

9

Steve JACKSON
Jon LIVINGSTONE

CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ



VÉNUSZ

IZGALMAS JÖVŐBELI KALAND,
AMELYNEK HÓSE TE VAGY!

FH
FANTÁZIA
HARCOS

FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ

Amikor a gromulánok elrabolják a Galaktikus Elnököt, és a Föld nevű bolygón rejtik el valahol, a hatóságok természetesen hozzád fordulnak: az adott űrszektor Fejvadászához. Feladatod, hogy megmentsd az elnököt. Tudod ugyan, hogy hol tartózkodik az elnök, de hogy oda eljuss, számtalan ravasz ellenféllel, és a világegyetem legveszélyesebb androidjaival kell megküzdened. De tudod azt is, hogy ezeken kívül még számos olyan veszélyen is át kell vágnod magad, amelyet nem lehet előre kiszámítani. Negyvennyolc órád van, mire az elnök agyának szigorúan titkos tartalmába beletekinthetnek a gromulán agyszondák...

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. Sokszor nem marad más választásod, mint ölni, különben téged ölnek meg!

218 Ft

VÉNUSZ

A sorozat kötetei a következők:

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

Steve JACKSON
Joe LIVINGSTONE

CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ



Luke Sharp

Illusztráció Gary Mayes

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ
BUDAPEST 1993

A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Steve Jackson-Ian Livingstone:

STAR STRIDER

PUFFIN BOOKS 1987

Fordította: **SERFLEK SZABOLCS**

Ötlet copyright © Steve Jackson-Ian Livingstone 1987

Szöveg copyright © Luke Sharp 1987

Illusztráció copyright © Gary Mayes 1987

Hungarian translation © Serflek Szabolcs 1993

ISBN 963 7755 46 2

ISSN 1216-6758

Olvasószerkesztő:

SAFRANEK HAJNALKA

Művészeti vezető:

GÁL LÁSZLÓ

Művészeti szerkesztő:

DOBOS ISTVÁN

Borító:

GÁL LÁSZLÓ

Kiadja:

ÚJ VÉNUSZ LAP- ÉS KÖNYVKIADÓ

1126 BUDAPEST, Böszörményi út 16/b

Telefon/fax: 1553-422

Felelős kiadó:

SZÚCS RÓBERT

ügyvezető igazgató

Szedés és tipográfia:

ÚJ VÉNUSZ kft

Nyomtatta és kötötte: **ALFÖLDI NYOMDA RT.** 1993

Felelős vezető:

GYÖRGY GÉZA

vezérigazgató

A KÜLDETÉS

Fejvadász. Bűnözők, szélhámosok, és körözött személyek kézrekerítője. Az üldözöttek fejére vérdíj van kitűzve. A Felderítő és Nyomozó Szövetség alkalmazásában állnak. A legjobbakat Csillagközi Fejvadásznak hívják.

Encyclopedia Galactica

Különleges üzenet következik...

A gromulánok elrabolták Xerint, a Falaktikus Föderáció elnökét, és a Föld bolygó északi félgömbjének egyik kvadransába szállították. Félő, hogy agyszondáznak vetik alá. A Zand Társaság megerősítette, hogy az elnök cephaloprotektora mostantól számítva negyvennyolc galaktikus órán át képes ellenállni az agyszondának. Az idő leteltével az összes védelmi kódunk a gromulánok kezébe, és ezáltal nagy valószínűséggel ellenségeink, a Lila Lobogó Birodalmának kezébe jutnak. Ön a 6-os szektor legjobb fejvadásza. A galaktikus kereseti táblázatban a 97-es rangot viseli. Önre esett a választás, és a feladata a küldetés elvállalása esetén a következő (szabvány szerződés, speciális rátákkal):

Fejvadászi hivatásának felhasználásával a Földre utazik, felderíti az elnök hollétét, és MEGSZÖKTETI AZ ELNÖKÖT. A 7-es úrflootta a Föld körül az Ön jelére fog vágni. Kérem, vegye figyelembe, hogy a küldetés sikeres teljesítése esetén módunkban van igen nagy pénzüsszegeket átutalni Önnek. A Felderítő és Nyomozó Szövetség tájékoztatása szerint a küldetés el nem vállalása esetén nem áll módjában garantálni Önnek a bűnözők aktáiba való további betekintést.

Kérem jelezze, hogy elfogadja-e a küldetést (Igen/Nem)...

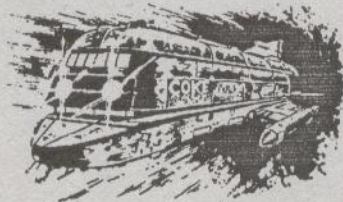
Köszönöm. További részletek következnek:

A gromulán rendkívül intelligens, humanoid faj. Eredetük ismeretlen, korábban világméretű terrorszervezeteket működtettek: Mesterei az androidgyártásnak és az illúziókeltésnek. Tőlük származik a Galaxy Ents Társaság Illuzo-Vízió 70-

ese, azonban az utóbbi évszázadban minden jogdíjat elvettek tőlük. Legújabb találmányuk az Illuzoszkóp, hordozható illúzió előállító készülék. A gromulánok felkészültek egy esetleges mentési akcióra, így **KÜLÖNLEGES ELŐVIGYÁZATOSSÁG** kívánatos! Az Ön segítségére aktiváltuk a szektorban az ott beépített kémandroidjainkat. Keresse az androidokat és az azonosítójeleket, de vigyázzon: a gromulánok mesterei az ellenséges robotok átprogramozásának.

A gromulánok az utóbbi évszázadban építették ki bázisukat a Földön. Maga a Föld egy apró, jelentéktelen bolygó a Galaxis peremvidékén. Valaha sűrűn lakott volt, de manapság kihalt, miután az úslakosai az Alphacentre emigráltak. A bolygó bevételi forrásai a sóbányászat és a szektoron áthaladó teherszállító úrhajók kiszolgálása. Sajnos, a phozonkristályok abban a neprendszerben nem működnek, ezért nem tudunk távolról lokalizálni embereket. Így Önnek kell majd jeleznie a flottának, ha megtalálta az elnököt.

A bolygót helyzete és phozonvédeltsége ideális búvohelyülé tette a bűnözők számára. A Földön számos „cél” fog találni, ez azonban megerősíti az Ön álcáját is. Azonban minden esetben tartsa magát az eredeti küldetéshez



Potenciális ellenfelek

A gromulánok

A gromulánok szuperintelligens humanoidok. Ha harcra kerül a sor, inkább megadják magukat, semmint fizikai küzde-

lembe bonyolódna. Mesterei a trükköknek, és csapdák. Korábban vándor életmódot folytattak, az utóbbi évszázadban azonban a Föld bolygón telepedtek le. Saját androidokat gyártottak, és kifejlesztették az Illuzoszkópot. Jelenések szerint imádnak sakkozni, és apró, földi csigákat tenyészteni.

Gromulán androidok

Rendkívül sokféle tervezésű létezik belőlük. Ezek szolgáltatják a gromulánok fő erőit. Besorolásuk **NAGYON VESZÉLYES**. Járatos vagy ugyan az androidok elleni harcban, így viszonylag könnyen el tudsz bánni az Ördroidokkal, a zsarudroidokkal, az adminisztrátordroidokkal, a takarítódroidokkal, stb., de az ún. excel droidokat jobb, ha inkább elkerülsz. Ha közel kerülsz valamelyikhez, megpróbálkozhatsz a deaktivációs pontjaikkal: a gromulánok attól tartva, hogy az androidjaik egyszer ellenük fordulhatnak, szándékosan „gyenge pontokat” építettek beléjük. Mint mindegyik hagyományos típus, a gromulán androidok is megsemmisítik magukat, ha már súlyosan meg lettek rongálva.



Bűnözők

Bárával találkozhat, az egyszerű adócsalótól egészen a kalózkirályig. Ezek jobbára békén fognak hagyni, de ha rá-

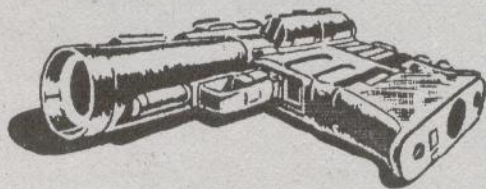
jönnek, hogy fejedáasz vagy, azonnal megtámadnak vagy elmenekülnek. Ne felejtse el, hogy a Galaktikus Törvény keretein belül tevékenykedsz, így nem áll jogodban embert ölni. Ha megteszed, te is bűnözővé válsz, és téged is körözni fognak. Ha utad során bűnözőkre bukkansz, „megjelölheted”, hogy később fülön csíphesd őket.

Hulgánok

A Föld bennszülött hűbéri közösségei, körülbelül 80-90 törzsi lehet belőlük. Valamiféle rég elfeledett vallás fanatikus hívei, mely főként színekkel és öltözködéssel, különösen nyakkendővel kapcsolatos. Személyesen igen gyengék, de nagy tömegben idegesítők lehetnek. Ha akarod, felhasználhatod őket a saját céljaidra. A törzsek közül a legjelentősebbek az alábbiak: R'al, Juve, Stienn, L'pool és G'ners. Semmilyen esetben se viselj színes nyakkendőt: a hulgánok ilyenkor azonnal támadnak.

Illúzió szörnyek és démonok

A gromulánok szeretnek ilyesféle illúziókat gyártani. Ne felejtse el, hogy az Illuzoszkóp nincs messze. Ha meg leszel rémülve tőlük az természetes, hiszen a gromulánok illúziók még a Brontosiakat és meg tudják rémíteni. És ne felejtse el azt sem, hogy számtalan féle illúzió létezik.



Fegyverek

A fejedáaszok nem hordanak sok fegyvert; legfontosabb fegyverük az emberfogó, Ulidor Zonie találmánya. A készülékből finom, folyékony műanyag lövell ki, mely hálónvá alakul, körülfonja az áldozatot, és tökéletesen mozgásképtelenné teszi. Sajnos a készülék gyakran hibázik (az esetek egyharmadában). A fejedáaszok mindenféle fegyver használatában jártasak – lézerfegyverek, kábítópuskák, sőt még a régimódi neutronkardokéban is -, de leginkább a gyors gondolkodásukra, kiváló reflexeikre és remek testi kondíciójukra hagyatkoznak.



Tulajdonságaid

A feladatodhoz tartozik, hogy egy idegen bolygóra utazz, és ott tevékenykedj. Ehhez először meg kell határozni az erősségeidet és a gyengéidet. A játékhoz egy ceruzára, egy rádírra és két dobókockára lesz szükséged. A hátrébb látható *kalandlapod* fontos szerepet kap majd játék közben. Mivel nem valószínű, hogy elsőre teljesíteni fogod a küldetésedet, a *kalandlapra* ceruzával írd, hogy később kiradírozhatsz, de az is jó ötlet, ha a játék előtt fénymásolatokat készítesz róla.

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-öt. 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. Az ÉLETERŐ pontjaid pozitív irányba is fognak változni a kalandod során. De mindig figyelj magadra: ha élelmiszerhez jutsz, egyél, ha pihenőhelyet találsz, pihenj. Ne felejtsd el, hogy nem egy phozonmotoros Robotzsaru vagy, hanem hús-vér ember!

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 ÉLETERŐD, az ÜGYESSÉGED és a SZERENCSED állandóan változni fog kalandjaid során. Folyamatosan nyilván kell tartanod az aktuális értéket, így vagy kis betűkkel írd, 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 vadd figyelembe, hogy soha nem haladhatják meg a *kezdeti* értéküket.

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 történések 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.

Félelem

Dobj egy kockával. Az eredményhez adj 6-ot, és az összeget írd be a *kalandlapodra* a FÉLELEM rovatba. Mivel a gromulánok gyakran használnak ijesztő illúziókat, néha felszólítást fogsz kapni, hogy *Tedd próbára a bátorságodat!* A rossz idegállapot kihatással van az ÉLETERŐDRE és az ÜGYESSÉGEDRE is, így ha nem sikerül a próba, ezeket le kell csökkentened. A bátorság próbára tétele teljesen hasonló a szerencse próbára tételéhez, csak a SZERENCSE pontjaid helyett a FÉLELEM pontjaidat kell használnod. A FÉLELEM pontjaid nem változnak a kalandod során.

Idő

A küldetésedben az idő központi szerepet fog játszani. 48 órád van, így 48 időegységgel kezded a kalandot. Ahogy előrehaladsz, ezek az egységek fogyni fognak. Mindig pontosan tartsd számon az időegységeket. Soha ne vesztegesd az idődet, de töltsd az időket olyan nyomok keresésével, amelyek később időmegtakarításhoz vezethetnek. Ha az IDŐ pontjaid a kaland közben nullára csökkennek, a küldetésed kudarcba fulladt: a gromulánok kiolvasták a védelmi kódot az elnök agyából.

KALANDLAP

[illegible]

NYOMOK

NYOMOK

ÜGYESSÉG

Kezdeti
ügyesség =

ÜGYESSÉG
Kezdeti
ügyesség =

ÉLETERŐ

Kezdeti
életerő=

ÉLETERŐ
Kezdeni
életerő=

SZERENCSE

Kezdeti
szerencse=

SZERENCSE
Kezdeti
szerencse=

FÉLELEM

FÉLELEM

OXIGÉN

[illegible]

SZÁMÍTÁSOK

SZÁMÍTÁSOK

TALÁLKOZÁSOK ELLENFELEKKEL

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség =
Életerő =

FIZIKAI

**SPECIÁLIS
FELADAT**

Ügyesség =
Életerő =

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

FIZIKAI

**SPECIÁLIS
FELADAT**

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség =
Életerő =

FIZIKAI

**SPECIÁLIS
FELADAT**

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

Ügyesség=
Életerő=

FIZIKAI

**SPECIÁLIS
FELADAT**

HARC

Az emberfogó segítségével elkerülheted a harcot, de lesznek helyzetek, amikor nem térhetsz ki a bunyó elől. A harc legtöbbször pusztakezes közelharc lesz. Lesznek azonban alkalmak, amikor fegyverrel kell küzdened. Mindkét esetben az alábbi szabályok az irányadók:

1. Jegyezd fel az ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait a következő üres Találkozás Ellenfelekkel rovatba a *kalandlapod*on. Ezek az értékek minden egyes ellenfélre meg lesznek adva, ha harcra kerül a sor. A harc ún. körökből áll. Minden körben a küzdő felek megpróbálnak sebezni ellenfelükön.
2. Dobj két kockával az ellenfelednek. Add a dobáshoz az ÜGYESSÉG pontjait. Az összeg az ellenfeled támadóereje.
3. Dobj két kockával magadnak. Add hozzá a saját ÜGYESSÉGEDET. Az összeg a te támadóerőd.
4. Ha a támadóerőd nagyobb, mint az ellenfélé, megsebezted őt: ugorj az 5-ös pontra. Ha az ellenfeled támadóereje nagyobb, mint a tied, ő sebzett meg téged: ugorj a 6-os pontra. Ha a két támadóerő egyenlő, kölcsönösen kivédtek egymás támadását. Folytassátok tovább a harcot a következő körrel (2. pont).
5. Megsebezted az ellenfeled, vonj le 2 pontot az ÉLET-EREJÉBŐL.
6. Az ellenfeled eltalált, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐBŐL.
7. Jegyezd fel az ÉLETERŐ pontok megváltozását.
8. Kezdj újabb kört az akkor éppen aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ismételd a 2-7. lépéseket egészen addig, amíg valamelyik küzdő fél ÉLETERŐ pontjai nullára nem csökkennek (meghalt).

Ha veszítesz, az általában halált jelent, bár lesznek esetek, amikor módodban áll elkúszni, és egy eldugott helyen felgyógyulni.

Ha egy android ellen bármikor dupla 6-ost dobsz, akkor megtaláljad az android gyenge pontját, és azonnal sikerült deaktiválnod.

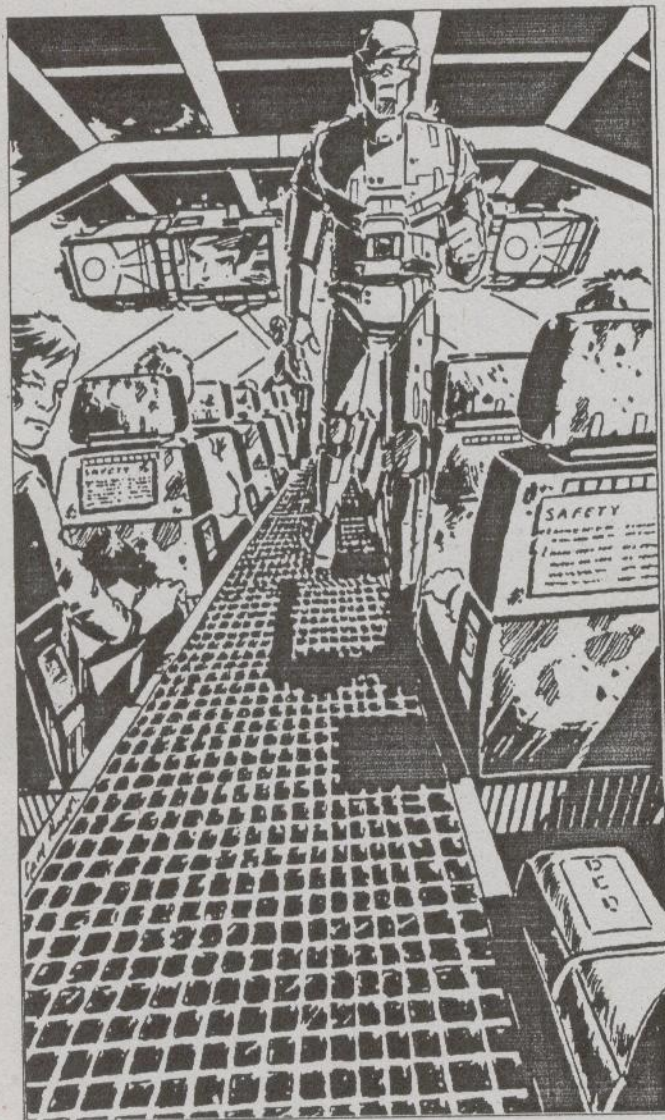
Egyéb erőpróbák

Lesznek esetek, amikor az ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjaidat a fentebb említetteken kívül másra is fel kell használnod: pl. légiharcra, célbalövésre, stb. Ilyenkor a *kalandlapod*on lévő Találkozás Ellenfelekkel, SPECIÁLIS FELADAT rovatokba írd be a részleteket: soha NE változtasd meg ilyenkor az igazi ÉLETERŐ pontjaidat.

A kalandod során néha ugranod, úsznod, futnod, stb. kell majd. Hogy megállítsuk, sikerrel teljesítetted-e a kívánt erőpróbát, dobj egy kockával, és add az eredményt az éppen aktuális ÉLETERŐ pontjaidhoz; ezeket az adatokat a Találkozás Ellenfelekkel, FIZIKAI FELADAT rovatokba írd be. Soha NE változtasd meg ilyenkor az igazi ÉLETERŐ pontjaidat.

SOK SZERENCSET!

Üzenet vége.



1

A 23-as Földi Űrállomásra érkezel. „Járatok a Fő-3-as Szektorba” hirdeti egy nagy neonreklám. Leparkolod Oberon űrhajódat az egyik átmeneti dokkban, és odasétálsz egy piszkos kinézetű jegyirodához. Senki sincs odabent. Megütögeted a plexiüveget, mire nagynehezen feltűnik egy MegaCorp android, és valamit motyogni kezd. Ezt a robotot szemmel láthatóan már évekkkel ezelőtt ki kellett volna selejtezni. Kicsit nehezére esik megértenie, mit is akarsz – egy jegyet a következő űrsiklóra –, de végül is elveszi a hitelkártyádat, és valami olyasmit motyog, hogy „Ez tökéletesen megteszi”. Végigcsörtetsz a hosszú folyosón, és hallod, hogy a MegaCorp még utánad nyikorog egy „Érezze jól magát”-ot.

Az űrsiklón körülbelül húsz ülés van, ebből csak öt foglalt. Egy kiszolgáló android a helyedre tessékel, és a kezébe nyom egy kis füzetkét a biztonsági előírásokról. Valami ragadósra ülsz le. Az android megkérdezi, mit hozhat. Mit válaszolsz:

”Köszönöm, semmit”

”Egy koktél”

”Ételkockákat”

Lapozz a 199-re

Lapozz a 69-re

Lapozz a 203-ra

2

Egy üres kamrában vagy. Északkelet felé (lapozz a 7-re) és délkelet felé (lapozz a 395-re) vannak kijáratok, valamint egy másik alagút indul innen északnyugatnak (lapozz a 27-re).



3

Ahogy visszafelé rohansz, gépi morajlást hallasz magad alól. Megtapogatom az árok falait, és döbbenet veszed tudomásul, hogy azok nem szilárdak. Keményen beleürögsz egyet, és a fal egy helyen beomlik. Odabent egy alagút húzódik, melyben sószsákokat szállító futószalag halad Róma felé. Ráugrasz az egyik zsákra. Menet közben legalább egy kicsit kipihenheted magad. Növel meg 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 149-re.



4

Leültetnek, és megkínálnak az italukkal, melynek íze leginkább a harmadnapos kerozinéhoz hasonlít. Nyilván azt hiszik, hogy te is valami gengszter vagy, ezért nem is nagyon kérdezetnek. Támadásokat szerveznek a közeli gromulán házak ellen. Csatlakozol hozzájuk, remélvén, hogy így lehetőség lesz majd egy információs terminálhoz jutni. Váratlanul azonban egy nagydarab, szakállas fickó lép elé, és ököllel az arcodba vág. Felveszed vele a harcot (lapozz a 216-ra), vagy hagyod, hogy megverjen (lapozz a 141-re)?

5

A bel oldali terminál elé állsz. Nyilvánvaló, hogy a kód-szó az lesz, hogy lépned kell egyet a huszárral. Egy huszár van, és azzal is csak két lépés lehetséges. A futó felé lépsz (lapozz a 160-ra), vagy a bástya felé (lapozz a 112-re)?

6

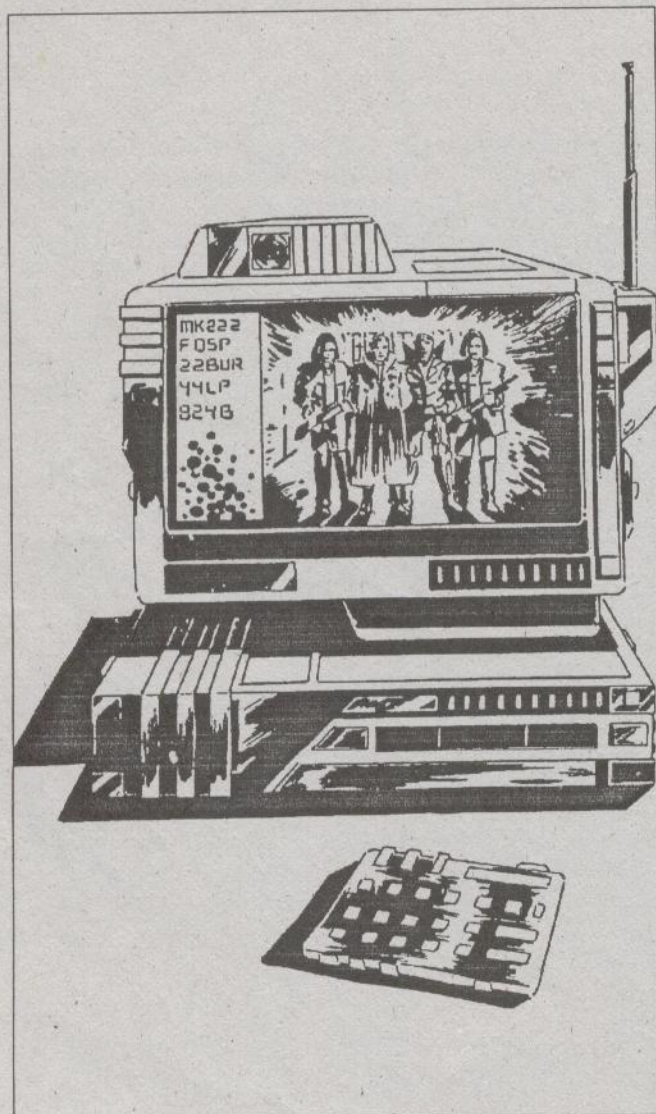
Váratlanul megjelenik előtted egy gromulán arca. Nyilván illuzoszkóp figura, mert magas, és jóképű. Úgy tűnik, mint ha a hangja egyszerre jönne minden irányból: közli, hogy a beépített ügynökeiktől tudnak az akcióról. Mindössze csak annyit kell tenned, hogy elmondasz mindent, amit tudsz, és akkor szabadon engednek. Elmondasz mindent (lapozz az 57-re), vagy inkább csöndben maradsz (lapozz a 122-re)?

7

Egy ételkockákkal és italcsövekkel teletömött kamrába jutsz. Egy pakoló-droid serényen apró dobozokat mozgat. Phensz egyet, és fogyasztasz valami finomat? Ha igen, vonj le 5 IDŐEGYSÉGET, és növel meg 4-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Észekelt felé (lapozz a 21-re) és délnyugat felé (lapozz a 2-re) vannak kijáratok.

8

Helyes: $A+B-1=C$. Az ajtó félrecsúszik, és váratlanul saját magaddal találod szemközt magad. Képmásodnak is ember-



fogó van a kezében. Az illúziót figyelmen kívül hagyod, és az lassan elenyésczik. A terminál itt van előtted. Odalentről csatazaj szűrődik fel: Gus foggal körömmel biztosítja számodra az időt. A képernyőn a következő felirat jelenik meg:

JELKÓD 67 64 73 46 ?

Ha tudod a választ (a sorozatból hiányzó számot), lapozz az eredményül kijött lapra. Ha helyesen válaszoltál, a szövegből azonnal meg fogod tudni. Ha nem tudod a választ, vagy nem válaszoltál helyesen, lapozz a 169-re.

9

Minden érzéked azt parancsolja, hogy ne tedd, de te mégis bemászol a pilótaülésbe. A karok megragadják a lábadat. Nem érzel semmit. Leülsz, és egy kar csavarodik a nyakad köré. Lenyúlsz a fortyogó mocsárba, és kitapogatsz a rakétahajtómű indítógombját. A rakéta felsüvölt, mire az iszap lassan áttetszővé válik, majd teljesen elenyésczik. Hátranézel, és a hátsó ülésen egy apró készüléket pillantasz meg: egy gromulán illuzoszkópot. A Lurgan nyilván így védte a járgányát. Lapozz a 211-re.

10

Óvatosan megbizonyosodsz róla, hogy nincsenek gromulánok és droidok a környéken, és besurransz a szobába. A bűnözők döbbenet bámulnak. A terminálon videohírek olvashatóak; ugyanis ez TV-ként is funkcionál a magasrangú gromulán számára. Váratlanul az Elnököt pillantod meg egy gromulán és két Őrdroid társaságában. Memorizálsz a képer-

nyő bal oldalán látható koordinátákat. Az első négy kódszó az Északi Föld Szektor galaktikus koordinátája, az utolsó kódszavat azonban nem ismered fel. Ennek ellenére azért nem esett nehezedre, hogy megjegyezd. Az ajtó felé indulsz, de a gromulán megjelenik. Rémülten eltátja a száját, amikor fenyegetően felé indulsz, és rémületében a padlóra omlik. Kimész az ajtón, ahol két excel vár már rád. Azonnal megragadnak. Lapozz a 322-re.



11

A droid házi célokra készült, így érzékeny „ember-lokátorral” van felszerelve. A droid rád néz, majd odalép egy fali kapcsolópanelhez, hogy lenyomjon egy gombot. Gyorsan nekirontasz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, sikerül lefognod a droidot, mielőtt még megnyomhatná a gombot (lapozz a 236-ra). Ha nincs szerencséd, a hícásra két excel droid jelenik meg. Megragadnak, és elkábítanak. Kalandod végét ért.

12

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Egy kamrában vagy, ahonnan észak felé (lapozz a 336-ra), és nyugat felé (lapozz a 180-ra) mehetsz tovább. A déli kijárat el van torlaszolva.



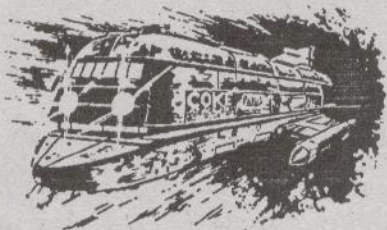
13

Behúzol egyet ellenfelednek, és rohanni kezdesz Willi felé. Meugrasz a rozsdás csatornalejáróba (majdnem elgázolod a droidot), és Willi lezárja magatok után az aknafedelet. Egy sötét, fullasztó lyukba kerültél. Egy alagút vezet előre, melynek végén halvány fényt pillantasz meg. Willi maximális fényerőre állítja a szemeit, hogy világítson egy kicsit, de így is iszonyú sötét van. Jó párszor hasra vágódsz, mert nem látod lábad alatt a kiálló vasakat, szemétkupacokat, ürüléktócsákat. AHogy haladtok előre, Willi felbukik, és beleül eg halom szemétkébe. Te tovább haladsz, tudván, hogy a robot a gyorsabb, így hamar újból utol fog érni. Végre elérsz a fényhez: egy rácson keresztül szűrődik be fentről. Ebben a pillanatban tompa morgást hallasz magad mögül távolabbról. Megfordulsz. Willit nem látod sehol. A morgás egy akna mélyéről hallatszik. Felmászol a rácshoz (lapozz a 192-re), vagy inkább leereszkedsz az aknába (lapozz a 255-re)?

14

A „Le Spot”-ban sötét uralkodik. Lezárt kockák sorakoznak, melyekbe hitelkártyákat kell bedugni. Így teszel, mire kinyílik az ajtó; belépsz, és leülsz az egyetlen rendelkezésre álló székbe. Négy menü jelenik meg a képernyőn. A

leírások csábítóak. Kiválasztod a legdrágább menüt (ez most kivételesen „igazi” menü), de szomorúan tapasztalod, hogy ugyanazt kapod, csak a csomagolása más. Növel meg 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 136-ra.



15

A droid abbahagyja a zümmögést, és kísétál az utcára. Hagyod, hadd menjen. Eszedbe jut, hogy az utcai gyorsaságpróbáknak volt egyfajta etikai kódexe, és tudod, hogy a droid most nem számít arra, hogy hátbatámadják. Előhúzod az emberfogót, célzol, és lenyomod az elsütőbillentyűt. Az excel orra bukik, amint a háló szorosan összefonja. Látnod azonban, hogy nekiáll lassan leszaggatni magáról a „szakíthatatlan” plasztihálót. Szólsz a többieknek, hogy segítsenek, és hárman rávatíték magatokat a droidra. A robot azonban elképesztően erős. Ezenközben a lány beszállt a gyorskocsijába. A verekedők felé fordul vele, és felgyorsít. Ti félreugrotok. Az excel éppen feltápáskodik, hogy darabokra szaggasson benneteket, amikor a rakétakocsi telibe találja. Nagy csattanás, és az android darabokban hever az utcán. Lapozz a 161-re.

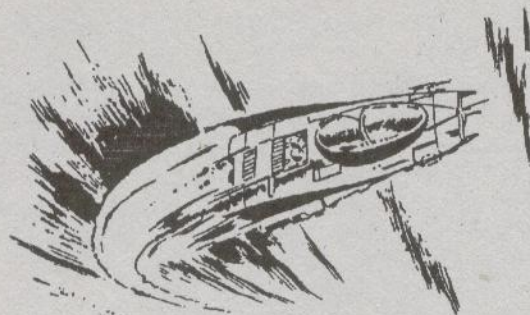
16

A többiek elvonszolják az ájult óriást, és ismét összeláncolják a kezeidet. Megváród, amíg kimennek, utána körbenézel a felszerelésed után. Az órád és az emberfogód egy közeli széken pihennek. A hallottakból kitalálod, hogy Párizsban vagy. Ha le tudnád adni az azonosítójeledet, egy „beépített” droid biztosan megjelenne, és kihúzna ebből a csávából. De hogyan jutsz el az órádig? Kinyújtod a lábadat, és megpróbálsz közel húzni a széket a lábánál fogva. Dobj két kockával, és add össze az eredményüket: ekkora távolságra kell kinyúlnod. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐ pontjaidat: ekkora távolságra tudsz kinyúlni. Ha elérted a széket, lapozz a 94-re. Ha nem, sajnos hiába próbálkozol mással, nem sikerül. Kalandod véget ért.

17

Felnyitsz egy ételkockát, és harapsz egyet a benne lévő bama, nyúlós masszából. Ekkor azonban rakétamotorok robaját halod, és egy szempillantás múlva Lopsti és bandája ront a vendéglőbe. Körülvesznek téged. Botjaikkal a tenyerüket ütögetik, és lazán pörgetik kábítófegyvereiket. Lopsti ellentmondást nem tűrő hangon közli, hogy te most azonnal velük mész. Megverekeadsz velük (lapozz a 248-ra), vagy inkább teszed, amit parancsoltak, és később megpróbálkozol valamivel (lapozz a 175-re)?





18

Helyes: $A/C*2=B$. Az ajtó félrecsúszik, te pedig egy sötét szobába jutsz. Az egyetlen fényforrás a terminál képernyője. A képernyő számos lehetőséget kínál fel, többek között a „Biztonsági” nevűt is. Kiválasztod ezt, mire megjelenik egy almenü, melyben találsz egy „Elnök” feliratú menüpontot. Mosolyogsz magadban, és megdicséred a gromulánok rendszerességét. Kiválasztod a menüpontot, és az alábbi számso-rozat jelenik meg a képernyőn:

1 8 27 ?

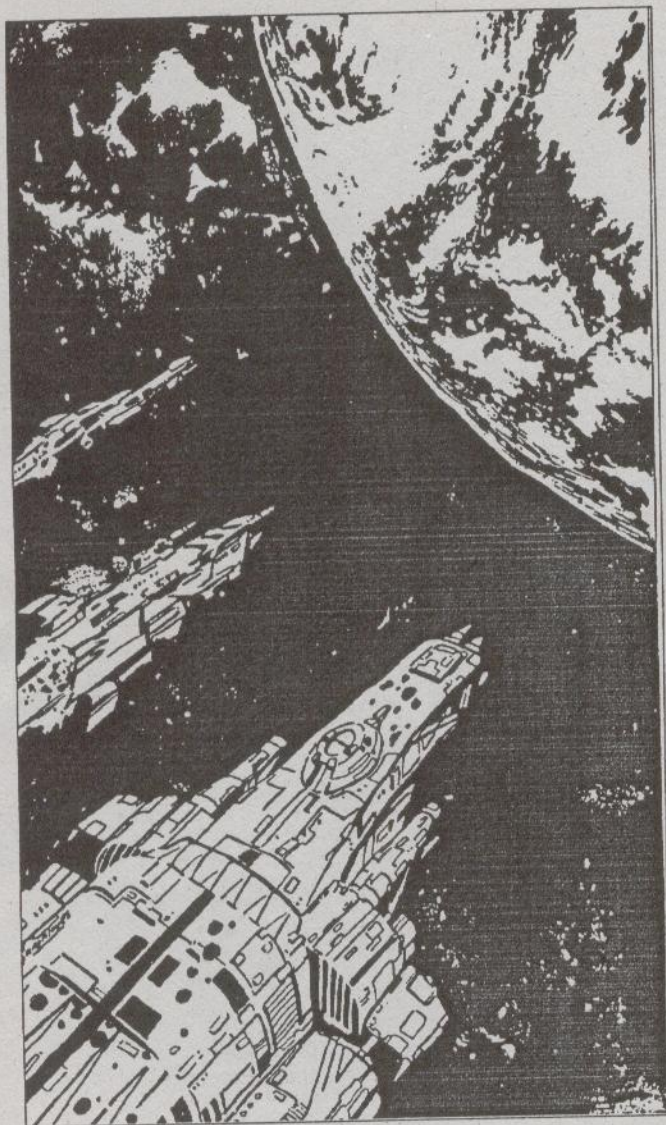
Gépeld be a hiányzó számot a terminálba. Lapozz az eredményül kijött lapra. Ha eltaláltad, a szövegből ezt azonnal megtudod. Ha nem találtad el, vagy nem tudod a számot, lapozz a 124-re.



19

Szégyenszemre Kinta Lopsti legyőzött. Amíg a társaihoz szalad, te bekúszol az étkező székei alá, és eltűnsz egy tö-rött rácsú szellőzőnyílásban. Hallod, amint a banda kutat utánad, de végül Lopsti int nekik, hogy hagyják az egészet. Dübörgő motorokkal elhúznak. Kimászol rejtekhelyedről. A vendéglőben nincs senki. Találsz egy kifüggesztett Ezüstnyíl menetrendet: csak ritkított járatok közlekednek, a következő negyvennyolc óra múlva indul. Az étkező pedig csak akkor működik, ha busz érkezik. Fáradt vagy és éhes. Találsz ugyan egy ételkiosztót, de a gép nem fogadja el a hitelkártyádat. Feltöröd erővel (lapozz a 101-re), vagy inkább ki-mész az utcára (lapozz a 230-ra)?





20

Az ajtó félrecsúszik, és megpillantod a Galaktikus Mentőflotta háromdimenziós kivetített képét. Körbenézel, és rájössz, hogy egy gromulán adószobában vagy. Innen közvetítik a friss híreket a gromulának termináljaira. Lenyűgöz a flotta mérete. Miközben azonban azt bámulod, egy gromulán technikus lép be a szobába, meglát, és kiabálva elrohan. Mielőtt akár csak egy mozdulatot is tehetnél, egy óriás préseli be magát a bejárati ajtón. Megragadod a neutronkardodat, de az óriás kinyitja a száját, és egy Korwelli halálsugár röppen a fejedbe. Kalandod véget ért.

21

Egy kamrában vagy. Az északi és a délkeleti kijárat el van zárva. Merre indulsz:

Északkeletnek?

Lapozz a 62-re

Keletnek?

Lapozz a 48-ra

Délnyugatnak?

Lapozz a 85-re

Nyugatnak?

Lapozz a 7-re

Ha akarod, folytathatod utadat az északnyugat felé vezető kisebb alagútban is (lapozz a 82-re).

22

Az Ezüstnyíl elindul. Az utazás esemény nélküli, mindössze néhány gusztustalan történetet halasz a többiekől a Luxurus élvezeti bolygón megesett kalandjaikról. Végül elérik Madridot. Az utasok kiszállnak. Lapozz a 179-re.

23

Üres térbe lépsz. Súlytalanul lebegsz egy darabig, majd egy lézersugár szétrobbant. Kis porcsomó marad belőled mindössze a sarokban, de azt is hamar eltünteti egy arra járó takarítódroid. Kalandod véget ért.



24

Végigcipeled az elnököt az alagúton és egy csigalépcső aljához értek. A lépcső mellett egy igen nagy, régimódi liftet pillantasz meg. A liftet ősi reklámszövegek borítják, melyekből egy kukkot sem értesz. Hallod az üldözőid zaját. A liftbe szálltok be (lapozz a 307-re), vagy gyalog felmentek a lépcsőn (lapozz a 371-re)?

25

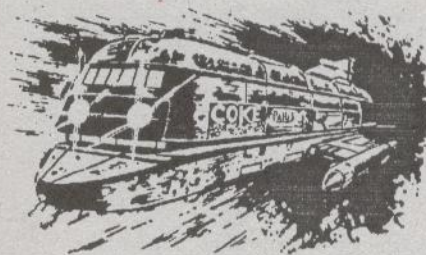
A létra erős ugyan, de nagyon piszkos és csúszós. Nincsenek recék a sima acélrudakon, így jó pár percben is beletelik, amíg sikerül felmásznod rajta. A fény fentről szűrődik be, és ahogy feljebb és feljebb jutsz, egyre erősebb és erősebb lesz. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 209-re.

26

Amikor átlépsz az ajtón, az becsapódik mögötted. Egy kocka alakú üvegtartályban vagy, és a fejed fölött hatalmas víztömeg lebeg! Amikor megfordulsz, látod, hogy az ajtó teljesen eltűnt. Váratlanul egy nehéz, acélgolyó hullik a vízbe. A golyóból hegyes tüskék állnak ki. Athullik a víztömeg, és tőled néhány centire áttöri a padlót. Felnézel, és látod, hogy újabb szöges golyók követik. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. *Tedd próbára a SZERENCSEDET háromszor!* Ha mindháromszor szerencsés vagy, a lehulló golyók annyira kilyuggatták a padlót, hogy az már nem bírja tovább megtartani a súlyodat, és recsegetve beomlik (lapozz a 333-ra). Ha akár egyszer is nincs szerencséd, az egyik labda fejen talált (lapozz a 201-re).

27

Beszaladsz az új alagútba, de váratlanul egy sereg hegyes karú állja az utadat. Sajnos már nem tudsz idejében lefékezni... Az alagút csak egy gromulán illúzió volt. Kalandod véget ért.



28

Lefekszel a piszokba. A Patkány megáll előtted. Szenzoraidat átfésüli a következő csatornaszakaszt; te közben meg sem moccansz. A Patkány továbbindul, de aztán megtorpan, és visszafordul. Egy szonda nyúlik ki a testéből. Tudod, hogy érzékelni fogja a testhőmérsékletedet, és utána tüzet nyit. Rohanni kezdesz (lapozz a 289-re), vagy megpróbálsz eltörni a szondát (lapozz a 81-re)?

29

Ahogy közel érsz hozzájuk, a hulgánok feléd fordulnak, és lassan körülvesznek. Óvatosan figyelik minden mozdulatodat. Néhányan láncot lóbálnak a kezükben. Aztán megszólal az egyikük (nyilván a vezetőjük), és megkérdi, van-e nálad pénz. Alaposan szemügyre veszed a figurát; az arcára egy 90-es szám van tetoválva. Adsz nekik pénzt (lapozz a 147-re), vagy megtagadod, és ellenállsz (lapozz a 287-re)?

30

Mozdulatlanul állsz. A repülő leszáll, és két excel jelenik meg melletted. A droid, amelyet követtél, szintén hozzád lép. Alaposan átkutatnak. Megtalálják az azonosítókártyádat, az emberfogódat és az órádat is. Az android elveszi az órádat. Megnyomja a hívójeladó gombot, melyre azonnal válasszol egy kis áramkör, melyet a karjába építettek. Azonnal egy dobozba kerül: nyilvánvaló illúzió, de a doboz falai folyamatosan mozognak, nyúlnak, hosszabbodnak, keskenyednek, szélesednek. Hamarosan elveszted az eszméletedet,

és egy gromulán cellában találsz magad, a Zand Társaság „Mondj el mindent” fantázianevelő vállalatógépébe szíjzva. Mondanom sem kell, hogy a kalandod véget ért.

31

Körül nézel. Távolság két őrdroid sétál fel és alá egy széles utcán. Mintha keresnének valamit. Ellopózol a helyszínről, és befordulsz balra egy keskenyebb utcába. Váratlanul egy öreg Vidprint üzletet pillantasz meg, melynek kirakátában néhány antik floppy díszel. Utoljára még gyermekkorodban láttál ilyet a Cavod és Xiberti Múzeumban. Bemész az üzletbe (lapozz a 251-re), vagy inkább továbbhaladsz (lapozz a 83-ra)?

32

Körül nézel. Egy jól karbantartott ház kertjében vagy. Körül sétálsz, amikor hallod, hogy valaki hív: kiderül, hogy egy gromulán az, aki épp kijött a házból. Azt mondja, örül, hogy eljöttél, mivel a savassági szabályozó nem működik, így az illuzozskóp is és a robotok is használhatatlanok. Néhány mozdulatlan droid mellett haladtok el. Az információs termináljához vezet, és várakozóan néz rád. A lehetőség ajtaja szélesre van tárva előtted. Megragadod a gromulánt, és megparancsolod neki, hogy kérje le az Elnökkel kapcsolatos, titkos adatokat. A vékonyka gromulán elsápad, és az ujjai azonnal szánkázni kezdenek a billentyűzeten; majd halálos ájulásban a padlóra rogy. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 237-re.



33

Helyes a válasz: $A + B - 1 = C$. A képernyőn megjelenik egy menü, amelyből fontos biztonsági információkat tudsz meg. Egy másik menü jelenik meg, melyben (ez is tipikus gromulán hatékonyság) szerepel az Elnök is. Kiválasztod ezt a menüpontot, és a következőt kapod:

212 (59) 94

737 (?) 173

Ha tudod a választ, lapozz az eredményül kijött lapra. Ha helyesen válaszoltál, a szövegből azonnal meg fogod tudni. Ha nem tudod a választ, vagy nem válaszoltál helyesen, lapozz a 194-re.

34

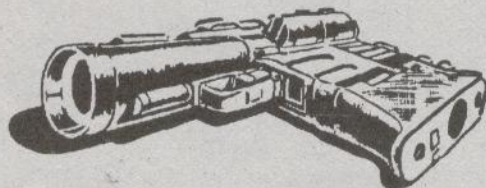
Hirtelen a te droidod ront ki az épületből, és arccal előre a kövezetre zuhan. Két lyuk van az oldalában, de az egyik kezében egy papírt szorongat. Gyorsan elolvasod, mi áll a papíron, és felismered, hogy az első három kód London koordinátája. A negyedik kódod megjegyzed (ha még nem tudtad volna eddig). Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Váratlanul egy gromulán repülő jelenik meg, és gépágyúiból tüzet nyit rátk. Rohanni kezdesz. Balra indulsz (lapozz a 104-re), vagy jobbra (lapozz a 156-ra)?



Megtörpansz az alagútban: saját magaddal találod szemközt magad, és egy neutronkard van a kezében. Gyanítod, hogy illúzióról van szó, de amikor a másik éned vállából egy kis kábítószugár lövell ki (ez nagyon is valódi volt!), be kell látnod, hogy ez egy ügyesen megformázott android lehet csak.

ANDROID MÁSOLAT ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, egy Stokex 9-ről származó, apró, repülő vérszívó lény röppen ki a droid testéből, és a lábakra tapad. Le kell vágnod onnan. Csökkentsd 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 21-re.



Dél felé haladtok. Willi nagyon beszédes; nyilván saját személyiségáramköre van. A mozgáskoordinációs egységei azonban megrongálódhattak, mert folyton leejti a dobozait. Mire elértétek az irányítója házat, a dobozok java részét már te cipeled. Három Ördroid, egy illuzoszkóp és még számos más gromulán készülék őrzi a házat. Willi szólít, amikor

tiszta a levegő és egy ajtóra mutat egy lépcsősor tetején. Neki nem volt esélye arra, hogy bejusson, és megvizsgálja a terminált. Felrohansz a lépcsőn, és látod, hogy az ajtó csukva van ugyan, de nincs bezárva. Azonnal belépsz a szobába (lapozz a 260-ra), vagy előbb átvizsgálod a terepet riasztó után (lapozz a 301-re)?

Egy kamrában vagy, melynek el van zárva a déli, az északkeleti és az északnyugati kijárata. Egy jel nélküli ajtót látsz (lapozz a 20-ra), valamint két kijáratot: nyugatra (lapozz a 353-ra) és keletre (lapozz a 116-ra).

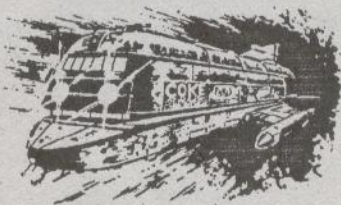
Lenyomod az „A” billentyűt, és a képernyőn a következők jelennek meg:

Q867 RT88 20KK

Felismered, hogy ezek a Londoni bázis kódjai. A képernyő elsötétül. Lapozz a 368-ra.

Az űrsikló a bolygó sötét oldalán landol, nyilván a 3-as szektor egy elhagyott részében. Sehol sem látod házak fénycsíkait, ebből arra következtetsz, hogy a bázis még azokban az időkben épülhetett, amikor az űrsiklóknak még hatalmas leszállóhely kellett. Az utasok kisereglének a gépből. Körül-

nézel, és egy ismerős „Rakétabérlet” feliratot pillantasz meg egy rozszant pult felett. Egyetlen android sincs szolgálatban. Bőngészni kezded a gyorskocsi brosúrákat, miközben a többi utas kísértél a váróteremből, és beszállnak a füstölő rakétahajtóművekkel várakozó Ezüstnyílba. A busz úticélja Madrid. Az egyik sarokban egy takarítódroid egy pillanatra abbahagyja a munkáját, és rád bámul. Vársz még egy kicsit, hátha érkezik egy gyorskocsi (lapozz a 145-re), megszólítod az androidot (lapozz a 357-re), vagy inkább a többiekkel tartasz az Ezüstnyílba (lapozz a 373-ra)?



40

Amikor magadhoz térsz, egy antigravitációs uszodában fekvé találsz magad. A falak nélküli víztömbre bámulsz, amikor megjelenik a gromulán, és elnézést kér, „de hát a játék mindig érdekesebb, ha élet a tét”. Ellát élelemmel és itallal (4 ÉLETERŐ pontot kapsz), majd órákon át beszél. A beszédjéből megtudod, hogy magas rangot tölt be a Gromulán Főhadiszálláson. A sarokban egy információs terminál időnként csipog egyet. Amikor a gromulán távozik egy pillanatra, az Elnök képét pillantod meg a képernyőn. Oda lépsz a terminálhoz (lapozz a 242-re), vagy inkább maradsz a helyeden (lapozz a 190-re)?

2



41

A robotpilóta remekül működik, és rácsatlakozik egy Madrid felé vezető légiútra. A robot simán le is száll, te pedig benavigálsz a gépet az irányítók által kijelölt parkolóhelyre. A kocsi finom zökkenéssel végül megáll. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET.

Felcsapod a pilótafülke plexi tetejét. Amikor kiszállsz, látod, hogy az illuzoszkóp ismét bekapcsolt – a pilótafülke megintcsak csurig telt bugyborékoló mocsárral. Elsétálsz a géptől. Amikor visszanézel, látod, hogy egy zsarudroid a kocsi mellett áll, és valamit jegyzetel. Hirtelen az eszedbe villan, hogy a kocsi valószínűleg lopott volt, és most lefűltek. Kár, így most már nem tudod újból használni. Lapozz a 179-re.

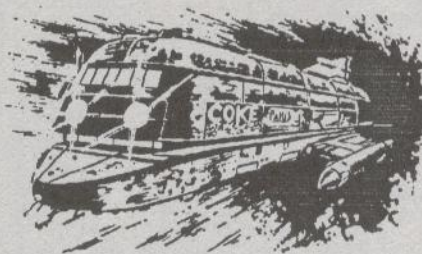
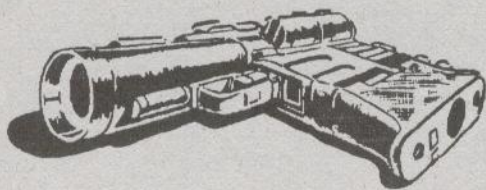
42

Villámgyorsan rohansz, de két android jelenik meg mögötted, és üldözőbe vesznek. Dobj három kockával: az összeg a droidok sebessége. Ha nagyobb, mint az ÉLETERŐD, kénytelen vagy irányt változtatni (lapozz a 262-re). Ha a két szám egyenlő, vagy az ÉLETERŐD nagyobb, si-

került lehagynod Őket. Futsz még egy darabig, de aztán megállsz egy nagy épület előtt, és körülnézel (lapozz az 59-re).

43

Az android gyors tempóban kelet felé halad. Szédítő tempóban kanyarog a mellékutcákban, és nemsokára mindketten egy gromulán udvarház előtt álltok. Gus (így hívják a robotot) egy percig sem tétovázik, amikor meglátja az ajtó előtt álló két őrdroidot. Szól neked, hogy itt várj, majd majd megmutatja magát az Őröknek, és egyik lábára sántítva úgy tesz, mintha menekülni próbálna. Az Őrdroidok zümmögő kíváncsiság-áramkörökkel Gus felé indulnak. Amikor odaérnek, Gus egy jól irányzott ökölcsapással leteríti az egyik Őrt, a másikat pedig erősen megrúgja. ELŐrerohansz, hogy a droid segítségére siess, de már nincs rád szükség. Az Őrdroidok a földön heverve szikráznak, zizegnek, majd mindketten megsemmisítik magukat. Követed Gust a házba. – Az információs terminálok a felső emeleten lesznek – mondja, és elfoglalja a helyét a lift előtt: lézerkarabély az egyik kezében, kábítópisztoly a másikban. Amikor felérsz a legfelső emeletre, odalentről lézersugarak vijjogását és robbanások dőrejét hallod. Nincs sok idő. Egy ajtó van előtted: lapozz a 92-re.



44

Egy legmodernebb gromulán technikával rendbehozott kamrában találod magad. Egy videoképernyő van a falon. Éppen saját magadat pillantod meg rajta, azzal a figyelmeztető üzenettel együtt, mely szerint valószínűleg a Londoni Belső Bázison tartózkodsz. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Találsz egy ajtót, melyen a „Belépni engedély nélkül szigorúan tilos” felirat díszel (lapozz a 334-re). Ha nem tetszik az ajtó, kimehetsz a kamrából nyugat (lapozz a 71-re) és kelet (lapozz a 131-re) felé is.



Mire megérkeztek Rómába, alaposan elfáradsz. Megnézed, mikor indul tovább a busz, és beállítod az időpontod a kárórán. Kitámolyogsz az állomásról, és az első felirat, amit meglátsz, a következő: „Étel és Alvókamrák”. Nagyon csábítónak tűnik, és látod, hogy a busz utasai közül néhányan már el is indultak az irányában.

- Ez tökéletesen megteszi – feleli az ajtónálló automata, amikor becsúszatsz a nyílásba egy hitelkártyát. Odabent kivaszol egy Virwat-kacsa elnevezésű ételkockát, leülsz egy romos székre, és elrágod a nem túl élvezetes vacsorát. Körülnézel a helyiségben: a padlót szemét borítja. Mintha csak egy megelevenedett bűnügyi nyilvántartót látnál. Néhány figura jó pár száz hitelkártyát megérme, de most túl fáradt vagy. Az egyik alvópolcon egy nő ül, és egy kábítópisztolyt tisztogat. Valahonnan ismerősnek tűnik. A nő rád bámul, majd becsúszik az ágyába, és bezárja az alvókamrát. Te is hasonlóképpen cselekszel. Növel meg 6-tal az ÉLETERŐ pontjaid számát.

Amikor felkelsz, a nő is éppen távozóban van. Követed őt (lapozz a 153-ra), vagy inkább a saját feladatoddal törődsz (lapozz a 142-re)?



Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A fiú egyenesen előtted rohan. Ez remek alkalom, hogy használd az emberfogót. Dobj



egy kockával: ha az eredmény 1-3, felsültél (lapozz a 207-re); ha az eredmény 4-6, elkaptad a kölyköt (lapozz a 345-re).



47

A szoba váratlanul megváltozik. Egy gyönyörű tengerparton állsz, a nap éppen lenyugszik, és tudod, hogy gazdag vagy és hatalmas. Részletekre azonban nem emlékszel. Már éppen emlékezni kezdesz, amikor képzett fejavadász elméd felülkerekedik, és eszedbe jut, hogy ez megint csak a gromulának egy kis agyjátéka. A környék elenyészik, és sötétség veszi át a helyét. Négy ajtó jelenik meg. Egy hang közli, hogy közülük három a biztos halálba vezet, a negyedik azonban a szabadulás felé. A választás a tiéd. Viszont hamar döntened kell, mert mögötted a fal vörösen izzik, és egyre közelebb araszol hozzád. Az ajtókon sakkfigurák ábrái vannak. Melyik ajtót választod:

A gyalogot?
A huszárt?
A bástyát?
A futót?

Lapozz a 23-ra
Lapozz a 166-ra
Lapozz a 212-re
Lapozz a 225-re

48

Egy kamrában vagy, melynek el van zárva a délkeleti kijárata. Nyitott kijárat van viszont keletre (lapozz a 331-re), nyugatra (lapozz a 21-re) és északnyugatra (lapozz a 62-re).



49

A jobb oldali fedezék felé iramodsz. A bika azonban rád-rohan. Megvárod, amíg közel ér, és beledöföd a lándzsát.

BIKA ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 12

Ha legalább 6-ra lecsökkentetted a bika ÉLETEREJÉT, sikerült alaposan megrongálnod az áramköröit. A géplény szikrázva és füstölögve megtorpan egy pillanatra, de ez elég neked, hogy berohanj a fedezék mögé. Hanem azonban ajtót nem találsz itt: kénytelen vagy megpróbálkozni a harmadikkal is. Lapozz a 378-ra.

50

Kezedet a fegyveredtől eltárva odasétálsz az androidhoz. Hallod, hogy az egyik férfi megszólal: – Őrült az, tönkrementek az áramköröi. – Az android előrántja a fegyverét, de aztán úgy marad, mintha villám csapott volna bele. Halk, zümmögő hang hallatszik ki a belsejéből. Vonj le 2 IDŐ-EGYSÉGET. Megpróbálsz hatástalanítani a droidot (lapozz a 205-re), vagy még több dolgot tudakolsz meg a bárban ülőktől (lapozz a 306-ra)?



51

A Vörös szobában vagy, az 1-es Szinten. Két ajtó vezet lefelé. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Balra méész (lapozz a 97-re), vagy jobbra (lapozz a 181-re)?

52

Egy lövés csapódik be melletted, és összeesel. Az android hozzád lép, miközben a repülő a gromulán légvédelem darabokra szaggatja. Még érzek, hogy a droid megragad, aztán elveszted az eszméletedet. Lapozz a 322-re.

53

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 395-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 67-re.

54

Helyesen cselekedtél. A fejjadászok soha nem árulják el a célpontjaikat. A gromulán mosolyogva veszi ezt tudomásul. Nem szól egy szót sem, csak rád bámul. Te visszabámulsz, és közben azon morfondírozol, hány másodperc alatt tudnád laposra verni ezt a vékonyka kis gromulánt. Váratlanul azonban a nyaka kinyúlik, és az arca egészen a te arcod elé ér. Kitérja a száját, melyből hatalmas tépőfogak serege bukkan ki. Még két másodperc, és leharapja a fejedet! *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha megrémültél, csökkentsd az ÉLETERŐDET 1 ponttal. Ezek után visszaengednek a buszra. Lapozz a 219-re.



55

Ügyetlenül megszakítottál egy sugarat. Hirtelen minden folyékonyra válik, és az egész környezet megváltozik. Egy nagy fekete négyzeten állsz. Körbenézel, és látod, hogy számtalan fekete és fehér négyzet sorakozik körülötted, mint egy óriási sakktáblán. Tőled balra egy gigantikus világos gyalog rohan feléd, és megáll a fehér mezőn. Aztán jobb kéz felől egy sötét huszár ugrik elő, és tompa puffanással a tiedével átlósan szomszédos mezőn landol. Tudod, hogy illúzió az egész, az agyadat mégis hatalmába keríti. A fekete huszár üldözni kezd. A tábla széle felé rohansz. A huszár nagy csattanással éppen mögötted landol. Előtte a gyalog zárja el az utat. Ott maradsz, ahol vagy (lapozz a 129-re), vagy inkább balra mész (lapozz a 172-re)?

56

Egy karában vagy, ahonnan kelet felé (lapozz a 395-re), és észak felé (lapozz a 288-ra) mehetsz tovább.

57

A gromulán mosolyogva tetőről talpig végigmér. Utána egy lézersugár darabokra robbant. Kalandod véget ért.

58

Odalépsz a droidhoz. Kihívod az utcára, hogy „meglássuk, ki a gyorsabb” (lapozz a 15-re), vagy inkább megkérdezed, merre van a lova (lapozz a 214-re)?

59

Az épület előtt villogó tábla hirdeti, hogy: „-INOS K-UB”. A bejárati ajtó csak egy egyszerű függöny. Félrehajtod, és belépsz. A terem közepén egy hitelkártyabedobós videoklipkivetítő berendezés áll. Odasétálsz egy ételadagolóhoz, és veszel magadnak egy mangólacsovét. Körülnézel. Rengeteg „el nem fogott” bűnözőt látsz – sokat kereshetnél rajtuk, ha most nem lenne éppen fontosabb feladatod. Egy távoli sarokban verekedés tör ki. Valakit orra csaptak, és a fickó a zenegép fénycsóvjára elé zuhan. Orvium jelenik meg mögötte, és belerúg egyet-kettőt. Lapozz a 275-re.

60

Elosonsz a ház mellett. A rakétaautó igen csábító, de ha ez egy gromulán járgány, akkor biztosan őrzik. Ebben a pillanatban egy excel droidot pillantasz meg, kétszáz méterrel előrébb. Éppen az utadba esik, és egyenesen feléd bámul. Beugrasz a bokrok közé (lapozz a 164-re), vagy inkább mozdulatlanra dermedsz ott, ahol vagy (lapozz a 206-ra)?





61

A nő a vízben hever. Felkelsz, és megfordulsz, mert zajt hallottál. Öt, állig felfegyverkezett férfival találsz szemközt magad. Az egyikük felkiált: – Felina! – A nő motyogni kezd: – Öld meg a betolakodót. – Bölcsen úgy döntesz, hogy ennek fele sem tréfa, és rohanni kezdesz. A férfiak utánad vetik magukat. Dobj három kockával. Ha az összeg nagyobb, mint az ÉLETERŐD, akkor elkapnak, és hamar végeznek veled. Kalandod véget ért. Ha az összeg kisebb vagy egyenlő, mint az ÉLETERŐD, sikerült elmenekülnöd előlük. Lapozz a 376-ra.

62

Egy kamrába jutsz, mely tele van ládákkal. Az északi és a nyugati kijáratot eltorlaszolja a törmelék. Vonj le 2 IDŐ-EGYSÉGET. Merre mész tovább:

Keletre?

Lapozz a 139-re

Északkeletre?

Lapozz a 318-ra

Délnyugatra?

Lapozz a 21-re

Délre?

Lapozz a 48-ra

Ha egyik sem szimpatikus, megpróbálkozhatasz egy délkeletre vezető, szűkebb alagúttal is (lapozz a 82-re).

63

A droid adminisztrációs robotnak van álcázva. Mivel tudod, hogy mit tartalmaznak az áramkörei, jó ötletnek tűnik megtámadni. Hátulról ráugrasz, és amikor a droid a bokrok közé zuhan, finoman megnyomod a bal füle mögött. A ro-

bot azonnal mozdulatlanra dermed. Benyúlsz a szájába, és kitéped a kommunikációs panelt, nehogy vészjeleket tudjon leadni. Harminc másodperc van, az önmegsemmisítés beindulásáig. Egyetlen kérdést tehetsz fel neki, Mit kérdezel:

Hol tartják fogva az Elnököt?

Lapozz a 259-re

Hol tartják a titkos
gromulán feljegyzéseket?

Lapozz a 339-re

Hogyan juthatok be
az adminisztrációs épületbe?

Lapozz a 281-re

Mit tudnak a gromulánok
a küldetéséről?

Lapozz a 102-re



64

Helyes: 1 a köbön, 2 a köbön, 3 a köbön, stb. A terminál engedélyezi, hogy kérdéseket tegyél fel. Begépeled: „Madriddban tartózkodik az Elnök?”. A válasz nemleges. „Akkor hol találom az Elnököt?”. A válasz: „Egy magasrangú biztonsági bázison van, hivatkozási kód 169A...”. Az üzenet azonban itt megszakad, és egy családi kódszót kérdez a terminál. Miután nem válaszolsz időben, az „ILLEGÁLIS BEHATOLÓ” szöveg kezd el villogni. Megjegyzed a termináltól kapott információkat. Lapozz a 124-re.

65

Úgy döntesz, hogy ennél jobb alkalom valószínűleg nem adódik már! Lenyomod az indítógombot, és rátaposol a pedálra. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, a rekétamotor beindul, és felemelkedik a levegőbe (lapozz a 184-re). Ha nincs szerencséd, a motor lefullad, és mielőtt újra indíthatnád, Lopsti rád lő egy kábítófegyverrel (lapozz a 95-re).



66

Végigsétálsz az utcán. A területet már benőtték a növények, fák lógnak ki az ablakokból, fű borítja az utakat, és csak a jó isten tudja, mi tartja még össze a dűledező épületeket. Hirtelen morgást hallasz, és egy hatalmas fehér farkas jelenik meg előtted. Előhúzkod az emberfogódat, és tüzelsz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 303-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 355-re.

67

Egy furcsa, sötét lény állja el az alagutat. A karjai éles fogakban végződnek, melyek ki és be mozognak. Feje nincs, de a teste közepén egy nagy szem mered rád. Ha nem akarsz harcolni, lapozz a 85-re.

ÓRIÁSPIÓCA

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 395-re.

A kislány azt javasolja, hogy játsszatok a szülei információs terminálján. Utána bevallja, hogy őt nem engedi soha a terminálhoz. Javasolsz neki egy kódfeltörő játékot. A kislány ott áll, és erősen gondolkozni kezd. Az alakja egyre nagyobb és nagyobb lesz, míg végül már egy három méteres óriás áll előtted. Utána hirtelen visszazsugorodik eredeti méretére, és apró ezüstsillagocskák táncolnak a feje körül. Ragyogó arccal helyesli a játékot. Megérinti a falat egy helyen, mire a padló azon kockája, amelyen állatok, felemelkedik, és a következő emeltre szállít benneteket. Észreveszel egy apró kommunikátort a csuklóján. Ez azt jelenti, hogy bármelyik pillanatban behívhatja az exceleket. A kislány egy ajtóhoz cipel, és közli veled, hogy a terminál odabent van. Tépelődni kezdesz azon, hogy a benti terminál valóban valódi lesz-e, vagy csak megint egy illúzió. A kislány elszalad, mondván, hogy idehívja Beamyt, a szakácsot. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Az ajtó melletti panelen az alábbi felirat látható:

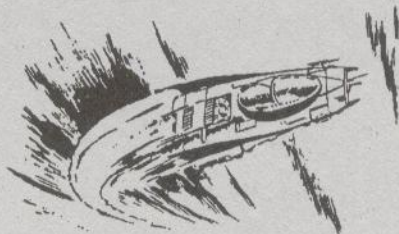
54 (12) 9

18 (?) 2

Gépeld be a hiányzó számot a terminálba. Lapozz az eredményül kijött lapra. Ha eltaláltad, a szövegből ezt azonnal megtudod. Ha nem találtad el, vagy nem tudod a számot, lapozz a 124-re.

Az ital egy kicsit elbódít, ami kár, mert szükséged lesz még a jó reakciójdra és ítélőképességedre. Csökkentsd 1-gyel az ÜGYESSÉGEDET. Lapozz a 39-re.

Éppen idejében hagyjátok el a házat. Amint kiérték az utcára, látod, hogy hatalmas tűzgyűrfő öleli körül a kertet. Willi közli, hogy a ház illuzoszkópja ismét bekapcsolt. Innen gyorsan el kell tűnnötök. Miközben egy kihalt utcán siettek végig, megkérdezték Willit, mit tud a központi adminisztrációs épületről. A droidtól megtudod, hogy a Plaza de Toros kizárólag csak androidok számára van fenntartva, és az aréna alá építették, mélyen a földbe. Az aréna a Gromulán Ents Komplexum egy részét képezi. Willi szerint a komplexumon keresztül be lehet jutni az épületbe. Willi menet közben zsarudroidnak álcázza magát, de állandóan meg kell álnotok, mert mindent elhullajt, ami csak nála van. Lapozz a 200-ra.



Egy kamrába jutottál, mely – szagáról ítélve – egy gromulán hulladéklerakó terem lehet. Rengeteg csigaház hever szanaszét, legtöbbjükben már oszlófélben lévő csigákkal. Egy hatalmas patkányt veszel észre, amint a szemét között turkál. Van egy kijárat kelet felé (lapozz a 44-re), és egy dél felé (lapozz a 332-re).



72

Beszálsz a buszba. Az utasok mind a te siklódról vannak. Letülsz, és beszíjazod magad; az Ezüstnyíl nekilendül, és felgyorsít. A többiek beszélgetése arra enged következtetni, hogy ügynökök valamennyien: javarészt különféle sóbányászati felszerelések áráiról beszélgetnek. Az egyik utas – nyilván egy grömülán – egyedül ül a busz elejében, az első osztályon. Egy személyes droid sürgölődik körülötte. Egy kicsit unalmasnak találod, hogy az előtted lévő videoképernyőn szinte kizárólag a Galactic Ents Társaságot reklámozó filmek mennek. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lassan elszunyókálsz.

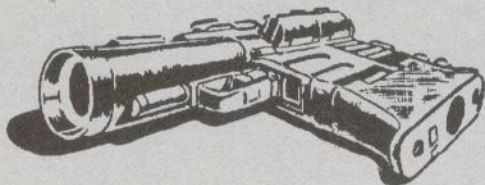
Hirtelen zökkenésre ébredsz. Kinézel az ablakon, és villogó fényeket pillantasz meg. A busz nagy porfelhőt felverve lefékezik. Két zsarudroid száll fel, és mindenkinek leellenőrizik a személyazonosságát. Amikor meglátják a fejedet, igazolványodat, megragadnak, és kilöknék a buszból. Mene-külni próbálsz (lapozz a 385-re), vagy inkább megváród, mit akarnak (lapozz a 119-re)?

73

A tócsákban cuppogva végigrohansz a folyosón. Egy sötét árnyat pillantasz meg, aztán még egyet, még egyet, egyre többet. Amikor rájössz, hogy ezek óriáspatkányok (ezeknek igen erős állkapcsaik vannak), megtorpansz. Vagy kéttucatnyi éhes szörnyeteg vesz körül. Előrántod az emberfogódat, és a legközelebbi csoportra célzol. *Tedd próbára a SZERENCSEDET háromszor!* Ha egy alkalommal nincs szerencséd, csökkentsd 3-aml az ÉLETERŐ pontjaid számát a kapott harapások miatt.

Kimászol a csatornából egy rozsdás létrán, és egy kereskedelmi szállítórepülő pillantasz meg. Az oladlán a követ-

kező jel virít: kör, vízszintes vonallal áthúzva. Úgy tűnik, nemsokára felszáll. Elrejtőzöl a csomagok között (lapozz a 239-re), vagy inkább visszatérsz az Ezüstnyíl állomásra (lapozz a 134-re)?



74

Nem bírod visszatartani magadat. José és a többiek ámulva nézik, amint egy tigris ügyességével ráveted magad a meglepett fickóra. Fegyvertelen harcban küzdj meg vele.

BŰNÖZŐ ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, betekered a pasast az emberfogó plasztihálójába, és egy jeladót rögzítesz rá, hogy majd később a rendőrség fel tudja innen venni. Kaptál 1 SZERENCSE pontot. Bemászol az aknába. Lapozz a 114-re.

75

Megérkezel az Ezüstnyíl állomásra. Sietsz, hogy még időben kezeld a jegyed, de erre nincs szükség: mindössze csak két utas van rajtad kívül, mindketten androidok. Moz-

dulatlanul állnak, és zümmögnek egymásnak valamit. Felszállsz a buszra, és végignézed a Róma nevezetességeiről szóló videofilmét. A gromulánok nyilván azt hiszik, hogy van némi közülük az ősi Róma lakosaihoz. Eszel egy keveset, és lefekszel aludni. Növel meg 3-mal az ÉLETERŐ pontjaid számát. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 157-re.

76

Amint megérkezel Párizsba, azonnal befizetsz egy Galactic Ents városismertető programra. Az enyhén túlsúlyos város csodaszép. Egy széles sugárút fölött repültek el. A sugárút tömve van furcsa, rozsdás, négykerekű járművekkel: nyilván ez volt a legnagyobb közlekedési dugó, amit az őskorban a bolygó valaha is megélt. Az Ezüstnyíl leszáll a párizsi állomáson. Amikor kiszállsz a buszból, két zsarudroid azonnal latartóztat – a vád tiltott repülés. Kiverekszed magad a szorításukból (lapozz a 399-re), vagy inkább csöndesen velük mész (lapozz a 168-ra)?



77

Minden ügyességedet felhasználva oldalt ugrasz, és vilámgyorsan fedezék mögé gurulsz. De bármilyen ügyes is voltál, érzed, hogy egy kábítólovódedék eltalált. A találat nem

súlyos, de azonnal belátod, hogy jobb nem kiprovokálni még egyet. Felemeled a kezidet, és bemész a szállóba. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 197-re.



78

Amint megérkezel Párizsba, azonnal befizetsz egy Galactic Ents városismertető programra. Az enyhén túlzásfolt város csodaszép. Egy széles sugárút fölött repültök el. A sugárút tömve van furcsa, rozsdás, négykerekű járművekkel: nyilván ez volt a legnagyobb közlekedési dugó, amit az őskorban a bolygó valaha is megélt. A gyorskocsi automata pilótája finoman földre teszi a gépet. Amikor kiszállsz, két zsarudroid azonnal latartóztat – a repülési díj meg nem fizetése miatt. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 314-re.

79

Céltalanul sétálsz az utcán. Körülnézel. Lapozz a 117-re.

80

Az Ezüstnyíl állomáson nincs már sok vesztegetni való időd. Rengeteg ember nyüzsög a busz körül. A beszálló-

csarnok ajtaja fölött kigyullad egy felirat: „A BUSZ MEGTELT”. Az ajtóban álló androidhoz rohansz. Megmutatod neki a fejvadászi azonosítókártyádat. A droid észbekap, beugrik a buszba, és lerángat onnan egy meglehetősen idő hölgyet. A nénike szóhoz sem tud jutni megdöbbenésében, a többi utas pedig rád bámul, amikor beszállsz a buszba. Egy excel droid mellé ülsz le, és megpróbálsz pihenni egy kicsit. Ez igen nehéz, mert a busz elején egy benszülött csoport nagy hangon beszélget. Néha hajbakapnak egymással valamin, aztán kibékülnek, és folyamatosan döntik le a torukon a különfélebbnél különfélebb italokat és ételeket. Téged nem kínálnak meg. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 45-re.

81

Félreütöd a szenzort, mire a Patkány azonnal lövöldözni kezd minden irányba. Dobj két kockával. Ha duplát dobasz, az egyik halálos lézersugár eltalált. Kalandod véget ért. Ha a két kockán különböző szám szerepelt, sikerült elkerülnöd a lézereket. A Patkány kis idő múlva megnyugszik, és elka-csázik arra, amerről jött. Kicsit vársz, majd továbbindulsz a fény irányába. Nemsokára egy függőleges aknához érsz. Lapozz a 192-re.

82

Végigszaladsz a folyosón, és végül egy terembe érsz, melynek falai mentén cellák sorakoznak. Egy távolabbi cellában egy android hever a földön. Nyilván nemrég sérülhetett meg, mert az önmegsemmisítő folyamat még nem végzett vele teljesen. Odasietsz, és az Elnököt pillantod meg a droid mellett; a ruhái rongyosak, kezében egy úrkést tart, és



vadul zihál. Magpróbálad megnyugtatni. Ekkor zajt hallasz, és megfordulsz. Ebben a pillanatban az elnökdroid hátba-szúr, és elsötétedik előtted a világ. Kalandod véget ért.

83

A távolban egy nagy, kör alakú épületet pillantasz meg. Elindulsz felé, de váratlanul érzed, amint az órád lüktetni kezd. Egy robot azonosítójellel keres! Ezt a jelet csak a „beépített” robotok ismerik. Körül nézel. Balra tőled meg is pillantasz egy androidot, nagy dobozokkal a kezében. A robotot azonban egy csapat hulgán támadja meg. A droid segítségére sietsz (lapozz a 276-ra), vagy inkább nem avatkozol közbe (lapozz a 319-re)?

84

A megcélzott három banditát azonnal gúzsba köti a plasztiháló. A legközelebbi rakétamotorhoz ugrasz, és felszállsz vele. Amikor már magasan jársz, megfordulsz, és döbbenet veszed észre, hogy senki nem üldöz. Amikor az üzemanyagtank robbanása darabokra szaggat, egy pillanatra az agyadba villan, hogy a tolvajok ellen használt távirányítható önmegsemmisítő készülék „a galaxis minden jó üzletében elérhető”. Kalandod véget ért.



85

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A kamrád déli kijárata el van zárva, de kimehetsz nyugat (lapozz az 53-ra) és észak (lapozz a 267-re) felé.

86

- Akárcsak én, a beszédstílusból ítélve – mondja, miközben megközelíti a buszt. Körbenézel, és látod, hogy három másik gyorskocsi csatlakozik hozzá. Nyilván meg akarják támadni a buszt. Előrenézel a pilóta monitorjára, és látod, hogy egy detektorkészülék éppen az emberfogódat mutatja. A fülkéd abban a pillanatban rád csy kódik. Gáz sziszegését hallod. Lapozz a 386-ra.

87

Úgy tűnik, egy régi csatoreménybe kerültél. Bűzös tócsákban cuppogva haladsz előre. Nemsokára egy elágazáshoz érsz. Balra mész tovább (lapozz a 372-re), vagy jobbra (lapozz a 202-re)?

88

Az ajtó mögött egy hosszú, üresen kongó folyosó húzódik. Puhán lépkedsz, és figyelsz, nehogy valahol beindíts valami riasztóberendezést. Végül két ajtóhoz érsz. Az egyik a „KIJARAT” felirat, a másikon az alábbi szöveg dísz-eleg:

Belépés csak exceleknek és zsarudroidoknak. Egyéb más droidnak szigorúan tilos a bemenet.

Melyik ajtót választod, a KIJARATOT (lapozz a 194-re), vagy a másikat (lapozz a 383-ra)?

89

Megfeszítéd minden izmodat, és megnyomod a Szupervektor gombot. Az irtóztató gyorsulás az ülésedbe lapít, amint a szokásos maximálisnál tízszer gyorsabban elíromodsz. A gromulán messze lemarad. Azt nem is remélheted, hogy kormányozni vagy képes, ezért mindent a robotpilótára hagysz. Amikor már elég magasra értek, az üzemanyag sajnos kifogy, és a rakéta leáll. Mivel azonban magasan vagy, siklórepülésben haladhatsz tovább. Három lehetséges irány kínálkozik. Melyiket választod:

Balra siklasz?

Jobbra siklasz?

EGyenesen előre siklasz?

Lapozz a 178-ra

Lapozz a 234-re

Lapozz a 398-ra



90

Menet közben majdnem elbotlasz egy kődarabban. Amikor lenézel, látod, hogy valami az oldalába van vésvé:

„Madrid 180 km”, és egy nyíl éppen az ellenkező irányba mutat, mint amerre most mész. Káromkodva megfordulsz, és elindulsz visszafelé az úton. Vonj le 4 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 327-re.

91

Visszaülsz az ülésedbe. Az ajtó kinyílik, és a gromulán jelenik meg két zsarudroid társaságában. Odadob neked egy ételkockát, és megkérdezi, hogy le akarsz-e zuhanyozni. Te elfogadod. Felfrissülten, és jóllakottan foglalod el a helyed ismét a repülőben. Növelj meg 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát. A gromulán felgyorsít, hogy még elérjétek az Ezüstnyilat. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 381-re.

92

Az ajtó mellett egy kis terminálon az alábbi felirat jelenik meg:

6	9	14
8	13	20
4	5	?

Ha tudod a választ (a hiányzó számot), lapozz az eredményül kijött lapra. Ha helyesen válaszoltál, a szövegből azonnal meg fogod tudni. Ha nem tudod a választ, vagy nem válaszoltál helyesen, lapozz a 169-re.



93

Az ajtó félrecsúszik. Balra ugrasz, és azonnal tüzet nyitasz emberfogóddal a bal kéz felőli gengszterre. A plasztiháló kibomlik a feje fölött. A társa előránt egy lézerkarabélyt, de mielőtt még tüzelhetne, ráveted magad.

GENGSZTER ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha vereséget szenvedtél, bekötöznek egy zsákba (néhány nehezebb kő társaságában), és a Tiberisbe hajítanak. Kalandod véget ért. Ha győztél, lapozz a 138-ra.

94

Magadhoz húzod a széket, amíg el nem tudod érni az órát. Kétféle beállítással próbálkozhatsz: az egyik rövid távolságra, de minden irányba küld hívójelet (lapozz a 130-ra), míg a másik egyetlen hívójelsugarat küld ki csak egyetlen irányba, de azt jó messzire (lapozz a 187-re).

95

Megkötöznek, és felraknak az egyik rakétamotorra. Fel szállnak, és egy elhagyott vidéken leökleknek a nyeregből. Kalandod véget ért.

96

A folyóban lyukadsz ki. Találsz egy alkalmas helyet, ahol ki tudsz kapaszkodni a partra. Teljesen átáztál. Kapsz 2



SZERENCSE pontot. Körülnézel, és látod, hogy az Ezüstyíl állomás éppen veled szemben van. Az órádra pillantasz, és rohanni kezdesz. És valóban, éppen idejében érkezel meg, hogy végignézhesd, amint a busz felszáll – nélküled! Kétségbeesetten nézel körül. A parkolóban mindössze egyetlen gyorskocsit látsz, és abban is ül már valaki. Odamész a férfihez (lapozz a 154-re), vagy visszamész a városba, hátha találsz valami másféle közlekedési eszközt (lapozz a 243-ra)?



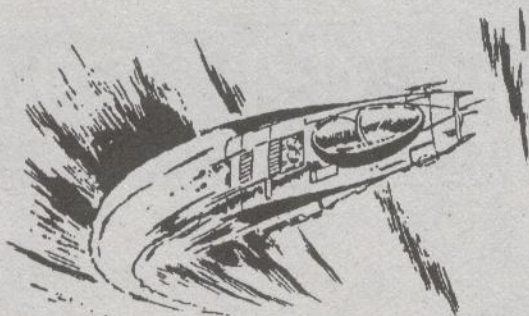
97

A Sárga szobában vagy, a 2-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz az 51-re), és két ajtó lefelé: az egyik bal oldalt (lapozz a 196-ra), a másik jobb oldalt (lapozz a 146-ra).

98

Úgy teszel, mintha bemennél, és az android elsiet. Megfordulsz, és a nyomába szegődsz, de három zsarudroid jön

ki az épületből mögötted. Ez csak megerősíti azt a gyanút, hogy a droidot árprogramozták. Viszont videofelvételt készített rólad. Azonnal el kell pusztítanod! A droid egy ismeretlen célokat szolgáló, hatalmas, rozsdás, fémépítmény felé tart. Ebben a pillanatban robbanásszerű hanggal hulgán színekre festett gyorskocsik zúgnak el fölöttetek. Agyúkból tüzet nyitnak rád és az androidra. Az első lövés telibe találja a droidot, a második pedig... *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 195-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az 52-re.



99

Odasétálsz az androidokhoz, és megkérdezed, hogy juthatsz el a legközelebbi városba. Ők közlik, hogy csak érkező siklókhöz biztosítanak buszcsatlakozást, és a következő sikló hetvenkét óra múlva érkezik. Aztán sarkon fordulnak, beszállnak a kocsijukba, és elhajtanak. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Vársz a következő Ezüstnyíltre (lapozz a 188-ra), vagy inkább gyalog indulsz el (lapozz a 283-ra)?



100

Bárhogyan is próbálkozol, az ajtó nem csúszik félre. Rájössz, hogy akkor valószínűleg be kellene nyomni. Az ajtó nehéz, vastag faajtó. Odabent egy előtérbe jutsz, melyből három másik ajtó vezet tovább. Miközben azon töprengsz, hogy melyiket válaszd, az egyik kinyílik, és egy edényt cipelő android lép ki rajta. Elrejtőzöl (lapozz a 11-re), vagy megtámadod az androidot (lapozz a 236-ra)?

101

Ezt érdemes megkockáztatni. Kifeszíted a ételosztó ablakát, és kihalászol néhány ételkockát. Miután semmiféle riasztó nem szólal meg, kényelmesen falatozni kezdesz. Növel meg 2-vel az ÉLETERŐDET, és vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Evés után kimész az utcára. Lapozz a 291-re.

102

A robot kezd szétolvadni, de azért még válaszol a kérdésedre: – A gromulánok tudnak a szöktetési kísérletről, és ismernek néhány „beépített” droidot is. Nem tudják azonban kiről van szó. Figyelemmel követik a mentőflottát... Maga... – Az olvadás ebben a pillanatban éri el a beszédközpontját.

A droid nemsokára teljesen szétfoszlik, csak egy kis, bűzös tócsa marad utána. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 31-re.



103

Hosszú órákon keresztül gyalogolsz egy sűrű erdőben, mikor is az út kettéágazik. A bal oldali (lapozz a 268-ra), vagy a jobb oldali ágot (lapozz a 90-re) választod?

104

Balra indulsz, és éppen beleugrasz egy lövésbe. Kalandod véget ért.

105

Beállsz az ajtó mögé. Amikor az Őrdroidok kibiztosított fegyverrel megérkeznek, ráveted magad az egyikre. Willi villámgyorsan mozog, és kezelésbe veszi a másikat. Kirúgod a fegyvert ellenfeled kezéből, és közelharcban küzdesz meg vele.

ŐRDROID ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a droidot, látod, hogy időközben Willi deaktiválta ellenfelét. Lapozz a 70-re.



106

Megpróbálsz otthagyni a kislányt. Ám ebben a pillanatban kígyók lepik el a padlót, és másznak fel a tagjaidra. Megpróbálsz agyadba idézni, hogy ezek csak ártatlan illúziók, de olyan szörnyű az egész... *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha berezeltél, csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Gyorsan beleegyezel abba, hogy játssz a kislánnyal. Lapozz a 68-ra.

107

Kemény fickók voltak, így te is alaposan megviselve kerülsz ki a harcból. Lopsti rádöbben, hogy itt baj is lehet. Oldalba böki az egyik társát, hogy kapjon el téged, a többiek pedig távozóban még feltörnek egy-két ételadagolót, és lopnak egy kis kaját. Néhány másodperc múlva nagy dübörgéssel az egész csapat elrobog. Lapozz a 354-re.

108

A droid elmondja, hogy ehhez járműre van szükséged. Egy használt gyorsautókat áruló telepre cipel. A tulajdonos egy vékonybajszú férfi, akit „Becsületes” Luig Hatnak hívnak. A kocsik többsége egyszerű ócskavas, és Luig nem is nagyon akarja eladni őket. Előhív egy hivatalos gromulán infokártyát, és mutatja, hogy a legutóbbi rendelkezés különleges gromulán engedélyhez köti jármű vásárlását. A droid félrehívja a férfit, és megfenyegeti. Luig riadt mosollyal az arcán tér vissza, és közli, hogy tisztességes vételárért természetesen rendelkezésedre bocsájt egy jobb állapotban lévő gyorskocsit. Futtában leellenőrzöd a kocsit, fizetsz, majd beszálltok. Az android irányítása alapján a város felett északnak repültök. Lapozz a 224-re.

109

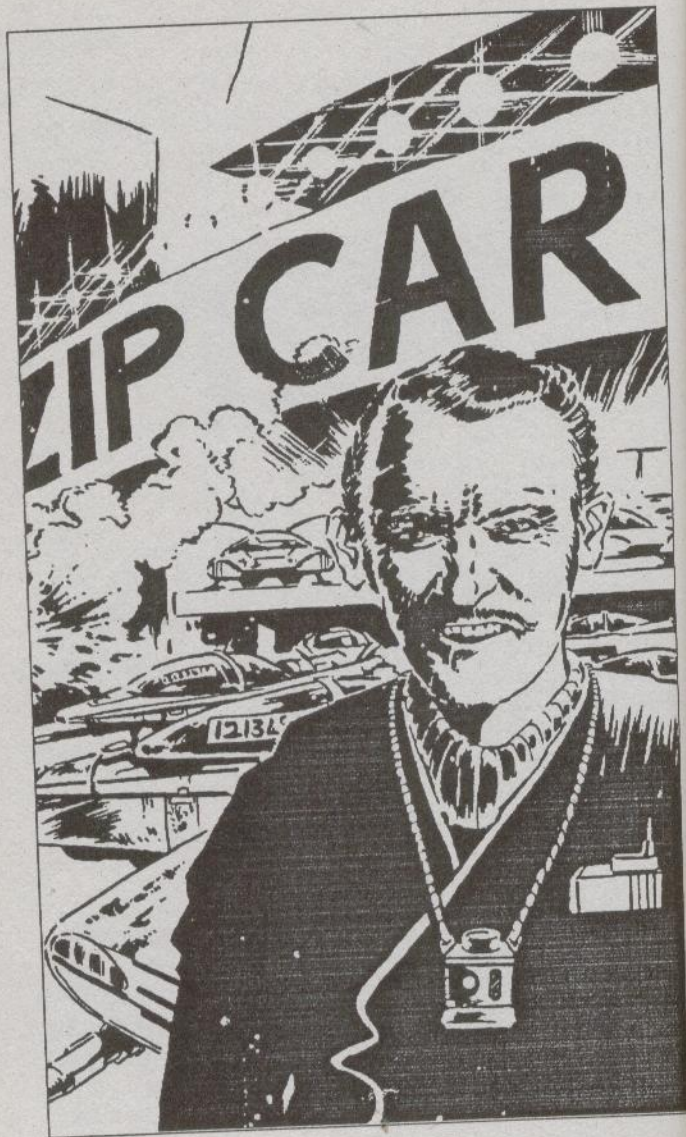
Odasétálsz a bejárat ajtóhoz. Nyitva találod. Belépsz a házba, és kiáltasz egyet-kettőt. Semmi válasz. Három ajtót találsz. Melyiket nyitod ki:

A bal oldalt?
A jobb oldalt?
A középsőt?

Lapozz a 26-ra
Lapozz a 120-ra
Lapozz a 361-re

110

Kis idő múlva egy apró gromulán jelenik meg, egy excellem mindkét oldalán. Végigsétálnak a soron. Előtte megállnak, és a gromulán felmutat egy furcsa készüléket. A készülékből egy kékes sugár röppen ki, mely megpróbálja letapogatni az agyadat. A fejevadászok ez ellen védve vannak. –



Á, szóval egy fejevadászal állok szemközt! – kiált fel a gromulán. Az excelek megragadnak, egy szobába cipelnek, és magadra hagynak. A sarokban egy információs terminál pihen, melyen az Elnökről szóló képek peregnek. Odamész a terminálhoz (lapozz a 316-ra), vagy inkább nyugton maradsz (lapozz a 296-ra)?



111

Még idejében eléred a fedezéket. Egy másodperc múlva a kemény acélszarvak nagyot csattannak a plasztipalánkon. Körbenézel: két rövid lándzsát látsz, melyek hegyét neutron-tűkkel szerelték fel. Úgy tippelsz az egyik rejtőzködőpalánk mögött lehet egy kijárat. Ehhez azonban keresztül kell rohannod az arénán. Felkapod a lándzsákat, és kirontasz a fedezék mögül. A bal oldali (lapozz a 378-ra), vagy a jobb oldali (lapozz a 49-re) fedezék felé rohansz?

112

Az ajtó félrecsusszan, te pedig belépsz az elsötétített szobába. Az ajtó becsapódik mögötted. Egy gromulán Möbiusz időcsapdába jutottál. Az idő többé semmit sem jelent a számodra: évek telnek el másodpercek alatt. Kalandod véget ért.

113

Megfordulsz, hogy szembeszállj a gromulánnal. Az ágyúk nem felelnek: itt nincs automatikus phozonlövés, mint a saját Oberon űrhajódon. Végül két lövés telibe találja a Mark III-asodat. Elveszted az irányítást, és zuhanni kezdesz. Kalandod véget ért.

114

Egy alagútba jutottál. Sötét van, és nyirkos a levegő. Számatalan, különböző méretű alagút ágazik szét mindenféle irányba. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Kicsit távolabb fényt látsz, így elindulsz arrafelé. Hirtelen motoszkálást hallasz magad mögött, és gyorsan sarkon perdülsz. Két vörös szem közelít feléd lassan a sötétben. Ezek egy Javítópatkány szemei, ezt a fajta robotot a csatornák állandó karbantartására tervezték. Pontosan tudod, hogy lézerfegyverekkel is fel vannak szerelve, hogy könnyedén eltávolíthassák az esetleges nagyobb akadályokat is (például az akkorákat, mint te vagy). Hagyod, hogy elhaladjon melletted (lapozz a 28-ra), vagy inkább az alagút vége felé rohansz (lapozz a 289-re)?



115

Felhúzod a kesztyűket, közben megpróbálosz a harcra koncentrálni.

Ha legyőzted, lapozz a 16-ra.



116

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 336-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 374-re.



117

Két zsarudroid közeledik, így befordulsz a sarkon, és nyugatnak indulsz. Egy széles úton haladsz. Az egyik sarkon egy apró üzlethez érsz. Az üzlet körül kisebb csoportok állnak, bennszülöttek és a Wistas 4-ről származó apró lények.

A sarki pincejáró felett villogó felirat hirdeti: „FEKHELY/ÉTEL”. Egy nyíl mutat lefelé. Tudod, hogy nemso-kára neked is pihenned kell. Lemész a pincébe (lapozz a 228-ra), vagy inkább folytatod a küldetésedet (lapozz a 324-re)?



118

A London felé vezető úton áthaladsz egy keskeny tengersáv felett. Váratlanul erős lézertalálat éri a gépedet, és mindent egyetlen, hatalmas tűzgolyóvá robbant. Kalandod véget ért.

119

Belökdösnek a rendőrárműbe, és a gromulán parancsnok elé állítanak. A parancsnok egy kényelmes fotelben ül. Rendkívül figyelmesen végigmér, majd megkérdi, hogy kire vadászol. Mondasz neki egy nevet (lapozz a 312-re), vagy megtagadod a választ (lapozz az 54-re)?

120

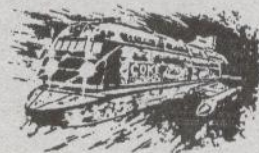
Az ajtó becsukódik mögötted. A szoba közepén egy korai huszonegyedik századi úrpáncélba öltözött harcost pillantasz meg. A harcos előhúzza neutronkardját, és neked támad. Te még éppen idejében ugrasz félre az első csapás ellen, mely így kettéhasít egy fémasztalt. Ez nem illúzió. A falon tartóban még néhány neutronkard sorakozik: felkapsz egyet, és szembeszállsz a harccsal.

HARCOS **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 12**

Vonj le 2 **IDŐEGYSÉGET**. Ha veszítettél, lapozz a 201-re. Ha legyőzted az ellenfeledet, lapozz a 340-re.

121

Találsz egy alkalmas pincét, ide lecipeled az összekötözött Lopstít. Ráakasztasz egy jeladót, hogy a bűnüldözők később meg tudják találni. Zsákokat raksz rá, hogy eltakarják. Amikor visszamész az étkezőbe, minden szem (néhány plasztik pupilla is) feléd fordul. Mindenki előtt világos, mi a szakmád. Valaki megkérdi, sikerült-e elkapnod. A hang irányába fordulsz, és egy nagydarab férfit pillantasz meg rövidujjú pólóban. A póló közepén nagy betűkkel a „Julio” felírat hi-
valkodik. Szóba elegyedsz a férfival (lapozz a 232-re), vagy inkább úgy teszel, mintha észre sem vetted volna, és visszatérsz a reggelidhez (lapozz a 335-re)?



122

A gromulán bandzsítani kezd. Az arca felduzzad, utána eltűnik. A szoba sötétbe borul. Érzed, hogy a lábaid elszakadnak a talajról, és forogni kezdesz a tengelyed körül. Elvesztet az eszméletedet. lapozz a 249-re.

123

Az excel kényelmesen besétál a kastély kapuján. Rengeteg Őrdroid nyüzsgög odabent. Az egyikük észrevesz, és hozzád lép. Elegánsan megfordulsz, és elhagyod a kastélyt (lapozz a 179-re), vagy beszélsz az Őrdroiddal (lapozz a 304-re)?



124

Mály bűgás hangja tölti be a házat, mely egyre gyorsuló csipogásba megy át. A riasztórendszer bekapcsolt. A kislány ismét megjelenik egy videokamerával a kezében, de te már lefelé süllyedsz a platformon. A kislány valahonnan előhúzza egy nagy vörös lufit, melyre egy arc van festve; kis kezével búcsút integet. Odalent a szemed sarkából kiszűrsz egy excelt, amint a bejárati ajtó felé tart. Az ellenkező irányba ro-

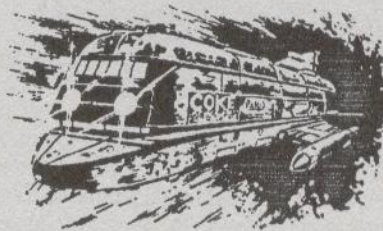
hansz. Számos szobán átrohansz, míg végül egy nyitott ablakra lelsz. A kinti riasztósugarakkal mit sem törődve fejevesztve rohansz a kerítés felé. Lapozz az 55-re.

125

Átugrasz néhány ládát, és néhány szemvillanás alatt az ablaknál teremsz. Kirúgod a műanyag ablakot, és éppen ug-rani készülsz, amikor egy lövés ér hátulról, és dermedten a földre zuhansz. Kalandod véget ért.

126

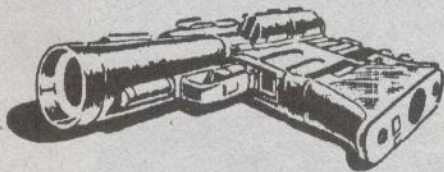
Leülsz a számítógép elé. A gromulának a sima „L” nyelvrendszert használják, így könnyen le tudod kérni a file-könyvtárat. Vizuális kijelzésre kapsz. Egy üzenet jelenik meg, mely öt másodpercnyi időt ad, hogy begépeld a jel-szót. Az öt másodperc leteltével, egy másik üzenet kezd vil-logni: „Azonosítatlan bejelentkezés. Vigyázat, behatoló!”. Ezzel egyidőben mély bűgás hallatszódik egyre hangosabban. Kinézel az ablakon, és látod, hogy a gromulán visszajön az androidokkal. Gyorsan belerögsz egy nagyot a gép központi egységébe, mire a képernyő elsötétül, és a bűgás is elhall-gat. Az árulkodó üzenet így eltűnt. Lapozz a 91-re.





127

Helyes: felváltva kell hozzáadni és kivonni a 3 hatványait (3, 9, 27, 81). A képernyőn megjelenik egy menü; az éppen aktuális hírek felől érdeklődsz, és egy almenüt kapsz, melyben az egyik menüpont a Galaktikus Elnökre utal. Kiválasztod, és a terminál megkérdezi, mire vagy kíváncsi. Begépeled: „Hol tartják fogva az Elnököket?”. A válasz: „Madridi bázisaink nem tudnak ilyesmiről.” Egy szimbólum jelenik még meg: egy kör, melyet egy vízszintes vonal szel ketté. Mindenesetre annyit megtudtál, hogy az Elnököket nem Madridban kell keresned. Lapozz a 169-re.



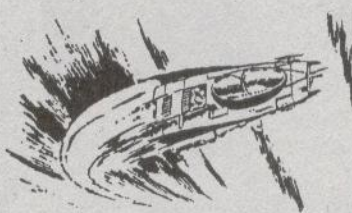
128

Azzal, hogy nyugton maradtál, leállítottad a robot automatikus keresés/pusztítás programját. A droid odalép hozzád,

teljes tudatában annak, hogy az álcájára fény derült. Arra programozták, hogy ilyenkor tűntessen el minden szemtanút. Sikerül leadnod az azonosítójelet, melyre a robot azonnal válaszol is. Közli veled, hogy a hulgánok megrongálták az álcázó egységét, és többé már nem képes magát szolgálódroidnak tettetni. Váratlanul megtántorodik, és a földre rogy. Most döbbsz csak rá, milyen súlyosan megsérült. Kinyitod az oldalát, és szemügyre veszed a sérült áramköröket. Két lehetőség van mindössze, és gyorsan kell döntened, mielőtt még az önmegsemmisítő bekapcsolna. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A bal oldali áramkört (lapozz a 233-ra), vagy a jobb oldali áramkört (lapozz a 375-re) választod?

129

A sötét huszár a tőled balra lévő mezőre ugrik, természetesen szabályos sakklépésben. Jól tetted, hogy állva maradtál. Félrehajolsz, és leugrasz a tábláról; rohanni kezdesz, és lassan az egész illúzió szétfoszlik a hátad mögött. Kirohansz az utcára, és körülnézel: szerencsére senki nem látott meg. A szemközti sarkon két zsarudroid tűnik fel, ezért beugrasz egy mellékutcába. A fejed fölött egy rendőrpilóta húz el, és leszáll a hacienda udvarára. Az órádra pillantasz, és látod, hogy itt az ideje az Ezüstnyíl állomásra menni, ha még el akarod kapni a buszt. Lapozz a 80-ra.



130

Tőled balra reccsenést hallasz. Odafordulsz, és megpillantod azt a nőt, akivel Rómában futottál össze. Egy emberfogót tart a kezében. Hozzád lép, és szó nélkül eloldoz. Kifelé menet látod, hogy az ajtónál álló őr már alaposan be van csavarva egy plasztihálóba. Elhaladtok egy nagy szállítójármű mellett, és egy bárba mentek. A nő koffeintablettákat vásárol neked.

Ha még nem beszéltetek korábban egymással, megtudod, hogy Aranának hívják, és ő is fejevadász. Most a gromulánoknak dolgozik, akik elvesztettek valami műszert. Elmondja, hogy Rómától követett néhány gengsztert, és amikor a raktár mellett haladt el, fogta a jeleidet. Sajnos sietnie kell, de elmondja neked, hol vannak gromulán bázisok: az egyik északra (lapozz a 356-ra), a másik délre (lapozz a 204-re).



131

Egy kamrába jutsz, melyet legalább négyszáz évvel ezelőtt építhettek. A falak rogyadozva állnak, és lassan omlani kezdenek. Hatalmas kődarabok zuhannak le néha a mennyezetről. Dobj egy kockával: ez a helyzeted. Utána dobj még egyszer: ide esik a következő kő a mennyezetről. Ha a két szám megegyezik, a hatalmas kődarab halálra zúz. Kalan-

dod véget ért. Ismételd meg ezt négyszer. Ha mindegyik dobást túlélted, sikerül kijutnod a kamrából. Az északnyugatra és a délre vezető kijárat ugyan zárva van, de kimehetsz kelet felé (lapozz a 353-ra), vagy nyugat felé (lapozz a 44-re).

132

José mindent elmagyaráz a társainak az étkezde előtt. Elmondja nekik, hogy fejevadász vagy, aki a gromulánok ellen dolgozik. Úgy fest, a gromulánokat legalább annyira utálják, mint a rivális hulgán bandákat. Mindnyájan beültök a bárba, és José valami furcsa nevű ételt rendel. Az étel nem kokakából áll, hanem apró tengeri állatok hevernek sárga tálakban. Attól tartasz, hogy esetleg meg akarnak mérgezni, ezért nem akarsz elsőként az ételhez nyúlni, de az illat annyira csábító, hogy nem bírsz ellenállni. Szerencsére az étel finomabb még annál is, amit a mamád szokott készíteni még annak idején. Növelj meg 3-mal az ÉLETERŐ pontjaid számát. Lapozz a 315-re.

133

Sajnos szerencsétlenül értél földet, és mindkét lábad eltört. Nem tudsz elmenekülni a közeledő gromulán elől. Kalandod véget ért.

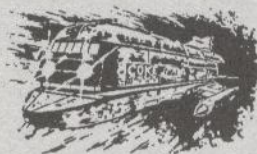
134

Visszámész az Ezüstnyíl állomásra. Mielőtt azonban belépnél, látod, hogy egy szakasznyi zsarudroid őrzi a bejáratot, amelyen hatalmas betűkkel a következő felirat olvasható:

tó: „Minden járat leállítva”. Visszahúzódsz a házak közé. Éppen egy videobolt előtt haladsz el, amikor furcsa dolgot veszel észre: a kirakatba helyezett videoképernyőkön nem reklámok futnak, hanem a te kinagyított képedet mutatják. Visszatérsz a szállítógéphez. Közben egy másik is megérkezett, amelyet éppen most tankolnak. Ebben is vízszintes vonnallal áthúzott körrel jelölt dobozok vannak. Megpróbálkozol ezzel a szállítógéppel (lapozz a 245-re), vagy inkább visszámész a másikhoz (lapozz a 239-re)?

135

Az android az épülethez sétál. Odamegy az egyik őrdroid-hoz. Feszülten figyelsz. Az őrdroid előveszi a fegyverét, és gyanakodva feléd pillant. Hirtelen beléd villan, hogy egyes androidok különleges detektorral vannak felszerelve, mely jelzi, ha követi őket valaki. Beugrasz a bokrok közé. A közeli fa váratlanul szétrobban. Felnézel, és megpillantasz egy rendőrröpülőt, amint tüzelő ágyúkkal közeledik. A rakéták és gránátok dörrenéseit túlharsogva egy gépi hang felszólít, hogy add meg magad, és ne mozdulj. Teszed, amit parancsoltak (lapozz a 30-ra), vagy veszed a bátorságot, és megpróbálsz elrohanni (lapozz a 244-re)?



136

Tovább haladsz előre, de az utat lassan ellepik a növények, és már nem tudod, merre kell menned. Ekkor egy

gromulánt pillantasz meg, amint neked háttal áll. Egy apró csigát vett fel a földről, és most éppen azon igyekszik, hogy a fülébe gyömöszölje. Látod, hogy a másik füléből már kiáll egy csigaház. Úgy döntesz, hogy kockáztatsz, és megkérdezed tőle, merre kell menned. A gromulán nem hall téged (hát persze, hiszen csigák vannak a füleiben), így vállon ütögeted. Hirtelen két őrdroid jelenik meg, és megragadnak. A gromulán izgatottan megfordul, és közli veled, hogy le vagy tartóztatva, mert hozzáértél egy gromulánhoz. Utána elsetál, és magadra hagy a droidjaival. Megküzdesz velük (lapozz a 399-re), vagy inkább csöndesen velük tartasz (lapozz a 168-ra)?

137

Rájössz, hogy hiba volt elkötni azt a repülőt. Az álcád most odaveszett, ráadásul a fejvadászi azonosítójeled most már az IPX számítógépben van. Felnézel, és látod, hogy a három téged kereső repülő még köröz egy kicsit, majd elhúznak. Reméled, hogy azt hiszik, halálra zúztad magad a lezuhant roncsban. ELégeted az eredeti azonosítókártyádat, és a karóraddal csináltatsz egy másikat, remélvén, hogy nem készült videofelvétel az arcodról. Lesétálsz egy lajtón, és egy észak-déli irányú országútra jutsz. Merre indulsz? Északnak (lapozz a 363-ra), vagy délnek (lapozz a 256-ra)?



138

Néhány kérdést akarsz feltenni a haramiáknak, de azok olyan tájszólást használnak, amit a tolmácsgéped sem ért meg. Megkötözöd őket, jeladót akasztasz rájuk, és lemész a lépcsőn. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 295-re.

139

Egy kamrában vagy, melynek a keleti kijárata el van zárva. Szerencsére van még kijárat dél felé (lapozz a 331-re) és nyugat felé (lapozz a 62-re). Észak felé is továbbmehetsz, ez a folyosó lefelé lejt, és látod, hogy egy idő múlva víz borítja el. Néha-néha furcsa kinézetű, fogas halak ugranak ki a vízből, és vadul egymásnak esnek. Ha inkább ebbe az irányba húz a szíved, lapozz a 384-re.

140

Épületről épületre kell majd ugrálnod. Dobj két kockával, és add össze a két számot: ez lesz az első távolság, amekkorát ugranod kell. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐDET: ekkorát ugrottál elsőre. Ha az ugrásod legalább akkora, mint a távolság, sikeresen átugrottál a következő épületre. Ismételd ezt meg háromszor. Ha egyszer is rövidebbet ugrasz, mint kellene, lezuhansz, és nyakad töröd. Kalandod véget ért. Ha azonban mindhárom alkalommal sikerrel jártál, a negyedik épületből végre ki tudsz jutni az utcára. Csökkentsd 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Lapozz a 79-re.

141

Hagyod, hogy győzzön, és ügyelsz rá, hogy ne árulj el semmit a harci tudásodból. A csoport befogad. A férfi rendkívül büszke arra, hogy a bandából mindenkit megvert már. Barátságosan hátbavág, és közli, hogy először kipróbálnak egy tesztküldetéssel: – A hacienda: rengeteg gazdag holmi van ott. – Megtudod, hogy ez egy magasrangú gromulán lakhelye. Ellátnak étellel és itallal. Növelj meg 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Néhány óra múltán egy kíséző elkísér a csatornákon át a haciendához. Lapozz a 273-ra.



142

Szűk utcák útvesztőjén mész keresztül, míg végül egy piachoz érsz. A legtöbbször ételkockákat árulnak. A vásárlók közül a Wistas 4-ről származó kis lények is vannak. Váratlanul érzed, hogy a karórád hívójelet fogott. Éppen egy droid sétál el melletted, kezében egy postai csomaggal. Óvatosan követni kezded. Tudod, hogy szorít az idő. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Odamész a droidhoz (lapozz a 198-ra), vagy inkább nem bízol benne, és egyedül folytatod tovább a küldetésedet (lapozz a 221-re)?



143

Jól tetted, hogy gyanakodtál. A repülő valójában egy álcázott Bandita kalózgép. A te géped nem valami gyors ugyan, de a lőszertartók dugig vannak tömve. Küzdj meg vele úgy, mintha hagyományos harc lenne, de használd a SPECIÁLIS FELADAT rovatokat a *kalandlapodon*, és természetesen nem kell csökkentened az igazi ÉLETERŐDET.

BANDITA GYORSKOCSI ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha veszítesz, kényszerleszállást kell végezned. Találsz egy árkot, mely a városba vezet vissza (lapozz a 3-ra). Ha győzöl, lapozz a 302-re.



144

A Fehér szobában vagy, a 3-as Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 181-re), és kettő lefelé: az egyik balra van (lapozz a 352-re), a másik jobbra (lapozz a 284-re).

145

Végignézed, amint a busz elindul. A várakozás kezd unalmassá válni. Találsz egy „Privát” feliratú ajtót. A nyitott aj-

tón egy elhagyott irodába jutsz. Az asztalon heverő cetliről megtudod, hogy a rakétabérlés az érdeklődés hiányára való tekintettel megszűnt. Kinézel az előtérbe: a takarítódroid elindul feléd. Váratlanul azonban két zsarudroid állja az útját. A takarítódroidnak váratlanul gőz tör fel az arcából, a földre rogy, és beindult önmegsemmisítő mechanizmus pillanatok alatt fémtöcsává olvasztja. Rádöbbsz, hogy ez a droid volt az egyik kapcsolódó! Lapozz a 99-re.

146

Az Ibolya szobában vagy, a 3-as Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 97-re), és egy lefelé (lapozz a 377-re).

147

Rájössz, hogy így talán a bizalmukba férközhetsz, és kérhetsz tőlük segítséget. AMikor azonban a kártyáid felé nyúlsz, az egyik srác előreugrik, és az egész csomagot kibrántja a kezedből. Előhúzkod az emberfogódat, a hulgánok pedig szétszóródnak. Először is a tolvajra célsz. Dobj egy kockával: ha 3-at vagy kisebbet dobsz, a fegyver beszorult (lapozz a 231-re); ha 4-et vagy nagyobbat dobsz, elkaptad a fickót (lapozz a 345-re).





148

A távolban szirénák vijjognak fel. Egy vastag fémajtóhoz érkezel. Képtelen vagy átjutni rajta. Ötven méterrel hátrébb egy másik ajtó csapódik be. Érzed, amint a levegőt lassan kiszivattyúzzák az alagútból. Kalandod véget ért.

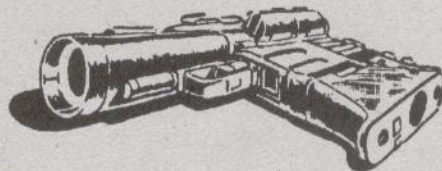
149

A futószalag elég jó tempóban halad, és látod, hogy a kezdeti földalagút fémalagútra vált. Úgy tippelsz, hogy már közel lehetsz a városközponthoz, amikor fényt pillantasz meg magad egy kicsit előrébb. Egy hatalmas gépet látsz, melyet droidok szolgálnak ki. Leszállsz a futószalagról, és óvatosan araszolsz előre a folyosón. Szerencsére azonban errefelé nincsenek őrdroidok. Az itteniek egyszerű munkadroidok, és mással nem is nagyon foglalkoznak. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Két létra vezet fölfelé. A bal oldalin mászol fel (lapozz a 344-re), vagy a jobb oldalin (lapozz a 329-re)?

150

Leelenőrzöd a motort és az üzemanyagszintet, becsukod a tetőt, és kinyitod a műszerfal plexi fedőlapját. Látod, hogy a gyorskocsi színültig telt forró, bugyborékoló iszappal.

Ahogy közelebb hajolsz, négy, véres karmokban végződő mancs nyúl ki az iszap alól, és megpróbálnak megragadni. *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha megijedtél, csökkentsd az ÉLETERŐDET 1 ponttal. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 261-re.



151

Arana jó útmutatást adott. Az út tiszta és széle. Most több arra sétálgató gromulánt látsz. Mindegyiket két őrdroid kíséri, lassú tempóban, hogy gazdáik lépést tudjanak velük tartani rövid lábaikkal. A Raxyrama egy öreg moziépület, melyet még az illuzószkóp előtti években építettek, akkor, amikor a három dimenziós szórakoztatás éppen elterjedőben volt. Amikor odaérsz, úgy tűnik, zárva van. Félrehúzd a fémrácsot, és belépsz. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Végigmész a folyosón (lapozz a 295-re), vagy felmész a lépcsőn (lapozz a 362-re)?

152

A droid kísétál az állomásról. Vársz néhány percet, majd az ablakhoz lépsz, és óvatosan kinézel rajta. Látod, hogy a droid két zsarudroiddal beszélget: nyilvánvalóan átprogramozták. Még szerencse, hogy a beépített androidok nem

tudják, hogyan nézel ki. Az átprogramozott droid most megfordul, és fegyverén tartva a kezét elhalad egy hulgáncsapat mellett, akik éppen megpróbálnak feltörni egy ételautomatát. Követed a droidot (lapozz a 238-ra), vagy odamész a hulgánokhoz (lapozz a 29-re)?



153

Nagyon gyorsan mozog, és úgy tűnik, ösztönösen megérezte, hogy követi valaki. Róma forgalmasabb, mint Madrid, hiszen itt több bennszülött lakik. Kénytelen vagy egyre gyorsabban és gyorsabban követni, míg végül egy erős kar nyúlik ki valahonnan, és megállít. Egy zsarudroid ellenőrizni akarja az azonosítószámodat, így kénytelen vagy megállni, és igazolni magad. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, sikerül ismét megtalálni a nőt (lapozz a 298-ra). Ha nincs szerencséd, elvesztetted a nyomát (lapozz a 221-re).

154

A kocsit tulajdonosa egy durva kinézetű pasas. Látod, hogy a gyorskocsit számos gépágyúval is felszerelték. Megkérdezed, hogy északnak tart-e, és ha igen, elvinne-e magával. A férfi tetőtől talpig végigmér, majd beleegyezően bó-

lint. Beszállsz a hátsó ülésre. Cirkálósebességre kapcsol, és nemsokára feltűnik előttetek az Ezüstnyíl. Megkérdezi mi járatban vagy. Elmondod neki az igazat (lapozz a 247-re), vagy azt mondod neki, hogy kereskedő vagy (lapozz a 86-ra)?

155

Bölcsen nem bíztál meg a gromulánokban. A rakétád eltalálja a Sárkányt, és hatalmas robbanást okoz. A lény nem volt más, mint egy rakéta, beépített illuzozskóppal. A mentőkabin felgyorsít, és a mentőflotta felé száguld. Lapozz a 400-ra.



156

Egy ágyúlövés robban közvetlenül melletted. Minden fejtámasztási képességedet felhasználva hajlongva, és cikkcakkban futva végül berontasz az utca túloldalán álló romos épületbe. A gromulánok ismét tüzelnek, és érzed, hogy beszakad alattad a padló. Elveszted az eszméletedet. Lapozz a 313-ra.

157

Arra ébredsz, hogy kirepülsz az ülésedből. Vészcsengő kezd berregni. Kinézel az ablakon, és négy Bandita típusú repülő pillantasz meg, amint a buszt támadják éppen. A pilóta segítségért kiabál, mire a két android azonnal a gépjárműkhöz rohan. Te is ezt teszed, keresel egy géppuskaállást, és megragadod a gyorstűzelő fegyvert. Küzdj úgy, mintha sima harc lenne, de használd a SPECIÁLIS FELADAT rovatokat a *kalandlapodon*. Ne felejtse el, hogy nem kell csökkentened az ÉLETERŐDET a harcban.

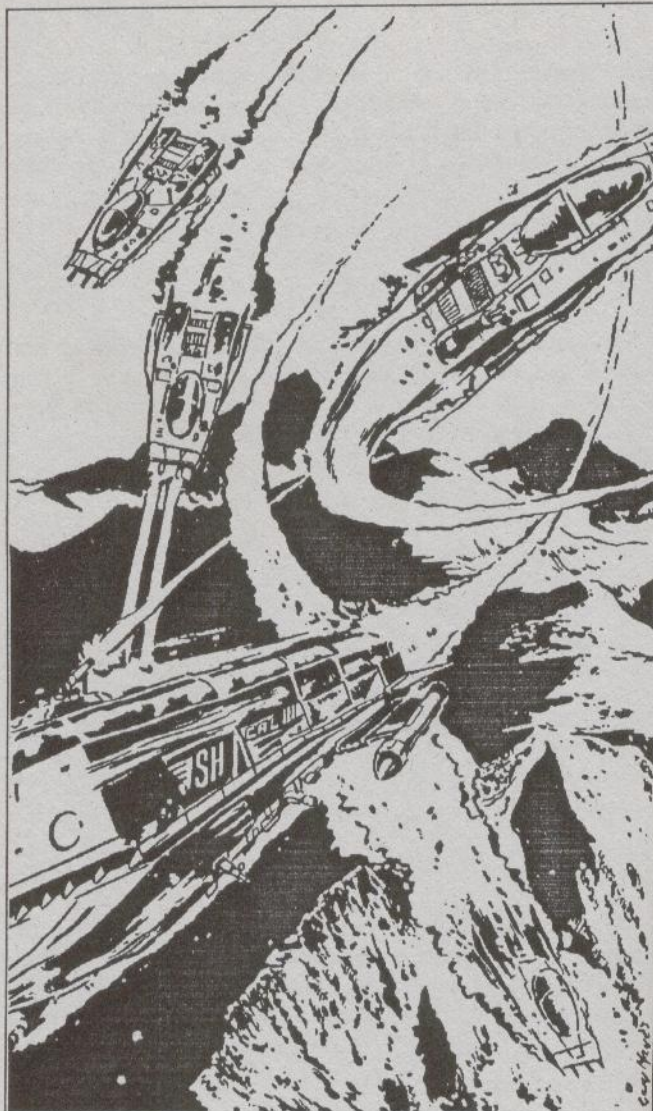
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első BANDITA	9	8
Második BANDITA	9	10

Ha vereséget szenvedsz, lapozz a 269-re. Ha győzöl, lapozz a 227-re.



158

Egy lézerhegesztő terembe jutottál. Hat kamrát látsz, mindegyik tömve van androidokkal, és a szobában lézersugarak lövöldöznek rájuk összevissza. Az ajtó bezárult mögötted, így vissza nem fordulhatsz. Kénytelen vagy elosonni a hat kamra előtt. Dobj egy kockával sorban minden egyes kamrának. Ha valamikor éppen annyit dobsz, mint a kamra



sorszama (1-est az első kamránál, 2-est a másodosiknál, stb.), akkor eltalált egy lézersugár, és ez a vég. Kalandod véget ért. Ha azonban sikerült mindig más számot dobnod, végig-
evickéltél a szobán. Lapozz a 348-ra.

159

A hangosbemondó közli, hogy reggelire megálltok egy kocsit. Az Ezüstnyíl beáll egy autós parkolóba. Ez nem a szokásos, intergalaktikus kiszolgálóállomás. Egy felirat büszkén hirdeti: „Julio eredeti Földi kiszolgálást nyújt”. Belétek az épületbe. Rengetegféle ételkocka és italcső közül lehet választani. Amikor éppen a kiszemelt italcsőért nyúlsz, váratlanul szemközt találsz magad Kinta Lopstival, akit annak idején még te tartóztattál le, csak azóta megszökött a börtönből. Ő is felismer téged, gyorsan sarkon fordul, és kisért a vendéglőből. Utánavetted magad (lapozz a 299-re), vagy inkább hagyod futni (lapozz a 17-re)?

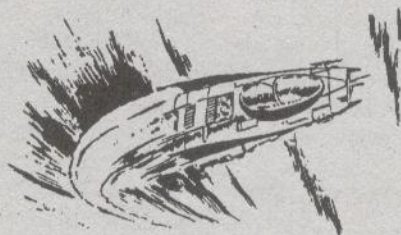


160

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Az ajtó kinyílik. A terminál előtt azonban egy android ül. Beléptedre megfordul, és felemeli fegyverét. Villámgyorsan reagálsz, és egyetlen mozdulattal kirúgott kezéből a kábítópisztolyt.

TECHNIKUS DROID ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 317-re.



161

Az emberek köszönetet mondanak a segítségéért. Megkérdezed a kiszolgáló hölgyet, hogy kölcsönveheted-e a Mark I-es gyorskocsit. Ő beleegyezik, csak arra kér, hogy a buszvégállomásonál parkold le, mert ott él az egyik rokona, és majd el tudja vinni onnan. Odaadja a kulcsokat, és megkínál néhány ételkockával. Növeld meg 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Lapozz a 280-ra.

162

A nyomodba szegődnek. Kis idő múlva megfordulsz, és látod, hogy ők is megálltak, és valamire bámulnak, ami mögötted van. Te is arra nézel, és egy gromulánok rácsálóiértó droid lézerpuskáinak villogó fényeit pillantod meg. A droid lassan araszol végig a folyosón, és minden élőlényre tüzet nyit. Visszarohansz. A többiek már eltűntek. Úgy döntesz, hogy a jobb oldali leágazást választod. Lapozz a 73-ra.

163

Beülisz a pilótafülkébe. A jármű felemelkedik. A gyorsulás szinte beleprésel a puha ülésbe. Amint a hajó magasabb-

ra emelkedik, egy apró villogó fény tudomásodra hozza, hogy felszállás előtt tankolni kellett volna! Elfelejtetted, hogy a Földön a phozon nem működik, így kénytelenek hagyományos üzemanyagra hagyatkozni. Az pedig néha kifogy. A motor néhány köhögés után leáll, és a gép zuhanni kezd. Lecsapsz a katapult kapcsolójára, és reméled, hogy ez azért működni fog. *Tedd próbára a SZERENCSED!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 222-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 191-re.



164

Amikor a bokrok felé mozdulsz, érzed, hogy egy kábító lövedék csapódik be a mellkasodba. A lövés csak súrolt, ezért nincs komolyabb baj, mindössze hátratántorodsz egy kicsit. Az excel droidok azonban a gromulán technika csúcsát jelentik. Mire magadhoz térsz, a robot már a nyakadon is van. Néhány másodperc alatt megtette a kétszáz métert! Lapozz a 366-ra.

165

Orvium úgy rendelkezik, hogy dobjátok ki a testet. Közli veled, hogy igen bátor vagy, de az a gyanúja, hogy a galak-

tikus központból jöttél. Elmondod neki, hogy a gromulán technológia után szimatolsz, amiért a Galaxy One jó árat fizet. Ő tudni akarja, pontosan mennyit is, és kihangsúlyozza, hogy naprakész és védelem nélküli információkról van szó. Megkéred, hogy beléjük tekinthess, és kapsz rá harminc másodpercet. Egy öreg IPX elé vezetnek. A menükön beállítod, hogy a Galaktikus Elnökről kérész információkat. Már csak pár másodperc van hátra, és két választás közül kell döntened. Mindkettő az Elnökkel van kapcsolatban. Az „A” gombot nyomod meg (lapozz a 38-ra), vagy a „B” gombot (lapozz a 297-re)?

166

Eltaláltad a helyes ajtót. 2 SZERENCSE pontot kapsz. Egy régi, magas fal tövében kijutsz a szabadba. Nem hiszed igazán, hogy a gromulánok csak ilyen simán elengednek – és körbenézel. Két excelt pillantasz meg, hagyományos párbajöltözetben, neutronkardjaikat a fejük fölé emelve. A kardok sziszegve lecsapnak. Azonnal lehasalsz a földre. Amikro felnézel, látod, hogy az egyik excelnek mély vágás tátong a mellvértjén. Egy darabig még áll, aztán lassan a földre rogy, és beindul az önmegsemmisítő mechanizmusa. A másik excel elvesztette az egyik karját. Ahogy lehasaltál, egymást találták el! A még működőképes droid azonban rád ront.

EGYKARÚ EXCEL ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 4

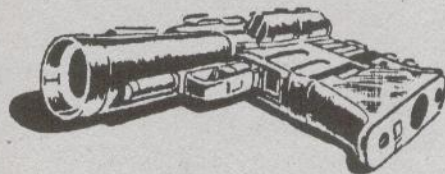
Ha veszítesz, ez a kalandod vége. Ha győzol, lapozz a 328-ra.

167

Az épület tágas és gazdagon felszerelt. Nincs senki a környéken, de te azért vigyázva lopakodsz be az udvarra. Egy szélfuvallat azonabn felkavarja egy kicsit a port és a lehullott faleveleket, és látod, hogy mindenfelé riasztósugarak keresztezik egymást az udvaron. Óvatosan haladsz előre. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Dobj egy kockával: az eredmény a hely, ahol húzódik a riasztósugár. Utána dobj még egyet: az eredmény a hely, ahová léptél. Ha a két szám megegyezik, ráléptél egy sugárra (lapozz az 55-re). Ismételd ezt meg még háromszor. Ha egyszer sem léptél rá riasztósugár, sikerült elémed az ajtót (lapozz a 100-ra).

168

Egy közeli gromulán repülőhöz vezetnek, és egy sötét cellába löknek. Néhány óra múlva érzed, hogy a gép felszáll. Nemsokára egy „Bastille” feliratú épületbe szállítanak, és egy börtönfolyosó egyik cellájába kerülsz, számos más bűnöző társaságába. A folyosón elfoglaltak tűnő androidok rohangálnak fel és alá. Egy távoli sarokban kiszúrsz egy ajtót, melyen a „Kommunikációs terem – Csak belsősöknek” felirat díszeleg. Feszülten figyelsz, és amikor egy gromulán kijön az ajtón, látod, hogy odabent egy információs terminál van. Megkockáztatod, és odamész (lapozz a 10-re), vagy inkább nyugton maradsz (lapozz a 110-re)?



169

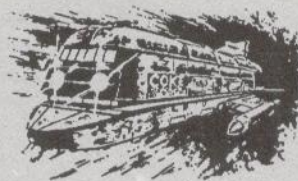
Visszafelé is a liftet használod. A tűzharc hangjai már elenyésztek. Amikor a liftajtó kinyílik, a darabokra szaggatott Gust pillantod meg magad előtt. Gus roncsai előtt négy űrdroid hever számtalan darabban, eresztékeiből folyadék szivárog. Megpróbálsz segíteni Gusnak, de rendkívül rossz állapotban van szegény. Utoljára még figyelmeztet, hogy siess, mert újabb űrdroidok érkezését észlelte. Különben sincs sok idő már Madridban, ezért mihamarabb ki kell jutnod az Ezüstnyíl állomásra. Rohanni kezdesz az utcákon át. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 80-ra.

170

Odalépsz a gyorskocsihoz. Ez valóban egy régi darab: egy ősi Ford, egyetlen rakétával, kézivezérléssel. Egy képzet fejjadásznak nem nehéz feltörnie. Amikor azonban beszállsz a kocsiba, egy acélos hang szólal meg mögötted: – Haver, halott vagy! – A hang a hotelből jön. Futásnak eredsz (lapozz a 77-re), vagy felemelt kezekkel megfodulsz, és belépsz a szálló ajtaján (lapozz a 197-re)?

171

Lopsti kiszúrja, hogy őrizet nélkül maradtál, és pofoncsapja az űrödet. Lapozz a 95-re.



172

Lépsz egyet, de veled egyidőben a sötét huszár is megmozdul, és pontosan a fejedben landol. Szédülni kezdesz, és a földre roskadsz. Az illúzió szertefoszlik, és három excelt pillantasz meg. Ezek azonban nagyon is valóságosak. És nem kegyelmeznek... Kalandod véget ért.

173

A maximumra állított lézerfegyver nem kegyelmez. Az űrdroidból csak olvadt fémfosztlányok maradnak. Az excel viszont közben előrerohant, így kénytelen vagy megküzdeni vele.

EXCEL

ÜGYESSÉG 12

ÉLETERŐ 16

Ha legyőzted, lapozz a 34-re.

174

A srácok összedugják a fejüket, és tanácskozni kezdenek. Kis idő múlva a vezetőjük közli veled, hogy elvisznek a rejtekhelyükre. Gyors tempóban elindulnak, és bevetik magukat a sikátorok és mellékutak útvesztőjébe. Az útvonal annyira bonyolult, hogy még a te alaposan kiképzett agyad

sem tudja megjegyezni. Váratlanul az egyik srác fűtlyent egyet, és a banda különféle irányokba szétszóródik. Hármójukat még láttad eltűnni. Melyiket veszed üldözőbe:

Azt, amelyik egyenesen előreszaladt a sikátorban?

Lapozz a **46**-ra

Azt, amelyik eltűnt egy kapualjban balra?

Lapozz a **271**-re

Azt, amelyik beugrott egy kapualjba jobbra?

Lapozz a **393**-ra



175

Kikísérek az épületből. Óvatosan előhúzkod az emberfogódat, és az első három bandatagra célzol. Dobj egy kockával. Ha 3-at vagy az alattit dobtál, a fegyvered beragadt (lapozz a **248**-ra). Ha 4-et vagy annál nagyobbat dobtál, az emberfogó sikeresen működött (lapozz a **84**-re).

176

Kivezet a Roxynamából. Óriás lépésekkel halad, te pedig erődöt megfeszítve követed, nehogy lemaradj. Az út elhagyatott, romos és benőtték a növények. Egy karaszteződésnél megálltok. Társad előhúz egy lézerkarabélyt, és óvatosan

a sarokhoz araszol. Ebben a pillanatban egy gromulán akciócsoport robban közétek. Az épületek tetejéről és az ablakokból ugrálnak le és ki. A társad tüzet nyit, és az ellenség felé rohan. Látod, amint egyetlen remekbe szabott csapással hármát is leterít közülük. Odafentről egy gromulán repülőgép irányítja a hadműveletet. Te is beszállsz a harcba (lapozz a **210**-re), vagy inkább megpróbálsz ellőgni (lapozz a **305**-re)?

177

Nem akarsz hinni a szemeidnek. Találsz egy régi feljegyzést, még a gromulának Földre érkezése idejéből. A dokumentum a gromulán művészetről szól, és többek között számos tervrajzot is tartalmaz. Az üzlet olvasógépén gyorsan átpörgeted a talált dokumentumot. A gromulának fő adminisztrációs épülete a Plaza de Torosi Ents Komplexum alá épült. A magasabb beosztású gromulának nagy haciendákon laknak; a legközelebbi mindössze néhány tízpercrenyire van ide. Növel meg 2-vel a SZERENCSE pontjaid számát. A Plaza de Torosra mész (lapozz a **390**-re), vagy a haciendára (lapozz a **246**-ra)?

178

A gyorskocsi gyorsan zuhan, és orral a sós tóba fúródik. A katapult nem működött. Kalandod véget ért.

179

Elindulsz az Ezüstnyíl állomás felé. Néhány helybéli mászkál a környéken nehéz bőröndökkel. A parkolóban két



buszt pillantasz meg, az egyiken a RÓMA felirat virít, a másikat egy csapat szerelődroid javítja éppen. Felfedezel egy „Szolgáltatások” feliratot, és elindulsz az irányában. Lapozz a 235-re.

180

Egy őskori erdő vesz körül, melyben furábbnál furább lények nyüzsögnek. A talaj mocsaras, és gusztustalan, kígyó-szerű lények másznak ki belőle. A kijáratok rejtve vannak. Ez nem csak egyszerű illúzió, ez egy teljes körű gromulán reprodukció. Nekiállsz, hogy a neutronkardoddal vágj magának utat az aljnövényzetben. Lehetetlen megállapítani, merre lenne célszerű indulnod. Merre mész:

"A" felé?

"B" felé?

"C" felé?

Lapozz a 320-ra

Lapozz a 220-ra

Lapozz a 359-re

181

A Kék szobában vagy, a 2-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz az 51-re), és kettő lefelé: az egyik balra van (lapozz a 215-re), a másik jobbra (lapozz a 144-re).

182

Amikor magadhoz térsz, a gromulánnal találod szemközt magad. A járgány már magasan repül. A parancsnok rád mosolyog, és elnézést kér az eljárásért. A bázissal leellenőriztette az azonosságodat, és bebizonyosodott, hogy valóban

fejvadász vagy. Megkérdi, hogy van-e kedved egy parti sakkra. Te beleegyezel, és szinte azonnal egy gyönyörűen megmintázott figurákból álló készlet jelenik meg előtted a levegőben. A parancsnok elmondja, hogy még meg kell állnotok valahol, de természetesen azonnal vissza fogsz kerülni a buszra, amint lehetséges. A parancsnok rendkívül intelligens lény benyomását kelti. A játszmát is könnyedén megnyeri.

A jármű egy gromulán rendőrlaktanyában száll le. Te odabent maradsz, és figyeled, amint a parancsnok feléd mutatva két őrral társalog. Előtted egy szabvány IPX számítógépterminál fekszik. Megbízol a gromulában, hátradőlsz, és pihensz (lapozz a 270-re), felhasználod az alkalmat, hogy információkat szerezz a számítógéptől (lapozz a 126-ra), vagy elkötd a gromulán repülő, és elrepülsz vele (lapozz a 163-ra)?

183

A mellékutcák dzsungelén át végül eljuttok az épületig. A fiúk rendkívül óvatosak, mert ez már nem az ő területük. Figyelőket küldenek előre, és csak akkor mennek tovább, ha azok jeleztek, hogy szabad a levegő. A hacienda egyik szolgálati bejárójához vezetnek, ahol is kezét ráztok, ők pedig előírásosan visszavonulnak. Az órádra pillantasz, és jó szerencsét kívánsz magadnak. Lapozz a 167-re.



184

Az órád jelzi, hogy huszonöt másodpercbe telik, amíg a banditák üldözőbe vesznek. Azonban nem ismered a vidéket, és a rakétamotorok sem tudnak sokáig repülni. Körülnézel: balra lankás, barna hegyeket látsz, jobbra egy erdő borította völgyet. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Balra tartasz (lapozz a 294-re), vagy inkább jobbra (lapozz a 391-re)?

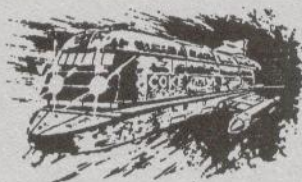
185

ELérsz az ajtóig, de nem tudod kinyitni: nincs rajta se fogó, se kilincs, se gomb, se semmi. Megfordulsz, és látod, hogy a bika már csak méterekre van tőled. Kétségbeesetten félreugrasz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, a szarvak hajszállal elhibáztak, így berohanhatsz az egyik fedezék mögé (lapozz a 111-re). Ha nincs szerencséd, isten veled, bátor matador! Kalandod véget ért.

186

Közlöd Orviummal, hogy két óra múlva visszatérsz. AMikor azonban elindulsz, szembetalálkozol Brak 9-cel és két mogorva kinézetű excel droiddal. Brak – egy visszavonulóban lévő öreg kalóz – megismer, és megparancsolja a droidjainak, hogy fogjanak le. Ő maga odahívja Orviumot, és elmondja neki, hogy te valójában fejvadász vagy. Orvium fejbe csap, te pedig elterülsz a földön. Lapozz a 313-ra.





187

Eltelik egy félóra, és már kezded feladni a reményt. Váratlanul azonban reccsenést hallasz bal kéz felől, és egy kábitópisztolyos android ront be a terembe. Látod, hogy az ajtónállót már elintézte. A droid hozzád lép, és eloldoz. Követed az utcára. Odakint egy nagy szállítógép parkol. Amikor a droid úgy véli, hogy biztonságban vagytok, megáll, egy kapualjra mutat, és int, hogy menj be. Nemsokára fontos információkkal fog visszatérni a Galaktikus ELnököt illetően. Bemész az épületbe (lapozz a 300-ra), vagy nem (lapozz a 98-ra)?

188

Közlekedés híján elakadsz. Lekésted a buszt, mindenféle szempontból. Kalandod véget ért.

189

Az Indigó szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 215-re).

190

Bölcs döntés volt, hogy nem néztél meg közelebbről a képernyőt. Az excel droid ugyanis csöndesen figyelt a szoba sarkából. A gromulán kis idő múlva visszatér, és közli, hogy a droidja elszállít Madridba a rakétaautóján. Lapozz a 382-re.

191

A katapult sajna nem működik, így a géppel együtt darabokra robbansz, amikor becsapódtok a földbe. Kalandod véget ért.



192

A falból ugyan rudak állnak ki, de ezek sajnos messzebb vannak annál, hogysem simán el tudd érni őket. Kénytelen egyikről a másikra ugrani. Dobj három kockával: az összegük az első távolság, amelyet ugrással kell áthidalnod. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐ pontjaidat: az eredmény a te ugrásod. Ha nagyobbat vagy ugyanakkorát ugrottál, mint a kérdéses távolság, sikerült az ugrás. Ha nem, lezuhantál, és halálra zúztad magad. Ismételd meg

ezt még háromszor. Ha mindegyik ugrás sikerült, biztonságosan elérted az akna tetejét. Csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 209-re.

193

Úgy döntesz, hogy Willivel maradsz, mivel felismered, hogy ő sokkal jobban ismeri az épületet, mint te. Egy órán keresztül gyalogoltok; az alagút mindvégig sötét, nyirkos, és bűdös marad. Willi állapota egyre rosszabbodik, a fény a szemében lassan halványodni kezd. Aztán egyszer csak kialszik, és a droid a padlóra rogy. Hallod, amint beindul az önmegsemmisítő berendezés, de látni nem látsz semmit. Visszafordulsz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, visszatálsz a létrához (lapozz a 25-re). Ha nincs szerencséd, eltévedtél, és túl sokáig bolyongsz itt ahhoz, hogy időben teljesíteni tudd a küldetésedet. Kalandod véget ért.



194

Átlépsz a KIJÁRAT feliratú ajtón. Hirtelenriadólámpák kezdenek villogni, és hallod, hogy az ajtó bevágódik mögötted. A bal oldali falon lévő monitorra az alábbi üzenet fut ki:

**ÉLŐLÉNY BEHATOLÁS.
MINDEN TEREMBŐL KISZIVATTYÚZNI
AZ OXGÉNT 20 EGYSÉGIG.**

Jelöld be a *kalandlapodon* a 20 egységet az OXIGÉN felirat alatt, és mindig húzd le a megfelelő számú kockát, ha utasítást kapsz erre. Ha az oxigénmennyiséged nullára csökken, kénytelen vagy megfulladni (van jobb ötleted?). Lapozz az 51-re.

195

A robbanás átszakítja a talajt, te pedig egy alatt lévő kamrába zuhansz. Kicsit kábán feltápáskodsz, és körülnézel. Az egyetlen kijárat egy alagút, amelyen víz ömlik be. Apró levegőnyílásokból fény szűrődik be. Ahogy az ár ellen gázolsz, kis idő múlva az alagút kettéágazik. Balra indulsz tovább (lapozz a 372-re), vagy jobbra (lapozz a 202-re)?

196

A Zöld szobában vagy, a 3-as Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 97-re), és kettő lefelé: az egyik balra van (lapozz a 272-re), a másik jobbra (lapozz a 392-re).





197

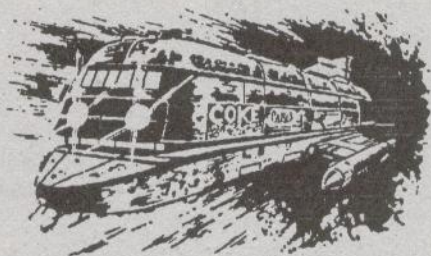
Odabent néhány férfi ül. A pultnál egy fiatal felszolgálólány tevékenykedik, a szoba közepén pedig egy excel droidot pillantasz meg. Az excelek a gromulánok androidok legveszélyesebbjei. Nagyon erősek, és igen jól harcolnak. Ez a droid itt egy furcsa kalapot visel. Kábítófegyvere a csípőjén lóg. A robot feléd fordul. Fegyveres karját egy kicsit behajlítva tartja, nem messzire a pisztolyától. Látod a fegyver kapcsolóján, hogy maximális erőre van állítva. – Rántsd ki! – dübögik a beszédszintetizáló áramkörei. Előrántod az emberfogódat (lapozz a 277-re), vagy inkább megpróbálsz beszélni a droiddal (lapozz az 50-re)?

198

Odalépsz a droidhoz, és leadod a válaszjelet. A droid nem válaszol, hanem továbbmegy. Te utána. Egy szerelőkamrában áll meg végül, mintha csak néhány karbantartást végezne magán. Te megállsz mellette. A robot úgy beszél hozzád, hogy közben más irányba néz. Elmondja, hogy a gromulánok gyanakodnak, és hogy gyorsan kell cselekedned, ha információra van szükséged. Két lehetőség van. Van a küzelben egy gromulán albázis, ott biztosan vannak dokumentumok; de elmehetsz a sóbányákba is, ahová az Elnököt is hurcolták, hogy valami bizonyítékot találj. Az albázisra mérsz (lapozz a 257-re), vagy a sóbányába (lapozz a 108-ra)?

199

Pedig gondoskodnod kéne magadról. Odalent ki tudja, mikor fogsz újra ételhez jutni. Csökkentsd 1-gyel az ÉLETE-RŐDET. Lapozz a 39-re.



200

A Plaza de Toroshoz értek. Megálltok a magas fal előtt. Willi előremegy, hogy megkeresse az Ents Komplexumba vezető egyik oldalajtót. Váratlanul fájdalom hasít a bal válladba (csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát). Előkapod az emberfogódat, és sarkon perdülsz. Az állad leesik a csodálkozástól. Horit Lam áll előtted, aki korábban maga is fejedász volt, de most a törvény elől menekül. Tűzelsz, de a célzás nem volt pontos, és a plasztiháló csak a fegyverét tekeri körbe. Ellenfeled már rád is veti magád. Verekezés közben látod, hogy Willi feltart egy aknafedelet, és neked integet. Folytatod a harcot (lapozz a **341**-re), vagy inkább elrohansz (lapozz a **13**-ra)?

201

Amikor magadhoz térsz, egy asztalnál ülsz, szemben egy apró, középkorú gromulánnal. A gromulán üdvözl, mint „híres fejedászt”, és visszaadja az azonosítókártyádat. Menetetőzik az eljárásért, de hát unatkozott, és a pillanat hevében találta ki ezt a kis jópofa illúziót. Megkérdezi, mi a szándékod. Elmondod neki, hogy Madridba igyekszel. Erre ő elmosolyodik, és közli, hogy neki van egy rakétaautója,

amit nagyon szívesen kölcsönad, persze, ha hajlandó vagy fizetni érte. Egy sakkkészlet jelenik meg az asztalon. – Természetesen – teszi hozzá a gromulán -, ha veszítesz, meghalsz. – Az excel a hátad mögött áll, így nem nagyon van más választásod, mint játszani. Az ÜGYESSÉG pontjaidat használd, az ÉLETERŐ erre a küzdelemre a RAVASZSÁG pontokat fogja helyettesíteni. A játszmát úgy kell lebonyolítani, mint egy hagyományos harcot, de az egyik SPECIÁLIS FELADAT rovatot használd a *kalandlapodon*, és ne csökkentsd a tényleges ÉLETERŐ pontjaidat.

GROMULÁN ÜGYESSÉG 10 RAVASZSÁG 10

Ha győzol, elviheted a rakétaautót (lapozz a **382**-re). Ha veszítesz, az excel rád lő (lapozz a **40**-re).

202

Egy darabig előrebotorkálsz, míg végül fényeket pillantasz meg. Egy másik beemlött tetődarabot pillantasz meg, ez azonban nagyon magasan van. Az alagutat egy vastag fémrács zárja le. Megpróbálsz felugrani a lyukhoz (lapozz a **229**-re), vagy inkább visszafordulsz, és a bal oldali árat választod (lapozz a **372**-re)?



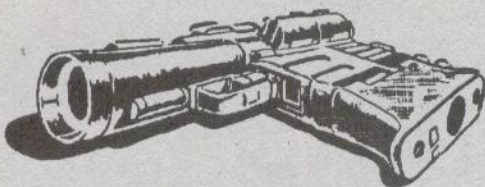


203

Ez jó ötlet. Szükséged lesz energiára odalent, a bolygón. Növeld meg 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaidat. Lapozz a 39-re.

204

Dél felé indulsz egy széles sugárúton. Az út egy rozsdás árok felett átívelő hídon vezet át. Rácszmélsz, hogy az árokban valamikor széles folyó hömpölyögött. Fáradt vagy, éhes és szomjas. Kicsivel előrébb kiszúrsz egy „Le SPot” nevű vendéglőt. Bemész, és ellátod magad (lapozz a 14-re), vagy inkább tovább haladsz (lapozz a 136-ra)?



205

Óvatosan megközelíted az excel droidot. Tudod, hogy a gromulánok minden robotjukba hatástalanító pontokat építettek be, mert féltek, hogy a gépeik esetleg ellenük fordulhatnak. Megpróbálsz most megtalálni ezt a gyenge pontot. Dobj két kockával. Ha dupla 6-ost dobasz, megtaláltad a gyenge pontot (lapozz a 161-re). Ha nem, lapozz a 277-re.

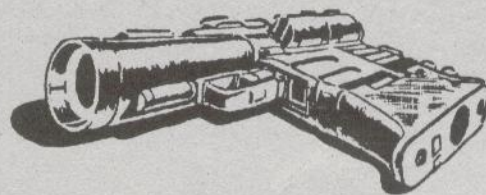
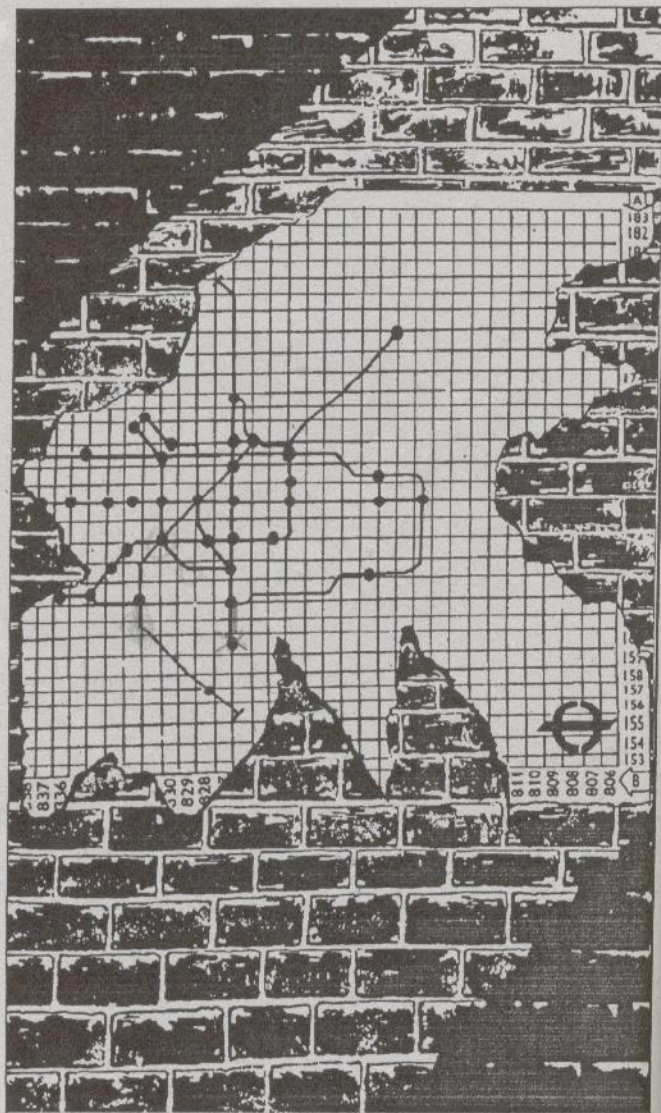


206

Tisztában vagy az excel droidok erejével: tökéletes érzékeik vannak, intelligensek, erősek és gyorsak. Bölcsen nem mutatsz ellenállást. A robot néhány másodperc alatt megszi a kétszáz métert, és melléd lép. Lapozz a 366-ra.

207

A sikátorban vagy. Mind a négy irányba újabb sikátorok indulnak, és fogalmad sincs, merre célszerű menned. Úgy döntesz, hogy felmászol a legközelebbi épület tetejére, hogy odafent körülnézhess. Egy recsegős falépcső visz fel a tetőre. Az épület belülről teljesen leromlott. Fentről kinézed magadnak a nyílt utcák felé vezető utat, de amikor elindulsz lefelé, látod, hogy a lépcső leomlott. Ez nyilván a hulgánok műve. Az épületek közötti távolság azonban nem túl nagy, így úgy döntesz, hogy átugrasz a szemközti tetőre. Lapozz a 140-re.



208

Az órád éppen akkor kelt fel, amikor a szállítmány földet ér. Felkelsz, és kiszöksz egy szerelőnyíláson. A kirakódó droid nem vesz észre. Körülnézel, de csak kihalt pusztaságot látsz. Az egyetlen objektum egy alagútbejáró. Az alagútban egy futószalag halad, a droid erre pakolja a ládákat. A bejárat fölött egy jelet pillantasz meg: kör, rajta vízszintesen átfutó egyenessel. Belopódzol az alagútba, és kis idő múlva egy régi plakátot pillantasz meg a bal oldali falon. 4 SZERENCSE pontot kapsz.

Nézd meg alaposan a plakátot (a szemközti lapon láthatod), és használd fel az eddig megszerzett összes információt. Az alagútszisztem legdélebbi pontján vagy éppen. Jelöld meg ezt a lapot, hogy ezek követhesd, merre haladsz.

Előrehaladsz az alagútban, míg végül egy kicsiny kamrába jutsz, mely zsúfolásig tele van ládákkal. Az alagút északnyugati irányban halad tovább. A ládák mellett egy régimódi neutronkardot és egy siklódeszkát találsz. Odaugrasz, és felveszed (lapozz a 274-re), vagy inkább óvatosan közelíted meg, hátha van valaki a környéken (lapozz a 323-ra)?

209

Végül eléred az akna tetejét. Egy apró kiszögellésen állsz, és utadat egy nehéz vasrács zárja el. Mozdíthatatlanul. Fi-

gyelmesen körülnézel, és a ráccsal szemközti falon egy apró repedést pillantasz meg. Kezeddel követed a repedést, míg végül egy rejtett fémgyűrűt tapintasz. Meghúzod a gyűrűt, és csodák csodája, a rácsos ajtó kitárul. Kilépsz rajta, és ki-merülten körbenézel. Az ajtó mögötted puhán visszacsukódik. Lapozz a 342-re.

210

Előreugrasz, a társad pedig átadja neked az egyik lézerkarabélyát. Egész sor androidon vágtok át: ezek nem ellenfelek számára. Váratlanul azonban egy gromulán repülő tűnik fel, és egy nagyméretű elfogóhálót dob rátok. Mindenkit beborít a ragadós, bűdös kocsonya. Elfognak, és napokon át fogságban tartanak. Az pedig neked túl hosszú idő. Kalandod véget ért.



211

Beprogramozod a repülőt a Madrid felé vezető útra. Óvatosan haladsz, állandóan szemmel tartva a látóhatárt (lapozz a 321-re), vagy bekapcsolod a robotpilótát, és lefekszel aludni egy kicsit (lapozz a 240-re)?



212

Lapozz a 23-ra.

213

Keresztülrohansz a széles úton. Hallod, hogy egy kábító lövedék fűtyül el a fejed mellett. Az úttesten azonban váratlanul kinyílik egy aknafedél, és valaki visszalő az androidokra. Odakiált, hogy ugorj be, te pedig nem tévovázol. Egy másodperc múlva már bent is vagy a csatornában. Megmentő lezárja a csatornafedeleket, és fegyverének egyetlen lövéssel kinyithatatlanul összeolvasztja a keretével. Elindultok a csatornákból. A férfi végül megáll egy nagy fémajtó előtt, nyitja, és belép rajta. Egy sor szobát látsz, tele férfiakkal, és nőkkel. Rengeteg arcot ismersz már – a bűnügyi nyilvántartóból. Egy valódi bűnbandába csöppentél. Lapozz a 4-re.

214

Reméled, hogy ez majd zavarba hozza. A sör azonban különös hatással volt az áramköreire. Abbahagyja a zűmmögést, és közli, hogy a lova (egy lény, amelyik már rég kipusztult) odakint vár. Kinézel az ablakon, és valóban megpillantasz egy lovat! Hirtelen ráeszmélsz, hogy a robotba illuzoszkóp van beépítve. Az excel elhajtja a fegyverét, és neked támad.

EXCEL COWBOY ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 161-re.

215

A Narancs szobában vagy, a 3-as Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 181-re), és kettő lefelé: az egyik balra van (lapozz a 189-re), a másik jobbra (lapozz a 397-re).

216

A férfit könnyedén legyőzöd, de sajnós a többiek felismerték a jellegzetes fejvadász küzdési módot. Ennyi ember ellen pedig még te sem tehetsz semmit. Ők pedig hamar megszabadulnak a kellemetlen látogatótól. Kalandod véget ért.

217

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Egy riadósziréne ébreszt fel. Felpattansz, és egy üzenet fut be a képernyődre:

**NINCS ENGEDÉLYEZETLEN
KERESZTCSATORNA FORGALOM
VESZÉLYHELYZET: RADIOAKTÍV TERÜLET.**

Vállalod a kockázatot (lapozz a 118-ra), vagy inkább visszafordulsz Párizsba (lapozz a 78-ra)?

218

Az ügyeletes gromulán tiszt elé vezetnek. A tiszt alacsony és kövér. Neked háttal ül az IPX-e előtt, és éppen sakkozik. Amikor megfordul, az alakja is megváltozik: magasabbnak, erősebbnek, egészségesebbnek tűnik. De tudod, hogy ez csak illúzió. Közli veled, hogy éppen Orviumot üldözik, és ha el tudod fogni, megjutalmaznak. Te elfogadod az ajánlatot. Az útrendszer másik oldalára kísérek. A Gino's-hoz vezető út lepusztult klvárosra vezet keresztül. Lapozz a 370-re.

219

A buszban mindenki téged bámul. Az Ezüstnyíl megrázódik, és ismét felgyorsít, száz méterrel a régi földi autópályára felett haladva. Amint a nap lassan felkel, pillantást vehetsz a környékre is. Az előtted ülő gromulán egy Galactic Ents szappanoperát néz elmélyülten a videoképernyőjén. Borzasztó unalmas, és kis idő múlva már kívülről ismered az összes reklámot is. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 159-re.

220

Verejtékes munkával vágsz magadnak utat az aljnövényzetben. Egyszer felnézel, és egy fémlétrát pillantasz meg, mely egyenesen fölfelé vezet. Felmászol rajta, és egy északnyugat felé haladó alagútban találod magad. Ahogy előrehaladsz, a padlóból itt-ott kisebb-nagyobb darabok nyílnak ki és csukódnak be. Az odalent tomboló lángok látványa arra kényszerít, hogy óvatosan lépkedj. Dobj egy kockával: ez a kinyíló padlódarab. Dobj egy másik kockával: ez a hely

ahol állsz. Ha a két szám megegyezik, belezuhantál az alatt tomboló pokolba. Ismételd meg ezt az eljárást még háromszor. Ha egyszer sem pottyantál le, sikeresen túljutottál a veszélyes szakaszon. Lapozz a 278-ra.



221

Sétálsz egy kicsit az utcákon, de semmi olyasmit nem találsz, ami segíthetne a feladatod végrehajtásában. Végül egy gromulánt pillantasz meg, aki két őrdroiddal az oldalán sétál az utcán. Távolról követed őket; valamiféle nyomozást végezhetnek. Felismervén, hogy a gromulán esetleg elvezethet egy információs terminálhoz, úgy döntesz, hogy rájuk tapsz. Kis idő múlva az egyik mellékutcában egy hatalmas acélkapuhoz érnek, kinyitják, majd eltűnnek mögötte. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Te is átmész a kapun, és tovább követed őket (lapozz a 66-ra), vagy inkább hagyod az egészet, és visszatérsz a buszállomásra (lapozz a 75-re)?

222

A katapult szerencsére működik: az üléssel együtt kirepülsz a zuhanó repülőből, és az üléstámlába szerelt rakétának köszönhetően puhán ereszkedni kezdesz. Nagy zökke-

néssel érsz földet. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 330-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 133-ra.

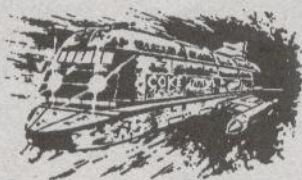


223

Ösztönösen követed Willi tanácsát, és elrejtőzöl a terminál mögött. Willi udvariasan köszönti az őrdroidokat, azok azonban gyanakvóak. Amikor elfordulnak, hogy előhúzzák a fegyvereiket, Willi előreiramodik, és megérinti őket: az egyiket a bal oldalán, a másikat a nyaka hátulján. Mindkét robot szisszen egyet, és meg sem mozdulnak tovább. Willi javasolja, hogy gyorsan lépj olajra, mert a robotok kikapcsolására a gromulán hamar vissza fog jönni. Lapozz a 70-re.

224

Odalent hatalmas, sós tavakat pillantasz meg, miután kiérettek a városból. Váratlanul azonban egy üzenetet fog be a rádió. Az üzenetben azt parancsolják, hogy azonnal szálljatok le. Körülnézel, és megpillantasz egy gromulán rendőrepülő: egy megerősített Mark IV-est. Ezt masszívabb a szokásosnál. Úgy döntesz, hogy leszállsz (lapozz a 367-re), vagy inkább felveszed vele a harcot (lapozz a 143-ra)?



225

Lapozz a 23-ra.

226

Fáradtan, összetört tagokkal, és teljesen kirabolva térsz magadhoz. A Lurgán már rég elrepült, így teljesen magadra maradsz a kietlen vidéken. Lehet, hogy életben tudsz maradni, de negyvennyolc óra hamar eltelik, és a küldetésed kudarcba fullad. Kalandod véget ért.

227

A többi Bandita feladja a harcot, és elhúz. Körülnézel: a buszban hatalmas rendetlenség uralkodik. Mindkét android súlyosan megsérült, így megsemmisítik magukat. Előresétálsz a pilótafülkébe. Látod, hogy a robotpilóta be van kapcsolva, de az „igazi” pilótadroid hasonló sorsra jutott, mint a társai. A busz zuhanni kezd, ezért gyorsan beugrasz a pilótaülésbe. Az automata irányítás nyilván megsérülhetett, mert már régen egyenesbe kellett volna hoznia a gépet. Amikor azonban átkapcsolsz kézvezérlésre, a monitoron az „Azonosítatlan Felhasználó” felirat jelenik meg. Nem tördösz vele, megpróbálsz mindent, hogy visszanyerd az uralmat a busz felett. Hasztalan. A robotpilóta továbbra sem

akar működni. Már feladsz mindent reményt, amikor hirtelen eszedbe jut a régi mondás: „Ha már semmi ötleted nincsen, rúgj bele egy nagyot!”. Belerúgsz a műszerfalba. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 308-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a 252-re.

228

Benyomod a hitelkártyádat az egyik automatába, és két órát állítasz be. Az ajtó kinyílik, és egy villogó fény mutatja, merre van az „ÉTEL”. Egy másik pénzegységért kapsz egy ZX 017 ízű ételkockát. Ez az egyik kedvencet, és igazán meglep, hogy a Földön is ismerik. Bemászol a fülkébe, elfogyasztod az ételt, és egy mangolával öblíted le. Utána becsukod a fülke ajtaját. Sziszegő hanggal gáz szivárog be a kabinba, hogy a fizetett időre álomba ringasson. Vonj le 2 IDŐEGYSEGET. Növel meg 6-tal az ÉLETERŐ pontjaid számát. Felfrissülve ébredsz, és kilépsz az utcára. Lapozz a 83-ra.



229

Dobj három kockával: az összeg a távolság fölfelé. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐDET: ekkorát ugrottál. Ha nagyobbat vagy éppen akkorát ugrottál,

mint a megteendő távolság, sikerrel jártál (lapozz a 32-re). Ha nem sikerült, csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és próbálkozz újra. Ha elunod a próbálkozást, úgy döntesz, hogy visszafordulsz, és a másik leágazást választod (lapozz a 372-re).

230

Kisétálsz, és körülnézel. Semmi látnivaló nincs. Rájössz, hogy csak az előbbi ételosztó az egyetlen esélyed, hogy elemőzsiát találj. Da amikor megfordulsz, a vendéglő vastag fémajtajai becsapódnak. Egy gépi hang köszönetet mond, amiért fogyasztottál, és további jó napot kíván. Hogy az a...! Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot, és 2 IDŐEGYSEGET. Lapozz a 291-re.



231

A srác nagyon gyors, de veled nem mérközhet. ELkapod a nyakánál, mielőtt még eltűnhetett volna egy ablaktalan épületben. Visszaveszed tőle a hitelkártyádat. Csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 345-re.

232

– Bűnözők meg gromulánok. Már szinte csak ezeké a jó öreg Föld manapság. Jó néha látni egy fejavadást. – A férfi a vendéglő tulajdonosa, és egyike az „utolsó szabad benn-

szülötteknek”. Imád beszélgetni. Végül a gromulánokra tereled a szó. – Mi itt csak másodosztályú polgárok vagyunk. A saját bolygónkon. Igaz, a legtöbben elköltöztek az Alpha-centre. Tudja nincsenek itt már igazi munkahelyek. – Utána a Hulgánokról beszél, akik szerint „igazán jó fiúk”. Az ő fia is egy ilyen banda tagja Madridban; José 90-nek hívják. Kaptál 1 SZERENCSE pontot. A busz végül jelez, hogy ideje indulni, így felkelsz, és kisétálsz a járműhöz. Amikor elfoglalaod a helyedet, rádöbbsz, hogy nem is ettől semmit, annyira lekötött a beszélgetés. Az előtted ülő gromulának éppen galtíriai omlettet szolgál fel az androidja. Korgó gyomorral inkább más irányba nézel. Vonj le 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 22-re.

233

A helyes áramkört választottad. Miközben azon igyekszel, hogy helyrehozd a kontaktusokat, két drótot találsz, mely a droid önmegsemmisítő egységébe vezet. Rádöbbsz, hogy ez egy két lábon járó bomba! Amikor az utolsó vezetéket is bekötöd a megfelelő helyre, a droid magához tér, és közli, hogy a dolgot nem szabad kihagyni; a sebesség rendkívül fontos. Elvisz a legközelebbi olyan gromulán házhoz, amelyben van információs terminál, és ellenáll minden támadásnak addig, amíg szükséges. Lapozz a 43-ra.

234

Utat pillantasz meg előtted. Az út mentén haladsz, míg nem egy hatalmas, villogó csillaghoz nem érsz. Ez az üzemanyagtöltő állomások egyezményes jele. Mivel a fékezőmotoroknak már nem jut üzemanyag, megperdül, és csúszva próbálsz lefékezni. A Mark III-as mindössze néhány

THE SILVERHOUND
Rocket Company

ROUTE MAP

LONDON 0600-1200	MADRID 1030-1630
PARIS 0650-1250	ROMA 1150-1750
ROMA 0810-1410	PARIS 1310-1910
MADRID 0930-1530	LONDON 1430-2030

SH

métegyre áll meg az egyik kúttól. 2 SZERENCSE pontot kaptál. Egy rezzenéstelen arcú droid jelenik meg, és megkérdezi, hogy teletankolhatja-e a gépedet. Lapozz a 279-re.

235

Látod, hogy csak egyetlen útvonal van, mely az északi szektorba vezet. A legtöbb szolgáltatás szünetel, mivel nem volt rájuk igény, és a járatok között is hatalmas szünetek vannak. Miközben a menetrendet böngészed, egy android lép melléd, és érzed, amint az órád jelzi, hogy az android azonosítójelet adott. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Visszajelzel a droidnak (lapozz a 350-re), vagy úgy döntesz, hogy előbb követed (lapozz a 152-re)?

236

A droid eldobja az edényt, mely darabokra törik a padlón. Meglepődsz, hogy errefelé igazi üveget is használnak.

SZAKÁCSDROID ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, a droid elpusztítja saját magát, és nyálkás tócsát hagy a kőpadlón. Lapozz a 364-re.



237

A gromulánnak igen magas rangú biztonsági besorolása van. Megkérdezed, hol tartják fogva a Galaktikus Elnököt. A válasz az alábbi:

Q867 RT88 20KK 169A 824B

Az első három kódzó London koordinátái adja ki. Az utolsó kettőt megjegyzed (ha már találkoztál velük, ez csak megerősít abban, hogy helyes kódokról van szó). Kirohansz, egyenesen bele egy zsarudroid karjaiba. Gyors vagy, így ráveted magad, mielőtt még elő tudná húzni a fegyverét.

ZSARUDROID ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

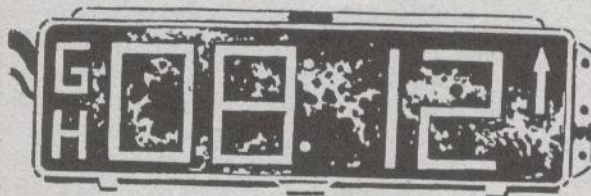
Ha legyőzted, lapozz a 309-re.



238

Az android nyugat felé sétál kényelmes tempóban. A magas épületek többsége életveszélyes állapotban van. Ahogy követed a droidot, látod, hogy néhány mellékutcában még mindig laknak bennszülöttek. A robot kiér egy bokros, fás területre. A park közepén egy igen régi, de igen jó állapot-

ban lévő épületet pillantasz meg. Megtámadod a droidot (lapozz a 63-ra), vagy inkább tovább követed (lapozz a 135-re)?



239

A masina egy általános célú rakéta szállító gép. Ezeket jól ismered, így könnyen el tudsz rejtőzni rajta. A rakodódroid nem is vesz észre, amint a dobozok között találsz egy „Humanoid Vészoperátori Szoba” feliratú kamrát. Odabent beállítod az órát, és szundítasz egy kicsit. Növel meg 6-tal az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 208-ra.

240

Amikor leemeled az ülés hátlapját, egy kis rakodófülkét találsz, mely tömve van Lurgan ételspecialitásokkal – természetesen tápkockák formájában. Örömmel állapítod meg, hogy többségük még szavatos. Ez aztán igazán kellemes időöltés! Növel meg az ÉLETERŐDET 2-vel, és lapozz a 41-re.



241

Megragadod a magas épület peremét, és így tartod magad, míg az üzemanyag ki nem fogy. Utána leszíjazod a rakétát, és hagyod leesni. A droidok odalent vadul tüzelnek, így felmászol a tetőre, és úgy döntesz, hogy átugrasz a következő házra. Dobj két kockával: az összeg az átugrandó távolság. Dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐDET: az összeg az a távolság, amekkorát ugrottál. Ha a második szám nagyobb vagy egyenlő, mint az első, sikeresen átugrottál a szomszédos házra. Lemész a lépcsőn, és kijutsz így a szomszédos utcára (lapozz az 59-re). Ha kisebbet ugrottál, mint a két ház közötti távolság, sajnos halálra zúztad magad a kövezeten. Kalandod véget ért.

242

Odalépsz a képernyőhöz. Egy gromulán biztonsági üzenetet villózik rajta. Az üzenet az elnök elrablásával kapcsolatos. Amikor a koordinátákat olvasod, érzed, amint az excel droid acélmarka a nyakad köré kulcsolódik. Kalandod véget ért.

243

Átkutatod szinte az egész várost, de nem találsz semmit. A gromulának nem nagyon utaznak, a benszülöttek pedig kevesen vannak, így a következő buszjárat nem is indul. Kalandod véget ért.

244

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Fedezékről fedezékre ugrálsz, hemperedsz, cikkekakban futsz, minden fejvadászi tudásodat bedobod, csak hogy megmenekülj. A zsarugép az előlő gépagyújából tüzel rád. *Tedd próbára a SZERENCSEDÉT!* Ha szerencsés vagy, a lövések nem találhatnak (lapozz a 347-re). Ha nincs szerencséd, kalandod véget ért.

245

Ezt a fajta szállító gépet nem ismered, így nem találod meg, merre van a „Humanoid Vészoperátori Szoba” feliratú kamra. Leülsz, magad köré csavarod a kabátodat, és megpróbálsz aludni egy kicsit. Kevés sikerrel. Lapozz a 208-ra.

246

Kisétálsz az üzletből, és észak felé indulsz. A terveket jól megjegyezted, így könnyedén megtalálod a haciendát. Keresgélsz egy darabig, míg végül találsz egy szolgálati bejáratot, ahol nincsenek őrdroidok és ami nyitva is van. Óvatosan belesel az épületbe. Lapozz a 167-re.

247

– Én is úgy gondoltam – jegyzi meg a férfi, és hallod, amint a fülkéd lezáródik, és gáz kezd beszivárogni az ajtó alatt. A kábulat ködfelhőjén át még látod, hogy másik három gyorskocsi csatlakozott hozzátok, nyilván azzal a szándékkal, hogy megtámadják a buszt. Lapozz a 386-ra.

248

Lopsti odaszól a társainak, hogy kapjanak el. A földre löknek, majd vitakozni kezdenek, hogy ki bánjon el veled. Végül megegyezésre jutnak, és az első fickó rád veti magát. Egyenként kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első BANDITA	6	8
Második BANDITA	7	10
Harmadik BANDITA	8	8

Ha miniháromjukat sikerült legyőznöd, lapozz a 107-re.
Ha valamelyiküktől vereséget szenvedtél, lapozz a 95-re.

249

Egy sötét, nyirkos, gusztustalan szobában térsz magadhoz. A falhoz vagy láncolva. Felnézel, és szörnyű látványban van részed. A gromulán ott áll előted, de a fejéből és a szeméből kígyók kúsznak elő. Ezzel egyidőben a fejedben megszólal egy hang: – És most mindent el fogsz mondani a küldetésedről, és most mindent el fogsz mondani a küldetésedről... – *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha megijedtél, csökkentsd 2-vel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Ismételd meg ezt a próbát még kétszer: ha 6 ÉLETERŐ pontot veszítettél, az akaratod megtört, és mindent elmondasz (lapozz az 57-re). Ha 4 ÉLETERŐ pontot vagy kevesebbet veszítettél, lapozz a 47-re.



250

A maximumra állított lézerfegyver nem kegyelmez. Az excelből csak olvadt fémfoszlányok maradnak. Az őrdroid viszont közben előrerohant, így kénytelen vagy megküzdeni vele.

ŐRDROID **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 10**

Ha legyőzted, lapozz a **34**-re.

251

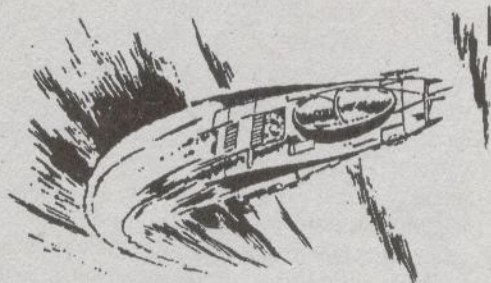
Az üzlet zsúfolásig tele van régimódi mágneslemezekkel, szalagokkal, sőt még néhány eredeti könyv formájú dokumentumot is találsz. A ősrégi robot ül a pénztárnál, és megkérdi, miben lehet szolgálatodra. Azt feleled, hogy köszönöd, de csak nézelődsz. Kicsit tukálgatni kezdesz a polcon. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **177**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **396**-ra.



252

A robotpilóta teéjesen tönkrement. A busz a hegyek felé száguld. Sikerül azonban visszanyerned annyira az irányi-

tást, hogy ha nagy küzdelmek árán is, de sikerül valamelyest egyenesen repülnöd. Így kell megtenned az egész utat. A pihenésről akár le is mondhat. Csökkentsd 2-vel az **ÉLETERŐ** pontjaid számát. Lapozz a **76**-ra.



253

Látod, hogyriadófények kezdenek villogni, ahogy előrehaladsz. Előtted két nehéz vasajtó lassan csukódni kezd. Kénytelen vagy rohanni, hogy még átférj rajtuk. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a **85**-re. Ha nincs szerencséd, az ajtóig még elérsz ugyan, de már nem férsz át rajtuk, és az összecsukódó vaskos fémlemez halálra présel. Kalandod véget ért.

254

ELrejtőzöl, és figyeled, amint a rendőrgépjármű utánad kutat. Végül feladja, és eltűnik a magasban. ELindulsz az úton. Lapozz a **327**-re.



255

Óvatosan lenézel az aknába. A falából rudak állnak ki ugyan, de túl messzire vannak ahhoz, hogy el tudd érni őket. Kénytelen vagy egyik rúdról a másikra zuhanni. Dobj három kockával, és add össze az eredményeket: ez az első ugrás távolsága. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐDET: ekkora távolságot tudsz zuhanni. Ha ez utóbbi szám nagyobb vagy egyenlő, mint az előbbi, akkor ügyesen elérted a következő rudat. Ismételd meg ezt a procedúrát még kétszer. Ha egyszer is elvetteted a rudat, lezuhansz, és halálra zúzod magad. Ha mindháromszor sikerrel jártál, leértél az akna aljára. Csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 389-re.

256

Sokáig sétálsz az út mentén. Egyetlen járművel sem találkozol. Rájössz, hogy az út egy folyó felé tart. A folyó partján egy modern építésű házat pillantasz meg, mellette egy rakétaautóval. Megközelíted a házat (lapozz a 109-re), vagy inkább nagy ívben elkerülsz (lapozz a 60-ra)?

257

A droid gyors léptekkel elindul, és egy alacsony épülethez vezet, mely előtt két zsarudroid áll. Megtudod, hogy van

odabent egy információs terminál, ahonnan titkos adatokhoz hozzá tudsz férni, de a gép vákuumszobában van, így csak droidok tudják használni. A droid felajánlja, hogy bemegy, de neked addig őt kell állnod. Kibontja a csomagot, amit cipelt, előhúz belőle egy lézerkarabélyt, és a kezébe nyomja. Aztán kirántja a kábitópisztolyát, és beszalad az épületbe. Az egyik őt a droid üti le, a másikat te robbantod szét egy jól irányzott lézersugárral. Védekező pozíciót veszel föl, és vársz. Lapozz a 369-re.

258

Amikor eléred a gyorskocsit, egy gromulán repülő halad el fölötted. Azonnal beindítod a motorokat, és megpróbálsz meglőgni, de a gromulán a nyomodban van. Egy lézersugár taliba találja az utánégetődet. Végignézel a műszerfalakon. Találsz egy gombot „Szupervektor” felirattal. Az ilyet tilos beépíteni egy felszíni repülőbe, de a bűnözők gyakran arra használják, hogy meg tudjanak lépni üldözőik elől. Tudod, hogy ez el fogja használni az összes üzemanyagodat. Azt viszont nem tudod, hogy mi lesz a hatás, ha úgy döntesz, hogy mégis megnyomod. Ezen morfondírozol, amikor még egy lézertalálat robban a gépeden. Vonj le 2 IDŐEGYSEGET. Megkockáztatod a gomb lenyomását (lapozz a 89-re), vagy nem (lapozz a 113-ra)?

259

A robot gépi hangon válaszol: – Nem áll rendelkezésre információ. A gromulának a következő négy bázis valamelyikét használják: Madrid, Róma, Párizs, London. Nincs további üzenet. – Vonj le 2 IDŐEGYSEGET, és lapozz a 31-re.



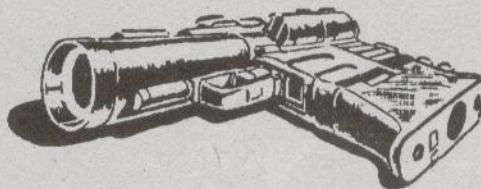
260

Kinyitod az ajtót, belépsz. Éppen amikor becsukod magad mögött, hallod, hogy léptek haladnak el az ajtó mögött. Előted két másik ajtó van, mindegyik mellett egy kis terminál. Mindkét ajtó belépési kódszót kérdez, és mindkettő terminálján egy huszár sakkfigurát ábrázoló szimbólum jelenik meg. Gyorsan kell cselekedned. A bal oldali (lapozz az 5-re), vagy a jobb oldali (lapozz a 112-re) ajtóval próbálkozol.



261

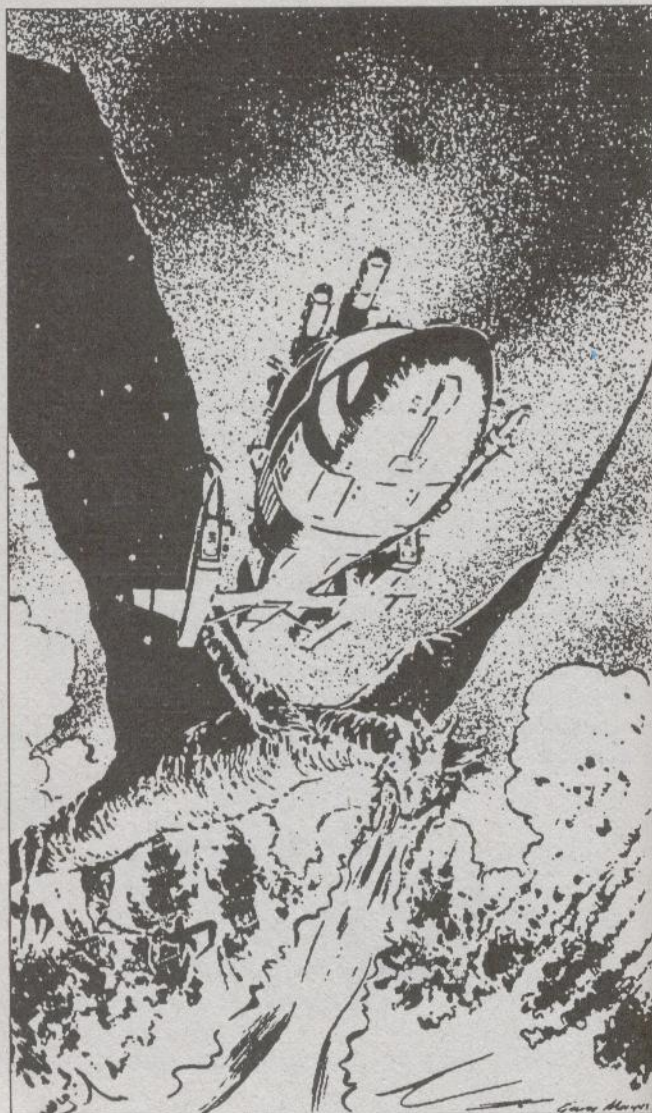
A véres jelenet felkavarta a gyomrod. Mit teszel most? Elsétálsz, és gyalog folytatod az utadat (lapozz a 379-re), vagy inkább belegázolsz az iszapba (lapozz a 9-re)?



262

Villámgyorsan szaladsz. Megpróbálsz közel maradni az épületekhez, csak néha-néha kacsázol egyet, hogy megnehezítsd ellenfeleidnek a célzást. Váratlanul egy kar ragad meg: egy másik csapat állja az utadat. Gyakorlott mozdulatokkal kirabolnak, csak akkor döbbenek meg, amikor megtalálják az azonosítókártyádat. Ez hatott: visszavisznek a többiekhez. Amikor látod, hogy megvetik teremtetiket, a gromulánokat, úgy döntesz, hogy elmeséled nekik a küldetésedet. Visszaadják az összes tulajdonodat, és az egyikük elmondja, hogy ő látta az elnököt szállító gépet a sóbányák közelében le szállni. Választanod kell: az androidok segíthetnek neked eljutni a sóbányáig (lapozz a 108-ra), de folytathatod egyedül is az utadat (lapozz az 59-re).





263

Felérsz a tetőre, ott megállsz, és körül nézel. Az órád most vizuális jeleket bocsájt ki. Látod, amint a mentőflotta hálómagasságban közeledik. Keményen megveted a lábadat, és nemsokára érzed, amint a lebocsájtott plasztiháló rátkonódik. Felhúznak, és nemsokára az űrhajó parancsnoka személyesen köszönt. Az Elnököt a lakosztályába szállítják. Téged egy darabig egyedül hagynak. Ám ebben a pillanatban az első tiszt ront a terembe: – Parancsnok úr, ezt nézze meg! – és kimutat az ablakon. A parancsnok fütytyent egyed meglepetésében. – A Galaxis szerelmére, mi a fene ez? – Te is kinézel az ablakon: egy szárnyas, tűzokádó, nagy karmú lény közeledik felétek. A parancsnok tanácsot vár tőled. Azt feleled, hogy ez csak a szokásos gromulán illúzió. Azt tanácsolod, hogy ne is törődjenek vele (lapozz a 346-ra), vagy inkább azt javasolod, hogy azonnal lőjenek rá ki egy rakétát (lapozz a 155-re)?

264

Ez nem volt túl bölcs döntés. Mielőtt egyet is léphetnél, a droid tüzel. A lövés a vállaid között ér. Ez egy beépített droid volt, mely elvesztette az „álcáját”, és így rendkívül veszélyessé vált. A kábításból magadhoz térsz ugyan, de már túl későn ahhoz, hogy időben be tudd fejezni a küldetésedet. Kalandod véget ért.

265

Beásod magad a növények közé. Megfelelő légzéstechnikával le tudod csökkenteni testhőmérsékletedet egy ideig, ezt még a fejedőiskola tanították. Amikor azonban

fel nézel, látod, hogy hatalmas, olvadt lávatömeg hömpölyög feléd, és mindent másodpercek alatt feléget az útjában. *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha megrémültél, a szíved hevesebben kezd kalapálni, és azonnal észrevesznek: az excelek utána atomjaidra robbantanak. Ha nem ijedtél meg, a láva átfolyik rajtad, de amúgy semmi nem történik. Persze, ez is csak egy illúzió volt. Amikor úgy érzed, hogy tiszta már a levegő, felpattansz, és átrohansz a nyílt terepen. Lapozz a 213-ra.



266

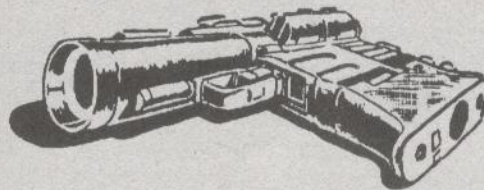
Ráugrasz a siklódeszkára, és végigsietsz az északnyugat felé vezető folyosón. Kis idő múlva az alagút északi irányba fordul. Lapozz a 253-ra.

267

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 21-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 35-re.

268

Ahogy haladsz előre az erdő egyre sűrűbb és sötétebb lesz. Lassan minden irányérzékedet elveszíted. Lehet, hogy kikeveredsz egyszer ebből a rengetegből, de biztos, hogy nem negyvennyolc órán belül. Kalandod véget ért.



269

Az Ezüstnyilat számos találat éri. Az egyik androidnak leszakad az egyik karja. Előrerohansz, hogy szerezz egy mentőernyőt, de már túl késő. A busz nagy cattanással belefűrődik a puha hóba. Az egyik android megsemmisíti magát, te pedig elvesztetted az eszméletedet. Lapozz a 386-ra.

270

Kényelmesen hátradőlsz, és a monitoron villódzó fényeket figyeled. Kis idő múlva elálmosodsz. Amikor felébredsz, és kinézel az ablakon, látod, hogy a gromulán éppen visszaérkezik. Növeld meg 1-gyel az ELETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 91-re.

271

Követed a srácot a kapualjba. Nagyon sötét van odabent. Hallod, hogy valakit nagy robajjal becsuknak, és kis idő múlva egy vastag, rozsdás aknafedelet találsz, amely nyilván belülről záródik. Elvesztetted a fiút. Kimész a házból, de egy valóságos sikátorlabirintus kellős közepén találsz magad. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 207-re.

272

A Fekete szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 196-ra).

273

Azt reméled, hogy a haciendán lesz egy információs terminál, melyről adatokat kérhetsz le az Elnökről. Mindössze csak arra nincs szükséged, hogy egy „bűnöző” beleüsse magát a dolgodba. De aztán a haciendánál a többiek jó szerencsét kívánnak, és magadra hagynak; ők maguk nem merik megkockáztatni, hogy elkapják őket. Közlik, hogy mindent magaddal vihetsz, ha tallsz, még kaját is. Amikor eltűntek, megvizsgálod a nyitott kaput. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Lapozz a 167-re.

274

Ráugrasz a siklódeszkára, és szinte hangtalanul elindulsz. Amint távozol, egy hatalmas szarvú lény tör ki a ládák mögül, és utánad üvölt. A siklódeszka könnyű és simán halad, de nem vagy benne biztos, hogy vajon elég-e benne az üzemanyag. Teljes sebességgel szaladsz előre (lapozz a 253-ra), vagy inkább lassabban, hogy spórolj az üzemanyaggal (lapozz a 148-ra)?

275

Felállsz, és az öröket félretolva Orviumhoz lépsz; közlöd, hogy beszélni akarsz vele. Orvium részeg, és nem akar be-

szélgetni senki olyannal, aki nem játszott „a játékkal”. Letültet a bandája másik felére, és egy régimódi, hatlövettel kábítópisztolyt hajít az asztalra. Megölti az egyik táreletemet, és megpörgeti a tárat. Ellenfeled felveszi a pisztolyt, és a fejéhez szorítja. Dobj egy kockával: ez a tárelem száma. Utána dobj még egy kockával: ez a mostani menet. Ha a két szám megegyezik, szétlőtte a fejét. Most viszont te következelsz. Te is hasonló módon dobj a kockával. Ezt a játékot csináljátok addig, amíg valamelyikőtök holtan nem hever a padlón. Ha túléléd a párbajt, vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 165-re.

276

Előhúzkod az emberfogót, és az egyik hulgánra célzol vele; egy másikat ököllet ütssz le. Addigra a többiek elszaladnak. Az android felszedi a dobozait, és meglepően érzelmdús hangon köszönetet mond. Leadod neki a válaszjelet, mire ismét eldobja a dobozait! Megnyugtatód szegényt. A droid bemutatkozik: ő egy WIL-1-es android. Úgy döntesz, hogy ezentúl Willynak fogod nevezni. A droidtól megtudod, hogy majdnem biztos, hogy az elnök nem Madridban tartózkodik, hanem valamelyik másik városban. Erről azonban több információt tudhatsz meg a Plaza de Toros bázison, ahová ő is tartozik (mármint a droid). A gromulának nagy szervezők, és mindent nyilvántartanak. A Plaza de Toros épületbe csak androidok léphetnek be, és őket is egész se-regnyi excel droid figyeli állandóan. Lapozz a 380-ra.

277

Mielőtt mozdulhatnál, a robot elsüti a fegyverét. Minden izmod megdermed, és a földre rogyasz. Kalandod véget ért.



278

Közeledtedre az ajtó félrecsúszik... és odabent megpillantod a Galaktikus Elnököt! Sehol egy ór, mindössze egy gromulán tudós sürgölődik egy pultnál, neked háttal. Az elnök fején ott az agyszonda, és tudod, hogy nemsokára a védelem megszűnik, és a titkos kódok az ellenség kezére jutnak. A szondát elrántod az elnök feje fölül, mire a gromulán sarkon fordul. Az ijedelemtől majdnem összezsuklik, de aztán erőre kap, és eltűnik egy személyes illuzoszkóp segítségével. Megragadod az elnököt; mivel láthatóan ájult, neked kell cipelned. Csökkentsd 4-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Az órád jelzi, hogy nem messze innen van egy magas építmény; fel kell jutnod a tetejére, hogy a flotta fel tudjon szedni. A bejárat ajtót azóta lezárták, így végignézed a falpaneleket, hátha van valahol egy másik kijárat. Az egyik panel üregesen kong, amikor megütögeted, ezért belerúgsz egy jó nagyot. A fal felszakad, és egy igen öreg, sötét folyosóra jutsz. A folyosón legalább 200 éves szeméthalmok tomyosulnak. Lapozz a 24-re.

279

Felkapsz néhány ételkockát és egy mangolacsövet. Növel meg 4-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Miközben az ebédedet fogyasztod, beállítod az útvonalat. Párizs (lapozz a 78-ra), vagy London (lapozz a 217-re) felé tartasz?

280

A Mark I öreg volta ellenére remekül működik, és kis idő múlva eléred vele a várost. Madrid nem más, mint egy óriási, rendszertelen háztömeg. Az irányítótorny az Ezüstnyíl buszállomásra vezényel, ahol is szép leszállást produkálsz. Leparkolod a kocsit ott, ahol a lány mondta. Lapozz a 179-re.

281

Az önmegsemmisítés beindul, de a robot azért még szabályszerűen felel a kérdésedre: – Az adminisztrációs épület csak androidok számára elérhető: még a gromulánok sem juthatnak be fizikailag. Ők azonban kapcsolatot létesíthetnek az információs termináljuk segítségével. Lehetőség van... – Az olvasás ebben a pillanatban éri el a droid hangszóróját. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 31-re.

282

Helyes a válasz: $(A-C)/2=B$. Egy almenü jelenik meg, és felszólít, hogy kérdezhetsz. Begépeled: „Az Galaktikus Elnök Madridban van?”. A válasz negatív. Megkérdezed, akkor hol van az Elnök. A válasz: „Magas szintű biztonsági bázison van.”, és egy szimbólum jelenik meg, mely egy kör, amelyet egy vízszintes vonal szel ketté. Az üzenet folytatódik: „Hivatkozás 169A...”, de ekkor megszakad a kiírás, és a gép egy gromulán családi kódjelet kér. Kis idő múlva az „ILLETEKTELEN BEHATÓLO” felirat kezd villogni. Visszarohansz a kijáráshoz. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 194-re.

283

Kisétálsz az állomásépületből. Egy hosszú-hosszú országútra érsz ki, mely kelet-nyugati irányban húzódik. Nincs térképed a környékről, és az állomáson sem találsz. Kénytelen vagy találmra elindulni valamelyik irányba. De merre? Ha keletre mész, lapozz a 327-re. Ha inkább nyugatot választod, lapozz a 103-ra.



284

A Türkiz szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 144-re).

285

Arana pontos útbaigazítást adott. Találsz egy videohírközlőt, beillesztesz egy hitelkártyát, és gyorsan átfutod a feljegyzéseket: a szöktetésről szóló híreket cenzúrázták. A gép mellett egy öregember furcsa, hideg ételt árul, tölcserben. Az egyik benszülött várásol egyet, és az ételt nyalogatva odébb sétál. Ugyan figyelmeztettek, hogy nyílt helyen ne vásárolj élelmet, de a kísértésnek nem tudsz ellenállni. Te is nyalogatva távozol az árustól. Egy bonyolult kereszteszödé-

sekből álló útrendszerhez érsz, melyet zsarudroidok őriznek. Megmutatod egyiküknek az azonosítókártyádat, mire az megragad. Felveszed a küzdelmet (lapozz a 358-ra), vagy inkább hagyod, hogy elvezessen (lapozz a 218-ra)?



286

Úgy döntesz, hogy a Plaza de Torsszal próbálkozol. Josétől megtudod, hogy a Gromulán Ents Komplexum alá épült. A gromulának visszahozták a régi bikaviadalkokat, persze saját építésű gépbikákkal, mivel az igaziak már hosszú évekkel ezelőtt kihaltak. A banda egy aknalejáróhoz vezet, melyet néha arra szoktak használni, hogy jegy nélkül lógjanak be az arénába játékok idején. Utadra indulsz. Amint befordulsz egy sarkon, egy meglehetősen súlyos ügye (illetve több súlyos ügy) miatt körözött bűnözőbe botlasz. Fejvadászként megtámadod (lapozz a 64-re), vagy inkább békén hagyod, és csak a küldetéseddel törődsz (lapozz a 114-re)?

287

Tudod, hogy a hulgánok rendkívül ügyes tolvajok, ezért nem mutatsz nekik egyetlen hitelkártyát sem, mindössze csak megemlíted, hogy esetleg tudnál fizetni. Azok gyanak-

vóan néznek rád, és sutyorogni kezdenek holmi gromulán ügynökökről. Hogyan gypőzhetnéd meg őket? Ha úgy gondolod, hogy ismered a vezetőjük nevét, számold meg, hány betű van a nevének első szavában, szorozd meg ezt a számot azzal, ami rá van tetoválva, és lapozz az eredményül kijött lapra. Ha nem tudod a nevét, lapozz a 174-re.

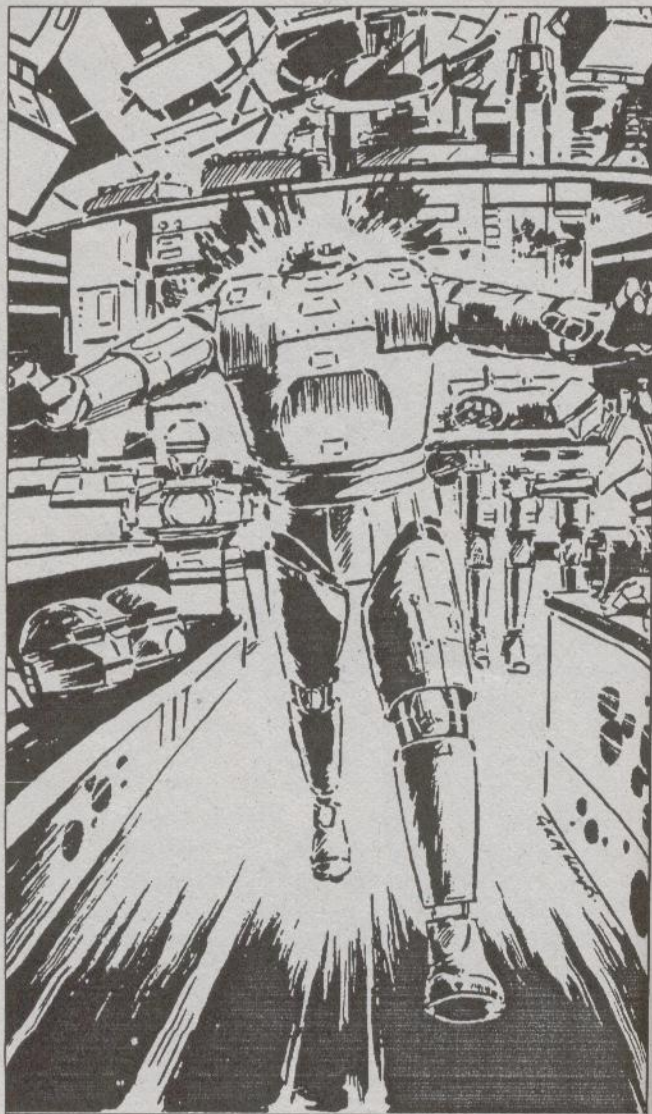


288

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 332-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 325-re.

289

Rohanni kezdesz a folyosó vége felé, ügyetlenül botladozva és csúszkálva a sötétben. Váratlanul eltűnik a talaj a lábad alól, és belezuhansz egy függőleges aknába. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, sikerült elkapnod egy csövet, amelyen biztonságosan lecsúszhatsz az akna aljára. Sajnos a cső azonban forró volt, így megégetted magad (lapozz a 351-re). Ha nincs szerencséd, hosszú zuhanás után tompa puffanással kenődsz szét az egyik csatorna padlóján. Kalandod véget ért.



290

A teremben szerelődroidok excelek összerakásán fáradoznak. Mindenfelé android alkatrészek hevernek. A sarokban villogó vörös fényre leszel figyelmes. Azonban váratlanul egy fej nélküli excel megragad, és szorítani kezd; ezenközben egy másik (szintén fej nélküli) excel lassan közelít feléd, rákollóként nyitogatva és csukogatva a karjait. Dobj két kockával: az összeg az android ereje. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐ pontjaidat: az összeg a te szabadulási erőpróbád. Ha a próbálkozásod nagyobb vagy egyenlő, mint a robot ereje, kiszakítottad magad a szorításából (lapozz a 348-ra). Ha kisebb, csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát, és próbálkozz újra. Ha nem sikerült szabaddá tenned magad, kalandod véget ért.

291

Elindulsz a vendéglőtől, és csakhamar egy országúthoz érsz. Északra indulsz rajta (lapozz a 363-ra), vagy inkább délnek (lapozz a 256-ra)?

292

Az emberfogó remekül működik. A háló kibomlik a bika előtt. Félre akarsz ugrani, de túl későn mozdulsz, és a géplény már nagyon közel van. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, a szarvak hajszállal elhibáztak, így berohanhatsz az egyik fedezék mögé (lapozz a 111-re). Ha nincs szerencséd, isten veled, bátor matador! Kalandod véget ért.



293

Leülsz a bandával, és egy mangólát rendelsz. Orvium azonban ragaszkodik hozzá, hogy Booliai Gerincropogtatót igyál. Amikor az ital megérkezik, a szemed sarkából észreveszed Brak 9-et, két – nyilván rabolt – gromulán excel társaságában. Ő is nagyon jól ismer téged, így aztán lejjeb csúszol a székedben, és a poharat magad elé tartva szürcsölni kezded az italodat. Mire Brak méltóztatik távozni, már tíz italt is megittál, és iszonyúan részeg vagy. Csökkentsd 4-gyel az ÉLETERŐ, és 1-gyel az ÜGYESSEG pontjaid számát. Istenhozzádót intesz a bandának, és kitántorogsz az utcára. Váratlanul belezuhansz valamibe, és a világ elsötétül előtted. Lapozz a 313-ra.

294

Balra fordulsz, és a hegy lankái fölött emelkedni kezdesz. Amikor már magasra érsz, akkor veszed csak észre, hogy a rakétamotorokat alacsony magasságú repülésre tervezték: a gép bizonytalanul billegni kezd. Körbenézel, hátha valahol találsz leszállóhelyet, de mindent sziklák borítanak. Megpróbálsz átrepülni a hegyen, ezért tövig nyomod a gázt, de a motor váratlanul megbillen, és mire egyenesbe hozhatnád, már teljess gázzal neki is csapódtál a sziklás talajnak. Kalandod véget ért.

295

A folyosón nagyon sötét van. A végén függöny zárja le a folyosót. A függöny mögül zene hangjai szűrődnek ki. Félrehúzkod, és egy háromdimenziós videovetítőt pillantasz meg, amint egy ősrégi filmet vetít, amelyet még gyerekkorodban láttál a 44-es csatornán. A címe Csillagok háborúja. Hallod, hogy a körkörös nézőtérén egy férfi hangosan kacag. Megkérdezi, mit akarsz. – Orvium – feleled. A férfi feláll. Hatalmas testén négy lézerkarabély is lóg. Megkérdezi, mi a feladatod, és megemlíted a gromulán műszert. A férfi tetőtől talpig végigmér, majd közli, hogy kövesd, Orviumhoz mentek. Lapozz a 176-ra.

296

Maradsz, ahol vagy, és úgy teszel, mint akit nem érdekelnek a képek. Aztán egy gromulán jelenik meg előtted. Közli veled, hogy pszichológiai szemmel nézve nagyon érdekesnek bizonyultál, és arra gyanakodik, hogy közöd van a mentőakcióhoz. A kémeik ugyanis jelentették, hogy egy fejvadász lesz ideküldve. Csak annyit akarnak, hogy ismerd be, fejvadász vagy. Beismered (lapozz az 57-re), vagy inkább tartod a szád (lapozz a 122-re)?

297

Lenyomod a „B” betűt, és egy pillanatra felvillan a „169A...” üzenet, majd a képernyő elsötétül. Megjegyzed a kódot (ha eddig még nem találkoztál vele). Lapozz a 368-ra.

298

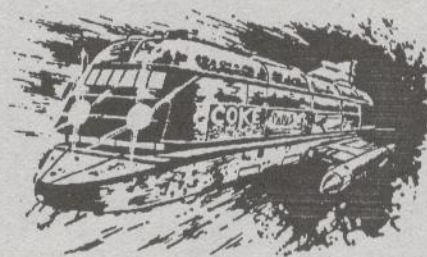
A nő egyszer csak megáll, és megfordul. Most már eszedbe jut, honnan is ismerős: gyilkossági ügye volt a Bollitrin 444-en. Aranának hívják, és igen jól képzett fejjadász. Mint kollégák, azonnal egymás segítségére siettek, és elmondjátok egymásnak, amit tudtok. Megtudod tőle, hogy a gromulánok valami „speciálisra” bérelték fel. Orvium Egburg ellopott néhány műszert a Római Levéltárból, és az a gyanúja, hogy ott talál némi információt azokról a chipekről. A gromulánok tegnap szedték fel, és itt rakták ki az állomáson. Felajánlod a segítségedet (lapozz a 349-re), vagy inkább udvariasan elköszönsz, mondván, hogy sürgős küldetésed van (lapozz a 142-re)?

299

Elhajítod az ételkockáidat, és a menekülő után veted magad. Amikor kiérsz az épületből, látod, hogy jelt ad a távolabb várakozó rakétamotoros társainak. Azonnal előhúzod az emberfogót, és megnyomod a reveszt. Dobj egy kockával. Ha 4-et, vagy annál kisebbet dobtál, a fegyvered beragadt, és kénytelen vagy pusztá kézzel megküzdeni Lopstival: Ha 5-öt vagy 6-ot dobtál, sikerült elkapnod a hálóval (lapozz azonnal a 121-re).

LOPSTI **ÜGYESSÉG 6** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 121-re. Ha nem, lapozz a 19-re.



300

Követed a droid tanácsát, és besétálsz a kapu alá. Abban a pillanatban megragad két zsarudroid, akik már vártak rád. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 322-re.

301

Óvatosan megvizsgálod az ajtó keretét, hátha fotcellát, infravörös érzékelőt vagy valami ilyesmit találsz. Válatlanul egy erős gépkar ragad meg hátulról. Te ügyes mozdulattal kirántod a karodat a szorításból, és szembefordulsz ellenfeleddel. Gyorsan és csöndesen kell elbánnod vele.

ÓRDROID **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 8**

Ha te győzöl, a droid megsemmisíti magát. Lapozz a 260-ra.



302

Egy űrhajó roncsaitól nem messze érsz földet. Körülsétálsz, és egy szétroncsolt elnöki droid maradványait talárod meg. Az önmegsemmisítő áramköröket szétörték, mielőtt még működésbe léphettek volna. Találsz két memóriachipet, ezeket beilleszted a karórád megfelelő nyílásába. Az őrdroid szemszögéből végignézheted a leszállás pillanatait. Maximális nagyítással ismét végigjátszod a jelenetet, és megjegyzed a gromulán pilóta terminálján világító számokat: Q867, RT88, 20KK, és 169A. Az első három kódszó London koordinátáit jelöli, de fogalmad sincs, mi lehet a negyedik. Felnézel, és megpillantasz egy gromulán repülőt az égen. Egy jól irányzott lézertalálat szétrobbantja a droid fejét. A gyorskocsihoz rohansz (lapozz a 258-ra), vagy a közelben húzóódó árokba veted magad (lapozz a 3-ra)?

303

A farkas beleragadt a plasztihálóba. Visszarohansz a kerítéshez, de az utadat egy csapat hasonló farkas vágja el. Megfordulsz, és az épület felé rohansz, a falkával a nyomodban. Felrohansz egy öreg lépcsőn, mely beszakad alattad. Lapozz a 313-ra.

304

Mielőtt bármit is szólhatnál, az android rád kiált, hogy le vagy tartóztatva. ELőrántja a kábítófegyverét, mire te fedezékbe ugrasz. Amikor a robot utánad megy, a fadazék mögül ráveted magadat.



Ha legyőzted, lapozz a 179-re.



305

Balra tőled egy elhagyott hátrakétát találsz. Odalépsz, és megvizsgálod. Még épp elég üzemanyag van benne. A kábítólovedékek tüzeiben felszízod, beindítod, és irányíthatatlanul száguldani kezdesz vele fölfelé. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, lapozz a 241-re. Ha nincs szerencséd, beleszáguldasz az épületbe, és bezúrod a koponyádat. Kalandod véget ért.

306

A bárpulthoz sétálsz, és beszédbe elegyedsz a felszolgáló hölgygel. – Ez a droid már tegnap óta itt tart minket. – meséli a hölgy. – Bejött, és italt követelt. Adtam neki a karbantartó folyadékból, de ő sört akart, és rám parancsolt, hogy játsszak valamit ezen az idétlen hangszeren. – Egy vékony fadobozra mutat, amelyen hosszában néhány feszes fémszál fut végig. Az a tipped, hogy az excelben megsérülhettek a memóriahozzáférési áramkörök, és most azt képzeli,

li, hogy a múltban él. Szerencsére mielőtt idejöttél, tanulmányoztad a földi történelmet, és az ilyesmiket a könyvekben úgy hívták, hogy „vadnyugati idők”. Lapozz az 58-ra.

307

Rájössz, hogy a lift az egyensúlyi elven működik, és így valószínűleg nincs szüksége hajtómotorra. Berakod az elnökök, rázárod a fémrácsot, és elfordítasz egy nagy kapcsolót. A lift nyikorog és recseg, de azért működik. Lapozz a 338-ra.



308

Csodák csodája! A műszerek váratlanul megnyugszanak, és egyenesbe jönnek, jelét adva annak, hogy a robotpilóta ismét bekapcsolt. Rábízod a Párizsig megteendő út vezénylését, te meg lefekszel szundítani egy kicsit. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Növeld meg 6-tal az ÉLETERŐ pontjaid számát, és lapozz a 76-ra.

309

A városban sétálgatva az órádra nézel, és rádöbbsz, hogy már csak nagyon kevés idő van a londoni járat indu-

lásáig. Nem messze tőled egy szállítórepülőt pillantasz meg. A repülőbe éppen ládákat pakolnak. Mindegyik lán egyforma jel van: kör, melyet egy vízszintes vonal szel át. Elrejtőzöl a ládák között a gép belsejében (lapozz a 239-re), vagy inkább visszasietsz az Ezüstnyíl állomásra (lapozz a 134-re)?



310

A kijáratí ajtó halkán becsukódik mögötted. Egy mellékutcában vagy, a Plaza de Toros mögött. Az órád csipogni kezd, és eszedbe jut, hogy gyorsan el kell érned a buszt. Hátranézel, és látod, hogy egy őrdroid jelenik meg a kijáratí ajtóban, lead egy lövést a másik irányba, és elrohan. Visszasietsz az állomásra. Növel meg 2-vel a SZERENCSE pontjaid számát, és lapozz a 80-ra.

311

Egy szekrény mögé rángatod a droidot, de az a kezében kezd széolvadni. Persze, az önmegsemmisítő mechanizmus! Odalépsz egy ajtóhoz, amelyen a következő felirat áll: „BE-LÉPÉS SZIGORÚAN CSAK EXCEL OSZTÁLYÚAK-

NAK”. Az ajtó hangtalanul félrecsúszik előtéd; ezúttal senki sincs mögötte. Egy információs terminál előtt álsz, a képernyőn az alábbi számokat látod:

11 19 29

6 11 16

17 17 ?

Gépeld be a hiányzó számot a terminálba. Lapozz az eredményül kijött lapra. Ha eltaláltad, a szövegből ezt azonnal megtudod. Ha nem találtad el, vagy nem tudod a számot, lapozz a 194-re.



312

Bemondod egy bűnöző nevét. A gromulán azonnal gyanakodni kezd: a fejdáshozok soha nem árulják el a célpontjukat, még az agyszonda okozta irtóztató fájdalom hatására sem. A buszt elengedik. A parancsnok rád bámul. Te viszsabámulsz, és közben azon morfondírozol, hány másodperc alatt tudnád laposra verni ezt a vékonyka kis gromulánt. A parancsnok azonban eltűnik, és a jármű belseje kifehéredik. A falak, a padló és a mennyezet közelíteni kezd egymáshoz. Hegyes karók jelennek meg rajtuk, melyekről vércseppek

csöpögnek. *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha megrémültél, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot. Minden elsötétedik. Lapozz a 182-re.

313

Kínzó fejfájással ébredsz. Körülnézel. Régimódi, romos katakombákban vagy. Erős penészillat terjeng a levegőben. Végigsétálsz az egyetlen folyosón, mely kamráról kamrára vezet. Mindegyik kamrának kupolaszerű mennyezete van. Lenézel a földre, és látod, hogy víz szivárog be abból az irányból, amerre tartasz. Nemsokára a víz már a térdedig ér. Távolabb fényt vesz észre: az lehet a kijárat. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 394-re.



314

Könyörögni kezdesz, hogy te erről nem is tudtál, de közlik veled, hogy a törvények nem tudása még nem mentesít azok hatálya alól. Szabaddá verekeded magad (lapozz a 399-re), vagy inkább hagyod, hogy vezessenek (lapozz a 168ra)?



315

Fizetsz, és megbeszéled a többiekkel, miféle segítségre lenne szükséged. Tudatod valük, hogy egy magasrangú gromulán információs termináljára lenne szükséged. A srácok vitakozni kezdenek egymással, de végül úgy döntenek, hogy két helyen valószínűleg hozzá tudsz férni egy ilyenhez: a Plaza de Torosban és a haciendán. Az előbbibe csak androidok nyerhetnek bebocsátást, de úgy vélik, te is be tudsz hatolni. A haciendát már sokkal kevésbé őrzik. A Plaza de Torst választod (lapozz a 286-ra), vagy a haciendát (lapozz a 183-ra)?

316

Felmész a képernyőhöz, és az adatokra pillantasz. Tudod, hogy ezek nem valódiak, az egész képernyő csak egy nagy illúzió. A gromulának a dupla blöff technikáját alkalmazták, hogy megnézzék, érdeklődést mutatsz-e az adatok iránt. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 6-ra.



317

Az android a billentyűzetre rogy, de szerencsére nem kezd önmegsemmisítésbe. Végigfuttatsz néhány kódot, míg végül megtalálod az Elnökét. Megvizsgálod a file-t, és egy képernyőnyi szimbólumot kapsz (nézd meg az illusztrációt a szemközti oldalon). A bal felső sarokban lévő jel villog; úgy tűnik, ez egyfajta nyom, amelyen el tudsz indulni. Beárod magad a menük közé, de váratlanul Willi azonosítójelet érzed a csuklódon. Kimész a szobából, és egy nagyon izgatott Willivel találkozol. Megtudod tőle, hogy az örök már útban vannak: érzékelték a technikus droid kiesését. Willi azt javasolja, hogy rejtőzz el, majd ő elboldogul velük. Belemész javaslatába (lapozz a 223-ra), vagy inkább maradsz, és megküzdesz az Ördroidokkal (lapozz a 105-re)?

318

Egy kamrában vagy. A sarokban egy deaktivált excel pihen. Mögötte egy ajtót láatsz, melyre egy sakkjátékból ismert huszár jelet festettek. Átmész az ajtón (lapozz a 387-re)? Ha nem akarsz, mehetsz más irányba is. Az északkeleti kijárat ugyan el van torlaszolva, de szabad az út észak (lapozz a 353-ra), dél (lapozz a 139-re) és délnyugat (lapozz a 62-re) felé.

319

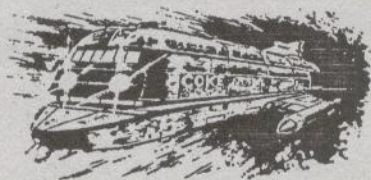
Hátrahúzódsz egy kapualjba, és figyelsz. A hulgának ki akarják rabolni a droidot. Megpróbálják leszorítani a kezét és lábait. A droid már mindegyik dobozát elejtette, ezek közül kettőt már fel is kaptak a hulgának. Tudják, hogy a szabvány szolgálódroid nem tud harcolni. Az egyik srác hír-



telen oldalba vágja a droidot. A fémtestből szikra pattan ki, és az android iszonyító sebességgel előránt egy kábitőfegyvert, és szinte szemvillanás alatt az összes srácot lelövi. Utána (mivel láttad az egész jelenetet) feléd rohan. Elmenekülsz (lapozz a 264-re), vagy felemeled a kezedet, jelezvén, hogy megadod magad (lapozz a 128-ra)?

320

Csak vágod és vágod a sűrű növényzete, míg végül kimerülten leülsz a földre. Ekkor sajnos egy Gromosaurusz lép a fejedre. Kalandod véget ért.



321

Igazad van, természetes dolog, ha az ember a biztonságáért aggódik. Azonban annyira kimerült vagy, hogy jobban tetted volna, ha alszol egy kicsit. Vonj le 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a 41-re.

322

Egy sötét szobába löknek. Minden érzékedet kezded már elveszíteni, mikor megjelenik előtted egy gromulán arca.

Úgy tűnik, mintha a hangja egyszerre jönne minden irányból: közli, hogy a beépített ügynökeiktől tudnak az akciód-ról. Mindössze csak annyit kell tenned, hogy elmondasz mindent, amit tudsz, és akkor szabadon engednek. Elmondasz mindent (lapozz az 57-re), vagy inkább csöndben maradsz (lapozz a 249-re)?



323

Óvatosan közelítesz, hátadat a ládáknak vetve. Váratlanul egy furcsa, nagyszarvú, kutyapofájú lény ugrik elő. Durva mancsa elkapja a nyakadat, erős fogai a válladba mélyednek.

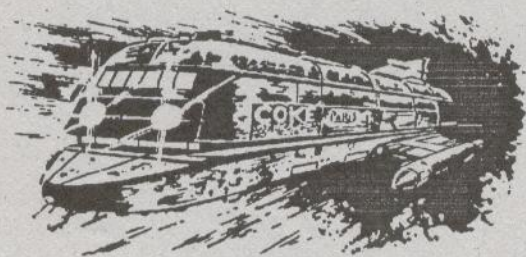
**NAGYSZARVÚ,
KUTYAARCÚ ÓR** **ÜGYESSÉG 9** **ÉLETERŐ 8**

Ha legyőzted, lapozz a 266-ra.

324

Bár fáradt vagy, mégis arra kényszerítéd magad, hogy továbbmenj. Csökkentsd 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. Amikor elhaladsz egy hulgáncsoport mellett, egyikük

neked ütközik, és ellopja az emberfogódat. A többiek körbenállva megtapsolják. Utánaveted magad, és visszaveszed tőle a tulajdonodat. Csökkentsd még 1-gyel az ÉLETERŐ pontjaid számát. A fáradtságtól már alig állsz a lábadon. Meggondolod magad, és mégis inkább keresel egy alvókamrárt (lapozz a 228-ra), vagy keményen tovább folytatod az utad (lapozz a 83-ra)?



325

A Nagyszarvú, Kutyaarcú Ór utánad veti magát. Lézerfegyveréből tüzet nyit, így kénytelen vagy cikkcakkban haladni. Lézersugarak pattognak körülötted a folyosó faláról. Dobj egy kockával: ez a pozíciód. Dobj egy másikkal: ide jön a lézersugár. Ha a két szám megegyezik, eltaláltak, és halálot leled. Kalandod véget ért. Ismételd meg háromszor a fenti eljárást. Ha sértetlen maradtál, megpróbáld lehagyni az ór.

Dobj két kockával: az összeg a sebességed. Utána dobj két kockával: az összeg az ór sebessége. Ha az ór gyorsabb, mint te, elkapott, és meg kell küzdened vele a neutronkardod segítségével. Ha te vagy a gyorsabb (vagy egyenlő a sebességetek), az ór nekiütközik az alagút falának (lapozz a 332-re).

NAGYSZARVÚ, KUTYAARCÚ ÓR ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted, lapozz a 332-re.



326

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a 180-ra. Ha nincs szerencsed, lapozz a 343-ra.



327

Sokáig sétálsz az igen rossz állapotban lévő úton. Fáradt vagy, éhes és szomjas: csökkentsd 1 ponttal az ÉLETERŐDET. Váratlanul azonban egy összetört gyorskocsit pillantasz meg az út mellett. Pilótafülkéjének teteje fel van nyitva. Úgy tűnik, nincs senki a környéken, de azért elővigyázatosan közelítesz a kocsi felé. Váratlanul valaki kiugrik a bokrok közül. Sarkon perdülsz, és egy Lurgant pillantasz meg, amint feléd rohanvást egy nagy követ hajít rád. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, mellétalált (lapozz a 388-ra). Ha nincs szerencséd, éppen a fejedet trafált el a kő (lapozz a 226-ra).

328

Miközben a mellékutcákon át menekülsz, hallod, hogy egy repülő nagyon közel köröz. Nyilván téged keresnek. Nagy sietségedben befutsz egy zsákutcába. Jobbra egy raktárépület ajtaját pillantod meg, előtted pedig egy törött fedelű aknalejárat tátong egy szemeteskupac alatt. Beszaladsz a raktárépületbe (lapozz a 365-re), vagy inkább beugrasz a csatornalejárába (lapozz a 87-re)?

329

Felmászol. Ahogy magasabbra jutsz, a fémrudak egyre koszosabbak, és tele vannak pókhálóval. Az akna sötétségbe vezet. Váratlanul elveszted a talajt a lábad alatt, és lezuhansz. ELÁjulsz. Lapozz a 313-ra.





330

Szerencsére éppen két szikla között, viszonylag puhább földön értél talajt. Azonnal fedezékbe rohansz, mivel látod, hogy még más repülő is cirkálnak az égbolton, és azok most nyilván téged keresnek. Lapozz a 137-re.

331

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A kamra déli kijárata zárva van, de mehatsz nyugatra (lapozz a 48-ra), keletre (lapozz a 27-re), és északra (lapozz a 139-re).

332

Egy koszos, szemetes kamrában vagy. A keleti kijárat el van záródva. Északra mehatsz tovább (lapozz a 71-re), és délre (lapozz az 56-ra).

333

Egy antigravitációs uszodában térsz magadhoz. Egy apró gromulán ül melletted, italt szűrőszőlve. Egy szolgálódroid neked is felajánl egy pohárral. A gromulán mentegetőzik egy kicsit, de hát annyira unatkozik, így igazán jó szórako-

zás volt az előbbi kis játék. Nyilván nagyon unatkozhat, mert ezek után még órákon át beszél. A beszédjéből megtudod, hogy magas rangot tölt be a Gromulán Főhadiszálláson. A sarokban egy információs terminál időnként csipog egyet. Amikor a gromulán távozik egy pillanatra, az Elnök képét pillantod meg a képernyőn. Odalépsz a terminálhoz (lapozz a 242-re), vagy inkább maradsz a helyeden (lapozz a 190-re)?



334

Az ajtó könnyedén kinyílik, és egy keskeny folyosóra jutsz. A padlón szemétkupacok hevernek. A folyosó túlsó végén egy ajtót pillantasz meg. Az egyik falon egy tükör lóg, és arra gyanakszol, hogy ez valójában nem tükör, hanem figyelőablak. Váratlanul a másik ajtó kivágódik, és te belekenődsz egy törmelékhalmomba. Két gromulán tudós – akik éppen igen magas nyomáson végeztek kísérletet – egy pillanatig eltűnődik, vajon mi okozhatta a fölös túlnyomást. Kalandod véget ért.

335

Megvonod a válladat, elfordulsz, és enni kezdesz. A férfi el sétál, leül egy asztalhoz, és csendben vár, míg a busz jelez, hogy ideje indulni. Adj 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a 22-re.



336

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A kamrából keltre (lapozz a 17-re), nyugatra (lapozz a 37-re) és délre (lapozz a 326-ra) vezet kijárat.

337

– Helló! – köszönt a droid. – Sajnálom, uram, de sajnos elvesztettem az automatikus funkcióimat, és így nem teljesíthetem a feladataimat. Kénytelen vagyok elindítani az önmegsemmisítést. – RÁparancsolsz, hogy pofa be, inkább mesélje el, hogyan juthatsz ki a csatomarendszerből. A robot ragaszkodik hozzá, hogy be kell indítania az önmegsemmisítést, de úgy tűnik a beindító áramkörei tönkrementek. Megpróbálok megvesztegetni, hogy ha beszél, megjavítod az önmegsemmisítő áramköreit. A robot gondolkodik egy kicsit; a szemei elhalványulnak, de aztán ismét kivilágosodnak. – Oké! – jelenti ki. – Menj végig az alagúton négyszáz méternyit, utána a bal oldali ágban menj tovább, és a harmadik aknátnál találsz egy létrát, amely az Ents Komplexumba vezet. – Hálául zárod a robot önmegsemmisítő áramkörét, és figyeled, amint a droid önelégült mosollyal az arcán lassan fémmasszává olvad. Megkeresed a létrát. Lapozz a 25-re.

338

Lepusztult tájat látsz magad körül, radioaktivitásra utaló zöld fluoreszkálásokkal. A torony nincs messze innen. Az órán kódolt mentőjeleket bocsájt ki, amikor előred az építmény alját. Nincs senki a környéken. Az a tipped, hogy ez az igen magas radioaktivitás miatt van. A torony nem más, mint egy nagy betontömb, oldalán egy létrával. Az elnökkel a válladon minden erődre szükség lesz, hogy fel tudj mászni rajta. Dobj két kockával: ez a szükséges erő mértéke. Ha ez az érték nagyobb, mint az ÉLETERŐD, félúton nem bírod már tovább, és mindketten lezuhantok a létráról. Kalandod véget ért. Ha sikerült felmásznod a létrán, lapozz a 263-ra.

339

Az android dadogni kezd, miközben látod, hogy a lábai már kezdenek szétolvadni. – Madridi feljegyzések a Plaza de Torosban... innen nyugatra... csak androidoknak... – A bomlás eléri a beszédsszintetizátor áramköröket. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 117-re.

340

A szobában mindenféle androidalkatrészek hevernek. Az alkatrészek váratlanul belesüppednek a padlóba, és átesnek rajta. Kis idő múlva a padló eltűnik, te pedig lezuhansz. Lapozz a 333-ra.



341

Kettőtök verekedés ilyen közel a Plaza de Toroshoz hamarosan riadót vált ki, és egy sereg excel jelenik meg. A büntetés nem nagy, mindössze nyolcvan órára zárnak el. Neked persze ennyi idő rettenetesen sok... Kalandod véget ért.

342

Egy stadionba jutsz. Igen magas fal veszi körül a küzdőteret. A porond túlsó végén egy gromulán készítésű géplényt pillantasz meg: hosszú, acélszarvú bikára hasonlít leginkább. A lény mozdulatlanul áll. Körülnézel, és látod, hogy három rejtőzködő palánk van az aréna oldalfalainál, egymástól egyenlő távolságokra. Óvatosan előresétálsz, de túl későn veszed csak észre, hogy keresztetlél egy fotocellapárt, mely beindította a gépbikát. A lény feléd fordul, szusszan egyet, és dübörgő léptekkel feléd vágat. Rálősz az emberfogóval (lapozz a 292-re), visszaroiansz az ajtó mögé (lapozz a 185-re), vagy megpróbálsz bebújni az egyik rejtőzködőpalánk mögé (lapozz a 111-re)?

343

Egy egész raj Nagyszarvú, Kutypofájú Őrbe szaladsz bele. Kezükben neutronkardokkal egymás után rontanak neked.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ŐR	8	8
Második ŐR	7	8
Harmadik ŐR	9	10
Negyedik ŐR	8	10

Ha túlélted a találkozást, lapozz a 180-ra.



344

Felmászol az aknában. A tetejét egy fémlap zárja le, melyet azonban könnyedén ki tudsz nyitni. Egy római utca kellős közpén találod magad. Egy gyorskocsi zúg el a fejed fölött. Gyorsan kimászol, és visszateszed az aknafedelet. A karórád csipogni kezd, és eszedbe jut, hogy igyekezned kell, mert a Párizsba menő Ezüstnyíl járat nemsokára indul. Kimész az állomásra (lapozz a 75-re), vagy inkább maradsz, és tovább folytatod a nyomozást (lapozz a 221-re)?

345

Egy riadt gyermekarcot látsz. A fiú úgy fest, mint aki már napok óta nem evett rendes ételt. Közlöd vele, hogy nem akarsz bántani, mindössze a bandája segítségét kéred. A srác elvezet abba a bárba, amely a R'al hulgának gyülekezőhelye. Lapozz a 132-re.

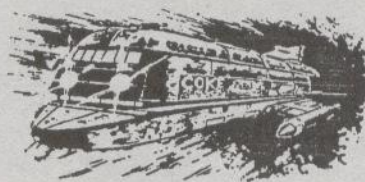
346

Nem bölcs dolog alábecsülni a gromulán intelligenciát. A Sárkány valójában nem más, mint egy álcázott cirkálórakéta, beépített illuzoszkóppal és álcázó berendezésekkel. A rakéta becsapódik a mentőhajóba, és a hatalmas robbanás mindenkit elpusztít. Kalandod véget ért.

347

Csendesen, de gyorsan rohansz a szerencsére dús aljnővényzetben. A gép ismét tüzet nyit, de ezúttal még a köze-

ledbe sem érnek a becsapódások. Négy excel droid kerül elő valahonnan, és nekilátnak átfésülni a terepet. Te közben elérted a park szélét. Innen egy hatalmas, nyílt terület következik. Az excelek lassan közelednek, maximális energiájára állított fegyverekkel. Másik droidok hőérzékelőkkel pásztázzák a bokrokat. Nyugton maradsz (lapozz a 265-re), vagy megpróbálsz keresztülrohanni a nyílt térségen (lapozz a 213-ra)?



348

Riadó hangzik fel, amint bejutsz a rakodótérbe. Körülnézel, és egy gromulán kereskedelmi repülő pillantasz meg, amint éppen felszállni készül. A csomagterében heverő ládák mind egyforma jelet viselnek: egy kört, melyet egy vízszintes vonal szel ketté. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Elrejtőzöl a rakományban (lapozz a 245-re), vagy inkább visszatérsz az Ezüstnyíl állomásra (lapozz a 134-re)?

349

Menet közben minden részletet megtudsz. Arra gyanakszik, hogy Orviumot csak a legmagasabb ajánlat érdekli. Elmondod neki, mi a küldetésed, mivel a fejedáshoz nem titkolóznak egymás előtt. Semmi tippje sincs, a műszerrel ho-

gyan tudnál neked fontos információkat szerezni, mielőtt az visszakerülne eredeti tulajdonosához, a gromulánokhoz. Tud viszont néhány helyet, ahol Orvium és a társai valószínűleg megtalálhatók. ELváltok, mivel már nincs szükségetek egymás segítségére. A Roxyramába mész (lapozz a 151-re), vagy a Gino's Clubba (lapozz a 285-re)?

350

Ránézel az androidra, és leadod a válaszjelet. A robot el-sétál, és leül egy padra. Követed, és leülsz mellé, de mivel a robot nem beszél már jó ideje, gyanakodni kezdesz. Fel-állsz, hogy faképnél hagyd, de váratlanul két excel droid ugrik eléd, és megragadnak. Most már tudod, hogy legalább az egyik beépített robotot átprogramozták. Kalandod véget ért.

351

Égő tenyérrel egy nagy halom ócskavasra érkezel. Egy nagy teremben vagy, melynek balra tőled van egy kijárata. Felnézel az aknán, ám ebben a pillanatban megbotlasz valamiben, és fejjel előre az alkatrészkupacba zuhansz. Körbepogatózol, és egy kiszolgáló droid fejét találod meg. Gyorsan megjavítasz rajta néhány áramkört a látó- és az agyközpontban. Munkád eredményeképpen a robot mély hangon „Helló!”-t mormol. Lapozz a 337-re.



352

A Bíbor szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 144-re).

353

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Az alagút kettéágazik. Kelet felé van kijárat (lapozz a 37-re), nyugat felé (lapozz a 131-re) és dél felé (lapozz a 318-ra). Az északi kijáratot egy nehéz acélajtó zárja le.



354

Ezek a rakétamotorok nem hosszútávú utazásra készültek. Fél óra elteltével látod, amint a banda megcéloz egy földön villogó hatalmas Csillag jelet (ez az üzemanyagtöltő állomások egyezményes jelölése). A kiszolgáló android széles gépi mosollyal fordul az ételkockákon marakodó banditák felé. Lopsti és a téged őrző bandita azonban közbelép, és megakadályozza a verekedést. Az android először azt a motort tölti fel, amelyiken te ülsz. Észreveszed, hogy a lopásbiztosító készülék véletlenül nincs bekapcsolva. Beindítod a motort, és elhúzol innen (lapozz a 65-re), vagy inkább egy jobb alkalomra vársz (lapozz a 171-re)?



355

A farkas megtámad, és nemsokára a húsz hasonló társából álló falka is neked ront. Az eredményt jobb nem elképzelni... Kalandod véget ért.

356

Kanyargó utakon haladva északi irányba tartasz. Már éppen kezded elveszíteni a tájékozódóképességedet, amikor valaki rád kiált; balra tőled egy nyitott kaput pillantasz meg. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Bemész a kapun (lapozz a 32-re), vagy inkább továbbhaladsz (lapozz a 136-ra)?

357

Az android felé indulsz. Az leteszi a porszívóját, és ki-megy az egyik oldalajtón. Követed, és az egyik sarok mögött meg is találod. Rád vár. Elmondja az azonosítójelet, amelyre te megfelelő módon válaszolsz. A droid minden eddig összegyűjtött információját átadja neked. Elmondja, hogy a gromulánoknak négy városban vannak központjaik, és hogy a városok közötti közlekedésnek az egyetlen módja az Ezüstnyíl buszjárat. A rekétakiadó társaság az érdeklődés hiánya miatt szünetelteti a kiadást, magánautók pedig kevesen vannak, és azok is messze innen. A magasrangú gromulánok saját kommunikációs termináljaik segítségével állnak összeköttetésben a bázisukkal. Ha hozzá tudnál férni az egyik ilyen terminálhoz, valószínűleg rengeteg hasznos információt szereznél. Miután mindezeket elmondta, a droid lassan magától fémtócsává olvad: beindult az önmegsemmisítő berendezése. Lapozz a 72-re.



358

Elhajolsz, és megperdülsz, közben megragadod a droid karját.

ZSARUDROID ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted, sikerült ugyan hatástalanítani ezt a droidot, de az akciócsoport többi tagja körül fog. Lapozz a **218**-ra.

359

Kínkeserves munkával tudsz csak előrehaladni a sűrű aljnövényzetben. Egyszer csak érzed, hogy a lábaidat alig bírod emelni. Lenézel, és látod, hogy beleragadtál valami ocsmány kocsonyás anyagba. Minden erődet megfeszíted, de hiába: a posvány lassan a mélybe húz... Kalandod véget ért.

360

José megkérdezi, honnan tudod a nevét. Elmondod neki, hogy találkoztál az apjával, és ő beszélt róla. José könnyebbülten felsóhajt, társai leengedik a lácaikat és lánczaikat. Úgy tűnik, José elfogad. Javasolja, hogy egyetek valamit. Lapozz a **132**-re.

361

Vonj le 2 **IDŐEGYSÉGET**. Amikor átsétálsz az ajtón, az becsapódik mögötted. Váratlanul láncsókák csapnak ki a falból, és megégetik a csizmádat. Legközelebb már elugrasz a lángnyelvek elől, de a padló egy része kinyílik előtted. Megtorpansz. A lángok továbbra is körülöttes csapkodnak, és egyre újabb darabok tűnnek el a padlóból. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, nem estél bele egyik lyukba sem, de beszorultál a szoba sarkába, ahol is egy lángycsóva telibe találja a fejedet (lapozz a **333**-ra). Ha nincs szerencsed, átzuhantál az egyik lyukon (lapozz a **201**-re).



362

Az ajtó mögül beszélgetés és káromkodás hangjait hallod. Két hangot különböztetsz meg. Előhúzkod az emberfogódat. Benyitsz (lapozz a **93**-ra), vagy előbb még körbenézel, hát ha többen is vannak (lapozz a **295**-re)?

363

Órákon át követed az utat. Vonj le 2 **IDŐEGYSÉGET**. Végül egy kis településhez érsz, mely egy alacsony hegy te-

tejére épült. Végigsétálsz a városban: teljesen elhagyatott. Az üres épületek között kószálva találsz egy rozsdás, leromlott Mark I-es gyorskocsit. A kocsit az „Alcazar Hotel” feliratot viselő rozszant épület előtt parkol. Bemész az Alcazarba (lapozz a 197-re), vagy odamész a gyorskocsihoz (lapozz a 170-re)?

364

Ismét farkasszemmel kell nézned a három ajtóval, de ismét mielőtt még bármit is tehetnél, a bal oldali ajtó kinyílik és egy körülbelül öt éves kis gromulán gyerek szalad ki rajta. Megáll, végignézi rajtad tetőtől talpig, és megkérdezi, mit történt Beamyvel és az ő limonádéjával. Erre nem tudsz mit felelni. A kislány topog egyet, és egy kés repül ki a jobb szeméből. Ösztönösen a földre hasalsz; amikor felnézel, egy hatalmas szikla zuhan feléd. Semmi bajod nem történik, de amikor a szikla rád esik, csilingelve apró darabokra törik szét, mintha csak üvegből lett volna. A kislány kacag. Megmutatja a kezében tartott kis illuzoszkópot. Arra kér, hogy játssz vele. Belemész a játékba (lapozz a 68-ra), vagy inkább nem törődsz vele, és átkutatod a házat (lapozz a 106-ra)?

365

Beugrasz az épületbe, és az ajtók becsukódnak mögötted. Körülnézel. Úgy tűnik egy zsarudroid összeszerelő üzembe jutottál. A szoba tele van mozdulatlan, fej nélküli excelekekkel. Egy szerelődroid mozog közöttük. Két ajtó van előtted. A bal oldalin mész tovább (lapozz a 158-ra), vagy a jobb oldalin (lapozz a 290-re)?

366

Az droid rádparancsol, hogy igazold magat. Megadod az azonosítójeledet, és a robot eltűnik. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Egy kis, fehér dobozka jelenik meg a fejed felett, melynek súlya azonban sokszorosa a várhatónak. Tudod, hogy ez csak illúzió, mégis lassan összeroskadsz a súlya alatt. Lapozz a 201-re.

367

A sós tó kiszáradt fenekén landolsz. Kiszállsz a gyorskocsiból. Egy gromulán repülő jelenik meg, és azonnal tüzet nyit rád. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, sikerült beugranod egy közeli árokba. A bandita közben laszáll, és ellopja a gyorskocsidat. Lapozz a 3-ra. Ha nincs szerencséd, eltaláltak, és tehetetlenül nézed, amint a gromulán repülő leszáll, és néhány bandita lép ki belőle. Minden értéktárgyadat ellopják, és súlyosan megsebesülve itt hagynak egy kiszáradt sóstó kellős közepén. Kalandod véget ért.

368

Orvium visszatér a társaival, és megkérdezi, hogy ez vajon az igazi dolog-e. Te azt feleled, hogy az igazi, és szabadkozni próbálsz, hogy most már jelentened kell, és rendezni a számládat. Orvium azonban ragaszkodik hozzá, hogy igyál velük egyet. Maradsz (lapozz a 293-ra), vagy inkább gyorsan távozol (lapozz a 186-ra)?



369

Minden csöndes. Váratlanul azonban két droid tűnik fel, egy őrdroid és egy excel. Lehasalsz, amikor tüzet nyitnak rád, így az első lövéseik célt tévesztenek. De természetesen jön a többi lövés is. EGyszerre csak az egyikre lőhetsz. Az őrré tüzelsz (lapozz a 173-ra), vagy az excelre (lapozz a 250-re)?

370

Egy android bandával találod szemközt magad. Már eddig is hallottál pletykákat, de nem hitted volna, hogy ilyen tényleg létezik. Ezek a bandák védtelen emberekre vadásznak, és arra kényszerítik őket, hogy javítság meg a droidok sérült áramköreit. Ezek a robotok a gromulán személyiségkísérletek balul sikerül termékei. Lassan közelebb nyomulnak, és rémülten veszed észre, hogy egyikükön-másikukon excel alkatrészek is vannak. Egyszerre nem tudsz mindegyikkel megküzdeni. Elrohansz bal kéz felé (lapozz a 262-re), vagy inkább jobbra menekülsz (lapozz a 42-re)?



371

A csigalépcső szinte végtelennek tűnik. Lentről lépéseket hallasz, így tudod, hogy követnek. Nemsokára a lenti két,

sugárvédő ruhát viselő Őrdroid utolér, és felszólít, hogy add meg magad. Szerencsére a csigalépcső keskeny, így egyszerre csak az egyikük tud hozzád férni. Ilyen kis helyen nem használhatják a kábítópisztolyaikat, ezért neutronhegyű dárdákkal küzdenek. Te a neutronkardoddal védekezel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első ŐRROID	8	8
Második ŐRROID	9	10

Ne felejtse el, hogy mivel a Galaktikus Elnököt is cipelned kell, az ÉLETERŐD emiatt 4-gyel alacsonyabb. Ha legyőzted a droidokat, lapozz a 338-ra.

372

Az alagút egyre büdösebb lesz, ez arra enged következtetni, hogy a csatornarendszert még mindig használják. Körül nézel, és váratlanul egy sötét figura ugrik a hátadra; a nyakadba és a válladba karmok mélyednek. Előrevetted magad, így a lény lerepül a hátadról. Felpattansz, és egy fekete ruhába öltözött nő pillantasz meg. Éles műkarmokat és hegyes műfogakat visel. Felhorkan, és ismét rád veti magát.

FELINA ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a 61-re.



373

A belépő utasoknak végig kell húzniuk hitelkártyáikat az Ezüstnyíl ellenőrző nyílásában. Te is így teszel, és a kinyíló ajtó téged is recsegő „Ez tökéletesen megteszi”-vel fogadnak. Lapozz a 72-re.



374

A hatalmas, fekete patkányok körülvesznek. Előhúzod az emberfogódat. Igyekszel minél szélesebb területet lefogni a kiröppenő hálóval. Dobj két kockával: ennyi patkányt kapsz el az első lövéssel. Utána ímsét dobj két kockával: ennyi patkány volt az első csoportban. Ha marad patkány, amelyiket nem fogott meg a háló, az rád veti magát, és éles fogával beléd mar. Minden egyes harapás 1 ÉLETERŐ pontot „ér”. Lapozz a 336-ra.

375

Tűzetes vizsgáat után kiderül, hogy az áramkör valójában sértetlen. A másik volt a rossz! De már nincs idő megjavítani, mert az önmegsemmisítő folyamat beindul. Kétségbeesetten nézed a droid belsejét, de hiába: nem látsz semmit, ami leállíthatná, és ami a legszörnyűbb, azt sem tudod,

hogy mire számíts. Biztos, ami biztos, futásnak eredsz. Gyenge próbálkozás. Ezt a droidot neutronbombával szerelték fel, arra az esetre, ha járó bombára lenne szükséged a küldetés folyamán. Néhány másodperc múlva hatalmas robbanás rázza meg a várost... Kalandod véget ért.

376

Az üldöződ még mindig a nyomdban vannak, amikor egy elágazáshoz érsz. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Ha balra rohansz tovább, lapozz a 162-re. Ha jobbra mész inkább, lapozz a 73-ra.

377

A Szürke szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd, 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 146-ra), és egy kifelé (lapozz a 310-re).

378

Kirontasz a fedezék mögül, és futsz az életedért. A bika utánad veti magát, és amikor közel ér, belevágod a lándzsádat.

BIKADROID ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha vereséged szenvedsz, az azt jelenti, hogy talán túlled a félelmetes szarvakat és patákat, de a küldetésedet már nem tudod folytatni. Kalandod véget ért. Ha azonban győ-

zöl, a súlyosan megrongált droid füstölögve a földre rogy. Berohansz a fedezék mögé, és megtalálod a kivezető ajtót. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 88-ra.



379

Visszatérsz az útra. A hátadon még mindig futkározik a hideg. Elindulsz az úton gyalog, de más járműnek semmi nyoma. Fáradt vagy éhes, és ami a legszörnyűbb, hogy feleslegesen múlik az idő. Nemsokára már annyi idő eltelik, hogy az elnök sorsa beteljesül. Kalandod véget ért.

380

Elmondja, hogy az irányítója egy alacsony rangú gromulán, így az ő terminálján valószínűleg nem lehet teljesen hozzáférni a Plaza de Toros bázis adatbankjához. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Willi az irányítója házához vezet. Lapozz a 36-ra.

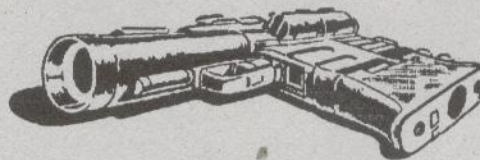
381

A rendőrármű felgyorsít, és nemsokára utoléri, és megállítja a buszt. A zsarudroid kellemes utat kíván. Beszállsz a buszba. A többi utas úgy tesz, mintha mi sem történt volna, és nem néznek az irányodba. Lapozz a 22-re.



382

Kényelmesen hátradőlsz az ülésben, és figyeled, amint az android begyűjtja a hajtóműveket, és elindul a járgánnyal. Kapsz egy mangólat, és ellenőrzöd az órát. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és növelj meg 4-gyel az ÉLETERŐDET. A rakétaautó igen gyors. A városközponttól nem messze szálltok le. Kimáshatok az autóból. Egy régi feliratot pillantasz meg: „Estacion del Norte”. Feltételezed, hogy ez az Ezüstnyíl állomás. Látod, hogy az excel a túlbujánzott kertek között egy régimódi kastély felé tart. A buszállomásra mésh (lapozz a 179-re), vagy inkább követed az excelt (lapozz a 123-ra)?



383

Amikor az ajtóhoz érsz, az csöndesen kinyílik előtted. Belépsz rajta, és egy adminisztrációs droidba botlasz. A robot ugyan háttal áll, de azonnal észel, és sarkon perdül.

ADMINISZTRÁCIÓS

DROID

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a 311-re.

384

Amint a vízbe veted magad, a halak körülrajanak, és harrapálni kezdenek. *Tedd próbára a bátorságodat!* Ha berezeltél, csökkentsd 1-gyel mind az ÉLETERŐ mind az ÜGYESSÉG pontjaidat. Az illúzió elhalványul, így tovább haladhatsz észak felé. Lapozz a 318-ra.





385

Kitörsz közülük, és rohanni kezdesz. A zsarudroidok utánad vetik magukat. Hallod, amint egy kábító lövedék füttyül el a bal arcod mellett. Megperdülsz, előrántod az emberfogódat, és már tűzelsz is. A lövés ereje szerencsére nem lendített ki az egyensúlyodból. Látnod, amint a plasztikháló kibomlik az egyik droid felett. Mielőtt azonban újratölthetnél, a másik droid már rád is veti magát. Kirúgod a fegyvert a kezéből, és birkózni kezdtek.

ZSARUDROID **ÜGYESSÉG 7** **ÉLETERŐ 10**

Mint mindig, ha androidokkal harcolsz, most is azonnal hatástalaníthatod ellenfeledet, ha dupla 6-ost dobssz. Ha legyőzted a robotzsarut, lapozz a 254-re.

386

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. Amikor magadhoz térsz, egy raktárépületben találsz magad megkötözve. A raktár tele van ládákkal. Valaki hátulról beléd rúg. Egy bandita. Elmondja neked, hogy Párizs szinte minden valamirevaló gengszterének eladott jegyeket a remek fejvadász-küzdelemre. Kíváncsiak rá, hogyan harcol egy fejvadász. Körülnézel, és látod, hogy sokan csücsülnek a ládák tetején. Negy pénzösszegekkel mindenféle fogadásokat kötnek. A férfi leszedi a láncaidat, és odadob neked egy pár szöges acélkesztyűt. Amikor feltápáskodsz, látod, hogy egy Gigantis 8-ról származó bennszülött lesz az ellenfeled: nálad másfélszer magasabb, félelmet nem ismerő, csupaizom lény – a tökéletes, nem szintetikus harcos. Ő is szöges kesztyűket visel. Közben az óriás rád ront, a szemed sarkából kiszúrsz egy

ablakot a ládák között. Megpróbálsz kitörni (lapozz a 125-re), vagy inkább maradsz, és megküzdesz ellenfeleddel (lapozz a 115-re)?



387

Egy nagy terembe jutsz. A sarokban hat gromulánt látsz, mindegyiknek csigaházak állnak ki a füleiből. Sakkozni próbálnak, de gurulnak a röhögéstől, és folyton eltévesztik a lépést. Valamit megneszel, és hátrafordulsz. Utolsó másodpercedben még egy Nagyszarvú, Kutypofájú Őrt pillantasz meg, amint fejszóját a fejébe állítja... Kalandod véget ért.

388

Nincs már idő arra, hogy előhúzd az emberfogót, így kénytelen vagy fegyvertelenül küzdeni. Vigyázz: a Lurganok tisztátalanul harcolnak.

LURGAN ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha vereséget szenvedsz, lapozz a 226-ra. Ha legyőzted ellenfeledet, a gyorskocsihoz sétálsz (lapozz a 150-re).

389

Odalent tökéletesen sötét van. Recsegést hallasz, és égő műanyag szaga csapja meg az orrodat. Willi átesik rajtad. A hangképző áramkörei tönkrementek, aminek, hogy őszinték legyünk, egy kicsit örülsz is. Willi kigyújtja a szemeit, és körülnéz. Ugy tűnik, az épület legalsó alapzatánál vagytok. Hatalmas függőleges vasoszlopok futnak a magasba, és süllyednek mélyen a földbe. Az egyik oladlán egy keskeny szervizlétrát vesztek észre. Willi integet, hogy mássz fel rajta. Megkérdezed Willit, miért nem jött veled, ő pedig válaszul a lábára mutat. Végigsétálsz az alagúton Willivel (lapozz a 193-ra), vagy inkább egyedül felmászol a létrán (lapozz a 25-re)?

390

A memóriád átlagon felüli, így könnyedén eléred az Ents Komplexumot egy mellékutcáról. És pontosan ott, ahol a tervrajzok jelezték megtalálod a régi lejárót. Nagy nehezen felemeled a rozsdás csapóajtót, és bezárod magad mögött. Lapozz a 114-re.

391

Jobra fordulsz, és lelassítasz, amint az erdőbe érsz. A vák vékonyak és magasak. Szalamoszol egy darabig közöttük, míg végül egy villogó lámpa jelzi, hogy fogytán az üzemanyag. Találsz egy országutat, és leszállsz rá. Fülelsz, de nem hallod az üldözők hangját. Elrejtet a gépet, és kiállsz az útra. Balra indulsz rajta (lapozz a 103-ra), vagy jobbra (lapozz a 327-re)?



392

A Barna szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 196-ra).

393

Követed a srácot a kapualjba. Nagyon sötét van odabent. Hallod, hogy felrohan egy lépcsőn. Utánaszaladsz, de márbottal ütheted a nyomát. Elvesztetted a fiút. Kimész a házból, de egy valószínűs sikaorlabirintus kellős közepén találod magad. Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET, és lapozz a 207-re.

394

A víz teljesen megtöltötte már a folyosót. Kénytelen vagy víz alatt úszni kamráról kamrára. Dobj két kockával: az összeg a víz alatt megteendő távolság a következő kamráig. Utána dobj egy kockával, és add hozzá az ÉLETERŐDET: ennyit vagy képes lélegzetvétel nélkül leúszni. Ha ez utóbbi szám nem kisebb, mint az előbbi, sikeresen átúszta a következő kamrába. Ezt ismételd meg még háromszor. Ha egyszer is elrontod a dobást, várnod kell, amíg a víz lepad: ez azonban túl sokáig tart. Kalandod véget ért. Ha minden egyes alkalommal sikeres voltál, lapozz a 96-ra.



395

Vonj le 2 IDŐEGYSÉGET. A kamrából északkelet (lapozz a 2-re), kelet (lapozz a 8-ra) és nyugat (lapozz az 56-ra) felé van kijárat.

396

Az üzletben nem találsz semmi érdekeset, ezért hamar kisétaálsz az utcára. A sarkon egy szélesebb útra fordulsz, és elindulsz rajta. Lapozz a 83-ra.

397

Az Okker szobában vagy, a 4-es Szinten. Csökkentsd 1-gyel az OXIGÉN készletedet. Egy ajtó vezet fölfelé (lapozz a 215-re).

398

A Mark III-as az erdőbe zuhan. A katapult nem működik. Kalandod véget ért.

399

Megrúgod az első droidot, majd a mozgásközpontjára mért erős ökölcsapással sikerül mozdulatlaná dermesztened. A droid oldalt eldől, és éppen eltalálja egy lézersugár, mely eredetileg neked volt címzve egy zsarudroid fegyveréből. Mielőtt ellenfeled újra lőhetne, ráveted magad.

ZSARUDROID **ÜGYESSÉG 8** **ÉLETERŐ 12**

Ha legyőzted, lapozz a **328**-ra. Ha vereséget szenvedtél, lapozz a **168**-ra.

400

Küldetésed sikerrel járt. A Galaktikus Elnök egy Iridium AmEx Hitelkártyával ajándékoz meg. Többet már nem kell a fejjavadászok kalandos, ámde igen veszélyes és magányos életét élned! Legalábbis addig, amíg a gromulánok meg nem bíznak egy még jobban fizetett *bosszúakcióval*!

FANTÁZIA HARCOS
A főhős te vagy!

CSILLAGKÖZI FEJVADÁSZ

Amikor a gromulánok elrabolják a Galaktikus Elnököt, és a Föld nevű bolygón rejtik el valahol, a hatóságok természetesen hozzád fordulnak: az adott űrszektor Fejvadászához. Feladatod, hogy megmentsd az elnököt. Tudod ugyan, hogy hol tartózkodik az elnök, de hogy oda eljuss, számtalan ravasz ellenféllel, és a világegyetem legveszélyesebb androidjaival kell megküzdened. De tudod azt is, hogy ezeken kívül még számos olyan veszélyen is át kell vágnod magad, amelyet nem lehet előre kiszámítani. Negyvennyolc órád van, mire az elnök agyának szigorúan titkos tartalmába beletekinthetnek a gromulán agyszondák...

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. Sokszor nem marad más választásod, mint ölni, különben téged ölnek meg!

218 Ft

VÉNUSZ