



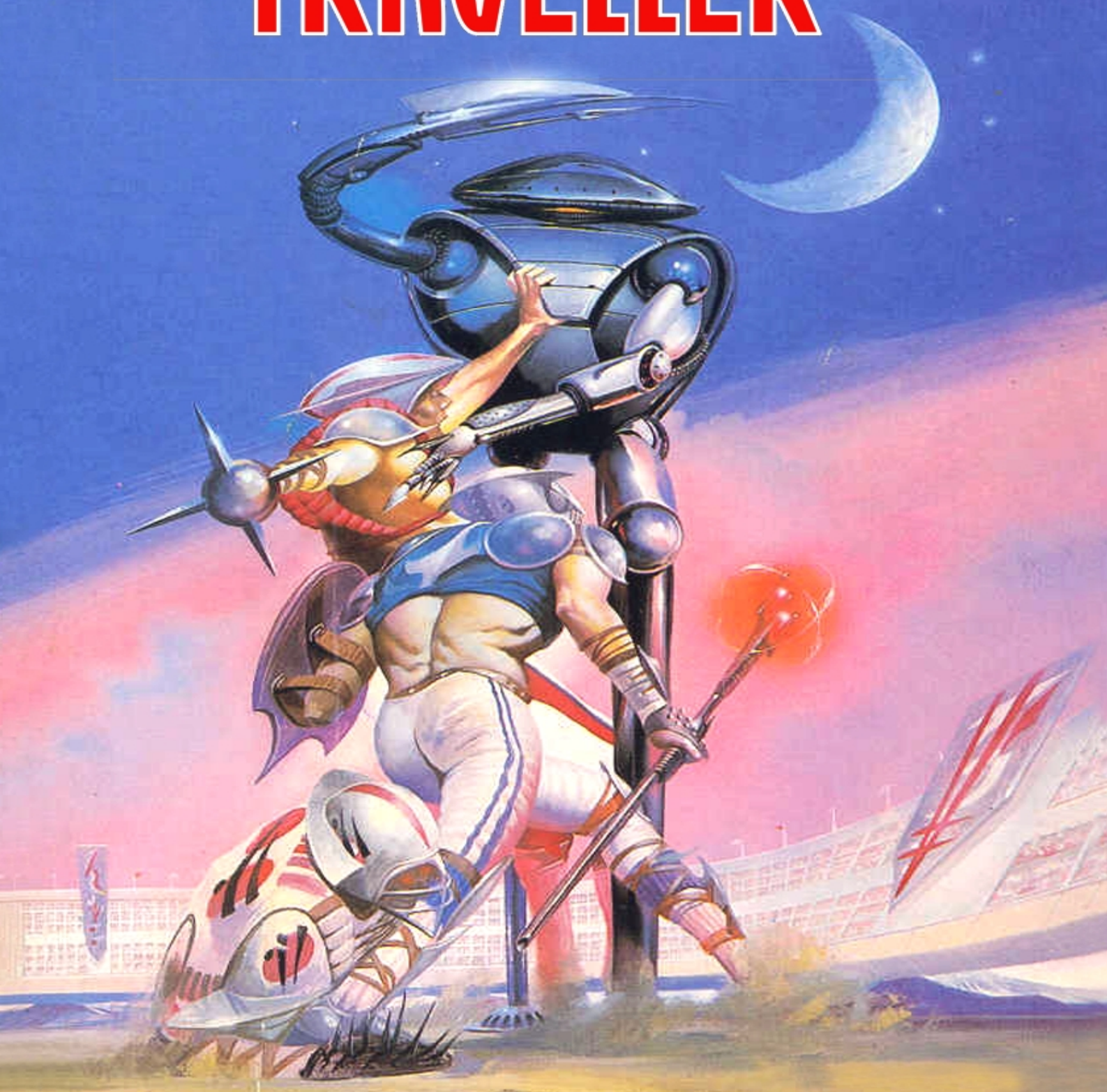
LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

6

STEVE JACKSON



A NAVE ESPACIAL TRAVELLER



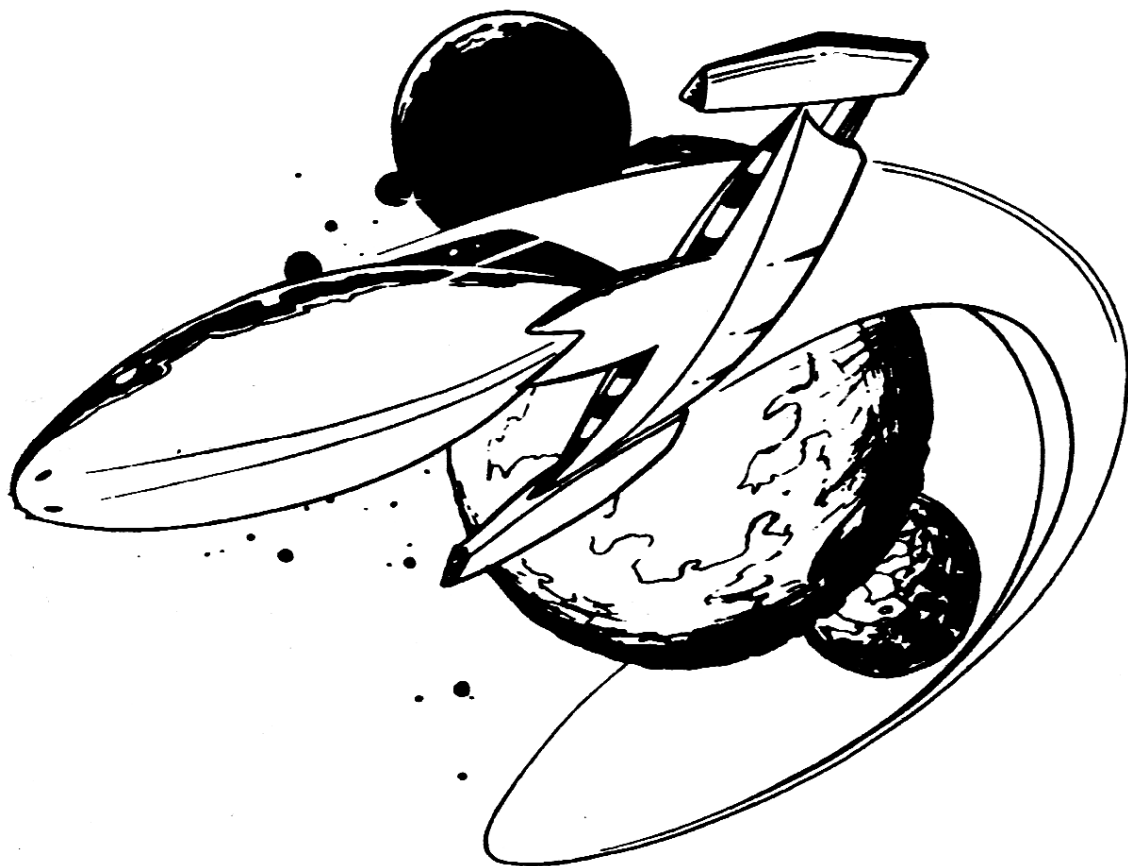
A NAVE ESPACIAL TRAVELLER

Sugada através do pesadelo assombroso do Vazio Seltsiano, a nave espacial *Traveller* emerge do outro lado do buraco negro em um universo desconhecido. VOCÊ é o capitão da *Traveller*, e o destino da nave está em suas mãos. Você será capaz de encontrar o caminho de volta para a Terra. Em meio aos povos e planetas alienígenas que encontrará, ou estará condenado, com sua tripulação, a vagar para sempre pelo espaço inexplorado?

Steve Jackson, co-fundador da altamente bem-sucedida Games Workshop, criou uma aventura emocionante nas estrelas. Há três novas formas de combate a serem usadas, uma tripulação completa da nave e uma folha de aventuras para registrar os seus ganhos e perdas. Tudo que *you* precisa é de dois dados, um lápis e uma borracha.

Há muitos perigos à sua frente, e seu sucesso não está de maneira alguma garantido. Existem adversários poderosos mobilizados contra você, e frequentemente sua única escolha será matar ou morrer!

Steve Jackson



A NAVE ESPACIAL TRAVELLER

Ilustrações de Peter Andrew Jones

Título do original em inglês
Starship Traveller

Publicado por Puffin Books. Penguin Books Ltd.
Copyright © Steve Jackson, 1982
Copyright das ilustrações © Solar Wind Limited

Direitos exclusivos para o Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A.

Para

Tony A, Terry A, Bryam A, Pete A, Clive B, Ian B, Pete B, Phil B, Gary C, Mary C, Brian C, Peter D-E, Meryl D, Stuart D, Kenneth E, Albie F, Anthony E, Vivienne G, Peter G, Trever H, Simon H, Qaire H, Tony H, Gary H, David H, Karl H, Neil J, Bill J, Jervis J, Lenny J, Shekou K, Gerrard K, Chrissie L, Diane L, Lindsey P, Liz L, Steve L, Dawn L, Malcolm L, Jackie M, Bob M, John M, Abenaa M, Alan M, lackie M, Laurence M, Rick N, Johnno, Timmo, Rick O, Andy P, Alan P, Michael P, Heather P, Rick P, Colin R, Peter R, Sushma S, Peggy S, Andy S, Keith T, Kathy T, Karl T, Clive T, Jamie T, Ian T, DomT, Ian W, Gaynor W, Ted W, Tim W e David W.

...que todos eles vivam e prosperem bastante

SUMÁRIO

PREPARE-SE PARA SUA MISSÃO
6

FOLHA DE AVENTURAS
9

A NAVE ESPACIAL TRAVELLER
12

PREPARE - SE PARA SUA MISSÃO

Você é o Capitão da Nave Espacial *Traveller*. A nave é o orgulho da sua Frota Espacial. Suas armas e sistemas de defesa são os mais avançados tecnicamente em toda a frota, e sua tripulação é de primeira linha.

Antes de começar a sua viagem, você terá que determinar os seus pontos fortes e fracos como Capitão, e os dos membros da sua tripulação. A jornada através do buraco negro causará alguns danos às armas e aos sistemas de defesa da nave.

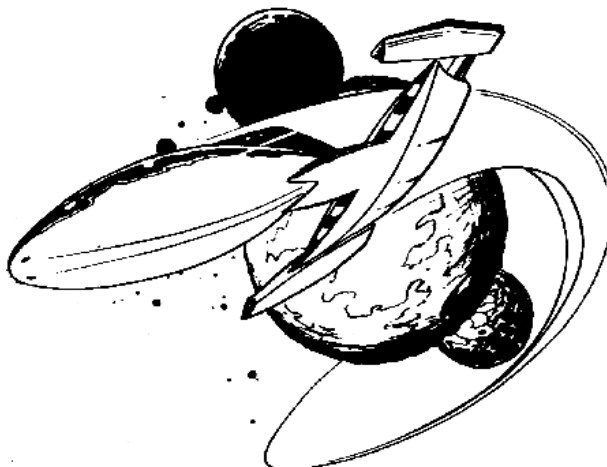
Para determinar suas características iniciais, você precisará de dois dados e um lápis para registrar os índices na *Folha de Aventuras* da página 9. Antes de escrever na sua *Folha de Aventuras*, você pode tirar fotocópias para usar em aventuras futuras. Não é provável que você consiga encontrar o caminho de volta para a Terra na sua primeira aventura.

Ao contrário dos livros-jogos anteriores, você não encontrará aqui no começo do livro, regras para lutar contra criaturas alienígenas e naves. As regras para os combates de nave contra nave, corpo a corpo e com faseador (pistola a laser) são dadas no texto do livro, a fim de permitir que você comece a jogar com um mínimo de preparação prévia. À medida em que você for se defrontando com as situações de combate, será instruído a procurar determinadas seções que descrevem as regras de combate apropriadas. Tudo que você precisa fazer aqui é jogar os dados para determinar os índices iniciais na sua *Folha de Aventuras*.

Sua Nave

Jogue um dado. Some 6 ao número obtido. Assinale este total na seção PODER DE FOGO DAS ARMAS da sua *Folha de Aventuras*. Quando você estiver atirando em naves inimigas, precisará obter um número *menor do que* este índice para acertar um disparo.

Jogue um dado. Some 12 ao número obtido. Assinale este total na seção de ESCUDOS da sua *Folha de Aventuras*. Quando as naves inimigas lhe atingirem, você perderá pontos neste índice. Seus escudos se enfraquecerão bastante depois que você sofrer alguns impactos. Se em algum momento sua nave for atingida quando seu índice de ESCUDOS for zero, será destruída instantaneamente.



Você e Sua Tripulação

A equipe terá um desempenho proporcional a seus índices de HABILIDADE e ENERGIA. O índice de HABILIDADE reflete a capacidade dos membros da equipe dentro das suas especialidades, isto é, a habilidade de seu Oficial de Ciências com os computadores, a habilidade de seu Oficial de Medicina como médico, a habilidade de seu Oficial de Segurança nos combates, e sua própria habilidade como líder e Capitão nas tomadas de decisões.

Na sua *Folha de Aventuras*, você encontrará espaço para os índices da sua equipe fundamental (Capitão, Oficial de Ciências, Oficial de Segurança e Oficial de Engenharia, juntamente com dois Guardas de Segurança). Repita o procedimento seguinte para cada um deles:

Jogue um dado. Some 6 ao resultado. Assinale o total como sendo o índice de HABILIDADE dessa pessoa.

Jogue dois dados. Some 12 ao resultado. Assinale o total como sendo o índice de ENERGIA dessa pessoa.

Você agora pode saber como cada membro da tripulação provavelmente desempenhará a sua função; quanto mais alto o índice de HABILIDADE, melhor o desempenho.

Combate

Somente a equipe de segurança é treinada para o combate. Ela será sua escolha óbvia em caso de luta corpo a corpo ou com faseador. As demais equipes também podem lutar, mas suas especialidades são em outras áreas. Se, por escolha ou necessidade, você quiser que um membro de uma equipe que não seja a de segurança lute contra um alienígena, terá que descontar 3 pontos de seu índice de HABILIDADE durante a batalha. Esta regra se aplica somente a seu Oficial de Ciências, Oficial de Medicina e Oficial de Engenharia. Não se aplica a você, como Capitão da nave. Suas próprias habilidades de combate são iguais às suas habilidades profissionais, como compete a um verdadeiro herói.

Sorte

Todo herói verdadeiro está à mercê das forças do destino. Você encontrará um quadro de SORTE na sua *Folha de Aventuras*. Jogue um dado, some 6 ao número obtido e assinale o total neste quadro de SORTE. Chame isso Atos de Deus, A Força ou o que quiser – a SORTE desempenhará um papel importante na sua aventura.



O Desembarque em um Planeta

Quando você chegar a um planeta, terá a opção de “desembarcar” na superfície. Às vezes você desembarcará sozinho, mas, frequentemente, receberá instruções para escolher dois ou três membros da tripulação para acompanhá-lo. Quando tiver esta escolha, você poderá selecionar apenas membros da tripulação que façam parte da lista na sua *Folha de Aventuras* (há algumas restrições que limitam a sua escolha - ver a seção “A Perda de um Oficial” abaixo). O seu Oficial de Ciências é um solucionador de problemas, seu Oficial de Medicina é um médico, seu Oficial de Engenharia tem conhecimentos de mecânica e geologia, enquanto seu Oficial de Segurança e seus Guardas são combatentes.

Registre as suas escolhas *antes* de desembarcar em um planeta e lembre-se de que apenas os membros da equipe presentes no grupo de desembarque poderão agir em seu favor enquanto você estiver na superfície do planeta.

Recuperação das Energias

Em alguns planetas, você poderá se envolver em lutas e outras situações que desgastarão os seus índices de ENERGIA. Há duas maneiras de recuperar a ENERGIA. Você pode encontrar um planeta com tecnologia medicinal superior capaz de recuperar a ENERGIA. Você pode também recuperar 2 pontos de ENERGIA para cada membro da tripulação que fizer parte da lista de sua *Folha de Aventuras* a cada vez que você sair de um planeta. Porém, você só poderá desfrutar das vantagens deste tratamento médico se o seu Oficial de Medicina original estiver com você. Se seu Oficial de Medicina morrer, você não poderá recuperar ENERGIA dessa forma. Os índices de ENERGIA dos membros da tripulação nunca poderão ultrapassar seu valor inicial

A Perda de um Oficial da Guarda Segurança

Se, durante uma aventura, um dos Oficiais ou Guardas da lista na sua *Folha de Aventuras* morrer ou se perder, você terá que eliminá-lo da sua *Folha de Aventuras*, e ele não poderá mais desempenhar nenhum papel na aventura. Seu cargo é assumido pelo seu assistente. Você terá que determinar os índices de HABILIDADE e ENERGIA do assistente recém-promovido e depois registrá-los na sua *Folha de Aventuras*. O índice de HABILIDADE do assistente é igual ao índice de HABILIDADE do Oficial perdido menos 2 pontos, uma vez que este assistente não é tão habilidoso quanto o Oficial que ele substitui. O índice de ENERGIA do assistente é determinado de maneira normal, isto é, jogando dois dados e somando 12 ao resultado obtido.

Este substituto recém - promovido *não poderá* desembarcar nos planetas nem ser usado em quaisquer missões onde haja instruções para escolher um membro da tripulação. Já que ele é o ultimo elemento disponível para seu cargo em particular, você não pode se arriscar a perdê-lo. Contudo, você pode usá-lo para tarefas de rotina (isto é, quando não é dada nenhuma opção no texto). Um Oficial de Medicina substituto pode recuperar a ENERGIA de membros da tripulação feridos ao sair dos planetas (ver “Recuperação das Energias” acima), mas a um nível reduzido de 1 ponto de ENERGIA por planeta.

FOLHA DE AVENTURAS

TRIPULAÇÃO

CAPITÃO			
HABILIDADE		ENERGIA	
OFICIAL DE CIÊNCIAS			
HABILIDADE*		ENERGIA	
OFICIAL DE MEDICINA			
HABILIDADE*		ENERGIA	
OFICIAL DE ENGENHARIA			
HABILIDADE*		ENERGIA	
OFICIAL DE SEGURANÇA			
HABILIDADE		ENERGIA	
GUARDA DE SEGURANÇA 1		GUARDA DE SEGURANÇA 2	
HABILIDADE	ENERGIA	HABILIDADE	ENERGIA

* Desconte 3 pontos da HABILIDADE durante os combates



PODER DE FOGO DAS ARMAS	ESCUDOS
NOTAS	
SORTE	

Sua Aventura Está Prestes a Começar!

Os índices que você registrou na sua *Folha de Aventuras* darão uma indicação dos pontos fortes e fracos seus, da sua tripulação e da sua nave. Você não precisa saber nada sobre a participação desses índices na aventura – tudo será explicado conforme for sendo necessário, no decorrer da sua aventura.

Na aventura que se segue, você é o Capitão da *Traveller* uma nave perdida em um universo desconhecido. Sua própria habilidade como Capitão determinará se você e sua tripulação voltarão a ver a Terra algum dia. Você está prestes a ser arrastado através de um buraco negro para o espaço desconhecido. Sua única chance de retornar será encontrar outro buraco negro adequado e guiar a nave através dele de volta para o seu próprio universo.

Você está agora pronto para partir. Assuma seu posto na poltrona de comando e se prepare para a aventura à sua frente.

AGORA VIRE



Pânico!

De seu lugar no comando da Astronave *Traveller*, você estuda ansiosamente a unidade de vídeo. A Seção de Engenharia comunicou que um defeito do mecanismo de superaceleração causou o travamento dos motores de impulsão interestelar a um ganho de velocidade de 10%.

Você está observando o indicador de velocidade avançar rapidamente, passando pela área segura na direção da sobrecarga. Você aperta o botão do interfone e chama a Engenharia para obter mais notícias...

Elas não são boas. O defeito não foi localizado, e serão necessários mais treze minutos para que uma verificação do sistema forneça uma análise completa.

Você está se dirigindo rumo ao Vazio Seltsiano, um conhecido buraco negro. Você poderá evitá-lo ou não, mas o seu Oficial de Ciências tem outro plano. Se a nave for manobrada de modo a descrever uma curva por dentro do campo de sua imensa atração gravitacional, a força dessa gravidade poderá ajudar a reduzir a velocidade, à medida em que a nave se afasta dele. Vale a pena tentar, mas a sincronia da navegação terá que ser precisa...

Você faz uma curva acentuada com a nave para estibordo ao entrar no campo gravitacional Seltsiano e mantém os olhos fixos no indicador de velocidade. Para seu grande alívio, o plano parece estar funcionando! O ganho diminui de 10%, para 5%, depois para menos 5%!

A tripulação vibra ruidosamente, mas você ainda está observando o indicador de velocidade. Agora está mostrando menos 15%, em seguida menos 25%, e continua caindo. A nave está sendo sugada para o Vazio Seltsiano!

Você toca o botão do alerta vermelho e instrui toda a tripulação da nave para que sentem e apertem os cintos de segurança. A nave começa a ranger e sacudir à medida em que acelera rapidamente na direção do buraco negro. Não há nada que você possa fazer para impedir o desastre iminente.

Uma poderosa explosão sacode a nave, e toda a tripulação, inclusive você, perde a consciência. Vá para 256.



2

Você se aproxima do planeta azul e assume a posição de órbita. Os sensores indicam que o planeta é habitado, e que há um considerável aproveitamento da superfície do planeta por parte de alguma forma inteligente de vida, sugerindo uma estrutura social bem organizada

Você tenta várias frequências de rádio e, depois de algum tempo, o rosto de um alienígena aparece na sua tela. Vestido em algum tipo de uniforme, esta criatura é humanóide, mas magra, com uma cabeça grande e nodosa e dedos ossudos. Ele se anuncia como Primeiro Oficial I-Abail do Governo Nacional de Jolsen 3. Você explica a sua situação e assegura que não pretende causar nenhum mal. Ele convida você - mas somente você - para vir até seu escritório.

Você desembarcará e visitará este planeta (vá para **222**) ou agradecerá o convite dele, mas seguirá adiante (vá para **41**)

3

A fera solta um uivo alto quando o disparo a atinge à queima-roupa. Com um violento estrondo, ela tomba morta. Você entra em contato com a nave e ordena que a fera seja levada para bordo. Certamente ela proporcionará algumas boas refeições para a tripulação. Você pode agora começar a recolher vegetação para servir de alimento (vá para **236**) ou partir em busca de outros animais para caçar (vá para **173**).

4

A criança leva você a um edifício, onde há várias outras crianças sentadas. Elas soltam gritos agudos de excitação quando você entra. Deixando você a conversar com eles, seu guia sai para uma outra sala e retorna com outra criança, que se apresenta como sendo Luff. Você explica que está surpreso por uma criança tão jovem ser capaz de fazer contato com a sua nave, e ele relata os estranhos hábitos dos Terryais. Aparentemente, as crianças administram o mundo de Terryal. Elas nascem com uma inteligência fora do comum, e são colocadas em posições de destaque imediatamente após o nascimento. Quando envelhecem, tornam-se rapidamente senis e incapazes de realizar suas tarefas, sendo substituídos por jovens.

Você explica sua situação a Luff, que ouve com boa vontade. Ele talvez possa ajudar na sua busca por uma passagem para seu próprio universo. Se quiser seguir esta opção vá para **148**. Ele explica também que a sua medicina é muito avançada, e que talvez ele seja capaz de fazer com que a sua tripulação recupere totalmente as suas forças. Se você preferir esta opção, vá para **85**. Porém, ele declara que, em troca da ajuda ou tratamento médico, você terá que levá-lo a bordo de sua nave e lhe dar detalhes técnicos de seus sistemas de armas e defesa. Se este preço for alto demais, você pode recusar a oferta dele e retornar à sua nave (vá para **120**).



5

M'k Mal declara que você está invadindo território da Confederação e diz que está preso. Ele dá instruções para que você siga a nave dele para uma base espacial próxima. Se você acompanhá-lo vá para **15**. Se você se recusar a ser capturado, vá para **143**.

6

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente o ângulo de entrada e a velocidade, você se dirige diretamente para o vazio escuro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda tripulação que tome seus assentos e aperte os cintos de segurança. Repentinamente, a nave se precipita para frente e começa a acelerar. A força-G é tamanha que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para **339**.

7

O seu OM não consegue descobrir muito sobre a anatomia dos alienígenas e, portanto, não pode fazer muita coisa sem usar o laboratório da nave. Algumas das doenças, contudo, são semelhantes às da Terra e algumas sugestões relacionadas a cuidados médicos básicos podem ser feitas. Vá para **210**.

8

Você anda até a porta de entrada como se fosse entrar no veículo. Ao passar pelos alienígenas você faz um sinal para os outros e vocês três saltam sobre eles. Isso acaba por se provar um esforço totalmente infrutífero, uma vez que as três criaturas são imensamente fortes. Eles atiram você ao chão, mas, ao cair você consegue arrancar o capacete de um dos alienígenas. Ele interrompe seus movimentos em uma postura bastante artificial, como se tivesse sido desligado por algum interruptor. O líder pega o capacete e o recoloca em seu colega que imediatamente revive. Você compreende que não tem condição de enfrentar as criaturas e entra no veículo conforme eles haviam ordenado.

Mas a sua descoberta pode se provar uma dica útil para ajudar a escapar deste CPs, como eles chamam a si mesmos. Se você proceder de uma determinada maneira, será convocado a fazer um lance de dados para determinar HABILIDADE. O seu conhecimento torna provável que você aja da maneira certa. Você poderá descontar 2 do número que obtiver quando estiver jogando contra uma HABILIDADE que esteja assinalada como HABILIDADE** (isso fará mais sentido na hora). Vá para **317**.



**9**

Seu Oficial de Ciências não tem sugestões a fazer. Você terá que apelar para o Comandante Domm (vá para **221**) ou para o computador da nave (vá para **299**).

10

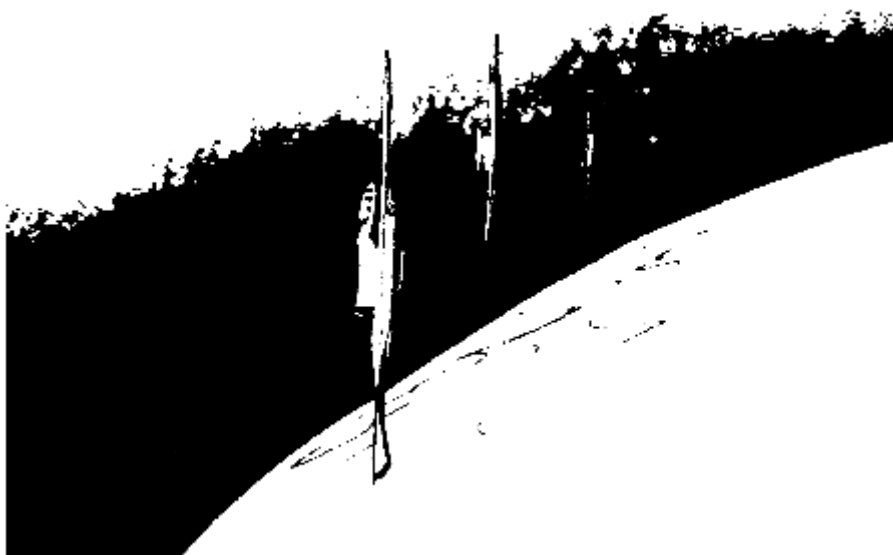
Jogue dois dados. Se o número obtido for igual ou maior do que seu índice de SORTE vá para **123**. Se o número for menor do que o seu índice de SORTE vá para **154**.

11

De volta à ponte de comando, você estabelece seu curso. Há dois planetas à sua frente. Você pode se dirigir para um planeta grande e vermelho (vá para **329**), ou para um planeta azul (volte para **2**), ou ainda para um pequeno ponto em rápido deslocamento que mostra sinais de vida (vá para **92**).

12

Os guardas acham que sua história é altamente implausível. Interrompendo você no meio de uma frase, eles o empurram rispidamente para o corredor. Vá para **78**.





13

Você desembarca no planeta e olha à sua volta. Há uma tempestade com trovões e muita chuva caindo. Você está em um terreno pedregoso a mais ou menos uns cem metros do que parece ser algum tipo de aldeia. Três alienígenas, provavelmente moradores da cidadezinha, estão se movimentando a meio caminho na direção da vila, mas, quando você aparece, eles se sobressaltam e voltam-se para olhar para você. São criaturas estranhas e atarracadas, de pescoços compridos e pernas curtas e grossas. Um dos alienígenas dá as costas e sai andando como um pato de volta para a aldeia, num ritmo que parece ser de corrida. Os outros dois estão avançando na sua direção com armas (varas longas e pontudas) prontas. Você:

Esperará que eles cheguem?

Vá para **115**

Avançará na direção deles para encontrá-los a meio caminho?

Vá para **25**

Correrá na direção da vila?

Vá para **179**

14

Você tem uma idéia: aumentando o calor na regulagem do seu faseador, você dispara contra uma rocha até que ela fique branca e brilhante de calor, na esperança de que a luz e o calor sirva para ajudar a nave a localizá-lo.

Você espera, aquecendo a rocha até que toda a energia do seu faseador seja gasta. Para seu grande alívio, você começa a se desmaterializar e reaparece na Unidade Transmatéria da nave. Seu plano funcionou, e você retorna à ponte para planejar o seu curso. Vá para **27**.

15

Você segue os Ganzigitas por várias horas, até que um pequeno objeto arredondado é registrado pelos seus sensores. À sua frente, há uma estrutura grande em forma de roda, que gira lentamente. Os Ganzigitas anunciam a sua chegada. Monitorando a conversa deles, você descobre que este é o espaçoporto Laur-Jamil. M'k Mal mais uma vez entra em contato com você, dando instruções de pouso. Você poussa a nave e espera enquanto ele verifica a sua história. Algum tempo depois, você vê a nave Ganzigita sair do porto. Provavelmente você foi liberado, esquecido ou ignorado. Você decide sair da nave e investigar o espaçoporto. Vá para **157**.

16

Você examina o espaço à sua frente com os sensores de longa distância. No limite do alcance de seus sensores, para bombordo, há uma pequena estrela com um sistema de planetas em sua órbita, para a qual você pode se dirigir (vá para **180**). Do contrário, você pode aumentar a sua velocidade para interestelar e mergulhar no espaço exterior (vá para **93**).

17

Ela agradece imensamente a você. Você entra em contato com o Oficial de Engenharia a bordo da nave e explica a situação. Ele concorda em permanecer no planeta e ajudar os macomonianos a construir suas naves. Dilane se oferece então para levá-lo até o Departamento de Astronomia. Não são permitidas armas no interior dos edifícios das áreas científicas, e você concorda em deixar o seu faseador na porta com um dos técnicos. Vá para **105**.

18

Rapidamente, a tripulação isola a área afetada, de maneira a evitar a propagação deste assassino desconhecido. Não se recebe notícias de nenhuma outra morte. Vá para **337**.

19

A criatura ferida se ergue com esforço. Olha para você de modo estranho e não consegue compreender a sua preocupação. Arrastando-se para mais adiante, ele o conduz para o interior do edifício. Lá dentro reina o caos, com mobília quebrada e resíduos de comida espalhados por toda parte. O alienígena desaba em um banco e se concentra. Lentamente, outra perna cresce a partir do toco deixado, e, num instante, o ferimento fica curado! Você faz perguntas, mas ele não parece ser muito inteligente. É um Kroll; não sabe nada sobre viagens espaciais e buracos negros. Ele aconselha você a visitar um Timol, que mora há vários edifícios de distância e é talvez o ser mais inteligente desta região. Você agradece e vai embora. Você se encaminhará na direção do Timol (vá para **231**) ou investigará o grande edifício no fim da rua (vá para **73**)?

20

O caminho faz uma curva para a direita e depois se bifurca mais uma vez. Você tomará o caminho da esquerda (vá para **166**) ou o caminho da direita (vá para **113**)?

21

Você se aproxima dos três homens e os cumprimenta. Eles não demonstram nenhum interesse em você e parecem estar discutindo sobre alguma coisa. Finalmente, eles se voltam para você e, em tom agressivo, perguntam o que você quer. Você conta a sua história, e eles não ficam impressionados. Novamente, eles perguntam o que você quer. Você pede que eles o levem a seu superior (vá para **259**).

22

Você, e quaisquer membros da tripulação que estejam com você, saltam sobre as criaturas. (Estes animais são Squinns.) Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se de registrar esta referência*, a fim de retornar a ela posteriormente.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro Squinn	8	16
Segundo Squinn	7	18
Terceiro Squinn	8	18

Se houver outros membros da tripulação com você, pode ordenar que eles ataquem um dos animais. As criaturas somente atacam se forem atacadas. Você terá que matar pelo menos uma delas antes de poder entrar em contato com a nave, mas, uma vez que uma delas esteja morta, você poderá retornar a qualquer momento, levando a sua presa com você. Quando retornar, vá para **311**.

23

Continuando ao longo do barranco, você só encontra terreno pedregoso. Seu sensor portátil não indica nada de anormal: sob a superfície. Ao subir as encostas, você é novamente atingido pelo vento furioso, que sopra causando uma tempestade de poeira. Você resolve retornar à nave. Vá para **84**.

24

O seu Oficial de Ciências sugere que, já que a sua mente está dentro do corpo de um Dar-Villiano, deve haver, em algum lugar, a mente de um Dar-Villiano dentro do seu corpo. Talvez se você repetir a viagem pela Unidade Transmatéria para o mesmo lugar, descubra onde está este outro corpo. Você acha que é uma boa idéia? Se achar, experimente, indo para **81**. Do contrário, você pode perguntar a opinião do comandante alienígena (vá para **221**) ou usar o computador para obter sugestões (vá para **299**).

25

Eles não recuam e preparam suas armas. Eles gritam com você, e, através do seu tradutor, você ouve que eles estão dizendo a você para que fique onde está. Você pode obedecê-los e esperar por eles (vá para **115**) ou continuar. Se quiser continuar, vá para **179**.

26

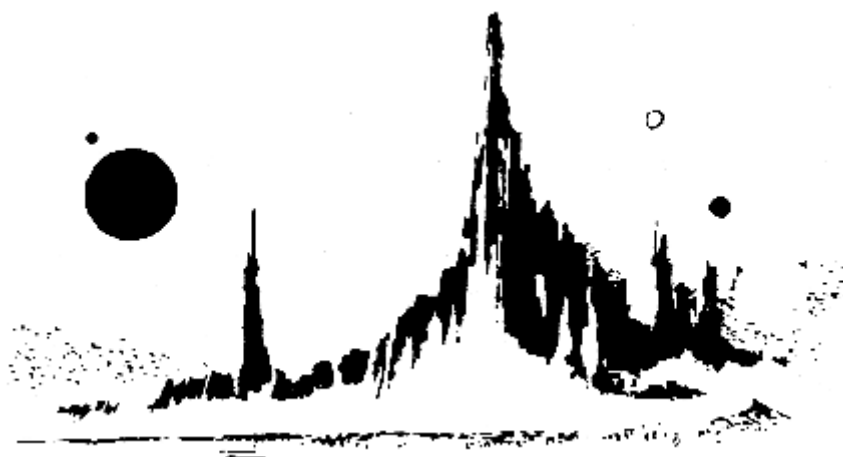
Na sala dos computadores, o Ganzigita dá instruções a você para que o deixe só, retome à ponte de comando e continue a seguir sua própria nave. Ele insere um pequeno módulo de decodificação na entrada de acesso ao computador para ler a sua memória e transmitir as informações de volta para o cruzador espacial.

De agora em diante, você estará em desvantagem em quaisquer confrontos com os Ganzigitas, uma vez que eles conhecem suas armas e defesas. Desconte 2 pontos de seus índices de PODER DE FOGO DAS ARMAS e ESCUDOS em quaisquer batalhas com esta raça.

O seu Oficial de Ciências já informou a você o que o alienígena está fazendo. Você não tomará nenhuma providência até chegar à base espacial de Ganzig (vá para **202**) ou fará planos para capturar o invasor (vá para **36**)?

27

Você examina minuciosamente o espaço à sua volta. À sua frente, há um planeta cinza-esverdeado que você atingirá em poucas horas. Você pode continuar nesse curso para o planeta (vá para **104**). Como alternativa, você pode dirigir-se para o que parece ser uma estação espacial a uma pequena distância de onde está (vá para **137**).





28

Escolha dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para acompanhar você na excursão até à superfície do planeta. Vocês entram na Unidade Transmatéria e, poucos minutos depois, se materializam em uma densa selva no planeta. Enquanto vocês estão organizando seus pertences, ouvem um ruído. À distância, se aproximando, há alguma coisa grande que abre caminho ruidosamente pelo mato na direção de vocês. Você dará instruções para que o grupo se esconda da coisa (vá para **184**) ou saque os faseadores (vá para **156**)?

29

O aerorrobô entra mais uma vez em contato com seu processador central. Mais uma vez ele lhe diz para segui-lo, e você novamente se recusa. Sem aviso prévio, um de seus membros emite um raio atordoante que deixa inconscientes no chão você e os demais membros de seu grupo. Cada membro do seu grupo de desembarque terá que perder 2 pontos de ENERGIA. Vocês acordam mais tarde em um aposento diferente. Vá para **181**.

30

Seu oficial passa a trabalhar com o microescavador. Falando com você através do comunicador, ele anuncia uma jazida substancial; mais do que suficiente para as exigências da nave. Colocando vários quilos em uma bolsa, ele se afasta do asteróide e se desloca de volta na direção da nave. Jogue um dado. Se obtiver um número 1, vá para **190**. Do contrário, vá para **165**.

31

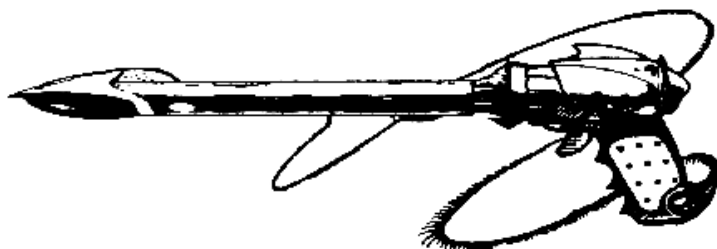
Você entra em contato com a nave e dá instruções para que você seja transportado de volta. Você chega na Unidade Transmatéria, feliz por ter saído do inferno lá embaixo. Você retorna à ponte de comando. Vá para **201**.

32

Você escolhe dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para o acompanhar no transporte de desembarque pela Unidade Transmatéria. Vocês se desmaterializam e reaparecem na superfície. Olhando à sua volta, vocês descobrem que estão em algum tipo de área demarcada ao ar livre, com edifícios em forma de domo atrás de vocês. O som de uma sirene corta o ar, e, saindo do domo, três alienígenas semelhantes a K'tait, aparecem correndo, de armas na mão! Vocês permitirão que eles se aproximem para ver o que eles querem (vá para **111**) ou puxarão e suas armas dispararão (vá para **122**)?

33

Jogue dois dados. Se o total obtido for *igual* ou *menor do que* o índice de HABILIDADE** de seu Oficial de Ciências, vá para **332**. Se o número obtido for *maior do que* o índice de HABILIDADE** de seu Oficial de Ciências, vá para **224**.





34

Você se aproxima de um planeta azul esverdeado de tamanho médio e assume posição de órbita. O exame da superfície do planeta revela diversos agrupamentos de formas de vida inteligente. Você tenta entrar em contato com eles, mas não consegue nada pelo rádio. Você vai desembarcar no planeta para investigar (volte para **13**) ou sairá de sua órbita e continuará adiante (vá para **203**)? Se você desembarcar, poderá levar três membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* com você.

35

Jogue dois dados. Se o número obtido *exceder* a HABILIDADE de seu Oficial de Ciências, volte para **24**. Se o número for *igual ou menor do que* a HABILIDADE de seu OC, volte para **9**.

36

Com você estão seus Oficiais de Ciências, Segurança e Engenharia. Você pode ordenar a qualquer um deles que tente dominar o Ganzigita ou poderá atacá-lo você mesmo. Decida quem se encarregará do alienígena e vá para **330**.

37

Eles param de atirar e desarmam você. Por sorte, as armas deles estavam reguladas somente para atordoar, e quaisquer membros da tripulação que tenham sido atingidos pelos disparos recuperam a consciência. Os alienígenas escoltam vocês para uma sala de detenção e prendem vocês lá. Vá para **187**.

38

Você estabelece o curso na direção do buraco negro, reduzindo para uma velocidade inferior à interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente sua velocidade e seu ângulo de entrada, você se dirige para o interior do vazio escuro. Você sente a nave sendo puxada pela imensa força gravitacional e ordena a toda a tripulação que aperte os cintos. Subitamente, a nave dá um solavanco e acelera. A força-G é tão grande que você e sua tripulação desmaiam. Vá para **339**.

39

Dilane pede que, em nome da segurança, você desembarque sozinho na superfície do planeta, o que você faz. Você rematerializa-se dentro de um aposento grande, de paredes lisas. Uma porta se abre e aparecem dois Macomoniamos vestindo macacões coloridos, seguidos pela própria Dilane. Usando algum tipo de mecanismo de detecção, os técnicos verificam se você tem armas e comunicam a existência de seu faseador a Dilane. Ela concorda e depois pergunta o que você gostaria de ver. Você gostaria:

De falar com o Departamento de Astronomia
sobre formas de voltar para casa?

Vá para **169**

De pedir a ela que mostre a cidade a você?

Vá para **218**

40

Você instrui seu oficial de navegação para que planeje um curso para a estrela dupla e dá ordens para que se use velocidade interestelar. A nave acelera na direção de seu destino. De repente, uma voz agitada surge em seu interfone, pedindo para que você desça até a cantina, onde houve um distúrbio. Vá para **314**.

41

Saindo da órbita em torno de Jolsen-3, você examina a área com seus sensores, em busca de planetas que possam oferecer condições de vida. Um pequeno planeta amarelo é localizado como o mais próximo. Você seguirá para este planeta (vá para **89**) ou continuará para o espaço exterior (vá para **253**)?

42

A criatura se acalma; aparentemente, ela ficou apenas surpresa por ter sido acordada de seu sono por completos estranhos, e, diga-se de passagem, estranhos tão feios! Ela explica que é um Timol e parece ser uma criatura bastante amigável. Circula saltitante pela sala e oferece comida e bebida a vocês, que recusam delicadamente. Este é um planeta de imigrantes, povoado inicialmente por todo tipo de alienígenas diferentes, na maior parte criaturas que não conseguiam suportar seus planetas de origem e outras criaturas de espírito altamente aventureiro.

Como o planeta demonstrou ser um lugar agradável para viver, com um clima ameno, não demorou muito para que se espalhasse pela galáxia a notícia da existência dessa "terra promissora" de liberdade e igualdade, atraindo muitos outros imigrantes. O problema é que não era permitido a ninguém assumir uma posição de responsabilidade - todos eram inteiramente iguais. O resultado é que, depois de muitos anos de imigração, o lugar estava no mais completo caos. Os habitantes não tinham decidido nem qual seria o nome do planeta!

Você explica os seus próprios apuros para o Timol – como você está perdido em um universo paralelo ao seu. A criatura não sabe muito sobre astronomia e viagens interestelares, mas sugere que você parta na direção do planeta Culematter, pois a civilização de lá é muito avançada. Você agradece pela informação e sai. Você pode, se quiser, dirigir-se para o edifício principal no fim da rua (vá para **13**) ou retornar à nave para seguir viagem (vá para **290**).

43

Quando os guardas entram no aposento para levar os alienígenas para a Prova do Qualk, vocês os atacam. Na batalha, os guardas podem usar seus cassetes eletrônicos, que atingem o sistema nervoso. Cada vez que um dos membros de seu grupo de desembarque for atingido por um guarda, jogue um dado. Se o resultado for 4, 5 ou 6, a pancada foi com um cassete eletrônico, o que causará 4 pontos de perda de ENERGIA ao invés dos 2 normais (se o resultado for 1, 2 ou 3, isso significa apenas danos normais). Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar para este número depois.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro guarda	8	7
Segundo guarda	7	7
Terceiro guarda	8	7

Se você derrotar os guardas, vá para **301**. Se decidir se render durante a luta, vá para **239**.

44

Ao se aproximar da estrela púrpura, seus sensores indicam que o segundo planeta possui uma atmosfera ideal para a vida. Você entra na órbita em torno do planeta e examina a superfície. Há fortes indicações de atividade inteligente. Na realidade, é provável que a civilização do planeta seja mais avançada do que a sua. Você pode se transportar para o planeta (vá para **171**) ou prosseguir (vá para **250**).

45

Depois de ajustar a regulação de calor no seu faseador, você dispara um raio para o chão, fazendo um círculo em torno de si mesmo. Para seu alívio, a pressão na sua perna diminui, e você agora consegue arrancar as trepadeiras presas nela. Porém, o gasto de energia do seu faseador foi severo, e você não poderá utilizá-lo até que possa recarregá-lo na nave. Você pode retornar para a nave (vá para **311**), ou continuar a procurar animais Para caçar e usar na alimentação (vá para **173**). A despeito da sua escolha, você já cortou uma quantidade considerável de vegetação e faz com que isso seja transportado para bordo.

46

Seu Oficial de Medicina aparece com um possível antídoto e o injeta em si mesma. Ela desce para o compartimento de acoplamento sem usar um traje AEV e espera. Uma hora depois, ela ainda não demonstra sinais da doença. O antídoto funcionou! Toda a tripulação se apresenta na Divisão Médica para tratamento. Volte para **11**.

47

Aproximando-se do centro do agrupamento, seu oficial corre de um lado para outro, a fim de evitar os asteróides que voam de passagem constantemente. Ocasionalmente, um bate no outro e eles se projetam em diferentes direções, às vezes causando uma espécie de reação em cadeia. Usando um sensor portátil, seu oficial localiza quatro asteróides, todos contendo minério de dilíbrio. Qual ele escolherá?

Primeiro asteróide	Volte para 30
Segundo asteróide	Vá para 96
Terceiro asteróide	Vá para 217
Quarto asteróide	Vá para 295

48

Seu oficial mais graduado aciona o comunicador e instrui a nave para que transporte de volta para bordo os membros da tripulação, o Comandante Domm e você. Na nave, seu Oficial de Ciências processa uma análise da situação no computador. Ele indica que você foi transportado para as coordenadas exatas de um dos guardas Dar-Villianos, e por isso seu corpo apareceu dentro dele.

Você precisa agora resolver como vai se separar dele. Você:

Pedirá a opinião de seu Oficial de Ciências?	Volte para 35
Consultará o computador da nave?	Vá para 299
Perguntará ao Comandante Dar-Villiano se ele tem alguma idéia?	Vá para 221

49

Você espera uma oportunidade e então salta sobre o guarda. Ele é extremamente forte, e você não é, sozinho, adversário à altura dele. Mas, se houver dois ou três de vocês, se juntando para lutar, talvez possam dominá-lo. Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número.

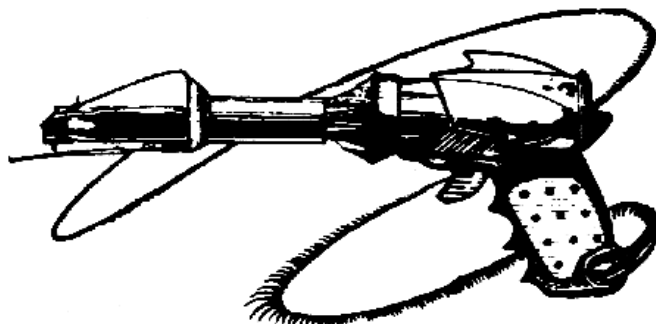
O alienígena atacará duas vezes em uma série de combate (por isso você tem que jogar os dados duas vezes para determinar a *Força de Ataque* dele), e cada ataque será dirigido contra aquele de vocês que possuir o índice mais alto de ENERGIA (tire cara ou coroa se houver dois empatados).

GUARDA ALIENÍGENA

HABILIDADE 11

ENERGIA 14

Se você reduzir a ENERGIA da criatura para cinco, poderá conseguir arrancar o seu capacete, o que o torna incapaz. Se você fizer isso, vá para **147**. Se, em qualquer momento, a luta estiver indo mal para o seu lado, e você preferir desistir, vá para **309**.



50

Qualquer um dos itens abaixo pode ser oferecido para pagar suas taxas de pouso, uma vez que todos são valiosos para o espaçoporto: pó mineral amarelo, malinita ou metal verde fluorescente. Se você possuir algum deles, poderá pousar (vá para **157**). Do contrário, você terá que negociar com eles (vá para **294**).

51

O computador da nave não tem informações a respeito da Confederação Imperial de Ganzig. Impaciente com a sua demora, o cruzador espacial dispara um tiro cuidadosamente calculado para atingir a proa da sua nave; ele é absorvido pelos seus escudos - mais isso custa 2 pontos de ESCUDO (corte esses pontos na sua *Folha de Aventuras*)

Você:

Responderá à exigência do
Comandante M'k Tel?

Vá para **281**

Responderá ao fogo?

Vá para **135**

52

Ao se aproximar do espaçoporto, você recebe uma mensagem confusa, advertindo para que você não pouse. Você tenta mais uma vez entrar em contato com o espaçoporto, mas não recebe nenhuma resposta. Você se arriscará a seguir em frente com seu plano e atracar (vá para **193**) ou se afastará e retornará ao curso primitivo (vá para **109**)?



53

Ao passar pela moldura, você cai para frente. Você entra em pânico, mas então compreende que não está realmente caindo, porém flutuando enquanto desce pelo espaço vazio. Gradualmente, uma luz começa a se espalhar à sua volta, e você pode ver que está chegando a uma espécie de caminho, aparentemente feito de uma energia imaterial. Ao pousar sobre ele, você olha em torno. O caminho faz curvas e voltas, bifurca-se e se junta à sua frente como uma teia de aranha fixada no vazio negro. O caminho parece ser capaz de sustentar o seu peso, mas tudo à sua volta é escuridão vazia. Cautelosamente, você prossegue pelo caminho, tateando com os pés para sentir onde pisa.

A sua frente, o caminho se divide. Você tomará a direção da esquerda (vá para **293**) ou a direção da direita (vá para **312**)?

54

Você tenta continuar a conversa, mas só consegue fazer com que ele fique mais furioso. Ele chama seus companheiros, e dois Terryais com as armas na mão entram no aposento. “Liquide-os!” ele grita, e os dois apontam suas armas. O velho também saca uma arma, e os três disparam contra você. Vá para **343** para conhecer as regras do combate com faseador, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar depois. Os Terryais atiram primeiro.

HABILIDADE

Velho	6
Primeiro Terryal	7
Segundo Terryal	5

Se você sobreviver à luta, poderá se transportar de volta para bordo da nave, juntamente com os membros da tripulação que sobreviverem. Vá para **120**.

55

Você entra no edifício e olha à sua volta. Parece ser alguma espécie de biblioteca. Você repara em um tipo de jornal na mesa da recepção e o leva com você; talvez lhe dê algum tipo de indicação quanto ao por que desta cidade inteira parecer estar deserta. Felizmente, a biblioteca é controlada por computador. Você liga um dos terminais e, depois de alguns ruídos como zumbidos, ouve-se uma voz: “Boa tarde, leitor. Que assunto o traz aqui hoje?” Primeiro que tudo, você pede história local, mas a entrada mais recente parece ser de algum tempo atrás, quando esta cidade estava cheia de vida.

Um dos membros da sua tripulação corre até você. “Capitão,” ele diz, “eu estava olhando agora mesmo os arquivos astronômicos. Há um buraco negro que eles acham que pode ser uma passagem no espaço. É no Setor 288!” Esta notícia é realmente emocionante, e você instrui a nave para que transporte você de volta a bordo para verificar esta localização. Vá para **130**.



56

O planeta é negro e árido, com uma superfície rochosa e acidentada. Você explora o terreno por meia hora e depois decide se transportar de volta para a nave, já que seu ar está próximo de acabar. Ao acionar o seu comunicador, você fica horrorizado ao descobrir que não consegue entrar em contato com a nave! Seu Oficial de Ciências sugere que talvez isso seja causado pelas rochas magnéticas do planeta, que estão bloqueando o seu sinal. Ele analisa o problema por algum tempo e apresenta uma idéia. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igual* ou menor do que o índice de HABILIDADE dele, vá para **117**; se ultrapassar a HABILIDADE dele, vá para **313**.

57

Você seleciona dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para acompanhar você ao planeta. Ao se materializar na superfície, você é cumprimentado por K'tait. Ele convida vocês para entrar em seu escritório e conta mais sobre o planeta. Você explica que acha que a única maneira de retornar a seu universo é viajar de volta através de um buraco negro, e pergunta se alguém no planeta teria possibilidade de ajudar. Ele acha que é provável. Um sinal na sua mesa chama-o para “a arena”. Ele pede desculpas e sai. Você espera que ele retome. Vá para **287**.

58

Você tenta uma outra mensagem em todas as frequências, mas não obtém resposta. Outra explosão sacode a nave. Jogue dois dados. Um resultado *igual* ou *menor do que* o seu índice de ESCUDOS faz 1 ponto de danos aos ESCUDOS. Um resultado *maior do que* o seu índice de ESCUDOS faz 2 pontos, e um 6 nos dois dados causa danos de 5 pontos aos seus ESCUDOS. Você emite a ordem de posições de batalha. Vá para **235**.

59

Você reduz e sai da impulsão interestelar a uma distância segura do buraco negro. Seu Oficial de Ciências planeja seu curso ideal no computador da nave. Ao avançar, você pode sentir a imensa atração gravitacional da estrela morta. Você permite que a nave seja sugada, enquanto a tripulação se amarra aos assentos. A nave é arrastada para frente, penetrando no vazio, e todas as pessoas desmaiam. Vá para **339**.

60

Você se aproxima do pequeno agrupamento. Uma mensagem do seu oficial de suprimentos chega pelo interfone. “Capitão”, ele relata, “acabei de descobrir um defeito em um dos nossos congeladores. Perdemos uma grande quantidade de comida. O que sobrou só dá para alimentar a tripulação por no máximo quarenta e oito horas!”. Você concorda que é preciso conseguir suprimentos para a nave imediatamente.

Examinando o agrupamento à sua frente, você localiza dois planetas de temperatura e gravidade adequadas para permitir a vida; um tem uma coloração verde, e o outro, azul. Você investigará o planeta verde (vá para **136**) ou o azul (vá para **260**)?



61

Regulem os seus faseadores e disparem. Vá para **343** para conhecer as regras para os disparos dos faseadores. Cada membro de seu grupo pode disparar uma vez no guarda. Se seus faseadores estiverem regulados para *atordoar*, some 2 pontos a cada resultado dos dados, pois o guarda está usando armadura (não faça esta dedução se os faseadores estiverem regulados para *matar*). Se vocês atingirem o guarda, vá para **244**. Se todos errarem, vá para **231**.

62

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, reduzindo para velocidade inferior a interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente seu ângulo de entrada e sua velocidade, você se dirige diretamente para o vazio negro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda a tripulação que se amarre aos assentos. Subitamente, a nave dá um solavanco para frente e começa a acelerar. A força-G é tão grande que você, juntamente com o resto da tripulação, desmaia. Vá para **339**.

63

Os guardas se recuperam e apontam suas armas para você. Mantendo você a frente, eles o conduzem pelo corredor para um elevador. Depois de alguns minutos dentro dele, você chega ao Centro de Detenção, onde é jogado em uma cela de prisão. Sem que você saiba, os Dar-Villianos estão desorientados, sem conseguir resolver exatamente como lidar com o seu problema. Eles acabam decidindo que a solução mais fácil para o problema é livrar-se dele. Um gás penetra na cela pelo conduto de ventilação, e você entra em um estado de inconsciência do qual não voltará...

64

Os Campeonatos são organizados anualmente em Malini para propiciar diversão para os mineiros. Consistem em uma variedade de provas atléticas que testam todos os aspectos de habilidade e resistência. Os alienígenas que estão com você participarão da Prova do Qualk. Os Qualks são animais semi-inteligentes que voam rapidamente e possuem bicos afiados como navalhas. Em Malini, são considerados animais nocivos e perigosos. Seus companheiros de cela receberão faseadores para usar como armas e tentarão a sorte contra um bando (trinta ou quarenta) de Qualks. A vitória significa a liberdade e generosas recompensas em malinita.

Você pode esperar para ver em que espécie de jogo você será inscrito (vá para **239**), ou planejar uma fuga (volte para **43**).





65

Você permite que a tripulação tenha duas horas de licença no espaçoporto para relaxar. A maioria da tripulação, juntamente com você e seus oficiais, se dirige à sala de jogos e ao bar.

O bar é um lugar bastante sem graça, escuro e enfumaçado. Vários tipos alienígenas estranhos estão bebendo drinques cheios de cores, e, quando vocês entram, eles olham na sua direção com desconfiança. Vocês se sentam em uma mesa do canto, depois de pedirem seus drinques. Ao lado de vocês, há um grupo de criaturas idênticas, todas com pele escura e cheia de verrugas, e também narizes compridos. Um deles esbarra em você e grunhe ameaçadoramente. Seus oficiais se levantam em sua defesa. Uma coisa leva à outra e, antes que você possa evitar, os ânimos se exaltam e começa uma briga.

Cada um dos oficiais e Guardas de Segurança da sua *Folha de Aventuras* enfrenta um dos alienígenas, e vocês terão que lutar até a morte em cada combate. Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois. Cada um dos alienígenas é idêntico:

CRIATURAS DO BAR HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Quando todas as lutas estiverem concluídas, você (se ainda estiver vivo) dá ordens para que todos retomem a nave imediatamente. Vá para **242**

66

Depois de acoplar o avião de reconhecimento, o grupo segue diretamente para a sala de reuniões para se apresentar a você. Durante o relato das descobertas deles, você é subitamente interrompido por uma mensagem urgente: “Capitão! Perdemos três membros da equipe de engenharia que participaram da operação de acoplamento do avião de reconhecimento. Estão todos mortos!” Qual será a sua primeira ordem?

Colocar o grupo de desembarque em
quarentena na Divisão Médica.

Vá para **306**

Isolar o compartimento de acoplamento.

Volte para **18**

Ejetar o avião de reconhecimento no espaço.

Vá para **201**

67

Você experimenta o seu comunicador, mas só consegue ouvir estática. Alguma coisa no edifício está bloqueando o seu sinal. Porém, ao tentar regular os controles você repara em algo de estranho. Todos os alienígenas que estão no seu campo visual ficam imóveis, como estátuas. Você descobriu algo que pode ser a sua maneira de escapar. Você desliga o comunicador, e os alienígenas recomeçam a se mexer. Vá para **215**.

68

As condições são muito primitivas. Seu OC repara que muitos dos alienígenas estão com febre e tenta um remédio que parece diminuir a febre. Os alienígenas ficam agradecidos pela sua ajuda. Vá para **210**.

69

Você está agora diante de um problema. Você pode continuar em velocidade interestelar e esperar que o seu suprimento de dilíbrio dure até que você chegue a seu destino (volte para **10**), ou pode acionar uma fonte de energia auxiliar, que desviará energia de uma de suas outras funções (vá para **323**). Qual você escolherá?

70

Seu Oficial de Engenharia entra no laboratório e põe-se a trabalhar. Uma hora mais tarde, ele manda mensagem. Ele já tentou vários tipos de sistemas de discriminação no filtro, mas não consegue fazer nenhum deles funcionar. Você terá que consultar seu Oficial de Ciências (volte para **35**) ou o Comandante alienígena (vá para **221**).

71

Com as armas na mão, vocês observam cuidadosamente as criaturas. Há uma rápida troca de sinais, e seu “abrigo” anterior dispara selva adentro. Você agora está de frente para o recém-chegado. Vá para **156**.



72

A multidão vibra quando o robô tomba e desaba no chão. Você é conduzido para fora para conhecer o presidente executivo da empresa de mineração, que entrega a você o prêmio costumeiro: liberdade e uma quantidade generosa de malinita. Você menciona a sua missão e seu desejo de encontrar um caminho de volta para seu próprio universo. Ele assente e pede que você o siga até o Quartel-General de Astronáutica. Vá para **280**.

73

Há degraus que conduzem ao grande edifício. Uma inscrição na porta indica que este é um edifício de alguma importância. Você bate na porta, mas ninguém responde, embora você possa ouvir vozes agitadas do lado de dentro. Você empurra a porta, ela abre, e você penetra em um salão de entrada bem grande. Diversos pares de alienígenas de uma variedade de formas e tamanhos cruzam o corredor à sua frente, circulando decididamente de uma sala para outra e discutindo acaloradamente uns com os outros. Uma criatura misteriosa, vestida com uma túnica azul surrada, repara em você e se vira na sua direção. Não se consegue ver seu rosto, mas os olhos brilham com azul forte para você. Ele fala, e seu tradutor interpreta: “Ah, você parece interessante. Onde você acha que deve ser colocado o novo posto médico?”. Você explica que é novo na área e que gostaria de encontrar alguma autoridade. O alienígena ri: “Ninguém tem autoridade aqui, meu amigo. Somos todos iguais! Venha, deixe-me mostrar tudo.” Ele se oferece para levá-lo:

Para a sala principal de reuniões
Para uma volta na área

Vá para **161**
Vá para **103**

74

O Robô de Serviço leva você até uma sala de espera. Depois de alguns minutos, você é conduzido a um escritório suntuoso com paredes de metal polido. Atrás da mesa, de pé diante de uma grande janela que dá para o espaço, há uma criatura grande. Possui uma cabeça e um tronco longos e a forma de uma ampulheta antiga. O alienígena se apresenta como sendo D'Ouse-E e pergunta como pode ajudar você. Ele é aparentemente o Controlador deste espaçoporto. Você explica a sua posição e pergunta se ele poderia ajudá-lo a encontrar o caminho de volta para seu universo. Ele pede que você espere enquanto ele entra em contato com a Seção de Mapeamento. Sentado em postura ereta, em estado de meditação, ele parece estar entrando em contato com alguém por telepatia. Você espera pacientemente. De repente, ele sai do transe em que estava. “Não posso garantir que estas informações irão ajudá-lo”, ele diz, “mas meu Oficial de Mapeação fez alguns estudos sobre as passagens entre universos. Parece provável que dois universos se tocarão no futuro próximo - Data Estelar 77 para ser preciso - embora não haja meio de prever se provavelmente será o seu universo. Você poderá se transferir através de um buraco negro, mas ele não pode ter certeza de qual será.” Você agradece pelas informações e retorna à nave. Vá para 242.

75

O prisioneiro inconsciente é levado para a Divisão Médica, onde seu Oficial de Medicina realiza vários exames. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igual ou maior do que* o índice de HABILIDADE do seu Oficial de Medicina, vá para 90. Se o resultado for *menor do que* a HABILIDADE de seu OM, vá para 213. Se seu Oficial de Medicina tiver sido perdido ou for o membro da tripulação afetado, seu substituto imediato realizará os exames; neste caso, desconte 2 da HABILIDADE de seu OM, conforme assinalado na sua *Folha de Aventuras*.

76

Você recolhe as armas dos guardas e retorna para o quartel-general do Comandante Domm. Com as armas em posição, você entra no aposento. Seu oficial mais graduado sugere que você retome a nave para procurar uma solução para o seu problema, levando Domm com você. Volte para 48.

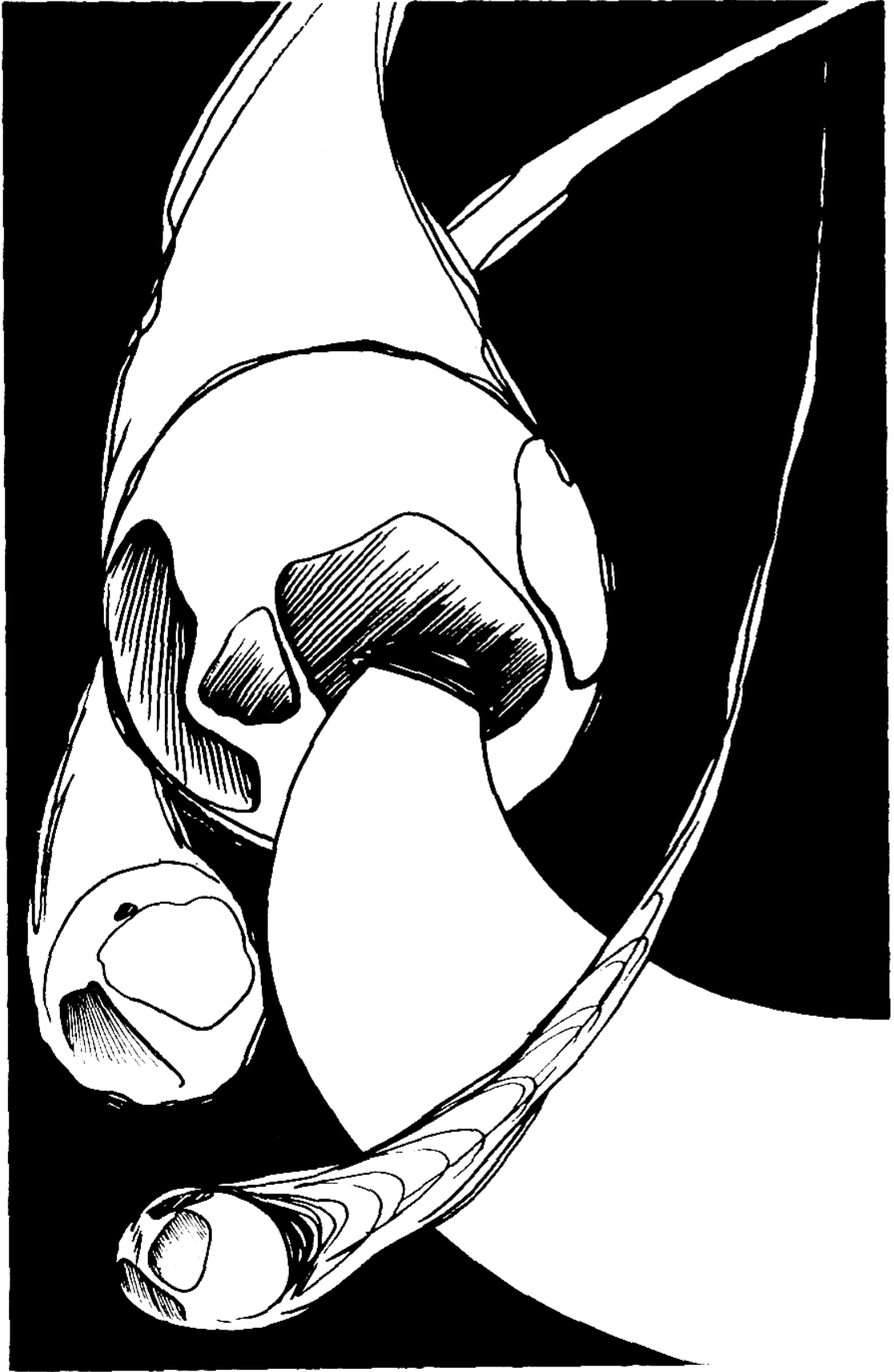


77

O caminho continua, e logo você chega a outra bifurcação. Você escolherá a estrada da esquerda (vá para 312) ou a estrada da direita (vá para 192)?

78

Sob escolta armada, você é levado a uma sala de espera e deixado com vários outros competidores. Você fará mais perguntas a eles sobre os Campeonatos (volte para 64) ou perguntará a eles sobre a maneira de conseguir escapar (vá para 94)?



79

Ao se aproximar, você corta os motores. Passando para o controle visual na tela, você vê o pequeno agrupamento à distância. Subitamente, seu oficial de navegação volta-se bruscamente. “Capitão!” ele exclama, “tempestade de meteoritos bem na nossa frente. Estamos indo direto para ela!”. Qual será a sua ordem:

Manobra evasiva

Vá para **254**

Ativar escudos

Vá para **283**

80

Seus oficiais se esforçam ao máximo, mas o moral está baixo. Há notícias de dois suicídios. A Divisão Médica fica sobrecarregada pela quantidade de membros da tripulação que está sofrendo de distúrbios nervosos. Seu Oficial de Navegação entra em contato com você, emocionado. “Capitão!” ele exclama, “os sensores registram um buraco negro à 4,2 anos-luz daqui!”. Você decide adotar uma política de tudo-ou-nada e entra em impulsão interestelar na direção dele. Volte para **59**.

81

Você entra na Unidade Transmatéria e é transportado para a superfície de Dar-Vil. Você chega no mesmo estado. A experiência não deu certo. Você se faz transportar de volta. Terá agora que consultar o computador (vá para **299**) ou pedir a opinião de Domm (vá para **221**).

82

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente seu ângulo de entrada e sua velocidade, você se dirige para o vazio negro. Pode-se sentir a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional, e você ordena a toda a tripulação para que aperte os cintos de seus assentos. A força-G é tão grande que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para **339**.

83

Seu Oficial de Ciências leva uma cópia do programa de controle do clima para tentar analisá-lo no computador da nave. Foi escrito em uma linguagem estranha, mas o computador é capaz de fornecer alguma idéia de como são seus padrões lógicos. Seu OC faz pequenas alterações nele e processa o programa modificado. Em poucos momentos, a chuva diminui. Bran-Sel fica maravilhado e se oferece para usar o computador dele na procura de um buraco negro adequado para transportar vocês de volta a seu próprio universo. O computador localiza diversos buracos negros como esses, mas, infelizmente, não consegue distinguir o buraco negro adequado entre eles, embora seja capaz de informar que vocês terão que viajar na direção dele a uma velocidade interestelar 3 para efetuar a transferência com êxito.

Você agradece a Bran-Sel pela ajuda e se transfere de volta para a nave. Vá para **203**.

84

De volta à nave, você coloca seu relatório no computador e usa os sensores de longa distância para sondar na busca de seu próximo destino (se você precisava de cristal de dilúrio, o minério que você encontrou já está convertido na Seção de Engenharia). Os sensores indicam duas estrelas favoráveis à frente, com sistemas planetários na sua órbita; uma delas é uma estrela púrpura brilhante, e a outra uma estrela dupla. Se quiser ir para a primeira, vá para **270**; para investigar a estrela dupla, volte para **40**.

85

Luff chama um de seus médicos para acompanhar você até a nave, mas você terá que deixar seus dois membros da tripulação no planeta como garantia. Você e Ledoux, o médico, são transportados de volta a bordo da *Traveller*. Durante uma hora, Ledoux trata todos os membros da tripulação que precisavam de cuidados médicos. Vocês dois retornam então ao planeta, onde o médico atende você e seus companheiros. Você pode repor seus índices de HABILIDADE e ENERGIA para seus valores iniciais, isso valendo para todos os membros da tripulação que estão na lista da *Folha de Aventuras*. Vá para 229.

86

Você aumenta a velocidade na direção de um planeta azul fosco e começa a girar em sua órbita. Os sensores de curto alcance indicam que é um planeta onde há vida. A área mais densamente povoada parece ser uma cidade no centro de uma grande ilha. Você pode desembarcar no centro da cidade, levando dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* com você (vá para 209) ou pode sair de órbita e prosseguir (vá para 321).

87

Você pára um momento para ver se as plantas desistiram agora. Mas as trepadeiras se enroscam em torno de você, prendendo seus braços de encontro a seu corpo. Em pânico você tenta se livrar à força, mas seus esforços não adiantam nada. As plantas aumentam o aperto em torno de seu pescoço; você está sufocando, mas não tem meios de impedir que as plantas estrangulem você. Você terminou os seus dias como alimento das próprias plantas que você pensou que serviriam de comida para a sua tripulação.

88

O sócia transmite a mensagem à nave, instruindo toda a tripulação a tirar uma licença de, vinte e quatro horas neste planeta, “pois é muito hospitaleiro, tão amigável quanto Malthus-4”. Seu Oficial de Ciências percebe o deslize. Malthus-4 é um planeta desolado, habitado por uma raça extremamente belicosa e usado pela Terra como um planeta-prisão. Seu Oficial de Ciências exige que o capitão retorne à nave para dar a ordem em pessoa. Os Macmonianos não podem permitir que o sócia seja examinado muito de perto, por isso ele continua a se comunicar pelo rádio. Para grande horror dos Macomonianos, ele ao ser interrogado, revela o que aconteceu a seu Oficial de Ciências. Sob ameaça de devastação pelos faseados da nave, eles concordam em liberar você. Você é transportado para a nave. Vá para 141.

89

Você assume posição de órbita em torno de um pequeno planeta que gira à volta de uma grande estrela vermelha. Seus sensores indicam que o planeta provavelmente não possuía vida. A superfície é quente e vulcânica. Você desembarcará para explorar (vá para 145) ou irá embora (vá para 207).

90

Depois de uma análise detalhada, seu Oficial de Medicina não consegue encontrar nenhuma razão para justificar a ocorrência deste ataque de loucura. Incapaz de fazer qualquer coisa pelo paciente, ela sugere confinar o membro da tripulação afetado na prisão até que se descubra uma cura. Os Guardas de Segurança levam-no para a área de detenção e o trancam na prisão. Este membro da tripulação não participará mais desta aventura. Você retorna à ponte de comando. Vá para 336.



91

Ao entrar, você fica de olhos arregalados. Você não está no grande salão, ou talvez sala de convenções, que esperava, mas sim em um grande complexo de computadores. As paredes são cobertas de painéis de controle sofisticados com muitos indicadores, botões e luzes de sinalização. No centro do aposento, atrás de uma grande tela lajeada por vários teclados, está sentada uma figura humana. Quando você se aproxima, esta figura se vira na sua cadeira. Vá para **164**.

92

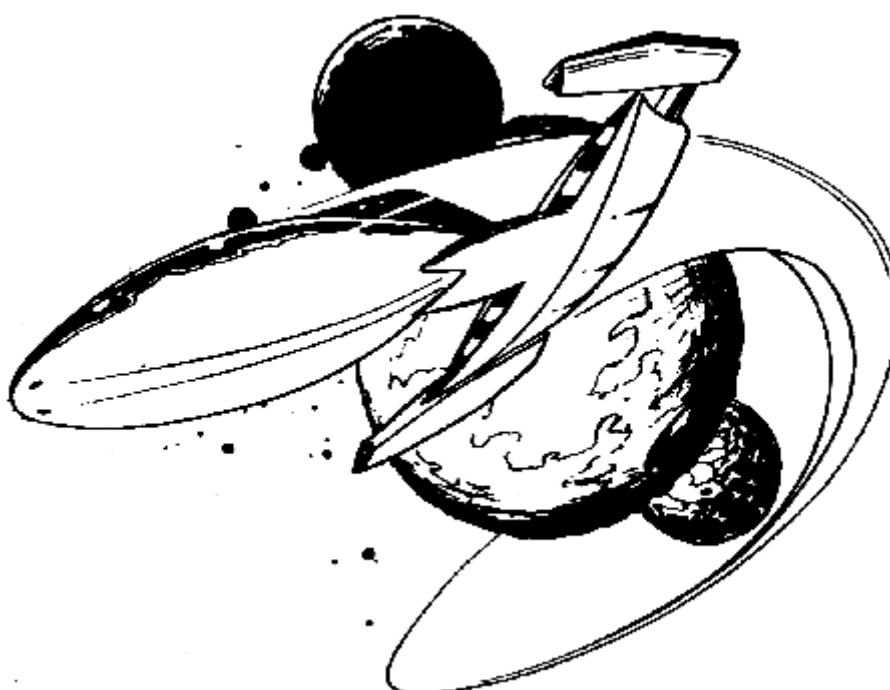
Você se lança no espaço, com os sensores sondando tudo à sua frente. Um pequeno ponto que se move rapidamente entra no campo de ação deles. Ao se aproximar, você o identifica como sendo uma outra nave. Você envia uma mensagem de rádio em todas as frequências, e logo um rosto alienígena aparece na sua tela. O rosto é marrom, escamoso e de certa forma com aparência de réptil, se apresentando como Comandante M'k Mal da Confederação Imperial de Ganzig. Você já se encontrou com a Confederação Imperial de Ganzig antes? Em caso afirmativo, vá para **335**. Se não, volte para **5**.

93

Você sai da velocidade interestelar próximo a um aglomerado de estrelas que parece interessante. Você resolve investigar. Volte para **79**.

94

Os alienígenas que dividem o aposento com você são muito brigões, talvez mineiros que, cansados do trabalho nas minas, alimentam a esperança de ficar ricos rapidamente, uma vez que os prêmios para os jogos em que estão inscritos são aparentemente valiosos. As possibilidades de fuga, lhe dizem, são mínimas. As ante-salas são fortemente guardadas, e os guardas possuem cassetetes eletrônicos que causam uma dor terrível nas suas vítimas. Você pode tentar a sorte em qualquer dos campeonatos que lhe estejam destinados (vá para **239**) ou planejar uma fuga, preparando uma emboscada para os guardas quando eles entrarem no aposento (volte para **43**).



95

Você é conduzido para fora do Centro de Detenção. Os dois novos guardas que estão escoltando você estão vigiando a sua tripulação mais cuidadosamente do que a você mesmo. Ao virar uma curva em um corredor, você vê a oportunidade de atacar um deles. Mas há um lado em você que resiste a este impulso, e você tem que lutar decididamente para superar esta resistência. Você aproveita a oportunidade e ataca um dos guardas, mas a sua força fica diminuída pelo seu conflito interno.

	HABILIDADE	ENERGIA
Seu guarda.	7	6
Você.	6	7

Enquanto você está lutando, sua tripulação avança sobre o outro guarda.

Guarda	HABILIDADE 7	ENERGIA 7
--------	--------------	-----------

Vá para **342** para conhecer as regras completas de combate corpo a corpo, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois. Primeiro, você lutará uma série de ataque com o seu guarda, depois os seus membros da tripulação lutarão uma série de ataque com o guarda deles, e assim por diante. Se a sua tripulação matar o outro guarda, virá ajudar você. Se você matar o guarda que atacou, poderá ajudar a sua tripulação. Se você e a sua tripulação derrotarem os guardas, volte para **16**. Se as coisas estiverem indo mal, e você quiser parar de lutar, volte para **63**.

96

Usando uma ferramenta de microescavação retirada de seu cinto, seu oficial começa a trabalhar no asteróide. A jazida é substancial, e ele consegue retirar vários quilos de minério para encher uma bolsa. Desviando-se cuidadosamente dos asteróides que passam, ele salta de volta para a nave. Vá para **190**.

97

Você continua a observar cuidadosamente a superfície. É um planeta de alta densidade, com uma crosta metálica. Você escolhe dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para acompanharem você, e vocês vestem trajes antigravidade na Unidade Transmatéria. Momentos depois, você está na superfície do planeta. Vá para **230**.

98

Estes quitutes têm um sabor de certo modo sintético, como também a consistência, mas não são desagradáveis, e você começa a conversar com o Primeiro Oficial sobre o seu próprio mundo, enquanto ele conta coisas sobre Jolsen-3. Pouco tempo depois, você começa a se sentir sonolento, o que é muito estranho, porque ainda faltam muitas horas para o seu horário de descanso. Suas pálpebras se tornam pesadas, e você tem que se esforçar para permanecer consciente. Tarde demais, você se dá conta de que a sua comida estava misturada a alguma droga. Enquanto você desliza para um sono profundo, ouve I-Abail dizendo para seu assistente: “Vamos levar o nosso visitante para o laboratório do portal.” Vá para **121**.

99

Você puxa conversa com o Ganzigita e o leva para uma visita guiada da nave, tentando ganhar tempo. Você mostra a ele o compartimento de carga, o ponto de acoplamento do módulo, a área de recreação e os laboratórios científicos. No laboratório de Comportamento animal, o alienígena solta um grito ao ver uma águia acorrentada a um poleiro. Você conclui que, no mundo dos Ganzigitas, criaturas semelhantes são inimigos mortais. Você:

Ignorará o incidente e continuará a visita
via sala do computador?

Volte para 26

Soltará a águia?

Vá para 245

Aproveitará a distração para
capturar o alienígena?

Volte para 36

100

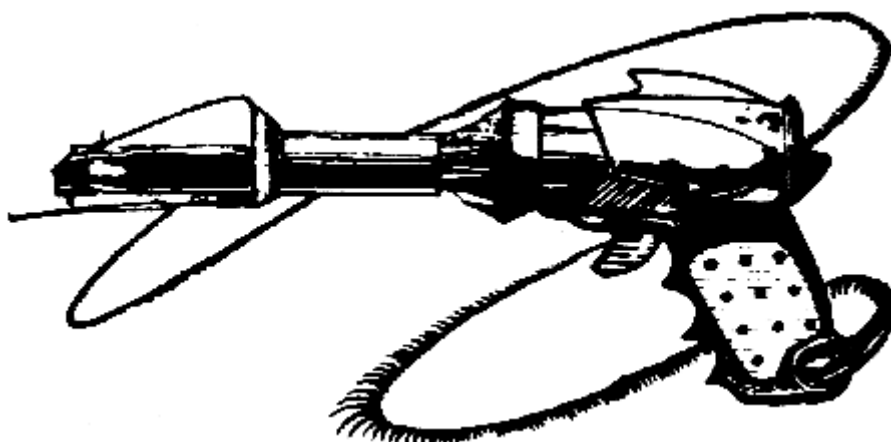
A criatura parece examinar você por algum tempo, depois se vira e sai caminhando até desaparecer na selva. Você pode agora começar a colher vegetação para servir de alimento (vá para 236) ou seguir em busca de animais para caçar (vá para 173).

101

Seu Oficial de Medicina é conduzido a alguns dos casebres para ver se é possível fazer alguma coisa. Jogue dois dados e compare o total com o índice de HABILIDADE de seu OM. Se o resultado for *igual* ou *maior do que* a sua HABILIDADE, volte para 7. Se o resultado for *menor do que* a sua HABILIDADE, volte para 68.

102

Os guardas estão um pouco hesitantes, mas, como os esforços desesperados cessaram, eles lentamente o soltam. Você começa a conversar com ele e, ao fazê-lo, ele salta sobre você, atravessando a sala antes que alguém possa fazer qualquer coisa para impedi-lo! Vocês lutam. Passe por duas séries de combate (vá para 342 para conhecer as regras de combate, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a esse número depois). O estado histérico de seu adversário dá a ele uma força excepcional - some 3 pontos à sua HABILIDADE. Depois de duas séries de combate, vá para 240.



103

Seu guia, que se chama Fioral, mostra a você todas as salas, explicando o planeta. “Nossos deuses são a liberdade e a igualdade”, diz a pequena criatura. “Este é um planeta extremamente agradável para se viver, que recebe com prazer imigrantes de todos os tipos. Todos são inteiramente iguais, tenham eles vivido aqui a vida inteira ou acabado de chegar. Todos podem também fazer qualquer coisa que quiserem aqui - não temos necessidade de leis.” Ele mostra a você o escritório de arquivos, a área de planejamento e as salas de reunião. No caminho de volta para o local dos debates, vocês passam pela sala da guarda. Você pergunta por que, se não há leis, há necessidade de guardas. Fioral pára e explica: “Os guardas não guardam coisas, não temos necessidade de proteger coisas. É só que alguns membros de nossa comunidade sentem prazer em atacar os outros e, evidentemente, têm a liberdade de fazer aquilo que desejam. Mas, para ser justo com o restante da população, eles se vestem em uniformes e chamam a si mesmos de guardas, de modo a prevenir os outros para que eles fiquem em guarda quando um guarda passa. Você entende?”.

Enquanto você considera a questão, três desses guardas acabam de sair de sua sala e se aproximam por trás de você. Eles saltam sobre as suas costas e lutam com vocês. Fioral se afasta.

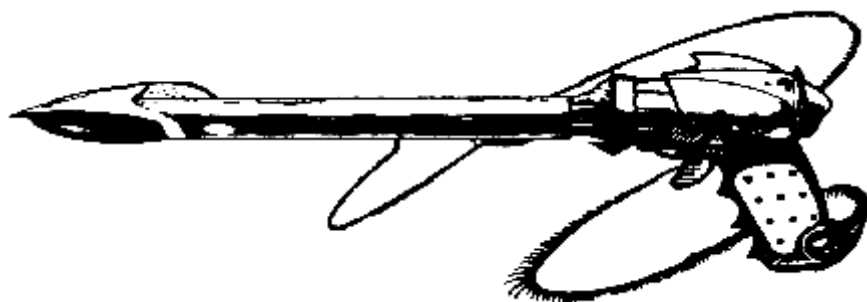
	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro Guarda	8	10
Segundo Guarda	7	9
Terceiro Guarda	7	10

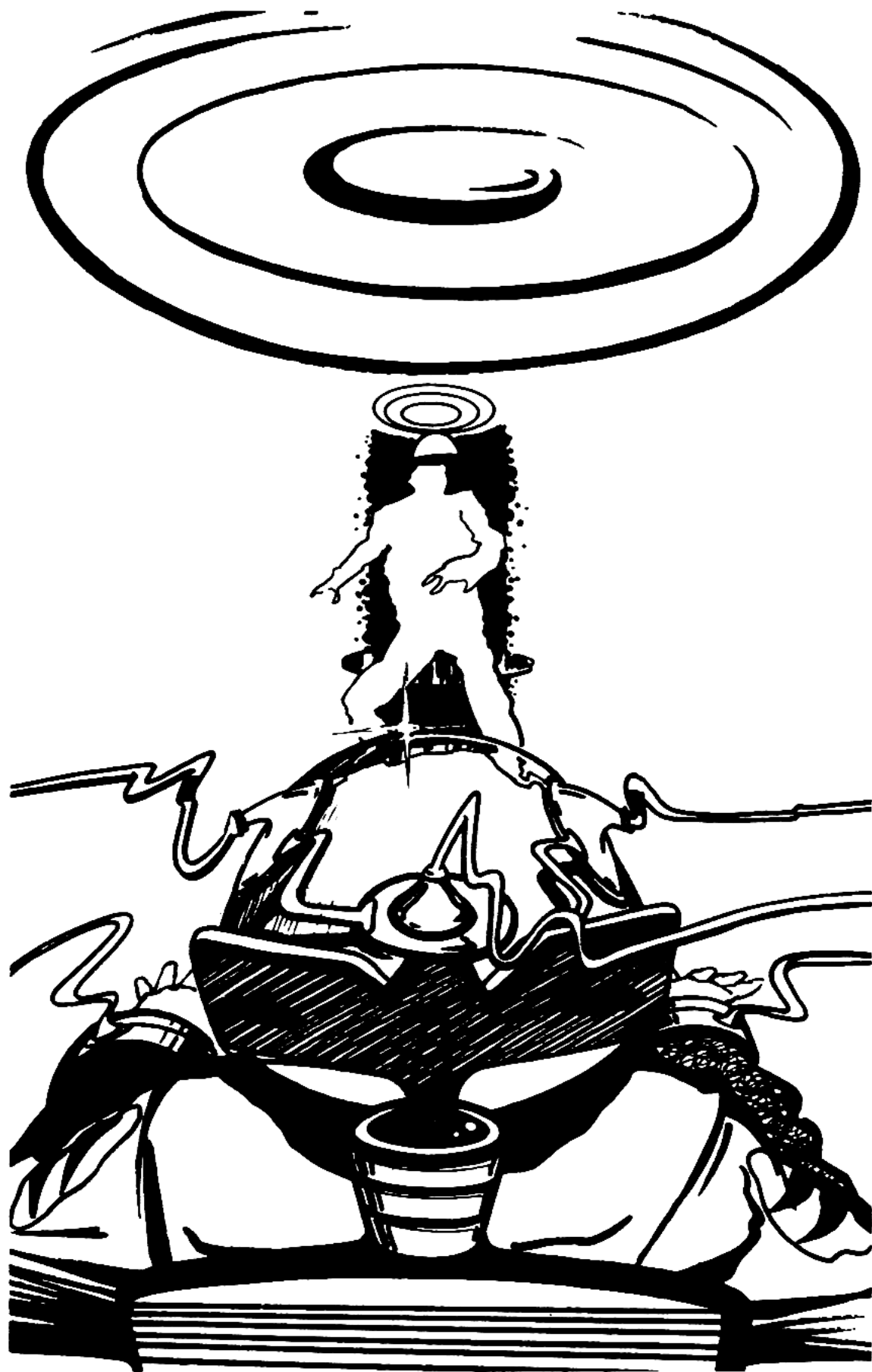
Para conhecer as regras do combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois.

Se você derrotar todos os guardas, vá para **150**.

104

Você reduz a velocidade a alguma distância do planeta e assume uma posição de órbita. Os sensores indicam que o planeta cinza-esverdeado possui vida e que há indicações positivas de seres inteligentes. Se quiser desembarcar no planeta, vá para **118**. Se quiser sair de órbita e continuar a sua jornada, vá para **296**.





105

Você entrega o seu faseador a um dos técnicos e segue Dilane pela porta. No corredor do lado de fora, você sente uma pancada na parte de trás da cabeça e tomba inconsciente no chão.

Quando acorda, você vê que está amarrado a uma grande cadeira de metal. Há sondas fixadas a seu corpo e, à sua frente, há um grande mecanismo de monitoração que está se movendo para baixo lentamente. Os monitores estão ligados a uma cadeira semelhante, e, enquanto você observa, uma silhueta humana vai tomando forma. Pouco a pouco, a forma se delinea, e você toma consciência do que está acontecendo. Os Macomonianos estão fazendo uma réplica de você! Dilane entra no aposento com mais duas mulheres, aparentemente de alguma importância, a julgar por suas túnicas “Nosso visitante acordou”, ela diz. Você exige saber o que está se passando. “Não somos uma raça agressiva”, ela começa, “mas, em momentos de desespero, precisamos tomar todas as providências necessárias para salvar o nosso povo. Nosso planeta está sendo cortado em pedaços pela influência gravitacional dos nossos dois sóis. Em menos de um ano, Macomon se tornará inabitável. Não temos naves suficientes para transportar toda a nossa população para outro mundo. Somos forçados a nos apossarmos de sua nave. Como não poderíamos forçá-los a evacuar a nave, temos que persuadir a sua tripulação a desembarcar através de um estratagema.” Evidentemente, ela pretende enviar uma mensagem para a nave, usando o sócio do capitão que estão fabricando, com uma ordem para que toda a tripulação desembarque, deixando a nave à mercê deles para que a tomem. Jogue dois dados. Se o total for *igual* ou *menor do que* a sua HABILIDADE, vá para **303**. Se o total ultrapassar a sua HABILIDADE, vá para **247**.

106

O Robô de Serviço conduz você a um escritório, onde você providencia para que a sua nave receba cuidados de manutenção; você pode restabelecer os índices de PODER DE FOGO DAS ARMAS e de ESCUDOS de sua nave para seus níveis iniciais. Você pode agora tomar as providências para deixar o espaçoporto. Vá para **242**

107

A sensação logo passa, e seu OM se recupera depois de um rápido descanso. Seu grupo então discute o que fazer em seguida. Vá para **304**.

108

Você sai correndo da estrada e o segue quando ele entra em um edifício. “Bem na hora!” ele exclama. “Você não quer que os CPs encontrem você na rua, quer?”. Você não tem a menor idéia do que ele está falando. Você explica que não é desse planeta. Ele fica em guarda. Você garante que não quer fazer nenhum mal, só quer informações que possam ajudá-lo a chegar em casa, e ele se acalma. “Você está no planeta Culematter”, ele informa. “Os CPs dos quais você acabou de escapar são Controladores de População. Neste planeta, ninguém morre, mas, com o crescimento da população, é necessário exterminar alguns de nós para abrir espaço para os outros. Os CPs têm autoridade para exterminar qualquer pessoa que quiserem, dentro de certos limites de quota, sem razão. Eles certamente teriam matado você, se o encontrassem na rua depois do toque de recolher”. Subitamente, a porta é derrubada, e três criaturas usando uniformes blindados entram. “Achei que os tinha visto entrar neste edifício!” declara o líder deles. “Para fora!” ele ordena. Seu anfitrião protesta, dizendo que vocês são alienígenas e não sabiam das leis do toque de recolher, mas o líder dos CPs aponta um de seus dedos para ele, e um raio elétrico azul queima o peito dele, perfurando-o! Você decide que é melhor seguir os CPs até lá fora. Vá para **140**.

109

Você entra em órbita em torno do grande planeta cinzento e observa a sua superfície na tela. Há sinais positivos de vida inteligente, e você tenta uma mensagem de rádio em todas as frequências. Algum tempo depois, você recebe uma mensagem e a transfere para a tela. Um alienígena de cor cinzenta, uma minúscula boca redonda e nariz achatado aparece e se apresenta como K'tait, do Posto Avançado de Mineração de Malini. Você se apresenta e conta a ele sobre a sua missão. Você fica sabendo que Malini é um planeta de mineração, que explora a malinita, um minério valioso. Ele convida você a desembarcar no planeta e sugere que a sua tripulação pode, muito bem estar interessada em uma visita, uma vez que os “Campeonatos”, eventos esportivos organizados para o entretenimento dos mineiros, estão no auge da atividade. Ele lhe dá coordenadas para que você se transporte, mas há uma interferência que distorce a mensagem, e você não consegue ter certeza se ele disse 223.473.85 ou 223.473.83.

Você pode preferir ignorar este planeta e continuar na sua jornada (vá para **320**) ou tentar 223.473.85 (volte para **32**), e ainda alternativamente, 223.473.83 (volte para **57**).

110

Seu oficial vira-se e grita alto ao ver a rocha que se aproxima. Ele salta para o lado, mas não é rápido o bastante. Os asteróides colidem, imprensando-o entre eles e rasgando o seu traje. Ao ser exposto ao vácuo do espaço, ele se desintegra instantaneamente, enquanto você só pode observar horrorizado.

Você tem que decidir se se arrisca a enviar outro oficial lá para fora para buscar o minério de dilíbrio (vá para **327**) ou abandona a operação e continua a sua viagem (volte para **69**).

111

Eles correm até vocês e os cercam. Você explica que foi convidado a desembarcar por K'tait, mas eles nunca ouviram falar nele e agarram vocês, tomando seus faseadores. Eles parecem ser algum tipo de guarda de segurança. Eles os escoltam até uma sala de detenção e os trancafiam. Vá para **187**.

112

Acionando o seu comunicador, você instrui a nave para que transporte o alienígena para bordo, de forma que seu Oficial de Medicina possa dar uma olhada nele. Se o seu Oficial de Medicina estiver com você no planeta, ela terá que acompanhar o alienígena de volta à nave, e um outro membro da tripulação poderá substituí-la. O alienígena desaparece. Você se prepara para continuar, mas uma mensagem da nave chega. Aparentemente, o alienígena não chegou! Você confirma que ele definitivamente saiu do planeta. Não há muito que você possa fazer quanto a isso agora, e você deixa o problema com a equipe de transporte de matéria. Vá para **220**.



113

Você logo chega a uma outra encruzilhada. Você pode tomar caminho da direita (vá para **166**) ou o da esquerda (vá para **192**).

114

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distancia dele. Planejando cuidadosamente seu ângulo de entrada e sua velocidade, você se dirige para o vazio escuro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda tripulação que aperte os cintos. De repente, a nave dá um solavanco para frente e começa a acelerar. A força-G é tão grande que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para **339**.

115

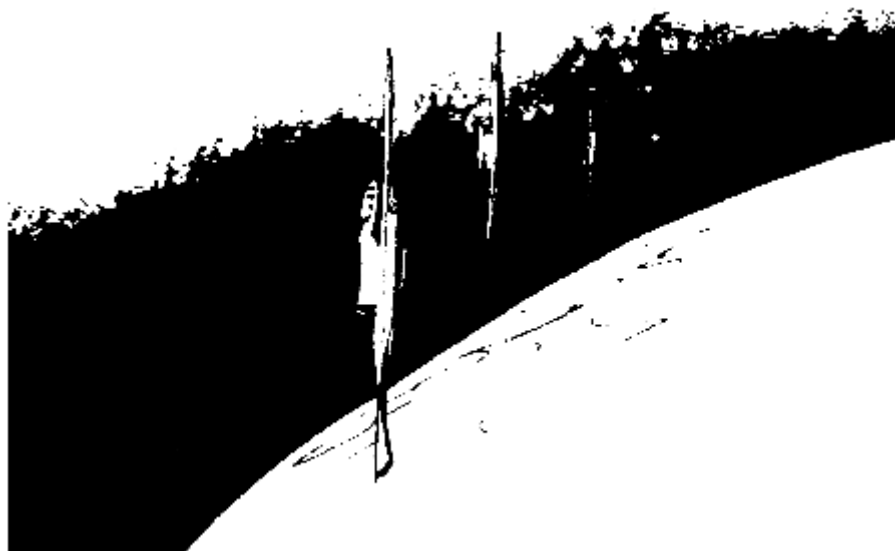
Você fala com eles através do seu tradutor, explicando a sua missão. Eles ficam desconfiados e mantêm você à distância com suas armas, mas concordam em levá-lo até o Ancião da vila para conversar. Vá para **170**.

116

Ela compreende que você não pode ficar sem o seu Oficial de Engenharia. “Talvez,” ela diz, “sua tripulação gostasse de descer até o nosso planeta. Eles estariam perfeitamente seguros no interior dos nossos domos de proteção, e aqui nós temos excelentes condições de recreação e atendimento médico. Estamos sempre ansiosos para conhecer viajantes.” Caso você queira que a tripulação relaxe por algum tempo em Maccommon, vá para **286**. Do contrário, você pode agradecer a Dilane, retornar à nave e planejar a continuação da viagem (vá para **141**).

117

Ele sugere que vocês concentrem seus faseadores em uma rocha das proximidades. Logo a rocha fica branca de calor, e ele tem esperança de que esta luz e este calor sejam registrados pelos sensores da nave. Seu oxigênio está ficando perigosamente baixo, mas tudo que você pode fazer é esperar. Alguns momentos depois, seu Oficial de Ciências se desmaterializa, e você respira, com um suspiro de alívio, quando também desaparece. Seu grupo reaparece na Unidade Transmatéria. Você tira seu traje antigravidade e retorna à ponte de comando. Volte para **27**.





118

Antes de desembarcar, você tenta estabelecer contato pelo rádio com o planeta para ver se é bem-vindo. Depois de alguns momentos, você recebe uma mensagem e a transfere para a tela. Um rosto aparece e pede que você se identifique. O alienígena é magro e tem a pele branca, com um rosto comprido em forma de osso. Você explica quem é e pergunta se pode desembarcar para encontrá-lo.

Ele se apresenta como Luff, do planeta Terryal-6, e dá permissão para que você desembarque. Você vai para a Unidade Transmatéria, escolhendo dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para descenderem com você. Você se transporta para coordenadas na vizinhança da transmissão de rádio e aparece alguns momentos depois no planeta. Olhando à sua volta, você descobre que não está exatamente na superfície do planeta. Você está próximo à borda de um vasto avião flutuante, que paira no ar acima da terra. Este avião está sustentando vários edifícios altos. A alguma distância abaixo, no chão, você pode ver grupos do que deve ser algum tipo de fábrica, circundados por áreas agrícolas. Você está em uma ilha, flutuando bem alto no céu! À sua frente, há um grupo de três dos magros Terryais, com um casal de crianças. Uma das crianças corre até você, pegando-o pela mão e puxando-o em outra direção. Você seguirá a criança (volte para 4) ou se dirigirá aos adultos (volte para 21)?



119

A medida em que a luz vermelha se torna mais forte, e a intensidade do zumbido aumenta, você começa a sentir calor. Subitamente, seu Oficial de Engenharia, que estava observando os indicadores no painel de controle do dispositivo, aperta um botão vermelho. Ele se desculpa, explicando que o elemento de discriminação parece estar superaquecido, e que nessas condições, ele não pode se arriscar a passar você no filtro. Ele retornará a seu laboratório para trabalhar em outro discriminador. Volte para 70.

120

De volta a bordo da nave, você dá instruções para preparar a saída de órbita e dirige-se imediatamente à ponte de comando. Vá para 296.

121

Você faz o seu pedido, mas o alienígena simplesmente o empurra para frente. “Isso não é possível”, ele replica. “Você será levado à câmara de extermínio”. Você pode tentar dominá-lo agora, enquanto vocês estão sozinhos (vá para 297) ou seguir com ele para ver o que acontece com você em seguida (vá para 215).

122

Quando vocês sacam de seus faseadores, eles atiram em vocês. Você terá que resolver este tiroteio de faseadores, mas eles atiram primeiro porque já tinham as armas nas mãos.

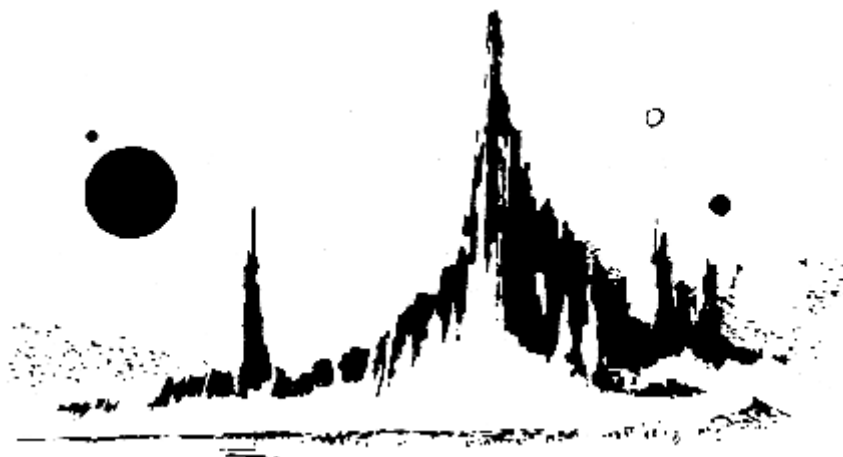
HABILIDADE

Primeiro Maliniano.	8
Segundo Maliniano.	7
Terceiro Maliniano.	9

Para conhecer as regras do combate com faseadores, vá para **343**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois. Durante a primeira série de combate, você está a alguma distância de seus adversários, de modo que vocês e os Malinianos terão que adicionar 3 pontos aos resultados de seus lances de dados. Durante a segunda série, vocês estão mais próximos, e por isso você acrescenta somente 2 pontos aos resultados dos dados. Durante a terceira série, você soma 1 ponto apenas, e daí em diante vocês lutam normalmente. Se você quiser se render a qualquer momento, volte para **37**. Se você atordoar ou matar os Malinianos, vá para **225**.

123

Seu Oficial de Engenharia protesta veementemente, mas você ordena que ele continue na velocidade atual. O indicador de perigo começa a piscar ao entrar na faixa de sobrecarga. Você persistirá na sua decisão (vá para **278**) ou reduzirá e acionará uma fonte de energia opcional (vá para **323**)?



124

Seu Oficial de Ciências sugere que todos vocês retornem a nave para processar uma análise da situação no computador. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igual* ou *maior do que* a HABILIDADE de seu Oficial de Ciências, vá para **251**. Se o número for *menor do que* a HABILIDADE dele, volte para **48**.

125

Você continua descendo cautelosamente pela rua com os faseadores regulados para *atordoar*. Você começa a ouvir uma conversa em voz baixa vinda de um dos edifícios, e um rosto peculiar aparece em uma das janelas. Você não tem certeza se a criatura tem inteligência ou não e, enquanto vocês discutem se devem ou não se aproximar do edifício, um ruído atrás de vocês faz com que todos se virem rapidamente.

Uma criatura alta e delgada, com uns três metros de altura, se aproximou de vocês. Tem seis pernas de aranha e um pescoço longo que sustenta a cabeça dela bem acima de vocês. Ela fala com vocês e seus tradutores dão a seguinte mensagem: “Oi, amigos. Vocês não são absolutamente bem-vindos na Avenida do Comitê. Terão que sair imediatamente. Posso-lhes oferecer um drinque em um lugar aquecido?”. Esta estranha mensagem deixa vocês intrigados. Você anuncia quem são vocês, de onde vêm e insiste que não têm a intenção de fazer mal. O alienígena não está nem um pouco interessado e começa a tremer. Vocês aceitarão a hospitalidade dele (vá para 177) ou o deixarão de lado e se dirigirão a um dos outros edifícios (vá para 231)?

126

Você passa para velocidade interestelar e dirige-se para o planeta vermelho. Quando você reduz para sair dessa velocidade, se aproxima de um planeta pequeno e cinzento. Você investigará (vá para 261) ou continuará na direção de seu destino original (vá para 329)?

127

Você acorda e tenta se mexer. Você se esforça, mas alguma força invisível está prendendo os seus membros. Você está em uma sala branca e limpa, com várias máquinas e terminais de computador sobre mesas flutuantes espalhadas pelas paredes. I-Abail está de pé diante de você. “Estrangeiro”, ele começa, “você tem uma oportunidade privilegiada de ajudar no nosso desenvolvimento tecnológico. Nossos técnicos desenvolveram um portal espaço-tempo, que age como uma passagem entre o nosso universo e o seu. Nós escolhemos você para ser nosso primeiro objeto experimental!” Ele aponta para um dos cantos da sala, onde uma moldura está de pé sem nenhuma sustentação, como se fosse uma moldura de porta.

Olhando através da moldura, você não consegue ver nada. Dois técnicos põem você de pé e o seguram diante da moldura. Um outro pressiona um botão em um pequeno dispositivo e, com um leve zumbido, suas mãos e pés ficam livres. Você tenta se livrar dos braços que o prendem, mas, ao fazê-lo, eles o empurram para frente através da moldura. Volte para 53.

128

A equipe médica chega e prepara-se para administrar um sedativo. Ao aproximarem-se do prisioneiro, ele golpeia e acerta um dos guardas com uma pancada forte na testa. Jogue um dado. Se o resultado for 5 ou 6, este era um de seus Guardas de Segurança da *Folha de Aventuras*. e você terá que descontar 3 pontos de sua ENERGIA (tire cara ou coroa para decidir que guarda foi atingido, se tiver que escolher entre dois). Se você obtiver 1, 2, 3 ou 4, não terá que descontar nada, já que não se tratava de um dos seus Guardas de segurança designados. Depois deste incidente, a equipe médica consegue administrar a droga, e o furioso cativo tomba ao chão, inconsciente. Volte para 75.

129

Seu OM aparece com um possível antídoto e o experimenta nela mesma, entrando na área afetada sem vestir um traje AEV. Observando-a através de um monitor de vídeo, você a vê entrar no compartimento de acoplamento. Momentos depois, ela cai de joelhos! O antídoto dela não funcionou, e você perdeu seu OM. Vá para **284**.

130

De volta a bordo, você anuncia as novidades para a tripulação. Enquanto o oficial de navegação estabelece o curso, você se lembra do jornal e o passa para o laboratório de linguagem para análise. Você pode estabelecer o seu curso tanto para uma estrela púrpura localizada nos limites dos sensores de longo alcance (vá para **233**) quanto para um pequeno conglomerado de estrelas a uns dois ou três anos-luz de distância para estibordo (vá para **292**).

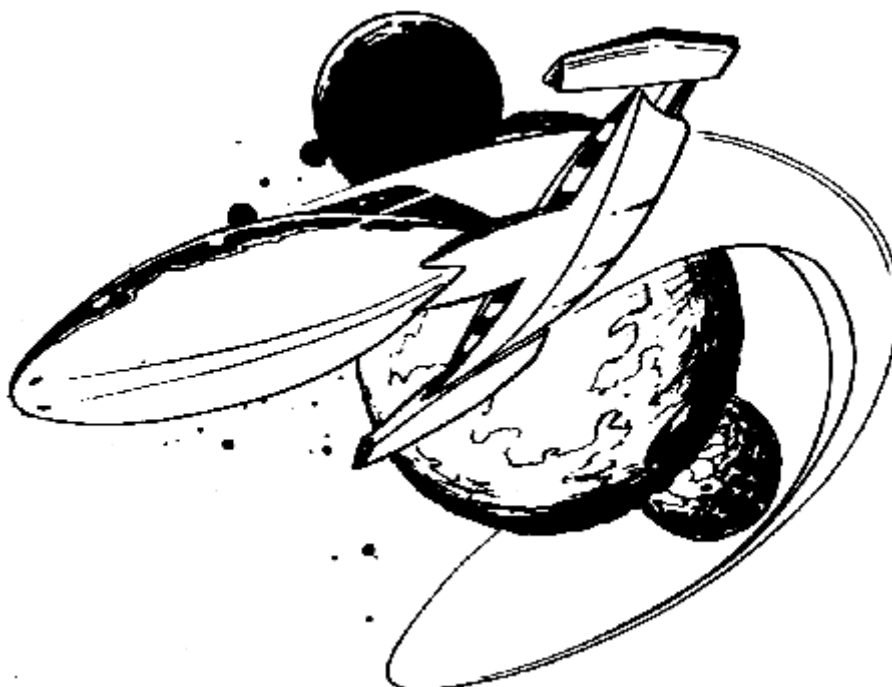
131

Para conhecer as regras de fogo dos faseadores, vá para **343** - mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois.

HABILIDADE

Primeiro Guarda	7
Segundo Guarda	6
Terceiro Guarda	7

A sua tripulação pode visar qualquer um dos guardas, e você terá que decidir através de lances de dados em quem eles atiram em cada uma das séries. A distância entre vocês e os guardas é considerável, de modo que todos acrescentarão 1 ponto ao resultado de seus lances, mas os guardas terão que somar 1 ponto a mais, pois vocês estão escondidos nas sombras. Se vocês vencerem os guardas, poderão entrar na fortaleza. Volte para **91**.





132

Você estabelece coordenadas de transmatéria para o quartel-general da astronáutica, conforme as instruções do Comandante Domm. Seu grupo se desmaterializa na nave e se rematerializa no planeta. Você olha em torno de seu novo ambiente, descobrindo que está em algum tipo de sala de reconhecimento militar. Há guardas armados nas portas. O Comandante Domm está na sua frente. A sua tripulação também está examinando a sala, mas eles parecem estar procurando alguma coisa. Você anuncia a sua apresentação para os Dar-Villianos, e todos olham para você sem acreditar! Sua própria tripulação parece estar olhando-o com expressões de espanto em seus rostos! Você se sente um pouco estranho, mas não consegue compreender a reação deles - até que você olha para si mesmo. Seu corpo é o de um Dar-Villiano! Você é alto e robusto, e está em uniforme militar completo. Seu Oficial de Ciências está com você? Se estiver, vá para **289**. Se não, vá para **189**.

133

Retornando a trajetória de órbita, você pode novamente esquadrihar o planeta. Embora as leituras ainda sejam intrigantes, você não consegue encontrar sinais positivos de vida. Se a sua nave ainda estiver com um suprimento insuficiente de cristal de dilíbrio, você terá que desembarcar na superfície para procurar jazidas (vá para **285**). Do contrário, você poderá se transportar até a superfície para dar uma olhada de qualquer maneira (vá para **264**) ou sair de órbita e seguir adiante (vá para **198**).

134

K'tait pede desculpas pela confusão. Ele oferece-se para providenciar “o melhor lugar da casa”, se você quiser assistir os Campeonatos (vá para **310**), mas você também pode se transportar de volta para a nave (vá para **320**).

135

Ambas as naves abrem fogo - esta será uma batalha até a morte. Vá para **341** para conhecer as regras de combate entre naves, mas *lembre-se desta referência*. Uma vez que você tenha terminado de ler as regras, retome a este ponto e enfrente a batalha.

Nave alienígena PODER DE FOGO DAS ARMAS 9 ESCUDOS 12

Se você derrotar o cruzador espacial, volte para **16**.

136

Você entra em trajetória de órbita em torno do planeta verde. Observando a superfície na sua tela você encontra vegetação abundante e vida animal, mas não há sinal de habitantes inteligentes. Você quer desembarcar? Se quiser, volte para **28**. Do contrário, você poderá sair de órbita e dirigir-se para o planeta azul (vá para **260**).

137

Você reduz a velocidade ao se aproximar de uma grande estrutura em forma de roda, girando lentamente no espaço. Ao fazer contato pelo rádio, você é informado de que se trata do espaço porto Laur-Jamil. Sua nave será bem recebida, e existem instalações para a realização de reparos em naves, mas isso deve ser pago em uma moeda na qual você nunca ouviu falar. Você recolheu alguma coisa durante as suas viagens que possa ser utilizada para o pagamento? Se tiver recolhido, volte para **50**. Senão, você pode tentar negociar com eles (vá para **294**) ou resolver não se importar e continuar sua jornada (vá para **324**).

138

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente seu ângulo de entrada e sua velocidade, você mergulha no vazio negro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda a tripulação que aperte os cintos e fique em seus assentos. Subitamente, a nave dá um solavanco para frente e começa a acelerar. A força-G é tão grande que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para **340**.



139

Seu Oficial de Engenharia começa a trabalhar. Levará algum tempo para que o departamento dele construa um filtro genético. Duas horas mais tarde, ele se comunica com você para dizer que o mecanismo está pronto para ser testado. No interior do laboratório, há uma máquina em forma de M colocada sobre três colchões. Você se deita no colchão do meio, e o filtro é ligado. Acima de você, brilha uma luz vermelha, e um zumbido monótono vai aumentando de intensidade. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igualou maior do que* o seu índice de SORTE, vá para **181**. Se o número for *menor do que* o seu índice de SORTE, volte para **119**.

140

Você explica que é de outro planeta e, portanto, não sabia nada a respeito das leis do toque de recolher. “É ilegal estar na rua depois do toque de recolher,” diz o líder deles. “A punição é o extermínio. Entre neste veículo.” Você entrará como eles querem (vá para **317**), sacará os faseadores e abrirá fogo (vá para **206**) ou fingirá aceitar as ordens deles e os atacará de surpresa (volte para **81**).

141

Você se prepara para sair de órbita. Poderá prosseguir na direção de uma estrela púrpura (volte para **44**), ou para o espaço exterior, no caminho da origem de um fraco sinal de rádio que você está recebendo, vindo de um planeta a vários anos-luz de distância (volte para **34**).

142

Você aumenta a velocidade na direção de seu destino. De repente, aparece uma luz vermelha no seu painel de controle. Você aciona o seu comunicador e entra em contato com a Divisão de Engenharia. “Teremos que reduzir a velocidade, Capitão,” diz o seu Oficial de Engenharia.

“O reator deve ter sido mais danificado do que eu pensava. Está difícil de controlar a nave.” Você pergunta qual é o problema exatamente e descobre que os suprimentos de cristal de dilíbrio estão quase no fim. O cristal de dilíbrio é um mineral que existe naturalmente na sua galáxia. A matéria-prima pode ser extraída, e a nave equipada com uma unidade de processamento para convertê-lo em combustível nuclear. Você tem que começar a procurar pelo mineral imediatamente, pois, sem dilíbrio, sua nave ficará incapaz de se locomover. Você pode continuar como está, viajando na direção do sistema desolado (volte para 69) ou poderá investigar um pequeno agrupamento de asteróides pelo qual você está passando agora (vá para 226).

143

Os Ganzigitas advertem que a recusa em obedecer às ordens deles os forçará a abrir fogo. Você pode se entregar e deixar que M'k Mal o leve para sua base espacial (volte para 15) ou ordenar a tripulação que assuma seus postos de batalha e atacar:

Nave alienígena

PODER DE FOGO DAS ARMAS 8 ESCUDOS 12

Para conhecer as regras de combate entre naves, vá para 341, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois. Se você derrotar os Ganzigitas, vá para 185.



144

Ele fica de certa forma ofendido, mas apesar disso continua a conversa. Ele oferece-se para conduzir-lo a um passeio pela capital, e você concorda. Ele começa pelo Centro Tecnológico, explicando que talvez você esteja interessado em ver algumas de suas recentes áreas de desenvolvimento tecnológico. Saindo do escritório dele, vocês entram em uma esteira rolante em movimento que os conduz por uma longa viagem através de túneis e passagens subterrâneas. Finalmente, vocês chegam a uma porta que dá para o laboratório do portal. O laboratório consiste em uma sala branca e limpa com várias máquinas e terminais de computador em mesas flutuantes espalhadas pelas paredes. “Neste laboratório,” explica I-Abail, “nossos técnicos desenvolveram um portal de espaço-tempo que abre uma passagem entre o seu universo e o nosso. Porém, ainda não foi testado. Podemos lhe oferecer a oportunidade de ser o primeiro protagonista dessa experiência, e talvez você descubra que essa é uma maneira de retornar a seu universo.” Ele aponta na direção de uma estrutura em um dos cantos da sala, que se assemelha a uma grande moldura de porta. Você aceitará a oferta dele e passará pelo portal (vá para 158) ou este é um risco que você prefere não correr (vá para 178)



145

Você pode escolher dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para acompanhá-lo no desembarque na superfície do planeta e dirigir-se à Unidade Transmatéria. Você sai da nave e reaparece na superfície do planeta. O calor é terrível, e os sistemas de refrigeração de seus trajes AEV têm que funcionar em força máxima. A superfície do planeta é vulcânica, e pequenas erupções no solo espalham lava derretida. Você:

Procurará sinais de vida?

Vá para 272

Olhará mais de perto para um vulcão em erupção nas proximidades?

Vá para 159

Retornará à nave?

Volte para 31

146

Com o devido tratamento na Divisão Médica, seu OM se recupera rapidamente. Você resolve não arriscar a saúde da tripulação nesse planeta e discute o curso futuro com a equipe de navegação. Vá para 203.

147

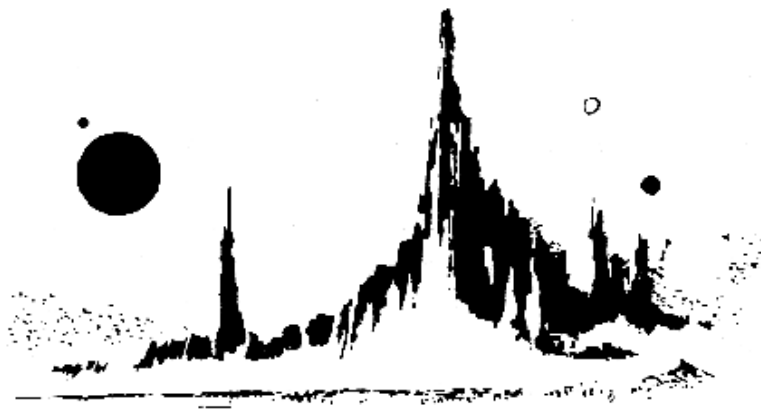
Quando o seu capacete é derrubado, o alienígena pára e fica imóvel, como se estivesse congelado no tempo. Contudo, a escaramuça atraiu a atenção de mais guardas, e eles agora estão em cima de você. Você não tem condições de enfrentar todos. Vá para 309.

148

Você segue a criança por diversos edifícios até um observatório. Ela conversa com outra criança, que está operando um grande telescópio. A segunda criança então faz perguntas a você quanto à sua chegada. Ele senta-se em uma mesa e fala em um microfone de terminal de computador. Alguns momentos depois, são exibidas informações na tela. Voltando-se para você, ele explica que não é possível ter certeza da localização do buraco negro que você está procurando, mas ele acredita que os dois universos estarão em contato na Data Estelar 21. Você agradece pela ajuda e retorna com Luff para a sala de reuniões. Vá para 229.

149

Você luta para manter o controle da sua própria voz. Você se concentra intensamente e, para seu alívio, consegue expressar o que você quer. O oficial mais graduado do grupo de desembarque fala com o Comandante Dar-Villiano, e ele concorda em acompanhar vocês na volta à nave. Volte para 48.





150

Fioral retorna das sombras e se aproxima de você. Ele não parece estar nem um pouco surpreso com a briga. Você pergunta por que os guardas atacaram. “Ah, por nenhum motivo,” ele diz. “Eles têm a liberdade de fazer qualquer coisa que quiserem.” Você pode agora pedir para ser levado até a câmara de debates (vá para **161**), para a sala de mapas e viagens (vá para **194**) ou pode sair do edifício e ser transportado de volta para a nave (vá para **290**).

151

Você olha à sua volta e vê um planeta árido. A superfície é plana e negra. Você explora as cercanias por algum tempo, mas, não encontrando nada, decide se transportar de volta para a nave. Porém, seu comunicador não está funcionando muito bem. A abundância de rochas magnéticas está bloqueando o seu sinal. Você só tem oxigênio de sobra para mais vinte minutos na superfície. Jogue dois dados. Se o número obtido for *maior do que* o seu índice de HABILIDADE, volte para **14**. Se o número for *igual* ou *menor do que* o seu índice de HABILIDADE, vá para **313**.

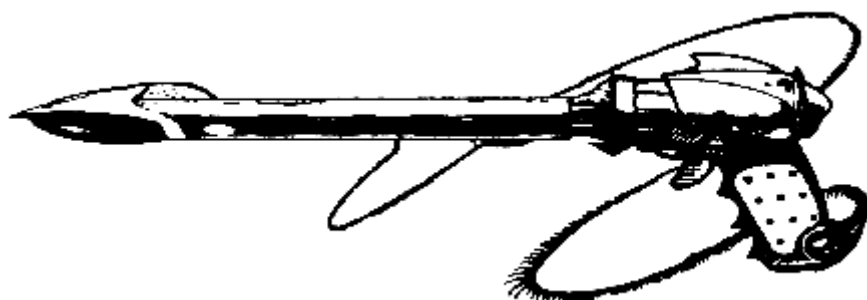


152

Você vasculha a área próxima em busca de sinais da presença de outros Carniceiros. Em um dos edifícios, você ouve sons e vai investigar. Amarrada em um dos cantos do edifício, você vê uma mulher Macomoniana, lutando para se libertar. Você a solta. Ela fica extremamente grata, uma vez que, em poucos minutos, ela deveria ser torturada para o divertimento dos Carniceiros. Ela é da cidade sob o domo, e foi a curiosidade que a trouxe até as ruínas, onde foi capturada pelos Carniceiros. Por ter salvado a vida dela, ela passará a servi-lo e, se você quiser, poderá recrutá-la para sua equipe de segurança. Ela é uma lutadora de alto nível (HABILIDADE 9, ENERGIA 12), especializada em técnicas de luta corpo a corpo. Quando jogar os dois dados para determinar a *Força de Ataque* dela em combates corpo a corpo, você terá a opção de jogar os dois dados de novo, se quiser tentar aumentar a *Força de Ataque* da Macomoniana (você terá, porém, que aceitar o segundo resultado, mesmo que seja inferior ao primeiro). Você pode agora se transportar de volta para a nave, levando a Macomoniana com você, se quiser. Volte para **141** e prepare-se para a próxima etapa da sua viagem.

153

Ele sugere que você isole o compartimento de acoplamento, uma vez que tudo indica que algum tipo de veneno foi trazido para dentro da nave com o avião de reconhecimento. Sem dúvida que o grupo de desembarque não foi afetado, pois estavam usando trajes AEV (Atividade Extraveicular). Você concorda e dá a ordem. Você também resolve isolar as áreas do laboratório de engenharia que foram afetadas. Volte para **18**.



154

A luz do indicador de perigo começa a piscar quando a perda de força ameaça se tornar crítica. Seus sensores de longo alcance indicam que o planeta está a dez minutos e trinta e oito segundos de viagem. Há uma possibilidade de que você consiga chegar antes de perder a força de impulsão. Vá para **174**.

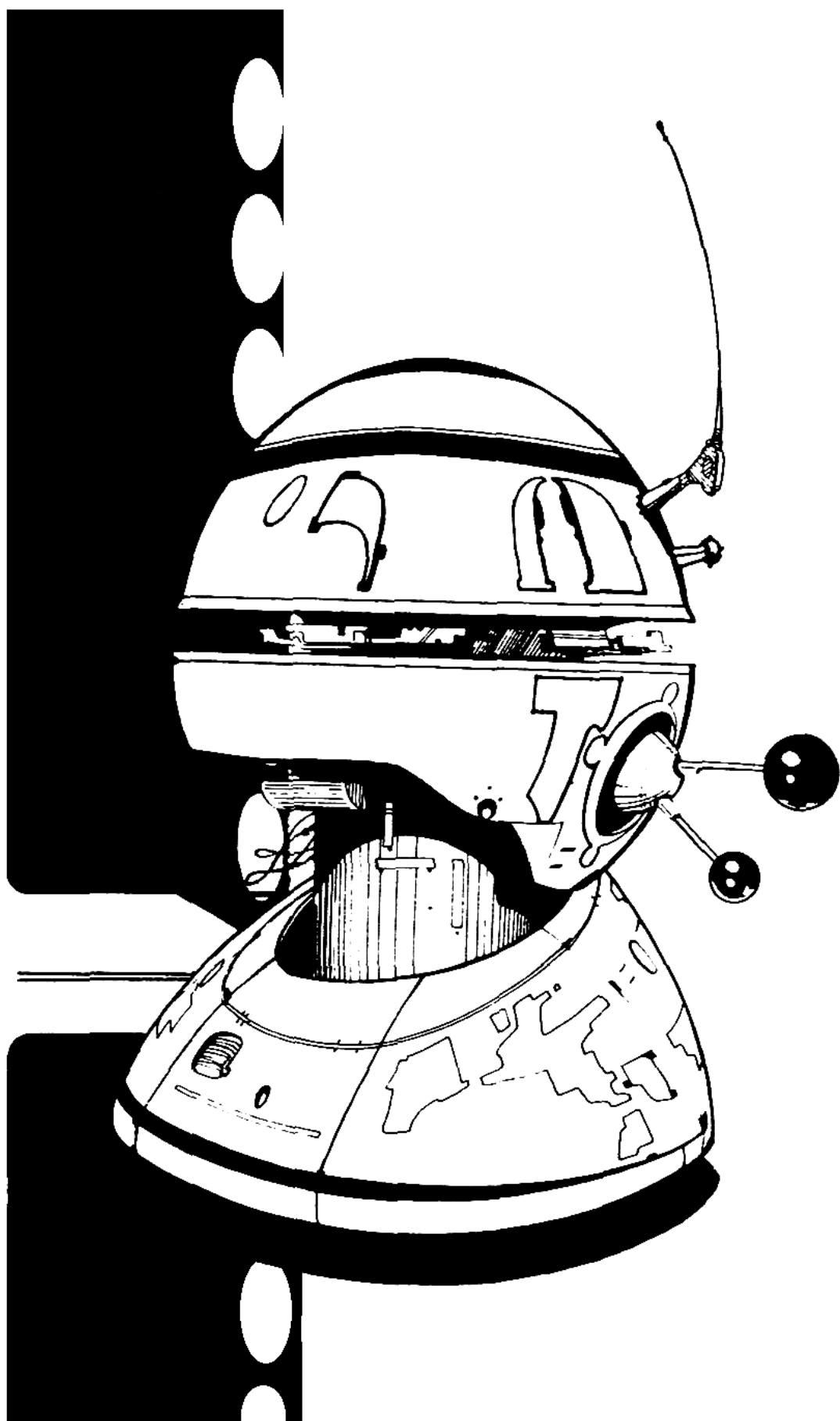
155

Como você desconfiava o conhecimento que eles possuem de astronomia é praticamente inexistente. Você termina a conversa e comunica-se com a nave para ser transportado de volta para bordo. Eles ficam boquiabertos ao verem você se desmaterializar diante deles. A bordo, você planeja seu próximo curso. Vá para **203**.

156

Você regulará as suas armas para *atordoar* (vá para **328**), *matar* (volte para **3**) ou esperará para ver se o animal deixa você em paz (volte para **100**)?





157

No interior do espaçoporto, você segue o corredor até ser abordado por um dispositivo flutuante de algum tipo. Ele se anuncia como sendo o Robô de Serviço e pergunta se pode ajudar em alguma coisa. Você pode perguntar

Se ele pode conduzi-lo até alguma autoridade?

Volte para **74**

Se há formas de recreação aqui?

Vá para **308**

Como você deveria proceder para fazer
uma revisão de manutenção da nave?

Volte para **106**

158

Um técnico digita comandos em um teclado, e, com um zumbido, o portal é acionado. Você olha lá para dentro, mas não vê nada além de escuridão. Se quiser mudar de idéia, vá para **178**. Do contrário, você avança atravessando o portal. Volte para **53**.

159

Seu grupo se aproxima da borda de uma grande cratera. Olhando cuidadosamente da beira, vocês observam um poço de rocha derretida. O calor é insuportável. Subitamente, o terreno atrás de vocês se racha, e a rocha sobre a qual vocês estão cede, fazendo com que todos vocês percam o equilíbrio.

Jogue dois dados para cada um de vocês, um de cada vez, e compare o total obtido com seus índices de HABILIDADE. Se o número obtido para qualquer um de vocês for *maior do que* seus próprios índices de HABILIDADE, o deslizamento faz com que este membro da tripulação caia por sobre a borda para morrer no poço de rocha fervente lá embaixo. Se *você* morrer desta maneira, esta aventura terminou. Se *você* não morrer, resolverá se transportar de volta para a nave com os membros da tripulação que tiverem sobrevivido. Volte para **31**.

160

Você se encaminha para o centro do complexo, esgueirando-se pelos corredores para evitar as criaturas. Você tenta o seu comunicador diversas vezes para entrar em contato com a nave, mas alguma coisa está bloqueando o seu sinal. Você passa por uma sala em que as paredes estão cobertas de equipamentos eletrônicos. Talvez esta seja a sala de transmissões, que está emitindo o sinal que está bloqueando o seu próprio sinal para a nave. Há dois alienígenas sentados lá dentro, mas suas tentativas de entrar em contato com a nave parece tê-los transformado em estátuas! Entrando na sala, você maneja os controles até que, finalmente, um sinal retome da nave pelo seu comunicador. Você dá a ordem para ser transportado de volta imediatamente. Levará vários segundos para que as suas coordenadas exatas sejam estabelecidas e, enquanto você espera, retira um dos capacetes dos alienígenas. No interior do capacete e da cabeça da criatura, há uma massa de circuitos eletrônicos. Você tinha sido capturado por andróides! Você guarda o capacete para ser investigado na nave e, momentos depois, o raio de transmatéria começa a agir para transportá-lo. Vá para **269**.



161

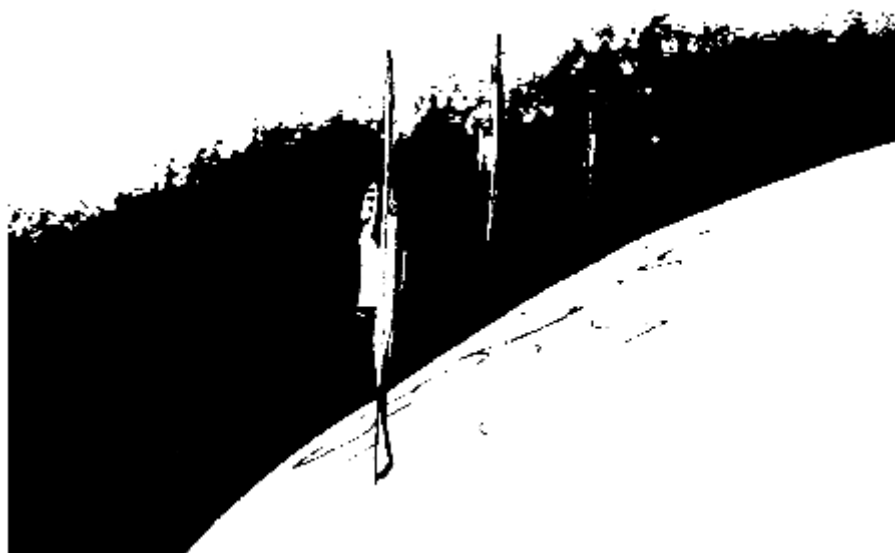
Você entra no salão principal de reunião e senta-se em uma câmara de debates lotada, cheia de alienígenas de todos os tamanhos e formas. Você pergunta a seu anfitrião, que se chama Fioral, o que está acontecendo, e ele informa que o debate é para decidir onde colocar um novo posto médico e que isto já dura há mais ou menos o equivalente a um ano! Como não há palarque central, você pergunta quem está falando. “Todo mundo!” diz Fioral. “Nós acreditamos na igualdade, e todos têm o direito de falar.” Os debates aqui seguem, aparentemente, um método diferente do utilizado na Terra. Aqui todos se juntam em pequenos grupos para conversar. À medida em que os debatedores vão se deslocando de um grupo para outro, as novas idéias vão se espalhando gradualmente por toda a câmara, até que todos estejam pensando da mesma maneira, em linhas gerais. Você pergunta se isto leva muito tempo, e Fioral concorda que leva, mas que é a maneira mais justa, que evita que um orador convincente conduza a audiência ou se estabeleça como um líder. Como o debate não parece estar chegando a nenhum lugar, você resolve ir embora, e Fioral se oferece para levar você até a sala de mapas e viagens (vá para **194**). Do contrário, você pode retornar à nave (vá para **290**).

162

Seguindo as instruções do Comandante, você se transporta para a superfície do planeta. Usando comunicadores, você, sua nave e os Dar-Villianos focalizam suas unidades de transmatéria e sincronizam as regulagens de tempo. Com o auxílio de computadores, vocês estabelecem a hora exata para os transportes simultâneos. Na hora estabelecida, ambos os raios de transmatéria focalizam você e seu corpo se desmaterializa. Momentos depois, você aparece na Unidade Transmatéria da nave – no seu próprio corpo. A experiência foi um sucesso! Você entra em contato com o Comandante, que informa que o oficial dele igualmente reapareceu na Unidade Transmatéria dele. Vocês se congratulam; depois você decide sair de órbita e seguir adiante. Vá para **316**.

163

Você retorna a seu lugar na ponte de comando e planeja o prosseguimento do curso. Você pode escolher entre dirigir-se para uma estrela púrpura com planetas em sua órbita, nos quais há possibilidade de existir vida (volte para **44**), ou se encaminhar na direção de um pequeno conglomerado de estrelas 2,3 anos-luz de distância em um curso a estibordo (volte para **79**).



164

“Ahá - nossos intrusos!” diz sorrindo, o homenzinho sentado nos controles. “Talvez eles possam nos ajudar a resolver o nosso probleminha.”

O homem se chama Bran-Sel. Vocês se apresentam e contam a sua história da viagem. “Talvez eu possa ajudar,” diz Bran-Sel, “se vocês puderem me ajudar primeiro.” E continua explicando que, há muitos anos, ele era um comerciante interestelar, que transportava uma carga de sofisticados computadores de controle planetário para Gleena-3, em outra área da galáxia. Sua velocidade interestelar entrou em pane, e ele foi obrigado a ficar na órbita deste planeta em que estavam agora. Ele conseguiu entrar em contato com Gleena-3 para explicar o atraso, mas eles não aceitaram as desculpas e cancelaram o pedido. Assim, ele ficou com uma carga para a qual não havia comprador. Diante da possibilidade de ruína financeira, caso retornasse para sua terra, ele decidiu se estabelecer no planeta. Através de seu conhecimento avançado, ele rapidamente passou a ser adorado como uma espécie de deus pelos habitantes, que construíram um castelo para ele, onde seu equipamento de controle planetário pode ser instalado. Desde então, ele realmente vem agindo como um deus, e, segundo ele mesmo, um deus benevolente.

Contudo, há algum tempo atrás, ele descobriu um defeito no sistema de planejamento de clima que fez com ele não pudesse mais controlar as variações climáticas. Como o clima era normalmente muito úmido, os anos de tempo bom que ele tinha proporcionado aos habitantes, para benefício de suas colheitas, tinham resultado em grandes acúmulos de chuva, que se armazenaram nas nuvens do planeta. Logo que o controle foi interrompido, iniciou-se um temporal torrencial.

“Se vocês tiverem conhecimento de sistemas de controle planetário, e puderem me ajudar a recuperar o controle do clima, tenho certeza de que as informações do computador sobre astronomia os ajudarão a retornar a seu universo,” promete o homenzinho. Você resolve chamar o seu Oficial de Ciências (se ele não estiver com você, poderá ser transportado da nave) - vá para **227**. Se ele estiver morto, você não pode ajudar; terá que voltar à nave e sair de órbita (vá para **203**).

165

Passando pelo compartimento estanke, seu oficial entrega a bolsa a seu Oficial de Engenharia, que leva o minério de dilíbrio para a Seção de Engenharia. Uma hora depois, ele anuncia que há dilíbrio suficiente para pôr á nave a caminho mais uma vez, e você pode seguir seu curso. Vá para **248**.

166

Você chega a uma junção de quatro caminhos, onde dois deles convergem e dois outros se bifurcam. Você continuará para a esquerda (vá para **293**) ou para a direita (vá para **338**)?

167

Enquanto a equipe da ponte de comando se recompõe, você pede um relatório a seu Oficial de Navegação. Ele responde que vocês escaparam da tempestade de meteoritos e estão agora de volta ao curso, na direção do conglomerado de estrelas. Volte para **60**.

168

Você sai da ponte e espera a chegada do Ganzigita na Unidade Transmatéria. Em minutos, um corpo começa a se materializar. O corpo marrom e coberto de escamas de um ser de aparência de réptil toma forma diante de você. Você avança para dar as boas-vindas ao recém-chegado, mas a criatura rosna e saca uma arma. Através do seu tradutor, o Ganzigita ordena que você o leve diretamente à sala do computador. Sua nave está seguindo o cruzador espacial alienígena pelo espaço. Você está um pouco desconfiado deste intruso. Você:

Levará o alienígena para a sala de computador como ele quer?

Volte para 26

Tentará enganá-lo, levando-o para um convés inferior?

Volte para 99

Saltará sobre ele e tentará dominá-lo?

Volte para 36

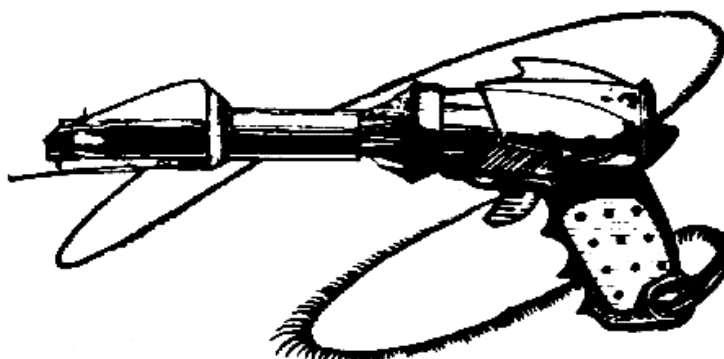


169

“Você não terá permissão para levar a sua arma para o interior do Departamento de Astronomia,” ela diz. Você entregará a sua arma e irá com ela (volte para 105) ou deixará esta visita de lado e pedirá para ver a cidade (vá para 218)?

170

Quando você entra na área da aldeia, outros alienígenas aproximam-se de você de forma inquisidora. Você é conduzido para uma grande cabana no centro da clareira para encontrar o Ancião da vila. Você entra nesta cabana e vê um alienígena grande e um tanto enrugado, de cócoras em um canto do outro lado. Depois de trocarem apresentações, você começa a lhe fazer perguntas. Você perguntará sobre o planeta e seus habitantes (vá para 291) ou você crê que esta raça primitiva não poderá ajudar muito na sua missão, mas pergunta, de qualquer maneira, sobre o conhecimento que eles têm de astronomia (volte para 155)?





171

Você tenta uma transmissão em todas as frequências diversas vezes, mas não recebe nenhuma mensagem em resposta. Selecione um Oficial e um Guarda de Segurança da sua *Folha de Aventuras* e entre na Unidade Transmatéria para ser transportado para a superfície. Você se desmaterializa em uma rua deserta. Em um dos lados, há edifícios altos que se erguem como torres, enquanto do outro lado os edifícios são pequenos; talvez estes sejam moradias particulares. A arquitetura é alienígena, mas não se vê nenhum tipo de vida. À distância, descendo a rua à sua frente, você pode ouvir um som de motor; logo, você vê um estranho veículo que se aproxima na sua direção. É algum tipo de carro flutuante e está se deslocando lentamente.

Enquanto você está decidindo o que fazer, seu tradutor capta um som: “Aqui! Rápido!” Você olha à sua volta e vê uma criatura do tamanho de um homem, com a forma aproximadamente de um inseto, que o está chamando para entrar em um dos edifícios pequenos. Você o seguirá (volte para **108**) ou o ignorará e esperará que o veículo se aproxime (vá para **263**)?

172

Seu Oficial de Ciências se apresenta a você com uma sugestão. Jogue dois dados. Se o número obtido for *igual* ou *menor do que* o índice de HABILIDADE do OC, volte para **153**. Se o número obtido for *maior do que* a HABILIDADE do OC, vá para **255**.

173

Usando um sensor portátil para localizar mais vida animal, você localiza mais uma das criaturas semelhantes a porcos. Você acaba encontrando uma clareira onde três destes animais estão bebendo água. Se você puder usar o seu faseador, vá para **200**. Se não, poderá atacá-los com suas próprias mãos (volte para **22**).

174

Dois minutos depois, a nave começa a reduzir a velocidade. Você entra em contato com a engenharia- seu Oficial de Engenharia está desolado. Suas reservas de dilúrio foram esgotadas, e a operação com força normal sem dilúrio causou uma reação em cadeia dentro da fonte de energia da nave. Toda a força, com exceção da força das baterias, se perdeu, e não há meio de recuperá-la. Você não tem condição de se deslocar e, quando a reserva de força das baterias terminar, você não terá energia nem para o aquecimento e a iluminação. Sua nave é um casco, flutuando à deriva pelo espaço, e vocês nunca mais verão a Terra...

175

A sua mente está ordenando à sua voz que expresse o seu desejo de retornar à *Traveller*, mas a sua voz está falando Dar-Villiano e pede ao Comandante Domm que aprisione a sua tripulação e que você seja levado à Unidade de Inteligência deles! Vá para **251**.

176

Eles não conseguem encontrar nenhum sinal do piloto. Talvez ele tenha morrido ou não tenha sobrevivido à queda. Um sinal automático, provavelmente algum tipo de sinal SOS, está sendo transmitido pelo rádio da nave. Uma vez que não há nada mais para ver no planeta, sua tripulação retorna ao avião de reconhecimento e voa de volta à nave. Volte para **66**.

177

A estranha criatura se vira e pede que você a siga. Oscilando de cima para baixo sobre suas pernas finas, ela o conduz pela rua, na direção de um edifício aparentemente feito de barro. A alguns metros da porta, um outro alienígena, dessa vez um pequeno e peludo ser com pelo menos doze pernas, corre do edifício ao lado e interrompe a criatura alta para uma rápida conversa. Os dois alienígenas parecem estar rindo alegremente de alguma piada - mas então o pequeno ataca uma das pernas do outro e a arranca com uma dentada! Seu companheiro tomba ao chão com muita dor. Você fica horrorizado; você poderá usar o seu faseador para atordoar o atacante (vá para **307**) ou poderá correr para ajudar a criatura caída (volte para **19**).

178

I-Abail fica outra vez decepcionado e tenta convencê-lo de que os riscos são mínimos. Mas você está irredutível na sua decisão. “Se esta é a sua opção, assim seja!” diz o Primeiro Oficial e, com um gesto de cabeça, ele sinaliza para os três técnicos que estão na sala para que avancem. Parece que ele ordenou aos outros que capturem você, o que faz com que você tenha que lutar com cada um deles por sua vez. Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342** - mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar para este número.

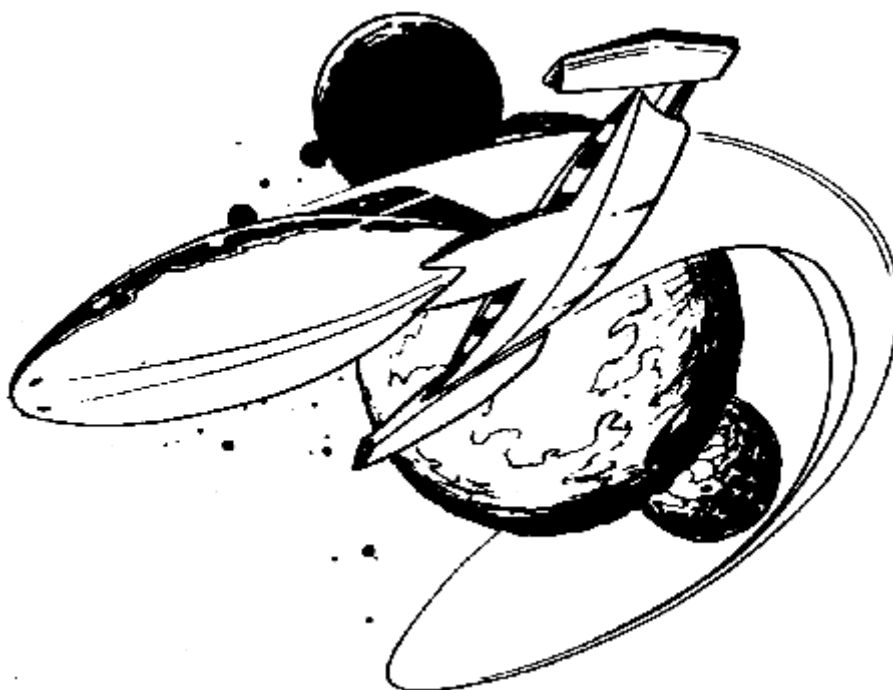
	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro técnico	7	7
Segundo técnico	5	6
Terceiro técnico	6	6

Se você derrotar os técnicos, vá para **205**. Se, contudo, eles causarem danos de 6 pontos de ENERGIA em você, vá imediatamente para **271**.



179

Eles parecem estar preparando suas armas. Subitamente, a ponta das varas atira na direção de vocês. Jogue dois dados para cada um dos membros da sua tripulação para determinar quem os alienígenas estão visando. O resultado mais alto obtido está na linha de fogo do primeiro projétil, e o segundo resultado mais alto está na linha de fogo do próximo projétil. Jogue dois dados para cada um dos membros da tripulação que estão em risco dessa maneira. Se o resultado for maior do que a HABILIDADE do membro da tripulação, o projétil o fere gravemente. Se seu Oficial de Medicina estiver com você, será possível curar qualquer ferido grave. Se ele não estiver, qualquer membro da tripulação que for ferido morrerá. Depois deste ataque, você decide levantar as mãos e permitir que eles se aproximem. Volte para **115**.



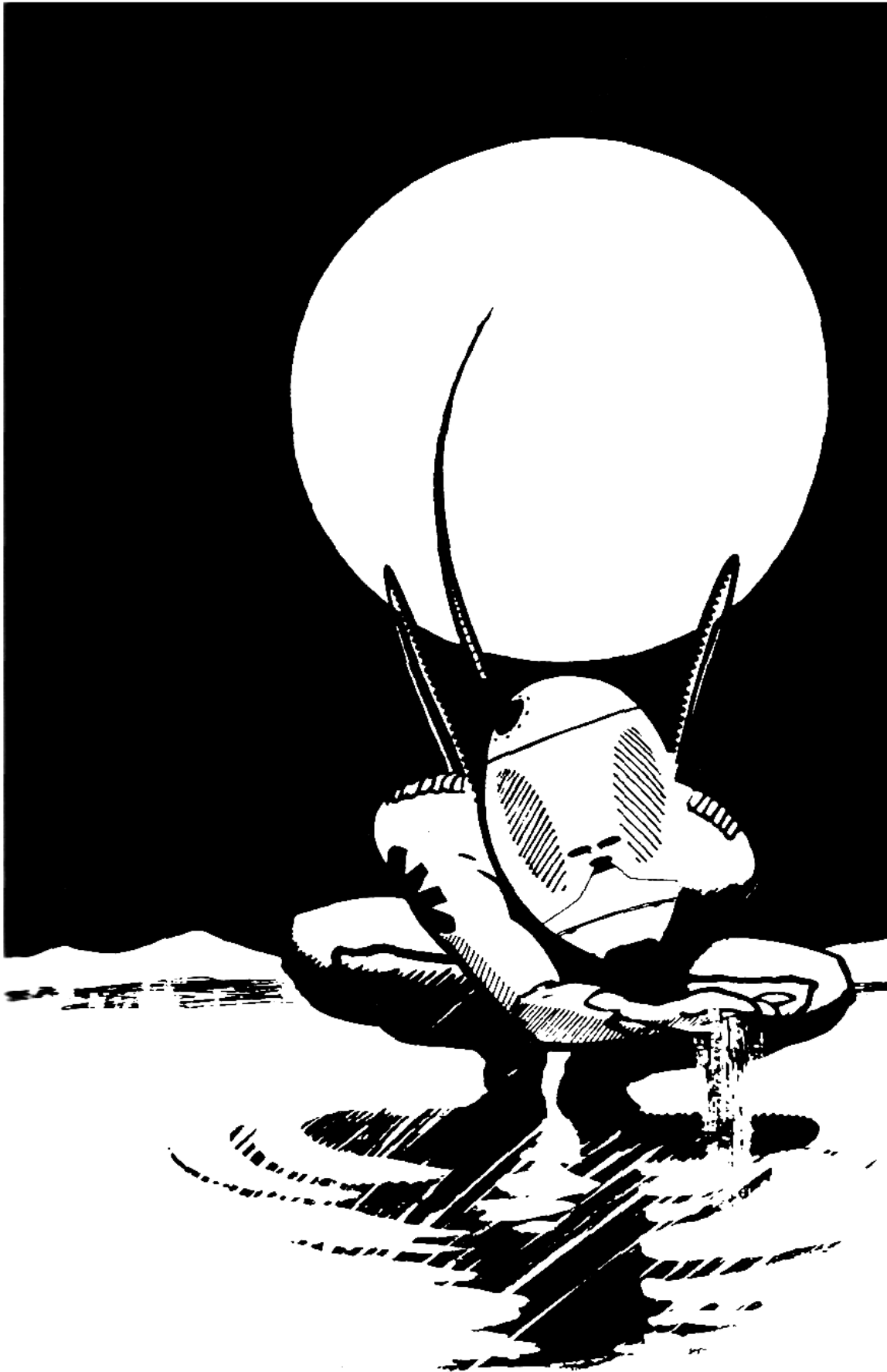
180

Ao se aproximar da pequena estrela, seus sensores registram dois planetas em sua órbita. Um é um planeta vermelho grande, do qual você pode se aproximar indo para **258**. O outro planeta é azul fosco, e você pode se aproximar dele voltando para **86**.

181

À medida em que a intensidade aumenta, você começa a sentir um calor desagradável. A luz acima de você começa a piscar, e você desaparece de seu colchão! Você perde a consciência e nunca mais a recupera. Os filtros genéticos estão apenas em um estágio inicial de desenvolvimento, e os esforços de seu Oficial de Engenharia não tiveram êxito. Seu corpo - e o de seu hospedeiro Dar-Villiano - foi convertido em energia, e nunca mais retornará ao mundo material...





182

Ao descer o barranco, você usa seu sensor portátil para sondar o terreno. Olhando para baixo, você pode ver o que parece ser um rio correndo ao longo do vale, e você desce para investigar. Seu sensor indica que é água, embora registre uma leitura estranha. Um dos membros de sua tripulação (você escolhe qual) está com um pouco de sede por causa do ar poeirento e se abaixa, bebendo um pouco da água. Você ordena que ele se mantenha à distância, mas ele já tomou um gole e lhe *diz* para não se preocupar, pois o rio realmente traz água corrente. Na margem do rio, há um depósito aparentemente natural de um pó de coloração amarela, que seu sensor não consegue analisar. Você pode, se quiser, levar um pouco dele para a nave para maiores análises. Além disso, o planeta parece ser totalmente desolado. Se você quiser continuar a explorar, volte para **23**. Do contrário, você pode se transportar de volta para a nave, voltando para **84**.

183

O Robô Assassino possui uma armadura reforçada de plastimetal que resiste à maioria dos ataques, embora seja vulnerável em certos pontos. Para cada vez que um dos membros de seu grupo tentar causar danos ao robô, você terá que jogar um dado. Se você obtiver um 5 ou 6, encontrou um ponto fraco e poderá descontar 1 ponto de ENERGIA do robô. Se você obtiver 1, 2, 3 ou 4, você atingiu apenas a armadura e não causa nenhum dano a ele (isto é, não desconte pontos de ENERGIA).

Robô Assassino HABILIDADE 10 ENERGIA 4

Se você derrotar o Assassino, volte para **72**

184

Vocês três deslizam de volta para os arbustos e esperam pelo que quer que seja que está para aparecer. O ruído fica cada vez mais alto, até que um animal imenso se torna visível. Camuflado por suas escamas verdes, que se confunde com as plantas da selva, esta criatura se parece com um grande porco, mas com um focinho longo e fino como o de um tamanduá. Ele pára, como se estivesse farejando alguma coisa no ar, e vem lentamente na direção de vocês. De repente, vocês sentem que a folhagem em torno de vocês está se mexendo. Para seu horror, vocês compreendem que estavam escondidos bem ao lado de outro desses animais, cuja camuflagem tão boa fez com que vocês fossem incapazes de distingui-lo das plantas em torno! Quando ele se mexe, alguém de seu grupo de desembarque solta um grito, e você se vira rapidamente, a tempo de ver uma grande perna, parecendo mais um toco de árvore, descer para esmagá-lo fatalmente. (Tire cara ou coroa para descobrir qual de seus dois companheiros foi esmagado.) Uma segunda perna desce. Jogue um dado. Se o número for 1 ou 2 seu outro companheiro foi esmagado. Se obtiver 5 ou 6, você foi o esmagado. 3 ou 4 significa que vocês dois estão a salvo. Os sobreviventes podem agora sacar seus faseadores e pular fora do caminho (volte para **71**), mas, se você estiver morto, esta aventura terminou.

185

Você tem agora duas alternativas: um grande planeta cinzento se encontra a 2,7 anos-luz de distância (vá para **253** para se aproximar deste planeta); ou você poderá se aproximar de um pequeno planeta a pouca distância à frente em velocidade inferior à da luz (volte para **89**).

186

Um de seus analistas prepara uma pasta com o pó e se aproxima do prisioneiro. Embora ele lute freneticamente, o analista consegue forçá-lo a engolir um pouco da pasta. Você fica esperando que alguma coisa aconteça, e uma transformação notável se passa. O rosto do homem passa de vermelho a azul, e seus esforços cessam. Ele acaba tombando ao solo, inconsciente. A equipe médica é chamada para levá-lo à Divisão Médica. Quando eles chegam, fazem uma avaliação de seu estado. Voltando-se para você, eles declaram que seria uma perda de tempo levá-lo para tratamento - o homem está morto. Seu pó o envenenou. Deprimido com o erro que cometeu, você retorna à ponte de comando. Vá para 336.

187

As paredes da sala em que você está são nuas, e parece não haver porta no portal. Mas a bota que você atira sobre o portal bate e cai fazendo estrondo, confirmando a sua suspeita de que você está aprisionado na sala por uma camada invisível de energia. Algum tempo depois, os guardas retornam com um supervisor, que pergunta se você vai entrar nos Campeonatos. Você dirá que sim (volte para 78) ou tentará fazê-lo ouvir a sua história (vá para 326)?

188

O alienígena fere a águia, mas geme dolorosamente e implora que você prenda a ave, o que você faz. Aparentemente, as águias são sagradas na cultura Ganzigita, e feri-las é um pecado mortal. Você ordena aos guardas que levem o alienígena para a área de detenção.

Entrando em contato com o Capitão do cruzador espacial, você relata o incidente, ameaçando a vida de seu prisioneiro se sua nave não for libertada. O capitão alienígena concorda com as suas condições, compreendendo que ele não pode fazer mal a uma nave que está transportando animais sagrados.

Você leva o seu prisioneiro para a Unidade Transmatéria e o envia de volta à sua nave. Você agora está livre para seguir viagem. Volte para 16.

189

Você deseja retornar à sua nave para que seu Oficial de Ciências possa processar uma análise da situação. Porém, você está consciente da existência de uma poderosa força rebelde dentro de você que foge a seu controle. Jogue dois dados e compare o resultado com seu índice de HABILIDADE. Se o resultado for *maior do que* a sua HABILIDADE, volte para 175. Se o resultado for *menor* ou *igual* à sua HABILIDADE, volte para 149.

190

Um pequeno asteróide aparece subitamente no campo visual de seu monitor, viajando a uma velocidade considerável. Você aperta o botão do comunicador para avisar o seu oficial, que ainda não viu o objeto. Mas, para seu horror, você chega tarde demais! O asteróide se choca contra as costas de seu oficial, esmagando a unidade dos jatos de locomoção e rasgando seu traje! Você observa, impotente, enquanto ele se desintegra em sua tela. Você perdeu um oficial valioso. Você terá que decidir se arrisca enviar outro oficial para buscar o minério do cristal (vá para 327) ou se abandona a operação e continua na direção do planeta (volte para 69).

191

Três funcionários técnicos aparecem por uma das portas, e vocês todos são transportados para a nave. Você permite que Luff e sua equipe tenham acesso a seu computador e os leva para uma visita pela sua Divisão de Engenharia. Depois de umas duas horas, eles têm toda a informação de que precisam, e você os transporta de volta ao planeta. Volte para **120**.

192

Você logo chega à outra bifurcação. Você pode seguir pelo caminho da esquerda (volte para **113**) ou pelo caminho da direita (vá para **293**).

193

Você atraca no espaçoporto e se dirige para o centro de comando, passando pelo compartimento estanke. Você pode levar até três membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* com você. Ao circular pelo complexo, você passa por criaturas de várias raças alienígenas. Curiosamente, você repara que todos eles parecem andar com dificuldade e se encolhem quando você se aproxima, gaguejando e cambaleando como se estivessem em algum tipo de transe. No centro de comando, você conhece o Comandante do porto. Ele fica desolado com a sua presença e explica que uma variedade muito resistente de microorganismos atacou o espaçoporto, e a infecção se espalhou por toda parte. Ele pode mandar seus engenheiros para cuidar da nave, mas você terá que fornecer trajes AEV (Atividade Extraveicular) para eles e depois destruir estes trajes. Você concorda. Restabeleça os índices de PODER DE FOGO DAS ARMAS e ESCUDOS para seus níveis iniciais e saia do espaçoporto o mais rápido possível. Vá para **257**.

194

A sala de mapas e viagens está no caos total. Livros e mapas estão espalhados pelo chão e pelas várias mesas da sala. Um alienígena pequeno e encarquilhado com uma cabeça grande, pele azul e dedos compridos está dormindo em um dos cantos, mas acorda quando vocês entram. Você pergunta primeiro pelos mapas do planeta, mas não deduz muita coisa ao estudá-los. Enquanto você fica pensando se algum dos mapas celestes servirá para alguma coisa, o homenzinho encontra um grande mapa e deixa que você o estude. Aparentemente, você está em um sistema planetário em torno do sol Magnus. Além desse, só há mais um planeta em que há vida neste sistema, chamado Trax, numa órbita de Magnus um pouco mais distante. Trax foi recentemente devastado por uma guerra, e muitos de seus habitantes emigraram para se estabelecer neste planeta. Os outros dois planetas mais próximos são Culematter, em órbita de uma estrela púrpura, e Macomon, em órbita de uma estrela dupla. Não há buracos negros registrados neste mapa.

Você agradece à criatura por sua ajuda e sai do edifício, dizendo adeus a Fioral ao sair. Do lado de fora, você se transporta de volta para a nave. Vá para **290**.

195

Você segue o robô flutuante por uma passagem de corredores. Afinal, ele indica uma saída em que você deveria entrar. Você entra na sala e espera, mas nada parece estar acontecendo, e ninguém se preocupa com você. Volte para **187**.

196

Você abre caminho em meio aos detritos, com Dilane seguindo você nervosamente. Subitamente, um disparo de laser queima a parede à sua frente. À sua esquerda, há um Macomoniano de olhos arregalados - dessa vez um homem - com uma arma na mão. Ele se prepara para disparar de novo. Você terá que lutar. Vá para **343** para conhecer as regras do combate com faseadores, mas *lembre-se desta referência* para poder voltar a este número depois.

Carniceiro HABILIDADE 8

Se você quiser evitar esta luta, poderá entrar em contato com a nave e ser transportado de volta para bordo, longe do perigo (volte para **141**), embora assim esteja condenando Dilane à morte certa. Se você vencer a luta; volte para **152**



197

Você chama todos os chefes de divisão para a sala de reuniões e explica a necessidade de manter o moral da tripulação alto. Você ainda não possui informações suficientes para guiar a nave para uma rota de escape, e é preciso continuar procurando, mas você está confiante de que acabará descobrindo a localização de um buraco negro adequado. Volte para **80**.

198

Saindo da órbita, você faz uma sondagem de longo alcance. Há duas estrelas adiante que possuem planetas onde pode existir vida em suas órbitas. Uma estrela tem uma coloração púrpura - se desejar se dirigir a esta volte para **44**. A outra é uma estrela dupla para a qual você pode se dirigir indo para **333**.

199

Seguindo as indicações deles, vocês se dirigem para as montanhas para visitar o castelo do Senhor da Chuva. Depois de uns quinze minutos de caminhada, vocês vêem uma grande construção à distância, à qual vocês levam mais quinze minutos para chegar. É evidente que uma caminhada que leva meia hora para vocês seria muito mais demorada para os alienígenas, em seu passo vagaroso. Vocês chegam ao portão e vêem um guarda armado bloqueando o caminho. Vocês sacarão de seus faseadores e atirarão no guarda (volte para **61**) ou continuarão até o portão para falar com o guarda (vá para **237**)?

200

Você regula o seu faseador para *matar* e atira na primeira criatura. Seu tiro faz com que ela grite alto antes de tombar ao chão, morta. Mas o grito alertou as outras duas, que partem na sua direção. Seu segundo tiro interrompe o avanço de uma delas. Se você não tiver mais nenhum membro da tripulação com você aqui, vá para **243**. Se você ainda tiver pelo menos um companheiro, vá para **279**.



201

Sua tripulação lança o avião no espaço. Ele entra na atmosfera do planeta e mergulha para se chocar contra a superfície. Você espera, e, alguns momentos depois, recebe um relatório. Parece que este desconhecido agente da morte se espalhou pela Divisão de Engenharia, pois dois homens caíram mortos. Um destes pode ser o seu Oficial de Engenharia, já que ele estava trabalhando lá. Jogue dois dados. Se obtiver dois 1 ou dois 6, seu Oficial de Engenharia morreu. Volte para **172**

202

Depois de horas de viagem a uma velocidade inferior à da luz, você chega à base espacial Ganzigita. É uma estrutura imensa em forma de anel, girando lentamente no espaço. Você recebe instruções para manter a *Traveller* em órbita e se transportar até a base para se encontrar com o Alto Comandante Imperial.

Seu encontro com o Comandante é esclarecedor. Ele compreende que você está realmente perdido no espaço e, no interesse de sua própria segurança, deseja que vocês encontrem seu caminho de volta para o seu universo. Isso vocês só serão capazes de fazer se retornarem através de uma passagem espacial criada por um buraco negro. A hora e a localização serão fundamentais. Ele não tem condição de fornecer mais informações úteis, mas tem certeza de que outros planetas poderão ajudá-lo, sugerindo que você explore esta galáxia em busca das coordenadas de tempo e localização corretas.

De sua parte, você fornece informações sobre a sua própria galáxia. Ele fica perturbado com as armas de ataque de sua nave, mas concorda em liberá-lo se ele puder inserir uma sub-rotina em seu programa de rastreamento de alvo, de tal forma que você nunca terá possibilidade de atirar em naves da Confederação Imperial Ganzigita durante o resto de sua viagem. Você concorda, e, de agora em diante, você não poderá usar seus canhões de laser contra estas naves. (Tome nota disso!). Você se transporta de volta para a nave e planeja sua procura das coordenadas de tempo e localização. Volte para **16**.

203

Você sai de órbita e sonda com seus sensores em busca de prováveis destinos. A uns 3,3 anos-luz de distância, há um grande planeta vermelho para o qual você pode se dirigir. Volte para **126**.

204

Observando e escutando em seu monitor, você subitamente ouve seu oficial gritar com voz agitada. Parece que ele encontrou depósitos de dilúrio em outro asteróide, longe do agrupamento central! Ele usa seus jatos para se locomover e investigar, começando em seguida a usar seu microescavador para retirar o minério. Jogue um dado. Se você obtiver um 4, 5 ou 6, ele encontra matéria-prima suficiente para continuar a jornada, e poderá retornar à nave com isso (volte para **165**). Se você obtiver 1, 2 ou 3, não há minério suficiente nesse asteróide, e ele terá ainda que continuar até o agrupamento central (volte para **47**).

205

Você fica sozinho com I-Abail. Rapidamente, você saca o seu faseador e aponta para ele. “Estrangeiro”, ele diz, “pode abaixar a sua arma estou desarmado e não lhe farei nenhum mal”. Ainda assim, você não confia nele e, ligando o seu comunicador, você chama a nave e dá instruções para que você seja transportado de volta para bordo. Volte para **41**.

206

Jogue um dado. Se o resultado for qualquer um de 1 a 5, um de seus companheiros atira no líder (você escolhe qual). Se o resultado for 6, você atira no líder. O disparo atinge o líder - e não tem nenhum efeito! Talvez a armadura deles seja resistente aos disparos, ou talvez eles sejam simplesmente invulneráveis ao fogo dos faseadores. Voltando-se para quem quer que tenha disparado o tiro, o líder aponta seu dedo para ele, e um raio elétrico azul parte da ponta direto para atravessá-lo de lado a lado. Se tiver sido você, a aventura acabou, pois agora você está morto. Se tiver sido um de seus companheiros, ele está morto. Depois deste incidente, você sente que não tem alternativa senão entrar no veículo deles. Vá para **317**.

207

Seu destino mais próximo é um grande planeta cinzento a uns 2,3 anos-luz de distância. Você estabelece o curso e entra em velocidade interestelar, reduzindo a pouca distância deste planeta. Vá para **253**.

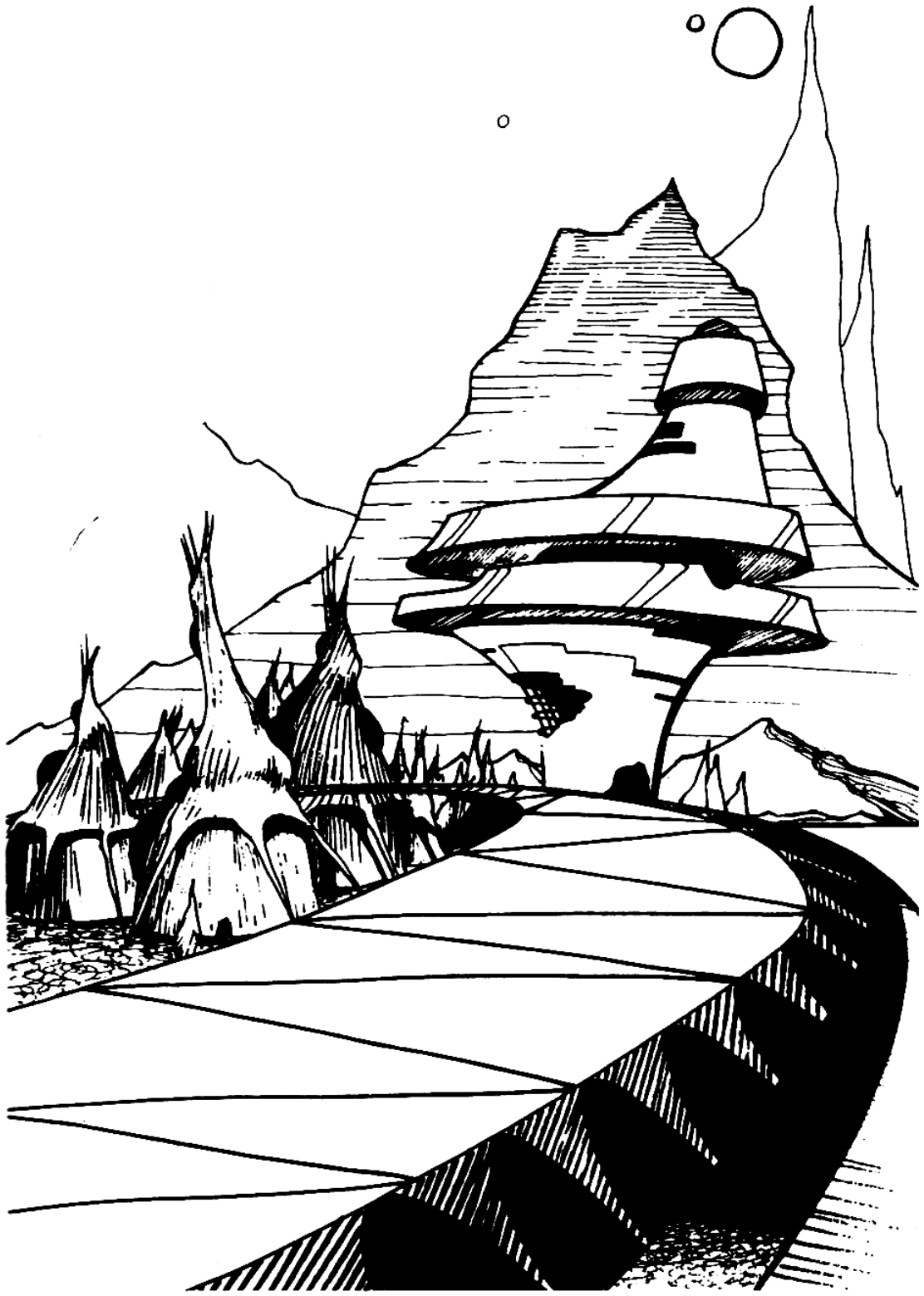
208

Seu oficial diz à tripulação que se defenda. Os guardas apontam suas armas e disparam, enquanto sua tripulação se abaixa, tentando se esquivar. Cada um deles enfrenta um guarda. Escolha que membro da tripulação atacará que guarda e entre na batalha. Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342** - mas *lembre-se desta referência* para que você possa voltar depois a este número.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro Guarda	6	7
Segundo Guarda	7	6

Você, enquanto isso fica dividido na sua lealdade. Uma parte de você deseja ajudar sua tripulação, e outra parte quer ajudar os guardas. Depois de cada grupo de séries de ataque para as duas escaramuças em curso, jogue um dado. Se você obtiver 1, atacará um dos membros da sua própria tripulação (você escolhe), valendo 1 ponto em danos de ENERGIA. Se você obtiver um 6, atacará um dos guardas, valendo 1 ponto de danos de ENERGIA. Se você obtiver qualquer resultado entre 2 e 5, está confuso demais para atacar qualquer um deles. Se a sua tripulação derrotar os guardas, volte para **48**. Se qualquer um dos membros de sua tripulação ficar reduzido a um índice de ENERGIA de 3 ou menos, seu oficial mais graduado ordena que o combate pare - vá para **234**.





209

Você se materializa na superfície do planeta e olha em torno. Você está em alguma espécie de rua larga, que está completamente deserta. Edifícios de algum tipo se alinham pela rua, e, atrás de você, no final da rua, há uma grande construção. As edificações são estruturas estranhas. Possuem formas e tamanhos os mais variados, e todas parecem incompletas. Você pode:

Continuar descendo a rua, em busca de sinais de vida.

Volte para 125

Aproximar-se da grande construção atrás de você.

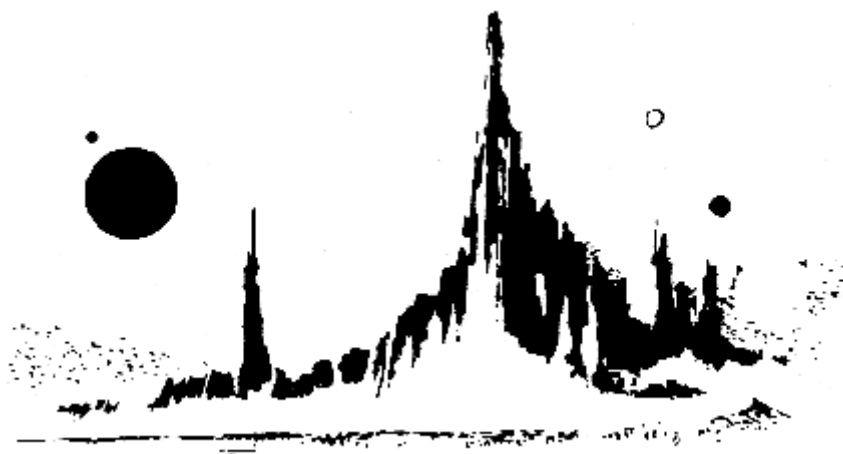
Volte para 73

Tentar um dos edifícios menores.

Vá para 231

210

Seu OM retorna e reclama que não está se sentindo bem. Jogue dois dados e compare o total com o seu índice de SORTE. Se o total for *igual* ou *maior do que* a sua SORTE, volte para 107. Se for *menor*, vá para 219.

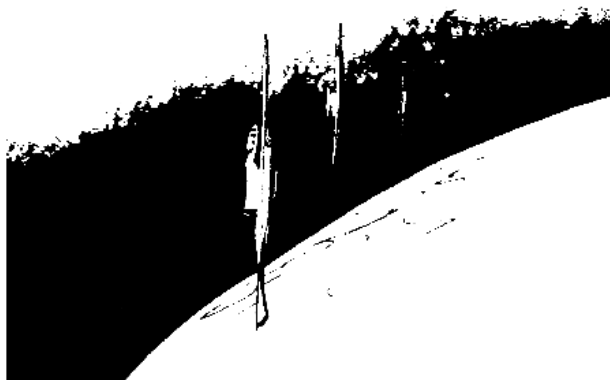


211

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente o seu ângulo de entrada e a sua velocidade, você se dirige para o vazio obscuro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda a tripulação que apertem os cintos. Subitamente, a nave dá um solavanco para frente e começa a acelerar. A força-G é tão grande que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para 339.

212

Você entra no bar. É uma sala suja e enfumaçada, e há uma variedade de alienígenas de todos os tamanhos e formas sentados, bebendo drinques coloridos. Eles todos olham de forma inquisitiva para você, quando entra - você deve ter uma aparência extremamente incomum para eles - e um deles rosna para você. Você resolve não perder tempo aqui. Poderá encontrar outro Robô de Serviço e perguntar se pode ver alguma autoridade (volte para 74) ou tomar providências para que a sua nave receba cuidados de manutenção (volte para 106).

**213**

Depois de realizar vários exames, seu OM descobre um estranho microorganismo na corrente sanguínea do paciente. Depois de tentar vários antibióticos, ela finalmente acerta com um que faz efeito e administra o que ela espera que seja a cura. Algum tempo depois, o paciente acorda com uma dor de cabeça terrível, mas curado da sua loucura. Vá para **336**.

214

O caminho faz curvas, e você chega a outra bifurcação. Você prefere seguir pela estrada da esquerda (vá para **318**) ou pela da direita (vá para **305**)?

215

Seguindo o guarda, você vira em outro corredor que leva a uma grande sala aberta. Vários guardas de armadura parecem orientar os civis para uma entrada larga em um dos lados da sala, de onde está vindo uma luz vermelha e sem brilho. Você é orientado para ficar no fim da fila. Seu Oficial de Ciências está com você? Se estiver, volte para **33**. Se você já tiver tentado entrar em contato com a nave, vá para **238**. Do contrário, vá para **309**.

216

Você chama todos os chefes de divisão para a sala de reuniões e anuncia que você acredita ter as coordenadas de tempo e espaço para um buraco negro provavelmente adequado. Se a sua velocidade e tempo estiverem certos, você deveria conseguir passar pelo buraco negro, que pode ser o Vazio Seltsiano, e emergir no universo da Terra. Você retorna à ponte de comando e prepara-se para a jornada, partindo na direção do buraco negro. Subtraia suas coordenadas de tempo das suas coordenadas de localização e vá para o número resultante.

217

Esquivando-se de diversos asteróides pequenos, seu oficial chega ao seu destino. Tirando um microescavador de seu cinto, ele começa a trabalhar na extração do minério do cristal. Você fica observando seus progressos no visor. Depois de vários minutos, ele verifica a leitura em seu sensor e comunica que possui apenas um quilo da matéria-prima, o que não é bastante para abastecer a nave. Ele terá que tentar um dos outros asteróides.

Qual deles ele escolherá?

O primeiro asteróide

Volte para **30**

O segundo asteróide

Volte para **96**

O quarto asteróide

Vá para **295**

218

Ela está bastante relutante, mas acaba concordando em lhe mostrar um pouco mais do planeta. Vocês saem do edifício através de uma pesada porta, e o cenário do lado de fora é caótico. As construções estão em ruínas; ninguém anda nas ruas; a não ser por dois ou três pequenos carros aéreos, o planeta inteiro parece estar devastado. “Toda a população,” explica Dilane, “vive em domos de proteção. Nosso planeta está morrendo, cortado em pedaços pelas variações gravitacionais causadas pelos nossos dois sóis. Nesse momento, nós estamos construindo naves para levar o nosso povo para um outro planeta antes que este mundo seja destruído.” Você gostaria de explorar mais a cidade (vá para 265)? Se não, você poderá perguntar se eles têm possibilidade de ajudá-lo a retornar à Terra (volte para 169) ou se há alguma coisa que você pode fazer para ajudá-los (vá para 319).

219

A doença se desenvolve, e seu OM começa a suar abundantemente, com febre. Você levará seu OM de volta para a nave para obter ajuda (volte para 146) ou continuará suas investigações no planeta (vá para 249)?

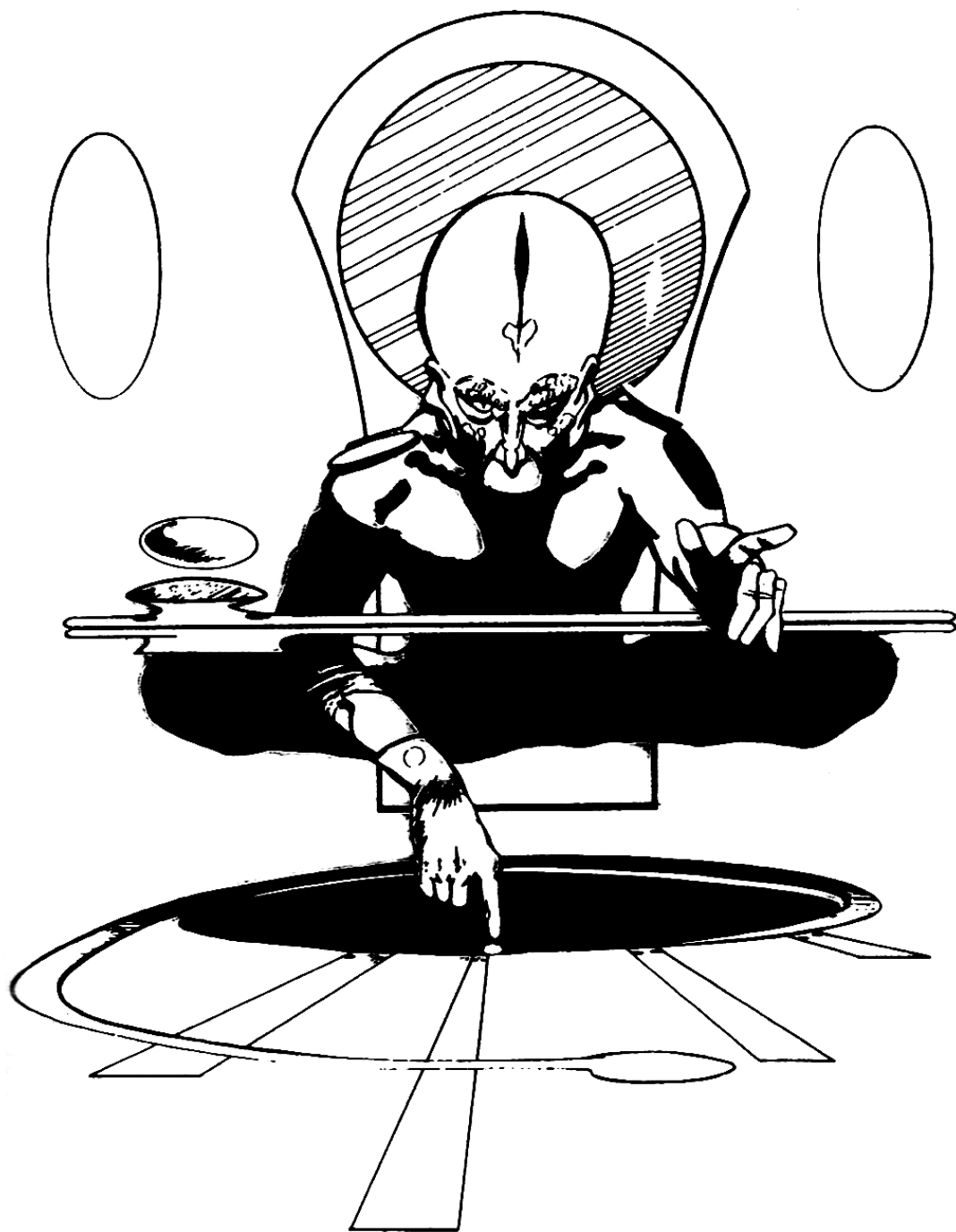
220

Virando a esquina, você continua por vários metros. Um ruído atrás de você faz com que se assuste e pare. Com um súbito arrepio de pânico, você toma consciência do que é o ruído - é o som de um martelo múltiplo característico de uma arma pré-laser. Alguém, ou alguma coisa, está abrindo fogo de metralhadora contra você! Você se atira ao chão e grita para que seus companheiros façam o mesmo. Enquanto vocês todos estão lá deitados, com as balas voando por cima de suas cabeças, os outros dois olham para você intrigados. “Capitão, por que estamos deitados na estrada?” diz um deles, se levantando. Para sua admiração, ele fica de pé em meio à rajada de balas, sem sofrer absolutamente nada! Gradualmente, o som vai sumindo, e os outros o ajudam a levantar-se, olhando para você de maneira muito estranha. Um pouco mais adiante na estrada, vocês encontram uma grande construção. Você entrará nesta construção (volte para 55) ou continuará descendo a estrada (vá para 325)?

221

O Comandante Dar-Villiano usa um dispositivo em seu pulso para entrar em contato com seu quartel-general. Por alguns minutos, ele fala com vários membros de sua equipe. Finalmente, um deles tem uma idéia boa; o Comandante volta-se para você e diz: “Uma vez que os seus corpos foram combinados por um raio de transmatéria,” ele raciocina, “parece lógico que vocês devam ser separados da mesma maneira.” A idéia dele é focalizar dois raios de transmatéria nas suas coordenadas (um vindo da nave e outro do próprio quartel-general dele) exatamente no mesmo momento. Isso deve conseguir separar as duas pessoas, espera-se que nas suas duas identidades originais. Se quiser tentar isso, volte para 162 Se isso parece arriscado demais, você poderá pedir a seu Oficial de Ciências alguma sugestão (volte para 35) ou consultar o computador da nave (vá para 299).





222

Quando você aparece em seu escritório, I-Abail se adianta para cumprimentá-lo. Pelas coisas que vê à sua volta, você conclui que a sociedade é realmente sofisticada, com uma tecnologia muito mais avançada do que a sua. A superfície de sua mesa flutua no ar, e ele está sentado atrás dela aparentemente em nada. Ele o convida para sentar, mas não há cadeiras. Cautelosamente, você senta, conforme ele o fez, e alguma força invisível sustenta o seu peso. Nas paredes há hologramas que se movem, posicionados da forma que um executivo da Terra poderia ter obras de arte penduradas em seu escritório. Ao lado de sua mesa há uma tela, com a qual ele fala. Momentos depois, um outro alienígena chega com uma bandeja, trazendo o que você supõe que seja refresco. I-Abail apresenta o recém-chegado e oferece comida e bebida. Você aceitará a oferta dele (volte para **98**) ou agradecerá, mas recusará educadamente (volte para **144**)?

223

Jogue dois dados pelo seu Oficial de Medicina. Se o resultado for *igual* ou *menor do que* o seu índice de HABILIDADE, volte para **129**. Se o resultado for *superior* à sua HABILIDADE, volte para **46**.

224

Seu Oficial de Ciências acredita que não é possível que estas criaturas sejam tão poderosas sem algum tipo de carga de energia. Como um dispositivo desse tipo não parece estar escondido em suas armaduras, deve estar sob seus capacetes. Você pode conseguir incapacitá-lo retirando seus capacetes. Se você quiser tentar retirar um dos capacetes, volte para **49**. Do contrário, vá para **309**.

225

Você se dá conta de que deve ter escolhido as coordenadas erradas e entra em contato com a nave. Você faz com que todos sejam transportados de volta a bordo e depois transportados para as coordenadas corretas, 223.473.83. Volte para **57**.

226

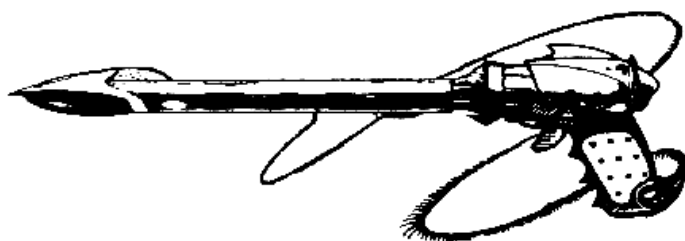
Os sensores enquadram na tela o agrupamento de asteróides. No centro do agrupamento, há um asteróide que contém dilúvio, mas é impossível, a esta distância, determinar exatamente que asteróide possui o mineral. Você pode investigar, enviando um de seus oficiais com um sistema portátil de jatos, mas a saída será perigosa. O centro do agrupamento é uma massa de asteróides em movimento, cada um deles suficientemente grande para matar um homem. Você se arriscará a enviar um dos membros de sua tripulação (vá para **327**) ou se decidirá contra correr o risco e seguirá em frente (volte para **69**)?

227

Jogue dois dados. Se o número obtido for *maior do que* a HABILIDADE de seu Oficial de Ciências, vá para **282**. Se o número for *igual* ou *menor do que* a HABILIDADE de seu OC, volte para **83**.

228

Tenso em seu assento, seu Oficial de Navegação verifica a posição de vocês. Vocês mudaram de curso, mas, infelizmente, a tempestade de meteoros também mudou, e vocês ainda estão indo na direção dela. Ative seus escudos e vá para **283**.



229

Luff agora pede que você cumpra a sua parte do trato e transporte ele e seu pessoal técnico para a nave, a fim de que eles investiguem suas armas e sistemas de defesa. Você honrará o acordo que fez com ele? Em caso afirmativo, volte para **191**. Se você recusar, vá para **298**.

230

Se você tiver escolhido o seu Oficial de Ciências para acompanhá-lo, volte para **56**. Se tiver selecionado seu Oficial de Engenharia, vá para **277**. Se tiver selecionado os dois, poderá ir para qualquer uma das duas referências, mas, se não tiver escolhido nenhum dos dois, volte para **151**.

231

Você chega a uma construção de formato estranho, com paredes arredondadas. Diversas pontas esquisitas e aparentemente sem razão de ser se projetam das paredes da frente. A porta está aberta, e você entra cuidadosamente. Tombado sobre uma mesa, você vê uma figura corpulenta, aparentemente adormecida. Sua entrada o acorda, e a criatura ergue a cabeça, vê você e salta de pé... um pé só! Ao invés de pernas, ela possui um único toco, algo assim como um tronco de árvore. Ela berra bem alto, e seu tradutor não faz a tradução. Você:

Erguerá as mãos para mostrar que não pretende fazer mal?

Volte para **42**

Sacará de seus faseadores e atirará?

Vá para **334**

232

Você dá um passo para o espaço e, para sua surpresa, seu pé toca em alguma coisa sólida que sustenta o seu peso. Seguindo adiante, você ouve um zumbido elétrico, e um clarão de luz o deixa momentaneamente cego. Quando você abre os olhos, se encontra de volta ao laboratório do portal, com I-Abail e seus técnicos observando você. Eles correm para congratular você. A experiência foi um sucesso! Enquanto I-Abail o leva de volta do laboratório para seu escritório, explica que eles foram capazes de acompanhar suas atividades, e que a experiência respondeu a diversas dúvidas que eles tinham encontrado em suas investigações.

Porém, embora o portal pudesse transportar toda a sua tripulação de volta para o universo de vocês, não seria possível transportar a nave, que exigiria um portal muito maior. Contudo, as investigações deles indicam que um portal dessa natureza ocorrerá naturalmente em um certo momento, na vizinhança de um buraco negro no Setor 159. I-Abail mostra a você, no mapa celeste, onde fica o Setor 159; você pergunta a respeito de outros planetas da galáxia. Ele não está em condições de dar detalhes, mas sugere que vocês se dirijam para Malini, um planeta de mineração a alguns anos-luz de distância. Você entra em contato com a nave e é transportado de volta para bordo.

Volte para **41**.

233

Enquanto você viaja na direção de seu destino, seu laboratório de linguagens relata algumas descobertas interessantes a partir do jornal que você trouxe. Você acaba de chegar do planeta Prax, uma civilização bastante avançada. Alguns anos antes da publicação do jornal ocorreu um grande debate, e surgiram dois grupos, com duas escolas de pensamento. Os Progressistas eram pensadores modernos, voltados para o progresso material, a informatização e uma visão mais científica do futuro. Os Regressistas, ao contrário, não apreciavam o elemento inumano do mundo dos Progressistas e preferiam um retorno às coisas fundamentais, quando as pessoas não dependiam de máquinas. Seguiu-se um período de guerra fria, até que os Regressistas descobriram que os Progressistas haviam desenvolvido uma poderosa droga alucinógena. Os Progressistas tinham intenções de usar a droga contra os Regressistas, mas, quando a conspiração foi descoberta, eles concordaram em enviar todos os estoques da droga para o espaço distante. Alguma coisa deu errado, contudo, e o foguete explodiu na atmosfera superior do planeta, causando alucinações graves em todo o planeta. No dia em que o jornal foi publicado, os efeitos tinham começado a ser notados.

Você pode continuar seu curso, dirigindo-se para a estrela púrpura (volte para 44) ou para o pequeno aglomerado de estrelas (volte para 79).

234

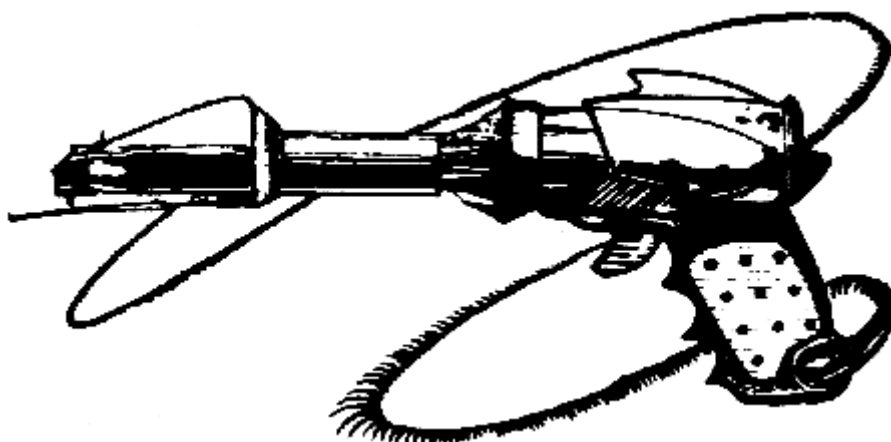
Seu oficial diz à tripulação para que não resista à prisão. Os guardas pegam as suas armas e levam vocês para fora. Quando você está sendo conduzido, sente um desejo incontrolável de gritar, e pronuncia uma estranha frase em Dar-Villiano. O Comandante Domm responde, dizendo que você será chamado depois. Volte para 95.

235

Outro disparo não acerta a nave por pouco, e você resolve responder ao fogo. Para conhecer as regras de combate entre naves, vá para 341, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois.

Nave alienígena PODER DE FOGO DAS ARMAS 8 ESCUDOS 7

Se você destruir o seu adversário, volte para 133.





236

Você procura plantas apropriadas, usando um analisador nutricional para saber quais delas serão comestíveis. A pouca distância de onde você pousou, há um agrupamento de plantas adequadas, com folhas suculentas, frutas grandes e raízes tuberosas. Você começa a, cortar plantas e ☐mpilha-las para que sejam transportadas para a nave.

De repente, você sente alguma coisa prendendo a sua perna e olha para baixo, vendo então uma trepadeira enroscada na sua canela. Ela aperta cada vez mais. Enquanto você luta com a trepadeira, as folhas de uma outra planta se curvam sobre a sua cabeça e se grudam ao seu corpo. Você tenta se livrar, mas parece que as plantas estão vivas e procuram se defender de você! Você sacará do seu faseador e tentará cortar as plantas até se soltar (volte para **45**) ou decidirá não se arriscar a causar maiores danos às plantas e tentará desvencilhar-se delas (volte para **87**)?

237

O guarda vê você e se apressa a entrar em ação. Erguendo a cabeça para o céu, ele solta um assovio agudo. Segundos depois, você olha e vê que está cercado de guardas alienígenas, todos com armas apontadas para você. Você resolve que é melhor se render a eles. Vá para **315**.

238

Lembrando-se do que aconteceu da última vez que, você acionou o seu comunicador, você tenta entrar em contato com a nave. Mais uma vez, você não consegue fazer contato e não ouve nada além de estática, mas o seu comunicador novamente tem aquele efeito estranho sobre os alienígenas. Você está olhando para uma sala cheia de estátuas; os alienígenas ficam em transe. Este é um momento oportuno para sair da sala. Volte para **160**.

239

Os guardas o escoltam até outro aposento, onde você recebe instruções para trocar a sua roupa por uniformes de corte bem justo. Vocês recebem capacetes resistentes para usar e podem escolher entre uma variedade de armas estranhas. Os guardas não dizem nada sobre o que vai acontecer, mas conduzem vocês da sala para um túnel que desce.

Ao emergir do túnel, seu coração fica gelado. Você está em uma grande arena, e a vibração dos alienígenas é ensurdecadora. No centro da arena, há um grande robô Assassino escuro e fortemente armado. A porta atrás de vocês é rapidamente fechada, e o Assassino avança. Evidentemente, vocês terão que derrotar este robô antes que ele os mate! Neste combate, o robô é suficientemente poderoso para lutar contra todos vocês em cada série de ataque (isto é, qualquer que seja o número de companheiros com você, ele enfrentará cada um de vocês em um combate separado). Contudo, as armas que vocês têm são particularmente eficientes, e você não precisa fazer quaisquer descontos na HABILIDADE de membros da tripulação que não sejam especializados em combates.

Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar depois.

robô Assassino HABILIDADE 10 ENERGIA 4

Logo que seu grupo causar algum dano ao robô, vá para **183**.

240

Depois de duas séries de combate, os Guardas de Segurança chegam até você. Jogue um dado. Se o número for 5 ou 6, os guardas conseguem segurá-lo, e a luta termina. Se a luta não tiver terminado (1, 2, 3 ou 4), você terá que passar por mais uma sequência de combate - jogue os dados novamente para ver se os guardas conseguem capturá-lo dessa vez ou se é necessária ainda uma outra série. Depois, você pode chamar uma equipe médica (volte para **128**), ou obter um relatório sobre o planeta (vá para **302**).

241

Seu faseador atordoa a pequena criatura, que cai no chão. O alienígena semelhante a uma aranha, enquanto cuida de sua perna, engasga de terror. “Não, não! Isso é muito bom. Você não deveria ter feito isso!” Seu grupo cerra fileiras quando diversos alienígenas emergem de portas próximas. Embora eles pareçam ser de diferentes espécies, é evidente que todos encaram vocês com hostilidade, e estão avançando. Sua tripulação se movimenta nervosamente. Um grunhido parte do pequeno animal que está caído ao solo. Ele levanta a cabeça e ergue-se lentamente. O efeito de seu faseador se dissipou. Os alienígenas que avançavam param e sussurram uns com os outros. Vendo que seu vizinho está a salvo, eles retornam para seus edifícios. Você solta um suspiro de alívio e volta-se para a criatura-aranha no chão. Volte para **19**.

242

Acionando os motores da nave, você deixa o espaçoporto e se dirige para o espaço exterior. Vá para **324**.

243

Você não consegue mirar sua arma a tempo. O grande animal já está em cima de você, sua perna como um toco pronto para esmagá-lo. Você tenta mergulhar para se desviar, mas os arbustos são fechados demais, e você grita de dor quando ele o golpeia mortalmente. Sua aventura terminou.

244

Você se aproxima dos portões do castelo. Usando seus faseadores, você derrete a fechadura e abre as grandes portas. Já dentro, vocês avançam com cautela, mantendo-se escondidos nas sombras enquanto seguem seu caminho na direção da fortaleza. Considerando a atividade que você vê do lado de dentro, parece extremamente provável que você encontre o Senhor da Chuva nesta construção central. Porém, há três guardas na porta, todos armados com as varas que disparam projéteis possuídas pelos seus anfitriões originais. Você pode tanto se aproximar destes guardas e exigir ser levado à presença do Senhor da Chuva (vá para **274**) quanto abrir fogo com seus faseadores (volte para **131**).



245

A águia voa do seu poleiro e mergulha sobre o intruso. Tomado por um terror desesperado, o alienígena golpeia a ave quando ela ataca. Você observa a batalha. Para conhecer as regras de combate pessoal, vá para **342** - mas *lembre-se desta referência* para que você possa voltar depois.

	HABILIDADE	ENERGIA
Águia	6	5
Ganzigita	10	10

Desconte 2 pontos da HABILIDADE do Ganzigita pelo medo que ele tem da águia. Logo que o alienígena causar algum ferimento na águia, volte para **188**.

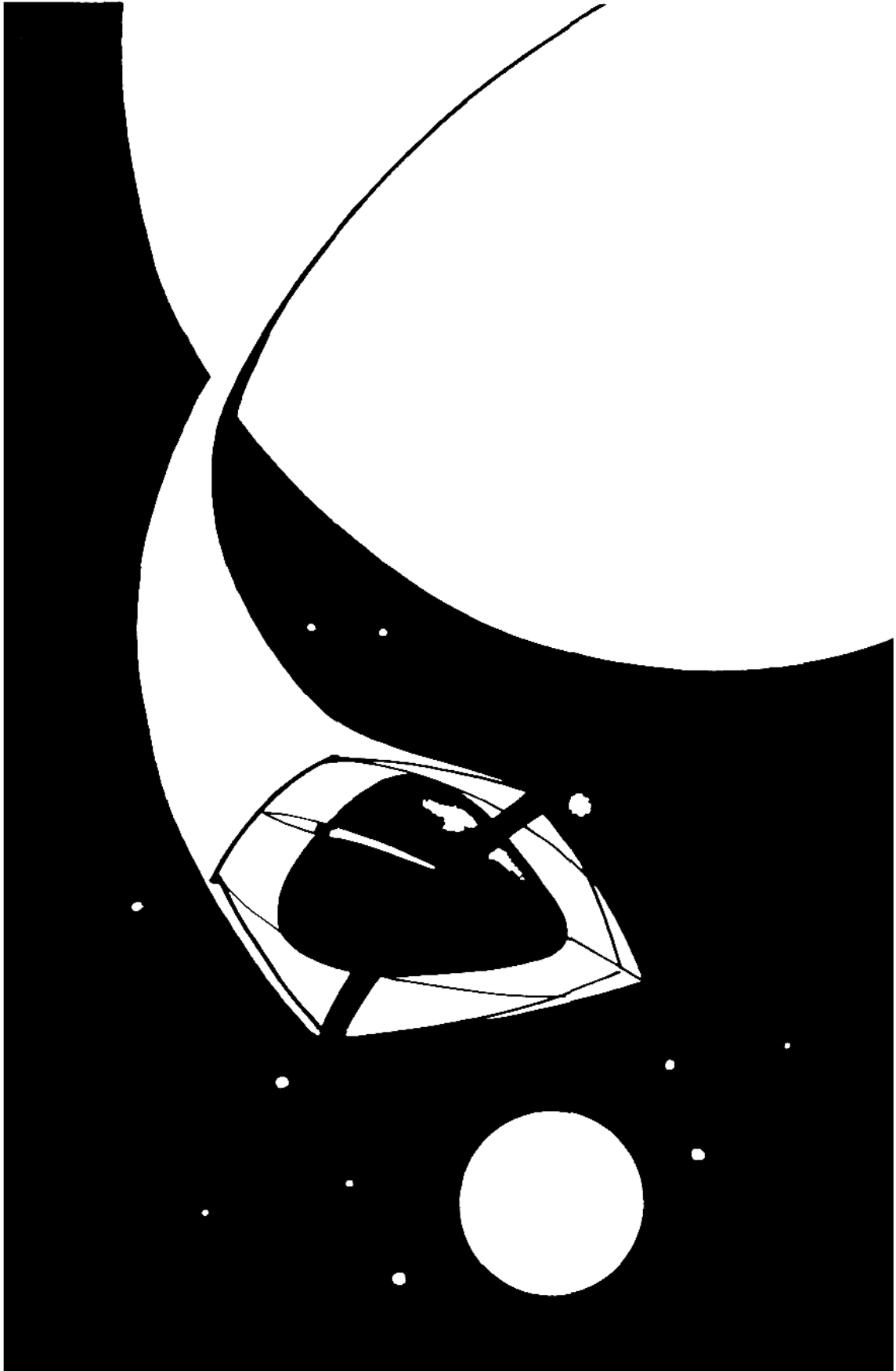
246

Você dá um passo para fora do caminho. Para seu horror, você cai pelo espaço. Você passa pelos caminhos e cai em meio à escuridão. Você fica aprisionado em um limbo entre dois universos. A experiência do portal espacial não funcionou, e você jamais voltará a ver a *Traveller*.



247

Você não tem meios de impedir que os Macomonianos levem adiante o plano deles. Depois de passada uma hora, uma réplica de você mesmo está diante de você e fala com a sua voz! Usando seu próprio comunicador, o impostor ordena a toda a tripulação que se transporte para a superfície. Eles acatam a ordem devidamente e, ao desembarcarem, são feitos prisioneiros, enquanto os Macomonianos se transportam para a nave, a fim de dominá-la. Você está condenado a passar mais um ano em uma cela de detenção antes de ser destruído, juntamente com o planeta. Você jamais voltará a ver a Terra.



248

Você se aproxima de um pequeno planeta azul-esverdeado e entra em sua órbita. Você esquadrinha o planeta em busca de sinais de vida. Parece não possuir vida, mas os sensores apresentam algumas leituras estranhas, que você não consegue compreender. Você tenta uma mensagem de rádio em todas as frequências, mas não recebe resposta.

De repente, os sensores captam um sinal - provavelmente algum tipo de nave - viajando na sua direção em altíssima velocidade, vinda do outro lado do planeta! Você transfere para a recepção visual e consegue ver um objeto em forma de míssil em plena velocidade na sua direção. Você pressiona o botão de alerta vermelho e ativo todos os escudos, esperando para ver o que vai acontecer. Vindo de nenhum lugar identificável, um disparo atinge a nave. Jogue dois dados. Se o resultado for *igual* ou *menor* do que o seu índice de ESCUDOS, desconte 1 ponto de seus ESCUDOS. Se o resultado for *maior do que* O seu índice de ESCUDOS, desconte 2 pontos de seus ESCUDOS. Se o resultado for dois 6, desconte 5 pontos de seus ESCUDOS.

Você tentará entrar em contato com o objeto enquanto ele se aproxima (volte para **58**) ou irá imediatamente para as posições de combate (volte para **235**)?

249

Enquanto você faz perguntas ao Ancião alienígena, a saúde de seu Oficial de Medicina se deteriora rapidamente. Você é chamado de volta para tomar conhecimento da situação, mas chega tarde demais para evitar a morte do OM. Você terá que decidir o que fazer em seguida. Vá para **304**.

250

O próximo sistema solar que possivelmente poderá possuir planetas que contenham vida está a 2,2 anos-luz de distância. Você entra em impulsão interestelar e segue adiante, saindo do hiperespaço ao se aproximar deste sistema solar algum tempo depois. Volte para **34**.

251

O comandante Dar-Villiano grita rispidamente. Parece que ele é de opinião que isto é algum tipo de tanque. Ele ordena a seus guardas que o prendam e à sua tripulação, e que vocês sejam levados ao centro de detenção. A tripulação olha para você, pensando se deveriam ou não resistir à prisão, mas você não está em condição de tomar quaisquer decisões. Escolha o seu oficial mais graduado do grupo de desembarque e jogue dois dados. Se o resultado obtido for *maior do que* o índice de HABILIDADE do oficial escolhido, volte para **234**. Se for *igual* ou *menor do que* o índice de HABILIDADE dele, volte para **208**. Lembre-se de descontar 3 pontos da sua HABILIDADE nesta jogada, uma vez que está tomando decisões como se fosse um líder, e ele não está preparado para agir como um líder.

252

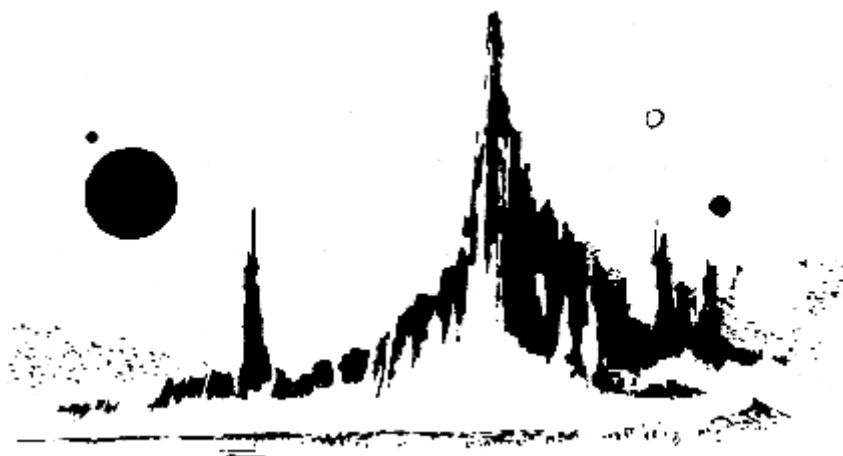
Energizando o sistema de jatos portáteis que carrega, seu oficial consegue se impulsionar, desviando-se do asteroide, enquanto as duas grandes rochas entram em colisão. Soltando um suspiro de alívio, ele se volta para a nave, acabando por chegar em segurança com vários quilos de minério de dilíbrio. Volte para **165**.

253

Os sensores indicam que você está viajando ao longo de um grande espaçoporto, situado a alguma distância a estibordo. Se a sua nave estiver danificada, talvez você queira pousar para fazer reparos (volte para 52). Do contrário, você poderá seguir adiante (volte para 109).

254

A nave dá um solavanco violento para a direita. A tripulação não está preparada e cai no chão à sua volta. Jogue um dado para cada membro da tripulação na lista da sua *Folha de Aventuras*. Um resultado de 1 a 5 significa que eles escaparam da turbulência apenas com ferimentos leves. Um resultado de 6 significa que eles estão seriamente feridos, pois chocaram-se de encontro à parede. Cada um dos membros da tripulação seriamente ferido é rapidamente encaminhado para a Divisão Médica. Eles ficarão curados se o Oficial de Medicina obtiver um número em dois dados *igual* ou *menor do que* o seu índice de HABILIDADE. Se não, o ferimento é grave, e este membro da tripulação não participará mais da aventura. Repita esta jogada para cada um dos membros da tripulação que tiver sido gravemente ferido. Depois, jogue dois dados e compare o resultado ao seu índice de SORTE. Se o número obtido for *igual* ou *menor do que* o seu índice de SORTE, volte para 167. Se for mais *alto*, volte para 228.



255

Seu Oficial de Ciências sugere que estas mortes misteriosas são provavelmente causadas por algum tipo de microorganismo encontrado no planeta. Ele fará alguns exames nos corpos e pedirá ao Oficial de Medicina que borrife a área com antibiótico. Você concorda.

Você espera para saber os resultados. Enquanto isso chega a você outro relatório. As mortes se espalharam da divisão de engenharia para a divisão médica. Talvez você perca seus Oficiais de Engenharia e de Medicina. Jogue dois dados uma vez para cada um deles. Se você obtiver dois números iguais nos dados ou um 7 para o Oficial de Engenharia, você o perdeu, uma vez que o misterioso agente da morte se espalhou agora por toda a Divisão de Engenharia. Se você obtiver dois 1 ou dois 6, seu Oficial de Medicina morre. Você resolve que é necessário isolar todas as áreas infectadas para impedir a propagação deste microorganismo, mesmo que isso signifique a morte de alguns membros da tripulação que fiquem nas áreas isoladas. Volte para 18.

256

Você e os outros membros da tripulação estão recuperando a consciência. Mais uma vez, você aciona o comunicador e pede relatórios de danos aos sistemas. Todos os sistemas parecem estar intactos, até que a Engenharia comunica que os motores de impulsão interestelar estão desativados. Vocês estão flutuando no espaço! Mas os reatores de impulsão devem estar operacionais em 20 a 30 minutos.

Seu Oficial de Navegação está intrigado. Ele não consegue identificar a região em que vocês estão, e o computador relata que vocês estão em espaço fora dos mapas. Seu Oficial de Ciências processou uma análise da situação e parece que vocês passaram pelo interior do buraco negro, através de uma passagem dimensional, e estão agora no que parece ser um universo paralelo. Depois de alguma demora, vocês recuperam a impulsão interestelar. Os sensores de longo alcance indicam três sistemas planetários diante de vocês, dos quais dois podem possuir vida inteligente. Você:

Seguirá adiante na direção do sistema que possui vida?

Volte para **86**

Virará para bombordo na direção do outro sistema que possui vida?

Vá para **273**

Virará para estibordo na direção do sistema desabitado?

Volte para **142**

257

Você parte de novo na direção do grande planeta cinzento. Mas o seu grupo de desembarque contraiu a infecção? Jogue um dado para cada um dos membros da tripulação (inclusive você mesmo) que tiver entrado no espaçoporto. Se o resultado for 5 ou 6, significa que esta pessoa foi infectada. Seu Oficial de Medicina tenta encontrar uma cura; ele terá êxito se você obtiver um número *inferior* ao índice de HABILIDADE dela com dois dados. Do contrário, os membros da tripulação infectados morrerão aos poucos. Você terá que deduzir 2 pontos de HABILIDADE e 4 pontos de ENERGIA de cada um deles, e terá que riscá-los da sua *Folha de Aventuras* quando eles finalmente morrerem, depois que vocês partirem do próximo planeta. Volte para **109**.



258

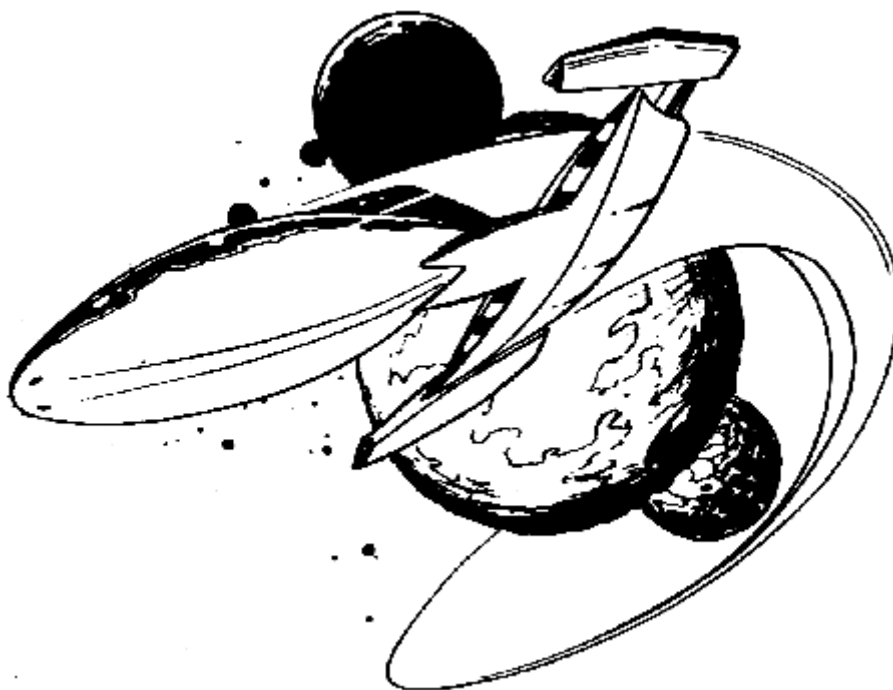
Você se aproxima de um grande planeta vermelho em velocidade inferior à da luz e estabelece um curso de órbita. Esquadrinhando a superfície, você não encontra nenhum sinal de vida inteligente, mas as marcas de uma civilização- e bastante avançada - são visíveis. Ao observar o planeta através de seu macrotelescópio, você vê que a superfície está coberta por uma rede de estradas e canais que ocasionalmente se concentram em pontos que devem ser centros de população de algum tipo. Você tenta várias frequências de rádio, mas não há resposta. Você se transportará para a superfície do planeta (vá para **300**) ou ignorará este planeta e prosseguirá em frente (volte para **163**)?

259

Eles conduzem vocês por várias construções e depois para uma sala onde um velho encarquilhado está sentado a uma mesa. Você o cumprimenta e explica o seu problema mais uma vez. O velho parece ter dificuldade para compreender você, forçando-o a repetir partes de sua história diversas vezes. Subitamente, ele parece ficar muito aborrecido com você e ordena que vocês saiam desse planeta imediatamente. Você fará o que ele deseja (volte para **120**) ou o pressionará para obter mais informações (volte para **54**)?

260

Você coloca a sua nave em órbita em torno do planeta azul e verifica os seus sensores. Parece que toda a superfície é coberta de água, embora de fato haja indicações de existência de formas de vida na água. Você pode se transportar para a superfície, levando dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* com você (vá para **288**) ou sair de órbita e dirigir-se para o planeta verde (volte para **136**).





261

O planeta não parece possuir vida, mas os sensores detectam algum tipo de atividade, talvez o funcionamento regular de uma máquina. Você resolve investigar e manda um grupo em um avião de reconhecimento para ver o que está acontecendo. Eles conduzem o avião para a área do sinal e pousam no planeta. Ele é rochoso e desolado, mas, a pouca distância do local onde eles pousaram, é encontrada uma nave de exploração de um tipo que eles jamais haviam visto antes, caída em um acidente na superfície. Você dirá a eles que investiguem mais (volte para **176**) ou que retornem à nave (volte para **66**)?

262

Você agora está comprometido a deixar lá um certo número de membros da sua tripulação em troca das instalações de pouso e manutenção do espaçoporto. Para determinar quem eles exigirão que você coloque à disposição deles, percorra a lista que se segue, jogando um dado para cada pessoa. Cada um que tiver um 6 como resultado terá que permanecer no espaçoporto quando você partir, e não tomará mais parte nesta aventura:

Oficial de Ciências
Oficial de Comunicação
Assistente de Administração
Oficial de Recreação
Faxineiro
Oficial de Medicina

Cabeleireiro da Nave
Oficial de Engenharia
Especialista em Eletrônica
Oficial de Segurança
Oficial de Navegação
Gato da Nave

Se você não obtiver nenhum resultado 6, poderá considerar que eles pedirão dois funcionários de serviços gerais. Se o preço for mais do que três membros da tripulação, você poderá se recusar a negociar e sair do espaçoporto (vá para **324**). Do contrário, você concorda com a proposta e pausa. Volte para **157**.

263

Você espera até que o veículo se aproxime. Ele pára na sua frente, e três alienígenas de aparência estranha, usando uniformes blindados, saltam na sua direção. Eles são do tamanho de um homem, mas têm aparência de inseto, com membros finos e olhos grandes. Eles rosnam para você, e seu tradutor interpreta: “Na rua depois do toque de recolher. Isto é ilegal. Você é estranho e feio. De onde vem?” Você tenta contar a sua história. Volte para **140**.

264

Você pousa em uma escarpa íngreme com um barranco ao fundo. Um vento terrível varre o local, que parece ser rochoso e árido. Como você não consegue ver muita coisa de interesse de onde está, resolve descer pelo barranco, pelo menos para se proteger do vento. Volte para **182**

265

Dilane aconselha a não fazer isso, pois as ruas são perigosas, e os Carniceiros estão à solta. Os Carniceiros são criminosos de nível inferior que levam uma vida de saque e violência nos escombros da cidade. Se você aceitar o conselho dela, volte para **218** e escolha de novo. Se você estiver determinado a seguir adiante, volte para **196**.

266

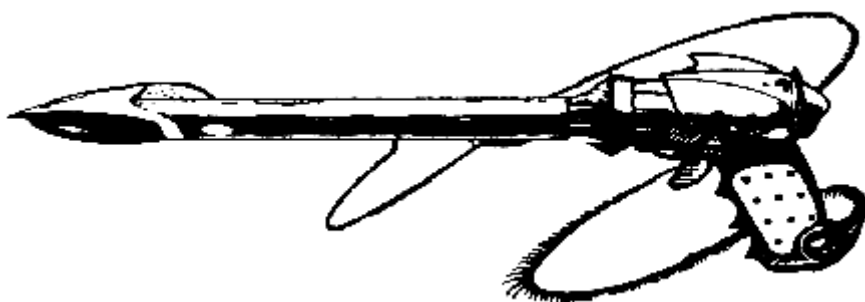
O supervisor ouve a sua história e tenta entrar em contato com K'tait para confirmá-la. Por fim, ele acaba fazendo contato com K'tait que confirma a sua história, e o supervisor, pedindo desculpas, o leva até ele. Volte para **134**.

267

Você estabelece o curso e chega ao buraco negro, saindo da velocidade interestelar a alguma distância dele. Planejando cuidadosamente seu ângulo de entrada e sua velocidade, você se dirige para o interior do vazio negro. Você sente a nave sendo arrastada pela imensa força gravitacional e ordena a toda a tripulação que apertem os cintos. Subitamente, a nave dá um solavanco para frente e começa a acelerar. A força-G é tão grande que você desmaia, juntamente com o resto da tripulação. Vá para **339**.

268

Jogue dois dados e compare o resultado com a HABILIDADE de seu Oficial de Engenharia. Se o número for *igual* ou *maior do que* a HABILIDADE, volte para **139**. Se o número for *menor*, volte para **70**.



269

Saindo de órbita, você esquadrinha o espaço à sua frente. Há um planeta à uns 3,6 anos-luz de distância que pode possuir vida. Você entra em velocidade interestelar e parte na direção dele. O laboratório de eletrônica comunica que o capacete que você trouxe para a nave é de fato uma peça de tecnologia avançada. Com alguns ajustes, eles poderão prepará-lo de maneira que você possa usá-lo, o que aumentará a sua HABILIDADE em 1 ponto. Isto sem dúvida será útil. Volte para **34**.

270

Você planeja um curso e sai de órbita, entrando em velocidade interestelar na direção do planeta púrpura. Pelo interfone, você recebe uma mensagem sobre uma perturbação na cantina da nave com um pedido de que você vá até lá imediatamente. Vá para **314**.

271

Ao ser atingido pelo golpe, você cai para trás nos braços de I-Abail, que o segura. Você é forçado a ir na direção do portal, e eles o empurram através da moldura. Volte para **53**.

272

A alta temperatura do planeta impede que seu sensor funcione adequadamente. Não há maneira de dizer se existe vida aqui ou não. Você continuará explorando a pé (volte para **159**) ou abandonará este planeta inóspito e retornará à nave (volte para **31**)?



273

Você viaja em velocidade inferior à interestelar para permitir que seus sensores vasculhem a área em busca de informações. Eles captam um pequeno objeto a alguns milhares de quilômetros à frente vindo na sua direção. Você continua cautelosamente. A cinco quilômetros ele pára - e você faz o mesmo. Os sensores registram um cruzador espacial Classe D, e você se prepara, erguendo os escudos. Chega uma mensagem, e você a transfere para a tela.

Um rosto de réptil aparece, vestindo um uniforme de autoridade. Quando seu tradutor sintoniza, a mensagem do alienígena se torna clara:

“Sou o Comandante M'k Tel da Confederação Imperial Ganzigita. Vocês são uma nave sem registro” que está invadindo o território imperial. Identifique-se e comunique seus propósitos.”

Qual será a sua resposta?

Identificar-se como ele quer.

Vá para **281**

Processar uma Infopesquisa sobre a
Confederação Imperial Ganzigita.

Volte para **51**

Abrir fogo.

Volte para **135**

274

Eles entram imediatamente em guarda quando vocês se aproximam apontando suas varas para vocês. Um do seu grupo reage precipitadamente, levando a mão ao faseador, e um projétil é disparado da extremidade de uma das varas dos guardas, atingindo-o em cheio no peito. Jogue um dado para cada membro da tripulação; o que obtiver o número maior foi atingido e está gravemente ferido. Se o seu Oficial de Medicina estiver com você, jogue dois dados. Se o resultado for *menor do que* a HABILIDADE de seu OM, o membro excessivamente ansioso da sua tripulação não morrerá, mas não poderá mais participar das ações até retornar à nave. Se o seu OM não estiver com você, ou se o número obtido for *maior* ou *igual* à HABILIDADE de seu OM, não é possível salvar este membro da tripulação, e ele cai morto. Os guardas mantêm vocês sob a mira das varas e os conduzem para a fortaleza. Volte para **91**.

275

Seu Oficial de Ciências sugere que você deve ter sido transportado para as coordenadas exatas de um dos oficiais Dar-Villianos, na posição onde ele estava no momento, e seus corpos se fundiram. Ele e o Comandante concordam que é preciso encontrar uma solução para separar os dois indivíduos de novo. Volte para **124**.

276

Você chama a nave e instrui a Unidade Transmatéria para que transporte um para bordo e envie um substituto (escolha da equipe de oficiais ou de segurança disponível). Seu companheiro protesta veementemente, dizendo que acabou de salvar a sua vida, mas, momentos depois, ele desaparece, e seu substituto chega. Você passa sobre o corpo e continua. Volte para **220**.

277

Vocês se materializam na superfície do planeta. Seu Oficial de Engenharia verifica seu sensor portátil e fica muito interessado em uma rocha grande atrás de você. Ele encontrou algum tipo de fonte de energia dentro da rocha e raspa um pouco da superfície negra. Por baixo da cobertura da superfície, há um metal verde fluorescente, e ele corta um pedaço grande para levar para a nave. Se seu Oficial de Ciências estiver com você, volte para **56**. Se não estiver, volte para **151**.

278

A nave começa a trepidar, mas os seus sensores indicam que você não está longe de seu destino, o pequeno planeta azul-esverdeado à sua frente. Para grande alívio da sua tripulação, você ordena à engenharia que corte os motores de impulsão interestelar e reduza para velocidade inferior à da luz, a fim de se aproximar do planeta. Volte para **248**; este planeta é a sua última esperança – você conseguirá achar equilíbrio nele?

279

O último animal remanescente está quase em cima de você. Você mergulha para escapar dele, mas, ao fazê-lo, ouve outro grande grito. Reacomodando-se, você descobre que seu companheiro matou a criatura a menos de um metro de você! Você entra em contato com a nave e faz com que sejam transportados de volta para bordo, juntamente com a sua presa. Vá para **311**.

280

Ele leva você para o Quartel-General de Astronáutica e conversa com o Diretor de Operações, o qual desaparece em outra sala e retorna com uma impressão de computador. Dentro do que seu departamento pode determinar, o buraco negro que vocês precisam está no Setor 083, mas ele não tem condições de determinar a hora correta. Você agradece pela informação e retorna à nave para continuar a sua jornada. Vá para **320**.

281

Você explica ao Comandante quem você é e como chegou a este território. Ele fica desconfiado. Ele lhe dá voz de prisão e diz que o escoltará até a sua base estelar, onde sua história será analisada por seus superiores. Ele dá instruções para que você prepare a sua Unidade Transmatéria para receber seu Primeiro Oficial, que acompanhará vocês. Você:

Aceitará as exigências dele?

Volte para **168**

Desligará a tela e ativará os faseadores?

Volte para **135**

282

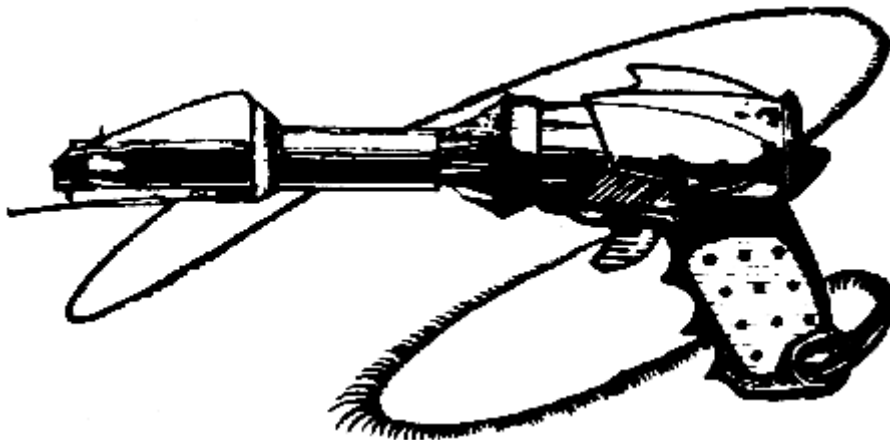
Por algum tempo, seu Oficial de Ciências tenta acompanhar o programa de controle do clima do computador, mas a linguagem é sofisticada, e ele não consegue compreendê-la. Depois de algumas horas, ele é obrigado a admitir que não tem condições de chegar a parte alguma com o programa. Incapaz de ajudar, seu grupo terá que retornar à nave para continuar a jornada. Volte para **203**.

283

Inevitavelmente destinado a entrar na tempestade de meteoros, você aperta os cintos e espera que passe rapidamente. Ao entrar nela, a *Traveller* trepida à medida em que os escudos são golpeados pelos meteoros que os atingem.

Jogue um dado dez vezes. Cada vez que você obtiver um 6, um meteoro penetra pelos escudos e danifica a nave. Para cada penetração, jogue dois dados. Um resultado *igual ou menor do que* o seu índice de ESCUDOS causará danos de pouca importância (desconte 1 ponto de seu índice de ESCUDOS). Um resultado *maior do que*, o seu índice de ESCUDOS fará 2 pontos em termos de danos para seus escudos. Se você obtiver um 6 duplo, o meteoro atinge uma parte vital do casco da nave; desconte 5 pontos de seu índice de ESCUDOS.

Se, depois de dez lances, sua nave não tiver sido destruída, você atravessou a tempestade de meteoros e pode prosseguir para o pequeno agrupamento de estrelas para o qual você estava se dirigindo originalmente. Volte para **60**.



284

Você dá instruções para evacuar todo o ar da área afetada, e para que toda a tripulação na área use trajes AEV (Atividade Extraveicular), uma vez que ficarão no vácuo. O ar é bombeado para fora, indo para o espaço, e, meia hora depois, introduz-se ar novo. Seu Oficial de Ciências verifica o ar novo e conclui que está livre de venenos. Volte para **11**.

285

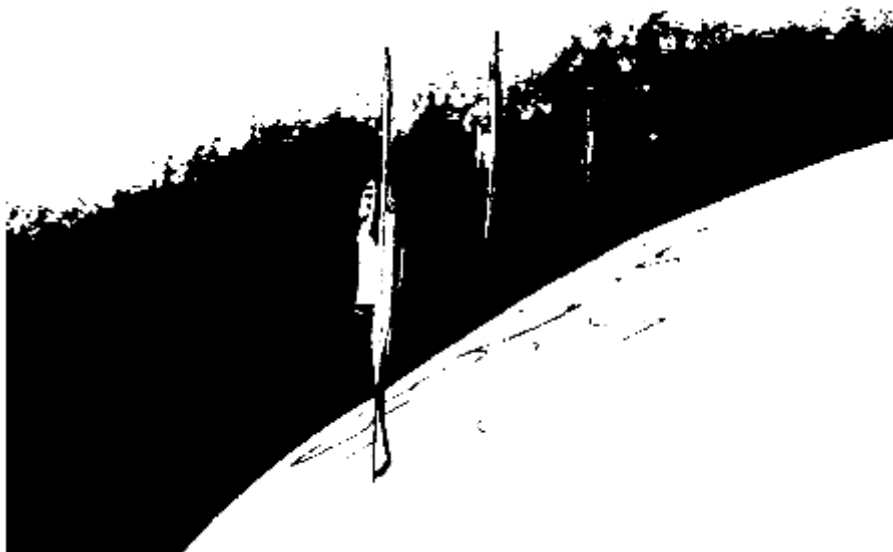
Esquadrinhando o planeta, você fica aliviado ao descobrir uma área de jazidas de dilúrio de minério. Você pode escolher dois outros membros da sua tripulação da *Folha de Aventuras* para acompanhá-lo, e vocês são transportados para a área rica em minerais.

O planeta é árido e rochoso. Um vento uiva sem parar, varrendo a superfície do planeta. Usando um sensor portátil, você localiza uma jazida de minério do cristal e instrui um dos membros da sua tripulação para que recolha vários quilos com o microescavador. Antes de retornar à nave, você resolve investigar o planeta um pouco mais, começando por um barranco a vários metros de distância. Volte para **182**

286

Conforme suas instruções, a tripulação da *Traveller* começa a desembarcar grata por ter uma oportunidade de descansar. Você os encontra em um dos grandes domos. Com a nave controlada por piloto automático, a tripulação inteira acaba por se juntar a você. Dilane sai da sala para organizar o transporte, mas, depois que ela sai você descobre que a porta de saída está trancada! Momentos depois, um dos membros da sua tripulação aponta para um pequeno conduto no teto, de onde um vapor amarelado está penetrando na sala. Você se sente sonolento, e sua tripulação começa a desmaiar à sua volta. Você cai no chão inconsciente. Você acorda em outro domo do mesmo tipo. Em torno, sua tripulação também está começando a se mexer. Através de um alto-falante oculto, vocês ouvem a voz de Dilane: “Desculpe, Capitão, mais foi necessário. Nós, Macomonianos, temos menos de um ano até que nosso planeta seja destruído. Temos que ficar com a sua nave, se quisermos sobreviver como raça. Obrigada pelo seu sacrifício.”

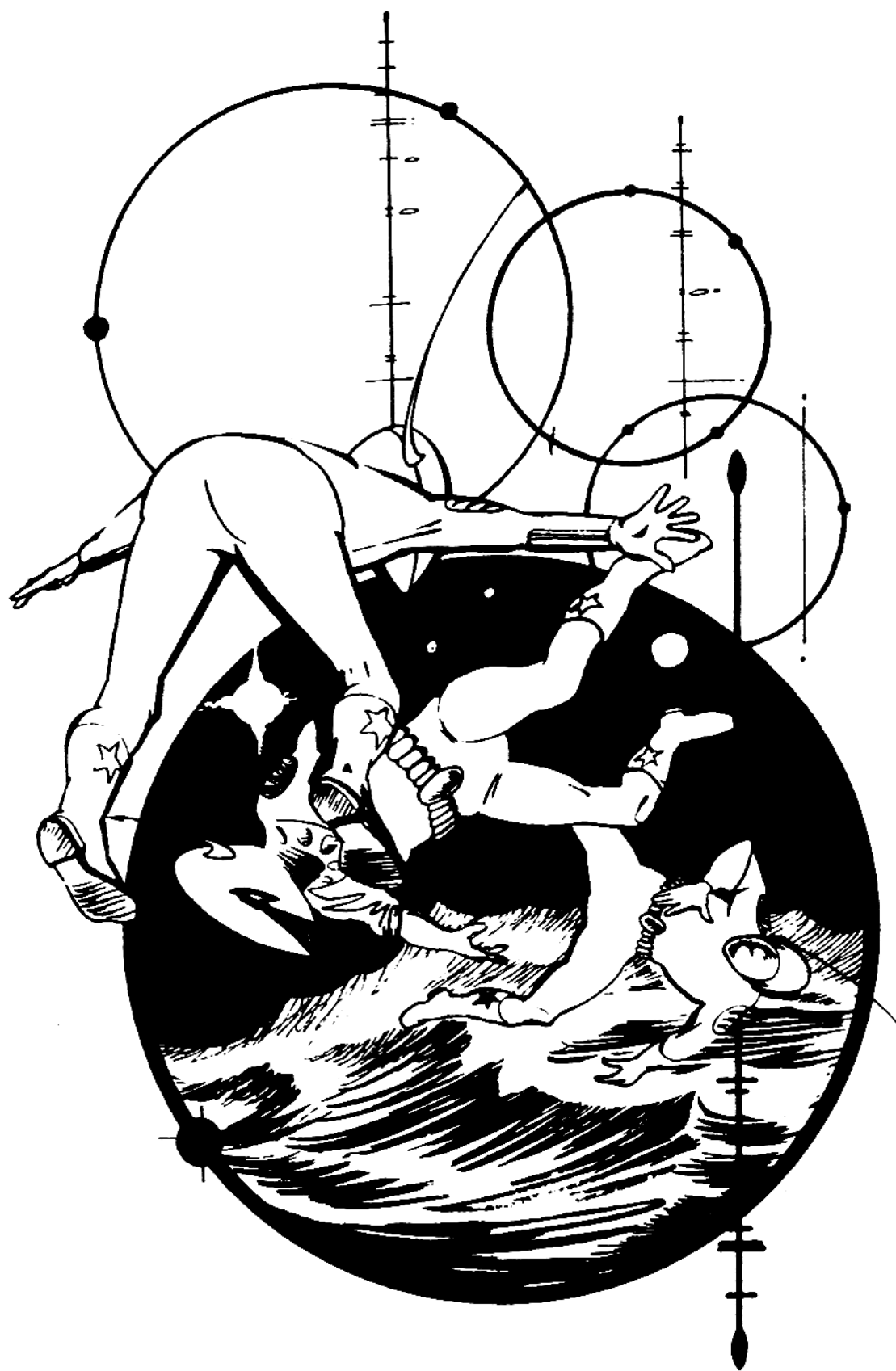
Você e sua tripulação estão aprisionados em uma cela de detenção Macomoniana. Em um ano, vocês serão destruídos com o planeta; jamais voltarão a ver a *Traveller*.



287

Você espera talvez uma hora, mas K'tait não volta. A porta se abre, e entra um Robô flutuante na sala. Ele pára abruptamente à sua frente ao registrar a sua presença, e vários zumbidos indicam que está entrando em contato com seu processador central. Ele fala com você, dizendo que você o siga. Se você consentir em segui-lo, volte para **195**. Se você insistir em esperar K'tait, volte para **29**.





288

Seu Oficial de Ciências protesta violentamente, mas você não altera a sua decisão. Levando dois membros da tripulação com você, vocês se transportam para a superfície do planeta. Vocês se materializam na superfície de um vasto oceano. Como os seus sensores haviam registrado, o planeta inteiro é coberto de água. Ao materializar-se integralmente, você e seus dois companheiros caem na água. Freneticamente, você tenta mandar um sinal para a nave com o seu comunicador, mas é inútil. Seus pulmões estão explodindo, mas não há nada que você possa fazer para evitar que vocês três se afoguem. Sua aventura terminou...

289

Seu Oficial de Ciências fala com o Comandante Domm. Ao fazê-lo, você se dá conta das implicações totais do que aconteceu. Você sente também uma agitação que se passa dentro de você. Você faz perguntas sobre o que aconteceu, mas sua voz é a de um Dar-Villiano, e um intenso sentimento agressivo, parte ódio, parte pânico, domina a sua pessoa. Jogue dois dados e compare o total com o índice de HABILIDADE do seu Oficial de Ciências. Se o número jogado for *igual* ou *menor do que* o seu índice de HABILIDADE, volte para **275**. Se o resultado for *maior do que* o índice de HABILIDADE de seu OC, volte para **251**.

290

De volta à ponte de comando, você estabelece as coordenadas para a sua próxima jornada. Há outro planeta que possui vida em órbita um pouco mais afastada do mesmo sol, e você pode visitar este mundo em seguida (volte para **258**), ou você pode seguir adiante para mais longe, na direção de um sol púrpura a alguns anos-luz de distância (volte para **44**).

291

O alienígena é uma criatura bastante loquaz e conta que você está no planeta Cliba. Na superfície do planeta, há muitas aldeias de criaturas semelhantes. Seu estágio de desenvolvimento cultural parece ser próximo ao da Idade Média na Terra. São um povo de economia agrícola; o clima no planeta costumava ser excelente antigamente, mas o tempo adverso vem arruinando suas colheitas já há vários anos. O clima é controlado por alguém a quem eles se referem como o “Senhor da Chuva”, que mora em um castelo fortificado a duas horas de viagem da aldeia. O Senhor da Chuva, eles acreditam, os está punindo com esse clima adverso. Como as colheitas têm sido um fracasso, a aldeia foi atingida pela fome e pela doença. Se você tiver seu Oficial de Medicina com você, poderá oferecer-se para ver o que pode ser feito pelos doentes (volte para **101**). Você pode perguntar a eles se possuem algum conhecimento de astronomia (volte para **155**) ou se oferecer para tentar entrar em contato com o Senhor da Chuva (volte para **199**).

292

Volte para **233**.

293

O caminho prossegue em frente e, pouca distância à frente, bifurca-se de novo. Você seguirá pela estrada à esquerda (vá para **322**) ou pela estrada à direita (vá para **338**)?

294

Você explica que não possui moeda e pergunta se há alguma outra coisa que eles aceitem. As únicas necessidades que eles têm são comida e pessoal, e eles estão dispostos a permitir que você pouse se você ordenar que um ou mais membros da sua tripulação fiquem permanentemente designados para trabalhar no espaçoporto. Há um consenso geral na tripulação de que eles estariam dispostos a se sacrificar em nome da salvação da nave, mas você permitirá que eles fiquem? Se permitir, volte para **262** para ver quem você terá que perder. Do contrário, você pode recusar a oferta e partir (vá para **324**).

295

Descendo no asteróide, seu oficial tira um microescavador de seu cinto e começa a trabalhar, juntando fragmentos de rocha em sua bolsa. Da nave, você observa o progresso dele pelo visor. Subitamente, você vê um grande asteróide que se aproxima diretamente na direção de seu oficial! Você aciona o comunicador e grita para avisá-lo rapidamente - mas terá você chegado tarde demais?

Jogue um dado. Se o resultado for 1 ou 2, volte para **110**. Se for 3, 4, 5 ou 6, volte para **252**.

296

Você vasculha o espaço com seus sensores, procurando pelo seu próximo destino. Parece que não há planetas capazes de possuir vida dentro do alcance deles. Você resolve tentar um salto hiperespacial para um outro setor do espaço. Vá para **324**.

297

Ao seguir o Guarda de Armadura através de um longo túnel, vocês aproveitam a oportunidade e atacam. A criatura é extremamente forte, mas sua superioridade numérica dá vantagem a vocês. Para conhecer as regras de combate corpo a corpo, vá para **342**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar depois. O guarda atacará duas vezes em cada vez, de modo que, se há três de vocês atacando, terão que decidir qual de vocês não será atacado (jogue um dado). Se houver dois de vocês no ataque, o guarda atacará cada um de vocês, e se você estiver atacando sozinho, ele o atacará duas vezes (isto é, você tem uma jogada para a *Força de Ataque*, ele tem duas; se ambos os resultados para a *Força de Ataque* dele forem maiores do que o seu, ele causa danos duplos).

Guarda de armadura HABILIDADE 11 ENERGIA 14

Se você derrotar o guarda, volte para **160**. Se a batalha estiver indo mal, você pode se render, mas somente se você ou um de seus companheiros tiver sido reduzido a menos de 4 pontos de ENERGIA. Se você se render, volte para **215**.



Três Funcionários Técnicos chegam, prontos para serem transportados para bordo. Eles ficam extremamente agitados quando você tenta evitar o assunto. Repentinamente, eles sacam armas, e você agora terá que lutar contra eles. Para as regras de combate com faseadores, vá para **343**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar a este número depois.

HABILIDADE

Luff	8
Primeiro Técnico	7
Segundo Técnico	6
Terceiro Técnico	7

Se você matar todos os Terryais, poderá se transportar de volta para a nave. Volte para **120**.



O computador sugere que você peça ao seu Oficial de Engenharia para montar um filtro genético para a máquina de transmatéria. Os filtros genéticos são utilizados em associação a dispositivos de transmatéria em genética experimental. Quando os cientistas desejam combinar as características de dois ou mais animais ou plantas para ver como seria o híbrido resultante, eles freqüentemente usam dispositivos de transmatéria. Quando querem separar o híbrido resultante de volta, eles o fazem com um filtro genético, que analisa a constituição celular de um organismo que esteja passando pela máquina de transmatéria e separa o híbrido em seus componentes. Porém, os filtros genéticos estão apenas em fase experimental; muitas vezes os resultados são inesperados. Se você quiser tentar esta opção, volte para **268**. Se não quiser correr o risco, poderá consultar o seu Oficial de Ciências (volte para **35**) ou pedir a opinião dos Dar-Villianos (volte para **221**).





300

Você escolhe uma localização dentro do que deveria ser um dos principais centros de população do planeta. Você seleciona dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para acompanhá-lo à superfície do planeta, e vocês três se transportam para lá. Quando vocês se rematerializam, estão em uma rua deserta. Há um silêncio fantasmagórico, e alguma coisa não está bem. As construções à sua volta e os veículos abandonados na rua parecem pertencer a uma civilização bastante avançada, mas há uma espessa camada de poeira sobre tudo, como se não tivesse havido atividade aqui há muitos anos. Cautelosamente, vocês vão descendo a rua. Ao se aproximar de um cruzamento no final da rua, você ouve um ruído e pára. Os outros olham para você com uma expressão inquisitiva e ouvem... mas não conseguem escutar nada. Você se desloca lentamente até a esquina e dá um pulo para trás quando aparece um vulto.

“Visitantes!” diz uma voz. A criatura tem aproximadamente o tamanho de um homem e usa uma capa branca esvoaçante. “Há muitos anos que não recebemos visitantes.” Você explica que vocês são de outro planeta, e o alienígena balança sua cabeça peluda. Você pergunta se é possível entrar em contato com alguém que esteja em um cargo de direção, e a criatura fica pensando por um momento.

Subitamente, você ouve um pequeno estalo e um ruído como um zumbido agudo, e o alienígena cai ao chão, queimado por um disparo de faseador vindo de um dos membros de seu grupo. O atacante olha orgulhosamente para o alienígena morto, e você ordena a seu outro companheiro que o segure. Tomando sua arma, você exige saber por que ele atirou no alienígena. “Por quê?” ele se espanta. “Se eu não tivesse atirado, você teria sido morto por ele! Você não viu a arma que ele tinha na mão, apontada para você?” Você certamente não viu uma arma na mão do alienígena, e nem o outro membro da sua tripulação. O que fará agora?

Fará com que seu companheiro ansioso
no gatilho retorne à nave?

Volte para **276**

Transportará o alienígena para a nave,
a fim de saber se é possível fazer
alguma coisa por ele?

Volte para **112**

Deixará passar o erro de seu companheiro,
com uma advertência, e continuará?

Volte para **220**

301

Você pode entrar em contato com a nave e se transportar de volta para bordo rapidamente, pronto para continuar a sua jornada. Vá para **320**.

302

É processada uma análise de todos os dados disponíveis sobre o planeta deserto, mas não se consegue nenhuma indicação da causa da loucura. O pó amarelo parece ser um pó orgânico diferente de qualquer substância conhecida pelos seus analistas químicos. Você pode, se quiser, fazer com que o membro da tripulação enlouquecido ingira um pouco desse pó, esperando que isso o faça melhorar (volte para **186**). A outra opção será convocar uma equipe médica (volte para **128**).

303

Embora você não tenha meios de impedir que a réplica seja criada, há um estratagema que você pode tentar para frustrar os planos deles. Você se concentra intensamente. Sua intenção é tentar criar um padrão de raciocínio na sua mente que dará à tripulação da nave uma indicação quanto ao que está se passando. Você fixa duas coisas em sua mente: a verdade – seu sócio não conseguirá mentir quando for feita uma pergunta direta a ele – e o planeta Malthus-4.

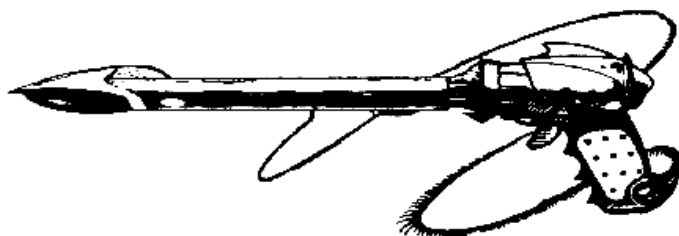
Depois de mais ou menos uma hora, a criação fica pronta e é conduzida a uma sala de comunicações para realizar a transmissão. Volte para **88**.

304

Você pode agora retornar à nave para continuar a sua viagem (volte para **203**) ou se oferecer para entrar em contato com o Senhor da Chuva para ver se pode ajudá-los quanto ao problema do clima (volte para **199**).

305

Você segue o caminho até que ele termina à sua frente. Você pode sair do caminho para o espaço (volte para **246**) ou retornar sobre os seus passos até a última bifurcação e depois até a anterior, e dessa vez virará à direita. (volte para **113**).



306

O grupo de desembarque é rapidamente encaminhado à Divisão Médica para observação, mas eles parecem estar aptos e saudáveis. Enquanto isso, você recebe outro relatório. Três outros membros da tripulação morreram misteriosamente, desta vez na Divisão de Engenharia. Há possibilidade de que um deles seja o seu Oficial de Engenharia. Jogue dois dados para cada uma dessas três vítimas. Se você obtiver dois 6 ou dois 1, perdeu o seu Oficial de Engenharia. Volte para **172**

307

Lembre-se desta referência e vá para **343** para conhecer as regras do combate com faseadores. Você pode tentar acertar a criatura três vezes antes que ela corra de volta para o seu edifício, e você tem que somar 2 a seu resultado dos dados para cada tiro, uma vez que a criatura é um alvo pequeno que se move. Se você a atingir, volte para **241**. Do contrário, volte para **19**.

308

O robô de Serviço diz a você qual é o caminho para a Seção de Recreação. Há uma sala de jogos e um bar, além de uma sala panorâmica e um sensorama. Você pode ir sozinho (volte para **212**) ou retornar à nave para convidar a tripulação, já que todos estão precisando de um descanso (volte para **65**).

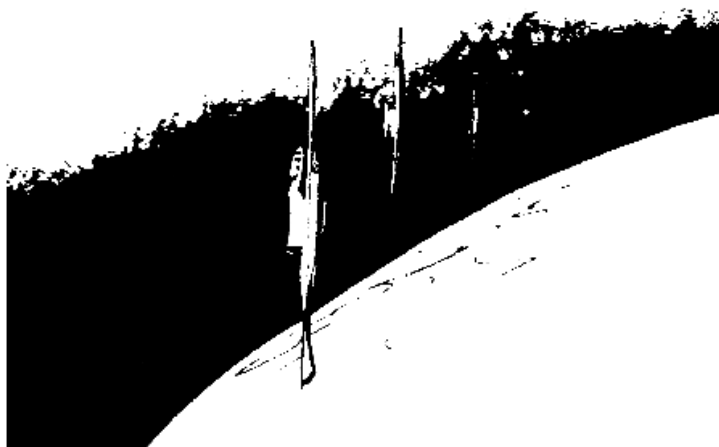
309

Os guardas o empurram para a fila, e você segue adiante com os outros pela porta, na direção da luminosidade vermelha. Você espera uma oportunidade para escapar. Você não consegue ver o que está acontecendo depois da porta, pois o ar está enevoadado. Você entra...

Você acaba de entrar em uma câmara de extermínio, um método rápido e indolor de manter baixa a constante expansão populacional em Culematter. Sua jornada terminou aqui.

310

Dois guardas aparecem para escoltar você até seu assento. Você está um pouco desconfiado, uma vez que um sorriso dissimulado se espalha pelo rosto de K'tait quando você sai. Você tenta conversar com os guardas, mas eles não dizem nada, e você caminha por uma infinidade de corredores. Volte para 239.



311

De volta na Unidade Transmatéria, a tripulação leva a sua comida para ser analisada no laboratório. Você retorna à ponte de comando e prepara-se para sair de órbita. O laboratório comunica que os suprimentos são digeríveis e altamente nutritivos. Os sensores registram que o planeta mais próximo está a uns 3,7 anos-luz da sua posição atual. Você estabelece o curso e entra em velocidade interestelar. Volte para 34.

312

O caminho continua em frente e, pouco depois, bifurca-se outra vez. Você irá pela estrada da esquerda (volte para 20) ou pela da direita (volte para 77)?

313

Vocês se espalham e esperam, esperando que a nave se dê conta de que vocês estão em dificuldades e tente um “transporte cego” para resgatá-los. Vocês continuam a esperar até que se torna difícil respirar. Uma rocha a alguma distância à sua esquerda desaparece, depois outra atrás de você, mas a nave não consegue descobrir suas coordenadas exatas. Vocês estão agora sufocando, mas a espera é em vão. A nave é incapaz de localizá-los, e, quando o ar acaba, vocês tombam na superfície do planeta. Sua jornada terminou...



314

Quando você chega na cantina, agitados membros da tripulação correm na sua direção. Embora estejam todos falando ao mesmo tempo, você entende por alto o que aconteceu. Um dos membros da tripulação parece ter enlouquecido. Ele esteve atirando bandejas pela cantina e brigando com os demais funcionários. Você abre a porta e o encontra sendo seguro em um dos cantos por três membros da segurança, mas com dificuldade. Você reconhece o causador de problemas e imagina o que provavelmente aconteceu. Ele é o membro do grupo de desembarque que bebeu a água do planeta desolado que vocês acabaram de deixar. Ele agora é um louco furioso, lutando contra os que o estão segurando, com um suor intenso que encharca seu rosto e pescoço avermelhados. Ao ver você, ele se acalma. Você:

Ordenará que o libertem e tentará conversar com ele?

Volte para **102**

Chamará a Divisão Médica para que lhe apliquem um sedativo?

Volte para **128**

Pedirá um relatório sobre o planeta e as amostras que você trouxe de lá?

Volte para **302**

315

Você é escoltado para o interior do castelo, na direção de uma fortaleza central, aparentemente o centro nervoso do castelo. Você explica que gostaria de se encontrar com o Senhor da Chuva. Um dos guardas sai na direção da fortaleza e retorna alguns minutos depois. Um outro grupo de guardas vem para levá-lo para o interior da fortaleza. Volte para **91**.

316

Você sai de órbita e aumenta a velocidade. Você se dirigirá a um grande planeta cinzento (volte para **253**) ou procurará uma alternativa de destino (volte para **92**)?

317

Quando você entra no veículo, ele balança de um lado para outro. Seus captores entram e dão partida ao motor de flutuação, fazendo com que o carro retorne na direção de onde veio. Você viaja por meia hora mais ou menos e finalmente pára na frente de um grande edifício redondo. Outros carros semelhantes estão parando ali também, e numerosos alienígenas estão sendo conduzidos para o interior do edifício. Você é levado para dentro e posto em um aposento que evidentemente é algum tipo de cela, juntamente com quatro alienígenas. Eles parecem resignados ao fato de estarem prestes a ser exterminados como parte de um programa de controle da população. Você não consegue compreender por que a morte iminente lhes desperta tão pouca emoção. Uma das criaturas de uniforme chama o seu grupo. Você terá que agir rapidamente. Você tentará abrir caminho a força (volte para **297**), tentará entrar em contato com a nave (volte para **67**) ou procurará arranjar um meio de ver alguém de nível superior (volte para **121**)?

318

O caminho faz muitas voltas e curvas pelo espaço, e você segue por ele até o fim. Não há caminho para frente, exceto se você der um passo para o espaço vazio. Se quiser fazer isso, volte para **232**. Se quiser retornar para a bifurcação anterior e virar à direita, volte para **305**.

319

“Tudo que precisamos”, diz Dilane, “é de naves e engenheiros para construir mais naves.”

Você não dará a ela sua nave, mas poderá lhe dar seu Oficial de Engenharia, se desejar. Ela promete que, se você o fizer, ela fornecerá informações úteis sobre como retornar à Terra. Você deixará o seu Oficial de Engenharia sob as ordens dela (volte para **17**) ou fará objeções, dizendo que não pode deixar seus oficiais em planetas alienígenas (volte para **116**)?

320

Você agora tem duas escolhas: pode se dirigir a uma grande estrutura em forma de roda que paira no espaço (volte para **137**) ou pode entrar no hiperespaço e saltar na direção de um pequeno planeta negro (vá para **331**).

321

Os sensores de longo alcance indicam que há outro planeta à sua frente, girando na órbita do mesmo sol, mas um pouco mais afastado dele. Você pode continuar para investigar este planeta (volte para **258**) ou pode planejar um curso de forma a evitá-lo (volte para **44**).

322

O caminho faz uma curva para a direita e pouco depois se bifurca de novo. Você seguirá pela estrada da esquerda (volte para **113**) ou pela estrada da direita (volte para **214**)?

323

Você conversa com seus Oficiais de Engenharia e de Ciências. Eles concordam que pode ser possível desviar energia tanto das reservas dos faseadores quanto da dos escudos para alimentar os motores de impulsão interestelar. Você pode escolher uma dessas fontes e dar instruções à equipe de engenharia para que comece a trabalhar no desvio. Porém, você ficará vulnerável nas batalhas até que encontre minério ou cristal de dilíbrio, e terá que descontar 3 pontos de seu índice de PODER DE FOGO DAS ARMAS, ou do índice de ESCUDOS. Você pode agora continuar a sua jornada. Volte para **248**.

324

Sua tripulação está ficando ansiosa em relação ao destino deles. Eles passarão o resto de suas vidas procurando por uma passagem de dimensão no espaço que talvez nunca encontrem? Você é convocado a fazer uma declaração para tranquilizá-los. Você já descobriu as coordenadas de tempo e espaço do buraco negro que, com a ajuda da sorte, os levará de volta a seu próprio universo? Se você acha que sim, volte para **216**. Se ainda não as conhece, volte para **197**.

325

Vocês continuam ao longo da estrada. Vocês estão entrando em uma área de alguma importância, a julgar pela natureza das construções em torno. Você passa por uma máquina que parece fornecer jornais, força a abertura e pega um número. Você não consegue entender a linguagem, mas leva o jornal com você para entregar ao laboratório de linguagens quando voltar. Uma construção de aparência particularmente imponente parece merecer uma visita, e vocês entram.

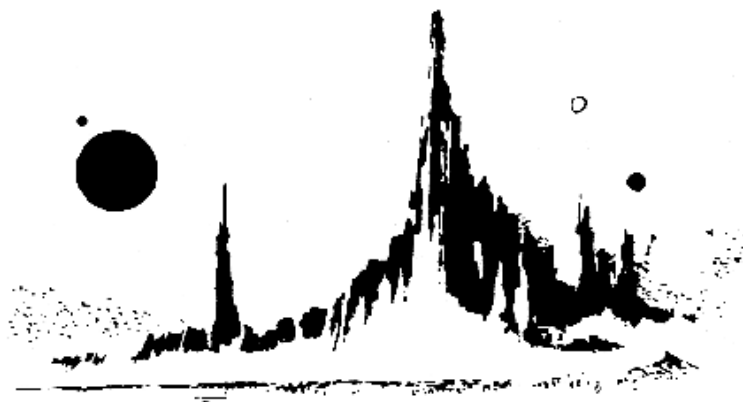
No interior, tudo está quieto, mas uma voz na mesa de recepção pergunta quem você deseja ver. A voz faz com que vocês se sobressaltem, mas é apenas uma máquina recepcionista eletrônica. Você resolve começar por cima e vir descendo, presumindo que os escritórios mais importantes estarão localizados no alto do edifício.

No quarto andar, vocês entram em uma sala na qual há uma figura tombada sobre uma mesa, defronte a um terminal de computador. Cautelosamente, você anda até ela. Ao se aproximar, torna-se evidente que ele está morto há muito tempo. Sua pele está podre, e ele cheira mal. Você o empurra para trás na sua cadeira enquanto inspeciona o console do computador. Ao fazê-lo, os olhos deles se abrem de um só golpe! Vocês três dão um pulo para trás, em guarda, com seus faseadores na mão. Ele dá um sorriso que, se não fosse pelo seu estado de decomposição, poderia ser quase descrito como amigável, e vocês se anunciam. Ele assente muito lentamente. Sua unidade de vídeo pisca e é ativada, falando com você com uma voz eletrônica. Aparecem símbolos na tela que não significam nada para vocês, até que você compreende que ele está tentando ajudá-lo a selecionar um assunto sobre o qual ele possa fornecer informações! Imediatamente você pergunta se ele pode ajudá-lo a chegar em casa. Depois de alguns minutos, a voz declara que, devido a diferenças na frequência atômica, é provável que uma passagem espacial se abra na Data Estelar 45, através de um buraco negro.

Agradecendo a seu anfitrião pela informação, você entra em contato com a nave e providencia para que vocês sejam transportados imediatamente para bordo. Volte para **130**.

326

Jogue dois dados e compare o total com seu próprio índice de HABILIDADE. Se o resultado for *maior do que* o seu índice de HABILIDADE, volte para **266**. Se você obtiver um número *menor* ou *igual* à sua HABILIDADE, volte para **12**

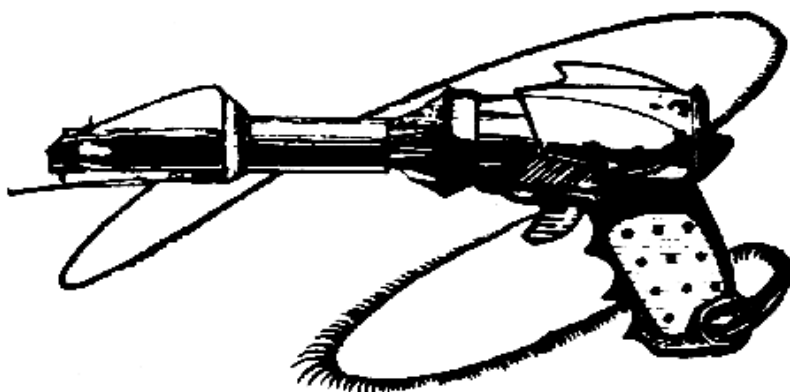




327

Escolha um de seus oficiais para recolher o dilíbrio e o envie para o compartimento estanque. Neste compartimento, há sistemas portáteis de jatos e trajes AEV (Atividade Extraveicular), os quais permitem que os membros da tripulação se desloquem no espaço, propiciando também proteção contra o vácuo do lado de fora.

A movimentação é fácil nas bordas do agrupamento, uma vez que os asteróides se deslocam lentamente e são bastante espaçados. Mais próximo ao centro, a movimentação é mais difícil. Jogue um dado. Se você obtiver 1, volte para **204**. Se o resultado for 6, volte para **190**. Com qualquer outro resultado, volte para **47**.



328

A criatura parece estar olhando, para você (você não tem certeza se ela é capaz de ver realmente ou não), e você dispara. Quando o tiro atinge seu corpo, ela se ergue em duas patas, urrando alto - e seus pés enormes descem sobre você! Para seu desespero, um tiro para *atordoar* foi suficiente apenas para causar alguma dor na criatura, e agora seu peso gigantesco cai sobre você e o esmaga. Este é o fim da sua aventura...

329

Você põe a nave em órbita em torno do grande planeta vermelho. Seus sensores indicam uma espécie dominante inteligente no planeta, e você tenta se comunicar com eles. Depois de algum tempo, você estabelece contato de rádio com um ser que se identifica como Comandante Domm, chefe da frota espacial do planeta Dar-Vil. Sua imagem aparece na tela. Ele tem uma forma humanóide, embora um tanto grotesca, segundo os padrões terrestres. Você calcula que sua altura ultrapasse os dois metros, e seu rosto anguloso lhe dá a impressão de que esta raça é de certa forma agressiva. Todavia, ele convida você e mais dois membros da tripulação da sua *Folha de Aventuras* para desembarcar e vir a seu encontro. Se você quiser visitar o planeta Dar-Vil, volte para **132**. Se preferir seguir adiante, vá para **316**.

330

O Ganzigita reage rapidamente, apertando um botão em seu cinto. O membro escolhido de sua tripulação salta para frente - para ser lançado de volta de encontro a uma parede por um campo de força invisível que o alienígena criou em torno de si mesmo. Desconte 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA de seu membro da tripulação. O alienígena adverte para que você não tente estes truques tolos de novo e exige ser levado à ponte de comando enquanto você segue sua nave para a base espacial Ganzigita. Relutantemente, você concorda. Volte para **202**.

**331**

Você sai do hiperespaço perto de um pequeno planeta negro. Os sensores não conseguem localizar vida em sua superfície. Você gostaria de desembarcar para investigar assim mesmo (volte para **97**) ou prefere ignorar este planeta e prosseguir na direção de outro (volte para **104**)?

332

Seu Oficial de Ciências vem observando os alienígenas e reparou que há alguma coisa estranha e não muito natural em relação a eles. Ele acredita que estas criaturas talvez não sejam em absoluto criaturas - que, na verdade, vocês estão em um planeta controlado por andróides, robôs artificialmente fabricados para serem semelhantes a seres vivos. Ele sugere que você regule o seu comunicador para uma frequência de bloqueio, o que você faz. Para sua surpresa, todos os alienígenas na sala ficam subitamente congelados, como se o tempo tivesse parado! Enquanto eles estão todos neste transe, vocês saem rapidamente da saia. Volte para **160**.

333

Ao se aproximar da estrela dupla, seus sensores indicam que seu terceiro planeta deve ser capaz de possuir vida. Você guia a nave para entrar em órbita em torno deste planeta. Sondagens posteriores confirmam os sinais positivos de vida inteligente, e você envia uma mensagem em todas as frequências. Pouco tempo depois, uma mensagem retorna do planeta.

Você passa para a tela, e um rosto estranho aparece. Sem cabelos e de cor parda, a alienígena usa uma túnica multicolorida e se apresenta - ela parece ser mulher - como Dilane. Oficial de Comunicações Extraterrenas do Planeta Macommon. A voz dela é muito agradável, e tem uma certa característica musical. Você explica que está procurando uma forma de retornar a seu próprio universo, e pergunta se ela tem possibilidade de ajudar. Ela parece entrar em contato com alguém por alguns momentos e depois diz: “Acho que talvez possamos ajudar. Você será bem-vindo se desembarcar e vier nos visitar.” Você aceitará a sua oferta, acreditando nela (volte para **39**) ou preferirá sair de órbita e seguir adiante (volte para **141**)?

334

Dessa distância, é impossível errar, e a criatura tomba sobre a mesa. Um burburinho junto à porta indica que você foi observado, e o que quer que estivesse espiando você, correu subindo a rua. Enquanto você olha em volta pela sala, ouve ruídos. Uma multidão de alienígenas está se aproximando, aparentemente zangados com seu ataque. Você considera prudente sair deste planeta e retornar à nave. Volte para **290**.

335

Você relata a sua conversa com o Comandante M'k Tel. O alienígena fica desconfiado e ordena que você o acompanhe até a base espacial mais próxima. Se você segui-lo conforme ele está ordenando, volte para **15**. Se você se recusar, terá que atacar a nave deles. Lembre-se de quaisquer penalidades impostas pelo seu encontro anterior).

Nave alienígena

PODER DE FOGO DAS ARMAS 8

ESCUDOS 12

Para conhecer as regras de combate entre naves, vá para **341**, mas *lembre-se desta referência* para que você possa retornar depois. Se você derrotar os Ganzigitas, volte para **185**.



336

Você restabelece seu curso adiante. Você se dirigirá para a estrela púrpura à sua frente (volte para **44**) ou para a estrela dupla (volte para **333**)?

337

Usando um traje AEV (Atividade Extraveicular), seu Oficial de Medicina examina o corpo de uma das vítimas. Ele conclui que o homem foi envenenado. O planeta lá embaixo deve possuir algum tipo de gás venenoso em sua atmosfera, e isso agora foi trazido para o interior da nave. Você:

Fará com que o OM procure um antídoto e
trate toda a tripulação?

Volte para **223**

Evacuará o ar de todas as áreas
afetadas?

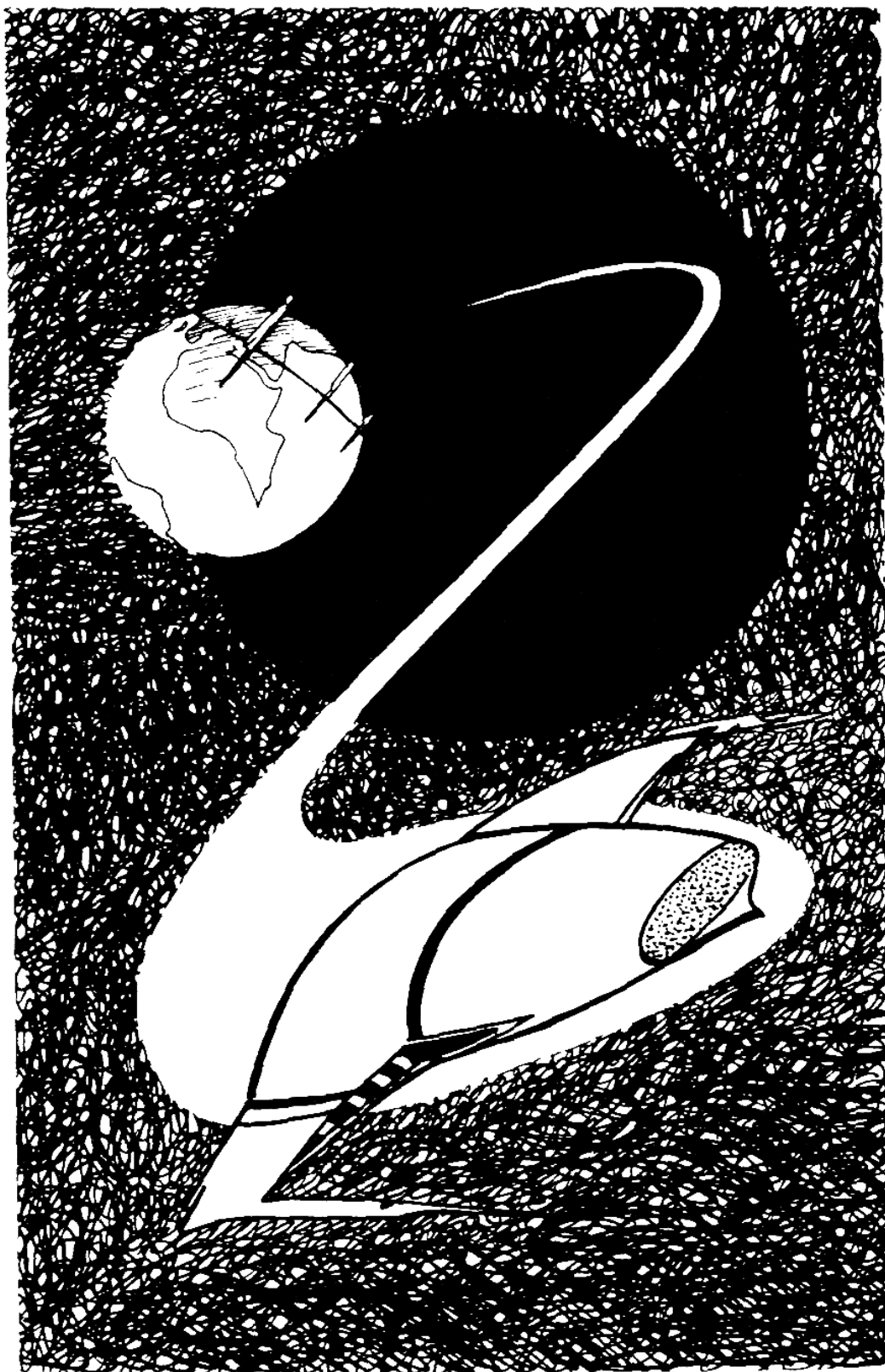
Volte para **284**

338

O caminho segue fazendo curvas, e você logo chega a outra bifurcação. Você tomará a estrada da direita (volte para **20**) ou a da esquerda (volte para **166**)?

339

Você jamais saberá se este era o buraco negro correto ou não. Talvez tenha sido o seu ângulo de entrada ou quem sabe a sua velocidade, ou até mesmo as informações que você tinha. Qualquer que tenha sido o erro, a *Traveller* nunca sairá do vazio outra vez. Sua missão não teve êxito.





340

Você recupera a consciência e olha à sua volta, descobrindo que os outros membros da tripulação estão fazendo a mesma coisa. Você dá instruções a seu Oficial de Navegação para fazer um relatório da posição de vocês e aciona a tela para a modalidade de observação externa. Quando o visual clareia, você pode ver o espaço à sua frente. Este é o seu próprio universo?

À distância, você consegue distinguir um objeto grande de aparência familiar. Seu Oficial de Comunicações grita emocionado: “Capitão! Estou captando um sinal vindo de algum lugar à nossa frente. Eles afirmam ser a subestação Einstein! Acho que conseguimos!”

Transferindo a mensagem para o vídeo, você logo consegue confirmar que ela de fato está vindo de uma das suas próprias subestações. Vocês conseguiram passar pelo buraco negro e retornar a seu próprio universo. A tripulação se reúne à sua volta para lhe dar os parabéns. Você conseguiu guiar a *Traveller* de volta para casa com êxito, juntamente com a sua tripulação em segurança.



IMPORTANTE! Anote o número da referencia da qual você acaba de vir antes de continuar a ler. Você precisará retornar a essa referencia.

O combate entre naves é conduzido da seguinte forma:

1. As naves atacam uma à outra na sua vez. A não ser que haja instruções em contrário, você ataca a nave alienígena primeiro.
2. Jogue dois dados para seu ataque à nave alienígena. Compare o total obtido com o PODER DE FOGO DAS ARMAS de sua nave. .
3. Se o total for *igual* ou *maior do que* O PODER DE FOGO DAS ARMAS de sua nave, você errou; continue para o Item 7.
4. Se o total for *menor do que* o PODER DE FOGO DAS ARMAS de sua nave, você conseguiu um impacto direto; continue para o Item 5.
5. Para determinar a extensão dos danos causados por um impacto, jogue dois dados outra vez, mas desta vez compare o total com o índice de ESCUDOS da nave alienígena. Se o número obtido for:

Igual ou *menor do que* O índice de ESCUDOS - o tiro causa 2 pontos de danos.

Maior do que o índice de ESCUDOS - o tiro causa 4 pontos de danos.

Dois 6 - ignore o índice de ESCUDOS - o tiro causa 6 pontos de danos.

6. Deduza o dano resultante do índice de ESCUDOS da nave alienígena.
7. Agora é a vez do alienígena atacar você. O procedimento é exatamente igual, mas no sentido contrário. Jogue dois dados. Compare o total obtido com o PODER DE FOGO DAS ARMAS do alienígena. Se for *mais baixo*, sua nave recebeu um impacto. Para determinar a extensão dos danos que serão deduzidos de seus ESCUDOS, jogue dois dados de novo, compare o total obtido com o índice de ESCUDOS de sua nave e faça o desconto conforme indicado no Item 5 acima.
8. Retorne ao Item 2 e continue a batalha. Cada nave ataca na sua vez até que os ESCUDOS de uma das naves sejam reduzidos a zero. Quando isto acontecer, qualquer dano posterior fará com que a nave exploda no espaço.

Depois de uma batalha, seus ESCUDOS terão sido danificados. Eles somente serão reparados se você parar em um espaçoporto; mas nem todos os espaçoportos permitirão que você faça reparos na nave. Quando houver permissão para os reparos, isto estará indicado no texto.

Agora retorne à referência da qual você acabou de vir e enfrente a sua batalha.

IMPORTANTE! Anote o número da referência da qual você acaba de vir antes de continuar a ler. Você precisará retornar a essa referência.

O combate corpo a corpo é conduzido da seguinte maneira:

1. O combate é simultâneo. As lutas sem armas são uma série de confrontos nos quais um combatente causará danos ao outro. Nos itens seguintes, o termo “alienígena” se aplica a qualquer criatura que esteja lutando contra você ou um membro da sua tripulação. O termo “você” se aplica a você mesmo, se você estiver lutando contra o alienígena, ou para quaisquer membros da sua tripulação etc., que você tenha escolhido para lutar contra o alienígena.
2. Jogue dois dados. Some o índice de HABILIDADE do alienígena ao resultado. O total obtido é a *Força de Ataque* do alienígena.
3. Jogue dois dados de novo. Some seu índice de HABILIDADE ao resultado. O total obtido é a sua *Força de Ataque*.
4. Se a *Força de Ataque* do alienígena for *mais alta* do que a sua, ele causou danos a você.
5. Se a sua *Força de Ataque* for *mais alta* do que a do alienígena, você causou danos a ele.
6. Se ambas as *Forças de Ataque* forem *iguais*. Ambos os ataques foram inócuos. Comece a série de ataque seguinte, iniciando a partir do Item 2 acima.
7. Os danos (traumatismos, ferimentos) são representados por descontos no índice de ENERGIA da parte atingida. Se você tiver causado danos ao alienígena, desconte 2 pontos de seu índice de ENERGIA. Se ele tiver causado danos a você, desconte 2 pontos do seu próprio índice de ENERGIA.
8. Comece a série de ataque seguinte (repita os Itens 2-7 acima) e continue até que um dos combatentes tenha seu índice de ENERGIA reduzido a zero (morte).
9. Se o texto especificar uma opção de rendição, você pode interromper a batalha para evitar maiores danos à sua pessoa.

Se uma situação de combate corpo a corpo envolver números ímpares (isto é, se os dois lados não forem iguais em número), você terá que determinar quem ataca quem. Todos têm que lutar contra um adversário, mas se, por exemplo, três de vocês estiverem enfrentando quatro alienígenas, haverá um alienígena de sobra, e você terá que jogar dados para resolver quem será atacado pelo alienígena de sobra. Você faz isso jogando um dado para cada um dos membros do seu grupo; o que obtiver o maior resultado é atacado pelo alienígena de sobra, além do que ele já está enfrentando. Se houver mais membros da tripulação do que alienígenas (por exemplo, depois de você ter matado um alienígena em uma batalha), você mesmo pode decidir qual dos alienígenas o membro de sobra da sua tripulação combaterá.

Se dois (ou mais) membros da tripulação ou alienígenas estiverem atacando um único adversário, você deverá tratar esta situação como “uma batalha normal com um ataque a mais.” Decida quem tomará parte na “batalha normal” (sua escolha) e resolva esta Série de Ataque do modo normal. Depois, jogue os dados para determinar a *Força de Ataque* do segundo atacante e compare isso com a *Força de Ataque* que você acabou de obter para o que está se defendendo. Se a *Força de Ataque* do segundo atacante for *maior* serão causados os danos normais.

Se o que está se defendendo tiver uma *Força de Ataque* maior, não acontece nada - o segundo atacante não sofre danos. Experimente isso; não é tão complicado quanto parece.

Agora, retorne à referência da qual você acabou de vir e enfrente a sua batalha.



343

IMPORTANTE! Anote o número da referência da qual você acaba de vir antes de continuar a ler. Você precisará retornar a esta referência.

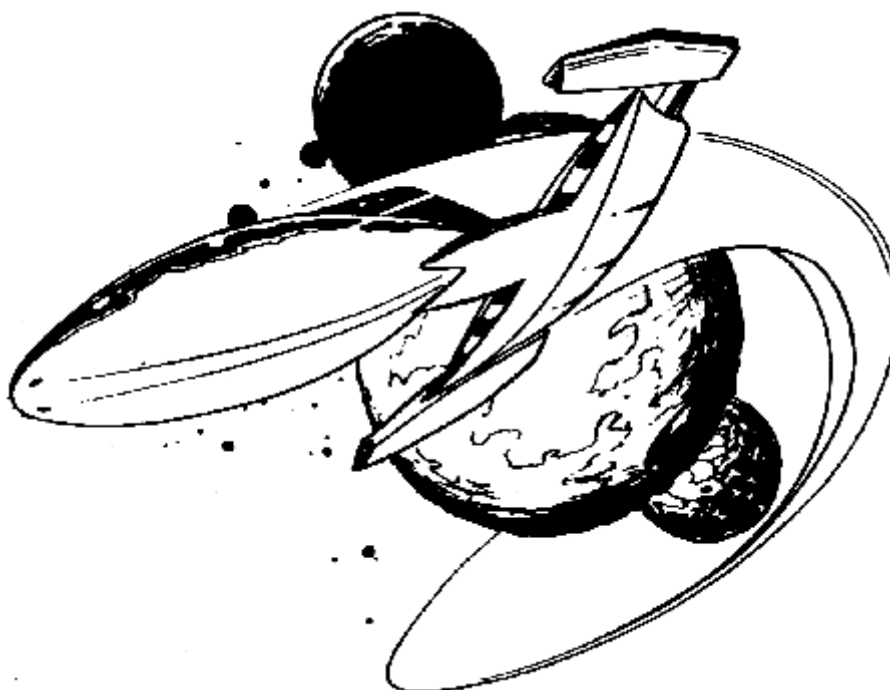
O combate com faseadores é conduzido da seguinte maneira:

1. Primeiro que tudo, seu(s) faseador(es) tem(têm) que estar regulado(s) ou para *atacar* ou *para matar*. Você se arrisca a despertar a hostilidade de algumas populações alienígenas se matar pessoas da sua raça, mas alguns alienígenas são suficientemente fortes para resistir a um impacto regulado somente para atordoar.
N.B. O “você” a que nos referimos abaixo se aplica a qualquer dos membros da tripulação que esteja disparando o faseador.
2. Ajuste o seu índice de HABILIDADE, se necessário (por exemplo, membros da tripulação não pertencentes à segurança descontam 3 da sua HABILIDADE em batalhas).
3. Jogue dois dados. Você pode receber instruções, no texto, para somar ou fazer descontos sobre este resultado, segundo o tamanho do alvo, se está se movimentando etc. Faça quaisquer ajustes e depois compare o número resultante com seu índice de HABILIDADE.
4. Se o número ajustado for *maior* ou *igual* a seu índice de HABILIDADE, você errou.

5. Se o número ajustado for *menor do que* o seu índice de HABILIDADE, você acertou o seu alvo e o atordoou ou matou.
6. Se o seu alvo for um alienígena comum faseador ou outra arma de alcance à distância - e você não tiver matado este alienígena ainda - repita os Itens de 2-5 acima para ver se o alienígena mata você (todos os alienígenas regulam seus faseadores para *matar*, a não ser se especificado diferentemente no texto).
7. Ambos os lados disparam na sua vez, repetindo os Itens de 2 a 6 acima, até que um dos lados seja atordoado ou morto.
8. Se houver mais de dois combatentes no “tiroteio”, você poderá decidir - antes de atirar - qual dos alienígenas cada um dos membros da sua tripulação estará visando. Você tem que determinar também quem os alienígenas estão visando. Isso é feito da maneira mais conveniente designando um número de 1 a 6 para cada um dos membros da sua tripulação e depois jogando um dado para cada alienígena, a fim de determinar em quem ele está atirando (se houver menos de seis membros da tripulação, jogue de novo caso o número obtido não tenha sido designado).

Se você morrer em consequência de uma batalha de faseadores, sua missão terminou. Por isso, seja cauteloso ao entrar em um combate com faseadores. Eles são rápidos e mortais.

Agora retorne à referência da qual você acabou de vir e enfrente a sua batalha.





A NAVE ESPACIAL TRAVELLER

Parte história, parte jogo, este é um livro diferente: nele, VOCÊ se torna o herói.

Sugada para o interior do pesadelo do Vazio Seltsiano, a nave espacial *Traveller* emerge do outro lado do buraco negro em um universo desconhecido. VOCÊ é o Capitão da *Traveller*, de quem o destino da nave depende! Você será capaz de descobrir o caminho de volta para a Terra em meio aos povos e planetas alienígenas que encontrará, ou a nave estará condenada a vagar pelo espaço desconhecido para sempre?

Dois dados, um lápis e uma borracha são tudo que você precisa para esta aventura. VOCÊ decide que planetas visitar, que perigos correr e que alienígenas combater.

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração da capa por
PETER ANDREW JONES

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-22-4

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria com Alessandro Oliveira.

Agradecimentos à Renato Ferreira pela colaboração.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>
<http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com