

ELSŐ FEJEZET

– A marslakók nem zöldek – mondta Hoshi Sato zászlós, miközben hagyta, hogy finom vonásait eltorzítsa egy komor arckifejezés. – Ami azt illeti, a Marson nincs is élet, eltekintve természetesen az emberek által létrehozott kolóniáktól.

Az Enterprise ebédlőjében csend támadt, csak a háttérből hallható, folyamatos, lüktető dobogás, a hajtóművek zaja akadályozta meg, hogy a jelenlévők úgy érezzék, egy kriptába kerültek. A helyiségben meglehetősen hűvös volt, a levegőben még ott lebegett az ebéd halvány illata. Az ablakon túl a hiperhajtómű által a térbe festett csillagfény-sávok megszokott látványa arra utalt, hogy a hajó simán és egyenletesen halad a számára kijelölt irányba.

Minden jól alakult. Minden, kivéve éppen itt.

Elizabeth Cutler zászlós felsóhajtott, és a másik két játékosra nézett, akik várakozva tekintettek vissza rá. Travis Mayweather zászlós keresztbe tette mellkasán a karjait, és hátradőlt a székében. Csokoládébarna szemében meglepetés tükröződött. A Mayweather mellett törékenynek tűnő közlegény, James Anderson úgy hajolt előre, mintha Cutler válaszában múlna a galaxis további sorsa.

Cutler csodálkozva megrázta a fejét, és lepillantott a jegyzeteire. Szabadidejében, a szolgálatok között heteket töltött azzal, hogy megtervezze ezt a science fiction szerepjátékot, hogy elő tudjon állni néhány kiváló szkenárióval, és

közben természetesen betartsa a szabályokat. Három társa korábban még sosem szerepjátékozott, de szerették volna kipróbálni a dolgot, feltéve, hogy Cutler vállalja magára a játékmester-mesélő szerepét. Cutler vállalta a feladatot, de már bánta.

Gyerekkorában a barátaival sokat szerepjátékoztak, egyik menetet tolták a másik után. A komputereket rácsatlakoztatták a fantázia hálózatára, és órákat, napokat, egész hétvégéket töltöttek el képzeletbeli kalandozással. Most azonban három felnőtt ült vele szemben, akik alig-alig ismerték a szerepjátékokat, ő pedig legfeljebb a memóriájától várható segítséget. A hajó komputereit nem lehetett ilyen típusú szabadidős tevékenységre használni.

Cutler részletesen kidolgozott egy science-fiction szerepjátékot. Egészen addig elment, hogy rábeszélte Charles „Trip” Tucker főmérnököt, adjon neki egy maréknyi szögletes, rövid szegecset. Mivel a hajón nem voltak dobókockák, a zászlónak találnia kellett valamilyen módot arra, hogy a játékosok mozgathassák a karaktereiket és döntéseket hozhassanak. A szegecsek egyik oldalát pirosra, a másikat fehérre festette. A piros mindig azt jelentette, hogy „pozitív”; a fehér semmit sem jelentett.

Ám az előkészületek közben eszébe sem jutott, hogy esetleg lesznek olyan játékosai, akik egyszerűen képtelenek elengedni a fantáziájukat, nem tudnak kitalálni dolgokat, megoldásokat – márpedig a szerepjátékok esetében ez elengedhetetlenül fontos. Az ilyen típusú játékokban minden a képzelet segítségével történik, minden az elmében játszódik le. Cutler tudta, valahogy le kell küzdenie ezt a nehézséget, máskülönben kudarcba fullad az ötlet megvalósítása.

– Ebben a játékban... – Először Hoshi csinos arcára, majd Travis Mayweather zászlós szemébe nézett. – A marslakók zöldek. És kicsik. Nagy fülük és hegyes foguk van.

– Nem nevezhetnénk őket másképpen? – kérdezte Hoshi. – Vagy mondjuk azt, hogy egy hajón jutottak el a Marsra, esetleg...

– Megbeszéltük, hogy egy huszadik századi szerepjátékot fogunk végigjátszani – szólalt meg Anderson, és úgy vonta fel fakó szemöldökét, mintha külön nyomatékot akarna adni a szavainak. – Akkoriban még hittek a marslakók létezésében, ugye, Elizabeth?

– Igen – mondta Cutler, magában hálát adva a közbeszólásért. Kedvelte Andersont, úgy vélte, a legénység fiatalabb tagjai között a legokosabbak, a legnagyobb képzelőerővel megáldottak közé tartozik. Andersonnak csillogó, zöld szeme, barnás haja és olyan mosolya volt, amellyel még a festéket is le tudta volna csábítani a hajó testéről. A geológia volt a specialitása. Cutler exobiológusként dolgozott. – Jól van... Akkor most tegyünk úgy, mintha ezek lennének a tények. A marslakók egyetlen ismert fajra sem hasonlítanak, rendben? Ők az első rosszfiúk, akikkel el kell bánnotok.

Hoshi még mindig értetlenül pislogott, de Mayweather és Anderson bólintott.

– Tulajdonképpen mi a cél ebben a játékban? – kérdezte Mayweather, és jelentőségteljes pillantást vetett Hoshira, a nő azonban nem törődött vele.

Cutler elképzelni sem tudott volna két olyan játékost, akik jobban különböznek egymástól, mint Hoshi és Mayweather. Hoshi volt a hajó nyelvspecialistája, és már több alkalommal bebizonyította, hogy a briliáns tudás nála kedvességgel párosul. Mayweather már rendelkezett mélyűri tapasztalatokkal, mivel a gyermekkorát a szülei mellett, olyan teherhajókon töltötte, amelyek szünet nélkül ingáztak a különböző állomások között. A jelek arra utaltak, hogy szere-

ti a kalandokat, de időnként annyira vágyott új tapasztalatokra, hogy meglehetősen impulzívnek tűnt.

– A fő célotok – válaszolt Cutler – az, hogy a karakteretek valamennyi kaland során életben maradjon.

– Ez jó ötlet – csillant fel Mayweather szeme.

– Ha sikerrel jártok, és megkedvelitek a játékot, ezeket a karaktereket később, újabb menetekben is használhatjuk. Akár hónapok múlva is, amíg tart az utazás.

– Hónapok múlva? – kérdezte Hoshi.

– Mi akartunk valami olyasmit, ami hosszú ideig tart – emlékeztette Anderson.

– Hát, igazság szerint én valami olyan játékra gondoltam, ami csak néhány estét vesz igénybe. De nem néhány hónapot!

– Esték, hónapok... – vont a vállát Anderson. – Idekint a világ minden ideje a miénk.

– Univerzum – helyesbített Mayweather. – Az univerzum minden ideje.

– Univerzum – ismételte Hoshi, és lehunyta a szemét.

Köztudott volt, eredetileg nem akart részt venni ezen az utazáson. A pletykák szerint megkérte Archer kapitányt, hogy az első küldetés befejezése után keressen valakit a helyére. A kapitány elutasította a kérést. Hoshi megpróbált hozzászokni a körülményekhez. Ez bizonyos mértékig sikerült is neki, de még mindig idegesnek látszott.

Cutlerben kialakult a vélemény, hogy vannak emberek, akik alkalmasak az űrutazásra, és vannak olyanok, akik nem. Tisztában volt vele, hogy ő alkalmas, és gyanította, hogy Hoshi a másik táborba tartozik. Ezért lepődött meg, amikor Hoshi jelentkezett a játékra.

– A második célotok – folytatta Cutler –, hogy összegyűjtsétek az Univerzális Fordító részeit. Eleget ahhoz, hogy képesek legyetek megépíteni.

– Egy teljes Univerzális Fordító megépítése sosem válhat lehetségessé – jegyezte meg Hoshi, és a homlokán mélyebbé váltak a ráncok.

Cutler a legszívesebben visszavágott volna, de inkább hallgatott. Azért éppen az Univerzális Fordítót választotta ki megszerzendő „kincs”-nek, mert Hoshi is a játékosok között volt. Úgy gondolta, ezzel a részlettel érdekesebbé teheti a játékot a zászlós számára.

A jelek szerint tévedett. Hoshi Sato a Föld legjobb lingvisztikusai közé tartozott, személyesen Archer kapitány hozta a hajóra. Már számos helyzetben kiségtette a legénységet – természetesen olyan helyzetekben, amelyekben szükség volt különböző idegen fajok nyelvének ismeretére. A hajón sokan voltak olyanok, akik szerint ha létezik egyáltalán tökéletes tolmács vagy fordító, akkor azt Hoshi Satónak hívják. Ezért Hoshi lett volna az első, aki tudomást szerez arról, ha megkezdődik egy tökéletes fordítóegység építése. Persze, a játékban lényegében nem sokat számított, hogy igaza van-e az Univerzális Fordítóval kapcsolatban, vagy nincs.

– Ez csak egy játék! – Cutler rámosolygott Hoshira. – Ne felejtsetek el, ezt az egészet csak kitaláltuk. Vagyis most találjuk ki. A lényeg az, hogy egy csapatnyi embert meg idegen lényt, vagyis a ti karaktereiteket, átvisznek a Marsra, hogy végrehajtsanak egy küldetést. Ez az egész csak a képzeletünkben létezik. Érted?

– Az biztos, hogy elképzelt dolog – jegyezte meg Mayweather –, mert a huszadik században még éppen csak a Holdra jutottunk át.

– De a Marson akkor sincsenek kis zöld idegen lények – mondta Hoshi. – És fordító sincs.

Cutler felsóhajtott.

– Pontosan! Ebben a játékban semmi sem valóságos. Érted? Csak hagyd szárnyalni a fantáziádat! Ebben ez a szórakozás.

Egyikük sem mosolygott. Cutler megállapította, ez nem lehet jó jel. Lehet, hogy ez lesz a történelem legrövidebb szerepjáték-fordulója?

– Tehát? – kérdezte Anderson. – Mik a szabályok?

Cutler lenézett a jegyzeteire. A játék szerkezetét emlékezetből és a logika szabályait betartva állította össze az elmúlt néhány napban. Ha egy kis szerencséje van, mindenre gondolt, mindenre felkészült, amire szükségük lehet, és menet közben is kitalálhat dolgokat, rögtönözhet.

– Nos, először is ki kell alakítanunk a karaktereiteket. Anderson, válassz nevet a karakterednek!

– Csak egy karakterünk lesz? – kérdezte Anderson.

Cutler a legszívesebben feljajdult volna, de uralkodott magán.

– Hidd el, egy karakter éppen elég lesz!

– Oké – mondta Anderson. – Az én karakterem neve legyen... Végzet úr.

– Végzet úr? – kérdezte Mayweather. – Miért éppen Végzet úr?

– Csak – mondta Anderson. – Végzet úr, és kész!

– Ember? Férfi? – kérdezte Cutler. Nem tehetett róla, a karakter nem túl eredeti neve mosolygásra készítette.

Anderson bólintott.

– Eltaláltad! Ember. És férfi. Nagyon is férfias!

Cutler felvette a poharat, amibe a szegecseket tette, s átadta Andersonnak.

– Guríts, hogy megállapítsuk, milyen erős a karaktered.

Anderson kézbe vette a poharat, és lefordítva lecsapta az asztal közepére. A szegecsek éles koppanása végigvisszhangzott az üres ebédlőn; a hang olyan volt, mintha valamilyen

gép hullott volna darabokra. Szerencsére egyedül voltak a helyiségben. Cutler elhatározta, a legközelebbi játékra szerezni fog valami puha anyagot, amire kiboríthatják a pohárból a szegecseket. A csattanás olyan hangos volt, hogy talán még Archer kapitány is hallotta a hídon.

– Öt piros – mondta Cutler, miután megszámolta a pirosra festett oldalukkal felfelé fordult szegecseket. – Ez azt jelenti, hogy a karakterednek tízes skálán ötös az ereje.

– És ez mire jó? – kérdezte Mayweather. – Mármost tudni, hogy milyen erős a karakter.

– A karakterek belekerülnek valamilyen helyzetbe. Éppen úgy, ahogy a valós életben. Rendelkezniük kell bizonyos képességekkel annak érdekében, hogy megoldják a problémákat, leküzdjék az akadályokat. – Cutler a három komor arcra nézett. Legyintett, és előre megválaszolta a kérdést, amit minden biztonnyal fel akartak tenni neki. – Ha majd eljutunk az első szituációhoz, meg fogom mutatni, hogyan és miért számít a dolog. Anderson, guríts még egyet!

A szegecsek ismét az asztal lapjához csattantak.

– Ötös intelligenciafaktor – jelentette ki Cutler.

– Hát, a barátod eléggé átlagos – állapította meg Mayweather. – Mármost ahhoz képest, hogy Végzet úr a neve.

– Mit szólnál a Hétköznapi úrhoz? – kérdezte Hoshi. – Talán meg kellene változtatnod a nevét.

Anderson bosszúsan fújt egyet; a többiek nevettek. Cutler először érezte úgy, hogy mégis működni fog a dolog. Dobatott még néhányat Andersonnal, hogy a karaktere megkapja a karizmáját (ötös), az ügyességét (négyes), és a szerencsését (megint ötös). Cutler úgy döntött, a mágiával kapcsolatos értékeket nem határozzák meg (erre nem is volt szükség, mivel science fiction sztorit akartak végigjátszani), így jelentősen lerövidült a gurítási folyamat.

– Valamennyien nulla tapasztalati ponttal fogtok kezdeni – mondta –, de menet közben gyűjthettek tapasztalatokat.

– Azt értem, hogy mi szükség lehet erőre, ügyességre és intelligenciára – mondta Anderson –, azt viszont nem igazán, hogy minek nekem karizma és tapasztalat.

– Majd elmagyarázom – mosolygott Mayweather.

Anderson bosszúsan nézett rá.

– A karizma határozza meg a vezetői képességeket – mondta Cutler. – Ha az általad elért öt karizmapont a legmagasabb, te vezeted a csapatot.

– Egy harcoló alakulat, amelyet a gonosz Végzet úr vezet! – kiáltott fel Mayweather teátrális hangon.

– A gonosz, közészerű Végzet úr! – tette hozzá Hoshi.

– Ti még nem is gurítottatok – mondta Anderson vészjósló hangon. – Mi van a tapasztalattal? Az mire jó?

– Azt hittem, ez nyilvánvaló – mondta Cutler. – Minél több tapasztalatod van, annál jobb döntéseket hozol.

– Reméljük, így lesz! – mondta Hoshi. Cutlernek volt egy olyan érzése, hogy nem a játékról beszél, de szó nélkül hagyta a megjegyzést.

Cutler ezt követően Mayweather elé tolta a poharat. Mayweather kijelentette, hogy a karaktere idegen lény, és Unknak hívják. Két hangos gurítást követően Unkról kiderült, hogy az ereje csupán hármas, viszont az intelligenciája nyolcas. A karizmája hetes lett.

– Bocsánat, Végzet! – mondta Mayweather az egyre morgóbb Andersonnak, majd a fürgeségre dobott egy ötöst, a szerencsére meg egy hetest.

– Nem igazán tetszik a dolgok alakulása – jegyezte meg Anderson.

– Nem lehetünk se egyenlők, se egyformák – mondta Mayweather.

– Mintha emlékeznék valami olyasmire, hogy egyenlőnek teremtettek minket – mormolta Anderson.

– A szerepjátékban nem – jelentette ki Cutler határozottan. Érezte, Andersonban és Mayweatherben feltámadt az érdeklődés. Már csak azt kellett elérnie, hogy ugyanez Hoshinál is megtörténjen.

Hoshi úgy döntött, a karaktere ember lesz, nő, és Berthának hívják. A név hallatán a többiekből kitört a nevetés. Hoshi a társai faggatózása ellenére sem árulta el, miért éppen ezt a nevet választotta. Gurított, így kiderült, hogy Bertha ereje nyolcas, az intelligenciája négyes, a karizmája tízes, az ügyessége nyolcas, a szerencséje pedig kilences.

– Ez aztán a remek csapat! – kiáltott fel Mayweather. – Van egy gyenge, de okos idegen lényünk, egy átlagos fickónk, meg egy erős, de nem túlságosan okos nőnk. Szerintem egészen jó a társaság.

– Eltekintve attól, hogy a buta fog vezetni minket – mondta Anderson.

– Hé! – kiáltott fel Hoshi. – Ez így nem ér! Nem akarok vezér lenni.

– Akkor parancsolj rá valakire, hogy végezze el helyetted ezt a feladatot! – mondta Cutler. – Megvan hozzá a karizmad.

– Remek – mormolta Hoshi bosszúsan, de látszott rajta, egyre jobban érdekli a dolog. Cutler érezte, hogy fokozódik az izgalom az asztal körül. Az elmúlt tizenöt percben senki sem nézett ki az ablakon, pedig valamennyien elég újjak voltak ahhoz, hogy még ne unják a látványt.

– Készen álltok a Mars meghódítására? – kérdezte Cutler.

– Már azt is kitaláltad, hogy hol és mit kell majd csinálnunk? – kérdezte Anderson.

– Igen – felelte Cutler. Nem akarta bevallani, hogy a kalandmodulnak még csak az első részét dolgozta ki. Mielőtt

több időt szán a dologra, látni akarta, hogy a többiek egyáltalán érdeklődnek-e a játék iránt.

– Nos, akkor talán tegyünk egy próbát – mondta Mayweather.

Cutler bólintott, mély lélegzetet vett, a jegyzeteibe pillantott, azután nekilátott, hogy elmagyarázza a többieknek, hol vannak és mivel állnak szemben.

– Egy hatalmas, vörös homokdűne oldalába érkeztek meg. Tőletek alig százlépésnyire ott húzódik a nagy csatorna egyik partja.

– A Marson nincsenek csatornák, és... – szólalt meg Hoshi, de hirtelen elhallgatott. – Bocsánat – mondta mosolyogva. – Most már beleélem magam. Megígérem.

Cutler rámosolygott, azután folytatta:

– A csatorna egy ősi marsi város mellett húzódik. A városból már csak romok maradtak. Tudomásotokra jutott, hogy a felbecsülhetetlen értékű Univerzális Fordító egyik darabját talán éppen itt rejtették el. Itt, a város központjában álló épületben. Az a feladatotok, hogy megtaláljátok ezt az alkatrészt, azután visszatérjetek a hajótokra. A csatornán csak világosban tudtok átkelni. Ez a művelet hat órátokba telik. Átkelés után menjetek be a városba, és találjátok meg az alkatrészt! – A három játékosra nézett. A többiek feszülten figyelték a szavait, Hoshi még jegyzeteket is készített.

– Ne felejtsetek el – folytatta Cutler –, a hely nagyon veszélyes! Tudomásotokra jutott, hogy a csatornában hatalmas kígyók élnek, a város romjai között meghúzódó zöld marslakók pedig nagy előszeretettel támadnak rá mindenre és mindenkire, aki a közelükbe kerül.

– Fegyvertelenül megyünk oda? – kérdezte Mayweather.

– Nekem nagyon úgy tűnik, öngyilkos akciót kell végrehajtanunk – jegyezte meg Anderson.

Cutler a homlokára szorította a kezét.

– Ó! Tudtam, hogy megfeledkeztem valamiről! – A jegyzeteibe pillantott. – Figyeljete! Nem, ne ezt nézzétek, ezt nem fogom megmutatni nektek!

Mayweather és Anderson elővette a saját adatblokkját. Hoshi jegyzetelésre készen várakozott.

– Nem gondoltam volna, hogy ez is olyan lesz, mint a suliban – mormolta Mayweather alig hallhatóan.

– Mi, az én suliban sosem harcoltunk zöld marslakók ellen. – Anderson az asztalra tette a blokkját, Mayweather a készülék mellé helyezte a sajátját.

Amikor felkészültek, Cutler felolvasta nekik a fegyverekre vonatkozó információkat. Valamennyien szorgalmasan jegyzeteltek.

– A küldetést mindannyian ezekkel a fegyverekkel fogjátok elkezdni – mondta Cutler. – Ha valamelyik fegyver kiürül, esetleg megsemmisül, nem juthatok hozzá újabbakhoz anélkül, hogy visszamennétek a hajóra. Megértettétek?

A többiek olvasás közben bólintottak.

Cutler folytatta. Egyre inkább úgy érezte, hogy hamarosan eljuttatja a társait arra a pontra, ahonnan kezdve már szeretni fogják a szerepjátékot.

– Fel fogok tenni nektek bizonyos kérdéseket arra vonatkozólag, hogy mit akartok csinálni. Ti is kérdezhetek tőlem a környezetre, a részletekre vonatkozóan. Mielőtt belefogtok valamilyen cselekvésbe, mindig elmondom nektek, hogy annak a dolognak lesz-e valamilyen következménye, vagy sem. Azután gurítunk a szegecsekkel, hogy kiderüljön, hogyan sikerül végrehajtanotok az akciót. Értitek?

– Gurítunk a szegecsekkel – bólintott Anderson.

– Kivetjük a csontokat – mondta Hoshi.

– Tessék? – nézett rá Mayweather.

– Ez egy kifejezés, azt jelenti, hogy...

– Felkészültetek? – vágott közbe Cutler, mert tapasztalatból tudta, a beszélgetés mellékvágányra terelődése öli, de legjobb esetben is elnyújtja a játékot. – Szóval... mit akartok csinálni először?

– Rendben. Szóval, ott állunk, a csatorna partján – mondta Anderson a jegyzeteibe pillantva.

Cutler bólintott.

– Át tudunk jutni valahogy? – kérdezte Anderson.

– A part mellett van egy kis csónak. Hárman éppen csak elfértek benne. Százlépésnyi távolságban egy híd áll. Romhalmaznak tűnik, de talán azon is át lehet jutni a túlsó partra.

A következő pillanatban halvány ragyogás szűrődött be az ebédlő ablakain keresztül – az Enterprise kilépett a hipertérből. Mayweather, Anderson és Cutler felállt, az ablakokhoz mentek. Egy új rendszerbe való belépés mindig izgalmas dolog. Még Cutlernek is el kellett ismernie, hogy ez sokkal érdekesebb, mint különféle kalandok kitalálása.

Hátranézett. Hoshi az asztal szélébe kapaszkodott. Az arca közömbös maradt, de a teste megfeszült. Látszott rajta, utálja, ha a hajó szokatlan műveleteket hajt végre; lerítt róla, hogy rémületbe ejtette a sebesség megváltozása.

Cutler ismét az ablak felé fordult. A legénység tagjai hallgatólagosan megegyeztek abban, hogy tapintatosan figyelmen kívül hagyják Hoshi reakcióit, abban a reményben, hátha így megszűnik benne a félelem. Cutler úgy érezte, a rendszer sárga napjának sugarai megmelengetik az arcát. Ez természetesen lehetetlen volt, mivel az ablakon keresztül nem juthatott be a nap hője, de az illúziónak ez nem ártott.

Egy vörös bolygó jelent meg a látótérben. Ahogy a hajó magas orbitális pályára állt, zöld, kék és vörös árnyalatok örvénylettek alatta.

– Húha! Ez úgy néz ki, mint egy átformált Mars! – mondta Anderson.

– Ahhoz túl sok víz van rajta – felelte Mayweather, és a bolygó egyharmad részét borító óceánokra mutatott.

A következő másodpercben megszólalt Archer kapitány hangja.

– Hoshi zászlós! – hallatszott a hangszórókból. – Mayweather zászlós! Jelentkezzenek a hídon!

– Azt hiszem, el kell halasztanunk a játékot – mondta Anderson, ahogy a két zászlós az ebédlő ajtaja felé tartott.

– Folytatjuk! – jelentette ki Mayweather. – Ennyi előkészület után már tudni akarom, hogy legalább azon a csatornán képesek leszünk-e átkelni.

– Gyerekjáték lesz! – nevetett Anderson.

Cutler nem szólalt meg, csak összeszedte a festett szegeceket meg a poharat. Ő már pontosan tudta, mi vár a három kalandozóra, amikor át akarnak kelni a csatornán. A kalandmodult ő találta ki, így biztos volt benne, hogy a művelet közel sem lesz olyan egyszerű, amilyennek hiszik.

MÁSODIK FEJEZET

Jonathan Archer kapitány karját a háttámlán nyugtatva állt a parancsnoki ülés mellett. Az érkező lift jelzésére felkapta a fejét. Mindig ezt tette. Még mindig gyermeki izgalommal töltötte el, hogy a saját csillaghajóját irányíthatja. A puszta szó – „csillaghajó” – is jóleső bizsergést keltett benne.

Travis Mayweather zászlós és Hoshi Sato zászlós lépett ki a liftből. Hoshi arca halvány rózsaszínű volt. A fejét lehajtva, a szemét lesütve indult a saját konzolja felé. Mayweather szemének csillogása elárulta, hogy egy-két perccel korábban ugratta Hoshit valami miatt. Hoshi, aki a hajón számos dologgal kapcsolatban bizonytalan volt, mindig könnyű célpontnak számított az élcelődők számára.

Archer egy mosolyt elfojtva fordult a központi monitor felé. A legénysége tagjai tapasztalatukat, viselkedésüket, hozzáállásukat és felfogásukat tekintve is különbözőek voltak, egy lényeges dolgot azonban mindegyikükről el lehetett mondani: valamennyien a legjobbnak számítottak a saját szakterületükön.

A monitoron látható kép magával ragadta a kapitányt; hamar elfeledkezett a két zászlósról. A vörösén, kéken és zölden lebegő bolygó gyönyörű látványt nyújtott. Archer időnként azon kapta magát, hogy amikor az új bolygókat, az új űrbeli anomáliákat szemléli, a csodálkozástól félig tátva marad a szája.

Észrevette, hogy T'Pol őt figyeli, és rádöbben, meglehetősen ostobán festhet. Így már érthető volt, hogy a nőnek bizonyos problémái támadtak azzal kapcsolatban, hogy komolyan vegye őt. A meglepetését, az izgalmát és azokat az érzéseket, amelyek rendre megmutatkoztak az arcán, T'Pol valószínűleg az inkompetencia jeleként értékelte.

Archer mély lélegzetet vett, és megpróbálta leplezni az izgalmát. A kijelzőkre pillantott – minden érték megfelelőnek látszott. Ráálltak a bolygó körüli pályára, és abból, amit eddig látott, azt a következtetést tudta levonni, hogy odalent egy fejlett civilizáció él.

– Éppen most sikerült azonosítanom egy friss hipernyom-szignatúrát – nézett fel T'Pol a konzoljától. A vulkáni sötét szemének pillantása éppen olyan átható volt, mint mindig, de az arckifejezése közömbös maradt.

Hipernyom-szignatúra? Lehetséges volna? Archer számára egy újabb idegen fajjal való találkozás éppen olyan izgalmas volt, mint orbitális pályára állni egy ismeretlen bolygó körül.

– Le tudja követni? – Erőlködve próbált olyan szenvtelen hangon beszélni, mint T'Pol. Ez még sosem sikerült neki, de legalább annyit szeretett volna elérni, hogy eltüntesse hangjából a kölyökkutyás lelkesedést.

– Természetesen – felelte T'Pol. – A második bolygó magas orbitálisán van a forrása. Kissé eltávolodott, majd megszűnt.

– Próbarepülés – állapította meg Archer, jobbra csak magának.

– Ez logikus következtetés – mondta T'Pol.

– Az alacsony orbitálison számos olyan objektum van, amelyet akár űrszemétnek is nevezhetnénk – jelentette Malcolm Reed hadnagy. – Semmi olyasmit nem látok, ami veszélyt jelenthetne.

Archer megfordult, és rátámaszkodott arra a korlátra, amely elválasztotta őt Hoshitól. A fém hideg volt.

– Köszöntött már minket valaki?

– Nem, uram. Több rádiósávot érzékelünk. Talán civil adók, talán nem. – Hoshi felemelte a fejét, a kapitány szemébe nézett. Archerre, mint mindig, ezúttal is nagy hatást gyakorolt a nő fekete szeméből sugárzó fény. – A nyelvük problémát jelenthet.

– Miért? – kérdezte Archer.

T’Pol is felnézett a kijelzőiről, Hoshi válaszát várta. A vulkáni mozdulatai mindig kimértek és hatékonyak voltak; a legénység többi tagjáról nem igazán lehetett elmondani ugyanezt. Az, hogy T’Pol felemelte a fejét, érdeklődésre utalt.

Archer el sem tudott képzelni olyan nyelvet, amely a Föld legjobb lingvisztikusa számára problémát jelenthetett. Hoshi képes volt arra, hogy szinte azonnal megértse a számára idegen nyelvek rendszerét, logikáját és alapjait. Ez volt a legfőbb oka annak, hogy a kapitány szerette volna magával vinni az első útjára.

– A szerkezete miatt – felelte Hoshi. Kissé oldalra billentette a fejét; nyilvánvaló volt, hogy miközben beszél, az idegenek adásait hallgatja. – Eddig még hasonlóval sem találkoztam. Nem is gondoltam volna, hogy ilyen nyelv létezhet. A mondatok szerkezete sokkal többet fejez ki, mint a szavak. Legalábbis... eddig ennyit sikerült megállapítanom. – Ujjai a komputer billentyűzete fölött mozogtak, beütötte a diagnosztikai parancsokat.

– Dolgozzon rajta tovább! – mondta Archer, és T’Polra, majd Reedre nézett. – Nos?

– A jelek szerint belefutottunk egy humanoid kultúrába – mondta Reed a konzolja monitorait vizsgálgatva. Beszéd közben lenyomott néhány gombot. – Abból, amit eddig ösz-

szegyűjtöttünk, csak annyit tudok megállapítani, hogy ez a civilizáció technikai szempontból körülbelül száz évvel jár előttünk.

– Talán egy háború miatt? – kérdezte Archer, mert eszébe jutott, hogy az emberiség éppen akkor próbált magához térni egy nagyon csúnya háború után, amikor száz évvel korábban a vulkániak felfedezték a Földet.

– Nem – felelte Reed.

A fő megfigyelő ernyőn látható bolygó sötétségbe burkolózott, de a városok fényeit még ilyen nagy magasságból is tisztán látni lehetett a felszínén. Az Enterprise feladata az volt, hogy találjon új fajokat, és vegye fel velük a kapcsolatot. A véletlen úgy hozta, hogy rábukkantak egy olyan bolygóra, amelynek lakói éppen most tették meg az első lépéseiket az űrben.

– A bolygón létezik egy másik faj is – mondta T’Pol. – Ennek minden egyede a déli kontinensen él.

– Tessék? – Archer a megfigyelő ernyőre kérte a déli kontinens képét. Beletelt egy percbe, míg megállapította, hogy T’Pol nem tévedett. A bolygó többi részén városokat látott, amelyeket úthálózatok kötöttek össze, ez a kontinens azonban szinte érintetlen volt. A partvidéken különös falvak pötytyeit lehetett látni. Több ezer ilyen település volt. Archer első ránézésre megállapította, hogy a felépítésük, a szerkezetük különbözik a bolygó többi részének városaitól; közel sem voltak olyan fejlettek, mint az északon lévők.

– Biztos abban, hogy ezek nem a másik faj egyedei? Talán csak kevésbé fejlettek, mint az északiak, nem? – kérdezte Archer. Az emberiség csoportjai hosszú időn keresztül a fejlődés különböző szintjein álltak, mivel eltérő volt a kultúrájuk. Történelmi mércével mérve csupán az utóbbi időben zajlott le az emberi kultúrák technológiai szempontból való egyesülése.

– Igen, biztos vagyok benne – mondta T’Pol.

Archer felfedezett egy kis fagyos élt a hangjában. Pontosan tudta, T’Pol arra gondol, hogy ő megkérdőjelezi a szakértelmét. Nem ez volt a szándéka, csupán megerősítést várt. Persze, ezt nem mondhatta el a vulkáninak, és igazság szerint nem is akarta.

– Kapitány – szólalt meg Hoshi –, még mindig nem értem a nyelvet, de néhány dologban már biztos vagyok.

– Hallgatjuk! – mondta Archer.

– A bolygó nagy részét benépesítő faj fazinak nevezi magát. – Hoshi kis szünetet tartott, feszülten fülelt, majd megrázta a fejét. – Elképesztő mértékben strukturált és merev társadalomban élnek... Legalábbis úgy vélem. A közösséget valamilyen tanács irányítja.

– Ezzel a tanáccsal fogunk kapcsolatba lépni? – kérdezte Archer.

– Azt hiszem, ez lenne a leghelyesebb – válaszolta Hoshi.

Archer számára nyilvánvaló volt, hogy Hoshi nem száz százalékig biztos a dolgában.

– Én inkább azt javaslom, várjunk, és tanulmányozzuk őket! – mondta T’Pol. – Nagyon sok kérdésre kell választ találnunk.

– Egyetérték. Egyelőre ezt tesszük. – Archer valósággal lezuhant a kapitányi ülésbe. A bőr kényelmesen besüppedt alatta; olyan érzése támadt, az ülést kifejezetten az ő testének méreteihez és formájához alakították ki. Előredőlt, és miközben a hajó átcsúszott a bolygó hajnali zónájába, szemügyre vette a részleteket. Az idegen város fényeit fokozatosan elnyomta a nappali világosság.

Arra gondolt, hogy az odalent élők most ébrednek, most kezdik el a napjukat. Talán olyan napra virradtak, amelyre még hosszú, nagyon hosszú ideig emlékezni fognak. Ez volt az a nap, amikor a fazik meg fogják tudni, hogy a naprend-

szerükön túl létezik egy hatalmas, végtelen valami, amit univerzumnak neveznek; meg fogják tudni, hogy nincsenek egyedül – vagyis ugyanaz zajlik majd le náluk, mint az embereknél, amikor a vulkániak leszálltak a Földön.

Amikor elvállalta a küldetést, Archer megígérte magának, hogy ha valaha is sor kerül arra, hogy elsőként lépjenek kapcsolatba egy idegen, ismeretlen fajjal, akkor ő jobban fogja csinálni a dolgot, mint annak idején a vulkániak.

Feltett szándéka volt, hogy ezt az ígéretét megtartja.

HARMADIK FEJEZET

Elizabeth Cutler az ebédlőben letörölte az asztalát. Kellemesen jóllakott – ezúttal inkább egy jó kis hazai steaket kért, egyelőre nem kísérletezett tovább a vulkáni levesekkel. Mindenkitől azt hallotta, hogy az ilyen levesek állottan, másnap igazán jók. Elhitte ezeket az állításokat, de nem tehetett róla, a néhány óránál régebbi ételektől mindig felfordult a gyomra. Talán az jelentette a gondot, hogy még mindig élénken emlékezett a középiskolai mikrobiológia órákra. Persze, az is lehetséges, hogy a fantáziája tehetett az egészből: túlságosan is jól el tudta képzelni, ahogy a mikrobaák létrehozzák a saját kis telepeiket abban a valamiben, amit ő meg akar enni. A képzelt problémák mindig nagy gondot jelentettek számára – főként akkor, amikor kapcsolatban voltak az ennivalóval.

A szegecsei az asztal mellett voltak. Ezúttal magával hozott egy vastag törülközőt is. Felkészült rá, hogy újra elkezdjék a játékot, bár énjének egy része már szeretett volna kiszállni az egészből.

Az ablakok túlsó oldalán lebegő vöröseskék bolygó lassan változó színekkel töltötte meg az ebédlőt. Valahányszor az Enterprise a planéta egy újabb szekciója fölé került, a színek megváltoztak. A hajó már több mint tizenkét órája tartózkodott magas orbitális pályán.

Cutler, amikor szolgálatba állt aznap, megkérdezte, mikor kezdheti meg az idegen lények biológiai felépítésének