen esélyed van, hogy energiasugarat használj ellene. Ha nem találod el, gyorsan rá kell vetned magad. Ha eltaláltad, lapozz a 400-ra. Ha mellélősz, nincs már idő még egy sugárra, közelharcban kell legyőznöd.

MERÉNYLŐ **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted közelharcban, lapozz a 258-ra.



58

Az ezredessel kirohantok az alakulótérre. Az ezredes parancsokat osztogat a katonáknak, és lassan kirajzolódik előtted is a helyzet. Húsz, erősen felfegyverzett F.E.A.R. helikopter közeledik a bázis felé. A katonák elfoglalják a helyüket. Amikor a helikopterek megjelennek, azonnal látszik, hogy ez egy jól megszervezett rajtaütés. Csak azt nem tudod egyelőre, hogy ki szervezte, és ki vezeti az akciót. Heves tűzpárbaj után több helikopter is átjut a bázis peremén, és leszáll. Amikor egy tömzsi, fekete ruhás, széles homlokú férfi kilép a vezérhelikopterből, félelmeid beigazolódnak. A Makróagy! Hozzád hasonlóan ő is egy genetikai kísérlet eredménye, aki óriási intelligenciával és mentális erővel rendelkezik. De tőled eltérően ezen képességeit gonosz célok szolgálatára használja fel. Kemény ellenfél. Egyedül semmit nem tehetsz ez ellen a jól felfegyverzett magánhadsereg ellen. Az ezredes emberei azonban sakkban tarthatják őket, amíg te leszámolsz a Makróaggal... Miközben ezen gondolkozol, csipogni kezd a Bünyfigyelő. „VÁROSHAZA. GYORSAN.” Felméred a helyzetet. Úgy döntesz, hogy megpróbálsz legyőzni a Makróagyat (lapozz a 208-ra), vagy a hadseregbe bízod ezt az ügyet, és inkább bemész a városba, hogy kiderítsd, mi történt a városházán (lapozz a 154-re)?

59

Erősen az ajtó zárrendszerére koncentrálsz, és megpróbálsz elforgatni a kereket. A helyzeted azonban reménytelen. Az ajtó tíz centi vastag, tömör fémből készült, és mentális hullámaid nem bírnak áthatolni rajta. Kis idő múlva lépések közelednek a kamrád felé. Az ajtóban lévő kis ablakon benéz valaki. – *Behatoló!* – kiáltja a tengerész. – Be van zár-

va a zsilipkamrába! – Könnyen ki lehet találni, mi lesz a következő lépésük. Tompa dübörgő hangot hallasz, melyet halk, kitartó sziszegés követ. A szoba lassan kezd megtelni vízzel. Egy darabig még kétségbeesetten küzdesz az ajtóval, aztán egy kényszerű lélegzetvételnél már csak víz áramlik a tüdődbe... Kalandod véget ért.



60

Mielőtt távoznál, beszélsz az egyik rendőrtisztel, aki a Starkers strandhoz közel lakik. Nem messze a strandtól egy óriáscápát észlelték, és a rendőr megkér, hogy próbáld meg valahogy ártalmatlanítani. Két gyermeke minden reggel megfürdik a tengerben, és aggódik értük. Megígéred, hogy utánanézel a dolognak. Ha azonnal kimész a tengerpartra, lapozz a 72-re. Ha nem, lapozz a 98-ra.

61

Az átalakulás látványa megrázott. Nem tudod pontosan, mit kezdj ezzel a lénnel. Nckitámadsz (lapozz a 184-re), vagy inkább felrohansz előle a lépcsőn (lapozz a 314-re)?



62

A teremben teljes a kavarodás. Sebesült emberek hevernek a földön, mások pánikba esve rohannak, megint mások egymást taposva igyekeznek félreugrani a dühöngő gép elől. Ha FTK-d van, lapozz a 186-ra. Ha a Pszi-erővel rendelkezel, lapozz a 282-re. Ha a Pusztító Energiákat uralod, lapozz a 304-re. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 116-ra.

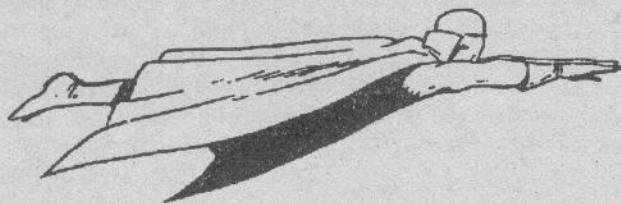
63

Hazamész, átöltözzöl, és borogatást teszel sérült lábadra. Az elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat most visszaírhatod. Elinulsz a munkahelyedre. Lapozz a 341-re.

64

A boltos idegesen mentegetőzik: – De a pisztoly... Pisztoly volt nála! – Megmutatod neki azt a vízipisztolyt, amit a kissrác zsebében találtál. A boltos lehajtja a fejét. Micsoda anyámasszony katonája! A boltos megpróbál valahogyan kiengesztelni. Tegnap meghallott valamit abból, amiről két vásárlója beszélgetett. Mindketten a városi mészárszéken dolgoznak, és arról beszélgettek, hogy a mészárszéket egy bizonyos Sylvia Frost nevű hölgy vásárolta meg nemrég. Amikor a bolttulajdonos meghallotta ezt a nevet, beugrott

neki egy emlék. Nekiállt a régi papírai között kutatni, és kiderült, hogy Sylvia Frost valóban azonos a Jégkirálynővel. Ez az információ hasznodra válhat. Ha bizonyítékot találsz a Jégkirálynő ügyködéseit illetően, vonj le 20-at annak a lapnak a számából, ahol a bizonyítékot találtad, és lapozz az eredményül kijött lapra. Megköszönöd az üzletvezető segítségét. Növed meg 1-gyel a SZERENCSE pontjaidat. És most lapozz a 438-ra.



65

Hatalmas ütést mérsz a lény testére, amikor váratlan dolog történik. A szörny eltűnik! Te is, a bábáskodók is kekre nyitott szemekkel bámulják a hihetetlen látványt. Lapozz a 138-ra.

66

A doktor nem örül, hogy felkeltették, és mérgesen veszekszik a bejárónőjével, miközben hálóköntösben lesétál a lépcsőn. – Nem érdekel, ki az! – kiabálja. – A „Csillagháború” műholdon dolgozom. Engem is megillet a pihenés. – Udvariasan elnézést kérsz, amiért ilyen alkalmatlan pillanatban zavartad meg, és közlöd vele, attól tartasz, hogy valaki megpróbálja ellopni a terveket tőle. – Lehetetlen! – horkan

fel. – Ezt a házat ultramodern biztonsági rendszer őrzi. Senki nem juthat be anélkül, hogy bekapcsolná a riasztót. – Elmagyarázod a professzornak, lehet, hogy a behatoló egészen különleges eszközöket fog használni, és javasolod neki, hogy nézze át a dolgozószobáját. Lapozz a 303-ra.



67

Most már azon kellene gondolkodnod, hogy mikor mérsz be dolgozni. Odakint elered az eső. Ilyen a szerencséd! Ha nincs jobb ötleted, hogy merre indulj, be kell menned a munkahelyedre (lapozz a 111-re).



68

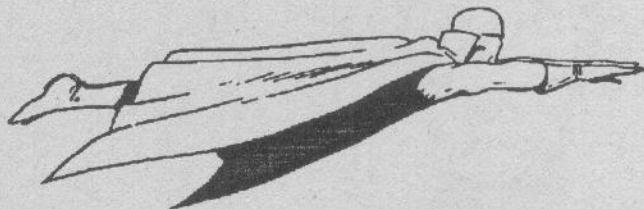
Átkutatod az üzletet. A helyiség olcsó ékszerekkel, kamearákkal, elektronikus kütyükkel és foltos prémekkel van teli-

szórva. A hátsó szoba szintúgy. Úgy látszik, semmi érdekes nincs itt. Ha távozol, és megpróbálsz a szomszédos ajtónál a vendéglőt, lapozz a 351-re. Ha valami mást próbálsz meg, lapozz a 368-ra.



69

Az üvegcsé széttörik a lény mellkasán, és a sav füstölögve marni kezdi. A Romboló felüvölt, amikor meglátja, mi történik. A sav lassan szétmarja a mellkasát! Ügyetlen mozdulatokkal megpróbálja lesöpörni magáról a maró folyadékot, de egyre bizonytalanabb járásából, és egyre halkuló morgásából megítélheted, hogy ez hasztalan próbálkozásnak bizonyul. Az ablak mellett a földre rogy, és halkán nyöszörög. Aztán még egy utolsó erőfellángolással talpra áll, de megbotlik valamiben, és kizuhan az ablakon. Nagy csattanás hallatszik lentről. Az ablakhoz rohansz, és kinézel. A lény darabokra tört az utca betonján. A veszély tehát elmúlt. Lapozz a 119-re.



70

Ha a városban maradsz, akkor már indulnod kell a F.E.A.R. titkos találkozóhelyére, amely az utcák dzsungeljében van valahol. Tudod, hová kell menned? Ha igen, szorozd meg a sugárút számát 10-zel, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha a lapon lévő szövegnek nincs semmi értelme, lapozz a 368-ra.

71

Elhagyod a teret, és elindulsz a munkahelyedre. De a dolgok nem ilyen egyszerűek. A Radd téren összegyűlt tömeg most köréd sereglik, és minden irányból papírok és tollak merednek rád. Egy hiúzképű férfi a füledbe súgja: – Pszt! Figyelj, Ezüst Harcos! Nézd csak! – Ő is papírt és tollat tart a kezében, de egy kicsit gyanúsak tűnik a számodra. Odamész, és megnézed, amit mutatni akar (lapozz a 126-ra), vagy inkább engedsz a tömeg akaratának, és nekiállsz autogramokat osztogatni (lapozz a 393-ra)?





72

Amikor megérkezel a Starkers strandra, minden rendben lévőnek látszik. Több százán sütkéreznek a parton, vagy lubickolnak a vízben. Kihívó fürdőruhát viselő lányok sétálnak kettesével a homokban sütkérező nagy izmú fiatal emberek előtt, akik mindent elkövetnek, hogy felkeltsék a lányok figyelmét. Hirtelen egy éles sikoly hasít a levegőbe. Egy női hang felkiált: – SEGÍTSÉG! CAPA! – A fürdőzők egy szempillantás alatt reagálnak: egymást taposva igyekeznek a partra. Te is azonnal a tenger felé fordulsz. Melyik szupererővel rendelkezel:

FTK
Pusztító Energia
Pszi-erők
Szuper Testi Erő

Lapozz a 299-re
Lapozz a 180-ra
Lapozz a 146-ra
Lapozz az 55-re

73

Visszaöltözzöl civil ruhába. Lapozz a 181-re.



74

Nem könnyű dolog lehozni a megkötözött férfit a felső, titkos szobából, de egy jól kiszámított ugrás a gumiszőnyeg-

re megoldja a problémát. Az elvarázsolt kastély előtt átadod a fickót a rendőrségnek. 3 Hős pontot kapsz, amiért sikerült elfognod a Bíbor Kópét. Lapozz a 103-ra.



75

Eszedbe jut, hogy az elnök ma érkezik Titánvárosba. Ellátogatsz a 7. sugárútra, hogy végignézd az elnök és kísérete felvonulását? Ha igen, lapozz a 21-re. Ha nem, úgy döntesz, hogy megnézed a helyi futbalcsapat, a Titán Tigrisek meccsét a Metro Mohikánok ellen. Lapozz a 114-re.

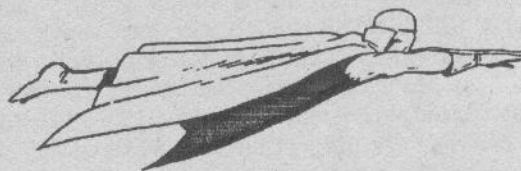
76

Florence nagynéni egészen odavan az örömtől, amikor meglát, bár csodálkozik egy kicsit, mert nem szoktál te ilyen rendetlen lenni. Villámgyorsan sürgőldödni kezd, és néhány perc múlva máris krémes sütemény és gőzölgő tea fogad. Téged kimerítettek a nap eseményei, és örülsz, hogy most valaki más sürgőldödik, nem pedig te. Úgy döntesz, hogy mivel semmi kedved sincs hazautazni, itt töltöd az éjszakát. Hál' Istennek, másnap éppen szombat van. Nem kell munkába menned – ha csak a Bűnfigyelő nem rendelkezik másképpen. Elbúcsúzol a nagynénidtől, és elindulsz utadra. Merre mész? A Whirl's Court Kiállítóközpontban most nyílt

egy új kiállítás „A jövő háztartási gépei” címmel. Ha elmész a kiállításra, lapozz a 425-re. Ha megnézed, amint az elnök (aki ma érkezik Titánvárosba) és kísérete végigvonul a 7. sugárúton, lapozz a 21-re. Ha más nem jut eszedbe, ki-mehetsz a városi stadionba is: a Titán Tigrisek ma játszanak a Metro Mohikánokkal: a meccs érdekesnek ígérkezik. Ha jegyet váltasz rá, lapozz a 114-re.

77

Sejtésed beigazolódott. Az uszoda befagyása nem a víz hőmérséklet-szabályozó berendezés üzemzavara miatt következett be. A Jégkirálynő tette ezt, ő tört a vízben úszók életére. Ha megkeresed a Jégkirálynőt, lapozz a 129-re, de jobb, ha előbb kimented a két lányt a fagyott vízből (lapozz a 97-re).



78

Sorban kell megküzdened velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
NÉGYKARÚ LÉNY	8	6
TIGRISEMBER	9	5
DR. MACABRE	7	7

Ha mindnyájukat legyőzted, átadhatod őket a rendőrségnek. Könyvelj el 3 Hős pontot, és lapozz a 226-ra.



79

Kellemesen kialszod magad, és másnap reggel frissen ébredsz. Nagy megkönnyebbülésre a Bűnfigyelő csöndben marad, így nyugodtan elindulhatsz a munkába. Jonah Whyte némileg megdöbben, amikor az íróasztalodnál buzgólkodva talál, de aztán elismerően morog valamit a bajsza alatt, és odébbáll. 2 SZERENCSE pontot kapsz, mert elmúlt egy darabig a kirúgásveszély. Délután öt órakor távozol a munkahelyedről. Atöltözöl Ezüst Harcosá, bemész a rendőrségre, és megtudakolod, miért történt ma ilyen kevés bűneset (lapozz a 245-re), vagy maradsz civilben, és váratlanul meglátogatod a külső kerületekben lakó nagynénidet (lapozz a 134-re)?

80

Benyúlsz a felszerelés-övedbe, és előhúzol egy agyzavaró készüléket. A mutáns feléd fordul, és koncentrálni kezd. A készülék nem működik! Knox mosolyog, és visszafordul a reaktor felé. Kénytelen vagy pusztá kézzel megküzdeni vele. Lapozz a 33-ra.

81

A megadás jeleként magad mellé ejted a kezedet, agyad dal azonban a Mérgezőre koncentrálsz. A keze megmozdul, hogy lecsavarja az üvegcsé fedelét. Felemeli az üveget, és kiönteni készül a folyadékot. Erősebben koncentrálsz, és a fickó felsikolt! Sikerül arra kényszerítened, hogy lassan a szájába töltsd a saját maga által készített mérget! Miközben a keze akaratlanul is a szája felé közelít, kétségbeesetten könyörögni kezd, hogy ne tedd ezt vele. Felajánlod neki, hogy összetöröd az üvegcsét, ha mindent elmond, amit a F.E.A.R.-ról tud. – Rendben van! – motyogja. – Elmondom a következőt. Vladimir Utoshski nemsokára találkozót fog szervezni. Engem nem hívtak meg, de tudok róla. A találkozó színhelyét egy aranyórás férfitől lehet megtudni. – Egy utolsó erőfeszítéssel szétöröd az üvegcsét, mielőtt az a bűnöző szájához érne. A Mérgező köszönetet rebeg, és szó nélkül megadja magát. Lapozz a 227-re.



82

Sorban kell megküzdened a kutyákkal (persze csak annyival, ahánynak sikerült kiszöknie a tömegbe):

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

Első RADIOAKTÍV KUTYA	7	5
Második RADIOAKTÍV KUTYA	6	5
Harmadik RADIOAKTÍV KUTYA	7	6
Negyedik RADIOAKTÍV KUTYA	7	7

Ha egy kutya támadóereje egyszer is nagyobb, mint a tiéd, lapozz a 31-re, *de előbb jegyezd fel ezt a lapot, mivel majd vissza kell térned ide.* Ha legyőzted a kint lévő kutyát, lapozz a 193-ra.



83

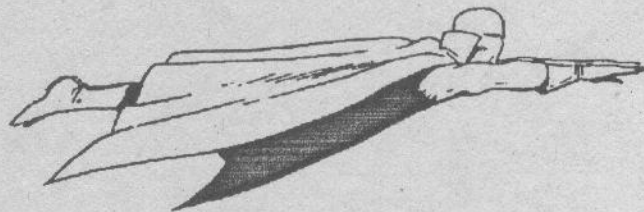
Átfutod a nyilvántartókönyvet. A legtöbb széf készpénzt, ékszereket, régi dokumentumokat és számítógépes adatlemezeket tartalmazott, és majd' mindegyiket gazdag polgárok és üzletemberek bérelték. A legtöbb széf az azóta lezárt főteremben van. Néhány dokumentum a padlón hever, mintha a rablók sietségükben ott felejtették volna őket. Az egyik dokumentum a városi vágóhíd megvásárlásáról szól. Egy bizonyos Sylvia Frost vásárolta meg nemrég az egész vágóhidat. Hirtelen világosság gyúlik az agyadban. Sylvia Frost? Hát persze! A Jégkirálynő! Ha találsz valami bizonyítékot a Jégkirálynő cselekedeteivel kapcsolatban, ezen információ alapján megtalálhatod őt, ha 20-at kivonsz annak a lapnak a számából, ahol éppen akkor vagy, és az eredményül kijött lapra lapozol. Most pedig lapozz a 60-ra.

84

Kiszaladsz az irányítótornyból, felszállsz, és a reptér körül alacsonyan köröző repülőgép után eredsz. Könnyedén utoléred, és az egyik vészkijáraton át belépsz a gépbe. Az utasokat a légáramlat figyelmezteti jöttödre. Kerekre nyílt szemekkel bámulnak az Ezüst Harcosra. Intesz nekik, hogy maradjanak csöndben, és a pilótafülke felé indulsz. Szerencsére a pilótafülke ajtaja zárva van, így az „Inkvizítor” nem vehette észre a jöttödet. Így alkalmad van meglepni a fickót. Felrántod az ajtót. Először a gép két pilótáját pillantod meg, a falhoz kötözve. A pilótaülésben egy kócos hajú, őrült tekintetű fiatalember ül. Jöttödre rémülten megfordul. Ki kell használnod az alkalmat.

AZ INKVIZÍTOR ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha tíz körön belül legyőzöd ellenfeledet, lapozz a 346-ra. Ha nem, lapozz a 376-ra.



85

Az ég befelhősödik, miközben a temetőben sétálsz, és mire félúthoz érsz, a hangulat határozottan ijesztő. Bal kéz felől kaparó hangot hallasz. A hang egy frissen ásott sír felől



hallatszík. Odalépsz, hogy megvizsgáld, mi is az. Szemed elkerekedik rémületedben, amikor észreveszed, hogy a sír földje mozogni kezd. Valami megpróbál kijutni onnan! Egy kéz nyúlik ki a földből, és halálra váltan nézed végig, amint egy hatalmas alak mászik ki a sírből. Felismered a teremtményt: már találkoztál vele korábban. A szürke bőrű lény karmai kiegyenesednek, amint feléd közelít. A Reinkamáció! A szömyeteg, melyet nem lehet elpusztítani! Miért tették ezt egy ilyen közönséges sírba? Nyilván valami idióta hivatali vízfejű nem hitte el a történetet. De egy dolog biztos. Nem engedheted meg, hogy a Reinkamáció bejusson Titánvárosba. Ha FTK-d van, lapozz a 332-re. Ha a Pszichéerőkkel rendelkezel, lapozz a 422-re. Ha a Pusztító Energiákat uralod, lapozz a 352-re. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 373-ra.

86

A Grimm utcai megállónál leszállsz, és bemész a munkahelyedre. Megpróbálsz feltűnés nélkül beosonni az asztalodhoz. Sikertelenül. – Lafayette! Azonnal jöjjön ide! – Néhány pillanattal később már a főnököd, Jonah Whyte irodájában állsz lehajtott fejjel. Megpróbálsz valami mentegetőzést mormolni. – Elég ebből! – kiáltja a főnök. – Mit gondolsz, mi ez itt? Jótekonysági intézmény? Azt gondolja, hálásnak kéne lennem, hogy ma megtisztel minket szíves jelenlétével? Mindenesetre igazán köszönöm önnek, hogy gondolt ránk, és befáradt ma dolgozni! De tudja mit? Ma jó kedvemben vagyok. Nyugodtan hazamehet, mára szabadságot kap. *Fizetés nélkül* persze! És ha holnap reggel nem maga lesz itt az első, úgy kirúgom, hogy a lába sem éri a földet, világos?! – Behúzott nyakkal somfordálsz ki az irodából. Hogy is mondhatnád el neki, mivel töltöd az idődet? A mai

napra viszont kimenő van. Mihez kezdsz? Elmész a Wisneyland Vidámparkba (lapozz a 15-re), vagy csak úgy vásárolgatsz egy kicsit a városban (lapozz a 202-re)?



87

A repülőgép után süvítesz. Nem sokkal felszállás után sikerült utolérned, és egy vészkijáraton belépsz a gép belsejébe. Odabent hatan ülnek egy konferenciaasztal körül. Mint ha parancsszóra tennék, minden arc feléd fordul. Felismered őket: mindnyájan a F.E.A.R. ügynökei. Az asztalfőn pedig az az ember ül, akinek az arcát sosem fogod elfelejteni. Kopasz fej, hegyes orr és szembolyók. Ezek Vladimir Utoshskihoz, a F.E.A.R. szervezet vezetőjéhez tartoznak. Utoshski felemelkedik az asztaltól, és megszólal: – Íme! Az Ezüst Harcos megtisztel minket látogatásával. Lehet, hogy csatlakozni kíván hozzánk? Szerintem nem. Barátaim, most pedig megmutatom önöknek, hogyan kezeli a F.E.A.R. az ellenségeit. Egy száználmas ember nem lehet ellenfele a Titánium Kiborgnak! – A félig ember, félig gép figura előrelép, és mechanikus karjaival neked támad. Hiányzó szembolyói helyén két fénypont világít. Nálad van az Áramkörtörő? Ha igen, lapozz a 159-re. Ha nincs, meg kell küzdened a F.E.A.R. vezetőjével:

TITÁNIUM KIBORG ÜGYESSÉG 18 ÉLETERŐ 20

A harmadik kör után lapozz a 136-ra.

88

Van egy banditacsoport, melyek Alkimistáknak hívják magukat. Úgy hírlik, hogy különböző pénzügyi intézetek ellen terveznek támadásokat mostanság. Az első célpont reggel 4 órakor a Cleveland Bank egyik fiókja lesz. A következő célpont a 128. utca és a 10. sugárút sarkán álló bankfiók.



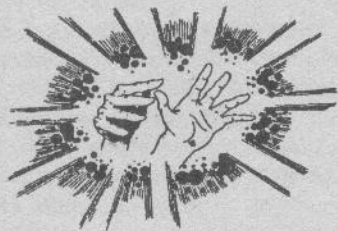
89

Kirohansz a folyosóra, tűzoltókészüléket keresve. Egyet sem találsz. Egy üres irodában végre-valahára megpillantasz egyet. Felkapod, és visszaroiansz a laborba. Feltöröd a pecsétet, és a forró lombikra célzol. Nem történik semmi! Megvizsgálod a tűzoltó készüléket, és az oldalán lévő céduláról megtudod, hogy már több mint két éve hányódott karbantartás nélkül abban az irodában! Ismét elrohansz, hogy egy működő tűzoltóberendezést keríts valahonnan. Mikor kis idő múlva visszaérsz a laborba, Murdock professzor széles mosollyal fogad. – Nézd! – mutat a lombikra. – A hőmérséklet süllyed! A veszély elmúlt. – A lombikban lévő folyadék abbahagyta az eszeveszett bugyborékolást, és szemmel láthatóan lehűlt már egy kicsit. Megkönnyebbülten elhagyod a laboratóriumot, és hazafelé indulsz. Lapozz a 18-ra.

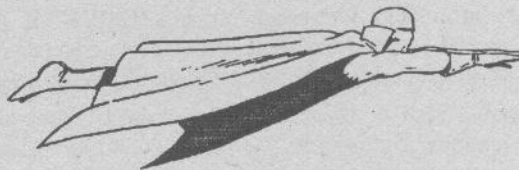
Az ugrószőnyegek az elvarázsolt kastély falai mellett sorakoznak. Erős konstrukciójú gumiszőnyegek; semmi különös nincs rajtuk. Kipróbálsz az egyiket, és már néhány ugrás után elég magasra jutsz. Miközben ugrálsz, valami gyanús dologra leszel figyelmes. A fal felső részén egy titkos ajtót veszel észre. Az ajtó észrevehetetlen a földről, olyan ügyesen beleolvad a falba. A következő ugrásnál megragadod az ajtó melletti fogantyút, és belököd az ajtót. A tipped beigazolódott. A szobában egy vörös bohócruhába öltözött férfit pillantasz meg egy vezérlőpult mögött – a rablásért és erőszakos testi sértésért körözött Bíbor Kópét. Azonnal a fickónak rontasz.

BÍBOR KÓPÉ **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 74-re.



Sajnos semmi érdekeset nem találsz a bokrok között. Úgy döntesz, inkább a rendőrségre bízod a továbbiakban az ügyet. Lapozz a 73-ra.



Szemmel tartva az oroszlánokat, benyúlsz felszerelés-övedbe, és előhúzd a Szagemulátort. Nyers hús szagát állítod be rajta, és a ketrec sarkába hajítod a készüléket. Az oroszlánok, megérezve a szagot, a készülékre vetik magukat, és megfélemlenek rőlad. De vad ennivágásukban még a porondmester parancsait sem hallják meg. A porondmester szeme elkerekedik a rémülettől, hogy ilyen könnyen elbántál az oroszlánjaival, és minden további nélkül megadja magát. Visszaviszed a hátsó, kis szobába, és átfutod a papírjait. Egy papírcetli felkelti a figyelmedet – egy F.E.A.R. pecsét alá írt üzenet! A szöveg a következő: „A jelszó *Higany*. Jegyezd meg, és égesd el ezt a papírt.” Lapozz a 433-ra.

Beszállítod a gyilkost a rendőrségre. Útközben Bronski könyörög, hogy ne vidd be. Cserébe még információt is hajlandó kiadni. Nyilvánvaló, hogy a Kígyót lenézi színész barátja, Lola Manche. Ismert Lola Manche híres mondása: „Nem akarok én sztár lenni; csak egy átlagos lány!” Mindig a legszegényesebb öltözöt választja magának, és úgy döntött, hogy nem akar többé a Kígyó lányaként élni. Bronski pedig megeskette, hogy ha törik, ha szakad, vissza fog térni hozzá.

Természetesen nem bocsátkozol tárgyalásba egy bűnöző-

vel. Az információ viszont 1 plusz SZERENCSE pontot eredményezett. Átadod Bronskit a meglepett ügyeletes tisztnek. A letartóztatásért 1 Hős pontot kapsz. Lapozz a 67-re.

94

Betérsz a Schuter Mallba, a város egyik legnagyobb üzletközpontjába, mely a városon kívül, attól néhány kilométernyire épült. Egy gyógyszertárat látogatsz meg (lapozz a 313-ra), egy szupermarketet (lapozz a 160-ra), vagy egy számítógép-szaküzletet (lapozz a 264-re)?

95

Mire magadhoz térsz a sebesülésedből, a cápa már el is érte a kisfiút. Kitérte ocsmány állkapcsát... Egy sikítás, majd elfúló, gurgulázó hang hallatszik, és vörös folt terjed szét a vízben. Az emberek döbbenten bámulnak! A cápa csap egyet a farkával, és visszaúszik a nyílt tengerre. Kiúszik a partra, és lehajtott fejjel mászol ki a vízből. Mindenki döbbenet csöndben áll, csak a kisfiú édesanyjának zokogása halatszik. Itt már nincs mit tenni, a többi a hatóságok dolga. Keresel magadnak egy kabint, ahol átöltözhetsz. Amikor senki nem figyel, kisurranasz a strandról, és hazaindulsz. Lapozz a 18-ra.



96

Órákig is eltarthat, amíg átkutatod ezt a hatalmas hajót. Mindenesetre valahol el kell kezdened. A hajófenékben kezded, a gépházban (lapozz a 27-re), vagy a kapitány szállásán (lapozz a 164-re)?

97

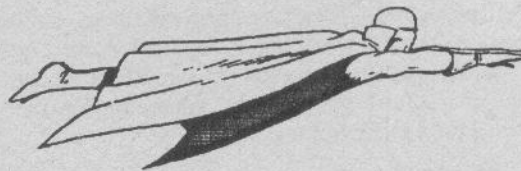
Az uszodában már várnak, és rögtön a medencéhez vezetnek. Amikor meglátod, mi történt, leesik az állad. A medence befagyott! Vacogó, fűrdőruhás emberek bámulnak hitetlenkedve arra az egybefüggő jégtömbre, amelyben az előbb még úsztak! Két lánynak azonban nem sikerült idejében kiúsznia a medencéből, és őket most fogva tartja a jég. Ha nem lépsz közbe hamar, megfagynak! A kiáltásuk is egyre gyengül. Ha a Pszichéket birtoklod, lapozz a 389-re. Ha a Pusztító Energiák felett van uralmad, lapozz a 307-re. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 338-ra. Ha FTK-d van, lapozz a 231-re.

98

Ahogy kilépsz a bankból, csipogni kezd a csuklódon a Bűnfigyelő. Gerry Grass üzen. Az elektronikus hang két szót mond: „PARKER REPÜLŐTÉR”. Ha azonnal a repülőtérre mész, lapozz a 410-re. Ha viszont még nem számoltál le az Alkimistákkal, lehet, hogy máshová indulnál inkább. Ebben az esetben vond le a sugárút számát az utca számából, és lapozz az eredményül kijött lapra.



A feszültség már szinte tapintató, amikor befurakszol a tömegbe. Azok ketten már üvöltöznek egymással. A férfi azzal fenyegetőzik, hogy megöli a kutyát, ha a nő nem takarítja el azonnal a kutya piszkát. A tömegből egyre többen szólnak közbe. – És mit gondolna, ha *én* csinálnám ugyanezt a maga ajtaja elé? – kiáltja egy izzadt férfi. – És mit csináljon az a szegény kutya? Az utca takarítása a Városi Tanács dolga! – vágja rá egy fiatal, egyetemista kinézetű srác. – Manapság a kutyák már az utcán sincsenek biztonságban! – kiáltja valaki. – Ezt a kövér tehenet kéne megfojtani, nem a kutyát! – hallatszik valahonnan. Amikor középre érsz, látod, hogy nem te vagy az egyetlen, aki megpróbálja lecsillapítani az indulatokat. Még három másik ember is ezen fáradozik, egyelőre nem túl nagy sikerrel. Dulakodás kezdődik, és valaki erőteljesen beletérdel a combodba. A földre zuhansz, és fájdalmasan átkulcsolod a lábadat. Ám ebben a pillanatban, mintha csak végszóra érkezne, rendőrszirena hangját hallod. Egy rendőrautó áll meg csikorogva. Három fekete ruhás alak ugrik ki, és nekilátnak feloszlatni a tömeget. Az egyikük felemel a földről, és megkérdezi, mi történt a lábaddal. Szerencsére nem tört el, de így is nagyon fáj. Lehet, hogy nem is a rúgás maga, hanem inkább a szerencsétlen esés okozta a nagyobb kárt. Fájó lábad miatt vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Hazamész és átöltözzöl (lapozz a 63-ra), vagy beszélgetni kezdesz a rendőrtisztekkel (lapozz a 305-re)?



100

Manny kávézójában még sohasem volt ekkora forgalom. Az elnök érkezésének híre mindenféle embert az utcára csalt. Leülsz egy barna kabátot viselő férfi mellé, és nemskára beszédbe elegyedtek. A férfi alaposan felöntött a garatra, és láthatóan többet beszél a kelleténél. Úgy tűnik, kapcsolatban áll az alvilággal, és megtudsz tőle néhány dolgot. Az Óceán Behemótot nemrég látták Titánváros kikötőjében, és a férfi a hatalmas, halszerű lény látogatásának céljáról is tud. Meg akarja bosszulni azt az embert, aki egy évvel ezelőtt legyőzte. Ez az ember pedig te voltál! Jól emlékszel még a küzdelemre. Nem szabad engedned, hogy ez az ijesztő vízilény betegye a lábát a városba. Megjegyzed, hogy hamarosan ki kell menned a kikötőbe. De most lapozz a 157-re.

101

Körbenézel, de csak egy szemetes kukát látsz a hátsó kijárat mellett. Magad elé tartod a fedelét, és kilépsz a hátsó udvarra. Lapozz a 24-re.

102

Mire leérsz, a rendőrség már megérkezett, és elkezdik hátrébb szorítani a tömeget a roncsból. Rémműlten látod, hogy a sofőr és utasa kétségbeesetten küzdenek, hogy kinyissák a beszorult kocsiajtót. A tűz pedig egyre terjed! Berohansz egy kapualjba, átöltözöl, és Ezüst Harcosként jelsz meg újra (lapozz a 23-ra), vagy inkább vársz, hogy a rendőrség intézze el a dolgot (lapozz a 229-re)?



103

Kisétálsz a vidámparkból. De most merre tovább? Lemész a városközpontba vásárolgatni egy kicsit (lapozz a 202-re), vagy inkább hazamész? Ha ez utóbbit választod, lapozz a 327-re, és az éjszakai pihenés 6-tal megnöveli az ÉLET-ERŐ pontjaid számát (melyek azért nem haladhatják meg a kezdeti értéküket). Ha még nem mész haza, mert meg akarsz nézni a „Rats” című musical egyik előadását a közeli színházban, lapozz a 43-ra.

104

Ezüst Harcosként jelsz meg a helyszínen. Az egyik rendőr észrevesz, és segít átverekedned magad a tömegen. Kis idő múlva már az emberek is tudják, ki érkezett a helyszínre. Középen egy férfi holtteste fekszik – drága ruházatából ítélve jómódú ember lehetett. A holttest mellett egy aranyveretes aktatáska hever. A rendőrök éppen azzal vannak elfoglalva, hogy szétoszlassák a tömeget, így van időd vizsgálgatni egy kicsit. A holttestet vizsgálod meg (lapozz a 318-ra), az aktatáskát (lapozz a 211-re) vagy a környező bokrokat (lapozz az 54-re)?

105

Megállsz az egyelőre csukott ajtó előtt, és erősen koncentrálsz, hogy a kutyák maguktól adják fel a harcot. Amint működni kezd a mentális erő, a vad ugatás azonnal alábbhagy. Amikor úgy hallod, hogy minden lecsendesedett, kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába. *Tedd próbára a SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 401-re. Ha nincs szerencsed, lapozz a 213-ra.

106

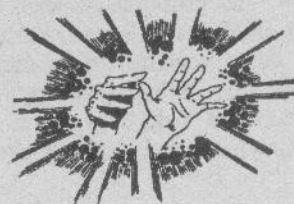
Üldözőbe veszed a zsebtolvajt, és egyre közelebb kerülsz hozzá. A metró az állomáson áll már egy ideje, és ajtajai lassan csukódni kezdenek. Ellenfeled megragadja az alkalmat, és kiugrik a záródó ajtószármak között a metróból. Sikertől meglógnia! Sajnos, nincs már mit tenned, kénytelen vagy belnyugodni a dolgokba. Még szerencse, hogy nem Ezüst Harcosként jártál pórul. Lapozz a 86-ra.



107

A F.E.A.R. találkozó forog a fejedben. Lehet, hogy hasznos lenne konzultálni Saunders ezredessel, a város melletti katonai bázis parancsnokával. Talán az ezredesnek is van információja a találkozóóról; vagy ha nincs, legalább híreket

cseréltek. Elmész a bázisra (lapozz a 342-re), vagy előbb teljesíted a Bűnfigyelő korábbi hívását, és meglátogatsz Stanley uszodát (lapozz a 97-re)?



108

Új veszélyt jelent a városra, hogy Daddy Rich ügyvédjeinek sikerült elejtenniük a gyilkossági vádat. Daddy Rich egy önző milliomos, akinek mindene megvan, amit pénzen meg lehet szerezni. Az utóbbi időben az a hobbyja, hogy ártatlan áldozatokat gyilkol meg, és élvezzi a halálfélelmüket. Igen választékos ízlése van. Egy manzárdlakásban lakik az 58. utca 113. szám alatt.

109

Bármennyire erős vagy is, a múmiát nem tudod legyőzni. Ha viszont legalább 4-re csökkentetted az ÉLETERŐ pontjait, megpróbálhatod egy nyitott ládába lődni, és rázáni a fedelét. Elfoghatod, de el nem pusztíthatod. De először küzdj meg vele:

MÚMIA ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha sikerült csapdába ejtened a lényt, lapozz a 2-re.

110

Jelentősegteljesen a nénihez hajolsz, és fülébe súgod a jelszót. – Mi van? – kérdezi. – Mit mondtál, kedvesem? Beszélj hangosabban! – Megismételed a jelszót, ezúttal hangosabban. A néni olyan tekintettel néz rád, mintha meghibbanatl volna. Tetőtől talpig végigmér, majd megszólal: – Berúgott maga, vagy mi? Tűnjön innen, vagy hívom a rendőrséget! – Úgy ítéled meg, hogy a néni nem viccel, így arra az elhatározásra jutsz, hogy először gyorsan körül nézel a helyszínen. Lapozz a 199-re.

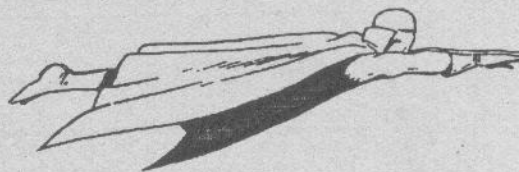
111

Visszaöltöztöl civil ruhába, és igyekszel a munkahelyedre. Megint elkéstél! Befordulsz a Clark utca sarkán, és elhaladsz a Harrold's áruház előtt. Egy pillanatra megtorpansz: valami eszedbe jutott. Mi lenne, ha vennél a főnöködnek valami kis ajándékot, ellensúlyozandó a késésedet? Persze ha most bemész vásárolni, akkor még jobban el fogsz késni. Vajon megéri az idővesztésedet? Ha úgy döntesz, hogy bemész az áruházba, és körül nézel, lapozz a 429-re. Ha minél gyorsabban be akarsz érni a munkahelyedre, lapozz a 301-re.



112

A rendőrök és a banktisztviselők ámulatukban elnémulnak, amikor csillogó, ezüst ruhában belépsz a bankfiók ajtaján. A fiókgazdát kérdezed ki (lapozz a 420-ra), a nyomozást vezető főfelügyelőt (lapozz a 323-ra) vagy a biztonsági őrt (lapozz a 259-re)?



113

Hazafelé menet észreveszed, hogy valaki követ. Rutinosan hagyod, majd egy sarkon befordulva elrejtőzöl egy kapualjban, és vársz. Nemsokára egy férfi jelenik meg a sarkon, és tanácstalanul megvakarja a feje búbját. Előugrasz, és megragadod. Ráparancsolsz, hogy mondja meg, miért követ. Ő a félelemtől remegve elárulja, hogy főnöke, Fats Bluebottle – hírhedt alvilági figura – parancsára minden lépésedet jelentenie kell. Félelmében azonban a fickó még ennél többet is elárul. Nemsokára nyílik a „Jövő háztartási gépei” című kiállítás, ezen Vladimir Utoshski – egy másik hírhedt F.E.A.R.-ügynök – egyik embere is ott lesz. 1 SZERENCSE pontot kapsz az információért. Elengeded a fickót, de közlöd vele, hogy szerepesere történt, ugyanis ezentúl te fogod őt figyelni. A férfi rémülten elszalad. Átgondolod még egyszer a megszerzett információkat, majd hazamész, és leülsz a tv elé pihenni. 6 ÉLETERŐ pontot kapsz (a kezdeti értéket persze nem haladhatják túl). Lapozz a 215-re.



A stadion bejáratánál vásárolsz magadnak egy jegyet a meccsre. A csapatok nagyjából egyforma játékerőt képviselnek, így izgalmas meccsnek nézel elébe. Reméled, hogy a Tigrisek fognak győzni: nemrég több mint egymilliót költöttek „Izom” Gordonra, a középpályásra, és nyilván nem véletlenül. A meccs azonban igen kiegyenlített, egyik csapat sem tud elhúzni, sőt a félidő vége felé a Mohikánok kiegyenlítene. A második félidő „Izom” Gordon egy csodás elfutásával kezdődik, ám a közönség soraiból váratlanul sikoltozás hallatszik. Az egyik lelátó összeomlik! Berohansz egy mosdóba, átöltözzöl Ezüst Harcosrá, és elindulsz kinyomozni, mi történt. Nem hiszel a szemednek, amikor meglátod a lelátó összedőlésének okát.

Az ok nem anyagfáradás vagy tervezési hiba volt, ahogy először gondoltad. Az acél tartóoszlopok között egy hatalmas, izmos lény áll. Barna bőrén megcsillan a napfény, a lény pedig mély morgással azon erőlködik, hogy meggörbítse a több mint kétenyérnyi vastag oszlopokat. Felszólítod, hogy azonnal hagyja abba. A lény megpillantja csillogó ruhádat, és rád kiált: – NYOMORULT EMBER! MIT TUD GYERMEKI ERŐD TENNI A CARNAGE-I LÉNY ELLEN? SOKAKNAK MEG KELL HALNOTOK, MÍG KITÖLTÖM BOSSZÚMAT. – A lény előtt remegni kezd a lelátó, és méteres repedés jelenik meg a vastag betonban. Gyorsan cselekedned kell. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 315-re. Ha a Pszichért birtokosa vagy, lapozz a 384-re. Ha a Pusztító Energiákat uralod, lapozz a 22-re. Ha FTK-d van, lapozz a 163-ra.





115

Találsz egy szerelőruhát, és elvegyülsz a rakodómunkások között, akik éppen az árut pakolják le az egyik repülőgépről. A munkások nem keltik fel a gyanúdat, de erre tulajdonképpen számítottál is. Végül is néhány óráig semmi különös nem fog történni. Tudod, hány órákor kezdődik a megbeszélés? Ha igen, add ezt a számot a mai dátumhoz, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha az ott lévő szövegnek nincs értelme, lapozz a 220-ra.

116

Felröppensz, és az android fölé repülsz. Megragadod a fejénél, kiemeled a tömegből, felemelkedsz magasra, és a betonra hajítod. A robot szikrázva törik darabokra odalent, törött gépkarjai erőlenül hadonásznak még egy keveset. Ha már itt fent vagy, körbenézel, hátha megpillantod valahol Vladimir Utoshskit, de nem látsz semmi gyanúsat, így viszsztatérsz a standhoz. A standnál nem áll senki, így van időd végigkutatni Utoshski papírjait. Az egyik cetlin érdekes szöveget olvashatsz. A cetli egy levél a Parker repülőtérrel, melyben közlik Utoshskival, hogy megtörtént a helyfoglalás. Egy apró, tollszerű tárgyat is találsz. Egy dobozban fekszik, melyre az van ráírva, hogy „Áramkörtörő”. Úgy döntesz, jól jön ez majd a jövőben, így elteszed (jegyezd fel a kalandla-

podra). 4 Hős pontot kapsz az android legyőzéseért. A mór megtette kötelességét... Távozol a Whirl's Courtból. Lapozz a 75-re.



117

Belépve az öltözőszobába azonnal látod, hogy nemrég itt vad dulakodás volt. Eltépett ruhák, törött kozmetikus üvegcsék és hasonló dolgok hevernek szanaszét a padlón. Az áldozat nyilván megpróbálta kiszabadítani magát. De hol lehetnek most? A nyitott ablak megadja a választ. Az ablak a színház parkolójára nyílik. Kinézel rajta: még idejében, hogy megpillantsd a Kígyó kocsiját, amint csikorgó kerekekkel befordul a sarkon, és eltűnik szem elől. Nem tudtad elkapni! Kénytelen vagy visszaöltözni civil ruhába, és hazamenni. Lapozz a 79-re.

118

Az információ helyesnek bizonyult. Amikor megérkezel a kérdéses utcasarokra, a bankból hangok hallatszanak ki. A rendőrség sehol. Benézel az üvegajtón. Két, fehér laboratóriumi köpenyt viselő férfi matat a készpénzes fiókok között, és nagy zsákokba söprik, amit csak találnak. Egy harmadik egy öt kémcsövet – mindegyikben valami folyadék

bugyborékol – tartalmazó kémcsőállványt tart készenlétben, hogy a sarokban heverő banki alkalmazottak közé hajítsa, ha azok esetleg valami gyanússal próbálkoznának. Mindhármán gumi álarcot viselnek, melyben öreg professzoroknak tűnnek. Az *Alkimisták!* A kémcsövek valamiféle gusztustalan vegyszert tartalmaznak, efelől nincs kétség. Berontasz az ajtón, és ráugrasz a kémcsöves férfira (lapozz a 437-re), vagy megvárod, amíg kijönnek a bankból, és ott támadod meg őket (lapozz a 309-re)?

119

A tömeg hősnek kijáró tapssal köszönt, amikor győztesen kilépsz a könyvtár ajtaján. A küzdelem kemény volt, de győztél. 5 Hős pontot könyvelhetsz el. Lapozz a 319-re.

120

Küzdj meg annyi kutyával, amennyi bent maradt a laborban. Egyenként küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első RADIOAKTÍV KUTYA	7	5
Második RADIOAKTÍV KUTYA	6	5
Harmadik RADIOAKTÍV KUTYA	7	6
Negyedik RADIOAKTÍV KUTYA	7	7

Minden egyes alkalommal, amikor megsebez valamelyik kutya, dobj egy kockával, hogy meghatározd, mi a sebzés eredménye:

1, 2 vagy 3 A kutya megkarmolt a mancsával. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot.

4 vagy 5 A kutya nekilökött a falnak. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Sajnos a kutyának alkalma volt megharapni az egyik bámészkodót is (1 Hős pontot veszítesz).

6 A kutya megharapott. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz, de túléled a harapást. Ha nincs szerencséd, a radioaktív nyál bekerült a véredbe, és már csak másodperceid vannak hátra.

Ha az összes kutyát legyőzted, lapozz a 350-re.



121

Követve a kapott tanácsot, átlöközöl Ezüst Harcossá, és a tűzlétrán felmászol a Regent szálló tetejére. Éppen akkor fordul be a sarkon az elnök limuzinja, amikor felérsz a tetőre. A tető másik szélénél egy férfi guggol. Könyökét a korlátra támasztva szeméhez emel egy nagy tűzerezű, távcsöves karabélyt! Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 236-ra. Ha a Pszi-erők birtokosa vagy, lapozz a 177-re. Ha a Pusztító Energiákat uralod, lapozz az 57-re. Ha FTK-d van, lapozz a 194-re.

122

Az Addison Square Garden koncertterem előtt kiábrándult rajongók hada ögeleg. A mai koncert elmarad: Gyuri Öcsi arcán megint kiújultak a pattanások. Úgy döntesz, hogy in-

kább hazamész, és pihensz. 6 ÉLETERŐ pontot könyvelhetsz el (a kezdeti érték fölé nem mehet!). Másnap szombat van, így nem kell munkába menned. Meglátogatod a 7. sugárutat, hogy végignézd, amint az elnök megérkezik a városba (lapozz a 21-re), vagy inkább elmész a Whirl's Courtba, hogy megnézd „A jövő háztartási gépei” című futurisztikus kiállítást (lapozz a 425-re)?

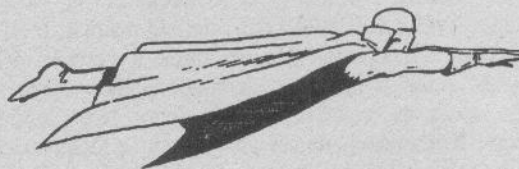


123

Telitalálat! A sugár éppen a háta közepén éri a cápát. A robbanás millió darabra szakítja az irdatlan lényt. Véres húscsapatok és belsőségek záporoznak a parton ülő emberekre. A tömeg fel van háborodva. Undorral vakarják le magukról a véres szennyet. – Megbízunk ebben az időtlen Ezüst Harcosban, aztán mekkora rendetlenség lett belőle! Fúj! Ez undorító! Miért nem ugrott be a vízbe, és szűrta le azt a szerencsétlen cápát, he?! Szegény állat: igazán többet érdemelt volna... – Ennek hallatán leesik az állad. Mi bajuk van ezeknek az embereknek? Hiszen éppen most mentetted meg a kisfiú életét! Kénytelen vagy lehajtott fejjel előadogni a környékről. Egy félreeső helyen visszaveszed civil ruhádat, és hazafelé indulsz. Lapozz a 18-ra.

124

Beszállítod a Tigrismacska a rendőrségre. 2 Hős pontot kapsz letartóztatásáért. Az ügyeletes rendőr őrmester egy papírcédulát olvasgat, melyet egy idős hölgy hozott be neki. A hölgy szerint valami fontos dolog van ráírva. A rendőr megengedi, hogy te is elolvasd, mert lehet, hogy fontos információt tartalmaz. A szöveg a következő: „Figyeld az Emberfogó jelét: egy fémcsga, melybe egy M betűt faragtak.” Ez valóban hasznos információ. Növel meg 1-gyel a SZERENCSE pontjaidat. Ha rábukkansz az Emberfogó ügyködéseire, adj 60-at annak a lapnak a számához, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra. Most viszont lapozz a 67-re.



125

Elhagyod a Murdock laboratóriumot, és visszamész a városba. A Danvers utcán sétálsz éppen, amikor látod, hogy egy kirakat előtt nagy tömeg gyűlt össze. Odalépsz, hogy megnézd, mi történt. Egy elektronikai bolt az, és az emberek a kirakatban álló tévékészülékre merednek. Egy bemon-dó éppen a friss híreket olvassa. Nem halod pontosan, miről beszél, de aztán a képernyőn feltűnik egy fénykép, és te azonnal felismered Giorgio Schultzt, gengszternevén a Mérgezőt. Vajon mire készül? Valószínűleg az lesz a legjobb, ha bemész a rendőrségre, és megkérdezed őket. Ebben

a pillanatban a Bűnfigyelő csipogni kezd a csuklódon. Épp jókor, mint mindig! A füledhez emeled, és már halod is a gépi hangot: „STANLEY USZODA”. Merre indulsz? A rendőrségre (lapozz a 412-re), vagy a Stanley uszodába (lapozz a 97-re)?

126

A férfi végigvonszol egy sikátoron. – Ezüst Harcos, kisapám. Helló! Figyelj csak, engem Patkányképfő Flanaganak hívnak. Nem akarok sokáig beszélni. Mennem kell. Olvasd el ezt itt: viszlát... – Elolvasod a markodba nyomott papírcetlit: „Amikor az elnök meglátogatja Titánvárost, megpróbálják meggyilkolni. A tömegben lesz a csaliember. Az igazi gyilkos viszont a Regent szálló tetejéről fog lőni.” Nőveled meg 1-gyel a SZERENCSE pontjaid számát, mert ilyen fontos nyomra bukkantál. Ha az elnök a városba érkezik, adj 100-at annak a lapnak a számához, ahol akkor éppen vagy, és lapozz az eredményül kijött lapra, hogy lefűlelhesd a gyilkost. Körbenézel, de az embered már felszívódott valahol. Elindulsz hát a munkahelyedre. Lapozz a 435-re.



127

A Bíbor Kópé egy furcsa bűnöző, aki szereti az idéltlen trükköket. Ezek általában gyanútlan áldozatokon elkövetett

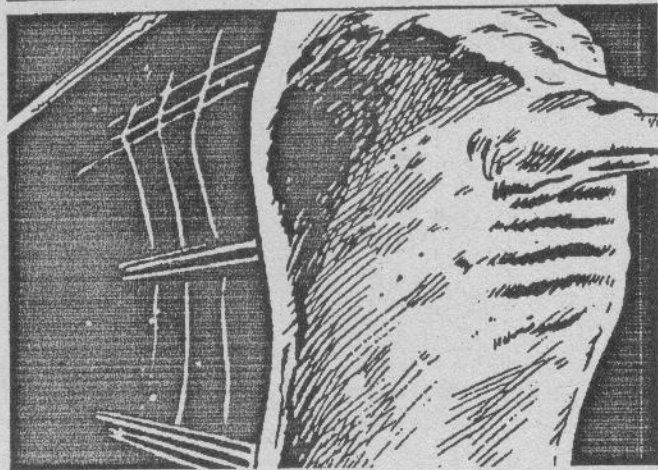
kegyetlen tréfák. A fickó most új lakhelyet talált magának, olyat, amely a legjobban illik kifacsart humorérzékéhez. Ha új lakhelyének a környékén vagy, és megkapod azt a lehetőséget, hogy megkeresd őt, vonj le 50-et annak a lapnak a számából, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra.



128

Szerencsére a banditák nem vettek észre semmit, neked pedig végre sikerült megszabadulnod a kisiútól és az anyjától. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 172-re. Ha FTK-d van, lapozz a 210-re. A Pusztító Energiákat a sok járókelő miatt most nem lehet alkalmazni. Ha sem Szuper Testi Erőd, sem FTK-d nincsen, lapozz a 243-ra.





129

Követed az informátorod utasításait, és egy lerobbant ipari vidéken megtalálod a városi mészárszéket. Micsoda hely ez egy Jégkirálynőhöz hasonló szuperbűnözőnek? A választ azonnal megtudod, amikor belépsz a fagyasztókamrába vezető ajtón. Óvatosan kinyitod az ajtót, és belépsz a terembe. A leheleted előtted gomolyog, és a torkod kaparni kezd a hidegtől, miközben a katonás rendben sorakozó marhahústömbök között kutatsz. Hátad mögött megszólal egy hang. – Szóval – hallodd egy nő hangját – az Ezüst Harcos látogatását teszi! Nem hiszem, hogy azért jött, hogy megvásárolja tőlem a fagyasztót. De azért igazán megtisztelve érzem magam. Fogadd el *ezt* ajándékba! – Sarkon perdülsz, és megpillantod a Jégkirálynő csillogó, fehér ruháját. Platinaszőke haja meglendül, amint nekifekszik egy fagyott hústömbnek, és feléd löki. A kampóval egy sínre akasztott hús veszedelmes sebességgel közelít. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 436-ra. Ha FTK-d van, lapozz a 182-re. Ha a Pszichéket birtoklod, lapozz az 52-re. Ha Pusztító Energiáid vannak, lapozz a 12-re.

130

Odahajol hozzád, amikor suttogva kimondod a szót. A fülebe suttogod még egyszer. Mutatja, hogy kövesd, és egy gözzel teli szobába vezet a mosoda hátsó felébe. A mosogató alatt egy csapóajtót pillantasz meg. Kinyitja neked, te pedig lemászol egy padló alatti, kis üregbe. Egy kamrába jutsz, ahonnan egyetlen ajtó vezet tovább. Az ajtó mögül hangok szűrődnek ki, és az ajtó alatti résen fényeket is látsz. Lapozz a 298-ra.

131

Amikor a rendőrség is megérkezik, a hatalmas lény érdekes változáson megy keresztül. Lassan zsugorodni kezd. Kis idő múlva már nem a Carnage-i Lény fekszik a földön, hanem egy ember, aki nem más, mint Illya Karpov, a hírhedt F.E.A.R. ügynök! 5 Hős pontot kapsz ezért az akciódért. Lapozz a 40-re.

132

Amennyit dobtál, annyi kutyának sikerült kilógnia a szobából. Ezek most a tömegbe vetik magukat. Gyorsan bevágod az ajtót. Először is azt kell megakadályoznod, hogy bárki is megsérüljön! A szupererőd itt nem fog segíteni. Lapozz a 82-re, és küzdj meg a kutyákkal, de csak annyival, amennyi kiszökött a teremből. Ha kevesebb, mint négy szökött ki, és a kint lévőket már legyőzted, lapozz a 120-ra (de előbb jegyezd fel ennek a lapnak a számát), hogy megküzdj a bent maradt kutyákkal is.



133

Beugrasz az egyik pult mögé, és gyorsan átöltöztöl Ezüst Harcosná. Óvatosnak kell lenned, nehogy hozzájuk érj, mert könnyen megégethetnek. Talán a pusztja jelenléte elég lesz ahhoz, hogy elzavard őket. Előugrasz hát, és zengő hangon

megálljt parancsolsz nekik. Azok a szemed közé röhögnek. Már csak egyetlen mód kínálkozik a megfékezésükre. Meg kell küzdened velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első TŰZHARCOS	7	6
Második TŰZHARCOS	6	5
Harmadik TŰZHARCOS	7	5
Negyedik TŰZHARCOS	7	5

Egyenként küzdj meg velük. Minden egyes alkalommal, amikor eltaláltak, dobj egy kockával. Ha 1-et vagy 2-t dobsz, akkor megégetted magad, és le kell vonnod 1-et az ÜGYESSÉGEDBŐL. Ha mind a négyet legyőzted, lapozz a 380-ra.

134

A nagynénid Cockney Greenben lakik. Ez egyike a város legszebb kerületeinek. A busz a Cockney temető mellett rak ki, innen már csak öt perc gyalog a nagynéni házáig. Kényelmesen körbesétálsz a temető körül, élvezve a napfényt és a fák illatát (lapozz a 219-re), vagy inkább sietsz, és egyenesen keresztülvágsz rajta (lapozz a 85-re)?

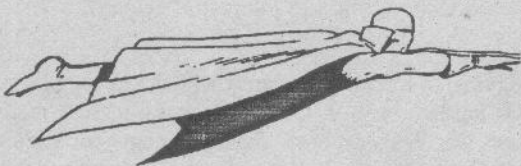
135

Az igazgató irodája előtt két ajtónálló van. – Ah, Abdul Aziz és Mustapha Kareem. Lenne szíves egyikőtök végigkísérni vendégemet a kiállításainkon? – Mindketten ugranak, hogy segítsenek. – Abdul, lennél kedves? – A férfi meghajítja fejét, és int, hogy kövesd. Az épület rengeteg értékes és gyönyörű tárgyat rejteget, Abdul Aziz pedig értő tárlatveze-

tőnek bizonyul. Sok érdekességet megtudsz a fáraók életéről. A kiállítás kriminológiai szempontból azonban teljesen eseménytelen. Minden rendben van. Utoljára hagyjátok a legnagyobb kiállítótermet, a múzeum fő attrakcióját. Lapozz a 240-re.

136

Fénysugarak röppenek ki Utoshski szemgolyóiból, és befúródnak a mellkasodba. A találat hátralök a falnak. A Ki-borg hatalmas csapást mér rád titánöklével. Az ellenállásod hatástalan. Ellenfeled túl erős számodra. Az utolsó emléked az, hogy hidraulikus ujjak egyre szorosabban markolják a nyakad... Kalandod véget ért.



137

Megragadod az ajtókilincset, és egyetlen mozdulattal kitéped helyéről az összevissza görbült ajtót. Kiemeled a két sérültet, és átadod őket a mentőknek. Az egyik utas, egy drága ezüstórát viselő, szőrmegalléros, középkorú férfi szemmel láthatóan sokkos állapotban motyorászik valamit. Miközben a karodban tartod, néhány mondattöredéket ki tudsz venni a beszédéből. – F.E.A.R. találkozó... találkozni kell... szemközt a 35-ös számmal... nem szabad elfelejteni... – Óvatosan egy hordágyra fekteted. Éppen idejében, mert a tűz elérte a

benzintankot, és a kocsí darabokra robban. A feladatodat elvégezted, most visszaöltözhetsz, és nekiállhatsz dolgozni. Bátorcságodért azonban 2 Hős pontot kapsz. Lapozz a 398-ra.



138

Egy idős férfi kiemeli a hölgyet a vízből, és elsősegélyben részesíti. Valaki elrohan mentőket hívni. – Hogy mik nem történnék ebben a világban? – ámuldozik az öregember. – Honnan jöhetett vajon egy ilyen lény? Ilyet legfeljebb csak a legvadabb álmaimban láttam. Biztos ez is valamiféle új technológia. Szuperfegyverek az úrban, szörnyek a földön. Bah! Komolyan mondom, néha még örülök is annak, hogy nemsokára ithagyom ezt a dilis világot. De azért: Ezüst Harcos, köszönet, hogy megmentettél minket. Örökre a lekötölezettjeid leszünk. – 2 Hős pontot kapsz. Még te sem tudod, honnan jött ez a lény, hacsak az öregember nem adott valami nyomra vezető információt. Ha el akarsz menni egy bizonyos címre, add az utca számát ennek a lapnak a számához, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ellenkező esetben lapozz a 71-re.

139

Daddy Rich egy hosszú pengéjű ezüstkést húz elő. Nemkülönben két testőre. Először velük kell megküzdened (egyszerre csak eggyel):

Első TESTŐR ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9
Második TESTŐR ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted őket, Daddy Rich kerül sorra:

DADDY RICH ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha mindhármojukat sikerült elcsípned, átadhatod őket a rendőrségnek, és bekönyvelhetsz magadnak 3 Hős pontot. Lapozz a 73-ra.

140

Knox elterül a padlón. A reaktor felé fordítod a figyelmet. A hűtőrendszer csövei sziszegnek, majd váratlanul az egyik eltörik, és forró gőzsugarakat lövell a kutatók közé. Végül sikerül úrrá lenni az üzemzavaron, de ez a baleset így is négy ember életébe került. Most nem kapsz Hős pontot. A tudósok így is rendkívül hálásak, és cserébe egy kis, tollszerű készüléket ajándékoznak neked. – Ezüst Harcos, fogadd el ezt hálánk jeléül – kéri az intézeti igazgató. – Az egyik emberünk készítette szabadidejében. Ő csak „Áramkör-törő”-nek nevezi. Még nincs teljesen letesztelve, de úgy tűnik, rendesen működik. Tudom, hogy gyakran kell gyilkos gépekkel vagy géplényekkel szembenéznie. Ezzel a kis ke-tyerével itt hatástalanítani tudja az áramköröiket. Tudom, hogy Vladimir Utoshskit keresi, ő viszont kemény ellenfél,

higgye el. Ezzel a zsebében jobbak lesznek az esélyei. – Megköszönöd az igazgatónak az ajándékot. Ez bizony jól fog jönni. Lapozz a 125-re.

141

Ha valóban jelent a számodra valamit ez a név, akkor tudsz egy hét számjegyű telefonszámot. Add össze a hét számot, és lapozz az eredményül kijött lapra.

142

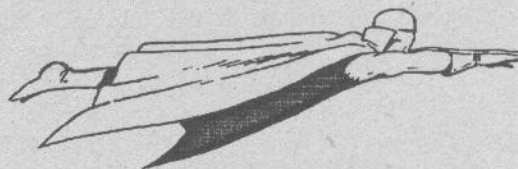
Felszólítod Dr. Macabre-ot, hogy adja meg magát. A férfi elkerekedett szemekkel bámulja, amint célba veszed az embereit. Váratlanul felkiált: – *NE!* Nem árhatsz a teremtményeimnek! – Feléd hajít egy üveget, de célt téveszt, és az üveg tartalma nagy loccsanással terül szét a falon. Egy alacsony energiájú energiasugárral megpörkölöd egy kicsit a négykarú lényt. Az felvisít fájdalmában. Dr. Macabre két keze közé fogja a fejét, és felüvölt. Aztán minden ellenállás nélkül megadja magát. Miközben kikíséred őket a boltból, észreveszed, hogy Macabre maga mögé ejt egy apró papírgalacsint. Felemeled, és kihajtogatod. A szemed tágra nyílik, amikor meglátod, hogy ez egy F.E.A.R.-emlémas levélpapír. Az üzenet a következő a papírcetlin: „A találkozó helye megváltozott: Clancey-öböl.” Atadod az örültet a rendőrségnek. 3 Hős pontot kapsz. Lapozz a 226-ra.

143

Hol akarod elkezdni a nyomozást? Az elvárásolt kastély főbb pontjain nyüzsgönek az emberek, már a legtöbbjük kö-



rülötted áll, és tágra nyílt szemekkel bámul téged. A forgó szobát ellenőrzöd először (lapozz a 439-re), az ugrószőnyeget (lapozz a 90-re) vagy a tükörszobát (lapozz a 212-re)?



144

Átöltözöl Ezüst Harcosra, és elindulsz a biokémiai tan-
szék felé. Pániknak sehol semmi jele, minden rendben lévő-
nek tűnik. Megkérdezed az arra járókat, és megtudod, hogy
Murdock professzor a legfelső emeleten lévő laboratórium-
ban folytat aldehidkísérleteket. Amikor belépsz a laborba, a
professzor kétségbeesett tekintettel fogad. – Ezüst Harcos! –
kiáltja megkönnyebbülten. – A kísérlet kicsúszott a kezeim
közül. A hőmérséklet megállíthatatlanul emelkedik! Attól
tartok, ez robbanáshoz is vezethet! – A laboratórium sarká-
ban egy bonyolult, kémcsövekből, lombikokból és műanyag
csövekből álló készülék remeg. Az egyik üvegben valami
folyadék őrült tempóban forr. Ha van FTK-d, lapozz a 295-
re. Ellenkező esetben lapozz a 339-re.

145

Hogyan akarsz megszökni? Átkutatod a felszerelés-övedet,
hátha találsz valami hasznosat. Előhúzd a lézerefáklyát, és
megpróbálsz átvágni az ajtót. A szűk helyen hamar felfor-
rosodik a levegő, de a lézerefáklya elég tisztességesen dolgo-

zik. Az ajtó azonban tíz centi vastag, tömör acélból készült, így kell egy kis idő, míg át tudod vágni. A művelethez valójában legalább négy óra kell... Végül kiszabadítod magad, és felkészülsz az akcióra. Átkutatod a kihaltak tűnő tenger-alattjárót. Az itt-ott talált nyomokból arra következtetsz, hogy a találkozót megtartották, de már mindenki eltávozott azóta. Kétségbeesetten hagyod el a kikötőt. Lapozz a 368-ra.

146

A vízhez rohansz, és körbenézel, hogy megpillantsd a cápa ismerős hátuszonyát a vízben. A parttól harminc méterre van már csak. Egy igazi szörnyeteg! Egy hatalmas gyilkos cápa úszik a part felé iszonytató tempóban! A ragadozó most kiszúrt magának egy kisfiút, aki még nem érte el a partot. Szentséges ég! Villámgyorsan akcióba lendülsz, és minden energiádat a cápára koncentrálsz. Az uszony megremeg. Megsűríted egy kicsit a vizet, hogy a cápa ne tudjon olyan gyorsan úszni, így a kisfiú időt nyerhet. De egy baj van ezzel a megoldással. A sűrűbb vízben a kisfiú is lassabban tud csak úszni! Kénytelen vagy fejest ugrani a vízbe, és magad megküzdened az otromba lénnel. Lapozz a 294-re.



147

Amikor belépsz a zálogkölcsonzöhöz, a pult mögött álló férfi megijed. De mielőtt még a nevedet kiálthatná, előreug-

rasz, és kezedet a szájára tapasztod. Kövér arcán izzadságcseppek gyöngyöznek, amikor megragadod, majd elájul. Valami nagyon gyanús ebben a fickóban! Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 68-ra. Ha a Pszi-erőket birtoklod, lapozz a 188-ra. Ha más Szupererőd van, lapozz a 14-re.

148

Átöltözöl civil ruhába, és útnak indulsz. Ebben a pillanatban csipogni kezd csuklódod a Bűnfigyelő. A füledhez tartod: „EGYIPTOMI ÖRÖKSÉG MÚZEUMA”. Elindulsz az Egyiptomi Örökség Múzeumába (lapozz a 158-ra), vagy inkább úgy döntesz, hogy mivel úgysem vagy most messze Gerry the Grass lakásától, meglátogatod őt? Ha ez utóbbi mellett döntesz, lapozz a 38-ra.



149

Megjelenésed és szigorú tekinteted szinte azonnal lecsendesíti a tömeget. Az emberek zavartak más irányba néznek, majd lassan szétszélednek, és ki-ki megy a maga útjára. Ilyesformán megoldván a helyzetet, odalépsz a kutyás hölgyhöz, és figyelmezteted, hogy legközelebb figyeljen oda a kutyájára. A hölgy motyog valamit beleegyezése jeléül, és gyorsan elhúzza a csikot. A feladatot teljesítetted, ideje

visszaöltöznöd civil ruhába. Bemész a munkahelyedre (lapozz a 341-re), vagy vásárolsz egy újságot (lapozz a 228-ra)?



150

Gondosan célzol, és az energiasugár telibe találja a mérges üvegcsét! A Mérgező felsikolt, és eldobja az üveg maradványait. Most már könnyedén elfoghatod a megsebesült bűnözőt. Lapozz a 227-re.

151

Végigrohansz az utcán a furgon után. De persze már rég eltűnt. Ha nincs Szuper Testi Erőd, az egész csak idővesztégetés lenne. Lapozz a 428-ra. Ha azonban van Szuper Testi Erőd, lapozz a 414-re.

152

Furcsa pletyka kelt szárnyra az utóbbi időben. Azt beszél, hogy egy Agyas Öcsinek nevezett kislánknak néha rendkívül hajmeresztő álmai szoktak lenni. Sőt, egyes esetekben

ezek az álmok fizikai formát is öltenek. Ezek persze csak pletykák, de a gyerek mindenesetre ismert. Timothy Grant-nak hívják, és a 100. utcában lakik.

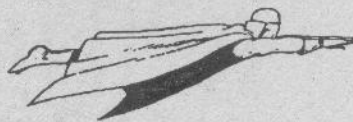


153

Ez ellen nincs semmilyen csodaeszközöd. Kénytelen vagy tehetetlenül nézni, amint a barna füst egyre távolodik. És tudod, hogy ez azt jelenti, hogy a F.E.A.R. főhadiszállásán már dolgoznak a professzor tervrajzainak kielemezésén. Lapozz a 162-re.

154

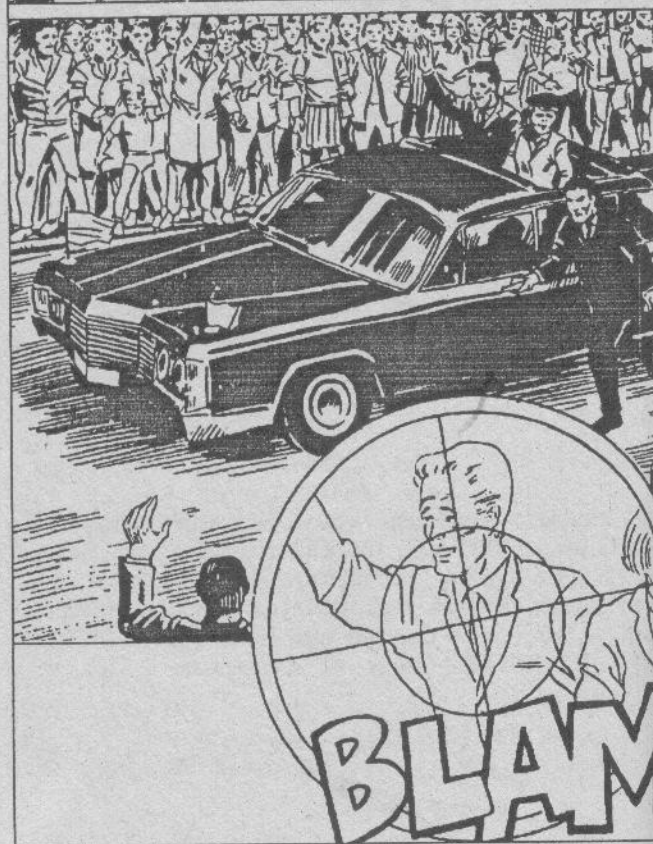
Visszasietsz a városba, és a városháza felé tartasz. Mindenki meglepődik, hogy megjelenysz a helyszínen. Elmondják, hogy a mai nap már régóta a legnyugodtabb volt. Mivel munkaszünet van, csak néhányan lézengenek az épületben. A Bűnfigyelő csipogni kezd ismét: „ELNÉZÉST. TÉVES RIASZTÁS.” Hogy az a magasságos! Lapozz a 311-re.





155

Az Alkimisták felfigyeltek a zajra. Felkapják zsákjaikat, és kirontanak az utcára. Lapozz a 243-ra.



156

Beugrasz az egyik pult mögé, és gyorsan átöltöztöl Ezüst Harcossá. Előhúszod felszerelés-övedből a Mikro-Tűzoltó berendezést. Előugrasz a pult mögül, és rájuk irányítod a készüléket. A másodperc tört része alatt karbon-dioxid felhő veszi körül a lángoló alakokat, és pillanatok alatt eloltja őket. Köhögve botorkálnak jobbra-balra, majd a földre rognak, és megadják magukat. Lapozz a 380-ra.

157

Megpróbálsz még több információt kiszedni a részből, és nem veszed észre, hogy az idő gyorsan halad. Váratlanul üdvívalgás hallatszik a kávéház elöl. Az elnök megérkezett! Felállsz az asztaltól, és kirontasz az utcára. Mielőtt azonban olyan pozícióba kerülnél, hogy láss is valamit, csattanás hallatszik, melyet kiáltozás és sikoltozás követ. Megdermedsz ijedtedben. *Ez nem lehet!* A csattanás tisztára úgy hangzott, mint egy pisztolylövés! A tömeg reakciójából ítélve úgy tűnik, legsötétebb félelmeid beigazolódtak. Beugrasz a mosdóba, átöltöztöl Ezüst Harcossá, és kirontasz az elnök autójához. De már mindennek vége. Az elnököt pontosan a mellkasán találták el, és a helyszínen meghalt. A golyó a kocsik ülésébe fúródott. Kiemeled, és a F.E.A.R. emblémáját pillantod meg rajta. A törvényen kívüli szervezetnek sikerült

meggyilkolnia az elnököt! EL *kell* fognod a szervezet vezetőit a gyűlésükön, mielőtt még nagyobb kárt okozhatnának a világnak. Lapozz a 311-re.

158

Az Egyiptomi Örökség Múzeuma a városközpontban található. Amikor belépsz, minden a legnagyobb rendben lévőnek tűnik. Megkeresed a múzeumigazgató szobáját. Dr. Kablah öreg, jóságos kinézetű professzor, ősz hajjal és sűrű, ősz szakállal. Meglepődik, amikor megpillant, és biztosít róla, hogy nincs itt semmi probléma, már amennyire az ő információi terjednek. Felajánlja, hogy kétszer ellenőriztet minden kiállítási tárgyat, hogy megbizonyosodjék arról, semmi sem tűnt el. Megkéred, hogy tegye ezt meg (lapozz a 416-ra), vagy megkéred, hogy adjon melléd valakit, aki végigkísér a kiállításon (lapozz a 135-re)?

159

Megnyomod az Áramkörtörő gombját. A Kiborg mosolya lehervad egy kicsit, amint a készülék befagyasztja áramköreit. A képességei már nem többek egy normális ember képességeinél! Így már gyakorlatilag egyenlő feltételek között vívhatod meg a harcot.

TITÁNIUM KIBORG ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

A többiek túlságosan is meg vannak rémülve ahhoz, hogy beleavatkozzanak a harcba. Ha legyőződ a Kiborgot, Ők is megadják magukat. Lapozz a 440-re, ha megnyerted a csatát.



160

Miközben a polcok között bókászol, észreveszed, hogy egy kisfiú ügyes mozdulattal elemel egy doboz Munchie nyalókát. Hagyod a kissrácot elszaladni (lapozz a 424-re), vagy inkább lefűleled a kis tolvajt (lapozz a 8-ra)?

161

A gondnok alaposan elcsodálkozik, amikor megemlíted neki, az a feltételezésed, hogy a kitömött állatoknak valami közülük lehet a gyilkosságokhoz. – Értem – kacagja, némi szarkazmussal a hangjában. – Az elefánt lelépett a dobogójáról, és szólt a tisztítóinak: „Elnézést kérek. Én most egy kicsit sétálgatnék a parkban, ha ez önöket nem zavarja.” És maga szerint a tigris valahogy állépett az üvegkalitkáján, le-sétált a lépcsőn – a látogatók persze az egészről nem vettek észre semmit –, járt egyet az Audubon parkban, de ebédidőre már vissza is tért. Hát, én azt hittem, a szuperhősöknek egy kicsit több tartalom szorult a fülük közé... – Egy kicsit hülyén érzed magad, hogy egyáltalán szóba hoztad az egészet. Úgy döntesz, hogy távozol. Az állatkertbe mész (lapozz a 408-ra), vagy valahova máshova (lapozz a 148-ra)?

162

Úgy döntesz, visszaballagsz a városba. A nap egy részét máris ellógtad, így főnököd, Jonah Whyte elevenen meg fog

nyúzni, ha a szeme elé kerülsz. A Wisneyland Vidámparkban töltöd el a nap hátralévő részét (lapozz a 15-re), vagy inkább felszállsz egy buszra, és gyorsan bemész dolgozni, hátha a főnök még nem szúrta ki a hiányzásodat (lapozz a 225-re)?

163

Ilyen hatalmas lény ellen semmit nem tudsz használni. Vagy pusztá kézzel megküzdesz vele, vagy elrohansz segítségért, más választási lehetőség nincs. Ha elrohansz segítségért, lapozz a 353-ra. Ha maradsz, küzdened kell:

CARNAGE-I LÉNY ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a 131-re.



164

A kapitány kabinja jó helynek ígérkezik egy magas szintű találkozárra. A szoba tökéletesen berendezett, a kabinablakból remek kilátás nyílik az öbölre. Azonban nincs itt senki: teljesen üres. Elhagyod a hajót, és kísétálsz a partra. Lapozz a 368-ra.



165

Amikor megérkezel a parkba, a tömeg már oszlóban van, és egy mentőautó éppen indulni készül. A rendőrök lassan beszállnak autóikba, és elhajtanak. Egyetlen rendőrautó marad. Vezetője az esemény (nem tudod, valójában mi történt) színhelyét körbekerítő korlát mellett álldogál. A korlát mögött mélyvörös színű vértócsát látsz a földön. Megszólítod a rendőrt. A rendőr elég mogorván reagál, de azért sikerül annyit megtudnod, hogy rablógyilkosság történt. Átöltözöl Ezüst Harcossá, és alaposabban kifaggatod a rendőrtisztet (lapozz a 36-ra), vagy inkább otthagysz, és átkutatod a környező bokrokat (lapozz az 54-re)? Ha egyiket sem akarsz, dönthetsz úgy is, hogy elhagyod a parkot, mivel itt már nincs mit keresned (lapozz a 181-re).

166

Sikerült nyakon csípned a menekülő tolvajt. Amikor azonban megragadod a karját, megperdül, és egy zsebkéssel találod szemközt magad! Mivel nem kockáztathatod meg, hogy most, mindenki szeme láttára Ezüst Harcossá alakulj, kénytelen vagy pusztá kézzel megküzdenei vele.

ZSEBTOLVAJ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 296-ra.

167

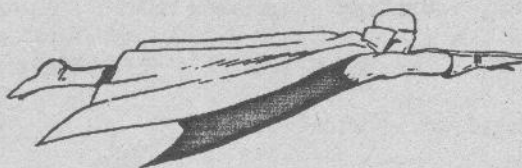
Leülsz az íróasztalodhoz. Az asztalod sarkán egy újság hever, mely a harmadik oldalon van kinyitva. Átlapozod, és egy apró írásra bukkansz, mely magára vonja a figyelmedet. Régi ellenséged, a Füst ismét akcióra készül. A F.E.A.R. hírhedt ügynöke – fedőneve Füst – képes arra, hogy gáz formába alakuljon át, ha úgy tartja kedve. Ellenállhatatlan vágy ég benne, hogy mindig tudasson magáról, így gyakran előre értesíti a rendőrséget, hol fogja elkövetni a legközelebbi akcióját. Bárcsak el tudnád kapni, még a bűnténye elkövetése előtt. Az újságban a következőt olvasod tőle: „Melyik hal nem szereti a vizet? Megtudjátok a legközelebbi esős napon...”. Lecsaphatsz Füstre, ha kivonsz 20-at annak a lapnak a számából, ahol megtudod, hogy esik az eső, és az eredményül kijött lapra lapozol. De most lapozz a 398-ra.

168

Lehet, hogy jobbnál jobb szerszámok pihennek a felszerelés-övedben, de ellenfeled olyan gyors, hogy nincs időd használni is azokat. Kénytelen vagy pusztá kézzel megküzdene vele:

TIGRISMACSKA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 124-re.



169

Berohansz a Kígyó után a színpalak mögé. Lépcsősor vezet le az öltözőszobákhoz. A lépcső alján három ajtót pillantasz meg. Az egyiken két csillag díszeleg. A másikon csak egy csillag van, és résnyire nyitva áll. A harmadikon nincsen díszítés. Melyiken rontasz be:

Az elsőn?
A másodikon?
A harmadikon?

Lapozz a 322-re
Lapozz a 288-ra
Lapozz a 250-re



170

Ha le akarod győzni a múmiát, a szokásosnál sokkal erősebb energiasugarat kell alkalmaznod. Erre azonban csak akkor jössz rá, ha már egyszer eltaláltad ellenfeledet. Így aztán legalább 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz ebben a harcban. Ha el akarsz menekülni, lapozz a 314-re. Ha legyőzted a múmiát, lapozz a 431-re.

171

Éppen idejében érkezel. Amikor be akarsz lépni az épületbe, három férfi fordul be a sarkon, és közelít feléd. Az aranyakba és prémekbe öltözött Daddy Rich hazatér. Két sötét tekintetű testőr kíséri! Amikor meglátnak, egy pillanatra haboznak. Daddy Rich cipőorrán és ingujján azonban vérfoltok száradnak, és ez megerősíti a gyanúdat. Ha rendelkezel Pusztító Energiákkal, lapozz a 371-re. Ha nem, lapozz a 139-re, hogy megküzdj Daddy Richcsele.

172

Felhasználva Szuper Testi Erődet, leemelsz egy súlyos híresztelőtáblát a szemközti üzlet elől a falról. Amikor az Alkimisták megjelennek a bank ajtajában, rájuk dobod. Telitalálat! A tábla azonnal kiüti mindhármasukat, így már könnyű feladat kényelmesen odasétálni hozzájuk, és megbilincselni őket. Lapozz a 336-ra.

173

Szóval – nevet Dr. Macabre – üdvözljük körünkben a híres Ezüst Harcost, a mi kis vásárlásunk kedves vendégét. Vigyázzatok, kedveseim! Zárjátok be az agyátokat. – Te magad Dr. Macabre agyára koncentrálsz, és érzed, mint kerül fokozatosan irányításod alá az akarata, amint megpróbálsz befolyásolni őt. A végén már teljesen ura vagy, és megparancsolsz neki, hogy vigye innen a teremtményeit. A három figura engedelmesen leengedi karjait, és elindul feléd, hiszen te a kijárat ajtónál állsz. Amikor azonban közel érnek, a két szörnyeteg rád veti magát! Hat izmos kar ragad



meg, és szorít le a földre. Az utolsó dolog, amit életedben még megpillantasz, az a Tigrisember hatalmas, erős állkapcsa, amint a nyakad köré kulcsolódik. Kalandod véget ért.



174

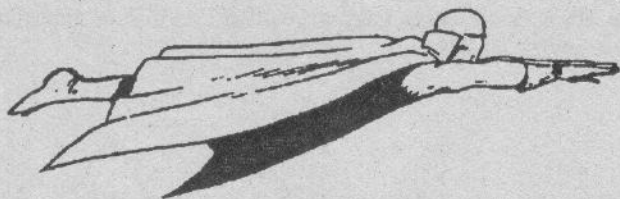
Kifizeted a belépőt, és belépsz az elvarázsolt kastélyba. Egy keskeny folyosón kell először végigsétálni. Amint befordulsz egy sötét sarkon, egy világító csontváz lép feléd vadul sikítva! Nagyot ugrasz, aztán kacagsz egyet; jó trükk volt. Tovább botorkálsz a sötét folyosón. A lábaid nehezen találják támaszt a síkos padlón. A falak imbolyogni kezdenek. Hirtelen rálépsz valamire, és előrezuhansz. Ezúttal azonban nem a síkos padló miatt; előrezuhansz egy veremféleségbe, és egy puha gumimatracon landolsz. Bár teljesen sötét van, érzed, hogy nem vagy egyedül. Valaki megérint! Egy hang szólít meg, te pedig válaszolsz neki. – Ó, hál' Istennek, valaki más is van itt! – hallasz egy férfi hangot. – Már két órája itt vagyok! Nem találok a kivezető utat. És ráadásul még a tárcám is eltűnt. Tuti, hogy valaki ellopta. És azt sem hiszem, hogy ez véletlen volt. Grant Moley vagyok, a Titan Times riportere. Egy cikket készülök írni, melyben felfedem a Bíbor Kópé kilétét. Nemrég egy informátorommal találkoztam az óriáskeréken, akitől kaptam egy kulcsot egy szobához itt valahol, ahol hasznos információkhoz juthatok. És a kulcs a tárcámban volt! – Átgondolod a helyzetet. A Bíbor Kópé valójában egy veszélyes bűnöző, aki kegyetlen tréfákat szokott kieszelni a békés polgá-

rok számára. Úgy döntesz, hogy a sötétség leple alatt gyorsan átöltöztöl Ezüst Harcosrá. Aztán ketten együtt nekálltok, hogy megtaláljátok a kijáratot. Találtok is egy rejtett ajtót, mely az elvarázsolt kastély főtermébe vezet. Ha Szuper Teszti Erőd van, lapozz a 248-ra. Ha FTK-d van, lapozz a 271-re. Ha a Pszi-crökkel vagy a Pusztító Energiákkal rendelkezel, lapozz a 143-ra.

175

Eszedbe jut a Sidney Knoxról szóló információ. Megkérdezed valakitől, merre találod a megfigyelőtornyot. Remélvén, hogy a mutáns éppen ott tartózkodik, felsietsz a csigalépcsőn. Belépsz, és egy fehér kabátos férfit pillantasz meg, amint az ablakon át a hatalmas reaktorblokkot bámulja. A férfi feje kétszer akkora, mint az normális lenne, és észrevehetően lüktet! Mőgéje lopózik, egy jól irányzott ütést mész a tarkójára, és lecipeled a lépcsőn az ájult Knoxot. Átadod őt a többi kutatónak, remélvén, hogy valahogy sikerül meggyógyítaniuk, vagy ha nem, hát legalább kinevelni belőle az agresszivitást. Lehet, hogy ez nem fordul meg a fejedben, de elképzelheted, hogy Titánváros összes lakójának életét megmentetted most. A tudósok is rendkívül hálásak, és cserébe egy kis, tollszerű készüléket ajándékoznak neked. – Ezüst Harcos, fogadja el ezt hálánk jeléül – kéri az intézeti igazgató. – Az egyik emberünk készítette szabadidejében. Ő csak „Áramkörtörő”-nek nevezi. Még nincs teljesen letesztelve, de úgy tűnik, rendesen működik. Tudom, hogy gyakran kell gyilkos gépekkel vagy géplényekkel szembenéznie. Ezzel a kis ketyerével itt hatástalanítani tudja az áramköreiket. Tudom, hogy Vladimir Utoshskit keresi, ő viszont kemény ellenfél, higgye el. Ezzel a zsebében jobbá-

lesznek az esélyei. – Megköszönöd az igazgatónak az aján-
dékot. Ez bizony jól fog jönni. 5 Hős pontot kapsz, mert
megmentetted az atomreaktort. Lapozz a 125-re.



176

Innen a földről csak egyetlen dolgot tehetsz. Felemeled a
rádió mikrofonját, és megpróbálsz jobb belátásra bírni az
„Inkvizítor”-t. Az őrült élvezi szármalmas könyörgésedet. A
hangja színezetéből ítélve azonban úgy tűnik, hogy sikerült
mély benyomást tenned rá. Dobj két kockával. Ha az ered-
mény *kisebb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 49-re. Ha
az eredmény *nagyobb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉ-
GED, lapozz a 260-ra.

177

A merénylő mindjárt tüzelni fog, így nincs időd a Pszi-
erők alkalmazására. Ráugrasz hátulról a férfira, és vad vere-
kedésbe keveredtek.

MERÉNYLŐ ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 258-ra.

178

Megpróbálsz arra koncentrálni, hogy vízcseppek váljanak
ki a levegőből a fejük felett, de hasztalan. Az egyikük oda-
sétál a zoknispulthoz. A lángok egyre több mindent boríta-
nak el. Kénytelen vagy gyorsan cselekedni. Lapozz a 133-
ra.

179

Egy háromszintes épület lábánál találod magad. Egy le-
robbant kínai mosoda működik a földszinten. A bejárati aj-
tótól lépcsők indulnak az emeletre. A lépcsőnél egy névtáb-
la van a falra tűzve: „Chomsky és Fiai: Biomechanikai Be-
rendezések Exportja”. A kínai mosodába mész (lapozz a
266-ra), vagy megvizsgálod a Chomsky és Fiai céget (la-
pozz a 44-re)?

180

A vízhez rohansz, és körbenézel, hogy megpillantsd a cá-
pa ismerős hátuszonyát a vízben. A parttól harminc méterre
van már csak. Egy igazi szörmetyeg! Egy hatalmas gyilkos
cápa úszik a part felé iszonytató tempóban! A ragadozó
most kiszűrt magának egy kisfiút, aki még nem érte el a
partot. Szentséges ég! Még van annyi idő, hogy energiasu-
garat lövellj a vízbe, mielőtt a cápa annyira közel kerülne a
kisfiúhoz, hogy már mindkettőjüket érné a pusztító sugár.
Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*,
mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 123-ra. Ha az eredmény
nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 255-re.

181

A csuklód felől ismerős csipogást hallasz. A Bűnfigyelő üzenetet vett. Az elektronikus hang két szót mond: „PARKER REPÜLŐTÉR”. Gyorsan átöltözöl Ezüst Harcosrá, és kisietsz a külvárosba. Még nem esik az eső, de lassan cseperegni kezd. Félúton járhatsz, amikor a Bűnfigyelő ismét csipogni kezd! Ezúttal a géphang a „PETER LABORATÓRIUM” nevet említi. Fogalmad sincs, melyik a sürgősebb eset. Hová mész? A Peter laboratóriumba (lapozz a 284-re), vagy a Parker repülőtérré (lapozz a 410-re)?



182

Elugrasz a feléd száguldó, fagyott tömeg elől. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, sikerült elkerülnöd. Ha nincs szerencséd, az ütközéstől 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Felszerelés-övedből előhúzod a Nagy erejű Fűtőlézer, és a Jégkirálynőre célzol vele. Lenyomod az elsütőbillentyűt, és ceruza vastag, izzó sugár röppen ellenfeled felé. Azonban a Jégkirálynő kitartja a kezét: egy hasonló fagysugárból pajzsot készít, melyről visszapattan a lézer, egyenesen feléd! A két erő kétségeesett kötélhúzásba kezd, hol az egyik kerekedik felül egy kicsit, hol a másik, mintha valami fantasztikus szkandermeccs lenne. Aggódni kezdesz, vajon bírja-e energiával a lézered, de aztán látod, hogy a

Jégkirálynő rohamosan gyengül. A pajzs megremeg, majd szétfoszlik, és ellenfeled vadul felsikolt, amikor a normális embernek legfeljebb kis kényelmetlenséget okozó lézer a testét éri. Könyörögni kezd neked, hogy mindent elmond, ha kikapcsolod a lézert. Felengeded az elsütőbillentyűt. – Köszönöm! Tudok a F.E.A.R. találkozóról, amely után te is nyomozol. Nem tudom, pontosan hol lesz, de egészen biztosan a 3. sugárúton valahol! – Fegyvereddel sakkban tartva megbilincseled, és átadod az időközben megérkezett rendőröknek. Lapozz a 241-re.

183

Figyelmezteted az embereket, hogy húzódnak fedezékbe, és hatalmas energialökést küldesz az ajtó ellen. A fém meggörbül és megolvad néhány helyen, de az ajtó továbbra is zárva marad. Mélyet lélegzel és letörled az erőlködéstől a homlokodra kiütött izzadságot. Mivel nagy energiát szabadítottál el, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Nem tudhatod biztosan, hogy képes vagy-e áttörni ezt az irdatlan fémtömeget. Ha még egyszer próbálkozol, lapozz a 275-re. Ha inkább feladod a küzdelmet, lapozz a 60-ra.

184

Egy jól helyezett ökölcsapást viszel be ellenfelednek. Azonban ahelyett, hogy hátrátáncolna, a múmia mellkasa beszakad ott, ahol eltaláltad, de néhány másodperc múlva visszánő. Az ütődésnek semmi eredménye nem volt! Nem hiszel a szemednek. És miközben ott állsz hitetlenkedve, a lény megragadja a nyakadat, és megszorítja. Hiába kapálózol, a szorítás egyre erősebb lesz. Ezüst harcosi karriered és egyben kalandod véget ért.

185

Az áldozat egy szerencsétlen kinézetű, vékony, szemüveges férfi. Szinte remeg a felháborodástól. – Arra! – kiáltja, és egy futó férfira mutat, aki éppen a következő kocsi-ba igyekszik átjutni. – Ellopta a tárcámat! – A tolvaj után iramodsz. Senki sem mozdul; nem akarnak belekeveredni az ügybe. Bárcsak át tudnál öltözni Ezüst Harcoszá. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 166-ra. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 106-ra.

186

Gyorsan előkapod felszerelés-övedből az Áramtalanító Kézikészüléket, és egy ügyes mozdulattal felcsatolod az android hátára. Vársz, hogy a robot mozdulatai lassúbbodjanak, de nem történik semmi. Az Áramtalanító Kézikészüléken kigyullad egy kis lámpa. Nincs benne elég áram! Hogy az a jó... káromkodsz, és elgondolkozol azon, hogyan lehetne megfékezni az androidot. A választ egy férfi adja meg a tömegből, aki egész idő alatt itt állt, és a demonstrációt nézte. – Próbálja meg ezt – kiáltja, és egy apró, tollszerű készüléket nyom a kezébe. – Az előadót megkérdezték, hogy mi történik, ha a gép irányíthatatlanná válik, és akkor mutatta meg ezt a ketyerét. Ő „Áramkörtörő”-nek nevezte, vagy valami ilyesminek. Talán segít. – Felkapod a készüléket, és az android felé tartod. A készülék megszolgált a nevét, mert az android azonnal megmerevedik. Nemcsak 4 Hős pontot kapsz ezért a nagyszerű akciódért, de a kis készüléket is magaddal viheted (jegyezd fel a *kalandlapodra*). Mivel már eleget láttál a kiállításból, úgy döntesz, hogy elhagyod a Whirl's Courtot. Lapozz a 75-re.



187

Az előtted lévő ülésen egy fiatal házaspár ül egy kislánnyal. Amint a szerelvény lassan felkúszik az emelkedőn, mindenki izgatottan visszatartja a lélegzetét. Mindenfelől sikoltások hallatszanak, amint az első zuhanás megemeli az emberek gyomrát. De már el is érték az első éles fordulót, amikor észreveszed a veszélyt. Az előtted ülő kislány biztonsági övét már csak néhány cémaszál tartja! Amikor a kocsí beér a kanyarba, mindenki jobbra lendül. Az őv elszakad, és a kislány kirepül a kocsiból. Meg tudod-e menteni, hogy ne zuhanjon le a magasból? Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb vagy egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 415-re. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 224-re.



188

Sikerült elkapnod egy erős mentális képet, mielőtt a pasas elájult volna. Egy titkos csapóajtó képe lebegett előtte, amikor még eszméletén volt. Átkutatod az üzletet, és a pult mögött valóban találsz egy csapóajtót. Kinyitod, és egy apró kamrába jutsz. A kamrából egyetlen ajtó vezet tovább. Az ajtó mögött hangok hallatszanak, és alatta a padlónál fény szűrődik ki. Lapozz a 298-ra.

189

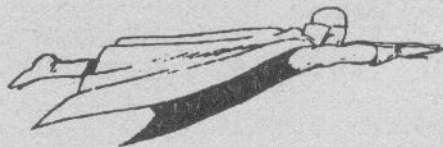
Találsz egy új Michael Blackson-albumot, a címe „Wil-ler”. Valami kísértetekről meg élőhalottakról szól. Úgy döntesz, megveszed. Egyenesen hazamész, hogy meghallgathasd. Lapozz a 327-re.

190

A kórházban a recepciósnál érdeklődsz az érdekes eset után. Gyanakvó tekintetek fogadnak, majd az egyik nővér felhúzott orral odaveti: – És miért akarja azt maga tudni? Maga is szennyűjságíró? – Megmutatod a jelvényt a mellkasodon, de a nővér ettől nem hatódik meg. Végül egy rendőrtiszt vállalja érte a felelősséget, és bekísér. – Tudom, kit keres, Ezüst Harcos. Ha engem kérdez, hát én elmondhatom, itt valami nagyon különös dolog folyik. A fickó azonban néhány órával ezelőtt meghalt. Már levitték a hullaházba. – Itt tehát nincs keresnivalód. Meglátogatod a nagynénidet (lapozz a 134-re), vagy elmész a hullaházba (lapozz a 395-re)?

191

Csillogó ruhádban a tömeg felé indulsz. Ha FTK-d van, lapozz a 418-ra. Ha a Pszichérok birtokosa vagy, lapozz a 9-re. Ellenkező esetben lapozz a 149-re.



192

A lény agyára koncentrál. Az megérzi erőidet, és szembefordul veled. A feléd áradó gondolathullámokból azonban semmit nem tudsz kibogozni. Ezek nyilván nem erről a Földről származnak. Pusztá kézzel felveszed a harcot a lény ellen (lapozz a 262-re), vagy inkább nagyot nyelsz, és úgy döntesz, hogy a hadsereg majd elvégzi a feladatot helyetted (lapozz a 319-re)?



193

Ha a laborban maradtak még kutyák, akkor most meg kell küzdened velük. Lapozz a 120-ra, és küzdj meg sorban annyival, ahányan bent maradtak. Ha az összes kutyát legyőzted, lapozz a 350-re.

194

A merénylő mindjárt tüzelni fog, így nincs időd a felszerelési tárgyaid között matatni. Ráugrasz hátulról a férfira, és vad verekedésbe keveredtek.

MERÉNYLŐ ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 258-ra.

195

Egy vékony, vörös hajú nő nyit ajtót, és Wayne Bruce feleségeként mutatkozik be. Finoman közlöd vele a híreket, de meglepetésedre a nőnek arcizma sem rándul. – Már semmi közöm sincs Wayne-hez – mondja. – Megvetem azt az embert. Nem kívántam a halálát, de most, hogy megtörtént, nem sírok utána. Ha arra gondol, egészen biztosan nem én öltem meg. És fogalmam sincs, ki tehetette. Az irodában valaki talán tudja. Én nem. – Ha rendelkezel a Pszichéronnal, lapozz a 348-ra. Ha nem, a rendőrségre bízhatod az egész ügyet (lapozz a 73-ra), vagy ellátogathatsz az irodába (lapozz a 233-ra).

196

Az épület körül körözzöl, és vársz, hogy felbukkanjon a Kígyó. Tíz perc elteltével kinyílik egy ajtó, és egy zöld ruhás, kígyófejű alak jelenik meg, karjai között Lola Manchecsal. Elébe lépsz, és felszólítod, hogy engedje el a színésznőt. A Kígyó szélesen elvigyorodik, és sziszeg egyet. A földre dobja a színésznőt, és neked támad.

A KÍGYÓ ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

A Kígyónak van egy veszélyes, titkos fegyvere – a mérges harapása. Minden egyes alkalommal, amikor megsebez téged, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, a mérget lelassít egy kicsit – vonj le 1-et az ÜGYESSÉGED-BŐL. Szerencsére a mérget nem elég erős ahhoz, hogy maradandó változást okozzon. Egy teljes nap elteltével visszaáll az eredeti (a harc előtti) ÜGYESSÉGED. Ha legyőzted ellenfeledet, lapozz a 432-re.

197

A cápa legyőztével odaúszol a kisfiúhoz, aki pánikba esve kalimpál a vízben. Megnyugtatód, karodba kapod, és kiviszed a partra, ahol az édesanyja már várja csendesen hüppögve. Nem győz hálálkodni, és megkérdezi, hogy mivel köszönhetné meg, amit a fiáért tettél. A nagybátyja cirkusz-igazgató, és megígéri, hogy ingyenjegyet szerez neked az összes előadásra, ha akarsz. Elmosolyodsz, hálásan megköszönöd, de közlöd, hogy valószínűleg nem fogsz rá igényt tartani. Ám a hölgy előkap egy cetlit, és ráír egy telefonszámot (444-5666), mondván, hogy ha felhívod ezt a számot, és a manézsfnököket kéred, egészen biztosan tud majd neked jegyet szerezni, akár már aznap estére is. Ismét udvariasan visszautasítod, de a hölgy folyton csak a nagybátyjáról beszél. Elmondja, hogy ő a cirkusz porondmestere, és furcsa szokásai vannak. Titkos irodát rendezett be az oroszlánkekre alatt, itt tartja a pénzt és a papírjait. Ez az információ akár hasznodra is válhat. Ha fel akarsz keresni őt, adj 50-et annak a lapnak a számához, ahol elérsz az oroszlánkekre, és lapozz az eredményül kijött lapra. A hölgy nagyon kedves, de most már inkább hátráltat a munkádban. Udvariasan elköszönsz tőle. Keresel egy félreeső helyet, ahol visszaöltözhetsz civil ruhába, majd haza indulsz. Lapozz a 18-ra.

198

Felrepülsz az elvarázsolt kastély központi kupolájához. Az információd helyesnek bizonyult. Az elvarázsolt kastély falában egy rejtett ajtót fedezel fel. Nekirugaszkodsz, betöröd az ajtót, és berontasz rajta. Egy vörös bohócruhába öltöztet fickót pillantasz meg. A pasi felkap egy papírdarabot az

asztalról, és a szájába gyömöszöli! De téged nem tud megelőzni. Kirántod a papírt a kezéből-szájából, és felveszed vele a küzdelmet:

BÍBOR KÓPÉ ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 333-ra.



199

Végigjárd a helyiségeket bűnjelek után kutatva. De mindegyik üres, egy kivételével, ahol is egy középkorú ember alszik egy íróasztalnál. Amikor belépsz a szobába, felriad, és megkérdezi, miben lehet szolgálatodra. Szemmel láthatóan nem mehet nekik túl jól az üzlet az utóbbi időben. De sehol semmi gyanúsát nem találsz. Lapozz a 368-ra.

200

A sugár elzúg a figura feje mellett, és a lágoló alak rád veti magát. Sikerül lebirkóznod, de erősen megégetett közben. Veszítetted 4 ÉLETERŐ pontot. Mire legyőzöd ezt az egyet, a többi három már lerohant a mozgólépcsőn, és elhagyta az áruházat. Az eladók elősereglenek, és kioltják az okozott tüzeket. Megvetően mémek végig. – Azt hittem, az Ezüst Harcos igazi hős – mondja az egyik. – Mindenesetre nem volt valami meggyőző... – Gyorsan eltűnsz a helyszínről. Egy alkalmas helyen átöltöztöl civil ruhába, és sietsz a munkahelyedre. Lapozz a 301-re.



201

A Radd tér Titánváros egyik legkedveltebb helye. Napfényes nyári napokon a park cseresznyefái és a tér közepén szikrázó szökőkút kellemes látványa idevonzza a helybélieket eszegetni és beszélgetni egy kicsit. A tömeg azonban most a szökőkút körül gyülekezik. Átöltözől Ezüst Harcosá, és a tér közepére sétálsz. Amint odaérsz, váratlanul velőtrázó sikolyt hallasz, és az emberek rémülten futni kezdenek. Odarontasz, hogy megtudd, mi történik. A vízből egy hatalmas, legalább négy méter magas alak emelkedik ki. Nagydarab, zömök testét zöld pikkelyek fedik. Kitérja iszonytató pófáját, előrehajol, felkap egy menekülni próbáló nőt, és a fogai közé helyezi. Odaugrasz a lényhez, hogy felvedd vele a harcot. Ha rendelkezel Szuper Testi Erővel, lapozz a 272-re. Ha a Pszichért birtokában vagy, lapozz a 326-ra. Ha a Pusztító Energiákat akarod használni, lapozz a 367-re. Ha FTK-d van, lapozz a 404-re.

202

Sétára indulsz. Először bemész egy bankba, hogy magadhoz végy némi készpénzt. A következő megálló egy pizzeria, ahol kellemesen befalatozol. Kiülsz a teraszra, és a pizza elfogyasztása közben a Banner utca járőkelőit nézegeted. Az utca szemközti oldalán felismersz egy férfit. Drew Swain az, egy nyugdíjba vonult milliomos, aki a jótékonyági szervezetek számára készített perselyeket, és ebből gazdagodott meg. Besétál egy péküzletbe; de amikor kijön, furcsa dolog történik. Tesz egy lépést, majd hirtelen megmerevedik, mintha szoborrá vált volna. Ám ekkor egy kék furgon jelenik meg, és eltakarja a milliomost. Amikor a furgon elhajt, Swain nincs sehol! A saját két szemmeddel láttad! De olyan gyorsan történt az egész, hogy az emberrablók már

messze járnak. Beugrasz a mosdóba, hogy át tudj öltözni Ezüst Harcosrá? Ha igen, a furgon után eredhetsz (lapozz a 151-re), vagy kikérdezheted az embereket a pékségben (lapozz a 41-re). Ha azonban úgy döntesz, hogy ma minden bajból szeretnél kimaradni, és nem utánajárm az ügynek, lapozz a 428-ra.



203

Erőteljes energiasugarat eresztasz bele a barna felhőbe. Ha nem találsz el, lapozz a 153-ra. Ha eltalálsz, a barna felhő megtorpan, örvényleni kezd, majd finoman a földre ereszkedik. A földön a gázfelhő helyét lassan egy sötét bőrű férfi teste foglalja el. Sikertől elkapnod a Füstöt! Azt sajnos nem sikerült megakadályozni, hogy a készített felvételek eljussanak a F.E.A.R. főhadiszállására, de azért így is kapsz 2 Hős pontot. Lapozz a 162-re.

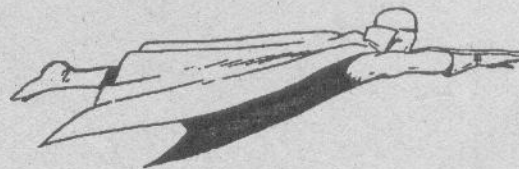
204

Amikor felkészülsz a pusztító energiasugár kibocsátására, a mutáns figyelme feléd irányul. Amikor elindítod útjára a halálos csomagot, Sidney Knox pislog egyet. Nagy rémületre az energiasugár félúton megtorpan, majd nagy ívben megfordul, és telibe találja a *saját* mellkasodat. Vonj le 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot. Ha most azonnal neki-

rohansz a mutánsnak, és pusztá kézzel küzdesz meg vele, lapozz a 33-ra. Ha inkább valahol ápolni akarsz magad, és itthagysz a labort, lapozz a 125-re.

205

Előhúzol egy Mikrolézer a felszerelés-övedből, és a roncsokhoz lépsz. – Takarodj innét – kiált rád egy dühös tűzoltó. – Mit akarsz itt csinálni, hapsikám? Elveszed a kenyereinket? Ez profiknak való munka, itt nincs helye amatőrök szárnypróbálgatásainak! – Megpróbálsz elmagyarázni a férfinak, hogy a mikrolézer fele annyi idő alatt elvégezné a munkát. – Na, jól van, okoska! – feleli. – Nézzük, mit tud a ketyeréd! – Lenyomod a gombot. *Senmi sem történik!* Égő arccal hátrahúzódsz, és hagyod, hogy a tűzoltók szabadítsák ki a két sérültet. Ennél rosszabb alkalom nem is lehetett volna egy technikai hibára! Gyorsan beaconsz egy kapu alá, átöltöztöl, és visszamész dolgozni. Lapozz a 398-ra.



206

Melyik jelszóval próbálkozol: *Pekingi Kacsa* (lapozz a 381-re), vagy *Higany* (lapozz a 130-ra)?



207

A porondmester felránt egy apró ajtót a falon, és beugrik rajta – egyenesen az oroszlánketrecbe! Gonosz mosoly ömlik el az arcán, amikor látja, hogy utána mész. Néhány szót súg az oroszlánok fülébe, és a bestiák máris neked rontanak. Ha van FTK-d, lapozz a 92-re. Ha nincs, lapozz a 297-re.

208

Elrejtőzöl, és figyeled a Makróagy tevékenységét. Bár kis létszámú hadserege jól felszerelt és jól kiképzett, az ezredes legényei sikeresen visszatartják őket. Akkor jön el a te idő, amikor a Makróagy elindul az ezredes irodája felé. Te vagy az egyetlen, aki észrevette őt. A nyomába szegődsz. Ha a Pszichérokkal rendelkezel, lapozz a 274-re. Ha FTK-d van, lapozz a 427-re. Ha a Pusztító Energiákat urasod, lapozz a 392-re.

209

Agyadból erős mentális hullámokat lövellsz a tolvaj felé. Éles sikoltás hallatszik. A kiálló cipő megremeg, majd nem mozdul többet. Óvatosan odasétálsz, hogy megvizsgáld, mi történt. Lapozz a 286-ra.

210

Előhúzkod a Szonikus Zavaró Berendezést, és felkészülsz a használatára. Aztán eszedbe villan, hogy túl sok errefelé a járőrkelő, és a készülék órájuk is hatással lehet. Ha ennek ellenére használod a készüléket, lapozz a 406-ra. Ha visszadugod felszerelés-övedbe a berendezést, és úgy küzdesz meg az Alkimistákkal, lapozz a 243-ra.



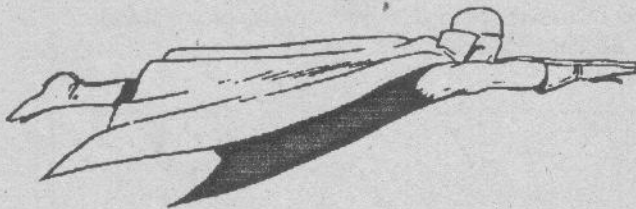
211

A táskájában talált papírok alapján megtudod, hogy Wayne Bruce-nak hívták, és ő volt az Euro-Amerikai Biztonsági Rt. elnöke. A papírok között néhány a választási hivatalhoz szól. Ezeken kívül nem találsz semmi különlegeset a táskájában. Meglátogatod a férfi lakását, és beszélsz a feleségével (lapozz a 195-re), elmész az Euro-Amerikai Biztonsági Rt.-hez (lapozz a 233-ra), vagy inkább hagyod, hogy a rendőrség nyomozza ki az ügyet (lapozz a 73-ra)?

212

Bár néha soványnak, néha kövérnek, néha magasnak, néha alacsonynak láttatnak, a tükrök semmilyen titkot nem

rejtene. Nem sok mindent találsz itt. Elkapsz néhány mondatot egy beszélgetésből. Valaki arról beszél, mennyire veszélyes a hullámvasút. Mész, és leellenőrzöd (lapozz a 187-re), vagy inkább elunod az egész vidámparkot, és hazamész (lapozz a 103-ra)?



213

Sajnos két kutyát nem sikerült befolyásod alá vonni. Amint belépsz a szobába, elrohannak melletted, ki a várakozó emberek közé. Gyorsan el kell kapnod őket, mielőtt még nagyobb bajt okoznának.

Első

RADIOAKTÍV KUTYA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Második

RADIOAKTÍV KUTYA ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Sorban küzdj meg velük. Ha egy kutya támadóereje egyszer is nagyobb, mint a tiéd, lapozz a 31-re, *de előbb jegyezd fel ezt a lapot, mivel majd vissza kell térned ide*. Ha legyőzted mindkét kutyát, lapozz a 247-re.



214

Az Audubon park szélénél egy elágazáshoz érsz. Az egyetlen megfelelőnek tűnő épület az északkeleti sarkon van. Az épület földszintjén egy forgalmas vendéglő működik. A vendéglő mellett egy zálogüzletet pillantasz meg. A vendéglőbe lépsz be (lapozz a 351-re), vagy inkább a zálogüzletet vizsgálod meg (lapozz a 147-re)?



215

Másnap reggel besétálsz a városba. Egy sarkon fordulsz be éppen, amikor a Bűnfigyelő csipogni kezd. „MURDOCK NUKLEÁRIS LABORATÓRIUM” darálja a gépi hang a füledbe. Nagyot nyelsz: a laboratóriumban atomfegyver-kísérleteket folytatnak. Bármilyen történik is ott, az biztos, hogy hatalmas következményekkel járhat. Minél hamarabb oda kell érned!

A levegőben pánikhangulat uralkodik, amikor megérkezel. Korábban számos sugárzási kísérletet folytattak állatokon, hogy megvizsgálják az esetleges nukleáris robbanás utóhatásait. Néhány eredményt sikerült is elérni. Bizonyos feltételek teljesülése esetén a kísérleti állatokon némi szellemi fej-



lődés mutatkozott. Ezek közül néhány meglehetősen különleges esetnek bizonyult. Egy kutya például megtanult beszélni, egy csimpánz meg számítógépes játékokat játszott. Semmi kétség sincs afelől, hogy hasonló kísérletek emberrel még nagyobb eredményt hoznának. Eddig ez csak elmélet volt, mostanra azonban ez is igazolást nyert. Az egyik kutatóasszisztens, Sidney Knox belopózott a sugárszobába, és maga ült a sugarak elé. Az agya most már kétszer akkora, mint normálisan, és képes arra, hogy *pusztán akaraterővel* tárgyakat mozgasson! De sajnos egy előre nem látható mellékhatás is fellépett. Az egyébként csöndes, nyugodt Sidney Knox destruktív jellemvonásokat mutat. Megnövekedett mentális erejével felrobbantotta a sugárzást előállító készüléket. A veszély pedig abban rejlik, hogy mi minden történhet, ha Knox bejut az atomreaktorba. Ha a reaktor elpusztul, az egész város sugárfertőzött lesz! Senki nem tudja, hol van jelen pillanatban Knox, de a reaktort mindenáron meg kell óvni. Hol kezdted el keresni ezt az önkéntes mutánst? Az atomreaktorban (lapozz a 343-ra) vagy a kísérleti laborok környékén (lapozz a 377-re)?

216

Erősen koncentrálj. Egy álomszerű kép jelenik meg lebegve a szemed előtt: a repülőgép pilótafülkéje. A két pilóta a fülke falához van kötözve, a pilótaülésben pedig egy torzonzor, űrült tekintetű fiatalember nevet démoni kacajjal. Az utasok pánikba estek, és kiáltásuk édes muzsika a srác fülének. De mit tehetsz innen a földről? Megpróbálhatod, hogy telepátikus összeköttetésbe lépsz az egyik utassal, lehetőleg egy olyanal, aki elég erős ahhoz, hogy lebirkózza a srácot (lapozz a 308-ra). Ha azonban más terved van, lapozz a 176-ra.

217

Mielőtt ellenfeled összeesne, Pszi-erőid erős félelmet éreznek. A Tigrismacska egy találkozóra koncentrált erősen, melyen feltétlenül ott kellene lennie. Hát persze! A F.E.A.R.! Erősen rákoncentrál, de már csak egyetlen adatot tudsz kiolvasni a fejéből, mielőtt elvesztené az eszméletét. A találkozó az 5. sugárúton lesz. Sajnos az 5. sugárút nagyon hosszú, és nem tudsz már több információt kinyerni a Tigrismacsakából. Lapozz a 124-re.



218

Ígéretet teszel magadnak. Holnap *idejében* be fogsz érní a munkahelyedre. Ezt észben tartva úgy döntesz, hogy otthon töltöd az estét (lapozz a 337-re), vagy inkább elmész egy koncertre. Hallottad, hogy Lloyd Webber-Andrews új musicaljét, a „Patkányok”-at telt házzal adják városzerte. Ha elmész meghallgatni, lapozz a 43-ra.

219

A kellemes, tiszta levegő átjárja a tüdődet. Rendbe szeded egy kicsit a gondolataidat. Részt kell vened a F.E.A.R. találkozón, ha keresztül akarod húzni a gengszterek számítá-

sait. Bárcsak tudnád, hol lesz a találkozó, és... Puff! Erős ütést érzel a fejedben, és térdre zuhansz. Egy durva hang szólal meg a hátad mögött: – Ide a pénzt, haver, aztán tűnés! Igyekezz! – Egy kéz végigtapogatja a zsebeidet, készpénz után kutatva. Bár meglehetősen kába vagy, de azért tudod, hogy most rablótámadás áldozata lettél. Ha akarsz, visszavághatsz, de ez azzal a kockázattal jár, hogy felfeded az inkognitódat. De úgy is tehetsz, mint aki még nem egészen tért magához – végül is nincs sok készpénz nálad. Ha visszavágsz, lapozz a 230-ra. Ha hagyod, hogy kiraboljanak, lapozz a 279-re.

220

Vársz egy darabig, de semmi sem történik. Végül feladod. Nem értve az egész esetet, végül távozol a reptérről, és beülsz egy taxiba. A vezető rádiót hallgat. A zene egyszer csak elhalkul, és a bemondó rendkívüli közleményt jelent be. Lapozz a 292-re.

221

– F.E.A.R.? – kacag. – Igen, igen, tudom, hol lehet őket megtalálni. Én magam is találkoztam már velük. Tíz évvel ezelőtt, vagy még régebben történt, már nem is tudom pontosan. Éppen a nyílt tengeren hajóztam, amikor egyszer csak... – Udvariasan végighallgatod az öreget, de belül káromkods, hogy neked is éppen ezt a pasast kellett kifognod. Ez meg mindenre azt mondja, hogy igen, csak hogy elmesélhesse ezer halásztörténete közül az egyiket. Lapozz a 368-ra.

222

Metroville után most Titánvárosba költözött a hírhedt Tigrismacska. Ez a rendkívüli gengsztermű igen veszélyes harcos, de azzal a különleges képességgel rendelkezik, hogy ártatlan kismacskává tud átalakulni.

223

Odamész a rikító színekkel kifestett lakókocsihoz. Kopogsz, de mivel senki nem válaszol, kinyitod az ajtót. A lakókocsi ízletesen van berendezve, és a cirkusztól készült képek dekorálják a falakat. Bent azonban nincs senki. Elhagyod a cirkuszt. Az állatkerbe mész (lapozz a 408-ra), vagy a Természettörténeti Múzeumba (lapozz a 365-re)?

224

A kislány után kapsz. De csak a ruhája egyik ujját sikerült megmarkolnod. A szövet azonban nem tart sokáig. Egy reccsenés, és a kislány fejjel előre a mélységbe zuhan! Kitér a pánik, az utasok sikítani kezdenek, még akkor is, amikor már megállt a szerelvény. Letörtén kiballagsz a vidámparkból. Ennyi elég volt belőle. Lapozz a 103-ra.

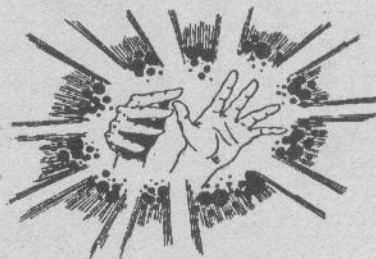


225

Amikor a busz a Radd térre ér, látod, hogy izgatott tömeg gyűlt össze a tér közepén. Leszállsz, és megnézed, mi történt (lapozz a 201-re), vagy inkább nem törödsz vele, és minél hamarabb be akarsz érni a munkahelyedre (lapozz a 435-re)?

226

Merre indulsz most? Ha meglátogatod a nagynénidet, lapozz a 134-re. Ha inkább bemész a városba, és elmész a Gyuri Öcsi és a Keselyűk Klubja együttes koncertjére, lapozz a 122-re.



227

4 Hős pontot kapsz a Mérgező elfogásáért. Mielőtt távoznál, átkutatod a zsebeit, és érdekes információra bukkansz. A Szörnykirály megszökött a börtönből, és valamit tervez a városi állatkerben. Feljegyzed ezt az információt. Lapozz a 107-re.



228

Átolvasod az újságot. A „CLEVELANDI ALKIMISTÁK” főcím alatti cikkből megtudod, hogy a Cleveland Bank 113. utcai fiókjába reggel 4-kor egy csapat profi vegyész tört be. Egy időkapcsolóval hatástalanították az előtérben felszerelt riasztót, és kiürítettek egy pár széfet. Pontosan még nem tudni, mennyit vittek el, mindössze a széfek tulajdonosaitól származó adatok alapján lehet felbecsülni a kárt. A készpénzen kívül rengeteg értékpapírnak is lába kelt. Ezüst Harcosként akard kinyomozni a bűntényt (lapozz a 112-re), vagy inkább megnézed, van-e más érdekes hír is az újságban (lapozz a 386-ra)?

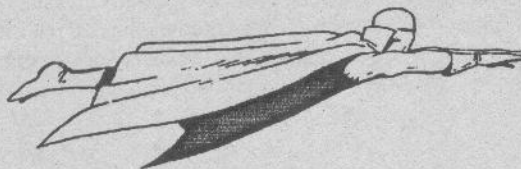
229

Vad szirénázással megérkeznek a tűzoltók és a mentők. A másik irányból még egy mentőautó érkezik. A tűzoltók nekiállnak, hogy kiszabadítsák a kocsiból a sokkos állapotban lévő utasokat. A mentősök azonban összevesznek azon, melyik kocsi vigye el a sérülteket. A tűz ezenközben elérte a kocsi üzemanyagtartályát. A robbanás félbevágja a mentősök vitáját... Lehorgasztott fejjel visszatérsz a munkádhoz. Lapozz a 398-ra.

230

Az egyik rabló bezsebeli a nálad talált pénzt, míg a másik a jogosítványodat nézegeti, közben azon gondolkodik, hogy vajon eladható-e vagy sem a későbbiekben. Te felpattansz, és szembefordulsz a tolvajokkal. Az egyikük megragadja a pólót a melleden. Az anyag elhasad, és láthatóvá válik alatta az Ezüst Harcos csillogó ruhája! A két fickó hirtelen da-

dogni kezd: – Az Ezüst Harcos! Hé, figyelj, bocs, haver... Honnan tudhattuk volna, hogy te vagy az? – Harc nélkül megadják magukat, te pedig beszállítod őket a helyi rendőrsre. De a karrierednek ezennel befellegzett. A két fickó hamarosan szabadlábra kerül, és a híreik gyorsan elterjednek. Ezentúl családod egyetlen tagja sem lesz biztonságban a bosszúvágó gengszterek hordája miatt. Eljött az ideje, hogy szögre akaszd a kesztyűdet... Kalandod véget ért.



231

Előhúzol egy üvegese Koncentrált Fagyásgátló Folyadékot, és berohansz a jégre a lányokhoz. Lecsavarod az üvegese kupakját, és a tartalmát a jégre öntöd. Csakhamar a jég megolvad körülöttük, ők pedig kivergődnek a medencéből. A többiek már meleg törülközőkkel várják őket, és azonnal elsősegélyt nyújtanak. 2 Hős pontot kapsz a sikeres mentési akcióért. Ha elhagyod most az uszodát, lapozz a 362-re. Ha előbb meg akarod vizsgálni az uszoda vízhőmérséklet-szabályozó berendezését, lapozz a 347-re.

232

Csendesen a dobozokhoz lopakodsz. Lehajolsz, villámgyors mozdulattal megragadod a cipőt, és kirántod tulajdonosát fedezéke mögül. De amikor meglátod, kit is kapsz, el

előnt a mérge. A tolvaj egy legfeljebb kilencéves kisfiú! Rémülten néz fel rád, egyik kezében a zsákmányát – egy félig elfogyasztott nyalókat – szorongatva. Megragadod a srácot a karjánál, és erőiesen az üzlet felé vezeted. Lapozz a 316-ra.

233

Az Euro-Amerikai Biztonsági Rt. alkalmazottai megdöbbennek, amikor meghallják, hogy meggyilkolták az elnököket. Wayne Bruce titkárnője – csinos, szőke nő – bemutat az igazgatótanács tagjainak. Egyikük sem tud semmit arról, kinek állhatott érdekében az elnök meggyilkolása. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha a rendőrségre bízod az egész ügyet. Lapozz a 73-ra.

234

Villámgyorsan a fékre taposol, és elrántod a kormányt. A kocsid kifordul, és megáll. Bár te elkerülted a földön fekvő srácot, a lila 10-es vezetője ezt nem tudta megtenni. Elgázolja a fiút, aki tompa puffanással odébb repül. A menet azonnal leáll. A fiú mamája sikoltozva berohan. A mentők is megérkeznek néhány perc múlva. Szerencsére a fiú még lélegzik. Felrakják egy hordágyra, és kórházba szállítják. Az eset mély benyomást tett rád, és úgy döntesz, hogy mára elég volt a Wisneyland Vidámparkból. Lapozz a 103-ra.





235

A megadás jeleként leejted a kezeidet. Jobb kézzel azonban lassan a felszerelés-övedhez közelítesz. – Ne olyan hevesen, Ezüst Harcos! – kiált rád a Mérgezõ. – Ha akár csak megérinted is azt az övet, a méreg máris a vízbe ömlik. – Ezek szerint rájött, mire készülsz. Lapozz a 25-re.

236

Villámgyorsan végigrohansz a tetõn, és kiütöd a férfi kezébõl a fegyvert. A férfi hátraesik, te pedig a nyakába ugrasz.

MERÉNYLÕ ÜGYESSÉG 9 ÉLETERÕ 8

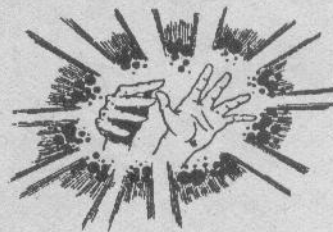
Ha legyõzted, lapozz a 258-ra.

237

Megállsz az ajtó előtt, és vársz, hogy alábbhagyjon a vad ugatás. Hasztalan. A kutyák karmolják és döngetik az ajtót. Még néhány perc, és betörnek. Megragadod hát a kilincset, és felkészülsz a berohanásra. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–4, lapozz a 132-re. Ha az eredmény 5 vagy 6, lapozz a 375-re.

238

Megérkezel a ház elé. Egy kisfiú nyit ajtót. – Hûha! – akad el a lélegzete. – Az Ezüst Harcos eljött minket meglátogatni! Ööö... ha a papámmal akarsz beszélni, õ nincs itthon. De azért bejöhetsz. – Elmagyarázod neki, hogy õ az, akivel beszélni szeretnél, és megkérdezed, hogy volt-e a közelmúltban valami érdekesebb álma. Elmeséli, hogy a legizgibb az volt, amikor arról álmódott, hogy egy zöld, pikkelyes lény kiemelkedik egy szökõkútból, és megtámadja az arra járó embereket. A gyanúd beigazolódott. Ő az Agyas Öcsi, akirõl beszéltek. Az álmai néha annyira erősek, hogy fizikai formát öltenek. Nemsokára az édesanyja is megjelenik, és elmagyarázza neked a helyzetet. Beleegyezik abba, hogy azonnal kórházba szállítsák a gyereket alapos kivizsgálásra. A mamájától azt is megtudod, hogy a fia néha még a jövõt is megérzi. Tegnap például valami olyan dologról beszélt, ami talán fontos lehet a számodra. Van egy ember, aki vadállatokat tud irányítani, és személyes bosszúakcióhoz használja fel õket. Ennek a férfinak van egy titkos szobája egy oroszlankegyház alatt, melybe egy csapóajtó vezet. Ennek az információnak a segítségével könnyedén megtalálod a csapóajtót, ha hozzáadsz 50-et annak a lapnak a számához, ahol akkor éppen állsz, és az eredményül kijött lapra lapozol. 1 SZERENCSE pontot kapsz ezért az információért. Udvariasan elköszönsz, és visszatérsz a Radd térre (lapozz a 71-re).





239

Senki nincs, aki a segítségére siessen. Mit tehetsz? Hagyd itt a lényt a földön fekvé. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha visszatemeted a sírjába, és felhívod a rendőrséget, hogy ássák ki és tegyék valami biztonságosabb helyre. Mivel senki nem látta, hogy legyőzted a lényt, Hős pontot sem kapsz érte! Ez a hála a köz szolgálatáért... Most pedig folytatod az utadat a nagynénidhez. Lapozz a 76-ra.

240

A hercegő szarkofágja most is teljes pompájában tündöklök. Szigorú tekintetű biztonsági őrk állnak mellette. A kiállítás többi része a hercegő arany ékszereit mutatja be. Ezek közül akármelyik egy egész életre gazdaggá tenné a sikeres tolvajt. Konzultálsz az Örökkel, és a teremben találakat összehasonlítod a katalógussal. Minden a legnagyobb rendben. Úgy döntesz, nem vesztegeted tovább az idődet, és távozol. Lapozz a 276-ra.

241

A rendőrség megérkezik, és gondjaiba veszi a Jégkirálynőt. 4 Hős pontot kapsz elfogásáért. Távozol a mézárszék-ről. Lapozz a 362-re.

242

A könyvtár épülete előtt hatalmas tömeget találsz. A rendőrk azon igyekeznek, hogy hátrébb szorítsák őket, és he-

lyet csináljanak a hadsereg és a tűzoltók számára. Mi történt itt? Válaszul üvegcsörömpölést hallasz a harmadik emelet-ről. Vad kiáltással két férfi repül ki az ablakon. Kis idő múlva egy könyvespolc követi őket. Üvegcserepek és könyvek záporoznak a döbbsé nézősereg fejére. Odabentről vérfagyasztó üvöltést hallasz. A rendőrfőnök örül, hogy megpillant. – Szükségünk van a segítségére, Ezüst Harcos! – mondja. – Valamiféle furcsa lény pusztít odabent. Romboló-nak hívják. Mintha nem is erről a Földről származna! Hatalmas szörnyeteg: mintha tiszta kőből lenne! – Berohansz az épületbe, és felsietsz a harmadik emeletre. Az ámulattól leesik az állad. Egy négy méter magas, kőből lévő ember forma alakot pillantasz meg. Valami felbőszíthette, mert tör, zúz mindent, ami keze ügyébe esik. Egymásra hányja az könyvespolcokat, összetöri az asztalokat, székeket. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 378-ra. Ha FTK-d van, lapozz a 421-re. Ha rendelkezél Pszi-erővel, lapozz a 192-re. Ha a Pusztító Energiákat birtoklod, lapozz a 363-ra. Ha úgy véled, te itt semmit nem tehetsz, elhagyhatod az épületet (lapozz a 319-re).

243

Amint az Alkimisták megjelennek a bank ajtajában, te már rájuk is veted magad. Egyenként küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ALKIMISTA	8	6
Második ALKIMISTA	7	7
Harmadik ALKIMISTA	7	6

Ha mindhármasukat legyőzted, lapozz a 336-ra.

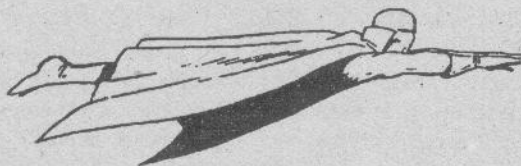
244

A tűzoltók nekiállnak, hogy kiszabadítsák a kocsiból a sokkos állapotban lévő utasokat. A mentősök azonban összevesznek azon, melyik kocsi vigye el a sérülteket. A tűz ezenközben elérte a kocsi üzemanyagtartályát. A robbanás félbevágja a mentősök vitáját... Félreállsz egy mellékutca-ba, átöltözől, és lehorgasztott fejjel visszatérsz a munkádhoz. Elvesztettél 1 Hős pontot. Lapozz a 398-ra.

245

Az ügyeletes tiszt, Wojak hadnagy kitörő örömmel fogad. – Ezüst Harcos! Helló! Jó, hogy látjuk. Kérem, fáradjon az irodámba... – Elmondja neked, hogy a szokásos rablótámadásoktól, betörésektől és autólopásoktól eltekintve valami zavaró dolgot fedezett fel. Jól szervezett rabszöktetés színhelye volt a legjobban őrzött Woodworm Scrubs-i börtön. Az egyik rab, bizonyos Marcus Buletta – tizennégy évre ítélték amúgy – egy kötéllelra segítségével átmászott az egyik falon, és a társai egy mentőautónak álcázott furgonnal szöktették meg. A Központi Kórházból is érkezett egy riasztó jelentés, mely szerint egy bizonyos Winston Woods nevű férfinak a fején és kezén sűrű, durva szőrzet nőtt ki, mintha csak valami gorilla lenne. Elmész a kórházba (lapozz a 190-re), bevásárlókörrútra indulsz (lapozz a 94-re), vagy utasítod a rendőröket, hogy tudassák veled, mihelyst új hírek lesznek, mert elmész, és meglátogatod a nagynénidet (lapozz a 134-re)?





246

Átfutod a boltban tartózkodók gondolatait. Nem hazudnak: tényleg nem tudnak semmit az emberrablásról. Miközben őket vizsgálod, a kifutófiú jön fel a pincéből. Az ő agya körül egészen más aura lebeg. Egy fontos találkozó jár az eszében. A gondolatait kifürkészve egy utcasarok képe jelenik meg: az utcátáblán a 209. utca neve áll. A képek tovább váltogatják egymást a fiú agyában. Az utolsó kép arra késztet, hogy a fiúra bámulj. A F.E.A.R. emblémája jelenik meg az agyában! Mi köze lehet ennek a srácnak a F.E.A.R.-hez? Amikor azonban a srác felismeri, hogy mit akarsz tőle, kirohan az utcára. Utánasietsz, de apró lábaival igen gyorsan tud futni. Pillanatok alatt felszívódik a tömegben, magadra hagyva a gondolataiddal. Most mi legyen a következő lépés? Ha a milliomos az előbbi furgonban van, akkor már nincs esélyed arra, hogy utolérdd – de azért felhívhatod a rendőrséget, és remélheted, hogy ők talán kiderítenek valamit: lapozz a 428-ra. Ha nem adod fel ilyen könnyen, körbenézhetsz az üzlet előtt, hátha találsz valami nyomot (lapozz a 331-re).

247

És most vissza kell térned a szobába, hogy megküzdj az ott maradt kutyákkal. Lapozz a 120-ra.

248

Ha ellenőrizni akarod az elvarázsolts kastély néhány trükkjét, lapozz a 143-ra. De azt is tudhatod, hogy valahova más-hová akarsz menni. Ebben az esetben biztosan tudod, melyik a megfelelő lap, ahová most lapoznod kell.



249

Tehetetlenül nézed, amint a repülőgép felszáll. Káromkodsz egyet, és visszafordulsz a reptér felé: már csak annyit tehetsz, hogy informáld a hatóságokat. De tudod, hogy annak sincs sok haszna, mivel a repülőgép minden bizonnyal egy titkos leszállóhelyre igyekszik. Fogsz egy taxit, és hazautazol. A taxiban be van kapcsolva a rádió. Kis idő múlva váratlanul megszakad a zene, és a bemondó rendkívüli közleményt olvas be. Lapozz a 292-re.

250

Kinyitod az ajtót, és vad küzdelmet pillantasz meg. Lola Manche kézzel-lábbal-foggal-körömmel küzd a Kígyó ellen, aki megpróbálja őt kitolni az egyik ablakon, hogy ott meneküljenek el! Körbenézve a szobában uralkodó rendetlenség – ruhák hevernek szanaszét, törött krémes téglék fekszenek a padlón –, úgy látod, a dulakodás már tarthat egy

ideje. A Kígyónak már majdnem sikerült magával vinnie áldozatát az ablakon át. Elébe lépsz, és felszólítod, hogy engedje el a színésznőt. A Kígyó szélesen elvigyorodik, és sziszeg egyet. A földre dobja a színésznőt, és neked támad.

A KÍGYÓ ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

A Kígyónak van egy veszélyes, titkos fegyvere – a mérges harapása. Minden egyes alkalommal, amikor megsebez téged, dobj egy kockával. Ha az eredmény 1 vagy 2, a mérge lelassít egy kicsit – vonj le 1-et az ÜGYESSÉGED-BŐL. Szerencsére a mérge nem elég erős ahhoz, hogy maradandó változást okozzon. Egy teljes nap elteltével visszaáll az eredeti (a harc előtti) ÜGYESSÉGED. Ha legyőzted ellenfeledet, lapozz a 432-re.



251

Átadod a medált az egyik nyomozónak. A tiszt egy nejlonzacskóba teszi, és megjegyzi a foga között: – Na, még egy rablógylókosság. Bár azért meglehetősen furcsa. Fényes nappal történt, ráadásul a fickó tárcáját még csak meg sem érintették. Na mindegy, kösz a segítséget. – Elsétálsz a környékről, és visszaöltöztöl civil ruhába. Lapozz a 181-re.

252

Éppen lefelé mászol a tengeralattjáróba, amikor zajt hallasz odabentről. Mintha fém csendült volna fémen. Emellett azonban más, ismerős hangokat is hallasz. *Lépteket!* Villámgyorsan lemászol, és keresel egy alkalmas búvóhelyet. Egy keskeny kabinajtó éppen nyitva van, beugrasz hát rajta. Néhány pillanattal később egyre sűrűsödnek a léptek, és egy emberalak áll meg a kabinod előtt. – Melyik hígagyú hagyta nyitva a zsilipkamraajtót? – kérdezi, majd becsukja a kabinod ajtaját, és ráfordítja a zárat. Tekinteted elborul. *Zsilipkamra?* Na, most csapdába kerültél. Hogyan lógsz meg innen? Kénytelen vagy a Szupererődet használni. Melyikkel rendelkezel:

Szuper Testi Erő
Pszí-erők
FTK
Pusztító Energiák

Lapozz a 390-re
Lapozz az 59-re
Lapozz a 145-re
Lapozz a 6-ra



253

A gondnok körbevisz a zsúfolt kiállítótermeken. Gorillák, orrszarvúak, nagymacskák, még egy bálna is ki van állítva – minden fontosabb, nagy testű emlős megtalálható itt. Érdeklődéssel vizsgálod őket. Különösen kettő ragadja meg



a figyelmedet. Az egyik tigrisnek vér szárad a mancsán, de nem tudod megállapítani, emberi vagy állati festék-e az, és hogy mikor került a karmaira. A gondnoktól pedig megtudod, hogy az elefántot tisztítási célokból a földszinti magánkiállítóterembe szállították. Ha megvizsgálod azt a kiállítást is, lapozz a 161-re. Ha inkább a dinoszauruszokat nézed meg, lapozz a 345-re.

254

A biztonsági őr elmondja, hogy látta, amint a kocsi elhúzott, de azt sajnos nem, ki ült benne. Az viszont biztos, hogy a kocsi a városközpont felé tartott. Vajon hogyan találod meg? Értesíted a rendőrséget, hogy adjanak ki körözést az ilyen és ilyen rendszámú kocsi ellen, és elhagyod a Murdock laboratóriumot. Lapozz a 125-re.

255

Sajnos a sugár mellé talált. Még egy lövésre nincs idő, mert a cápa már túl közel ért a gyerekekhez. Ha még egyszer mellélőnél, a kisleány belepusztulna. Kénytelen vagy hát fejest ugrani a vízbe, és közelharcban megküzdeni a ragadozóval. Lapozz a 294-re.

256

Mint a villám ugrasz be az üzletbe, akcióra készen. Egy kicsiny édességboltban találod magad. A tulajdonos, Mr. Calvin Farquarson az eladópult mögött áll, arcát a kezébe temetve. Megrázod a vállát, hogy térjen magához. A szerencsétlen flótás nagy nehezen összeszedi magát, és halkan

motyogni kezd valamit: – Rémület! A kis tolvaj...! Előhúzott egy pisztolyt... felmarkolt mindent a pultról... és kirohant arra! – Az üzlet hátsó kijárata felé mutat. Azonnal a tolvaj után rohansz, hogy még idejében el tudd kapni (lapozz a 24-re), vagy először felkapsz valamit, amit majd fedezékként használhatsz, ha rád lőne (lapozz a 101-re)?



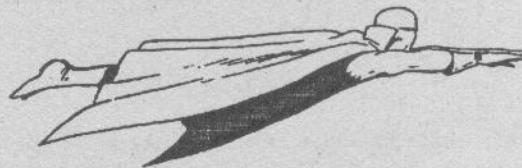
257

Nem kell sokáig várnod. A doktor hamarosan megjelenik a lépcsőn hálóköntösben, és megkérdezi, miért jöttél. Elmondod neki, amit tudsz, hogy szerinted valaki megpróbálja majd ellopni a terveit. A professzor nem hisz neked, és a dolgozószobájába vezet, hogy megmutassa, minden a legnagyobb rendben van. Lapozz a 303-ra.

258

Megragadod a pasast a gallerjánál fogva, és ráparancsolsz, hogy mondja meg, kinek dolgozik. Az felismeri, hogy a jäték véget ért, és beismeri, hogy a F.E.A.R. megbízásából van itt. Súlyos büntetéssel fenyegeted, ha nem árulja el, hol lesz a titkos F.E.A.R.-találkozó, de a férfi mindenre megesküszik, hogy arról semmit sem tud, csak annyit, hogy hol-

nap lesz az összejövetel. Lehet, hogy igazat beszél. Átadod a rendőrségnek, és hazaindulsz. Az elnök életének megmen-téséért 6 Hős pontot kapsz. Lapozz a 311-re.



259

Megpróbálsz beszélni a biztonsági őrrrel, de hasztalan. A központi terem falai majd' egy méter vastagok, így akárho-gyan kiabálsz, az ő nem hall téged. Miközben próbálkozol, a fejedben összeáll, hogy mi is történhetett. Az Alkimisták – profi vegyészek – valamiféle savas gázzal hatástalanították az előtér riasztóját, amikor betörték a bankfiókba. Egy má-sik, ismeretlen összetételű folyadékkal szétmaratták a főbe-járat biztonsági zárját. Hogy a biztonsági őt miért nem vette észre a behatolókat? Rejtély, ami csak akkor oldódik meg, ha a biztonsági őt kiszabadul az időzárral lezárt központi te-remből. Mindenesetre megpróbálhatod betörni a terem ajtját. Ha rendelkezel a Pusztító Energiával, lapozz a 183-ra. Ha nem, lapozz az 5-re. Ha úgy döntesz, hogy nem is akard kiszabadítani az őt, majd megteszi később a tűzoltóság, la-pozz a 60-ra.

260

Úgy tűnik, sikerül zöld ágra vergődnöd ezzel az őrültel. Különböző témákkal próbálkozol, felhozod az édesanyját, a

barátnőjét, képzelje el, hogyan éreznének, ha mégis elkövetné azt a szörnyűséget, amit tervez. A srác hirtelen felmérgesedik! Kikapcsolja a rádiót. Tehetetlenül szemléled, amint a gép orra lebillen, és a DC 10-es egyre gyorsulva a reptér betonjába fúródik. Egyetlen túlélő sincsen. Lapozz a 10-re.

261

A sugár ereje hátralöki a Tűzharcost. Az a padlóra zuhan, és nem lángol tovább. Most jön a másik három. Mivel kénytelen vagy alacsony energiájú sugarat használni, egyszerre csak egyet tehetsz ártalmatlanná. Ha kettőt már eltálatál, lapozz az 53-ra.



262

Nem túl nagy önbizalommal, de azért szembeszállsz a kőlénnel.

ROMBOLÓ ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 119-re.

263

Civil ruhában lépsz az emberek közé (lapozz a 99-re), vagy belépsz az egyik házba, átöltöztöl Ezüst Harcosrá, és úgy jelensz meg (lapozz a 191-re)?

264

Az összes eladó éppen el van foglalva egy-egy vevővel, így körbesétálsz, és a polcokon sorakozó szoftvereket nézegeted. Leemelsz egy „Whack Man” feliratú dobozt, és olvasgatni kezded a program leírását. – Én ezt nem venném meg – szólal meg mögötted egy hang. Megfordulsz. Gerry the Grass áll veled szemben! Vigyáznod kell, nehogy eláruld magad, hiszen ő nem tudja, hogy Jean Lafayette vagy. Beszélgetésbe elegyedsz vele. Gerry a hobbjáról, a számítógépekről, rádiókról és ehhez hasonló készülékekről beszél. Persze néhány hasznos információt is megtudsz tőle. Nemrég hallotta, hogy amikor az elnök meglátogatja Titánvárost, megpróbálják meggyilkolni. A tömegben lesz a csaliember. Az igazi gyilkos viszont a Regent szálló tetejéről fog lőni. Ezt megpróbálta a rendőrségnek is elmondani, de mint civilnek, nem hittek neki. Ha az elnök a városba érkezik, adj 100-at annak a lapnak a számához, ahol akkor éppen vagy, amikor a 7. sugárútra érkezel, és lapozz az eredményül kijött lapra, hogy lefülelhesd a gyilkost. Megköszönöd Gerry the Grassnak az információt, és kísétálsz az üzletből. A játékot természetesen nem veszed meg. Lapozz a 226-ra.





265

A mellkasa közepén találod telibe a lényt. Az nagyon üvölt... és semmivé foszlik! Leesik az állad. Mi történik itt? A körben álló emberek is hasonlóan döbbsent arccal merednek a lény hullt helyére. Lapozz a 138-ra.

266

A kínai beszélni kezd hozzád, ahogy besétálsz. – Igen, igen, igen? – kérdezi. Nyilván siet. Félretolod, és körbenézel az üzletben (lapozz a 334-re), vagy tudsz egy jelszót, amit szeretnél vele kipróbálni (lapozz a 206-ra)?

267

A tűzoltók lassan kivágják a kocsiját. Mikor végeztek ezzel, segítesz nekik kihajlítani a fémlemezt, és kihúzni a bent rekedt két sérültet. Még idejében, mert néhány másodperc múlva a lángok elérik a benzintankot, és a kocsi felrobban. Szerencsére senki nem sérült meg. Nem volt valami szép, drámai mentőakció, de szó, mi szó, segítettél megmenteni két ember életét. 1 Hős pontot kapsz. Elsétálsz, egy rejtett zugban visszaöltöztöl civil ruhába, és visszamész az irodádba dolgozni. Lapozz a 398-ra.

268

Elmondod az esetet az áruház igazgatójának. Megkéred, hogy segítsen a Mérgező utáni nyomozásban. Az igazgató nem örül, hogy a vevők szeme láttára az élelmiszerek között fogsz vizsgálódní, de belátja, hogy súlyos dologról van szó, és beleegyeznek. Sajnos azonban semmi nyomot nem találász. Megköszönöd az igazgató segítségét, és elhagyod az áruházat. Kénytelen vagy innentől a rendőrségre bízni az ügyet. Lapozz a 107-re.



269

Felkapod a lombikot, és kihajítod az ablakon. Ez nem volt valami jó döntés. Egyrészt azért, mert a lombik forró volt, és alaposan megégette a kezedet – vonj le 1 ÜGYES-SÉG pontot. Másrészt azért, mert a szétört lombik tartalma telefröcskölte az arra járókat forró, maró folyadékkal. Ezért le kell vonnod 2 Hős pontot. A robbanást azért mindenesetre sikerült megakadályoznod. A professzor köszönetet mond, hogy megelőzted a katasztrófát. Elhagyod a laboratóriumot, és hazafelé indulsz. Lapozz a 18-ra.



270

Amikor meghallod ezt a nevet, Mustapha Kareemre bámulsz. Ő farkasszemet néz veled egy darabig, majd sarkon fordul, és elfutna, de te megragadod a vállát, és kérdéseket teszel föl neki. Az igazgató legnagyobb megdöbbenésére azonban Kareem kitör a szorításodból, és lerohan a lépcsőn a múzeum pincéjébe. Te természetesen szorosan a nyomában vagy. Egy tompán megvilágított teremben éred végül utol. A teremben számos faláda hever szanaszét. Kareem sarokba szorul. Amikor azonban közelítesz hozzá, gonosz mosoly jelenik meg a szája szélén. A bőre ráncosodni kezd. A szemei lassan besüllyednek üregeikbe. Kis idő múlva egy múmia áll előtted! Kinyújtott karral feléd indul. Ha rendelkez a Pusztító Energiákkal, lapozz a 170-re. Ha Szuper Testi Erő van, lapozz a 109-re. Minden más esetben lapozz a 61-re.

271

Egy miniatűr Érzékelő Pásztázóval átkutatod a férfi zsebeit, hátha találsz valami nyomot. A pásztázó szinte azonnal kimutat néhány bőrsejtet, mely nem az újságírótól származik. Itt valami történik! Lapozz a 143-ra.

272

Felrepülsz a levegőbe, és ököllel a szörnyeteg képébe vágysz. Az elereszti áldozatát. A nő teste a vízbe zuhan, és vörös folt kezd el terjedni körülötte. A küzdelem elkezdődött:

SZÖKŐKÚTI LÉNY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha már negyedszer sebzed meg a lényt, lapozz a 65-re.



273

Lapozz a 34-re.

274

Az ezredes irodájában kerülsz szembe a bűnözővel. Egy kicsit meglepődik, amikor meglát, de aztán feléd fordul. – Szóval – mosolyog – az Ezüst Harcos, mint mindig, most is az igazság és a jóság oldalán harcol. Undorító. De ezen talán lehet változtatni... – Össze kell mémetek mentális erőket, hiszen a Makróagynak is ugyanaz a titkos fegyvere, mint neked. De ő már régóta erre készült. Neki nem volt fárasztó napja, és hatalmas elméje lassan kezd föléd kerekedni. Izzadságcseppek jelennek meg a homlokodon az erőlködéstől, végül megadóan térdre rogyasz. De ellenfeled még nem fejezte be. – Ezüst Harcos – jelenti ki, – sok éven át harcoltál a törvény oldalán. Mától azonban a Makróagy szolgája leszel! – Érzed, hogy az akaratod lassan elhagy. Ellenfeled legyőzött, és most mentális szuggesztiókat táplál az agyadba. Küzdesz ellen, de tudod, hiába. Mostantól meg-

szűntél a gonosz elleni harc apostolának lenni. Mától kezdve nem vagy más, mint egy hasznos szolga, a Makróagy parancsainak alázatos végrehajtója... Kalandod véget ért.



275

Összegyűjtöd erőidet, és egy második csapást intézel az ajtó ellen. Ismét vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Ezúttal azonban sikerült átégetned az ajtózárat. Fémes kattanás hallatszik belülről. Az ajtó résnyire kinyílik, így beléphetsz a terembe. Fém pénzkazetták hevernek szanaszét, és a terem közepén fekszik a biztonsági őr. A fejéből vér szivárog. A sérülés, no meg a lezárt teremben az oxigénhiány megtette a magáét. Szegény fickó! Letérdelsz mellé, és hallod, hogy erőlködve kapkodja a levegőt. Amikor meglát, valamelyest összeszedi magát, és folytonos köhögések közepette kinyög néhány szót: – Alkimisták... hallottam a gyűlési tervükről... nagy üzlet... ideges... F.E.A.R.... tengeralattjáró... aaahhhh!... – A feje félrebillen: meghalt. Lapozz a 60-ra.

276

És most merre? Elmehetsz a városi könyvtárba, hogy némi kutatást végezz a bűnöldözési szekcióban (lapozz a 242-re), de úgy is dönthetsz, hogy meglátogatsz Gerry the Grasst (lapozz a 38-ra).



277

Csöndesen felkészül a lépcsőn. Már csak négy foknyira vagy a tetejétől, amikor az egyik lépcsőfok nagyot reccsen a lábad alatt. A hangok azonnal elcsendesednek. Ezt biztosan meghallották. A fenébe! Felnézel, és két kellemetlen dolgot veszel észre. Az egyik egy tükör a plafonon. Az Emberfogó és társai minden bizonnyal kényelmesen megfigyelhetnek. A másik egy nyitott csővég a lépcső tetején, mely egyenesen rád irányul. Miközben azon tűnődsz, vajon mire használják, váratlanul zöld gázfelhő csap ki rajta, egyenesen bele az arcodba. Köhögni kezdesz. Ez is az Emberfogó ravasz csapdája – és a tüdődbe szivárgó mérges gáz hamar elvégzi munkáját. Nemcsak a milliomosét, de a saját életedet sem tudod már megmenteni. Kalandod véget ért.

278

A macsakaotthon nincs messze a tejüzemtől. De amint a macska megérzi, hogy hová akarod vinni, kiverekszi magát a markodból. Megkarmolja a csuklódát. Úgy tűnik, mintha egyre nehezebb és nehezebb lenne! Hirtelen hatalmas változáson megy keresztül. Ledobod a macskát a földre, mire az a szemed láttára kezd megnőni, és végül egy izmos nő lesz belőle. Hiszen ez a hírhedt Tigrismacska! *Hát persze!* Ez a gonosz bűnöző tej- és halüzemeket szokott kirabolni. Testhez feszülő, csíkos ruha van rajta, és kezei éles karmokban végződnek. Szemvillanás alatt rád veti magát:

TIGRISMACSKA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha rendelkezel a Pszí-erővel, lapozz a 413-ra. Ha van FTK-d, lapozz a 168-ra. Ezúttal nem tudod a Pusztító Energiákat használni. Ha legyőzted ellenfeledet, lapozz a 124-re.

279

Ájulást tettetve hagyod, hogy elvegyék az összes pénzt, amit nálad találnak. Azután motorzúgást hallasz, amint egy kocsival elszáguldanak. Leolvasod a rendszámot: a rendőrség majd elintézi az ügyet. A fejedre mért ütés 2 ÉLETERŐ pontodba került. Lapozz a 76-ra.

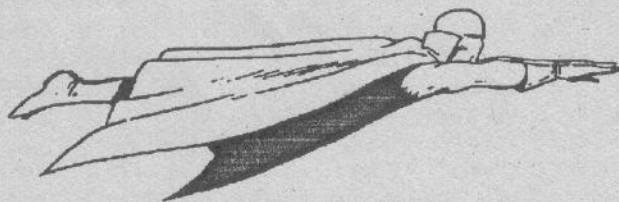
280

Nemrég derült fény néhány hírhedt bűnöző kilétére. Az Inkvizítor nem más, mint egy Richard Storm nevű kazángépész. A Jégkirálynő szerepét Sylvia Frost alakítja. A félelmetes hírű sebészszeni, Dr. Macabre pedig Marcus Buletta személyesen. Buletta már hónapok óta szökésre készült a börtönből. Ha sikerül neki, valószínű, hogy egy gyógyszer-tárat fog kirabolni, hogy anyagokat szerezzen eljövendő kísérleteihez.

281

Leülsz egy sétálómagnós kisszác mellé, és kölcsönkéred egy kicsit a magnóját, hogy meghallgathasd a kazettát. Úgy tűnik, mintha egy férfi és egy nő között lezajlott telefonbeszélgetést vettek volna fel. A beszélgetés így végződik: –

Ne aggódj. A kincseket a mi ügynökünk, Mustapha Kareem gyűjti be, és cseréli ki. Nemsokára mindegyik nálunk lesz. Ne feledd el, holnapután találkozunk a jacht fedélzetén. Viszlát! – Érdekes anyag. Ez a Mustapha Kareem valami gyanús alak lehet. Ha találkozol vele, kikérdezheted a tevékenységéről, ha megszorzod kettővel azt a lapszámot, ahol találkozol vele, és az eredményül kijött lapra lapozol. A szerencsés felfedezés 1-gyel megnöveli a SZERENCSEDET. Lapozz a 86-ra.



282

Nincs más választásod, mint megküzdeni az Őrjöngő androiddal.

ANDROID ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

A második kör után lapozz a 335-re.

283

Beugrasz az egyik pult mögé, és gyorsan átváltasz Ezüst Harcosra. Előugrasz, és csengő hangon felszólítod őket a

megadásra. Pusztába kiáltott szó. Az egyikük neked ront, így kénytelen vagy elereszteni egy energiasugarat. Ha talál, lapozz a 261-re. Ha mellélőtél, lapozz a 200-ra.



284

Gyorsan átváltasz Ezüst Harcosra, és a Peter laboratóriumba sietsz. A labor a város szívében van, az egyetem nukleáris fizikai intézetével egy épületben. Amikor megérkezel, a harmadik emeletre küldenek, de felhívják a figyelmedet, hogy légy résen. A lépcsőkön hallgatók és professzorok rohannak szembe, tőlük megtudod, mi is történt. Négy alszáciai kutya megszökött a ketrecéből. Ezeket az állatokat veszélyes, sugárzástani kísérletekben használták. Vad ugatásukról könnyen meg tudod állapítani, melyik szobában vannak éppen. Bár érintésre nem radioaktívak, de ha megharapnak valakit, az könnyen belehalhat, ha a kutyák nyála belekerül a vérkeringésébe.

Ha túlélöd az alábbi kalandot, minden egyes elfogott kutyáért 1 Hős pontot könyvelhetsz el magadnak. Viszont minden egyes megharapott emberért 1 Hős pontot le kell majd vonnod. Melyik szupererővel rendelkezel:

FTK
Pusztító Energiák
Pszí-erők
Szuper Testi Erő

Lapozz a 328-ra
Lapozz a 306-ra
Lapozz a 105-re
Lapozz a 237-re

285

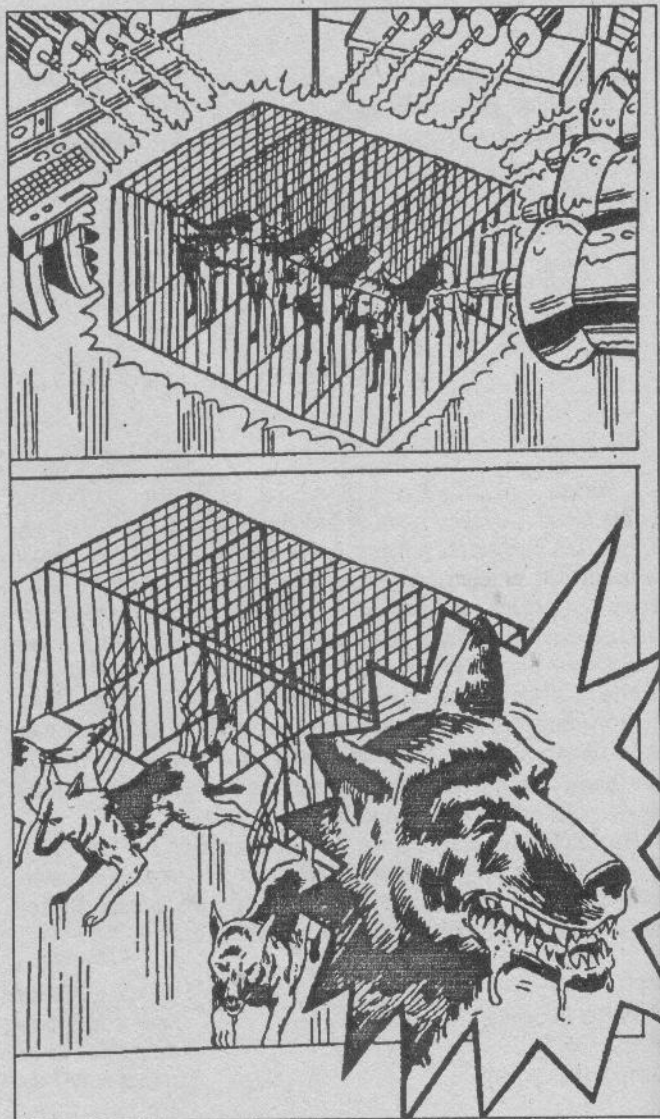
Az irányítótornyból nézed végig, amint az „Inkvizítor”-t beültetik egy rendőrautóba, és elszállítják. A légiirányító közönetet mond neked. Eltávozol a reptérrel. Elkönnyvelhetsz 2 Hős pontot, és lapozz a 10-re.

286

Megragadod az ájult tolvajt, és kihúzod a dobozok alól. Amikor azonban meglátod, kit is fogtál meg, leesik az állad. A tolvaj egy legfeljebb kilencéves kisfiú! Lehet, hogy súlyosan megsebesítetted. A kissrác egyik kezében a zsákmányát – egy félig elfogyasztott nyalókat – szorongatja. Kétségbeesetten élesztgetni próbálod, és szerencsére kis idő múlva magához is tér. Rémműlten néz fel rád. Szigorúan rákiáltasz, de azért legbelül örülsz, hogy nem történt komolyabb baja. Megragadod a srácot a karjánál, és erőlyesen az üzlet felé vezeted. Lapozz a 316-ra.

287

Először is megpróbálsz a menekülő bűnöző agyára koncentrálni. Nehéz eset ez egy barna felhő esetén, de azért annyit megtudsz, hogy egy rádiókamerával lefényképezte a doktor jegyzeteit, és a képek már meg is érkeztek a F.E.A.R. főhadiszállására! Még jobban koncentrálsz, megpróbálsz a felhő körül összesűríteni a levegőmolekulákat, hogy megakadályozd a mozgásban, de már túl késő. Próbálkozásod nem jár sikerrel. A hétpecsétetes titkok mégis a F.E.A.R. kezére kerültek. Lapozz a 162-re.



288

Belököd az ajtót, és egy rendetlen öltözőszobába jutsz. Ruhák hevernek összevissza a padlón, a tükör előtti sminkasztalon nyitott kozmetikai tubusok és tégelyek állnak. A szoba azonban üres. Átkutatod a szétszórt cuccokat, hátha valami a Kígyó nyomára vezet, de nem találsz semmit. Az első szobával próbálkozol (lapozz a 322-re), vagy a harmadikkal (lapozz a 117-re)?

289

Körbesétálsz a parkban, és látod, hogy egy helyen egy holttest hever a földön, és körülötte emberek állodognak aggódó arccal. A rendőrség már ott van, megpróbálják finoman szétoszlatni a tömeget. Átfurakszol az emberek között, hogy megnézd, mi is történt valójában (lapozz a 434-re), vagy átöltöztél Ezüst Harcosrá (lapozz a 104-re)?

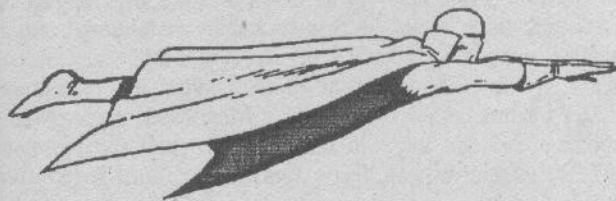
290

Számítasz erre a találkozóra? Ha igen, tudni fogod, mikor fog elkezdődni. Add ezt a számot a mai dátumhoz (tudod, hányadika van ma?), és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha az ott lévő szövegnek nincs értelme, lapozz a 368-ra.

291

– Szökött állatokról? – kérdezi. – Nem hiszem, hogy bármelyik állat is megszökött volna. De ellenőrizhetem a kedvéért, ha akarja. – Felemel egy kis rádiótelefont, és lenyom-

ja a gombját. – Halló, Mario? Nancy vagyok. Valaki azt akarja tudni, szökött-e meg tőlünk állat az utóbbi néhány napban... Nem, én sem hiszem. Kösz. Szevasz! – Megrázza a fejét. Te elköszönsz, és távozol. Hová indulsz most? Az állatkertbe (lapozz a 408-ra), vagy a Természettörténeti Múzeumba (lapozz a 365-re)?



292

Acélos hang szólal meg: – Világ polgárai! – kezdi –, ne próbáljátok meg más adóra állítani rádiótokat. Ezt az üzenetet minden frekvencián és minden nyelven a világon mindenhol sugározzuk. A nevem Vladimir Utoshski, más néven a Titánium Kiborg. A szervezetem F.E.A.R. néven ismert. Átvettük az irányítást a Föld körül keringő „Csillagháború” műhold felett. Követeljük, hogy minden hatalmi és katonai szervezet azonnal és feltétel nélkül adja meg magát, illetve hogy minden polgár elismerje és örök érvényűnek tekintse a vezetésünket. Minden ellenállást keményen elfojtunk. Ha utasításunknak nem tesznek eleget, a műhold eliminálja a világ nagy városait, sorban egymás után. Hatalmunk bizonyítékául először Titánváros fog elpusztulni, pontosan 30 másodperc múlva... – Arcod elkomorodik. Nem sikerült megakadályoznod a titkos-F.E.A.R. találkozót. És most az egész világ fizetheti a büntetést... Kalandod véget ért.

Sikerült elkerülnöd a rád várókat. Átöltözöl, és hazamész. Kimerítő volt a mai nap! Leülsz a tv elé, és megiszol egy hideg italt. A pihenés 6-tal megnöveli az ÉLETERŐ pontjaidat (ne feledd, hogy nem emelkedhetnek a *kezdeti* értékük fölé). Másnap már korán reggel elindulsz dolgozni. Felszállsz egy buszra, de hogy felfrissítsd egy kicsit magad, az út második felét inkább gyalog teszed meg. Jellemző: amint leszállsz a buszról, elkezd esni az eső. Futni kezdesz, de amikor a Cowfield tejüzem előtt haladsz el, lelassítasz. Mintha valami nem lenne rendjén. Megnézed, mi a gyanús (lapozz a 369-re), vagy inkább máshová kell most elmened? Ha ez utóbbi eset forog fent, akkor tudni fogod, hogyan juss el oda.



Megkezdődik az élethalálharc.

GYILKOS CÁPA **ÜGYESSÉG 10** **ÉLETERŐ 8**

Ha a cápa már negyedszer megsebesített, lapozz a 95-re. Ha három vagy annál kevesebb sérülés árán legyőzted a cápát, lapozz a 197-re.

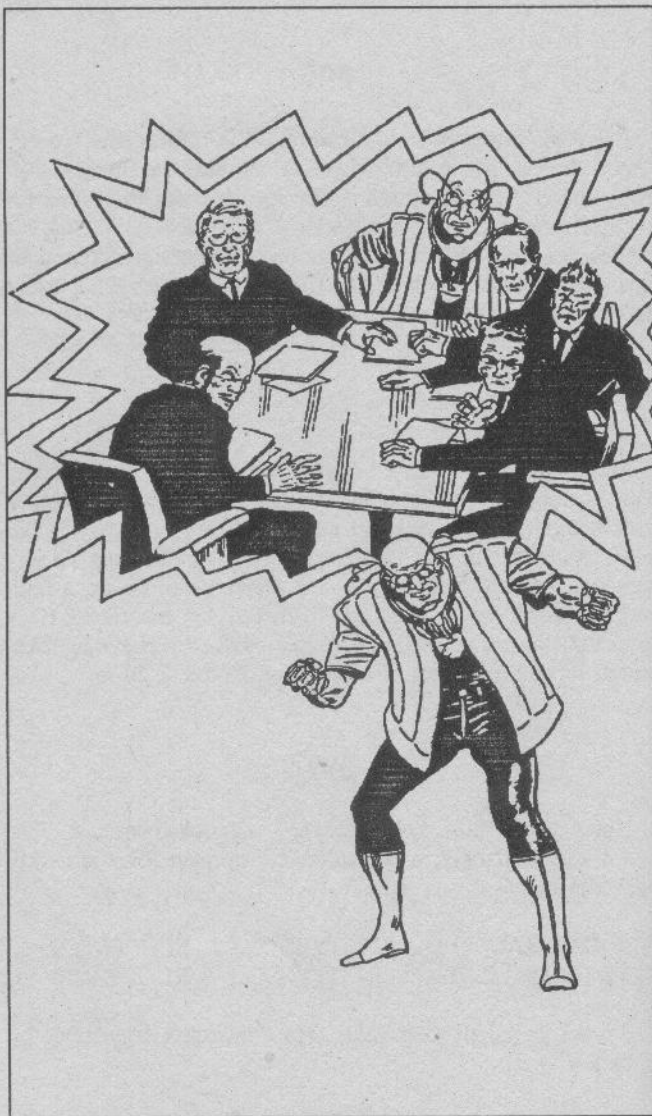
Felszerelés-övedből előhúzod az Abszolút Nulla Üveget. Gyorsan odalépsz a lombikhoz, és ráborítod az üveget. Néhány másodperc, és elmúlt a veszély. A lombikban lévő folyadék megfagyott, így már nem okoz több problémát. A professzor hálás köszönetet mond, amiért megmentetted az épületben dolgozók életét. 1 Hős pontot kapsz. Elhagyod a laboratóriumot, és hazafelé indulsz. Lapozz a 18-ra.

Megmotozod a fickót, hogy előkerítsd az ellopott tárcát. Furcsa dolgokat találsz nála, nyilván korábbi zsebmetszések zsákmányait. A tárcán kívül találsz még egy összegyűrt papírt tartalmazó cigarettás dobozt, egy magnókazettát és egy térképet. Mielőtt átadnád a fickót a biztonsági őrnek, a fenti tárgyak közül *egy*et magadhoz vehetsz. De melyiket? Ha a cigarettásdobozt választod, lapozz a 423-ra; ha a magnókazettát, lapozz a 281-re; ha a térképet, lapozz a 20-ra.

Nincs mese, meg kell küzdened a fenevadakkal. Ha viszont legyőzöd őket, a porondmester minden további nélkül megadja magát.

Első OROSZLÁN **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 9**
Második OROSZLÁN **ÜGYESSÉG 7** **ÉLETERŐ 8**

Egyenként küzdj meg velük. Ha mindkettőt legyőzted, lapozz a 433-ra.



298

Berontasz az ajtón, és egy füsttel teli szobába jutsz. Odabent hatan ülnek egy konferenciaasztal körül. Mintha parancsszóra tennék, minden arc feléd fordul. Felismered őket: mindnyájan a F.E.A.R. ügynökei. És az asztalfőn pedig az az ember ül, akinek az arcát sosem fogod elfelejteni. Kopasz fej, hegyes orr és szegélyök. Ezek Vladimir Utoshskihoz, a F.E.A.R. szervezet vezetőjéhez tartoznak. Utoshski felemelkedik az asztaltól, és megszólal: – Íme! Az Ezüst Harcos megtisztel minket látogatásával. Lehet, hogy csatlakozni kíván hozzánk? Szerintem nem. Barátaim, most pedig megmutatom önöknek, hogyan kezeli a F.E.A.R. az ellenségeit. Egy szálnalmas ember nem lehet ellenfele a Titánium Kiborgnak! – A félig ember, félig gép figura előrelép, és mechanikus karjaival neked támad. Hiányzó szegélyői helyén két fénypont világít. Nálad van az Áramkörtörő? Ha igen, lapozz a 159-re. Ha nincs, meg kell küzdened a F.E.A.R. vezetőjével:

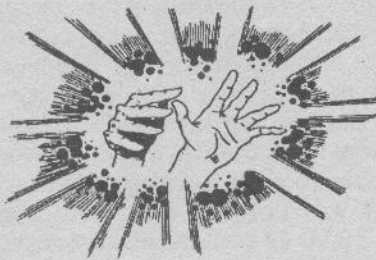
TITÁNIUM KIBORG ÜGYESSÉG 18 ÉLETERŐ 20

A harmadik kör után lapozz a 136-ra.

299

A vízhez rohansz, és körbenézel, hogy megpillantsd a cápa ismerős hátuszonyát a vízben. A parttól harminc méterre van már csak. Egy igazi szörnyeteg! Egy hatalmas gyilkos cápa úszik a part felé iszonytató tempóban! A ragadozó most kiszúrt magának egy kisfiút, aki még nem érte el a partot. Szentséges ég! Egyirányú Elektrifizátoroddal könnyen kiradírozhatnád a cápát a vízből, de nem mered használni, mert a kisfiú túlságosan is közel van. Kénytelen vagy belegázolni a vízbe, és ott felvenni a küzdelmet a szörnyeteggel. Lapozz a 294-re.

Amikor odalépsz Epiphany kirakatához, egy ismerős figurát pillantasz meg, aki túlzottan is feltűnően bámulja a gyémántgyűrűket. Porcelán Percy az, aki onnan kapta a nevét, hogy büntetésül azért, mert elárulta a régi főnökét, lefűrészték a fogait egészen a fogínyig, és porcelán műfogakkal helyettesítették őket. Amikor megpillant téged, idegesen odébb lép. Úgy döntesz, játszodozol vele egy kicsit. Nem volt valami köze a múlt heti betöréshez a De Lager ékszerésznél? Nem találkozott a közelmúltban Timmy the Tongue-gal? Bizonyára az lenne a legjobb, ha egyszerűen átadnád őt Big Bennek vagy a Hentesnek, így legalább megspórolnál egy kis melót a rendőrségnek... Miután a fentieket mind megemlíted neki, Porcelán Percy izzadni kezd, és beleegyezik, hogy elmond neked valamit, ha utána rögtön elfelejted, hogy láttad őt. Elmondja, hogy a Mérgező Titánváros összes lakójának az életére akar törni legújabb tervével. Azt is elmondja, mik a Mérgező tervei. Ha a Mérgezőt keresed, vonj le 30-at annak a lapnak a számából, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra. 1 SZERENCSE pontot kapsz az információért. Nagylelkűen útjára engeded a fickót. A nap többi része eseménytelenül telik el. Az esti alvás 6 ponttal növeli az ÉLETERŐDET (nem mehet a kezdeti érték fölé). Lapozz a 327-re.



– Lafayette! Azonnal jöjjön ide! – Néhány pillanattal később már a főnököd, Jonah Whyte irodájában állsz lehajtott fejjel. Megpróbálsz valami mentegetőzést mormolni. – Elég ebből! – kiáltja a főnök. – Mit gondolsz, mi ez itt? Jótékonyági intézmény? Azt gondolja, hálásnak kéne lennem, hogy ma megtisztelt minket szíves jelenlétével? Mindenesetre igazán köszönöm önnek, hogy gondolt ránk, és befáradt ma dolgozni! De tudja mit? Ma jó kedvemben vagyok. Nyugodtan hazamehet, mára szabadságot kap. *Fizetés nélkül* persze! És ha holnap reggel nem maga lesz itt az első, úgy kirúgom, hogy a lába sem éri a földet, világos?! – Behúzott nyakkal somfordálsz ki az irodából. Hogy is mondhatnád el neki, mivel töltöd az idődet? A mai napra viszont kimenő van. Mihez kezdesz? Elmész a Wisneyland Vidámparkba (lapozz a 15-re), vagy úgy döntesz, hogy mára ennyi elég volt, és inkább korán lefekszel, hogy korán is kelhess fel másnap reggel (lapozz a 218-ra)?

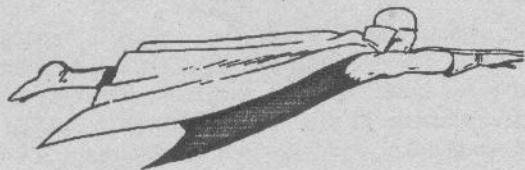
Rövid kajálás után felállnak, és távoznak a vendéglőből. A beszélgetés egy részét sikerült kihallgatnod, de semmi érdekesről nem beszéltek, csak a holnapi lóverseny-eredményekről vitatkoztak. Itt csak az idődet vesztegetted. Te is kimeész a vendéglőből, és hívsz egy taxit. Lapozz a 368-ra.

303

– Na, látja! – mondja a doktor meglegegedetten, és körbe mutat a dolgozósobán. – Minden rendben. Éppen ahogy itt hagytam. – De te nem figyelsz rá. A szemed sarkából észreveszed, amint egy barna ködfelhő csusszan ki az ablakon a légkondicionáló berendezésen keresztül. Gyorsan kirohansz a ház elé. Lapozz a 29-re.

304

Felkészülsz rá, hogy energiasugarat alkalmazol az android ellen, de aztán elveted az ötletet, mivel könnyen megölhetsz valakit a tömegben, ha nem vagy halálosan pontos. Mit tehetsz a robot ellen? A választ egy férfi adja meg a tömegből, aki egész idő alatt itt állt, és a demonstrációt nézte. – Próbálja meg ezt – kiáltja, és egy apró, tollszerű készüléket nyom a kezébe. – Az előadót megkérdezték, hogy mi történik, ha a gép irányíthatatlanná válik, és akkor mutatta meg ezt a kettyerét. Ő „Áramkörtörő”-nek nevezte, vagy valami ilyesminek. Talán segít. – Felkapod a készüléket, és az android felé tartod. A készülék megszolgálta a nevét, mert az android azonnal megmerevedik. Nemcsak 4 Hős pontot kapsz ezért a nagyszerű akcióért, de a kis készüléket is magaddal viheted (jegyezd fel a *kalandlapodra*). Mivel már eleget láttál a kiállításból, úgy döntesz, hogy elhagyod a Whirl's Courtot. Lapozz a 75-re.



305

A rendőrök egy padhoz támoatnak. Ezalatt kihallgatód, miről beszélgetnek. – Elég randa eset ez a mostani az Audubon parkban. Valakinek átvágták a torkát. Tiszta vér a sétálóút... – A másik rendőr rávágja: – Ja. És itt van a Cleveland Bank is. Valószínűleg megint az Alkimisták voltak. Nem szívesen lettem volna az Őr helyében, amikor azok ott megjelentek! – A többiek helyeslően bólogatnak. – Úgy tűnik, sűrűsödnek a dolgok – mondja az egyikük, miközben visszasétálnak a fekete-sárga rendőrautóhoz. És neked mi lesz a következő lépésed? Elmehetsz az Audubon parkba, hogy megnézd, miről beszéltek az előbb (lapozz a 165-re), vásárolhatsz egy újságot, hátha megtudsz belőle valamit a bankrablásról (lapozz a 228-ra), de úgy is dönthetsz, hogy bemész dolgozni (lapozz a 341-re).



306

A kutyák ellen csak a laboratóriumon belül alkalmazhatsz energiasugarat. Ha egy kutya kiszökik a báméskodók közé, nem vállalhatod a kockázatát annak, hogy ártatlan ember(ek)e)t találj el. Lapozz a 237-re.

307

Mi tehetsz a két lány megmentése érdekében? Egy energiasugár ugyan megolvasztaná körülöttük a jeget, de mi van, ha őket találod el? Az lesz a legjobb megoldás, ha

több sugarat lősz ki, és ezzel körülöttük gyűrűben olvasztod meg a jeget. Ez persze 4 ÉLETERŐ pontba fog kerülni, mert sokszor kell koncentrálnod. Ha úgy döntesz, hogy belevágsz, 2 Hős pontot kapsz a lányok megmentéséért. Ha nem akarsz elveszíteni 4 ÉLETERŐ pontot, kénytelen vagy a sorsukra hagyni őket, de ekkor 2 Hős pontot is veszítesz; nem is beszélve a többi ember megvetéséről. Ha elhagyod az uszodát (a megmentés előtt vagy után), lapozz a 362-re.

308

Mentális erőid felhasználásával végignézed az utasokat. Egy izmos, szélesvállú férfin megakad a tekinteted. Kapcsolatba lépsz az agyával, és mentálisan utasítod, hogy induljon el a pilótafülke felé, ahol az Inkvizítor sakkban tartja a pilótákat. A férfi megrázza a fejét, és üres tekintettel bámul maga elé, miközben hallgatja az agyában megszólaló üzenetet. Aztá felugrik, és elkiáltja magát: – Halleluja! Jelet kaptam a mennyből! Küldetéssel bíztak meg! – Tekinteted elborul. Még csak ez hiányzott! Egy vallásos örült, aki azt hiszi, odafentről kapott utasítást! Tisztán látod (az agyadban persze), amint nagy dérral-dúrral előrecsörtet a pilótafülkéhez. Az Inkvizítor persze meghallja közeledtét. A srác előretolja a botkormányt, és a gép zuhanni kezd. Néhány másodperc múlva a repülőgép teljes sebességgel a földre fúródik, és darabokra robban. Egyetlen túlélő sincs... Lehajtott fejjel elhagyod a repülőteret. Lapozz a 10-re.

309

Türelmetlenül várod, hogy az Alkimisták kilépjenek a bankból. A járőrelők nem érzékelik, mik történnek, ennek ellenére sikerül elérned, hogy a rablás ideje alatt senki se

lépjen be a bank épületébe. Bizonyos idő elteltével azonban nem tudod megúszni kíváncsiskodók nélkül. Egy kisfiú megragadja a mamája karját, és felkiált: – Nézd, anyu! Az Ezüst Harcos! Kérhetek tőle autogramot, anyu? Anyu, kérhetek tőle? – Megpróbálsz elcsendesíteni a kissrácot, de ezzel csak azt éred el, hogy felbosszantod a mamáját. Mivel nem tudja, mi történik a bankban, azt hiszi, hogy mindig ilyen durva vagy. De vajon meghallották-e az Alkimisták a kisfiú kiabálását? *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 128-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 155-re.



310

Két oroszlán van a ketrecben. Lustán fekszenek a földön, és a mancsukat nyalogatják, mintha éppen nemrég fejezték volna be az ebédjüket. De a ketrecben nincs húsnak nyoma. A ketrectől néhány méterre egy elefánt áll egy karóhoz kötözve. Nyilván ezek az állatok lehettek a gyilkosok, de mi a bizonyíték rá? Letartóztatod az oroszlánok gondozóját, és beszállítod a rendőrségre (lapozz a 383-ra), vagy inkább több bizonyítékot akarsz előtte gyűjteni (lapozz a 45-re). Ha rendelkezel a Pszi-erőkkel, lapozz a 321-re.

311

Hazamész, hogy kiélvezd a napi, megérdemelt pihenést. A F.E.A.R.-találkozó híre súlyos, sötét felhőként nehezedik az



agyadra, de elhessegeted ma estére, hogy nyugodtan tudj pihenni. 6 ÉLETERŐ pontot kapsz (amik nem haladhatják meg *kezdeti* értéküket). Másnap reggel az ébresztőórád és a Bűnfigyelő egyszerre ébresztenek. Az üzenet most nem olyan szűkszavú, mint ahogy azt addig megszoktad: „MEGBIZHATÓ INFORMÁCIÓ. F.E.A.R.-TALÁLKOZÓ A MAI NAPON. HELYSZÍN ISMERETLEN.” Kiugrasz az ágyból. *Ma lesz a nagy nap!* Van információd arra nézve, hol lesz a találkozó? Merre indulsz?

A Parker repülőtérré?
Maradsz a városban?
A vízpart felé?

Lapozz a 349-re
Lapozz a 70-re
Lapozz a 290-re

312

Az elnök nemsokára Titánvárosba fog érkezni. Azt beszél, hogy valakik merényletet készítenek elő ellene. Jó lenne kitalálni, hogyan akarják meggyilkolni az elnököt. Marcus Buletta és Patkányarcú Flanagan tudják, milyen módon tervezik a merényletet.

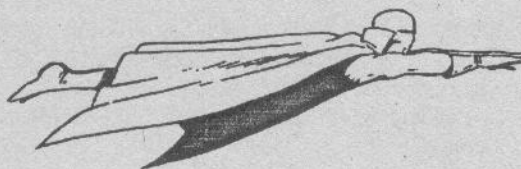
313

A gyógyszerár felé tartva odabentről sikoltozást hallasz. Beugrasz egy raktárszobába, és gyorsan átöltözöl Ezüst Harcoszá. Amikor berontasz a boltba, két figurát pillantasz meg, amint a gyógyszerek között kutatnak a polcokon. Az emberek félelemmel vegyes kíváncsisággal a tekintetükben bámulják őket – egy harmadik fickó tartja sakkban őket. Felismered: ő Dr. Macabre, zseniális sebész, akinek a szervátültetés terén elért szenzációs eredményeire még nem volt felkészülve a világ, ezért törvényen kívül helyezték. A pol-

cokon kutató két figura is az ő műve. Az egyiknek négy karja van, és azokkal igen hatékonyan tudja letakarítani az üvegcséket a polcokról. A másiknak tigrisfeje van, és néha éles fogait a tömegre vicсорítja. Akcióba lendülsz. Ha FTK-d van, lapozz a 325-re. Ha a Pszí-erővel rendelkezel, lapozz a 173-ra. Ha Szuper Testi Erő van, lapozz a 78-ra. Ha a Pusztító Energiák ura vagy, lapozz a 142-re.

314

Felrohansz a pincelépcsőn. Elmondod az igazgatónak, hogy mi történt, és a továbbiakban az ő kezeibe helyezed az ügyet. 2 Hős pontot veszítesz gyáva megfutamodásodért. Lapozz a 276-ra.



315

Felrepülsz, és hatalmas ütést mérsz a lény mellkasára. A lény felmordul, elereszti a tartóoszlopokat, és megfordul, hogy leszámoljon veled.

CARNAGE-I LÉNY ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted, lapozz a 131-re.



316

Adsz egy nyaklevest a srácnak, és szabadon engeded. Aztán a tulajdonoshoz fordulsz. A belsőben tombol a méreg! Arra gondoltál, valami komoly rablásról lehet szó, nem pedig arról, hogy egy kölyök el akart csenni egy nyalókát. A gyáva boltos elpazarolta a drága idődet. Ezért az akcióért nem kapsz Hős pontot, sőt, ha ráborítottad a ládákat a kiss-rácra, le kell vonnod 1-et. Ráadásul, ha ez utóbbi történt, jobb is, ha gyorsan elhúzod a csíkot, mielőtt az arra járók megtudnák, mi történt. Inkább nem akarsz magyarázkodni, hogy az Ezüst Harcos miért bántalmazott egy kilencéves kislányt. Gyorsan eltűnsz innen (lapozz a 438-ra), vagy először inkább jól beolvasol a bolt tulajdonosának (lapozz a 64-re)?

317

A katonai dokkok soha nem tartoztak a vidám helyek közé. Három hajót látsz, mely felkelti az érdeklődésedet: egy apró aknaszedő hajót (lapozz a 417-re), egy öreg tengeralattjárót (lapozz a 252-re) és egy festés alatt álló csatahajót (lapozz a 96-ra).

318

A gyilkosság meglehetősen brutális volt. A férfi torkát egy nem túl éles késsel vághatták el. A tárcájában talált

névjegyek alapján Wayne Bruce-nak hívták, és az Euro-Amerikai Biztonsági Rt.-nek volt az elnöke. A tárcájában egy gyönyörű, sötét szemű, szőke hajú nő fényképét is megtalálod. Hirtelen eszedbe villan egy gondolat: hiszen a férfi tárcájához hozzá sem nyúltak! Ha közönséges rablógyilkosság lett volna, akkor minden bizonnyal végigkutatták volna a tárcáját is. Mit teszel? Elmész az Euro-Amerikai Biztonsági Rt.-hez (lapozz a 233-ra), elmész a férfi lakására, és beszélsz a feleségével (lapozz a 195-re), vagy inkább a rendőrségre hagyod ezt az ügyet (lapozz a 73-ra)?



319

Jobb elkerülnöd ezt a veszélyt. Meglátogatod inkább idős nagynénikédet (lapozz a 134-re), vagy bemész a rendőrségre, hogy megtudakold, milyen feladatuk van a számodra (lapozz a 245-re)?

320

Fennáll a veszély, hogy ha nem találsz a sugárral, akkor a mérges üvegce véletlenül is belehullhat a csőbe. Megkockáztatod mégis? Ha igen, lapozz a 150-re. Ha nem, lapozz a 25-re.



321

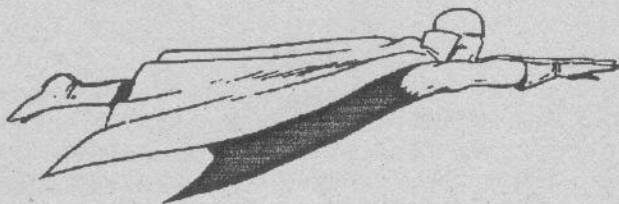
Odalépsz az oroszlánszelidítőhöz, és szóba elegyedsz vele. Miközben beszélgettek, te végignézed, van-e az agyában kapcsolat közte és az oroszánok között. Semmit nem találsz. Letartóztatod őt ennek ellenére (lapozz a 383-ra), vagy inkább elhagyod a cirkuszt (lapozz a 148-ra)?

322

Látszik, hogy ez a színház legfényűzőbben berendezett öltözőszobája, amelyet csak sztárok használhatnak. Elegáns drapériák lógnak a falakon, a tükröt fénykeret övezi. Úgy tűnik azonban, mintha már hetek óta nem használták volna ezt a szobát. Itt semmi érdekeset nem fogsz találni. A második ajtóval próbálkazol (lapozz a 288-ra), vagy inkább a harmadikkal (lapozz a 117-re)?



A főfelügyelő ellenérzéssel viseltetik a szuperhősök (pl. mint amilyen te is vagy) iránt. Az ő szemében a bűnüldözés komoly munka, nem olyan, amit bármilyen „amatőr detektív” képes lenne elvégezni. Azért néhány információt így is megtudsz tőle. Az Alkimisták – profi vegyészek – valamiféle savas gázzal hatástalanították az előtér riasztóját, amikor betörték a bankfiókba. Egy másik, ismeretlen összetételű folyadékkal szétmaratták a főbejárat biztonsági zárját. Hogy a biztonsági őr miért nem vette észre a behatolókat? Rejtély, ami csak akkor oldódik meg, ha a biztonsági őr kiszabadul az időzárral lezárt központi teremből. A főfelügyelő mindezenetre biztosít arról, hogy az ügy a legjobb kezekben van, és a semmilyen „amatőr detektívesdire” nincs szükség. Lapozz a 60-ra.



A sikátor egy népes utcába torkollik. Jobbra is, balra is végignézel az utcán. *A francba!* Utoshski felszívódott. Teszel még néhány lépést az utcán, hátha találsz valami árulkodó nyomot, de hát ennek semmi értelme. Hamar abba is hagyod. Ellenfeled elmenekült. Lapozz a 75-re.

Semmi olyan készüléked nincs, amelyet használni tudnál ellenük. Lapozz a 78-ra.



Először a lény agyára koncentrálsz. Semmi nem történik. Persze az is lehet, hogy ennek a szörnyetegnek *egyáltalán* nincs agya. Más módszert kell keresned. A szökökút vizét fogod felforrósítani. A víz csakhamar gőzölni kezd, ezt pedig már a lény is megérzi. Vadul felüvölt, és áldozatát beleejti a vízbe! Az ájult nő több sebből is erősen vérzik. Kénytelen vagy ismét visszaállítani a víz hőmérsékletét a normálisra. Miután ezzel végeztél, szembefordulsz a lény-nyel:

SZÖKŐKÚTI LÉNY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha már negyedszer sebez meg a lényt, lapozz a 65-re.





Másnap reggel már korán munkába indulsz. Erős a kísértés, hogy otthon hagyd a Bűnfigyelődet; nem mersz még egyszer hiányozni a munkából. De a félelmeid alaptalannak bizonyulnak. Nagy csodálkozásodra a Bűnfigyelő egész nap csöndes marad. Idejében beérsz a munkahelyedre is. Jonah Whyte nem hisz a szemének, amikor az íróasztalodnál ülve pillant meg. Ebédidőben elolvasod a nap teletext híreit. Két történet kelti fel a figyelmedet. Az egyik egy különös támadás az Audubon parkban. Egy hölgyet súlyosan megsebesített valami, amit ő „szörny”-nek nevezett, de a kórház egyik specialista közönséges állati karmolásnak ítélte a sebeit. A másik hír egy férfival kapcsolatos, akit összezúzott mellkasal találtak a Természettörténeti Múzeum előtt. Semmi nyom, hogy ki vagy mi tette ezt vele. Úgy tűnik, mintha a gyilkos (bárki vagy bármi is legyen az) egyszerűen tovább-sétált volna. A rendőrség mindkét esetet vizsgálja. Úgy döntesz azonban, hogy te is utánajársz egy kicsit a dolgoknak. Átöltözöl Ezüst Harcosra, és elindulsz nyomozni. Hová mész először:

A Természettörténeti Múzeumba?

Lapozz a 365-re

Az állatkertbe?

Lapozz a 408-ra

A Warnum és Wailey vándorcirkuszba?

Lapozz a 4-re

Felszerelés-övedből előhúzol egy ceruza méretű, kis pálcát. A pálcát antennarúdhoz hasonlóan teleszkopikusan kinyúlí. Ez egy Sugárzássemlegesítő Pálca. A soron következő harcban ha eltaláltál egy kutyát, akkor a pálcát érintése semlegesítette a sugárzását. A kutya persze tovább küzd, és továbbra is le kell győznöd, de már nem lesz radioaktív a

harapása. Sőt, ha egy kutya megharap egy bámészkodót, te továbbra is elveszítesz 1 Hős pontot, függetlenül attól, hogy a harapás radioaktív volt, vagy sem. Semlegesített kutya viszont nem tud egyetlen harapással megölni téged, csak akkor, ha ezzel a harapással amúgy is 0-ra csökkenne az ÉLETERŐ pontod. Lapozz a 237-re.



329

Átszállsz egy másik metróra, és hazafelé indulsz. Vajon csak az idődet pocsékolod? Hiszen ez végül is csak egy darab papír. Azt fogod mondani a főnöködnek, hogy azért késtél el a munkából, mert egy cigarettás dobozban találtál egy papírcetlit, amit feltétlenül ellenőrizni akartál? Mindenesetre hazatérve bemész a dolgozószoobádba, és a kódfejtő számítógépbe bepötyögöd a cetlin talált szavakat. A gép dolgozni kezd, majd tíz perc múlva az alábbi három lehetséges üzenetet írja ki a képernyőre: „Hívjátok a tojást. Vaj van a fületek mögött.”; „Az újságomat műanyag golyócskák borítják.”; „Idióta. A F.E.A.R.-találkahely 176, nem 178. Ne felejtse el.” Az anyag mindenesetre érdekes. Mivel mostanra már túl késő van ahhoz, hogy dolgozni menj, inkább készítesz egy kis fenolt, a kis üvegsét pedig berakod a felszerelés-övedbe. A Wisneyland Vidámparkban töltöd el a nap hátralévő részét (lapozz a 15-re), vagy csak úgy lesétálsz a városba, hogy vásárolgass egy kicsit (lapozz a 202-re)?



330

Kilősz egy energiasugarat a repülőgép farkára, amikor ráfordul a kifutópályára. De a célzás nem pontos. A gép felszáll. Lapozz a 249-re.

331

Odakint egyetlen árulkodó tárgyat találsz csak – egy fémcsigát, melybe egy M betű van vésve. Ha ez jelent valamit a számodra, tudni fogod, mit kell tenned. Ha nem, zsákutcába jutottál. Kénytelen vagy a rendőrségre bízni a dolgot. Lapozz a 428-ra.

332

Előhúzkod a Mikrohálót a felszerelés-övedből, és a lényre teríted. A szinte elszakíthatatlan szálak a végtagjai köré csavarodnak, de látszik, hogy ezzel csak rövid ideig tudod feltartani a lényt. Lapozz a 373-ra, hogy megküzdj a Reinkarnációval, de vonj le 3 pontot az ÜGYESSÉGÉBŐL az első hat körre.

333

Elolvasad a majdnem lenyelt papírcetlire írt sorokat. A papír a F.E.A.R. emblémáját viseli! Az üzenet a következő: „Ne feledd el. A találkozót délelőtt 9 órakor kezdődik.” Sajnos más információt nem találsz. De azért ez is több, mint a semmi, így legalább a találkozót időpontját pontosan tudod. Felnyalábolod a földről az ájult Bíbor Kópét, és átadod a rendőrségnek. 3 Hős pontot kapsz teljesítményedért. Lapozz a 103-ra.



334

Félretolod, és az üzlet végébe sétálsz. Ő eredménytelenül ütöget téged hátulról. Félrehúzkod az üzlet hátsó részét az üzlet előterétől elválasztó függőnyt. Gőzölgő mosóedények mögül három sárga arc néz fel rád. Úgy tűnik, itt nincs semmi gyanús. Megpróbálsz az emeletet is (lapozz a 44-re), vagy inkább távozol (lapozz a 368-ra)?

335

Az android csak látszólag ártalmatlan házigép, Vladimir Utoshski valójában egy speciális androidot készített, kifejezetten a F.E.A.R. számára. Nem csak a „pusztítás” kapcsoló

lett beleépítve, aminek a bekapcsolásakor az android dühöngő őrültté válik, de a robot jobb lábába egy apró mérges tűt is szereltek. Ha ezzel a lábával rúg meg valakit, az biztos halál másodperceken belül. Ezt a tényt sajnos te is felfedezted, igaz, a saját károdon. Amikor a mérgeg hatni kezd, fülledben mintha Utoshski kaján kacaja csengene. Most már képtelen leszel megakadályozni a F.E.A.R.-találkozót... Kalandod véget ért.

336

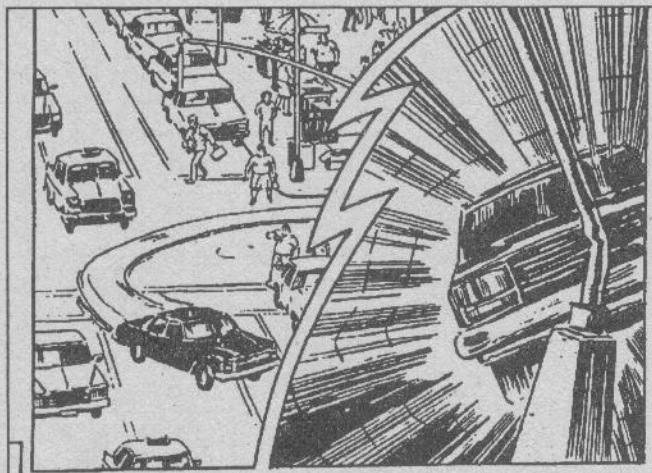
4 Hős pontot kapsz, mert sikerült elfognod az Alkimistákat. Micsoda pazarlás, hogy ilyen nagyszerű elmék a bűn ösvényére tévednek. Bárcsak a társadalom javára végeznének tudományos kutatásokat! Lapozz a 372-re.

337

Olvasgatsz egy kicsit, finom vacsorát készítesz magadnak, majd lefekszel aludni. Másnap reggel kipihenten ébredsz (növelj meg 6-tal az ÉLETERŐ pontjaid számát). Lapozz a 79-re.

338

Odarohansz a lányokhoz, és jobb híján öklöddel kezded ütni a jeget körülöttük. Ennek azonban nincs semmi értelme: a jég vagy egy méter vastag. Lehajtott fejjel veszed tudomásul a vereségedet. Itt már semmit sem tehetsz. A többiek megvetően néznek rád, miközben kísétálsz az uszodából, és telefonon kihívod a tűzoltókat, hátha ők tudnak segí-



teni. Pontosan tudod, mi jár az emberek fejében. Mire vagy jó nekik? 2 Hős pontot veszítesz a szégyenletes kudarc miatt. Kisétálsz az uszodából. Lapozz a 362-re.

339

Hogyan akadályozod meg a lombikot a felrobbanásban? Kihajítod az ablakon (lapozz a 269-re), összetöröd a kezeden (lapozz a 426-ra), vagy tűzoltó készülékért rohansz (lapozz a 89-re)?

340

Előhúzkod a savas üvegcsét, és a teremtményre hajítod. Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSEGED, lapozz a 69-re. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az ÜGYESSEGED, mellé találtál, és kénytelen vagy pusztá kézzel megküzdeni a Rombolóval (lapozz a 262-re).

341

Megint elkéstél... A főnököd, Jonah Whyte irodája előtt lábujjhegyen lopódzol el, hátha nem vesz észre. De nincs szerencséd. Amint elsuhansz az ajtaja előtt, kikiált: – Lafayette! Az irodámba. *Azonnal!* – Engedelmesen, lehajtott fejjel belépsz a főnök szobájába. Szégyelled magad. A főnök szemében te egy lusta, tehetetlen, kényelmes... Hirtelen fékcsikorgás hallatszik az utcáról, melyet hangos csattanás követ. A főnököd és te is az ablakhoz rohantok. Egy nagy, fekete limuzin kanyarodott be a sarkon, felfutott a járdára, és az egyik lámpaoszlopnak ütközött. A kocsí hátsó részén

tűz keletkezett, mely lassan terjed. Civil ruhában rohansz le a baleset színhelyére (lapozz a 102-re), vagy előbb beugrasz a mellékhelyiségbe, hogy átöltözhess Ezüst Harcosná (lapozz a 23-ra)? Úgy is dönthetsz, hogy inkább hagyod az egész balesetet, és visszamész dolgozni (elvégre rád fér). Ha így teszel, lapozz a 167-re.



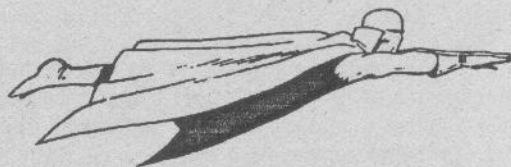
342

Megérkezel a bázisra, és Saunders ezredeshez vezetnek. Az ezredes forró kézszorítással üdvözl. – Ezüst Harcos! – mosolyog. – Micsoda megtiszteltetés. Mit tehetünk önért? – Elmondod, hogy azért jöttél, hogy összevegyétek a F.E.A.R. tevékenységeiről szóló információitokat. – Eddig – kezdi Saunders – még semmit sem találtunk. Mi is hallottuk, hogy vezetőségi gyűlés lesz nemsokára, és ezt csak úgy tudjuk megakadályozni, ha elfogjuk a vezetőjüket, Vladimir Utoshkit, még mielőtt a gyűlés elkezdődne. De ezek nagyon erősek, Ezüst Harcos, és igen könyörtelenek. Természetesen tőlünk minden segítséget megkaphat. – Váratlanul azonban egy szárnysegéd ront az irodába. – Uram! – hadarja – Ismeretlen helikopterek! Négy óra irányból közelednek a bázis felé! – Az ezredes azonnal felpattan. – Hívjátok őket rádión. Ha nem adnak azonosítójelet, nyissatok rájuk

tűzet! – Ha Szuper Testi Erőd van, megpróbálhatsz a helikopterek felé repülni, hogy megnézd, miféle gépek azok (lapozz a 379-re). Ha nincs, lapozz az 58-ra.

343

A reaktor környékén minden csöndes, a fel-alá járkáló biztonsági őrök csizmadobogásától eltekintve. Knoxnak semmi nyoma. Vársz egy jó félórát, de nem történik semmi. Hirtelen felharsan egy sziréna, és rohanó nők és férfiak lepik el a folyosókat. A hűtőrendszerben – amelyet éppen egy órával ezelőtt ellenőriztél – üzemzavar lépett fel. A reaktor túlmelegedhet! Átrohansz a reaktor másik felére, és máris megpillantod az üzemzavar okát. Sidney Knox áll ott, duzzadt feje pumpaként lüktet, és az építményre mered. Az őrök tüzelésre készen állnak, de még senki nem adott tűzparancsot. Mindenki megkönnyebbülten felsóhajt, amikor megjelen sz a helyszínen. Ha Szuper Testi Erővel rendelkezel, lapozz a 33-ra. Ha a Pusztító Energiákat uralod, lapozz a 204-re. Ha Pszí-erővel bírsz, lapozz a 419-re. Ha FTK-d van, lapozz a 80-ra.



344

Körültekintően megválasztva az energiasugár erősségét, a dobozok felé „lősz”. Nincs szükség gondos célzásra. A ki-

sülés telibe találja az egyik dobozt, minek hatására az egész rakás ráomlik a tolvajra. Éles sikoltás hallatszik. A kiálló cipő megremeg, majd nem mozdul többet. Óvatosan odasétálsz, hogy megvizsgáld, mi történt. Lapozz a 286-ra.

345

Az életnagyságú dinoszauruszmodellek rendkívül lenyűgözőek, de a gondnok csak nevet, amikor felveted, hogy esetleg egy ilyen lény lenne felelős a férfi haláláért. – Attól a tényről eltekintve, hogy ezek a lények már pármillió éve kipusztultak – kacag a gondnok. –, vajon mit gondolsz, hogyan jutnának ki az épületből? Az ajtón át? Ha ezek közül bármelyik elhatározná, hogy kimenjen innen, a múzeum egyik falát magával kellene vinnie! Nem, barátom. Ha maga gyilkost keres, akkor jobb, ha az állatkertet nézi meg. Ezek itt csak makettek. Ott több szerencsével járhat. – Igaza van az öregnek. Egy kicsit butának is érzed magad, hogy ilyesmi egyáltalán az eszedbe jutott. Ha elmész az állatkertbe, lapozz a 408-ra. Ha nem, lapozz a 148-ra.

346

Miközben verekedtek, a repülőgép lassan zuhanni kezd. Egy jól irányzott ökölcsapással végre befejezed a harcot. A srác ájultan zuhan a padlóra. Gyorsan beugrasz a pilótaülésbe, és megpróbálsz egyenesbe hozni a gépet. Ez még sikerül, de leszállni már nem fogsz tudni, ahhoz ez túl bonyolult szerkezet. Kiáltasz a stewardessnek, hogy oldozza el a pilótákat. A pilóták hálát rebegnek, majd átvesszik az irányítást, és finoman leszállnak a géppel. Lapozz a 35-re.



347

A berendezés gondnoka körbevezet a kazánházban. Őt is rendkívül meglepte, amikor meghallotta, mi történt; a víz hőmérséklet-szabályozó berendezésnek semmi baja nincsen. Kétszer is átvizsgálod a műszereket, aztán megvakarod a fejed. Minden rendben működik. Lehet, hogy már sosem derül ki, mi okozta a balesetet, de mindegy, az a fő, hogy elmúlt a veszély. Lapozz a 362-re.

348

Megállapíthatod, hogy a nő igazat mondott. A gyilkos kilete továbbra is rejtély marad. Lapozz a 73-ra.

349

Amikor megérkezel a repülőtérré, minden rendben lévőnek tűnik. Nem akarsz pánikot okozni, ezért visszaöltöztöl civil ruhába, és úgy kezded el véghezvinni a tervedet. Meglátogathatod a három hangár egyikét, hátha találsz ott valamilyen nyomot. A Xavier hangárban a magánrepülőgépeket tárolják, a Summers hangárban a mentőhelikopterek kaptak helyet, míg a McCoy hangárban a teherszállító repülőgépek sorakoznak. Melyikkel kezded?

A Xavier hangárral?

A Summers hangárral?

A McCoy hangárral?

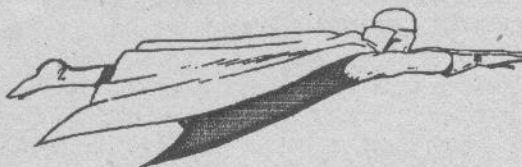
Lapozz a 394-re

Lapozz a 46-ra

Lapozz a 115-re

350

Az emberek forró köszönetet mondanak, hogy sikerült megelőznöd a nagyobb bajt. A négy kutya legyőzéséért 4 Hős pontot kapsz, de minden egyes megharapott bámészkodóért le kell ebből vonnod 1 Hős pontot. Az egyetem főkapuja felé közeledve látod, hogy az autogramgyűjtők már odakint várnak rád. Ha inkább kicsusszansz a hátsó kijáraton, lapozz a 293-ra. Ha vállalod az autogramosztogatást, lapozz a 397-re.



351

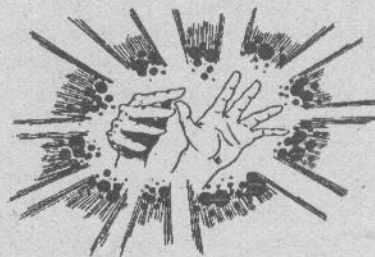
Átöltözöl civil ruhába, beülsz a vendéglőbe, és reméled, hogy sikerül felfedezned valami gyanús dolgot. Egy óra és néhány csésze kávé múlva egy gyanús alakokból álló csapat érkezik. Leülnek az egyik asztalhoz. Lapozz a 302-re.

352

Két energiasugár kell ahhoz, hogy megállítsa a lényt. Ha nem akarsz kettőt megkockáztatni, lapozz a 373-ra, és fejezd be a küzdelmet közelharcban. Ha az első energiasugár eltalálta, 6 ponttal csökkentheted a Reinkamáció ÉLETERE-JÉT. Ha legyőzted, lapozz a 239-re.

353

Elrohansz, hogy találj egy rendőrt vagy egy stadion-felügyelőt. Először is ki kell üríteni a megrongált lelátót. A terveid azonban a lelátóval együtt dőlnek romba néhány perccel később. Az összeomló lelátó felől füstfelhő száll fel. A Carnage-i Lény a roncsok között áll, és hangosan morog. Halott és haldokló emberek vesznek körül mindenfelől. A lény megfordul, és elindul valamerre. Senki sem képes megállítani. Első feladatod most az, hogy segíts a sebesültek ápolásában. Így is teszel. Amikor már annyi mentő a helyszínre érkezik, hogy rád nincs szükség, elhagyod a stadiont. Lapozz a 40-re.



354

Szerencsére a másik kettő nincs vegyi fegyverrel felszerelve. Egyenként küzdj meg velük:

Második ALKIMISTA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7
Harmadik ALKIMISTA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted őket, lapozz a 336-ra.



355

Itt biztosan lesz olyan, amit a főnök szeret. Monopolyja már biztosan van. Na és ez: Egyszerű Üldözés? Érdekesnek tűnik. Vagy: Dungeons and Dragons? Ááá, ahhoz biztos nincs elég fantáziája. A játékok között turkász, amikor négy farmeres, fekete bőrdzsekis suhanc lép be az üzletbe. Itt baj lesz. A szemed sarkából figyelemmel tartod őket. A női fehérműosztályon sétálnak, és röhögve tartják maguk elé a különböző színű és fazonú bugyikat és melltartókat. Egy középkorú hölgy odalép hozzájuk, és megpróbálja rendre inteni őket. Egy eladó is előkerül valahonnan. Az indulatok fellángolnak. Éppen azon gondolkozol, hogy beszállj a veszekedésbe, vagy sem, az egyik suhanc leveszi bőrdzsekijét és a padlóra dobja. Összeszorítja a két kezét, és a vásárlók rémületére szempillantás alatt lángra lobban! A másik három is hasonlóképpen tesz. A négy lángoló alak körbesétál az üzletben, és mindent meggyújt, ami csak éghető. A Tűzharcosok! Hát persze! Hogy nem vetted észre őket már korábban! Azonnal cselekedned kell. Ha van Szuper Testi Erőd, lapozz a 133-ra. Ha a Pszichért birtokosa vagy, lapozz a 178-ra. Ha FTK-d van, lapozz a 156-ra. Ha a Pusztító Energiákat akarod használni, lapozz a 283-ra.



356

A sikátor egy népes utcába torkollik. Jobbra is, balra is végignézel az utcán. A *francba!* Utoshski felszívódott. Te-

szel még néhány lépést az utcán, hátha találsz valami árulkodó nyomot, de hát ennek semmi értelme. Hamar abba is hagyod. Ellenfeled elmenekült. Lapozz a 75-re.

357

Hangos diszkózene szól, miközben a színes kocsik ide-oda kóvályognak, és nagyokat ütköznek egymással. Az utasok kacagnak. A te kocsid, a kék 7-es, mintha egy kicsit lassabb lenne a többinél, de azért így is sikerül néhány jópofa frontális ütközést produkálnod. Ekkor azonban észreveszed a vészhelyzetet... A piros 14-est vezető fiatal fiú kocsiját éppen oldalba találta a sárga 3-as. Az ütközéstől a srác kiesett az ülésből, és éppen eléd pottyan a pálya fém talajára. A lila 10-es vezetője (éppen vele ütköztél az előbb) felkiált, és karjaival eltakarja a szemét, hogy ne lássa a szörnyűséget. A fiú éppen a két koci között van! Milyen gyorsak a reakcióid? Sikerül megakadályoznod, hogy egy ütközéssel összezúzzátok a fiú testét? Dobj két kockával. Ha az eredmény *kisebb* vagy *egyenlő*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 234-re. Ha az eredmény *nagyobb*, mint az ÜGYESSÉGED, lapozz a 388-ra.

358

A kimerült mutáns térdre zuhan. Bár te is kifáradtál a nagy próbatételtől, a munkád még nem ért véget. Agyaddal arra kényszerítod, hogy javítsa meg a reaktoron keletkezett réseket. És a részek szépen lassan, egymás után beformnak. Kis idő múlva a szirénázugás elhallgat. A veszély elmúlt! 2 Hős pontot kapsz a rektor megmentéséért. A tudósok is rendkívül hálásak, és cserébe egy kis, tollszerű készüléket ajándékoznak neked. – Ezüst Harcos, fogadja el ezt hálánk

jeléül – kéri az intézeti igazgató. – Az egyik emberünk készítette szabad idejében. Ő csak „Áramkörtörő”-nek nevezi. Még nincs teljesen letesztelve, de úgy tűnik, rendesen működik. Tudom, hogy gyakran kell gyilkos gépekkel vagy géplényekkel szembenéznie. Ezzel a kis ketyerével itt hatástalanítani tudja az áramköreiket. Tudom, hogy Vladimir Utoshskit keresi, ő viszont kemény ellenfél, higgye el. Ezzel a zsebében jobban lesznek az esélyei. – Megköszönöd az igazgatónak az ajándékot. Ez bizony jól fog jönni. Lapozz a 125-re.



359

A férfi kis időre kiszabadítja a kezét, és félretaszít téged. Felemeli a pisztolyt, és tüzel! Az elnök előrebukik a kocsiban! Ismét ráugrasz a gyilkosra, hogy befejezd a küzdelmet (ÜGYESSÉG 7, ÉLETERŐ 6 volt). Ha legyőzted, lapozz a 374-re.

360

Bekúszol az oroszlankeztrec alá. Egy kicsit odébb egy csapóajtó nyílik felfelé, nyilván az oroszlánok pihenőjébe. A csapóajtó alá kúszol, és behallgatózol. Odabentről papírzörgést hallasz, majd valaki csuklik egyet. Felcsapod az ajtót,

és berontasz a szobába. Egy kis helyiségbe jutsz, ahol egy éles tekintetű, bajszos férfi ül egy íróasztalnál. Világospiros ruhát és hegyes sapkát visel – ő a porondmester! Körülötte a falon tizenkét ember fényképe lóg. Néhány képet fekete vonal húz át. Felismered a parkban agyonkarmolt nő és a Természettörténeti Múzeum előtt halálra taposott férfi képét. Na de tizenkét ember? Hát persze! Ezek az emberek nem mások, mint annak a bíróságnak a tagjai, amely tizenöt évi börtönrre ítélte a porondmestert! Ellenfeled felpattan, amint meglát, és felveszi a harcot:

PORONDMESTER ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Az első harci kör után lapozz a 207-re.

361

Gyorsan a Cowfield tejüzembe utazol, és alapos vizsgálatnak veted alá a sterilizáló berendezést. A dolgozók rendkívül segítőkészek, mivel ők is érdekeltek a mérgezés forrásának megtalálásában. Sajnos azonban minden rendben lévőnek tűnik, és fogalmad sincs, hogyan mérgezhette meg a Mérgező azt a két üveg tejet. Elfogyott az összes szálad; ezt az ügyet a rendőrségnek kell felgöngyölíteni. Lapozz a 107-re.

362

Kisétálsz az uszodából. De merre indulj most? Elmehetsz egy kicsit szórakozni, ha úgy gondolod. A helyi futballcsapat, a Titánvárosi Tigrisek ma fog játszani a Metro Mohikánokkal. Ha ellátogatsz a meccsre, lapozz a 114-re. Ha inkább még több információt akarsz gyűjteni a titkos

F.E.A.R.-találkozóról, úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha meglátogatod Saunders ezredest a város melletti katonai bázison (lapozz a 342-re).

363

Energiasugarakat lövellsz a lény felé. Amikor először eltalálsz, lapozz a 48-ra.



364

Megfenyegeted Karpovot, hogy megölnöd, ha nem mond el mindent, amit a F.E.A.R.-ról tud. A férfi vonakodva beszélni kezd, de könyörög, hogy ne öld meg azért, mert nem tud sokat. A találkozó holnap délelőtt 11 órakor lesz, de hogy hol, arról fogalma sincs, mivel őt nem hívták meg. Átadod Karpovot a rendőrségnek. 5 Hős pontot kapsz ezért az akcióért. Lapozz a 40-re.

365

A múzeum gondnoka rendkívül előzékeny, és felajánlja, hogy körbevezet a kiállításokon. A dinoszauruszokról szóló szekcióra vagy kíváncsi (lapozz a 345-re), vagy az „óriás emlősök” szekciójára (lapozz a 253-ra)?



366

Ha van FTK-d, lapozz a 205-re. Ha Szuper Testi Erő van, lapozz a 137-re. Ellenkező esetben lapozz a 267-re.

367

Gondosan célzol, és eleresztesz egy energiasugarat. Az első találat hatására a lény fel fog üvölni, és ki fogja ejteni szájából a szerencsétlenül járt nőt. A lény megöléséhez azonban még egy találatra van szükség. Ha másodszor is eltaláltad, lapozz a 265-re.

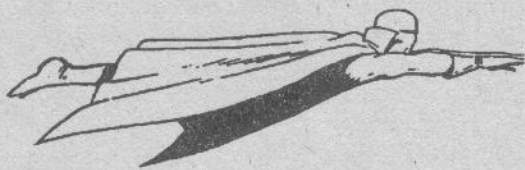
368

Reménytelen. Fogalmad sincs, hol tartják a titkos F.E.A.R.-találkozót, és ilyen rövid idő alatt már nem is fogod tudni kideríteni. Egy alkalmas helyen átöltözől civil ruhába, és leintesz egy taxit. A vezetőnek be van kapcsolva a rádiója. Miközben beszélgettek, a rádióból zene szól. Váratlanul azonban elhallgat a zene, és egy hang bemondja, hogy rendkívüli közleményt szeretne felolvasni. Lapozz a 292-re.

369

Egy megfelelő sikátorban átöltözől, és elindulsz a tejüzem felé. A bejárati kapunál semmi különösét nem látsz, mintha minden rendben folyna. Tejesautók járnak ki és be a kapun, a gyártósoron pedig ezer és ezer tejesüveg csilingel. Egy rövid farkú kandúr macska – nyilván valamelyik küzdelemben vesztette el a farka végét – megpróbál bejutni a kerítésen.

Felemeled az éhes teremtményt, és megsimogatod. Kis idő múlva egy ismerős figura tűnik fel az egyik épület sarkánál, és egyenesen feléd tart. „Láncfűrés” Bronski az, a hírhedt gyilkos. Eddig úgy tudtad, rács mögött van! Elintézed a bűnözőt (lapozz a 3-ra), vagy először kötelességednek érzed a macskáról való gondoskodást, és elviszed a kis állatot a macskaotthonba (lapozz a 278-ra)?



370

Az idő remek, a kikötőben nyüzsögnek az emberek. Holnap lesz a évenként megrendezésre kerülő Titánváros Regatta, így a gazdag jachttulajdonosok közül sokan a hajójukon serénykednek. Ez persze nem fogja megkönnyíteni a dolgot, hiszen te a titkos F.E.A.R.-találkozó helye után nyomozol. Sokáig sétálsz a kikötőben, míg végül találsz egy sószagú, öreg halászt, aki éppen egyik hálóját javítja. Ha beszelgetni akarsz vele, lapozz a 221-re. Ha nem, lapozz a 368-ra.

371

Hárman vannak egy ellen. De a két félelmetes kinézetű testőr alaposan beíjed, amikor megpillantanak téged. – F-f-főnök! Az ott az Ezüst Harcos! Arról nem volt szó, hogy szuperhősökkel kell verekednünk! Hiszen már a mamám is

megmondta. Óvakodj az energiasugaraktól, fiam, ezt mondta! – Mindhárman megadják magukat harc nélkül. 3 Hős pontot kapsz. Lapozz a 73-ra.



372

Milyen feladat lesz a következő? Ha a rendőrtiszt kérésének teszel eleget, és kimész a tengerpartra, lapozz a 72-re. Ha a Bűnfigyelő hívását követed, és elmész a Parker reptérre, lapozz a 410-re.

373

A Reinkarnációt nem lehet elpusztítani. Ha azonban sikerül 0-ra csökkenteni az ÉLETERŐ pontjait, két napig nyugalomban marad. Most pedig vedd fel a harcot:

A REINKARNÁCIÓ ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a lényt, lapozz a 239-re.

374

Az ájult merénylőt lefekteted a földre az elnök kocsija mellett. Pillanatok alatt rendőrök tucatjai nyüzsögnek a kör-

nyéken, és a távolból egy mentőautó szirénája is felhangzik. Az egyik elnöki testőr meghallgatja a férfi pulzusát. Felnéz, és megrázza a fejét. Civil ruhában nem férközhetsz a testhez, de a rendőrök meghallgatnak. Az egyik átadja a sztorit a másiknak, az a harmadiknak, és így tovább. Úgy tűnik, megfontolják, amit mondtál. Hallod, amint beszélgetnek: – Itt valami nem stimmel. Ez a pasas azt mondja, hogy a fickó akkor lőtt az elnökre, amikor elesett. Akkor hogyan jöhetett a gyilkos golyó egy nagy tűzerejű karabélyból, ha ennek csak egy kis Magnumja volt? – Ez téged is gondolkodóba ejt. Eltávozol a helyszínről. Egy dolog biztos. Nem az általad leteperi próbált merénylet golyója ölte meg az elnököt. Lehet, hogy a fickó csak csali volt? Ezen gondolkozol egész úton hazafelé. Lapozz a 311-re.

375

Beugrasz a laborba, és becsukod magad mögött az ajtót. Szerencsére egyik kutya sem tudott kiszökni az emberek közé. Most azonban mind a négyen vadul morogva szembefordulnak veled. Lapozz a 120-ra.

376

Miközben egymással birkóztatok, a repülőgép lassan zuhanni kezdett. Az örült srác vidám tekintettel sikítozik, amikor látja, hogy a repülőter betonja egyre közelebb kerül. Kétségbeesetten próbálsz meg kiszabadulni a karjai közül, hogy egyenesbe hozd a gépet, de mindhiába. Mielőtt még hátrahúzhathád a botkormányt, a gép a betonnak csapódik, és darabokra robban. A fedélzeten mindenki életét veszíti. Kalandod véget ért.



377

A kísérleti laboratóriumok környékén semmi nyoma Knoxnak. Az egyik kutató azonban állítólag látott egy Knoxhoz hasonló férfit beszállni egy kocsiba, és a város felé hajtani. Visszamész te is a városba (lapozz a 254-re), vagy előbb megnézed az atomreaktort (lapozz a 343-ra)?

378

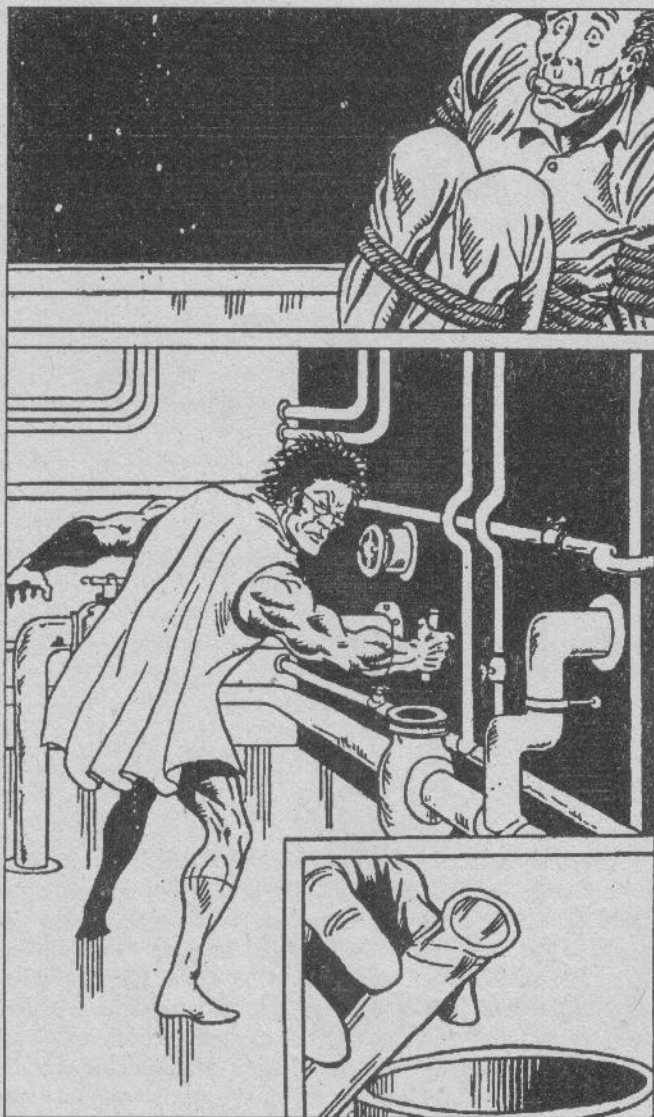
A Romboló elé repülsz, és keményen mellbe vágod. A lény felmordul, és szembefordul veled:

ROMBOLÓ ÜGYESSÉG 14 ÉLETERŐ 12

Ha sikerült legyőznöd, lapozz a 119-re.

379

Átrepülsz a tábor fölött, és a közeledő helikopterek felé tartasz. Körülbelül húsz helikopter közelít alacsonyan a tábor felé. Egy pillanatra megtorpansz, amikor meglátod a fel-ségjelzést a vezérgépen. A F.E.A.R. halálfejes emblémája! Ahogy közelebb érnek, azt is látod, ki a pilótája. A Makró-agy! Hozzád hasonlóan ő is egy genetikusan képzett kísérlet eredménye, aki óriási intelligenciával és mentális erővel rendelkezik. De tőled eltérően ezen képességeit gonosz célok szolgálatára használja fel. Kemény ellenfél. Egyedül semmit nem



tehetsz hús helikopter ellen. De talán megsemmisítheted a vezérgépet, s vele együtt régi ellenfeledet, a Makróagyat... Míközben ezen gondolkozol, csipogni kezd a Bűnfigyelő. „VÁROSHÁZA. GYORSAN.” Felméred a helyzetet. Úgy döntesz, hogy megtámadod a vezérgépet, és megpróbálsz legyőzni a Makróagyat (lapozz a 32-re), vagy a hadseregre bízod ezt az ügyet, és inkább bemész a városba, hogy kiderítsd, mi történt a városházán (lapozz a 154-re)?

380

Megkötözöd az ájult Tűzharcosokat, és a rendőrség megérkezéséig segítesz eltakarítani a rendetlenséget. Annyi Hős pontot kapsz, ahány Tűzharcost legyőztél. Azonban most már ideje visszaváltozni Jean Lafayette képébe, és elindulni dolgozni. Ha lélekszakadva berohansz a munkahelyedre, lapozz a 301-re. Ha úgy gondolsz, hogy metróval gyorsabb, lapozz a 409-re.

381

A kis ember eltűnik a hátsó szobában. Öt perccel később egy tálcával a kezében bukkan fel újra. A tálcán a te pekingi kacsád! Egészen odavan, amikor kiderül, hogy nem akarsz fizetni. Na, így sem jutsz sehová. Lapozz a 368-ra.

382

Eszedbe jut a Mérgezőről kapott információ. Amikor megérkezel a vízművek központi telepére, az irodaajtót zárva találod. Ez meglep. De odabent azonnal megtudod, miért van ez így. Az ügyeletes betömött szájjal, összekötözve he-

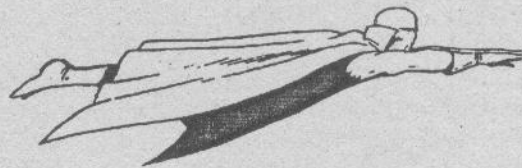
ver a sarokban. Eloldozod, és kiveszed a pecket a szájából. – Ezüst Harcos! – súgja. – Hála az égnek, hogy megérkezett! De most ne velem törődjön. Gyorsan menjen a szivattyúházba. A Mérgező már ott van. Mérget akar önteni az ivóvízhálózatba! Siessen! – Felrohansz a szivattyúházba, és berúgod az ajtót. Odabent egy kusza hajzatú ember hajol a csövek fölé, és a szelepeket vizsgálgatja elmélyülten. A kezében egy üvegcsse folyadékot tart. Amint meghallja a jöveledet, sarkon fordul. Gonosz vigyor árad el a képén. – Á, az Ezüst Harcos! – kacag. – Szóval azt hiszed, hogy keresztülhúzhatod a tervemet. Nos rendben, akkor figyelj. Látod ezt az üvegcsét itt? Ha csak egy lépést is teszel, beleöntöm ebbe a csöbe, és néhány perc múlva Titánváros összes vízcsapjából mérreg fog folyni! – Meg kell állítanod a Mérgezőt, mielőtt még véghezvinné a tervét. Ha rendelkez a Pusztító Energiákkal, lapozz a 320-ra. Ha a Pszichéket birtoklod, lapozz a 81-re. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 25-re. Ha FTK-d van, lapozz a 235-re.



383

Letartóztatod az oroszlánszelídítőt, és beszállítod a rendőrségre. A férfi egész úton tiltakozik, és az ártatlanságát bizonygatja. A rendőrségen az ügyeletes tiszt tudni akarja, mi a bizonyíték az oroszlánszelídítő ellen. Miután semmit sem tudsz felhozni, fáradtan megrázza a fejét. A férfit szabadon

kell engedned. A férfi mérgében alaposan lehord téged, és duzzogva elhagyja az Őrszobát. Le kell vonnod 2 Hős pontot, mert ártatlan embert tartóztatatl le. Lapozz a 148-ra.



384

Erősen koncentrálsz, és megpróbálsz elérni a lény agyát. Az megtorpan egy pillanatra, megrázza a fejét, és rád bámul. Sikerül az uralmad alá vonni? Úgy véled, igen, előrelepsz, és megduplázod mentális erődet. Ez végzetes hibának bizonyult. Ahogy előrelepsz, a Carnage-i Lény feléd lendíti egyik vaskos karját, és kibillent egyensúlyodból. Egy darabig imbolyogsz még a lelátó szélén, de egy másik csapás leröpít a mélységbe. Fejjel előre a lenti betonra zuhansz. A halál azonnali. Szerencsére már nem éred meg, amint a lény lassan lerombolja az egész stadiont. A roncsok alatt több száz ember leli halálát... Kalandod véget ért.

385

Lerohansz a szoborhoz, és megnézed. Nincsenek rajta fülbevalók! A professzor elővesz egy nagy katalógust, lapozgat benne egy kicsit, majd zavartan köhécselni kezd. – Khm, khm... Elnézést, az én hibám. Ennek a szobornak nincsenek is fülbevalói. Úgy látszik a kor a memóriámat sem kíméli...

– Fölös volt tehát az izgalom. Úgy tűnik, minden rendben van. Úgy döntesz, hogy nem vesztegeted itt tovább az idődet, és távozol. Lapozz a 276-ra.

386

Az apróhirdetések között találsz egy érdekes részletet: „Richard Storm. Minden meg van bocsátva. Honnan tudhatam volna, hogy magánnövér volt? Hívj fel az 555-9999-es számon. Csókol: Susan.” Magánnövér? Mi ez az egész? Ha Ezüst Harcosként elmész most a bankba, lapozz a 112-re. Ha inkább bemész a munkahelyedre, lapozz a 341-re.

387

Utoshski után rohansz a tömegben. Még sikerül megpillantanod egy kis időre, amint eltűnik a vészkijáraton. Utána rohansz, és egy sikátorba jutsz. Sehol nem látsz senkit! Balra indulsz (lapozz a 356-ra), vagy jobbra (lapozz a 324-re)?



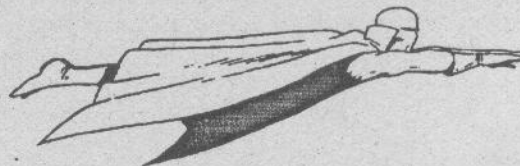
388

Nem sikerült. A kocsid túl lassú. A két kocsi egymásnak ütközik, összepréselve a fiatal srácot. A menetet azonnal leállítják, a fiú mamája sikoltozva rohan be a pályára. Néhány perccel később a mentők is megérkeznek, és elszállítják a

fiút. De már hiába: még nem érik el a kórházat, amikor a srác belehal sérüléseibe. Maró büntudattal kísételed a vidámparkból. Mára elég volt belőle. Lapozz a 103-ra.

389

Erősen a két lányt körülvevő jégre koncentrálsz. A jég lassan olvadni kezd körülöttük! A lányok erőre kapnak, és kimásznak a medencéből. A mentális erőfeszíté azonban óriási. 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz közben, de ha sikerül, 2 Hős pontot kapsz cserébe, hiszen megmentetted az életüket. Az egész medencét nem tudod megolvasztani; ezt az időre kell bíznod. Ha távozol az uszodából, lapozz a 362-re. Ha előbb át akarod vizsgálni a víz hőmérséklet-szabályozó berendezést, lapozz a 347-re.



390

Megpróbálsz betörni az ajtót. Az megremeg, de kitart. Tíz centi vastag, tömör fémből készült. Még a te emberfeletti erő sem tud megbirkózni vele. Újból próbálkozol, sikertelenül. Tompa dörömbölésedre azonban felfigyel a hajó legénysége. – *Behatoló!* – kiáltja valaki. – Be van zárva a zsilipkamrába! – Könnyen ki lehet találni, mi lesz a következő lépésük. Tompa dübörgő hangot hallasz, melyet halk, kitaró sziszegés követ. A szoba lassan kezd megtelni víz-

zel. Egy darabig még kétségbeesetten küzdesz az ajtóval, aztán egy kényszerű lélegzetvételnél már csak víz áramlik a tüdődbe... Kalandod véget ért.



391

Egy használaton kívüli raktárépülethez érsz az ipari negyedben. A bejárati ajtó nyitva áll, és az emeletről hangokat hallasz. Lassan fellopózol a lépcsőn, felkészülve a harcra (lapozz a 277-re), vagy inkább felmászol a tetőre, és belendülsz az egyik ablakon, hogy meglepd őket (lapozz a 396-ra)?

392

Követed a Makróagyat az ezredes irodájába, és vársz, hogy elkövetkezzen a legmegfelelőbb pillanat egy energiasugár kilövésére. Éppen felkészülsz a tüzelésre, amikor ellenfeled sarkon perdül, és rád mosolyog: – Ezüst Harcos! Szóval csatlakoztál a hadsereghez, mi? Nos nézzük, csatlakozol-e az én hadseregemhez! – Megpróbálsz kilőni az energiasugarat. Semmi sem történik! A Makróagy hatalmas mentális energiái interferáltak a tieddel. Néhány másodperc múlva éles fájdalmat érzel a mellkasodban. Ellenfeled messze hatalmasabb mentális képességeket fejlesztett ki magában, mint amilyeneket el mertél képzelni. Nem tudod

megakadályozni, hogy kiszípkázza belőled az energiát! Megadóan térdre hullsz, de ellenfeled nem kegyelmez. Az eljárás egészen addig folytatódik, míg az egykor büszke Ezüst Harcosból értelem nélküli zombifigura válik. Kalandod véget ért.



393

Az emberek rajongva vesznek körül. Tíz percen át körmölöd a nevedet, megcsókolsz egy pár kisgyereket, aztán sűrű bocsánatkérések közepette lelépsz a helyszínről. Jonah Whyte elevenen le fog nyelni, ha bemész az irodába! A tömeg lelkesedése azonban rád is átragadt, és ettől igen jól érzed magad. 1 Hős pontot kapsz. Elindulsz hát a munkelyedre. Lapozz a 435-re.

394

Amikor megérkezel a Xavier hangárba, a technikusok éppen két magánrepülőgépet szerelnek. Az egyik akasztón egy használaton kívüli overall lóg. Feltűnés nélkül belebújsz, és körbesétálsz a hangárban. Semmi gyanúsat nem találsz. Végül is néhány óráig semmi különös nem fog történni. Tudod, hány órákor kezdődik a megbeszélés? Ha igen, add ezt a számot a mai dátumhoz, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha az ott lévő szövegnek nincs értelme, lapozz a 220-ra.

395

A hullaházban egy unatkozó fiatalember az ügyeletes. Megörül, hogy megmutathatja neked a furcsa tetemet. Matat egy kicsit a kartotékok között, majd odamegy egy halottfiókhoz, és kihúzza. A szeme elkerekedik, amikor meglátja a fiókot. A fiókban nem fekszik senki! Kétszer is leellenőrzi a számot, tévedés kizárva. – Ezt egyszerűen nem értem! – mondja. – Hiszen én magam tettem ide! És egész idő alatt itt voltam... a kávészünet kivételével! – A nyom itt véget ér, Fogalmad sincs, merre lehet a holttest. Úgy döntesz, hogy távozol a kórházból. Lapozz a 226-ra.

396

Gondosan időzítet a belendülésedet. Az Emberfogó és bűntársai éppen odabent tartózkodnak. Drew Swaint is megpillantod. Összekötözve és betömött szájjal ül egy széken. Nagy csörömpöléssel berúgod az üveged, és a lendület erejével gyomron rúgod az Emberfogó két emberét. Az egyikük hátrátántorodik, és beesik egy azonnal záródó ketrecbe. A zár azonnal becsattan. A másik legurul a lépcsőn, és nyálas puffanással ütközik neki valami üres fémtartálynak. Az Emberfogó egyedül maradt.

EMBERFOGÓ ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőztet, lapozz a 16-ra.

397

Hatalmas éljénzés fogad, amikor kilépsz az egyetem kapuján. Egy szempillantás alatt papírokat és tollakat tartó ke-



zek erdeje fog körül. Már több tucat autogramot kiosztottál, amikor egy kiáltást hozd feléd a szél. Az utca szemközti oldalán az egyik boltból kiáltott valaki: – Fogják meg! *Tolvaj!* – Egy kis munka az Ezüst Harcosnak! Udvariasan félretolod az embereket, és elindulsz az üzlet felé, hogy megnézd, mi történt. Lapozz a 256-ra.



398

Főnököd vigyázó tekintetétől kísérve végigdolgozol a délelőttöt. Ebédelni a szomszédos sarkon lévő El Grecóba mész, ahol leülsz a szokásos sarokasztalodhoz. Kis idő múlva egy csoport mérnökszerű férfi jelenik meg, és leülnek a szomszédos asztalhoz. Megpróbálnak halkán beszélgetni, de olyan izgatottak, hogy el-elkapsz mondatokat a beszédjükből. Kiderül, hogy mindnyájan a helyi egyetem kutatói. – Szerintem az a pasas egyszerűen örült! – mondja az egyik. – Ha az aldehidet *azon* a hőmérsékleten akarja vegyíteni, minden a levegőbe repül! – Lehet, hogy igazad van – feleli egy másik. – Egy bolond, vén számár. Nem tudja, milyen veszélyes, amit csinál. Egy biztos: jobb, hogy most nem a laborban vagyunk! – Érdekes, gondolsz. Ez igen gyanús hangzik. A legjobb az lesz, ha ellenőrzöd. A mérnökök ruháin lógó azonosítókártyákból megtudod, hogy a Biokémiai Tanszékről jöttek – az pedig csak egy háztömbnyire van innen. Épp elmész egy üzlet előtt, amikor kiáltás hallatszik ki

bentről. – Állítsák meg! *Tolvaj!* – Megnézed, ki kiabált (lapozz a 256-ra), vagy úgy döntesz, hogy az esetleges robbanás sokkal komolyabb probléma most (lapozz a 144-re)?

399

Örülten túlköelve egy távol álló, nagy, rikító színű lakóköcsihoz vonszol. Fellépsz a lépcsőn, és kinyitod az ajtaját. – Jó napot! Jó napot! – köszönt egy kövérkés hölgy egy íróasztal mögül. – Már csak néhány helyünk van a ma esti előadásra, de biztos vagyok benne, hogy találunk valami kielégítő megoldást. Hány jegyet óhajt? – Elmagyarázod, hogy nem jegyekért jöttél. Megkérdezed tőle, merre találod a tulajdonost, és az útmutatása alapján fel is keresed (lapozz a 223-ra), vagy inkább arról kérdezed, tud-e a cirkuszból megszökött állatokról (lapozz a 291-re)?



400

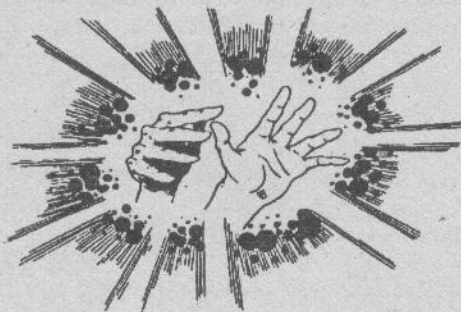
Az energiasugár pontosan a háta közepén találja el a mérnyelőt. A férfi felüvölt, és égné emeli a karjait. A fegyver kiesik a kezéből, és belezuhan a tömegbe. A férfi maga egy darabig még imbolyog a tető szélén, majd előrebukik, és ő is a mélybe zuhan! Gyorsan a korláthoz rohansz, és lenézel. Mind a fegyver, mind a holttest sok embert megsebesített a lenn állók közül. Megmentetted ugyan az elnök életét, de számos más embert súlyos sérülésekkel kell most kórházba szállítani miattad. 1 Hős pontot kapsz. Lapozz a 311-re.

401

Sajnos az egyik kutyára nem hatott teljes mértékben az alkalmazott szuggesztió! A kutya elszáguld melletted, és vadul morogva kiront az emberek közé. Gyorsan el kell kapnod, mielőtt még nagyobb bajt okozhatna.

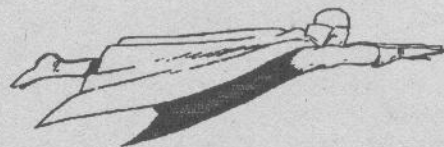
RADIOAKTÍV KUTYA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Ha a kutya támadóereje egyszer is nagyobb, mint a tiéd, lapozz a 31-re, *de előbb jegyezd fel ezt a lapot, mivel majd vissza kell térned ide.* Ha legyőzted a kutyát, lapozz a 247-re.



402

Előhúzkod felszerelés-övedből a megfelelő készüléket, és a ládákra irányzod. A miniatűr Erőtér Generátor felzúmmög; a ládák mozogni kezdenek, és ráborulnak a tolvajra. Éles sikoltás hallatszik. A kiálló cipő megremeg, majd nem mozdul többet. Óvatosan odasétálsz, hogy megvizsgáld, mi történt. Lapozz a 286-ra.



403

A dolgozószoba nem üres. Belépvén az ajtón egy alakot pillantasz meg, amint az egyik jegyzetömb fölé hajol, és lefényképezi azt egy rádiókamerával! A bejárónő felsikolt, amikor megpillantja Füstöt, ezt a különleges banditát, aki képes egy szempillantás alatt gázzá változni, és így szinte minden helyzetből megszökni. Amint beléptek, Füst eldobja a kamerát, és rátok mosolyog. Majd barna füstfelhővé alakul, átlebeg a szobán, és eltűnik a légkondicionálóban. Kirohansz a ház elé. Lapozz a 29-re.

404

Ez ellen a lény ellen semmiféle elektronikus kütyüt nem tudsz használni. Ilyen lényt még soha nem láttál. Kénytelen vagy közelharcban megküzdeni vele.

SZÖKŐKÚTI LÉNY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Az első találatod hatására a lény a vízbe ejti a szerencsétlenül járt női. Ha már negyedszer sebzod meg a lényt, lapozz a 65-re.

405

Az egyik tüskés bokorba benyúlván ujjaid fémét érintenek. Megragadod, és kihúzkod a tárgyat. Egy gyönyörűen

megmunkált láncon függő aranymedál az. Nem kell hozzá nagy szakértelem, hogy megállapítsd, igen értékes darabra bukkantál. A medálba a D. R. kezdetűket vészték. Átadod a rendőrségnek (lapozz a 251-re), vagy inkább elviszed, és megmutatod egy ékszerésznek (lapozz a 17-re)? Úgy is dönthetsz, hogy meglátogatsz egy bizonyos címet. Ha ez utóbbi mellett döntesz, add össze az utca és a ház számát, és lapozz az eredményül kijött lapra.

406

Amikor az Alkimisták megjelennek a bank kapujában, bekapcsolod a Szonikus Zavarót. Az orrod előtt a bűnözők fejükre szorítják a kezüket, és üvölni kezdenek a fájdalomtól. Sajnos azonban a közel álló járókelők is (köztük két kislány) ugyanezt teszik. Nem kockáztathatod, hogy ártatlan emberekben kárt okozz. Kikapcsolod a készüléket, és elteszed. Ezalatt a banda egérutat nyert, befordult egy sarkon, és mire odaérsz, már nem látod őket sehol. Meglógtak! Lapozz a 372-re.

407

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 196-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az 56-ra.



408

Az állatkertbe érkezvén kérdezetni kezded a gondozókat, hogy tudnak-e arról, hogy valamelyik állat megszökött volna az utóbbi néhány napban. Az egyik gondozót szemmel láthatólag felizgatta, hogy meglátott téged. – Nahát! Üdvözlöm, Ezüst Harcos! – dadogja. – Igen, igen. Hallottam egy szökésről. De többet nem tudok róla. Jobb, ha megkérdezi az igazgatót. Elvezetem az irodájához, ha akarja. – Beleegyezel. Ebben a pillanatban csipogni kezd csuklódodon a Bűnfigyelő. A füledhez tartod: „EGYIPTOMI ÖRÖKSÉG MÚZEUMA”. Elindulsz az Egyiptomi Örökség Múzeumába (lapozz a 158-ra), vagy inkább úgy döntesz, hogy először beszélsz az igazgatóval (lapozz a 26-ra)?

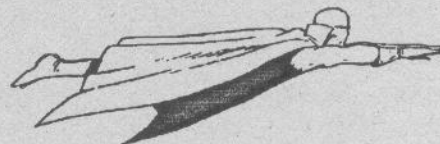


409

Az irodáig csak két megálló az út. Bizonyára csak a véletlen teszi, de a metró hamar megérkezik. Leülsz, és azon gondolkodsz, hogyan fogod megmagyarázni a késést Jonah Whyte-nak, amikor egy sikoltás szakítja félbe a gondolataidat. – Segítség! – kiáltja valaki a metrókocsi másik végéből. Jaj, ne! Mi történik már megint? Szinte válaszként, a hang ismét felkiált: – ZSEBTOLVAJ! – Segítened kéne; de a zsúfolt metrón nem tudsz Ezüst Harcosá alakulni. Ennek ellenére elindulsz segíteni (lapozz a 185-re), vagy inkább hagyod az egészet, csak éréj be mielőbb a munkahelyedre (lapozz a 301-re)?

410

A Parker repülőtérré érkezvén megkérdezted az első biztonsági őrt, hogy merre van a probléma. – Az Ezüst Harcos! – kiált fel az őr. – De jó, hogy itt van! Jöjjön utánam. Az irányítótoronyba megyünk. – Az irányítótoronyban szokás szerint serény munka folyik. A vezető légiirányító ingerülten üdvözl. – Hallotta? Nem? A rendőrség már úton van. Egy magát „Inkvizítor”-nak nevező pasas térített egy Londonba tartó, utasokkal teli DC 10-est. Ez egy örült! Nem követel semmit. Semmit! Egyszerűen csak le akar zuhanni a géppel. Azt mondja, mindez valami „Susan” miatt van. Fogalmunk sincs, mit kéne tenni. Tiszta örület! Van valami ötlete? – Van valami ötleted? Ha a „Susan” név jelent neked valamit, lapozz a 141-re. Ha nem, kénytelen vagy a szupererődet használni. Ha Szuper Testi Erőd van, lapozz a 84-re. Ha rendelkezel a Pszichével, lapozz a 216-ra. Ha egyik sem, lapozz a 176-ra.



411

Megnyomod az Áramkörtörő gombját. A Kiborg mosolya lehervad egy kicsit, amint a készülék befagyasztja áramköreit. A képességei már nem többek egy normális ember képességeinél! Így már gyakorlatilag egyenlő feltételek között vívhatod meg a harcot.

TITÁNIUM KIBORG ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a Kiborgot, lapozz a 19-re.



412

Megérkezel a rendőrségre, és Wojak hadnaggyal beszélgetsz. A hadnagy meglehetősen levertnek tűnik. – Az információk kiszivárogtak, Ezüst Harcos – magyarázza. – Megpróbáltuk titokban tartani a Mérgező által jelentett veszélyt, de egy riporter kiszimatolta, és cikket írt belőle. A Mérgező egymilliót kér, jelöletlen bankjegyekben persze, és ha nem kapja meg ma estére, egész Titánváros szenvedni fog tőle. Ismered a fickót: őrült. És a F.E.A.R. szervezetébe is beletartozik. Mit tegyünk? – Eddig két ember halt meg, mert apró méregszemcsék kerültek a tejbe, amit fogyasztottak. Felajánlod, hogy utánajársz a dolognak. Merre indulsz? A Cowfield tejüzembe (lapozz a 361-re), vagy a város legnagyobb élelmiszeráruházába, a Schuter Mallba (lapozz a 268-ra)? Ha tudod, hová mehetnél máshová, lapozz a megfelelő lapra.

413

Nincs időd koncentrálni, mert a Tigrismacska már a nyakadon is van. Kénytelen vagy puszta kézzel megküzdeni vele:

TIGRISMACSKA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 217-re.

414

Felugrasz a levegőbe, és a furgon után eredsz. Fél kilométer múlva a furgon éppen kanyarodni készül. Eléugrasz, és megállásra kényszeríted. A sofőr rád bámul. – Nézzenek

oda! – szólít meg. – Hát nem az az Ezüst Harcos cicus? Na, hát az biztos, hogy nagyon örülök a találkozásnak. Hello! – Közlöd vele, hogy át akarod kutatni a furgont, és közben már a hátsó ajtóhoz is sétálsz. A sofőr utánad sétál. – De hát miért, kedves Ezüst Harcos babuska? Nincs itt semmi, csak néhány malac, néhány csirke... – Kinyitod az ajtót. Egy hatalmas villanást érzékelsz, és valami irtózatosszerű hátralök. Élettelen kupacként esel össze a betonon! – Ja igen! Majdnem elfelejtettem! – kacag a sofőr. – És egy lézerágyú is van hátul. A jó öreg Emberfogó mindig alaposan kidolgoz mindent. Az biztos. – Belesétáltál egy ravaszul felállított csapdába. A furgon csak csalétek volt. Halálos csalétek: hiszen az életeddel fizettél érte... Kalandod véget ért.



415

Villámgyorsan kinyúlsz, megragadod a kislány karját, és visszahúszod a kocsi sába. A szülei először megrémülnek, hogy mi történhetett volna, de aztán forró köszönetet mondanak. Amikor azonban vége a menetnek, úgy döntesz, hogy mára ennyi elég volt a Disneyland Vidámparkból. Lapozz a 103-ra.

416

Végignézi a zártkörű kamerarendszer monitorjait. Minden értékesebb kiállítási darabra egy-egy kamera irányul. Minden rendben lévőnek tűnik. Az egyik képernyőnél azonban

a professzor összeráncolja a homlokát, és közel hajol. Ez egy Amon-Ra istenséget ábrázoló fejszobor, melyet aranyékszerekkel díszítettek. A professzor nem látja pontosan, hogy van-e arany fülbevaló a szobron. Lemész, és megnézed (lapozz a 385-re), vagy inkább a fő kiállítási darabot, Ankalis hercegnő szarkofágját vizsgálod meg (lapozz a 240-re)?

417

Semmi gyanúsat nem találsz a hajóban. Nem is lenne jó egy találkozó számára, hiszen a légénységi hálótermen kívül nincs más alkalmas szoba benne. Lapozz a 368-ra.



418

A felszerelés-övedből előhúzkod a Közvetlen Hangsemlegesítő berendezést. A tömeg közepére célzol, és bekapcsolod a gépet. A hatás azonnali. A készülék a célpont körzetében minden hanghullámot semlegesít, így a tömegből senki nem hallja, mit mond a másik. Az emberek meghökkenve feléd fordulnak. Kikapcsolod a hangsemlegesítőt. Mindenfelől suttogások szállnak fel: – Az Ezüst Harcos! – Parancsoló hangon felszólítod őket, hogy azonnal hagyják abba a veszekedést, és eredjenek a dolgukra. Szó nélkül teszik, amit mondasz. Most, hogy elintézted ezt a kis zavart, visszaöltö-

zöl civil ruhába, és folytatod tovább az utadat. Bemész dolgozni (lapozz a 341-re), vagy inkább az Audubon parkba méész (lapozz a 165-re)?

419

Sidney Knox elképesztően hatalmas agyára koncentrálsz. A most következő harcot úgy bonyolítod le, mintha rendes harc lenne, bár a valóságban az egész a másodperc tört része alatt lejátszódik az agyaidok között. Ennek a mentális harcnak az idejére az ÜGYESSÉGED annyi, amennyi az éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaid száma, az ÉLETERŐD pedig 6 lesz („igazi” ÉLETERŐ pontokat természetesen nem veszítesz).

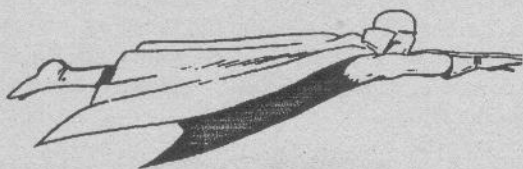
SIDNEY KNOX ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Minden egyes alkalommal, amikor elveszítesz egy kört, a hatás a testeden is jelentkezik: le kell vonnod 1 ÜGYESSÉG pontot *véglegesen*. Ha legyőződ Knoxot, lapozz a 358-ra. Ha megszakítod a mentális küzdelmet, és inkább kézzel verekszel meg ellenfeleddel, lapozz a 33-ra.

420

A fiókgazgatót Roger Stevensnek hívják. Megígéri, hogy minden tőle telhető segítséget megad neked az ügy felgöngyölítése érdekében. Őt magát kora hajnalban a rendőrség ébresztette. Az Alkimisták – profi vegyészek – valamiféle savas gázzal hatástalanították az előér riasztóját, amikor betörték a bankfiókba. Egy másik, ismeretlen összetételű folyadékkal szétmaratták a főbejárat biztonsági zárját. Hogy a biztonsági őr miért nem vette észre a behatolókat? Rejtély,

ami csak akkor oldódik meg, ha a biztonsági őrs kiszabadul az időzárral lezárt központi teremből. Amikor azonban a kibrabolt szék tulajdonosairól kérdezed a fiókigazgatót, már nem válaszol olyan készségesen, mint az előbb. Néhány szék fontos emberek béreltek, olyan emberek, akiknek a kilétét nem lenne tanácsos felfedni. Megpróbálsz mégis megtudni valamit a széftulajdonosokról (lapozz a 83-ra), vagy inkább megkérdezed a nyomozást vezető főfelügyelőt (lapozz a 323-ra) vagy a biztonsági őrt (lapozz a 259-re)?



421

Előhúzol egy spektrum-analizátort, és döbbenetben állapítod meg, hogy a rendőrfőnök nem járt messze az igazságtól. A lény egyfajta kőből van. Leginkább a lezuhanat meteoritok tartalmaztak ilyen anyagokat! De hogyan lehet legyűzni egy ilyen lényt? Ha van nálad egy üvegcsé sav, lapozz a 340-re. Ha pusztá kézzel rontasz neki, lapozz a 262-re. Ha úgy ítéled meg, ez a lény túl sok neked, lapozz a 319-re.

422

A lény agyára koncentrálsz, de eredmény nélkül. Abban sem vagy egészen biztos, hogy van-e tudata egyáltalán, vagy egyszerűen csak az ösztönei irányítják. Más irányból próbálkozol. Körbeszaladsz a sír szélén, közben szemmel

tartod a lényt, amint lassan utánad indul. Amikor előrelép, mentális energiáiddal arra koncentrálsz, hogy megnyíljon a lába alatt a föld. A talajban repedés jelenik meg, és amikor a Reinkarnáció még egyet előrelép, a föld beszakad alatta, és ismét belezuhan a kiásott sírba. A zuhanás szemmel láthatóan megsebesítette, de a lény megállításához ez kevés volt. Lapozz a 373-ra, és küzdj meg vele, de előzetesen levonhatsz tőle 4 ÉLETERŐ pontot a zuhanás miatt.

423

Megvizsgálod a cigarettás dobozt. Egy közönséges Karls-boroughs doboz, de egy szál cigaretta sincs benne. A papírcetlin lévő írásnak sincs sok értelme: mindössze néhány szó értelmetlenül egymás mögé írva. Persze az is lehet, hogy ez itt valamiféle kód, bár így első ránézésre nem mond a számodra semmit. Ha van FTK-d, hazaviheted a cetlit, és átolvastathatod a Dekódoló Számítógéppel (lapozz a 329-re). De ez időbe telik, neked pedig munkába kell sietned. Ha ezt nem akarod (vagy nincs FTK-d), zsebre vágod, hogy majd később alaposabban is átolvashasd (lapozz a 86-ra).

424

Egy darabig még tologatod, kiskocsidat a pultok között, közben egy hétre előre bevásárolsz magadnak kaját. Végül fizetsz a kasszánál, és távozol. Lapozz a 226-ra.



A kiállítótér bejáratánál nagy tömeg várakozik türelmesen, hogy bejuthassanak. Hatalmas felirat hirdeti: „A JÖVŐ GÉPEI – Nézzé meg ma a holnap háztartási gépeit!” – Ahogy körbesétálsz a nagy teremben, innen is onnan is izgatott hangok hallatszának, amint a közönség a kiállított készülékekkel ismerkedik. A „Ruhakiszolgáló Központ” például egy olyan robot, mely begyűjti, kimossa, megszáritja, és kivasalja a ruhákat, így a háziasszonynak már csak annyi dolga van vele, hogy magára öltse. A „Koktélmester” önállóan dolgozza fel és keveri össze a beprogramozott koktél összetevőit. A „Tökéletes Ellenfél” egy számítógép, mellyel különböző játékokat lehet játszani, nyolc különböző nehézségi szinten. Számítalan robotot látsz kiállítva. A „Rendes Szolgálólány” minden tárgyról megjegyzi a szobában, hogy hová való, és magától visszarakja a helyére. Egy standon egy szemüveges ember nagy hangon hirdeti cége termékét, a „Fáradhatatlan Főkomornyikot”, ami nem más, mint egy ember méretű android, mely számítalan ház körüli teendőket képes ellátni. Végignézel a férfin. Valahonnan ismerős ez az arc, de egyelőre nem tudod hová tenni. Az android éppen megkínálja egy cigarettával, és amikor az öngyújtóhoz hajol, sajátos mozdulattal félresimítja a haját. Hoppá! Hát persze! Nagyod dobban a szíved, amikor felismered, hogy ki ez a férfi. Bár nem könnyű felismerni a karján hordott kibernetikus erősítőktől és a különálló – igen veszélyes – szemgolyóitól, egészen biztos vagy benne, hogy Vladimir Uhtoshszkit látod, a F.E.A.R. vezetőjét! Gyorsan beugrasz egy félreeső helyre, és átlötyözl Ezüst Harcosra, majd visszarahatsz a standhoz, hogy elkapd a gengsztert. De neki is helyén van az esze. Amikor meglát, bekapcsol valamit az androidon, és elvegyül a tömegben. Zúgó hang tör föl az androidból. Egy férfihoz fordul, aki éppen a karját tanulmányozza, és visszakézből hatalmas pofont kever le neki! Az emberek sikítozni

kezdenek, amikor az android karjait vadul lóbálva beront a tömegbe. Utoshski után veted magad (lapozz a 387-re), vagy először megpróbálsz leállítani valahogy az androidot, nehogy nagyobb baj csináljon (lapozz a 62-re)?

Igazi hősként, pusztá kézzel megragadod az üveget, hogy így próbáld meg elfojtani a robbanást. A lombik azonban égetően forró! Felüvöltesz fájdalomban. A lombik alaposan megégette a kezedet – vonj le 2 ÜGYESSÉG pontot. Nincs más választásod, mint kihajítani az üveget az ablakon (lapozz a 269-re, de most már nem veszítesz több ÜGYESSÉG pontot), vagy elrohanni egy tűzoltó berendezésért (lapozz a 89-re).

Csöndesen besurransz az ezredes irodájába, és látod, amint a Makróagy az iratok között matat. A Makróaggal való legutóbbi találkozásod óta rájöttél, hogy hatalmas agya ellen csak egyetlen fegyver képes tenni valamit: az Alfa-Hullám Sugárzó. Előhúzkod a készüléket felszerelés-övedből, és bekapcsolod. Ha az elméleted helyes, akkor a gerjesztett alfa-sugarak akut mentális fájdalmakat keltenek egy magasan fejlett agyban – érzékeny célpont esetén akár epilepsziás rohamhoz hasonló görcsök is bekövetkezhetnek. A Makróagy fejére szorítja a kezét, és sarkon perdül. – Ááááá! – kiáltja, miközben hasztalan próbálja meg kezeivel blokkolni az alfa-sugarakat. – Ezüst Harcos! Ez te vagy! Kapcsold ki azonnal! – Elmosolyodsz, látván, mennyire kényelmetlenül érzi magát. Közlöd vele, hogy kikapcsolod, ha elmond mindezt arról, amit a titkos F.E.A.R.-találkozóról tud. Az Alfa-

Hullám Sugárzó hatásosan alátámasztja szavaidat. – Rendben! Rendben! – üvölti. – A találkozó holnap lesz a kínai mosodában. Ennyit tudok. És most kapcsold ki azt a rohadt gépet! – Kikapcsolod a készüléket, és hátrabilincseled a Makróagy kezét. Kimasírozotok az udvarra. Ellenfeled embelei hamar megadják magukat, amikor látják, hogy parancsnokuk fogságba került. 6 Hős pontot kapsz a Makróagy elfogásáért. És most visszatérhetsz a városba. Lapozz a 311-re.

428

Folytatod a vásárlókörutadat. Bemész a legközelebbi lemezboltba, hogy megnézd, milyen új felvételek érkeztek a múltkori látogatásod óta (lapozz a 189-re), vagy inkább nézelődsz egy kicsit Epiphany, a híres ékszerész kirakata előtt (lapozz a 300-ra)?

429

De mit vegyél a főnöknek? Egy almát? Egy üveg whiskyt? Egy új nyakkendőt? Úgy döntesz, valami ötletesebb ajándék után nézel. Lemész a könyvosztályra (lapozz a 42-re), vagy felmész a játékosztályra (lapozz a 355-re)?

430

Kis idő múlva elkezdődnek a történések. Az egyik repülőgép szemmel láthatóan kész a felszállásra. Hat alak jelenik meg felhajtott gallérú, vastag kabátokba öltözve. Beszállnak a repülőgépbe. Bár nem tudod kivenni az arcukat, annyit azért látsz, hogy az egyik alak testesebb, mint a többi. A

kabátja nem áll rajta valami jól, számtalan helyen kidudorodik. Amikor beszáll a repülőgépbe, lábának fámes csengése megerősíti a gyanúdat. Acélból van a lába! Ez a Titánium Kiborg! Gyorsan elrejtőzöl, és átöltözöl Ezüst Harcossá. De ez alatt az idő alatt a repülőgép is nekilendült, és kigurult a repülőtérről betonjára! Mit teszel:

Használsz a Szuper Testi Erőt?
Használsz a Pusztító Energiákat?
Más megoldást keresel?

Lapozz a 87-re
Lapozz a 330-ra
Lapozz a 249-re

431

2 Hős pontot kapsz a múmia, alias Mustapha Kareem legyőzéséért. Mondani sem kell, hogy az igazgató ámultan hallgatja a történeteket. Nem hisz a fülének. Hiszen Kareem már tizenegy éve vele dolgozott, és soha semmi probléma nem volt vele. Lapozz a 276-ra.

432

A fiatal színész nő feltápaszkodik a földről, és hálás köszönetet rebeg. A Kígyó közben kegyelemért könyörög. Felajánlja, hogy hajlandó neked információkat átadni, ha cserébe szabadon engeded. Sőt, mindent elmond, amit csak tud, ha futni hagyod. Te azonban a törvényes rend egyik védőbástyája vagy, és soha nem mennél bele egy ilyen alkuba. Közlöd vele, hogy csak annyit ígérhetsz, hogy ha elmond mindent, akkor a bíróság esetleg kedvezőbb ítéletet fog hozni, de ez nem rajtad múlik. A Kígyó végül vonakodva beleegyezik. Két dolgot tudsz meg tőle. Először is azt, hogy a Carnage-i Lény nem más, mint Illya Karpov, a hírhedt F.E.A.R.-ügynök. Ezenkívül azt is megtudod, hogy merény-

letet terveznek az elnök ellen, amikor Titánvárosba látogat. A gyilkos a Regent szálló tetején fog rejtőzni. Ha ott vagy, amikor az elnök megérkezik, adj 100-at annak a lapnak a számához, ahol állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra, hogy lefűleld a merénylőt. 2-vel megnövelheted a SZERENCSEDET ezen információk hallatán. Lola Manche megmen-téséért 2 Hős pont jár. Ezek után átadod Kígyót a rendőrségnek, és dolgavégezetten hazatérsz. Lapozz a 79-re.

433

A porondmester könyörögni kezd, hogy ne juttasd a rendőrök kezére; nem akar még egyszer börtönbe kerülni. Vég-ső kétségbeesésében elmondja neked, hogy a Jégkirálynőt civil néven Sylvia Frostnak hívják, és nemrég megvásárolta a városi mézárszéket. Ha rábukkansz a Jégkirálynőre, vonj le 20-at annak a lapnak a számából, ahol akkor éppen állsz, és lapozz az eredményül kijött lapra. 1 SZERENCSE pontot kapsz ezért az információért. A porondmester reméli, hogy ezért cserébe szabadon engeded. Téved. Az Ezüst Harcos nem kegyelmez a bűnözőknek. Átadod a rendőrségnek. 3 Hős pontot kapsz. Lapozz a 148-ra.

434

Sikerül átnyomakodnod a tömegen, és egy férfit pillantasz meg, amint egy hatalmas vértócsa közepén hever a földön. A feje természetellenes szögben áll a nyakához képest. A ruháiból ítélve gazdag ember lehetett. Aranyveretes, barna bőr aktatáskája mellette hever. Tovább azonban nem néze-lődhetsz, mert a rendőrkordon finoman, de ellentmondást nem tűrően eltol a helyszínről. Lapozz a 181-re.

435

– Lafayette! Azonnal jöjjön ide! – Néhány pillanattal később már a főnököd, Jonah Whyte irodájában állsz lehajtott fejjel. Megpróbálsz valami mentegetőzést mormolni. – Elég ebből! – kiáltja a főnök. – Mit gondol, mi ez itt? Jótékonyági intézmény? Azt gondolja, hálásnak kéne lennem, hogy ma megtisztel minket szíves jelenlétével? Mindeneset-re igazán köszönöm önnek, hogy gondolt ránk, és befáradt ma dolgozni! De tudja mit? Ma jó kedvemben vagyok. Nyugodtan hazamehet, mára szabadságot kap. *Fizetés nélkül* persze! És ha holnap reggel nem maga lesz itt az első, úgy kirúgom, hogy a lába sem éri a földet, világos?! – Behúzott nyakkal somfordálsz ki az irodából. Hogy is mondhatnád el neki, mivel töltöd az idődet? A mai napra viszont kimenő van. Mihez kezdesz? Elmész a Wisneyland Vi-dámparkba (lapozz a 15-re), vagy csak úgy vásárolgatsz egy kicsit a városban (lapozz a 202-re)?

436

Félreugrasz a feléd száguldó fagyott hústömeg elől. A Jégkirálynő máris rád veti magát. Meg kell küzdened vele:

JÉGKIRÁLYNŐ ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

A Jégkirálynő érintése veszélyes. Minden egyes alkalom-mal, amikor eltalál, megfagyasztja a tested egy részét. Ez azt jelenti, hogy minden elszenvedett találat után 1-gyel csökkentened kell az ÜGYESSÉG pontjaidat. Ezeket csak akkor nyerheted vissza, ha ÉLETERŐ pontokat nyersz vissza (például, ha este lepihensz otthon). Ha legyőzted a Jégkirálynőt, lapozz a 241-re.

437

Berontasz az ajtón, és ráugrasz a kémcsövet tartó banditára. Bár sikerült kicsavarni az egyik kezéből a kémcsőállványt, a másik kezében még mindig tart egy ideggázt tartalmazó kémcsövet. Küzdelem közben arra is figyelned kell, hogy ne tudja eltörni a kémcsövet, különben ártatlan polgárok – *rólad* nem is beszélve – látják a kárát. Ez sokat elvesz a figyelmedből, ezért a következő harc idejére 2-vel kisebb lesz az ÜGYESSÉGED.

Első ALKIMISTA ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Valahányszor az Alkimista eltalál, *tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, folytasd tovább a harcot. Ha nincs szerencséd, lapozz azonnal a 28-ra. Ha legyőzted az első Alkimistát, felveheted a küzdelmet a másik kettővel (lapozz a 354-re).

438

Hazatérsz, és a nap feszültségeit a tv előtt pihened ki. A pihenés 6-tal megnöveli az ÉLETERŐ pontjaid számát (a *kezdeti* értéket természetesen nem lépheted túl). Másnap korra reggel munkába indulsz. Úgy döntesz, busszal utazol. Amikor a busz a Radd térre ér, izgatott tömeget pillantasz meg a tér közepén. Valami történik! Szinte ezzel egy időben a Bűnfigyelő is megszólal. A füledhez tartod, és már hallod is a géphangot: „COWFIELD TEJÜZEM. GYOR-SAN”. Azonnal leszállsz a buszról. Közelebről is megvizsgálod, mi okozta a Radd téri nyüzsgést (lapozz a 201-re), vagy inkább követed a Bűnfigyelő utasítását, és a két ház-tömbnyire lévő Cowfield tejüzem felé indulsz (lapozz a 369-re)?

439

A forgó szoba nem más, mint egy óriási, oldalra fektetett hordó, mely körbe-körbe forog. Az emberek kétségbeesetten próbálnak olyan sebességgel haladni az ellenkező irányba, mint amekkora sebességgel a hordó forog; ha túl lassan vagy túl gyorsan mennének, elkerülhetetlenül hasra esnének. Hárman vannak a hordóban, amikor belépsz, és boldogok, hogy utasításodra elhagyhatják ezt a forgó szörnyűséget. Megveted a lábadat, és végigvizsgálod a hordó belső falát. Találsz is egy finom művi kis kulcsot, mely egy rágógumipacába volt beleragadva. Úgy döntesz, hogy későbbi megvizsgálásra elteszed. Lapozz a 37-re.

440

A rendőrséget lenyűgözte a teljesítményed. Egyedül legyőzted a világ legerősebb és leghatalmasabb bűnszövetkezetét! Gonosz terveikre csakhamar fény derül. Utoshski kifejlesztett egy számítógép-központot, mely képes felülni a Pentagon és a „Csillagháború” hadi műhold közötti adásokat. Képes volt arra, hogy teljes mértékben irányítása alá vonja a műhold fedélzetén lévő szuperfegyvereket, melyek egész városokat képesek eltüntetni egyetlen gombnyomásra. Utoshski célja az volt, hogy az egész civilizált világ felett uralkodhasson.

De te megghiúsítottad a terveit. A Pentagon szinte azonnal megváltoztatja a titkos kódjait. A Titánium Kiborgot pedig szoros őrizetben fogják tartani élete végéig. 10 Hős pontot kapsz ezért a nagyszerű győzelemért. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy az egész világot megmentetted a F.E.A.R.-tól! Gratulálunk!

FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

TALÁLKOZÁS F.E.A.R.-REL



A törvény és rend kemény, bátor, megvesztegethetetlen bajnoka: ez vagy TE, az Ezüst Harcos. Emberfeletti erőidet Titánváros ártatlan lakóinak védelmére használod. Munkád sosem szünetel: a város maffiája mindent és mindenkit terrorizál, korrupciót terjeszt, amerre csak jár. A banda – a F.E.A.R. társaság – vezére a Titán Kiborg. Most, hogy hírek szivárogtak ki a F.E.A.R. közelgő vezérkari összejövetelét illetően, a feladatod egyértelmű: derítsd ki, hol lesz az összejövetel, fogd el a Titán Kiborgot és a csoportját, hogy bíróság elé lehessen állítani őket.

A pszé erő, a szuper testi erő, a fejlett technológia és a hatalmas pusztító energiák négyese közül bármelyiket választhatod a küldetésed elején. Ezekről – no meg a menet közben hozott döntésektől – függ, képes vagy-e teljesíteni a feladatodat, vagy sem. Kalandod során Hős pontokat nyersz és vesztesz, nyomokat fedezel fel, veszélyekkel nézel szembe, és vad terroristákkal küzdesz meg. Ebben a könyvben új, még izgalmasabb fordulatokkal bővítjük a Fantázia Harcos sorozatban megszokott szabályokat.

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

Rengeteg veszélyen kell átvágnod magad, és a siker egyáltalán nem garantált. TE döntöd el, melyik utat választod, mekkora veszélyt vállalsz és milyen ellenfelekkel küzdesz meg. Nem marad más választásod, mint ölni, különben téged ölnek meg!

218 Ft

VÉNUSZ