

## A gálya (leírás)

*Khm! Egy kis (utólagos) előszó. Ez a leírás még eredetileg az 1995-ös (negyedik) CoV Évkönyvben jelent meg (illetve egy kis része a később kiadásra került '95 nyári CoV Különszámban). Mivel az első bekezdést még '94-ben kezdtem írni, így az ott elhangzó „tizenhét esztendeje” kifejezés 1977-hez képest értendő. (Ha mai viszonylatok közé kéne helyezni, úgy ezt a számot épp 2 x 17-re, azaz 34-re kéne átjavítani...) Alighanem az egész magyar játékprogramírók-történelemben egyedülálló hosszúságú lett az eredeti leírás (mint ahogyan maga a játék is); talán mindmáig is az maradt. (Bár ezt nem tudhatom bizonyosan ellenőrizni, hisz nem olvastam minden valaha is napvilágot látott anyagot, de legalábbis mélyen valószínűsíthetem... Sőt, még talán világviszonylatban sem lenne túl erős kijelentés megkockáztatni.) Az Évkönyvben található leírásom 29 (azaz egy híján harminc) oldal terjedelmű volt; ami már egy erősen meghúzott és rövidített (!) verzió; és ráadásul nem tartalmazta a Különszámban lévő kihagyott részt sem. Ha ez Évkönyv helyett egy CoV-ban jelent volna meg, úgy egymagában véve pont megtöltött volna egy teljes egész számot nagyjából... Az eredeti változata ehhez képest valamivel hosszabb volt. Miután még C64-en, az Easy Script szövegszerkesztővel írtam meg a szöveget, és floppyn adtam le a szerkesztőségben, bár készítettem magamnak egy biztonsági másolatot róla, senki sem hibáztathat érte, hogy bő másfél évtized távolából az a kópia már nincs meg; ennél fogva az az eredeti változata sajnos mindörökre elveszett. (A teljes verzió stílusa némiképpen csiszoltabb és irodalmibb volt, és több volt benne még a mélyenszántás, magasröpt; a rövidítést viszont mások végezték, így ez részint menet közben „elveszett”...) Tehát ez az itt olvasható változata a két megjelent anyagból lett össze(vissza)ollózva utólag (noha igyekeztem picit javítgatni rajta még, vagy mai szemmel megpróbálni itt-ott rekonstruálni – de például a beszúrt CoVboy-féle megjegyzéseket már nem irtottam ki; ám bár azok nyilván nem is tőlem származnak). Yikes! Jó szórakozást! (O. R. – 2011) Elrettentésül a kezdés:*

Tizenhét esztendeje létezik a számítógép-programok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különösebb, és egyesek számára izgalmasabb, míg mások számára érthetlenebb volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés – minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészéül jutó – folyamatán (avagy más szavakkal élve: elveszítette az ártatlanságát), valamint egyedfejlődése során számtalan rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a legszebb remekműveket és a legelfajzottabb szörnyszülötteket hozva ezzel létre, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét – alapvető jellegét tekintve legalábbis nem sokat változott. Köszönhető ez annak, hogy Crowther és Woods óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat (bármennyire is szerették volna hinni), legfeljebb a programozás technikáját csiszolták egyre tökéletesebbre, és a programok váltak egyre hatalmasabbá és bonyolultabbá, szebbnél szebb grafikákkal és egyéb mesterséges kinövésekkel fölékesítve a növekvő elvárásoknak megfelelően. De hát ez a világon minden dologgal így van, és ha erről az oldalról nézzük, *A gálya* is csak egy a sok közül, amelyik beáll ebbe a hosszú sorba, és több-kevesebb sikerrel megkísérli fölülmúlni a korábbiakat: még akkor is, ha – lévén C64-es fejlesztés – gyakorlatilag már eleve kudarcra van ítélve. (Az üzleti oldaláról tekintve legalábbis a dolgot...) Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akiknek a számára még mindig nagyobb élményt jelent egy intelligens szövegértelmező, mint egy lehetetlenül túlbonyolított, vagy éppenséggel bosszantóan primitívvá redukált menürendszer, illetőleg nagyobb örömet okoz egy

szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika, vagy egy látványos mozzgatás. Ez a játék épp az ilyen fanatikusoknak készült! Külső formáját tekintve is tetszetősre sikeredett, az igaz, de ha ezt a burkot lehántjuk róla – sok más alkotással ellentétben –, a belsejében is gyémántokra lelünk; azaz kikapcsolt grafikával is tökéletesen élvezhető marad a játék. Emellett tanúskodik az a tény, hogy – a levelek visszajelzéseiből ítélve – a játékosok többsége is hasonlóképpen vélekedik; igaz, teljes létszámukat tekintve nincsenek valami sokan. Jelentőségében nem mérhető ugyan az adventure-történelem olyan klasszikusaihoz, mint a *Bard's Tale 3.* vagy a *Times of Lore* (ezeknél látvány és tartalom olyannyira egybeforrott, hogy lehetetlen azokat elválasztani egymástól), de a hagyományos szöveges stílus kedvelőinek igényes szórakozást nyújt. (A *Magnetic Scrolls*-féle játékokkal tehát igenis fölveszi a versenyt.) Mivel a program nagyjából a másfeledek születésnapját éli, ezt az előbbi tizenhetessel párosítva kétszeresen is kerek évfordulót ünnepelünk; elkerülhetetlennek látszik tehát, hogy egy teljes leírás meg ne jelenjék róla...

*(Hihi, és ez éppen ugyanilyen „szerény” és „visszafogott”, khm, akarom mondani grafomán és dagályos hangnemben folytatódott volna eredetileg még tovább és a végéig; nem tudom, mi lett volna egyébként a CoV-ból, ha egyszer óvatlanul rábízta volna, hogy én szerkeszem meg az újságot... A fenti bekezdés az egyetlen rész, mely megmaradt az eredetiből; összehasonlításul pedig itt következik a húzott, tömörített változat: – O. R.)*

Tizenhét esztendeje létezik a számítógépprogramok közt egy olyan kategória, mely már születése pillanatában is különlegesebb (egyesek számára izgalmasabb, mások számára érthetlenebb) volt az összes többinél: a szöveges kalandjáték. Jóllehet időközben ez a játéktípus is végigment a technikai tökéletesedés – minden újdonságnak elkerülhetetlenül osztályrészéül jutó – folyamatán (elveszítette az ártatlanságát), valamint számos rokoni kapcsolatot létesített egyéb játékkategóriákkal, a hagyományos irányvonal mégis mindvégig megőrizte a függetlenségét. Köszönhető ez annak, hogy *Crowther* és *Woods* óta lényegében senki nem talált ki semmi igazán újat, legfeljebb a programozás technikáját csiszolták tökéletesebbre, és a programok váltak egyre hatalmasabbakká és bonyolultabbakká – a növekvő elvárásoknak megfelelően. Ha erről az oldalról nézzük, *A gálya* is csak egy a sok közül, amelyik beáll ebbe a sorba, és megkísérli fölülmúlni a korábbiakat. Még akkor is, ha – lévén C64-es fejlesztés – üzleti oldaláról tekintve eleve kudarcra van ítélve. Létezik azonban a kalandjáték-rajongóknak egy maroknyi csoportja, akik számára nagyobb élményt jelent egy szellemesen fölépített szituáció, mint egy gyönyörű grafika, vagy egy látványos mozzgatás. Ez a játék épp az ilyen fanatikusoknak készült!

*(...és akkor innen folytatódik már a rövidített verzió. A játék cselekménye amúgy teljesen egyedülállóan, követhetetlenül és összefüggéstelenül bonyolult, és tudomásom szerint soha senki sem volt képes végigjátszani a hathatós segítségem és a teljes leírása nélkül; ami talán nem is olyan meglepő. Ebben a megoldásban sincsen benne minden, csak ami a megnyeréshez szükséges; az ezen kívül eső többi részére már én magam sem emlékszem. A humort sokan dicsérték, ez a maga idejében többé-kevésbé a helyén volt; jóllehet így érett(ebb) fejjel egyik-másik mozzanata talán kissé kényelmetlen utólag... – O. R.)*

Bemelegítésképpen egy kis használati útmutatóval kezdenénk a dolgot. A program értelmezőrutinja alapvetően *Az Alvilág Urában* már megismert eljárásra épül – időközben azonban jelentős továbbfejlesztéseken esett át a dolog. Továbbra is felszólító módban megfogalmazott parancsokat kell kiadnunk, azonban itt már több különböző utasítás is szerepelhet egyetlen mondaton belül, vesszővel vagy ÉS-sel elválasztva. Azonkívül újabb szófajok is felbukkannak a láthatáron, úgymint névmás és melléknév. Ezáltal terjedelmes,

összetett körmondatok begépelésére nyílik lehetőség, akár szabadabb mondattani összefüggésekkel. Egy egyszerű példa: „VEDD KI A TÁSKÁBÓL A KIS KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT, AZUTÁN MENJ BE A SZOBÁBA ÉS VEGYÉL FEL MINDENT AZ ASZTALRÓL, MAJD A KULCSOT TEDD VISSZA A TÁSKÁBA, A PAPIRT PEDIG DOBD EL, ÉS MENJ KI” (ez persze jóval egyszerűbben is beírható, pl. így: „VF KIS KULCSOT, NYISD VELE AJTÓT, BE, VF MINDENT ASZTALRÓL, R KULCSOT TÁSKÁBA, R PAPIRT, KI” – de ez a dolog szépségén mit sem változtat). Olyasmiket is megért a program, mint mondjuk MENJ AZ ÚTKERESZTEZŐDÉSHEZ, vagy KERESD MEG A KASTÉLYT stb. (Egy jó esetben korábban már látogatott, távoli helyen fekvő célpont intelligens megközelítése.) Ez gyakorta jól jön, hiszen a játékban igen nagy területeket kell bejárjunk, ami még a számítógép előtt ülve is eléggé fárasztó lehet. (Noha ez az akció sem mindig sikerül úgy, mint szeretnénk, ugyanis a program nem a legrövidebb, hanem az elsőként talált útvonalat követi majd végig, melyen előre nem látott akadályokba is ütközhetünk – zárt ajtó, sötét helyszín stb. –, továbbá ha túl messze van a célpont, vagy más okból nem vezet oda út, akkor előfordulhat, hogy nem sikerül majd odatalálni. Ilyenkor pl. megpróbálhatunk egy kicsivel arrébbmenni valamelyik irányban, majd onnan újraindulni.) Hasonló a KÖVESD parancs is, amellyel egy-egy mozgó szereplő nyomába eredhetünk. A grafika ki/be kapcsolgatása az 'F1' és 'F3' billentyűkkel lehetséges, a két szereplő között való váltásra pedig az 'F5'/'F7' szolgál (ez a nevük beírását helyettesíti). Itt említendő meg a játék egyik érdekessége: egyszerre két főhőst irányítunk benne, akik tulajdonságaikban és képességeikben is jelentősen eltérnek egymástól. (A végső teljesítéséhez pedig *mind a kettő* összehangolt játékára szükség lesz! Amellett, hogy egyes cselekvési lépéseket vagy az egyik, vagy a másik tud csak végrehajtani. Például: a varázsló nem tud úszni – tud viszont varázsolni, amit meg a másik nem.) A DIR vagy \$ parancs kilistázza a lemezen található kimentett állásokat (állást menteni a játéklemez A. oldalára tudunk, mivel a B. oldal épp nulla blokkig tele van a játék adataival, és nincsen rajta hely; a mentés nyelvfüggetlen, azaz a magyar nyelvű verzióval mentett állást vissza lehet tölteni a játék angol nyelvű változatában, és fordítva); az igék rövidítései pedig *Az Alvilág Urában* használtakhoz hasonlatosak (ld. CoV 16). (Dióhéjban: É, D, K, NY, ÉK, ÉNY, DK, DNY, F, L, KI, BE – a lehetséges mozgási irányok, N – NÉZZ, V – VIZSGÁLD, I vagy LI – LISTA, VF – VEDD FEL, R – RAKD vagy TEDD, E – EREDMÉNY, P – PÉNZ, LR – LEÍRÁS, IR – IRÁNY, ISM – a legutolsó parancsunk megismétlése.) A szavakat – az igéket és a főneveket is – ragozni kell; több tárgy esetében ez alapján dől el, melyik milyen szerepű a mondatban (pl. eszközhatározó vagy helyhatározó stb.) Cserébe a szavak szórendje a mondat belsejében tetszés szerint variálható. (Alkalmanként melléknévi jelzőkkel kell megkülönböztetni a hasonló nevű dolgokat, mint például a színmegjelöléssel a különböző színű kristályokat egymástól.) A hiányos utasításokat is kezeli a játék; ha tehát csak annyit írunk be, hogy NYISD, akkor megkérdezi, hogy „*Mit akarsz kinyitni?*” – amire elegendő már csak annyit válaszolnunk, hogy – esetünkben – az AJTÓT. (Vagy pedig az utolsó parancs tartalma a balranyállal visszahívható, és továbbalakítható – á la *Magnetic Scrolls*.)

A programot betöltő bátor kalandornak mindenekeelőtt egy terjedelmes kerettörténettel kell megküzdenie – lássuk most ennek egy tömörített verzióját. Adott tehát egy *Raernon* nevet viselő fiatal, zöldfülű mágus, valamint egy *Tongrak* nevezetű úriember, foglalkozására nézve barbár. Ezek ketten testvérként funkcionálnak. A társaságot egy *Zelda* nevű boszorkány zárja.

*Athar* földjén járunk, ami parányi szigetország az óceán közepén. Háború készül. Nem újdonság, évszázadok óta ez folyik itt már – ez a mostani azonban más lesz, mint a többi: a tengerből egy idegen hajó roncsát fogták ki, mely az ismeretlen külvilágból érkezett, fegyverekkel és műszaki cikkekkel megrakva. A király a tévéműsorok rabja, a birodalom széthullóban, és természetesen miránk hárul az a nagybecsű feladat, hogy megkíséreljünk egy

kis rendet teremteni ebben az össznépi zűrzavarban. Ha mást nem, legalább a háborút megakadályozni valamiképpen. Mindehhez egy bizonyos gálya felkutatása szükségeltetik, amellyel elérhető és segítségül hívható lenne az a különös, távoli kontinens, ahonnan az események egész láncolata kiindult...

### **Elindulás:**

Nem túlságosan szerencsés talán ez az „*Elindulás*” alcím, elvégre a leírásunk leghosszabb fejezete következik most; de annyit azért mindenképpen megjegyeznénk *CoVboy* védelmében, hogy nem az ő ötlete volt ez a cím. **(Ezt én is tanúsíthatom. Én inkább Bélának neveztem volna el – CoVboy)** A program egyáltalán nem lineáris szerkezetű, vagyis többféle úton-módon is teljesíthető a küldetés. Ráadásul számos olyan egyéb dolog is még szerepel a cselekményben ezenkívül, melyek nem okvetlen szükségeltetnek a végső megoldáshoz, vagy esetleg másvalamivel is helyettesíthetők (zsákutcák, poénok, al-questek, vagy alternatív részmegoldások stb.): éppen ezért nem fogunk itt részletesen kitérni a játék minden egyes porcikájára – maradjon valami kis fölfedeznivaló a tisztelt kalandjátékosoknak is! Amit az alábbiak során közreadunk, csak az egyik *lehetséges* megoldás.

Kezdetben – miután a tudomásunkra hozták, hogy *Tongrak* vagyunk – egy földalatti szobában találjuk magunkat. A kékes színű kötömbökből álló falak egy fáklyát és egy beépített szekrényt tartalmaznak. Utóbbi mélyén (NYISD SZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE) egy doboz gyufára lelünk (VF GYUFÁT). A fáklyával kapcsolatban is megkísérlelhetünk hasonló jellegű cselekvéseket véghezvinni, de miután ez nem nagyon fog sikerülni, csalódottan távozunk az északra nyíló tölgyfaajtón át (ami persze csukva van, szóval ne riadjunk vissza a NYISD AJTÓT parancs kiadásától).

Itt mindjárt szembetalálkozunk egy olyan problémával, ami a játék folyamán valószínűleg elég sok borsot fog törni az orrunk alá: ez pedig a *sötétség*. Jelen pillanatban még nem tűnik olyan nagyon kellemetlennek, minthogy a dobozban megtalálható tíz szál gyufa közül az egyiket lángra lobbantva (GYÚJTSD GYUFÁT) a sötétség egy lépésnyi időre eloszlik, s mi sietősen körbepillantva tudomásul vesszük, hogy egy kelet-nyugati irányú folyosón rostokolunk. Nyugat felé felettebb különös és kínos helyszínekre érkezünk (arrafelé tudniillik mindenféle elmeháborodott és egyébként is merőben szokatlan rendeltetési célú démonok és bennünket is vacsorának tartó óriáspókok rontanák a levegőt), ezért inkább kellemesebbnek ítéljük a keleti irány által nyújtott alternatívát. Gyufaszálunk kialvása pedig majd az onnan északra nyíló kőlépcső igénybevételére szólítja fel csekélységünket.

Áldott napfény és friss fű illatával terhes levegő fürdeti a kalandjátékos tüdejét a végeérhetetlen pusztaság kellős közepén, ahol sikerül végre ideiglenesen leráznia magáról a sötétség és a túlfogalmazott mondatok nyomasztó igáját. **(Lője már le valaki ezt az ürgét. Miért nem mondja azt, hogy 'kijutottunk'?! – CoVboy)** Észak felé a roppantul eredeti elnevezést viselő Északi-hegyvidék vonulata ködlik fel a távolban (ott születtünk), keleti irányban pedig egy ismerős dombság húzódik (ott lakunk most). Gyakorlatilag a szélrózsza minden irányában elindulhatunk – már amennyiben a szélrózsza éppen kilenc szirmot számlál, beleértve az imént használt lefelé vezető lépcsőt is. A mi célunk most az egyik domb lesz (pl. MENJ A DOMBHOZ, vagy csak egyszerűen K). Odaérve megszemlélhetünk egy érdekesnek tűnő kiírást (OLVASD TÁBLÁT), miszerint „*Fűre lépni tilos!*” – aztán morgolódhatunk egy sort a bezárt ajtó miatt. Agresszívabb pszichikumú játékosok esetén a morgolódás könnyűszerrel fájulhat a rozzant faajtó brutális, ámbátor könnyed szétzúzásával; az intellektuálisabb hajlandóságúak ellenben szeretnek gondolkodni is egy kicsit, mielőtt ilyesmire vetemednének. Igaz ugyan, hogy egy barbár harcos lelkivilágát a hozzáértő

szakemberek szerint ritkán jellemzi a kifinomult intellektus, de annyi esze azért tán még neki is akad, hogy sebtében leltárt készítsen az esetleges tárgyairól, ha még eddig nem tette volna meg (I). A nemrég szerzett gyufán kívül egy kis kulcsot hurcolász magával kedvenc előemberünk (továbbá egy szarvasbőr nadrágot, egy rozsdabarna bőringet, egy fogakból készült nyakláncot – valamint egy kvarcórát). A kis kulcs alkalmazásához nem férhet kétség (NYISD AJTÓT KULCCSAL). Az értelemre támaszkodó kalandjátékosok ezzel máris jelentős előnyre tettek szert az erőszakosakkal szemben, mivel kaptak érte egy, azaz 1 teljes pontot az elérhető 666-ból, és beléphetnek az otthonukba.

A kégli egy kissé lepusztultnak tűnik, de ne törődjünk vele; vegyük csak szépen magunkhoz az itt megtalálható stuffokat: VF MINDENT (a VF a VEDD FEL rövidítése, a MINDEN pedig ez esetben egy lámpa és egy kard volt). A sarokban álló ócska faasztalkán (V ASZTALT) újabb három dologra bukkanunk: egy doboz müzlire, egy pohár kéthetes joghurtra és egy papírcetlire. Természetesen ezeket se hagyjuk itt (VF MINDENT ASZTALRÓL). Vizsgálódás után megtudjuk, hogy egy modern barbár minden reggel müzlit eszik; a joghurtról pedig azt, hogy eperízú, és alighanem régen lejárt már a szavatossága. A papíron *Zelda*, a boszorkány hagyott számunkra némi írásos üzenetet (OLVASD PAPIRT), miszerint vár bennünket az erdei házikójában. Híreket kapott arról a semmirekellő öcsénkről, akit már régóta mindhiába keresgélünk, és szeretné, ha átruccannánk hozzá egy pár percre. Ezután már nincs szükségünk tovább a papírlapra, és a fölöslegessé váló tárgyainktól egyébként is tanácsosabb rövid úton búcsút venni (ugyanis a hordozható holmik mennyisége súly arányában limitált, ha új dolgokat veszünk magunkhoz, majd előbb-utóbb le kell tennünk valamit), így például eldobhatjuk, megehetjük, széttephetjük, felgyújthatjuk, valamint egyéb érdekes dolgokat művelhetünk vele. **(Ezt most az intellektuális játékos csinálja vagy a barbár? – CoVboy)**

A boszorkánnyal kapcsolatos ügyintézését későbbre halasztjuk, mert előbb fontosabb teendőink akadnak. Ott van példának okáért a dombunktól délkeletre található útkereszteződés, ahol egy útjelző tábla ragadja meg pillantásunkat (V TÁBLÁT). A legnagyobb nyíl keletre mutat rajta, két kisebb pedig északra és délre. Mi sem természetesebb, mint hogy a délit választjuk. Egy ösvény ágazik le az útról délkelet felé, ami egy kapuhoz és egy kerítéshez vezet (V KERÍTÉST), amelyeket a nemkívánatos látogatók távoltartása végett valakik előzetesen gondosan egybekovácsoltak. Több se kell a kíváncsi kalandornak, fűgén átszökken a vaskapu fölött (MÁSSZ KAPUN), és egy idilli kertben találja magát, ahol vérszomjas katicabogarak pusztítják a levéltetveket a zöldellő spenótleveleken. Egy első ránézésre nem kevésbé vérszomjasnak látszó véreb néz velünk farkasszemtel, erről azonban második ránézésre (V KUTYÁT) kiderül, hogy korántsem olyan vérszomjas, mint hinnénk: biztonsági okokból ugyanis mind a négy végtagját amputálták szegénynek. A bolháit egyelőre hagyjuk békén, mert bár lába nincs, de harapni még tud; ennél sokkal izgalmasabb momentum, hogy északkelet felé egy ház nagyságú kutyaólat pillantunk meg. A kutyaólatban egy rakás szalma tetején egy öregember heverészik. Nem is, ez egy remete, aki voltaképp egy kivénhedt rocker, és még ennél is érdekesebb, hogy amint meglát minket, fájdalmasan felsóhajt. Kérdezzük meg szegény párát, mi nyomja annyira a lelkét (BESZÉLJ REMETÉVEL), mire kétségbeesve kifakad: azért vonult el ide, mert szeretne egy kicsit egyedül maradni. Az utóbbi időben viszont mindenféle modortalan kalandjátékos nyaggatják az idióta kérdéseikkel... A letaglózott, megharapott és lehülyézett hősünk ezek után immár szóhoz sem jut... Inkább megragadja az utolsó szalmaszálat (VF SZALMÁT), és hanyatt-homlok menekül erről a lehetetlen környékről.

Kalandorunk dél felé folytatja útját, ahol az országút végén megleli az egzotikus nevű *Hram'ain*, az ország déli kikötővárosának kapuját (ez még itt a moderáltabb nevű helyek közé tartozik). Ezen belépve – *in medias res* – egy zibongó piactéren találjuk magunkat. A városban föllehetjük *Queldrin* főmágust, aki éppen walkmant hallgat, és folyton elzavar

bennünket azzal, hogy ne szakítsuk félbe a 'Gőzölgő Belek' ork-együttes legújabb kazettájának hallgatásában (kizárólag az öcsénkkel hajlandó szóba állni – úgymint szakmabelivel). Láthatunk még kikötőt, ahol egy üres hajó ringatózik, vagy akár elugorhatunk a hírhedt rabszolgapiacra is. (Itt emelkedett történeteket hallhatunk az *Aspirin* várában kitért rabszolgafelkelésről, melynek vezetőjét, *Arcus Sinus Cosinust* az orkok bosszúból ruhafogasra feszítették, és arra kényszerítették, hogy divatjamúlt *Beatles*-slágereket énekeljen.) Rabszolgákat vizslatni is rendkívüli módon szórakoztató (?) tevékenységnek bizonyul: a legolcsóbb (egy leprás goblin) potom 20 *tmorgh*-nál kezdődik; a legdrágábbik pedig egyenesen 163-ba kerül. Alkudni nem lehet (noha a kereskedő kétségbeesetten tördeli a kezeit, hogy ugyan vegyük már meg valamelyiket), így a szerény 6 *tmorgh*-ból álló jelenlegi vagyonkánk alighanem érintetlenül marad. (*Tmorgh*-nak nevezik az athari pénznemet.) A sátorban lapul egy üveg olaj a lámpásunkba (VF OLAJAT, ÖNTSD OLAJAT LÁMPÁBA).

Akad itt még ezenkívül egy fölöttébb érdekfeszítő szerzet: egy ún. teleport-démon (V DÉMONT), mely arról nevezetes, hogy a fejét hegyes szarvak ékesítik, míg csuklóit pedig kezek helyett csillogó, rozsdamentes acélból készült kampók; továbbá mindenféle ostobaságokat magyaráz nekünk (BESZÉLJ DÉMONNAL). Először is kedélyesen üdvözlő minket, majd bemutatkozik, és biztosít róla, hogy amennyiben volna keze, úgy igazán szívesen kezét rázna velünk. Azután valamiféle, az egész országot behálózó teleport-rendszerről kezd el csacsogni, amit készséggel a rendelkezésünkre bocsát, amennyiben óhajtjuk. Ezekről a teleport-démonokról nem árt tudni, hogy hat darab van belőlük összesen a királyság különböző pontjain (az egyiküket kivéve, mely nem egy határozott helyen tartózkodik, hanem szabadon kószál összevissza), amellet valamennyiüknek egy-egy sajtóságos neve van, amelyet kérésünkre meg is mondanak. Ezt itt történetesen épp *Johann Sebastian Bach*nak hívják. Ha ezt a nevet megemlítjük valamely másik démonnak a többi öt közül (MONDD „JOHANN SEBASTIAN BACH”), akkor az ingyen és bérmentve odateleportál bennünket a megnevezett illetőhöz, sok-sok felesleges gyaloglástól kímélve meg ezzel becses személyünket. Érdemes tehát felírogatni az utunkba eső démonok neveit, hogy a későbbiek során esetleg majd visszateleportálhassunk hozzájuk.

Mehetünk vissza az útkereszteződéshez, majd onnan nyugatra a kőlépcsőig, ahol ismételen a föld alá ereszkedünk. Sötét van, tehát a lámpára is szükség lesz (GYÚJTSD GYUFÁT ÉS GYÚJTSD VELE LÁMPÁT). Amennyiben komolyabb érdeklődést mutatnánk a teleport-démonok iránt, nyugat felé megismerkedhetünk még eggyel. Délkeletre ugyanakkor tágas barlangcsarnok hívogat, ahol különféle irányokban haladva egy kiterjedt alagútrendszerrel találjuk szembe magunkat. Ez mintegy harminc helyiségből áll, és kitűnő lehetőséggel szolgál a reménytelen eltévedésre. Az alagúthálózatban csatangolva közelebbi rokonainkkal is összetalálkozhatunk, ha úgy hozza a vidám sors: egy patkánnyal és egy kígyóval (ők véletlenszerű irányokban összevissza mászkálnak – de a jó kis sötét környezetet nem hagyják el sohasem), továbbá egy hatalmas pókkal, amelyik ugyan csupán egyetlen helyiségben tartózkodik, ott azonban fokozottan töri a borsot az orrunk alá. Talán mondanunk sem kell, hogy az utóbbi két úriember (úriállat?) társaságától lehetőség szerint igyekezzünk megkímélni magunkat (a patkány nem jelent veszélyt). Ha a kígyóval egy helyszínen vagyunk, akkor az a következő lépésben egészen bizonyosan megmar, de ha továbbállunk, néha olyankor is velünk tarthat (és akkor a szomszédban harap belénk). Persze meg is támadhatjuk: van rá kábé 25%-nyi esélyünk, hogy sikerrel járjunk. (A pók ellen meg nulla.)

A barlangrendszerben a legelső feladatunk a bronzkulcs megkeresése lesz. Azt követően pedig azt az északnyugat-délkeleti irányban futó folyosót kell megtalálnunk valahogy, ahonnan nyugat felé egy ajtó nyílik – ezt nyitja a bronzkulcs. Az ajtó mögött a súlyos pókhálók alatt rejtőzködő ódon faláda mélyén egy színarany *Lenin*-szoborra lelünk! Szinte magától értetődik, hogy az oda vezető útvonalat nem írjuk le, valamint térképet sem mellékelünk hozzá – sok sikert a kereséshez! (Remélhetőleg már félúton kifogy a lámpából az

olaj, és roppant kellemes szórakozás lesz vaksötétben botorkálni az ismeretlen labirintusban...)

*(Mivel ma már nem vagyok olyan kegyetlen, mint akkor, ezért inkább leírom az egyik lehetséges útvonalat, mivel lehetőleg nem szeretnék olyan sokat csuklani... Véletlenül ugyanis most megtaláltam valahol a térképet. Tehát először a lépcső aljától a bronzkulcs helyéig: D, DK, D, DK, K, DK; majd innen az ajtót tartalmazó folyosóig: ÉNY, NY, D, NY, É, ÉNY; innen nyugatra kell bemenni az ajtón; miután a szobrot felvettük, a kivezető út pedig: K, DK, K, ÉK, DNY, NY, KI. Az, hogy egyszer északkelet után délnyugatra kellett menni, talán elég piszkos húzás volt... És a kulcsot is a legrejtettebb zugba tettem el... Üdv! – O. R.)*

A kijutást lehetőleg úgy rendezzük, hogy a cseppkőbarlang felőli oldalon hagyjuk el a hegyet. Így mindjárt összekötjük a kellemeset a hasznossal: kortyolhatunk egy finomat a patakból (IGYÁL VIZET), valamint a kiürült olajosüvegünket is megtölthetjük belőle (TÖLTSD ÜVEGET). **(Korrekt. Akkor most vagy olajat itattál velünk, vagy vízzel fogunk a jövőben világitani – CoVboy)** A hűsítő frissességű patakvíz enyhe hashajtó gyanánt szolgál, amint azt néhány lépés múlva tapasztalni fogjuk... Nem is követjük tovább a patak folyását, hanem nyugat felé irányítjuk lépteinket (már a hegyen kívül, újra kinn a pusztában), ahol átkelünk a folyó felett ácsolt fahídon. Tovább nyugat felé a tengerpartra érünk, ahol egy hajóroncs kerül a szemünk elé. Cselekvéseink távirati stílusban: V RONCSOT, amit egy ÚSSZ ODA követ, majd KUTASD RONCSOT, VF RÁDIÓT, végezetül pedig ÚSSZ VISSZA. Ez a hajóroncs itt megegyezik azzal, amelyikről már a kerettörténetben szó esett: minden kalamajka forrása, ahonnan a televízió, a walkman, a kvarcóra és a mosógép is származik – ráadásként újabb rettenetes, ismeretlen célú tárggyal gazdagítottuk a gyűjteményünket.

Menjünk vissza az útkereszteződéshez (mindig csak keletnek tartva), ahol a változatosság kedvéért most északnak fordulunk. Az országút északi végénél egy múzeum vár bennünket. Az ajtó előtt egy öreg szilvafa nyújtogatja göcsörtös ágait (V FÁT), melyekről aszalt szilvák csüngenek alá. Úgy látszik, olyannyira vénséges, hogy már csak aszalt szilvát képes teremni... Szüreteljünk le belőlük néhányat (SZEDJ SZILVÁT), aztán lépünk be a múzeumba.

Döbbenetes látvány tárul a szemünk elé **(Kifagyott a program! – CoVboy)**: a fal mellé tolva egy faasztal hever, az asztalra borulva pedig egy mumus horkol. Mellette a földön egy óriási boroshordó látható – így már érthető a dolog. A mumus háta mögött egy hívogató gombot pillantunk meg a falon. (Ha most megnyomjuk, megszólal a vészcsengő, és a következő lépésben két megtermett őrszem dübörög elő a belső teremből, és nem éppen udvarias hangnemben felszólítanak az intézmény területének mielőbbi elhagyására – mi több: fizikailag is megtámogatnak ebben.) Tekintsük meg inkább a mumus boroshordóját (NYISD HORDÓT ÉS NÉZZ BELE). Legnagyobb örömünkre csodálatosan sötét, vérpiros vörösbort vélünk fölfedezni, korlátlan mennyiségben. **(Virtuális hordó? – CoVboy)** Amennyiben véletlenül *CoVboy*-nak hívnának bennünket, úgy jóízűeket kortyolhatunk belőle, egészen a csodálatos lerészegedésig... Ezzel nem árt vigyázni, ha ugyanis a mumus példáját követve magunk is ittasan elterülünk, akkor büntetésül egy csomó ideig nem tudjuk folytatni a játékot. A megoldás kézenfekvő: az alkohol élvezetét ezúttal műélvezetre cseréljük: bemegyünk nézelődni a kiállítóterembe, ahol mindenféle érdekes tárgyak vannak közszemlére téve (V TÁRGYAKAT). A régmúlt korok emlékei, úgy látszik, az athari nép körében is hatalmas érdeklődésre tarthatnak számot **(Itt van például rögtön az Athari 800 – CoVboy)**: a múzeum ugyanis kong az ürességtől, mi vagyunk az egyetlen látogatók. A tárgyak közül különösen figyelemreméltó egy szépen faragott fapipa. Ezt sajnos nem tudjuk csak úgy egyszerűen eltulajdonítani, mivel a két marcona múzeumőr éles szemmel figyelemmel kíséri minden egyes megmozdulásunkat (azaz mihelyt megpróbálnánk elemelni a stuffot, közös erővel megakadályoznának ebben). Ravaszabb módszerhez kell folyamodnunk: most jött el az

ideje az odakint lévő gomb megnyomásának! (NYOMD GOMBOT) Ártatlan csínyünket követően fűgén keressünk magunknak valamilyen rejtekhelyet, ahová elrejtőzhetünk a felelősségrevonás elől: az előzőleg kinyitott boroshordó például kiválóan megfelel a célnak (BÚJJ HORDÓBA). Már halljuk is, amint dühödten kifelé dübörögnek a zord őrszemek, azután zavartan körülnéznek, és nem találnak senkit (ezt nem halljuk, csak sejtjük). Ha nem volna nálunk a remeténél beszerzett szalmaszál, akkor most csakhamar elfogyna a levegőnk, és bekövetkezve az a kínos pillanat, amikor kénytelenek volnánk fölemelkedni egy csepp lélegzetvételért. Így viszont vidáman lélegzünk a borszint alatt, mikor megszólal felettünk egy kissé ingerült hang: „Már megint szórakozott velünk valaki.” Az éles szemű örök észreveszik, hogy a mumus nincs magánál, és úgy döntenek, hogy becipelik maguknak a boroshordót. (Hisz neki most már nincs rá szüksége...) Még káromkodnak is, hogy mennyire nehéz (szerencsére arra nem jönnek rá, hogy mitől az), de végül is baj nélkül földet érünk a belső teremben. A mumusról közben elszáll a *delirium tremens*, és rémülten konstatálva kedvenc hordója eltűnését, ő is nekiesik a vézscsengőnek... Mire az örök – immáron ugye minden eddiginél dühöttebben – újfent kidöngölnék hozzá, s odakint éktelen vitázásba kezdenek. Ekkor lép akcióba a ravasz adventurer: kikecmereg a habok közül, s míg senki nem figyel oda, gyorsan magához ragadja a füstölőeszközt és a kezdeményezést (KI, VF PIPÁT). Megkísérelhetünk sebtében eliszkolni a szerzeményünkkel, ám ez csupán azt eredményezné, hogy a felbőszített társaság odakint szépen eltesz minket láb alól – a fokozottan ravasz adventurer ehelyett türelmesen befejezi, amit előzőleg elkezdett: ügyesen visszabújik a hordójába, és ott kivárja, ameddig az örök végül fejbe csapják a rekedten üvöltöző mumust, majd hangosan zsörtölődve visszatérnek a terembe. Bent azonban csak a hült helyét találják a pipának, amitől olyan pipák lesznek, hogy világgá rohannak az elvetemült tolvaj felkutatására...

Újdonsült pipatulajdonosunk eztán kelet felé veszi útját egy füves ösvény mentén, ahonnan délkeletre egy rombadőlt kapualj várja őt szeretettel. A boltívet egykoron díszítő faragott kőtábla darabokban hever a földön (V KŐTÁBLÁT). Alighanem az innen keletre fekvő település nevét viselhette, amikor még volt értelme e névnek: a „*Neom...gn...l*” még mindig kibetűzhető maradt rajta. A keletre elterülő falu is erősen posztumusz jelleget öltött (V ROMOKAT). Randa gyomok tenyésznek, és zord szél süvít az évszázados romok közt, egy vérbeli kalandjátékos azonban nem elégszik meg efféle színpadias külsőségekkel, és az alaposabb terepszemle (KUTASD ROMOKAT) megtartása után egy ezüst hajcsat boldog birtokosaként távozik.

Keletre még nem jártunk a keresztúttól, ezért egyelőre csupán homályos sejtésekkel rendelkezünk arra vonatkozólag, vajon miféle setét végzet felé mutat ama legnagyobb nyíl – irány tehát arra. Legnagyobb meglepetésünkre egy újabb városkapu elé vet minket a kegyetlen sorsunk: a kimondhatatlan nevű főváros bejáratát sikerült épp kiszűrnünk magunknak. Egy ügybuzgó strázsa akadékoskodik itt (BESZÉLJ ÓRREL), akit könnyűszerrel lekenyerezhetünk 1 *tmorgh* legombolásával (FIZESS ŐRNEK). Voltaképpen akár le is kaszabolhatnánk a fickót különösebb következmények nélkül, de mivel az a brutálisabb lelkiületű játékosok szokása, így nem tesszük. **(Könyörgöm, akasszuk fel! – CoVboy)** Az ör egy nagy kulccsal kinyitja nekünk a kaput (ha meggyilkoltuk volna, elvehettük volna tőle ezt a kulcsot, csak hogy nekünk nincs rá szükségünk), mi pedig betoppanunk a város napfényes főterére. Fővárosunk számos idegenforgalmi látványossággal büszkélkedhet: úgymint egy teleport-démon északra, egy kocsmá és egy királyi vár északkeletre, valamint egy szőlővel teli szőlőlugas, egy zombikkal teli temető, és ami jelen pillanatban legfontosabbnak tűnik számunkra, egy árucikkkel teli vegyeskereskedés, ami délkelet felé található. **(Szóval akkor nem északkelet? Biztos? – CoVboy)** A kedves tulaj ugyancsak zombiszerű arckifejezéssel fogad bennünket, amellet hatalmas válltöméseket visel (V BOLTOST), és egy kissé ingerlékeny természetűnek mutatkozik (BESZÉLJ VELE). Mindez azonban ne



tévesszen meg minket: a zord külső mögött nemes szív rejtezik. Ezért árulja pl. a CoV-ot mindössze 24 *tmorgh*-ért (igaz, ő még csak a 16. számnál tart – lassan járhat a posta arrafelé... vagy esetleg használt példányról van szó). Számtalan érdekesebbnél érdekesebb és hasznosabbnál hasznosabb ingóságra tehetünk szert ezen a nagyszerű helyen, amennyiben van miből finanszíroznunk a kiadásainkat: a *Whiskas* macskaeledeltől kezdve, a cigarettacsikken, a röpcédulákon és a szárított vízibolhán keresztül egészen a kitömött tengerimalacig mindenféle elképzelhető és izgalmas egzotikumot a nyakunkba sóznak, ami rajtunk kívül már a kutyának se kell. Szerencsére nemcsak input, hanem output irányú üzletre is mód nyílik: némi bevételhez jutunk feltett ereklyénk, a színarany *Lenin*-szobor elkótyavetyélésével (ADD EL SZOBROT). 70 *tmorgh*-ot kapunk érte (ez kb. 2.92 darab CoV 16 árának felel meg). Újabb 35 *tmorgh* ellenében az ezüst hajcsattól is megválunk (ADD EL HAJCSATOT). Teljes pénzüsszegünk mennyisége most már kerek 110 *tmorgh*-ra rúg, amiből már egész tisztességesen be lehet vásárolni. (Későbbiekben, ha valami más értéktárgyra szert teszünk, azt is elhozhatjuk ide eladni.) A következő dolgokból vegyünk egy-egy darabot: gyertya, lámpaolaj, kötél, ásó (sajnos csak egyenként lehet őket megvásárolni, az „I/N” kérdés miatt ugyanis nem tudjuk egy parancsba beírni az egészet). Miután a kimerített lámpásunkat is újra feltöltöttük az olajból, megnyugodva távozzunk.

A keleti utcasarkon egy elf prostituált (**Tündibüdi? – CoVboy**) a fülünkbe suttozja, hogy minden vágya egy üveg jéghideg *Tonic*. Nem kell komolyan venni a kicsikét, haladjunk tovább északnak, ahol feltűnik egy csodaszép épület. A kocsmá. A fogadó a rendkívül sokatmondó '*Utolsó Kenet*' fantáziánévre hallgat – ez világossá és egyértelművé teszi számunkra, hogy márpedig mi ide betérünk. Hullámozó kedélyállapotú barbárunk önfeledten zuhan a pultra, és vet egy leereszkedő pillantást a kocsmáros felé (V KOCSMÁROST), aki az egyszerű emberekre jellemző mérhetetlen ostobasággal bámul vissza a képébe. Most eszmélünk csak rá, hogy szerény személyünkön kívül mások is tartózkodnak itt: bőrdzsekis tündék, *Lenin*-sapkás trollok, *Michael Jackson*-osra plasztikázott arcú orkok, és punk-szakállú törpök kortyolgatják söreiket, boraikat, denaturált szeszeiket, acetonjaikat... Huzamosabb ideig természetesen mi sem bírjuk ki megfelelő mennyiségű és minőségű itóka baráti társasága nélkül, ezért diszkréten érdeklődünk a választék iránt (BESZÉLJ KOCSMÁROSSAL). Barátunk elővezeti, hogy sör, whiskey, ecet, metil-alkohol és borotválkozás utáni arcszesz kapható korlátlan mennyiségben, üvegenként 8 *tmorgh*-ért. Van még egy örvendetes híre: a király betiltotta az alkoholmentes italok árusítását! (**God save the King! – CoVboy**) Újabb érdeklődésünkre (miután a hírhedt vakmerőségét már azzal is bizonyította a számunkra, hogy az ecetet tehát illegálisan meri árulni – persze olcsó háziborként nyilván könnyű eladni) azért csak kibukik belőle, hogy akad neki egy kis feketén rejtegetett dugi-*Tonic*-ja a pult alatt. 25 *tmorgh*-ért. Ez rablás! (Ne is vegyük meg, mert tényleg rablás lenne belőle, a végén ugyanis még leütve és kifosztva találunk magunkat a város határában valahol.)

A mértéktelen ivászat helyett inkább vergődjünk tova nyugati irányban, amerre a hátsó asztalokat találjuk. Egyre sötétebb népség vesz körül: pestises lajhárok és alternatív gyíkemberek néznek farkasszemet egymással, miközben a sarokban elhelyezett hangszórókból fülrepszító hangerővel bömböl az *Orc'n'Troll*. Délnyugatra nyílik a budiajtó – erőszakosak betörhetik, entellektüelek elegánsan kinyithatják, a gyakorlati végeredmény nem függ az alkalmazott technikától.

Odabent egy leszázalékolt farkasemberhez lesz szerencsénk, akinek nem akad jobb szórakozása, mint a sarokban heverészni, és kisebb-nagyobb pénzüsszegeket kicsalogatni az arra járók zsebéből (BESZÉLJ FARKASEMBERREL). Most éppen bennünket akar megválni a drága. Adjunk neki mondjuk 4 *tmorgh*-ot (FIZESS FARKASEMBERNEK). Szakértő szemmel tüstént felismeri bennünk a balekot, és tovább lejmol. Azt találta ki, hogy ezüst rózsafüzérre gyűjt, ami szerinte minden valamirevaló farkasember számára

elengedhetetlenül szükséges. Ez egy kissé átlátszó hazugságnak tűnik ugyan, de mindenesetre szó nélkül kifizetjük neki az újabb 4 *tmorgh*-ot. Kis barátunk annyira elérzékenyül a bőkezűségünk láttán, hogy elmeséli az élete történetét. (Sajnos most már késő lenne neki azért fizetni, hogy inkább *ne* mesélje el.) Egy furcsa és zavaros sztorit hallgathatunk végig valami *Vöröskéről*, aki egy véresszájú kommunista, és az erdei vadással összeszűrve a levét, szegény farkasember barátunkat szokták néha üldözni a szabadidejükben. Aztán előadja még, hogy van nála egy bűvös síp, amit ha megfújunk az erdőben, akkor... Ámde mondókáját e ponton félbeszakítja az ablakon berepülő vörösesillagforma shuriken, ami elnyisszantja élete fonalát. Nyugodjék békében, mi pedig csak vigyük, ami mozdítható (VF SÍPOT ÉS SHURIKENT). Az ülőkék körül szimatolgatni sem éppen megvetendő dolog, mivel egy KUTASD VÉCÉT parancs egy vécepumpa és egy vörös felmosórongy váratlan felbukkanását eredményezi a körünkben. Az ennél mélyebb kutatást már lehetőleg inkább mellőzzük: egy VF MINDENT-tel vegyük magunkhoz őket is, majd távozzunk.

Alighogy a shurikent 12 *tmorgh*-ért ráhagyományoztuk az érdeklődő kocsmárosra (ADD EL SHURIKENT), valamint a konyhában végigolvastuk a könnyfakasztó történetet a fogadó megbírságolására kirendelt *Köjál*-ellenőrök tragikus haláláról, felkavaró randevúnk lesz a kissé túlsúlyos konyhásnéivel. Csevegjünk el vele (BESZÉLJ KONYHÁSNÉNIVEL). Annak ellenére, hogy tulajdon testével védelmezi a konyhaszekrényt (mely ebből kifolyólag bizonyára valamilyen komoly értékeket rejthet – gondoljuk), az eljövendő lelkes segédmunkaerőt látja bennünk – sőt, mindjárt alkotóerőt is egyben, mert valami új kuktával téveszt össze minket, és arra kér, hogy vizsgadarab gyanánt ugyan lepjük már meg valami kis cukrászati remekművel... Kérésének teljesítése egyelőre komoly akadályokba ütközik, az első lépéseket azonban már most is megtehetjük a cél érdekében: müzlinket és aszalt szilváinkat helyezzük el az itt megtalálható konyhai edénykében (TEDD MÜZLIT LÁBASBA, TEDD SZILVÁT LÁBASBA, VF LÁBAST).

Most üdítő erdei kirándulásban lesz részünk: madárcsicsergést fogunk hallgatni, és erdei illatokat szívni. (**Vadkender?** – **CoVboy**) De előtte még felkeressük a város délkeleti határában telepített szőlőlugast, ahol szőlőt fogunk szüretelni (SZEDJ SZŐLŐT, TEDD SZŐLŐT LÁBASBA). Innen délnyugat, majd északnyugat felé haladva a kukoricáson keresztül kijutunk a városból az országútra, ahol nyugatra, majd az erdei útnál északra kanyarodva beérünk az erdőbe.

Az erdőben nem árt fokozott óvatossággal haladni, mivel ha egyszer letérünk valahol a helyes útról, és eltévedünk a fák között, akkor több, mint valószínű, hogy soha az életben nem keveredünk ki onnét. Az 'S' parancsra (SEGÍTSÉG) ugyan a program cinikusan elhumorizálgat még egy bizonyos *Murphy*-törvénnyel, de addigra ez már kábé azzal a köpönyeggel lesz ekvivalens, amelyet az eső után szokás felölteni. Amennyiben tehát azt a leírást olvassuk valahol, amelyik úgy kezdődik, hogy „*Fák, fák mindenfelé...*”, akkor sürgősen meneküljünk vissza, arrafelé (azaz pontosan az ellenkező irányban), amerről jöttünk; máskülönben mindörökre itt ragadunk! (Illetve, ha szabadon tudnánk mozogni a másik szereplővel, akkor ki lehet még jutni innen oly módon, hogy övele is bejövünk, s így másodszer is megnyílik az ellentétes irány felé kivezető út – de hát ezt most egyelőre ugye nem tehetjük meg, míg testvérünk egy toronyba zárva senyved valahol.)

*Zelda* házikója az erdei tisztásról a délnyugat felé induló ösvény mentén közelíthető meg (a nyugati végén áll). Illedelmes kopogtatásra (KOPOGJ AJTÓN) a boszorka kitarja az ajtót, és beljebb kerülhetünk. Miután mindent végigvizsgáltunk (a homokkal teli tálat különösen érdemes), az ún. orális (azaz szóbeli) kapcsolatteremtés egy általánosan is elterjedt válfaját fogjuk alkalmazni a háziasszonyon (BESZÉLJ ZELDÁVAL). Megtudjuk, hogy öcsénk jelen pillanatban egy bizonyos '*Bánatos Aranyér*' nevű torony cellájában tölti jól megérdemelt büntetését. Újabb érdeklődésünkre arra is fény derül, hogy fent említett intézmény valahol e sötét rengeteg mélyén lelhető fel, valamint ork-fajzatok valóságos

hadserege vigyázza féltő gondoskodással a biztonságát. Ezek után a mosógépnél folytatjuk a felforgató akciónkat (NYISD MOSÓGÉPET ÉS NÉZZ BELE). A rakás szennyes mélyén egy tükörre bukkanunk. Fogalmunk sincs, mit keres az ilyesmi egy mosógépben (VF TÜKRÖT). Illetlen kutakodásunkkal kellőképpen sikerült visszaélnünk a házigazda vendégszeretetével: távozzunk (ellenkező esetben a házigazda fog minket erélyesebb eszközökkel a helyszín elhagyására bírni).

Azon kevesek közé tartozunk, akik büszkén állíthatják, hogy egyetlen sípszavukra mindenféle félvad erdei hölgyek sereglenek elő az üdvözlésükre (FÚJD SÍPOT). **(Elnézést, eladó a síp? – CoVboy)** A fák közül előbukkanó szörnyűséget *Vöröskének* hívják. Az egyik kezébe egy UZI géppisztoly simul (a másik amputálva), bal vállán hanyagul átvetve pedig egy giccses kis vörös retikul fityeg. **(Vissza az egész! Nem kell a síp! – CoVboy)** Jogos felháborodásunknak azzal adunk hangot, hogy egy kis ajándékkal lepjük meg (ADD TÜKRÖT AMAZONNAK). Az azonnali hatás nem marad el: a hölgyemény önnön látványától megrészegülve hirtelen a szívéhez kap, és ájultan fordul le a lóról. Legalább nem fog többé szegény, szerencsétlen farkasembereket terrorizálni az álnok bestia! A hölgy táskája (amelyet a nagymamája bőréből csináltatott) módfelett hasznos szerkentyűnek bizonyul majd a játék folyamán: a tárgy ugyanis „véletlenül” (egy kisebbfajta programozói figyelmetlenségéből) lényegileg korlátlan befogadóképességre tett szert, azaz gyakorlatilag bármennyi tárgyat belépakolhatunk (kivéve azokat, amelyek egyáltalán nem férnek bele, mivel nagyobb méretűek nála). Ez – tekintve, hogy a nálunk lévő tárgyak mennyisége korlátozott van – feltételezhetően örömmel tölt el bennünket. A súlyosabb dolgainkat tehát dobálgassuk el (R KARDOT, LÁBAST, ÁSÓT), a többit pedig helyezük el szépen friss szerzeményünk belsejében (R MINDENT TÁSKÁBA). Az üveget mindenképpen vegyük elő belőle (VF ÜVEGET), no és persze szintén vegyük magunkhoz az egészet (VF MINDENT, TÁSKÁT). A retikul akár a vállunkra is akaszthatjuk, hogy ennyivel is kevesebb cucc maradjon a kezünkben (VISELD TÁSKÁT). A táskában amúgy egy térkép és egy fénykép tartózkodott benne eredetileg (V FÉNYKÉPET). Egy aktfotó a királynéről – micsoda kompromittáló dokumentum! Üzletiesebb hajlamú játékosaink esetleg a géppisztolyt is elorozhatják, hogy aztán a vegyesboltban *tmorgh*-jaik számát gyarapítsák vele telhetetlenül. (Nem a vegyesbolt kifosztására gondoltunk... A pisztoly eladására.)

Számtalan sok fölfedezni való zug akad még az erdőben, ám ezek csupán csak a játék későbbi részeiben válnak fontossá. Egyelőre elégedjünk meg egy új felkutatásával, mely az útvesztő egyik távoli pontján hever (hacsak időközben el nem vitte onnan valaki) – egy KERESD ÍJAT parancs bizonyára a segítségünkre lesz (VF ÍJAT, R AZT TÁSKÁBA). Pihentetőül gombokat fogunk keresgélni a friss erdei avarban (KERESS GOMBÁT, SZEDJ GOMBÁT), hogy aztán a lábunkba pakolászva őket (R AZT LÁBASBA) megjegyezhessek: izgalmasan alakulhat ez a mi kis süteményünk... (Hmmm...)

Mihelyt kikerültünk az erdőből, az országúton ismét észak felé indulunk. A hegyek közt, valahol a keleti féltekén, egy kanyargós ösvény vezet föl egy havas hegycsúcsra, ahol egy jégkunyó fagyoskodik – ide vezessen az utunk. Odabent egy mirelit csirkét pillantunk meg, amelyet azonban képtelenek vagyunk elmozdítani: hozzá van fagyva a földhöz. Több se kell nekünk, dühünkben nyomban rugdosódnunk kezdünk (RÚGJ CSIRKÉBE), mire a megfagyott szárnyas végleg elszakad az éltető anyaföldtől, majd átsüvíti a szoba légtérén, s a kunyhó túlsó oldalán landol. Szállítható állapotba került (VF CSIRKÉT).

Délkeletre egy kőomlás torlaszolja el az utat, amelyen átmászva a már ismert romok közé jutunk – de mi inkább visszakutyagolunk nyugat felé, ahol a fennsíktól északra egy vadvirágos havasi rét vár ránk. Egy ajtó is van a sziklafalban (jegyezzük meg a helyet!), egyelőre zárva. A vadvirágos havasi réteken mindenféle havasi réti vadvirágok szoktak nőni (SZEDJ VIRÁGOT), amelyek közül a program előzékeny módon kiválaszt a számunkra egy

hosszánk illőt: egy száraz kórót. Ha már egyszer ilyen pacifista hangulatba kerültünk, hát andalogva sétálgatunk nyugatra, hol rémülten megtorpanunk egy szakadék szélén.

Akik már elegendő mennyiségű időt töltöttek a játék helyszíneinek a fölfedezésével, azok ismerhetik ezt a szakadékot máshonnan. Ha az erdőn északnak átvágunk a folyó mentén, akkor egy szűk, sziklás, mély kanyonhoz érkezünk, melynek sziklafalait a magasban egy függőhíd köti össze. Most pontosan ugyanezt a helyet látjuk, csak éppenséggel felülről. Alattunk a mélyben zúg a folyó, előttünk a szélben leng a függőhíd... Ha leugranánk, visszakerülnénk a folyóhoz; igaz, többé nem tudnánk már elmozdulni onnan (lévén ugye halottak...); lehetőleg inkább ne is ezt az utat válasszuk – egyszerűen keljünk át a hídon.

Szülőfalunk, *Nolk* házai közt állunk, egy füves tisztáson, táborúzzal középen. Hazatérésünket csirkesütéssel ünnepeljük meg (SÜSD CSIRKÉT). Mihelyt szárnyasunk ropogásra pirult, elindulunk meglátogatni rég nem látott földijeinket. Északra egy posztumus kovácsműhelyben található például *Kunigunda*, a falu örömlánya. Eredetileg őneki hoztuk volna a száraz kórót, de most inkább mégsem adjuk oda neki. (Elrakhatjuk a táskánkba, vagy akár jó étvággal el is fogyaszthatjuk, mindegy – időközben tudniillik rájöttünk, hogy a játék kóró nélkül is végigjátszható. Noha ugyanennyi erővel természetesen épp oda is adhatjuk...)

Nyugatra *Ron*, a falu pékje tüsténkedik. A pékség dugig van tömve az enyészet különböző fázisaiban leledző péksüteményekkel, ennél fogva bizonyára nem fog túlságosan megharagudni érte, ha valamelyiket egy óvatos mozdulattal leemeljük a polcra (VF KENYERET, R AZT TÁSKÁBA). Most már csak a délkeleti kunyhó marad hátra, ahol szülőatyánkkal találkozunk, aki a *Betonfej* névre hallgat, amellet egy nagydarab, súlyos, rőt szakállú barbár. Első ránézésre a többiekhez képest valamelyest épelméjűbbnek mutatkozik; szavai azonban hamarosan rácáfolnak erre (BESZÉLJ VELE). Elpanaszolja, hogy amióta északon kitört az aranyláz, mindenki más elhagyta a falut, s mindösszesen ők hárman maradtak csak itt. Nemsokára koncertezni érkezik majd ide az '*Gőzölgő Belek*' orkegyüttes, és mit fognak szólni, mikor meglátják, hogy nincsen közönség! Az eshetőség következményei diplomáciailag felmérhetetlenek lennének, egyedül a mi segítségünkkel volna elkerülhető az iszonyú katasztrófaállapot. Atyánk egy mágikus amulettet himbál előttünk (a család amulettje, ami ősidőktől fogva apáról fiúra öröklődik). Mohón kapnánk utána, hisz bizonyosan jó sok aranyat is megérhet – ő azonban figyelmeztet: kizárólag akkor érdemeljük ki a viselését, ha sikeresen visszavezettük ide eltévelyedett falubelijeinket. Tessék, újabb feladat! (Sértődötten távoznak tehát.)

Következő szórakozott sétánkra indulunk a hegyek közt: mindaddig, amíg egy magas, komor kolostor kapuja elé nem visznek bennünket a lábaink. Némi frusztrált kapuverdesés után (KOPOGJ KAPUN, egymás után kb. kétszer-háromszor) egy zord kedélyű szerzetes nyit ajtót (V SZERZETEST, BESZÉLGESS VELE), aki sietve a tudomásunkra hozza, hogy nemigen szívlelik errefelé a gyanús kinézetű látogatókat. Meg egyébként is: nem fogadnak senkit sem. (Pechje van, mi emlékszünk, hogy itt tanult a fivérünk, és lehetőleg okvetlenül be szeretnénk jutni.) Szavai termékeny talajra hullanak: a táplált rokonszenv is kölcsönös (ÜSD SZERZETEST). Ájultan esik össze, mi meg kíváncsian beóvakodunk a kolostorba... Bent egy kedves gremlin szerető karjaiba (azaz karmaiba) futunk, aki holmi „idegen behatolóról” hablatyolva (vajon kiről beszélhet?) telerikácsolja az egész épületet; mielőtt még kimagyarázkodhatnánk magunkat, egy hatalmas – és tüstént működésnek induló – húsdarálóban találjuk magunkat. Akkor tehát ez a *Szent Húsdaráló* kolostora, ahol a fekete mágiát oktatják fél éves kurzusokban akkreditált képzésben – villan bele a felismerés csodálkozó agyunkba, mely következő pillanatban széthullik, hogy fogorvosunk se tudja azonosítani a maradványainkat (melyek egyébként sem kerülnének elő). Miután a legutolsó mentett állást visszatöltöttük, és újra idekeveregtünk valahogyan, célszerű lesz ennek elkerülésére az imént lecsapkodott szerzetesünk szerelését magunkhoz venni, sőt, magunkra is öltetni (VF CSUHÁT, VISELD AZT). Így legalább nem keltünk nagy feltűnést egy ideig

(ha már ilyen enyhén mizantrópok itt). Irány a könyvtár, ahol ünnepélyes csend honol, és könyvektől roskadozó polcok borítják a falakat. Éljen a kultúra! (OLVASS KÖNYVET, sokszor egymás után.) A fárasztó és értelmetlen halandzsák egymást érő tömkelegében két hasznos hírmorzsára leszünk figyelemmel. Hallunk egy bizonyos *Szent Chemotoxról*, mely a fóliáns útmutatója szerint „heveny pókiszony leküzdésére” szolgál; valamint arról, hogy létezik valahol egy vándorló teleport-démon, kinek neve *Laza Tinó*... (Most már akkor őt is ismerjük.) Történetesen, mivel ugyanezeket az információkat a jelenlévő játékleírásból is már kinyerte az olvasó, az egész könyvtárlátogatást akár ki is hagyhatjuk...

Egy összkomfortos kőkolostor elmaradhatatlan tartozéka a hálóterem: esetünkben az ötszögletű udvarról a délkeletre nyíló ajtó mögött találjuk a helyet (szerencsére akadékos tanoncok vagy felügyelők kellemetlenkedő társasága nélkül). Az egyik fekhely közelében egy éjjeliszekrényt veszünk észre (V SZEKRÉNYT ÉS NYISD AZT), melyben belül fiók van (HÚZD FIÓKOT ÉS NÉZZ BELE), a fiók mélyén pedig egy üvegszemet találunk, amelyet természetesen a táskánkba rejtünk. Mivel éppen nincs más dolgunk, és nem sürgős még távoznunk, így bekukkanthatunk az ágy alá is (HÚZD ÁGYAT). Mi lehet ott? Egy csapóajtó (persze!). Az ilyenek meg általában zárva szoktak lenni – esetünkben sincs ez másként. Ugyanakkor vaslakattal zárták; tarsolyunkban pedig mintha ott lapulna valami, mely – magas koncentrációjú savtartalma folytán – a túl kíváncsi, túl mohó, és mindent kipróbáló kalandjátékosoknál idült gyomorbántalmakkal járhat (ezért is nem ittuk meg eddig – ha igen, akkor rövidre sikerült a játék, lehet állást tölni): egy üveg kéthetes joghurt! (ÖNTSD JOGHURTOT LAKATRA) Na ezt már a vaslakat sem bírja sokáig: hamarosan engedni lesz muszáj majd a rászakadó vegytani kényszernek, és heves gázfejlődés közepette elenyészik ő.

Odalent – szokás szerint – sötét van (GYÚJTSD LÁMPÁT), továbbá egy dohos, nyirkos folyosó, mely a kolostor épülete alatt meghúzódó kiterjedt katakombarendszer bejárataként is szolgálhat. Keletre visz, ott megint minden zárva van: a déli falon lévő ajtó csakúgy, mint a mellette heverésző súlyos szarkofág. Utóbbi a szimpatikusabb, egy gyors vizsgálat kideríti róla, hogy egy – szintén súlyos – kőlap tartja lezárva, melyet eltávolítani pedig sérülékeny ujjainknál nemesb eszköz hivatott. Például egy kard (EMELD KŐLAPOT KARDDAL). Drága nagymamánk már kiskorunkban figyelmeztetett, hogy ne lepődjünk meg, amikor egy koporsó mélyében egy csontvázat látunk (mi másra is számíhattunk volna?), ezért aztán nem lepődünk meg, mikor a koporsóban egy csontvázat találunk (V CSONTVÁZAT); kicsit talán meglepőbb, hogy csontvázunk egy szép darab tojást szorongat a markában. Oly hirtelenséggel fosztjuk meg a tulajdonától, hogy még tán a fejét is elveszíti eközben (VF TOJÁST, KOPONYÁT). Hirtelen feltűnik: a halott mellett nem volt CoV előfizetési csekk! Jogos felháborodásunknak egyetlen módon bírunk kifejezést engedni (TÖRD KOPONYÁT). Törheti a fejét, van is benne valami... (V AGYAT) Az agyvelő elevenen lüktet. Jó lesz vacsorára, velős tojásrántotta... egyelőre eltüntetjük szem elől (R TÁSKÁBA AGYAT ÉS TOJÁST).

Elég is volt ebből, most már erdőszéli domboldalra vágyunk megintcsak. Lejőve a hegyről, célpontunk egy büzlő odú, ami azon ösvény felől közelíthető meg, amelyen a múzemtől nyugat felé elindultunk pár étellel ezelőtt (a hegyek és az erdőszél között). Most azonban ott a vége táján ne észak-, hanem inkább délnyugatra kanyarodjunk le róla, és akkor... Hát igen, barátunk kinézete nem kimondott turistacsalogató (amelyet a sikerületlen grafikai illusztráció is még tovább fokoz); egy afféle furcsa izé ő (V THRANGOT). A program meghatározása szerint (mely itt kicsit átmegy valamilyen *Lovecraft-féle Galaxis Útikalauzba*), ezek az ún. *thrangok* „igen különleges élőlények: kinézetük akár egy több méteres polipé: formátlan testükből számos csáp kígyózik elő, de valódi szemük és szájuk van, ez utóbbi tele hegyes fogakkal... (ööö – gondoljuk) ...egyikkel-másikkal viszont egész jól el lehet beszélgetni” (mielőtt még felfalnák az embert – gondoljuk). Nincsen veszíteni valónk, muszáj most már csillagközi kapcsolatot létesíteni (BESZÉLGESS THRANGGAL).

Udvariasan bemutatkozik: úgy hívják, hogy *Xorth*. Korgó gyomra mellett különös kifejezéssel ránk szegeződő tekintete mégis kissé feszélyezett hangulatot teremt közöttünk. A turpisságra persze hamar fény derül: a *thrang* ugyanis lehetőleg emberi holttestekkel táplálkozik szívesen. A friss példányokat különösképp kedveli – persze alkalmanként állati „takarmánnyal” szintúgy beéri. (Az érett, érlelt példányokat pedig csemegének tárolja.) Eddigi utunkat már egyébként is valóságos hullahegyek szegélyezték, ezért fellélegzünk: van most miből válogatnunk számára. Ott van például a farkasember, az amazon, a szerzetes (igaz, hogy az utóbbi kettő nem halt meg, csak elájult, de számunkra az ilyen csekélységek nem képeznek akadályt...), vagy a lefejezett hulla a várudvaron, ahol ugyan nem is jártunk eddig még, de épp ideje, hogy ellátogassunk. Színesíthetjük az étlapot még némi vándorral, csavargóval, járókelővel, vándorzenésszel, vadással vagy javasasszonnyal (ezek ugyanis pusztán statisztálnak a játékban, így mindegyiket nyugodt szívvel lemészárolhatjuk); a különféle kapuőrökkel; vagy van még némi jobb napokra tartogatott patkány, kígyó... stb. A lényeg az, hogy legalábbis négy fogásból álljon az a vacsora, amelyet feltálalunk majd az igen tisztelt vendégnek (pl. ADD SZERZETEST THRANGNAK stb.); aki ettől egyszerűen olyan hálás lesz, hogy pajtásias módon beenged az odújába. Szentimentálisan elmorzsoljuk a szemünk sarkában megjelenő kicsiny könnyecseppet (elvégre nem mindennap talál ilyen barátot az ember), s ha ráadásként valamilyen világítóeszközzel sem megfélemezve lépünk be, az odúban az ominózus *Szent Chemotox* (ej, neki már úgysem kell!) friss tulajdonosává válhatunk.

A kolostorban szerzett infó szerint ezt a holmit kéne elcipelnünk innen magunkkal valamelyik mágus végzettségű egyénhez (vagy a főmágushoz, vagy a boszorkányhoz – a szerzeteseket inkább hagyjuk ki a buliból), akiktől – a tárgyat megmutatva – azt a rejtélyesnek tűnő felhomályosítást kapnánk csak, hogy e kitűnő rovarirtó gyártmány a *Szent Gázalarccal* együtt alkalmazandó, mely „ugyanott található, csak egy szinttel lejjebb”. A CoV-leírást olvasgató jól tájékozott kalandornak szerencsére ráér ezt a kört is kihagyni, hiszen most már enélkül is megtudtuk: ázni kell, hogy rátalálhassunk az odúban (ezt jelenti az, hogy lejjebb van). Tehát ÁSS és VF MINDENT – mehetünk.

Az „*Elindulás*” című fejezetünk legvégére maradt még egy móka: a gyümölcsösszekér kifosztása. (S ezzel akkor tényleg még csak „elindultunk” valahogy a játékban...) Mielőtt még bárki holmi messzemenő erkölcsi aggályokat sorakoztatna fel a tervezett akció ellen (bár az utóbbi történések fényében már nem tűnik túl megalapozottnak... őszintének stb.), sietünk megjegyezni álláspontunk védelmében, hogy a szekér – mellyel sűrűn összefuthatunk az országúton járva, vagy a városnál – tulajdonosa egy nem különösebben szimpatikus úriember (ami nem esik túl nehezére, tekintve, hogy úgy látszik, hogy kizárólag ilyenek szerepelnek csak a programban), ki rabszolgasorba döntött yetikkel végezteti el a piszkos munkát, ráadásul még egy csúnya szögesostorral is rendelkezik, ráadásul csúnya módon használja is azt... No, de mi majd elbánunk vele. Felpattanunk a szekérré (UGORJ SZEKÉRRÉ), mely a déli, kisebb szigetéről származó pompás gyümölcstermés tömkelege alatt roskadozik. A következő percben gurulnánk is vissza heves ostorcsattogástól kísérve... Hacsak nem olvastuk volna valahol a játékban (vagy legalább a leírásában) azt a burkolt célzást, miszerint „*A yeti az, ki a szárnyast magas hőfokon szereti.*” Aha! (ADD SÜLT CSIRKÉT YETIKNEK) Kedvenc eledelük láttán eme derék havasiak tüstént megvadulnak, s összekapván kezelhetetlenül a teljes kordét magukkal is rántják ím a mohó romlásba – ami pedig összetörve landol utána az árokban. Mi szerencsére épp időben leugrottunk (vagy leestünk, ami ez esetben tökmindegy) róla, a gyümölcsök azonban szanaszét gurulnak. Egy mangó és egy grapefruit a lábaink elé. (Tegyük el a lábunkba mindkettőt!) A többit meg majd jó étvágyal fogyasztják az erre járó hajléktalanok.

## **Raernon kiszabadítása:**

Szegény, innen messze, magányosan rostokoló, ezidáig mellőzötteen nem szereplő fivérünk – mivel láthatólag nem tudja, hogy neki is csak meg kellene nyomnia az 'F5'-öt az átváltozáshoz – bizonyára igen bosszúsán és türelmetlenül várja, hogy kiszabadítsa végre onnan valaki; ideje volna már az ő érdekében tenni pár lépést. Innentől egy kicsit változik a játékselekményünk jellege: az eddigi értelmetlen, kusza, céltalanul csapongó, gyűjtögető, összefüggéstelennek látszó katyvaszt felváltják a saját kisebb szálaikon belül részint koherensnek tűnő küldetések, feladatok, al-kalandok, al-questek. *(Egy-egy ilyen epizódot egymástól is függetlenül lehet teljesíteni, és nincs is mindegyikre szükség – tetszés szerint lehet válogatni közülük.)* Innentől egy kicsit „izgalmasabb” lesz.

Az alagútszerben a póktól eddig rettegtünk, és izgatottan kerültük (érthetően, hiszen nem kedveljük, amikor a szemeinken keresztül a fejünkbe mélyesztett csáprágókkal szívják ki az agyunkat...), most egyszer csak változik a helyzet: van már fegyverünk. Siessünk is oda kipróbálni gyorsan: a galamblelkű, jóra való ízeltlábú őszinte örömmel üdvözlne bennünket (mint leendő vacsoráját ugyebár), csakhogy sajnálatos módon a mi távlati terveinkben viszont egyáltalán nem szerepelt ilyesmi (mármint vacsorának lenni), így elrontjuk a lakomát. Tehát: FÚJD PÓKOT ROVARIRTÓVAL – nem, nem teljes a siker; együtt halunk meg... Legközelebb tehát gázárcban indulunk a kirándulásra, de lehetőleg ne túl sokkal előbb vegyük fel (VISELD GÁZÁLARCOT), mivel hosszú távon nem tesz jót a tüdőnek. Tehát alkalmazás után hamar vegyük le majd ismét (VEDD LE GÁZÁLARCOT), mielőtt még örömlünkben megfulladnánk benne... *(Spider: R.I.P.)*

A pókhálókkal teleszőtt alagút végén vár ránk az újabb soron következő akadály: egy rács. (Ez vezet a toronyhoz a föld alatt, amelyben az öcsénket is őrzik.) Vastrács – mit nekünk egy vastrács! Mögüle valami homályos barlangszerűség ásít, ahonnan dögletes hullabúz árad. Ha egy kissé alaposabban körülnézünk (V RÁCSOT), megtalálhatjuk a megoldást. A rács a fal mögött is folytatódik, benyúlik (V FALAT), a falon pedig – már a rácson túl – egy gombot veszünk észre. Megnyomni nem tudjuk, mert nem érjük el innen. Meg kellene hosszabbítani valahogy a karunkat (NYOMD GOMBOT KARDDAL). A rács csikorogva fölemelkedik. A barlangban oszladozó emberi és állati testrészek és egyéb undorító maradványok heverésznek mindenfelé rémületes összevisszaságban (nem mintha rendezetten szebbek volnának): néhai, megboldogult tulajdonosaikat nyilvánvalóan az óriáspók fogyasztotta el. Az már sokkal inkább meglepő, sőt, megdöbbentő, ráadásul ijesztő, és felkavaró is, hogy a barlang mennyezetén – elérhetetlen magasságban – egy csapóajtót pillantunk meg. Nem nehéz kikövetkeztetni, hogy ezen a csapóajtón keresztül dobálták le a szerencsétlen áldozatokat a falánk ízeltlábú számára, és a rács is csupán a pók távoltagezését szolgálta. Valakik tehát vannak odafönn, akik örömlüket lelik efféle ocsmány fajzatok tartásában – ez kétségkívül orkok jelenlétére vall. Eszerint az alá a torony alá jutottunk, amiről *Zelda* beszélt nekünk, és ahol a fivérünk raboskodik. (Naná, ezt már előbb megsúgtuk!) Föl kellene jutnunk oda valamiképpen, de hát a csapóajtót nem érjük el, és a falon fölmászni se vagyunk képesek. Ötleteink támadnak: van itt kéznél némi kemény csont (VF CSONTOT, DOBD AZT CSAPÓAJTÓRA). Egy koppanás, egy roppanás (csont visszahull), a csapóajtót kíváncsian kinyitja fent valaki, és sejtelmek beigazolódni látszanak: a nyíláson lekukucskál egy ork. Mivel a barlang fényárban úszik, így ő is észrevesz minket, és egy perc sem telik bele, máris nyakunkon a torony teljes lakossága. Előbb tehát oltuk el a lámpát. Az őrszem ekkor nem fog észrevenni, és töprengve visszacsukja az ajtót. Ha akciónkat megismételjük, másodsorra már gyanakodni kezd, és elköveti azt a vakmerőséget, hogy – ahelyett, hogy társait figyelmeztetné – egy kötélhágcsón leereszkedik a sötétbe a rejtélyes zajokat felderítendő. A rejtélyes zajok pedig habozás nélkül elvágják a torkát (ÖLD ORKOT), azután – a dobáláshoz használt csontot sem hagyva itt – felmászna a hátrahagyott létrán. (Tetszőleges egyéb

tárggyal is megdobálhatjuk a csapóajtót, de mivel a csontra egyébként is szükség lesz majd máshoz, azért vettük fel.)

Odafent egy ajtó mögött egy megtermett trollhoz lesz szerencsénk. Ugyanide jutunk akkor is, ha az erdei ösvény felől, a „hivatalos” felszíni és külső bejáraton át közelítjük meg a tornyot. Van ugyanis fent egy kapuja, az erdőben. (*Raernon* kiszabadításának a másik lehetséges módozata tudniillik az, ha ehelyett az izgalmas és veszedelmes megszöktetés helyett inkább – kincskereső üzletemberként, a különféle rejtett értéktárgyak felkutatásával és eladogatásával, részletenként, apránként – összegyűjtjük, majd letesszük érte a pontosan 397 és fél *tmorgh*-os óvadékot, aminek ellenében ténylegesen, törvényesen szabadlábra helyezik. *Figyelem! Ez az út is végigjárható, és teljesíthető!* – Sok szerencsét hozzá, kalózkod! Ha összegyűlt a pénz, a trollnak kell majd fizetni.)

Egyik emeleti szobában (azaz délkeletre; lehetőleg *ne* a másik ajtón menjünk be...) egy szeméthalom mélyén (V SZEMETET) fivérünk elkobzott varázsbotjára bukkanunk (GUBERÁLJ, VF BOTOT). (Ez egy igen *fontos* tárgy! De ha nem szabadítunk, hanem pénzért váltjuk ki – lásd fentebb –, akkor viszont nem szükséges keresni: ez esetben ugyanis a szabadlábra bocsátáskor utánadobják majd, mint haszontalan kacatot, és ott lesz, kinn az erdőben. Ugyancsak elengedik vele még a másik foglyot is.)

A második szinten már a börtönőrrel randevúzhatunk, aki egy drabális hústorony, és figyelmeztetés nélkül agyba-főbe ver mindenkit, aki a szemei elé kerül.

E sorsot elkerülendő, egy rendkívül ravasz húzással fogunk élni: a börtönben, a vasajtó túloldalán tartózkodó *Raernon* segítségével elvonjuk a figyelmét a folyosóról. Ez úgy történik, hogy – miután az 'F7'-tel átváltottunk rá – valamilyen zajt kell csapnunk a vasajtóval (például kopogjunk rajta, vagy rúgjunk bele egy nagyot). A börtönőr erre odacammog az ajtóhoz, és beordít, hogy ugyan szíveskedjünk már kussolni. Most kell gyorsan visszakapcsolni a barbárra ('F5'), és a lépcsőn fölszaladva legyilkolni a strázsát, aki éppen a vasajtó felé fordulva áll háttal (ÖLD BÖRTÖNŐRT). (Nem ez az egyetlen eset a játék során, amikor a két testvér kölcsönös együttműködésére van szükség a probléma sikeres megoldásához. Ámde ez az első itt...)

Az áldozat utolsó erejével még ordít egy akkorát, hogy beleremegnek a falak, és percekben belül a torony minden zugából fölfegyverzett orkok törnek elő. Annyi időnk azért még marad, hogy átkutassuk az őrt, és elszedjük tőle kulcsait (VF VASKULCSOT, NYISD VELE AJTÓT). Nincs más lehetőségünk, a cellába vagyunk kénytelenek menekülni: a következő lépésben az üldözőink is benyomulnak utánunk, és kézi lángszóróikkal hamuvá égetnek mindenkit, akit csak odabent találnak. Egyet tehetünk: magunkra zárjuk az ajtót (ZÁRD AJTÓT VASKULCCSAL). Az orkok tüstént elkezdik bontani a vasajtót egy óriási konzervnyitóval... Találkozásunk öröme kisöcsénket megajándékozunk kedvenc játékszerével (ADD BOTOT RAERNONNAK), majd nyomulunk is tovább a cella keleti végébe, ahol egy ablak és egy kényelmetlen vaságy fogad minket. Mialatt a szörnyetegek odakinn hevesen káromkodva néznek egy másik konzervnyitó után (az előzőt sikerült kicsorbítaniuk), sietve ráhurkoljuk a kötelünket a vaságy egyik lábára, a másik végét pedig kihajítjuk az ablakon (KÖSD KÖTELET ÁGYHOZ, KI). Volt itt egy másik rab is a tömlőben, aki – noha eddig nem sokat segédkezett a szökésben – most mindenki mást megelőzve, „*Éljen a szabadság!*” felkiáltással fürgén leereszkedik a kötélén. Sajnos nem törte ki a nyakát, mert amikor magunk is talajt érünk (a végén ugranunk kell, mert a kötél pár méterrel rövidebb a kelleténél), még mindig ott ácsorog a torony tövében. Lehetőleg *Raernonnal* se felejtünk el megszökni a börtönből, mert ha ezt nem tesszük meg, és ott felejtjük, akkor pár lépésen belül megrendülve vehetjük tudomásul, hogy szegény szerencsétlen elhalálozott... Amennyiben övele is sikeresen földet értünk, az eleddig névtelen másik illető egyszer csak csodálatos átalakuláson megy keresztül. Bemutatkozik, és kiderül róla, hogy *Sam Sung*nak hívják, azonkívül van neki egy jachtja a déli kikötővárosban.



Megmeneküléséért cserébe megígérteti velünk, hogy Karácsonykor okvetlenül meglátogatjuk; azután sietve távozik. Minthogy amúgyis *Raernont* irányítjuk, és véletlenül éppen arrafelé lesz dolgunk, a nyomába is eredünk (KÖVESD SAMET ÉS BESZÉLGESS VELE). Lassan kikeveredünk az erdőből, ahol a torony is állt, és az országút mentén megérkezünk a kikötőbe, ahol a '*Szappantartó*' nevű járgány lesz az övé. Az ominózus teknőt már korábban is megcsodálhattuk, csak akkor még gazdátlanul ringatózott a vízen. Gazdája sétahajókázásra való felhívásait egyelőre nem kell elfogadnunk, mert ennél sokkal fontosabb teendők is akad: sürgősen beszélnünk kell *Queldrin* főmágussal (a szomszéd varázsboltban találjuk).

„*Országunk lassan teljesen elhülyül az idegen földről származó különös masináktól*” – meséli *Queldrin* aggódó arccal, miközben elemet cserél a walkmanjében. – „*Így egyre védtelenebbé válunk az ellenséggel szemben. Egy nagy hősré lenne szüksége a birodalomnak! Alkalmos ember persze csak egy van, de Szerénységem tiltja, hogy Én vágjak neki a dolognak... Talán te is képes lennél a feladatra, amely a következő: meg kell szerezned a Szivárvány Kristályai (vörös, narancs, sárga, zöld, kék, ibolya) közül legalább öt darabot, mert ezekkel indítható el a legendás Tubifex, az utolsó hosszú távra használható hajó a földön! Azt persze senki sem tudja róla, hogy merre van, és hogy létezik-e még egyáltalán – de hát te majd ezt is kideríted...*” Még egy kis csevegés után a főmágus valami hasznos dolgot is művel: megtanít bennünket egy új varázsigére. Ha belekukkantunk a varázskönyvünkbe, örömmel fedezünk fel varázsigéink sorában egy új szót: a '*Hvuor*' – mesterünk magyarázata alapján – élőholtak és egyéb huncut alakok távoltartására szolgál. A főmágus végül kijelenti: akkor hajlandó csak továbbképezni bennünket, ha bemutatóba elhozzuk neki a felsorolt kristályok valamelyikét. (A hat kristály közül elég ötöt összegyűjteni a végső sikerhez – ránk van bízva, melyeket.) Teljesen mindegy, melyikkel kezdjük, de legyen ez mondjuk a vörös.

### **A vörös kristály:**

Keressük meg a tóparti stéget a fűzfaligetben (a folyó mentén a hídtól délre haladjunk), és ott KOMPRA SZÁLL(J)unk. Utána nyomjuk meg az 'F5'-öt, mert *Tongrakkal* is lesz még egy-két tennivalónk. Elballagunk vele a remetéhez, akinek az az ideges természetű vérebe van. A kutyust egy kis pókszíttá csontocskával lekenyerezve (ADD CSONTOT KUTYÁNAK) egy egységcsomagnyi értékes vérszívóhoz jutunk (VF BOLHÁKAT), amiknek nemsokára igen nagy hasznát látjuk majd. (Ha nincs meg a csont, a patkányt is odaadhatjuk neki helyette.) Ha ez is megvolt, eredjünk az öcsénk után a kompra, és adjuk oda neki a bolhákat, az agyat és az üvegszemet. Azokat a tárgyakat, amelyekre nincs feltétlenül szükségünk (a vaskules és a gázálarc) pakoljuk be kis piros retikülünkbe (a továbbiakban erre nem térünk ki külön, mindenki automatikusan tegye meg, amikor épp szükségét látja). Természetesen a révést is ki kell valakinek fizetni, elvégre a komp nem indul el magától (mondjuk megpróbálhatjuk elindítani, de nem értünk a kezeléséhez). A sunyi vénembert délkeletre találjuk egy kis házikóban, javításra váró csónakok és egy csapóajtó társaságában (BESZÉLJ RÉVÉSSZEL). Megtudjuk tőle, hogy infláció van, ezért a komp használati díja 5 *tmorgh*-ra emelkedett, ami viszont már a retúrjegyet és az ÁFÁ-t, valamint a postai és a kezelési költségeket is magában foglalja. Mindamellet nemigen hiszi, hogy valaha is megtesszük a visszautat abból a rosszhírű kísértetkastélyból – elevenen legalábbis biztos nem (FIZESS RÉVÉSZNEK). Ettől mindjárt földerül az arca, és vidáman csacsogva megindul a tópart felé (KÖVESD RÉVÉSZT).

A kompon ne csináljunk semmit, hanem azonnal szálljunk ki, mihelyst a túlpartot elértük – máskülönben hamar indulunk is vissza, s fizethetjük újra az átkelési díjat. Elsőként *Raernonnal* szálljunk partra, mivel a kastélyban is csak ő tud majd elboldogulni. A tó túlsó partján álló elhagyatott váromot fogjuk meglátogatni, amelyről mindenféle mendemondák

keringenek szerte a királyságban. A kastély lakói nyilván észrevették, hogy elindultunk a túlpartról, mert gondosan zárt kapukkal fogadnak minket. Némi dörömbölés (KOPOGJ KAPUN) után kiüvölt egy morcos hang, és a csengő használatára figyelmeztet (RÁZD CSENGŐT). Belépünk az udvarra.

Itt van például az oszlásnak indult komornyik, aki kaput nyitott nekünk az imént. Most távozik az északi kiskápolna irányában. A látványt egy (másik) holttest teszi még romantikusabbá (V HULLÁT), akiről a fejet korábban már előzékeny módon eltávolította valaki. A templomban sötétség honol, ezen azonban segíthetünk egy (az alapszintű mágusképzés tananyagába tartozó) varázsigénk elhadarásával (MONDD „XRUIH”). A falakat mindenféle érdekes freskók díszítik (V FRESKÓKAT), amelyek egy kalandjátékost ábrázolnak, aki éppen néhány freskót nézeget, amelyek egy olyan kalandjátékost ábrázolnak, aki néhány olyan freskót nézeget, amelyek... De nem folytatjuk a műalkotás elemzését: sokkal érdekesebb most számunkra az az ezüstkulcs, amely a kápolna oltárán hever (VF KULCSOT). Nem vettük fel: komornyik barátunk földi maradványai ugyanis azon a véleményen vannak, hogy nem érintheti, csak olyan ember keze, aki már *legalább* egyszer meghalt – mi pedig, legnagyobb sajnálatára, nem tartozunk az említett kategóriába. (Sőt, legnagyobb sajnálatunkra, egyelőre nem is szándékozunk beletartozni.)

A kastély bérlői közé tartoznak még azok a fogpasztareklám-mosolyú kísértetek is, amelyek láncikat csörgetve időről időre az utunkba állnak, és azzal szórakoznak, hogy nem engednek minket tovább. Kisvártatva egyéb hasonszőrűek is csatlakoznak a társasághoz, ami aztán kellő népességűre duzzadva egyszerre csak nekünk esik, és elfogyaszt bennünket vacsorára. A csőcselék feloszlására alkalmazható a főmágustól tanult varázslatunk (MONDD „HVUOR”), bár egyszer azért mindenképpen érdemes kipróbálni ezt a szórakoztató halálnemet is. Nagyobb probléma ennél, hogy sűrűn elpufogtatott varázslatainkat előbb vagy utóbb a varázserőnk mennyisége is igencsak megsínyli: hiába emelkedett 120-ra, amikor a varázshotunkat visszakaptuk, ez elég hamar elfogy... Amennyiben célszerűen haladunk, és nem vesztegetjük fölösleges marhaságokra az időt, persze bőven (?) ki lehet jönni ennyiből is, azonban egy apró trükkel még több varázspontot megtakaríthatunk. Hozzuk be *Tongrakot* is a kastélyba, és húzódjunk be vele a templomba vagy az istállóba. Ezután valahányszor rajtunk ütnek huhogó felebarátaink, elegendő lesz csupán átkapcsolni rá, és addig várakozni vele, míg az élőholtak önála is megjelennek; mivel egyszerre ezek is csak egy helyen tartózkodhatnak. *(Ez is csak egy olyan eshetőség, melyet annak idejében elfelejtettem kiszűrni a lehetséges „forgatókönyvből”, és csak utóbb jöttem rá. Bár a túlságosan sűrű szerepváltogatással ennél a programrésznél nem árt kissé vigyázni, mivel ezek miatt néha más, nem tervezett „furcsaságok” történnek...)*

Az udvarról délkeletre nyíló istállóban egy kockacukorra lelünk, a szalmakupac mélyén pedig egy nyílveszőre (ha már a barbárral úgyis bejöttünk ide, célszerű lesz övele fölvetetni ezeket, mivel később neki lesz rájuk szüksége). A nyugati ajtón belépünk a kastély főépületébe. A pincébe leugorva megdöbbenő fölfedezésben lesz részünk: mindenféle gyümölcsüket érlelő banánfákat pillantunk meg (VF BANÁNT), mindennek tetejébe pedig az *Emberevő Görögdinnye* egy rettenetes példányát! (VF DINNYÉT) Ameddig a görögdinnye nálunk van, kénytelenek vagyunk 'Hvuor'-ral elhessegetni a megjelenő szellemeket. Az undok zöltséget fel kell cipelnünk a komornyik odújáig. Ehhez először persze újra ki kell nyitnunk a csapóajtót (NYISD CSAPÓAJTÓT), ami meg azért lesz roppantul kellemes, mert ezen lépést követően különös előszeretettel bukkannak elő a kísértetek, vagyis el kell ijesztenünk őket – eközben viszont újra becsapódik a csapóajtó, tehát sokadszorra is ki kell nyitnunk, ami megintcsak magában rejti annak a veszélyét, hogy a szellemek esetleg ismételen megjelennek... És így tovább. (A csapóajtók rendkívül szórakoztató és általános, közös tulajdonsága ugyanis ebben a játékban, hogy sajnos egy-egy lépés után mindig szépen visszacsapódnak.) A görögdinnye mindeközben derekasan dolgozik az elfogyasztásunkon, és

amennyiben sikerült elpazarolnunk minden rendelkezésre álló időt, útközben fölzabál minket. Nem rossz ötlet elmenteni az állást, mielőtt belekezdénénk ebbe a hajmeresztő mutatványba, ugyanis könnyen előfordulhat, hogy csak a sokadik próbálkozásra jutunk el a komornyikig... (Szándékoltan ez a játék *leggonoszabb* részeinek egyike...) Amennyiben mégiscsak elvergődnenk valahogy a kápolnáig, úgy ezúttal a komornyik lesz a meglepetésben a soros. Van is min meglepődnie, amikor az ölébe pottyanó vérszomjas gyümölcs (ADD DINNYÉT KOMORNYIKNAK) egyetlen falással bekapja őt, majd egy jóllakott böffenéssel elégedetten visszaüget a pincébe. Mi ugyancsak elégedetten vehetjük tudomásul, hogy az ezüstkulcs felvételét immáron senki nem gátolja meg (VF KULCSOT).

Az emeleti szoba berendezését egy díszesen kárpitozott szőnyeg és egy érdekes festmény képezi (V FESTMÉNYT), mely egy tolokocsiban ülő hölgyet ábrázol. Gyakorlott kalandozók számára valóságos rutinmunkát jelent egy-egy új helyiség fölfedezése: minden elérhető tárgyat megvizsgálják, átkutatnak, fölforgatnak és összetörnek, illetve egyéb módokon próbálnak minden elrejtett információnak a nyomára akadni – míg végül úgy nem fest az egész, mintha holmi házkutatást végző detektívek jártak volna arra... Esetünkben ez a tevékenység egy HÚZD FESTMÉNYT utasítás kiadására korlátozódik, ami viszont egy kisebbfajta rejtekajtó megnyílását eredményezi (NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL). A rejtekajtó mögül az iménti képhez modellt ülő asszonyosság gördül elő teljes harci díszben (V NŐT ÉS BESZÉLJ VELE). Ő a kastély úrnője volna, egyébiránt be is mutatkozik – *Lady Euthanáziának* hívják becsületes polgári nevén. Nekünk ezidáig fogalmunk sem volt arról, miért is jöttünk ebbe a várba (voltaképpen a puszta kíváncsiság és kalandvágy hozott ide minket), ő azonban tüstént kideríti rólunk, hogy az ő mesés kincsei után nyomozunk, amihez márpedig nem fogja engedni, hogy akárcsak egyetlen ujjal is hozzányúljunk! (Jó, hogy említi, nem is gondoltuk volna, hogy kincseket rejteget...) Tudomásunkra hozza, hogy előttünk számtalan kipróbált kalandor itt hagyta már a fogát (nyomatéku előhúz egy ládikót a köntöse alól, ami megsárgult fogakkal van teli), és cinikus módon el sem titkolja előlünk a tényt, hogy bennünket is hasonló sorsra szán. Intésére egy óriás termetű páncélos lovas lép elő valahonnan a félhomályból, és súlyosan dobbanó léptekkel indul felénk a szőnyegen át. Egyetlen pillantással felmérjük, hogy semmi esélyünk ellene, a következő lépésben pedig acélkesztyűbe bújtatott lapátkezének egyetlen mozdulatával agyoncsap, mint valami szünyogot... Hacsak ez a bizonyos lépésünk valamilyen ravasz húzás nem lesz (HÚZD SZŐNYEGET), aminek következtében a nehézkes vashuszár zörögve hanyattzuhan, aztán szuszogva megpróbál feltápáskodni. Percnyi előnyünket természetesen újabb galád csínytevésre használjuk fel (DOBD BOLHÁKAT LOVAGRA). Az izgága vérszopók keskeny nyílásokon át pillanatok alatt a páncélzata alá furakszanak, és egyszerre kezdik el csípni-marni testének legkülönbözőbb pontjain. Egy ilyen páncélruha nem kimondottan az a típusú öltözék, amelyen keresztül könnyen és kényelmesen lehet vakarózni, így dicső lovagunk egy darabig veszettül őrzöngve csapkodni fog maga körül, majd hirtelen megbotlik valamiben, és hangosan csörömpölve legurul a lépcsőn – végezetül lezúdul egyenest a pincébe! Odalentről ezután pár percen keresztül különös csámcsogás, szörcsögés és cuppogás hallatszik folyamatosan, majd egy elégedett böffenés, és utána síri csend...

Felocsúdva a megrázkódtatás okozta megrázkódtatásból, meglepve konstatáljuk, hogy az úrnő is felszívódott nyomtalanul – minthogy azonban a rejtekajtó újra zárva van, így nyilvánvalóan oda menekült a drága (NYISD AJTÓT EZÜSTKULCCSAL). Odabenn rá is találunk, amint eszelős tekintettel éppen távozáshoz készülődik – úgy látszik, végképp elhatalmasodott rajta az üldözési mánia. „*Soha nem szerzed meg a kincsemet!*” – kiáltja elszántan, azzal megnyom egy gombot a toloszékén, és katapultál a tömör kőfalon keresztül; csak röptében jut már eszébe, hogy azt az említett kincset bizony itt felejtette... Egy váza mélyén bukkanunk rá féltve őrzött ereklyéire (V VÁZÁT, VF BELŐLE MINDENT), amelyek ezúttal kivételesen nem fogak lesznek, hanem egy tekercs és egy vörös kristály

(OLVASD TEKERCSET). „*Mondd 'Zaahron' s a füstben, egy gölem lesz az üstben!*” – ez a zavaros kis versike áll a pergamenre írva, mely olvasás közben füstölögve eltűnik a kezeink közül, cserébe ugyanakkor egy újabb varázsigével gazdagodunk (amiről egyelőre halvány fogalmunk sincs ugyan, hogy mire való, de azért kétségkívül nem árt, hogyha megvan). (Többek között évégett is kellett *Raernonnal* végezni a küldetést; látható, hogy lényegében véve ez az egész itt az ő kalandja volt.) A pincében ezenkívül egy méretes sisakra bukkanunk (ennyi maradt meg a lovagból – VF SISAKOT), azután az *Emberevő Görögdinnye* jóllakott pillantásaitól kísérve végleg elhagyjuk ezt a gyászos palotát, mely majd' minden lakójára halált és pusztulást hozott – nem utolsósorban áldásos közreműködésünk révén. Vigaszdíj gyanánt, amiért mindebből kimaradt, bátyánk megkapja tőlünk az ezüstkulcsot és a banánt; cserébe pedig odaadja nekünk a kenyeret és a hashajtós üvegcsét (ezek majd a következő küldetéshez fognak kelleni). (Efféle csereberélésekkor egyébiránt tetszőleges mennyiségű készpénzt is át lehet adni egymásnak az ADJ PÉNZT vagy a FIZESSE igével, amennyiben szükségesnek látjuk.) Végezetül révész barátunk visszafuvaroz bennünket a túlsó partra (pénzéhes kapzsiságára jellemző, hogy mihelyt a lábunkat a kompra tesszük, rögvest útnak indul velünk visszafelé – így sajnos még egy utazásra be kell fizetnünk nála, amennyiben fivérünket is vissza szeretnénk hozni).

Nemcsak azért vettük ezt a vörös kristállyal kapcsolatos kiskalandot előre a sorban, mivel amúgy is az első helyen áll a szivárványskálán a vörös szín, hanem mert az eredményén több dolog is múlik: olyan elemeket tartalmazott, melyek más feladatok teljesítéséhez is majd szükségessé válnak később (új varázsigé, új tárgyak). (Továbbá most végre mágusunk is picit szerepelhetett. Sajnos, a járulékos előnyök miatt nem is lehet kihagyni ezt a küldetést; holott egészen nyilvánvalóan a végére már mindenki a francba kívánja a sűrű elhalálózás miatt...) A többi fejezetre ez már mind kevésbé jellemző: a következők között tehát immár nagyrészt tetszés szerint vál(t)ogathatunk, és eldönthetjük, melyiküket hagyjuk ki. (Illetőleg milyen sorrendben megyünk végig rajtuk – vagy esetleg többet hajtunk végre párhuzamban, egymás mellett, egyszerre... Túlnyomórészt függetlenek egymástól.)

### **A zöld kristály:**

Olyasféle visszatérő szerepkörű figura a főmágus ebben a játékban, akárcsak az az öreg ipse volt a *Bard's Tale 3*-ban, aki a karaktereket tuningolta, és a küldetéseket osztogatta nekik (MUTASD KRISTÁLYT QUELDRINNEK): most megint egy újabb varázsigét tanulunk tőle, ami az '*Urx*' névre hallgat, és elmondása alapján a varázslattal lezárt ajtók felnyitására szolgál. Kinyithatjuk vele mondjuk a remete összekovácsolt kertkapuját, meg még egy-két különböző ajtót (pl. a kupoláét a mocsárban), egyébiránt nem látjuk különösebb hasznát a játék során. Kapunk viszont egy küldetést is az öregtől: arra kér, szerezzünk meg neki egy bizonyos csillogó drágakövet, hogy utána ezzel mindenféle szellemidéző varázslatokat taníthasson nekünk. Érdekesen hangzik a dolog, úgyhogy haladéktalanul nekivágunk a feladatnak.

Az ezüst- és a bronzkulcs elpasszolható a vegyesboltban – nem kapunk értük valami rengeteg sok pénzt, az igaz, de mivel gyaníthatóan nemigen lesz már szükség rájuk ezután, mégiscsak jobb helyen lesznek itt, minthogyha folyvást magunkkal hurcolásznánk őket mindenhová. (A vegyesboltban egyébiránt vissza is tudjuk vásárolni valamennyi eladott holminkat is később; igaz, jelentősen magasabb – általában közel kétszeres – áron; azaz fontoljuk meg, miket adunk el.) Nem tudni, varázserőnkből mennyi maradt a kastélybeli kalandozás után (persze könnyűszerrel megtudhatjuk aktuálisan, ha ránézünk a képernyő felső státusz-sorára), de még ha nem is csappant volna le túlságosan, akkor is könnyen előfordulhat, hogy nem lesz elegendő a játék későbbi részeihez, illetőleg egyszer csak elfogy

(pontosabban egyszer csak észrevesszük, hogy időközben elfogyott). Ezen az áldatlan állapoton egy bizonyos varázsital segítségével tehetjük magunkat túl, amit a játék folyamán akármikor megvásárolhatunk, azonban csak egyetlen üveggel létezik belőle. (Nem muszáj most rögtön beszerezni, elegendő akkor, amikor már végképp rászorulunk – lehet, hogy nem is lesz rá szükségünk.) Egy kedélyes javasasszony birtokolja eme értékes nedűt, és a hangoztatott takarékosági tanács már csak azért is megfontolandó, mivel nem kevesebb, mint 25 *tmorgh*-ért vesztegeti (igaz, le is mérsárolhatjuk ezt a szegény párát is...). Az öregasszony, néhány másik szereplőhöz hasonlóan, a játék különféle helyszínein kóborolhat véletlenszerűen, noha azért olykor összeakadhatunk vele, és rátalálni sem túlzottan nehéz (pl. így: KERESD JAVASASSZONYT – többször). A varázsital pedig egy nyálkás, halványkék színű lötyty, amelyet felhőrpintve a varázsronk 240-re ugrik. Bár csak egyszer lehet élni vele, ugyanakkor mégis többcélú: másféle életerő-, „frissítésre” szintúgy alkalmas. Konkrétabban halott-feltámasztásra, azaz esetlegesen feléleszthetjük vele véletlenül elhalálozott fivérünket, de nem bölcs dolog ilyen rövidtávú célra elpazarolni a folyadékot (helyesebb ilyenkor, ha visszatöltjük a legutolsó kimentett állást...). (*Voltaképpen pont az ilyen nagyszámú kombinációs és variációs lehetőség teszi olyan időtálló szórakozássá a játékot.*)

A hídon túl, a folyó nyugati partján köves pusztaság terül el egészen a tengerpartig. Ezt délről sziklás terep határolja (és választja el a kastély által uralt tóparti résztől), míg északon egy hosszú, magas kőfal, mely szintén egész a tengerig nyúlik. Van azonban rajta egy kapualj, amelyen keresztül egy sűrű fenyőerdőbe érkezünk, immár a hegyek nyugati lábánál – ez az ún. erdei gnómok lakhelye, akiknek egyik díszes képviselőjét mindjárt a kapualjban megfigyelhetjük (V GNÓMOT). Csöndes és békés teremtmények hírében állnak ezek az alacsony termetű fickók – hogy ebből mennyi az igazság, arról hamarosan magunk is meggyőződhetünk. Ehhez először is be kellene jutni az általuk őrzött területre (BESZÉLJ GNÓMMAL), ami viszont magánterület, és kizárólag 2 *tmorgh* lepengetése árán hajlandóak beengedni oda bennünket. Ennek ellenére ingyen is bejuthatunk, amennyiben körbekerülünk, és a hegyvidéken át közelítjük meg a helyszínt. Egyelőre maradjunk a hivatalos verziónál (ADJ PÉNZZT GNÓMNAK). Északnyugat felé egy hatalmas mamutfenyővel szegélyezett tisztáson találjuk magunkat két darab békésen szalonáztató gnóm bácsi társaságában (V GNÓMOKAT, BESZÉLGESS VELÜK). Egyikük harsány kántálásba kezd valamilyen ősi nyelven, a másik pedig hevenyészve lefordítja nekünk a hőskölteményt (szerencsére nem várnak el újabb anyagi ellenszolgáltatást a turistalátványosságért), mely még azokból az időkből maradt ránk, amikor is egy *Glükóz* nevezetű diktátor tartotta rémuralma alatt a teljes birodalmat. *Neomagnol* falu gnóm lakói fellázadtak a zsarnok ellen, amikor az buszmegállót akart építtetni a falujuk mellé, és megostromolták a várát. *Glükóz* azonban könnygázzal és vízágyúval verte szét a tüntetők seregeit. A gnómok sírva menekültek a csataterrről (a könnygáztól ugyanis hevesen folytak a könnyeik), megtépték szakállukat és hónaljiszőrzetüket, és falujukat elhagyva bevették magukat ebbe a rengeteg erdőségbe. Azóta itt élnek a fák magasában épített házaikban, elvonultan a világtól – szívükben azonban töretlenül lobog az ősi gyűlölet, és addig nem nyughatnak, ameddig *Glükóz* leszármazottai közül akárcsak egyetlenegy is életben van... (Ennyit a híresen békés természetükről.) Ez éppen kapóra jöhet nekünk, amennyiben sikerül összeillesztenünk a mozaik többi darabját. *Neomagnol* falu romjait megtekintettük már a keleti út végén (emlékezzünk csak az összetört kőtáblára!), igaz, buszmegálló nem volt, a játék egyik kóbor csavargójától pedig némi pénzmag fejében kihúzhatjuk azt az érdekes információt, miszerint a tóparti kastélyban lebzselő kísértetek valamiért esküdt ellenségei a gnómnak; ehhez már csak azt kell hozzáadnunk, hogy a várbéli lovag óvatlanul *Vazelin* fia *Glicerinként* mutatkozott be nekünk az imént... Amiből aztán adódik a végső következtetés: *Glükóz* leszármazottja volt az illető! (*Ez az ún. kémiai családfa.*) Nagy szolgálatot tettünk tehát a gnómnak, amidőn agyafűrt módon eltettük őt láb alól. Igaz, tudtukon kívül cselekedtünk így, de ettől még a

teljesítményünkön csorba nem esik – teljes joggal várhatjuk tehát el, hogy ígéretükhöz híven gazdagon megjutalmazzanak minket hősies cselekedeteinkért (ADD SISAKOT GNÓMOKNAK). „*Ez Amilopektin sisakja!*” – áradoznak a gnómok. – „*Te megölted Amilopektint, Glükóz utolsó leszármazottját!*” Erre aztán összesereglik a tisztáson az egész falunépe, és hálájuk jeléül kisebbfajta ünnepséget rendeznek a tiszteletünkre, melynek során ama bizonyos csillogó ékkő ünnepélyes átadására is sor kerül...

Mihelyt magunkra hagytak az éljenző tömegek, nekiláthatunk a település tüzesebb felderítésének. Egyetlen érdekes helyszín található a fa tetején, a törzsfőnök kunyhója (öt egyébként *Cipófejnek* hívják). Őfelségét épp egy nagy tál tojásleves buzgó kanalizása közben leljük, ami túlságosan is visszataszító látvány ahhoz, hogy hosszasan és elmélyülten szemlélődjünk rajta – tekintetünket ezért a szintén itt található szobanövény felé fordítjuk (V NÖVÉNYT ÉS CSEREPET). A virágcserepben akkurátusan elhelyezve egy zöld kulcsocska díszleg (VF ZÖLD KULCSOT), ezen azonban a házigazda folyamatosan rajta tartja a szemét, és amint a közelébe lépünk, dühödten felcsattan, hogy hagyjuk békén azt a stuffot. Na de ha nekünk épp erre a kulcsra lenne szükségünk! Sebaj, nem hiába hoztunk magunkkal egy teljes üvegre való kitűnő hashajtót a patakából (ÖNTSD VIZET LEVESBE). Mikor a törzsfő egy pillanatra másfelé néz, mi észrevétlen belelöttyintjük az üvegcese tartalmát a levesbe, aminek pár percen belül meg is lesz az eredménye: *Cipófej* elszürkült arccal, két kezével a gyomrát szorongatva hirtelen elrohan oda, ahová még a törzsfőnök is gyalog jár... A kulcsot immár akadály nélkül magunkhoz vehetjük (VF ZÖLD KULCSOT), de nem árt, ha arra is gondolunk közben, hogy a törzsfő nemsokára visszatér, és első dolga lesz a virágcserepet ellenőrizni – amennyiben pedig azt véletlenül üresen találná, úgy minden barátság és jóviszony ellenére sem menekülhetünk iszonyú haragja elől... Egyetlen lépésnyi időt sem elvesztegetve tehát tüstént másszunk le a létrán az erdei tisztásra, majd onnan nyugatra meglátogatjuk a gnómok szent kegyhelyét, ami tulajdonképpen egy szárnalmas kis sziklarakás. Ennek oldalában egy bezárt faajtó mosolyog ránk (NYISD AJTÓT ZÖLD KULCCSAL). Fúrja az oldalunkat a kíváncsiság, vajon mi minden lehet odabenn – ennek ellenére előbb mégiscsak visszahelyezzük a kulcsot az őt megillető helyre (TEDD ZÖLD KULCSOT CSERÉPBE). Helyénvaló cselekedet volt, ugyanis e percben elgyötört arccal betoppan a megkínzott törzsfőnök az ajtón, kezében egy friss adag gőzölgő tojáslevest szorongatva, azzal leül, és böszén tovább fal. (Az előzőt nagy bölcsen romlottnak nyilvánította, a szakácsot pedig előre sajnálhatjuk azért, amit emiatt ő ártatlanul kapni fog...) Ezenközben mi egy szinttel lejjebb szép csendben eltulajdonítjuk a szentélyből a féltve őrzött ereklyét – ami nem más, mint egy sóliszt-gyurmából készül bálvány (VF BÁLVÁNYT). A következő nehézségünk abból adódik, hogy a tisztáson szalonnázó gnómok megpillantják kezünkben a bálványt, azután riasztják az egész falut, s végül megintcsak lemészárolnak minket... Kétféleképpen kerülhetjük ezt el: vagy rejtjük el a bálványt a táskánkba, mielőtt visszafelé indulnánk (TEDD BÁLVÁNYT TÁSKÁBA ÉS CSUKD TÁSKÁT); avagy pedig hajtsuk át a kőfal felett (DOBD BÁLVÁNYT FALON), majd a túloldalon később újra föl vesszük. (Megtehetjük amúgy bármilyen más tárggyal is.) Utóbbi verzió azért előnyösebb, mert így jutalom gyanánt néhány pluszpontot kapunk az ötletért. (*Látható ebből, hogy a pontszerzés és a játék teljesítése nem feltétlen függenek össze közvetlenül egymással.*)

A főmágus a kikötőben olyannyira megörvend az ékkőnek (MUTASD ÉKKÖVET MÁGUSNAK), hogy egyszeriben mindjárt két varázsigét is a nyakunkba sóz. Az egyiket szellemidézésre használhatjuk a *Sárkány Szentélyében*, amennyiben az ékkövet felajánljuk áldozatul a túlvilági hatalmaknak, ám – figyelmeztet – vigyázzunk, mivel a varázslat kizárólagosan a szentélyben található aranykehely jelenlétében fog működni. A másik az előbbi ellenkezője: ezzel tudjuk visszacsinálni az egészet, amikor megunjuk a szellemek társaságát. A főmágus ezt követően még hozzáteszi, hogy véleménye szerint épp eleget tanultunk már tőle, úgyhogy fölösleges volna többször visszagyalogolnunk hozzá; sok

cseresznyét kíván, azután boldoguljunk, ahogyan tudunk (ő meg majd azzal siet a segítségünkre, hogy itt ül, és walkmanezik). Az említett szentély valahol az erdőben található meg egy füves sziklaszirt csúcsán, ahová egy kanyargós ösvény vezet fel körben a szirt mentén. Odabenn – szokás szerint – sötét van, így gyűjtsünk egy kis fényt (pl. így: MONDD „XRUIH”), majd különféle sárkányokat ábrázoló faragványok fogadják az álmélkodó utazót (NÉZD FARAGVÁNYOKAT), valamint szemközt egy széles és hideg kőoltár (NÉZD OLTÁRT). Az oltáron ott álldogál az aranykehely, amiről a mágus nyilatkozott (hacsak nem jártunk itt korábban, és nem raboltuk el) – ezek szerint helyben vagyunk (TEDD ÉKKÖVET OLTÁRRA). Néhány barátságos szóra (MONDD „ZRAIL”) a drágakő felizzik először vörösén, aztán zölden, majd villámok csapnak elő belőle, és a falon megnyílik egy nagy-nagy, setét lyuk. Az elkárhozott kalandjátékosok szörnyű sikolyai hangzanak át odaátról, és a nyíláson nehézkesen áttuszkolja magát valaki, aki pont úgy néz ki, mint maga a Halál! (BESZÉLJ HALÁLLAL) Öreg barátunk ezúttal meglepően készségesnek mutatkozik: miután éppen látogatási nap van, felajánlja nekünk, hogy beszélőre hívhatunk akármilyen hullát, aki csak szerepel a nyilvántartásban. Amennyiben jó sok varázsponttal rendelkezünk, elszórakozhatunk itt azzal, hogy sorban egymás után megidézgetjük a történet folyamán legyilkolt szereplők kísérteteit – de elegendő lesz az is, hogyha csupán *Glükóz* nevének említésére szorítkozunk (MONDD „GLÜKÓZ”). A kísértet álmos szemekkel, zsörtölődve érkezik, mint akit a legszebb álmából riasztottak fel (BESZÉLGESS SZELLEMMEL), de annyi azért mégiscsak kiderül róla, hogy bálványügyben érdekelt (MUTASD NEKI BÁLVÁNYT). Erre aztán elfelhősödött szemekkel a múltba réved, és a Régi Szép Időkről kezd nekünk mesélni (tudniillik amikor még élt). Volt neki egy tanítványa, ki a bálványoknak valóságos specialistája volt, mindazonáltal ő sem mentes minden emberi gyengeségtől: sosem volt képes ellenállni annak a csemegének, amire még csecsemő korában szoktatták rá előrelátó szülei – a pálinkás kenyérnek. Kapunk is egy üveg pálinkát (avagy csak egy üveg pálinka *kísértetét* – á la Douglas Adams...), hogy azzal keressük meg őt, és próbáljuk meg jobb belátásra bírni az ügyünket illetően. Hogy mi lett vele azóta, és egyáltalában merrefelé található az ipse, arról még a néhai diktátor sem tud felvilágosítással szolgálni, bár mindenesetre azt hal(l)otta róla, állítólag remeteségbe vonult... Bosszantó szokása a holtaknak, hogy állandóan csak a múltat ismételtetik, ezért sietve visszaküldjük őt egy 'Xwor'-ral (MONDD „XWOR”), mielőtt még további részletekbe bocsátkozhatna. A remetét ugyanis már az ő segítsége nélkül is megtaláljuk, akinek ezennel ünnep költözik az életébe (ÖNTSD PÁLINKÁT KENYÉRRE ÉS ADD KENYERET REMETÉNEK). Csakugyan nem képes ellenállni neki: felcsillanó szemmel, mohón utánakap a finomságnak, majd, miután kellőképpen lerészegedett, valami kis ajándékot szeretne nekünk cserébe adni. Állapota azonban nem teszi túl alkalmassá efféle cselekvésre, így miközben mámorosan elterül a földön, a kezéből a földre pottyan egy tárgy, amelyet felvehetünk utána – egy hangvilla volt az. Mire jó egy hangvilla? (ÜSD BÁLVÁNYT HANGVILLÁVAL) A bálvány porrá esik szét, s mi nem hiszünk a szemünknek: egy gyönyörűszép zöld kristály volt belegyúrva!

### **A narancs kristály:**

Két kristályunk már van; nekiindulhatunk a harmadikat keresni – de ezt a kirándulást már *Tongrakkal* tesszük. Az aranykelyhet és az ékkövet – mivel nincs rájuk szükségünk tovább – jó pénzért elzalogosíthatjuk a boltban. Miután gazdag emberekké váltunk, első utunk természetesen a kocsmába vezet, ahol a nagyszerű fejleményt megünnepelendő, egy üveg borotválkozás utáni arcszeszt szólítunk magunkhoz (VEGYÉL ARCSZESZT). Az itókától a kocsmá épülete mögött szerényen meghúzódó királyi vár egyik kapuórá fog jobb kedvre derülni (ADD ARCSZESZT ÓRNEK), egészen addig, amíg rá nem döbben végül: ez az

egyetlen olyan ital, amit nem bír el a szervezete. Miután eldölt, mint egy krumpliszák, nem fog többé utunkba állni: beléphetünk a kastélyba. A kapun egy érdekesnek tűnő felirat éktelenkedik (OLVASD SZÖVEGET), miszerint „*Le a királlyal!*” – a várban keletre pedig a társalgóba jutunk (ezt jobb helyeken trónteremnek hívják), ahol egy újabb mogorva őrszem strázsál a kincstár ajtaja előtt. Őt sajnos nem tudjuk megvesztegetni, északnyugatra ellenben a királyi pár hálótermébe kerülünk, ahol a franciaágyat vastagon lepi a por és a pókháló, a sarokban pedig egy hatalmas ketrec áll (NYISD KETRECET ÉS NÉZZ BELE). Karvastagságú acélrudakból épült, melyek akár egy elefánt ostromát is könnyedén kibírnák, mégis jól láthatóan deformálódtak a belülről érkezett ütések alatt, ami nem csoda, hiszen a ketrecben a királyné tartózkodik (V KIRÁLYNÉT). Szemében az örület lángja lobog. Van nálunk egy aktfotó, ami a természetes asszonyoságot ábrázolja (nyilván még fiatalabb korában készülhetett róla valamikor), ezt most reszkető kézzel átnyújtjuk neki (MUTASD FÉNYKÉPET KIRÁLYNÉNÁK). Csodálatos módon a dühroham elmarad: a szeszélyes örült oda se nézve rutinosan aláírkantja a nevét a papírlapra, azután nyájasan visszaadja nekünk. Ez bármilyen agresszív cselekedetnél jobban megrémít bennünket, úgyhogy iszonyodva hátrálunk kifelé innen...

A keresztút felé haladtunkban a búzamezőn egy madárijesztőhöz lesz szerencsénk (V MADÁRIJESZTŐT), aki egy csinos kis szalmakalapot visel (V KALAPOT). Igencsak megtetszik nekünk a konfekciótermék – van viszont egy aprócska probléma vele: a gazdája csökönnyösen ragaszkodik hozzá, és semmi hajlandóságot nem mutat arra, hogy a tulajdonjogát átruházza ránk. Egy kis megfélemlítéssel azért itt is célhoz érhetünk (GYÚJTSD GYUFÁT). A szalmával kitömött madárijesztő idegesen nyel egyet a mozdulat láttán (GYÚJTSD MADÁRIJESZTŐT GYUFÁVAL), majd kikészülve, rémülten felsikolt, és inkább önként átnyújtja nekünk a tökfödőjét, mintsemhogy az élete szalmalángként lobbanjon el... (VISELD KALAPOT) Új szerzeményünkkel nomád féltestvéreinknél teszünk egy villámlátogatást, akik a pusztában tengetik ez életüket, és a következőképpen viselkednek: rendszerint a pusztaság valamelyik félreeső pontján sátoroznak, időnként azonban mehetnéük támad – fölkerelkednek tehát, és vezérük vigyázó tekintete mellett útrakelnek, amíg újabb táborhelyet nem találnak maguknak valahol. A pusztaság területét ugyanakkor sosem hagyják el, így aránylag könnyen felkereshetők; ha a tábornak nem leljük nyomát, úgy a nomád csapatot kell keresnünk, ami fel-alá csámborog, mint holmi részek gyülekezete, és türelemmel kivárni, míg letáboroznak valahol – ekkor végre mi is beljebb kerülhetünk a táborba (BE). A nomád törzsfőnököt *Nyákbödönnek* hívják, amellettszállott szenvedélye, hogy híres emberektől autogramokat gyűjt. Szerencsére birtokunkban van egy igen egzotikus példány (ADD FOTÓT TÖRZSFŐNEK), aminek annyira megörül, hogy cserébe átnyújt nekünk egy adagnyi gyanús külsejű szárított gyógynövényt (V GYÓGYNÖVÉNYT). Kissé a marihuánára emlékeztet... Azt állítja róla a törzsfő, hogy ez majd segít eloszlatni a ködöt a szemeink előtt; egyértelmű tehát, hogy az Északi-hegyvidék egy meredek ösvénye alatt elterülő ködös völgybe kell elfuvaroznunk a cuccot (mert a játékban csak ott van köd). A sziklafal tövében állunk, a lépcsősor alján, amelyen lejöttünk ide: előttünk a rettenetes *Balladai Homály* tejfehér, sűrű ködmasszája gomolyog, ami még a Napot is eltakarja a szemeink előtt, és az orrunkig se látunk el benne. Az erdőséghez hasonló labirintus ez is: alig egy-két lépés megtétele után olyan alaposan sikerül eltévednünk benne, hogy soha többé nem is keveredünk már ki innét... Hacsak nincs nálunk véletlen az iméntiekben beszerzett gyógynövény. Az efféle „füveknek” ugyebár a füstjét szokták szívogatni egyes emberkék (TÖMD GYÓGYNÖVÉNYT PIPÁBA). Végso elkeseredésünkben magunk is efféle vigasszal próbálkozunk (GYÚJTSD PIPÁT, SZÍVD PIPÁT). Egy-két szippantás után csodálatos változások mennek végbe a környezetünkben: a ködöt mintha elfűjték volna – kristálytisztán kirajzolódik előttünk egy délkeletre vivő ösvény. A pipát lehetőleg ne engedjük túl sokáig parázslani, mert később esetleg még szükség lehet rá, s ha már előre elfüstölünk mindent, ami



benne van, akkor később bizony gondjaink lesznek (OLTSD PIPÁT). Az ösvény egy nedves, mocsaras vidékre vezet, ahol nem túl sok látnivaló van: egy bezárt ajtajú kupola található itt (ez jelen pillanatban nem túlságosan érdekes a számunkra), valamint egy aranyos kis varangyosbéka pislog megilletődve a különös jövevényre (VF VARANGYOT). Ahá! Ez biztosan egy békává varázsolt királykisasszony lesz (legalábbis reménykedünk benne, hogy nőnemű – CSÓKOLD VARANGYOT), de nem. A rücskös, nyálkás bőrű kétéltű nagyszerűen szórakozik a naivitásunkon, azonban esze ágában sincsen semminemű nemesi sarjjá átváltozni – persze az is elképzelhető, hogy véletlenül épp egy álruhás herceghez van szerencsénk, aki nem kimondotta a mi társaságunkra vágyik... Akárhogyan is, ez a kis incidens olyannyira felbosszantott bennünket, hogy nem állhatjuk meg a dolgot valaki másnak a beugratása nélkül – egy szomorú, magányos lelkű királyasszony például kiválóan megfelelne a célnak... (Hátha fordítottan működik a varázslat, a végén pedig kettő békánk lesz.) A probléma csak ott van, hogy nem vettük észre idefelé jövet a környezet egy helyi jellegzetességét, s alighogy elindulunk a mocsárból visszafelé, mindenféle csúnya, savas folyadékok bugyborékolnak elő a föld alól, s mivel semmi sem óvja ellene a lábunkat, ami a talajjal érintkezik, teljességgel védtelenül állunk: iszonyatos vergődések közepette apránként feloldódunk a savas lében (a program kissé naturalisztikussá váló leíró nyelvezetében mintha némi rosszindulatú kajánságot vélnénk felfedezni ilyenkor...). Nem ártott volna jövetelünk előtt egy pár gumicsizmát szerezni a városban, amelyet a lábunkra húzva (VISELD CSIZMÁT) kényelmesen kísértálhattunk volna innen.

Amennyiben nem mulasztottuk el ezt megtenni, a visszautunk sem lesz különösebb viszontagságokkal terhes. A palotában a varanggyal ügyesen megcélizzuk a királynét (DOBD BÉKÁT KETRECEBE), azután az ajtó közeléből félrehúzódva szatirikus vigyorral lessük a fejleményeket. Az asszonyság nem várt szobatársát megpillantva éktelen sikoltással kiveti magát a ketrec ajtaján, és őriöngve eldübörög a társalgó felé. (KÖVESD KIRÁLYNÉT) Egyetlen ütéssel leteríti a döbbenet pislogó őrszemet, majd a súlyos trónszéket felragadva a földről, pozdorjává zúzza vele a kincstár ajtaját. Odabenn megannyi kincs és drágakő tüzes ragyogása vakítja el a szemeinket, annyit azonban még látunk, hogy ez az egész rakás slendrián módon félre van söpörve az egyik sarokba, hogy hely jusson ezáltal mind közül a legdrágábbnak, amelyet úgy hívnak: televízió. A világ hívságai elől elzárkózott király a fotele körül felhalmozódott sörösüvegek tengerében ülve, sósperecet rágva most is nyilván valami sportközvetítést néz – akkora átéléssel, hogy látnivalóan minden egyéb dolog megszűnik a számára eközben. *„Hát már megint azt a kasztnit bámulod?!”* – förmed rá szerető hitvese, mire a király ingerülten föl pattan a székből, és egy jólirányzott karaterügással megszünteti a zavaró körülményt. Ezt követően tökéletes nyugalommal telepszik vissza a helyére. Minthogy az uralkodó – az előbbi incidenstől eltekintve – gyakorlatilag ügyet sem vet a környezetére (akkor válik csak idegessé, amikor a tévéhez nyúlunk), teljes biztonsággal kotorászhatunk a kincstár kallódó tartozékai közt (KUTASD KINCSEKET). Derekasán gyarapodó kristálygyűjteményünk ezáltal egy narancssárga színű példánnyal bővül (VF KRISTÁLYT).

### **A sárga kristály:**

Meglehetősen régóta hurcolunk már magunkkal egy bizonyos sajtócedulát anélkül, hogy egyetlen pillantást vetettünk volna rá az eddigiek során, ideje lesz lassacskán bepótolnunk gondatlan mulasztásunkat (V TÉRKÉPET). Tüstént meg is bánjuk, hogy elővettük az írást, mert valami iszonyúan értelmetlen zagyvaság olvasható rajta útmutatás gyanánt. A következőképpen hangzik a szöveg: *„Sötétség a fű hol magas, ajtaját a závtanos kulcsa nyitja. Fák mohos oldalán mászik egy csiga, majd leesik. Azt mondja a duplán menekülő vándor: felkelt a Nap s a Sarkcsillag!”* Első percben elképedve állunk a szokatlan jelenség

előtt – majd az első mondatból nagy nehezen kihámozzuk, hogy valamiféle zárt ajtót kellene megkeresnünk egy olyan helyen, amelyet magas fű borít. A leírás tökéletesen ráillik teszem azt a havasi rétre a hegyvidéken, a szakadéktól északra; ott látható egy zárt ajtó a sziklafalba vágva. (Menjünk el oda!) A „závtnosz kulcsa” nyilvánvalóan a „csontváz kulcsa”-ként hangzik helyesen (visszafelé olvasva ugyebár az első szót, a fejtörőnek ez a része elég átlátszó), de hogy ez mit is jelent valójában, arról csupán igen halvány elképzeléseink lehetnek; lévén, hogy a csontváznál egyetlen tárgyat találhattunk mindössze – az pedig egy tojás volt. Ezt kellene kulcsként használnunk? (NYISD AJTÓT TOJÁSSAL) A tojás nem illik a zárba. Hehe. Valamiképpen azért mégiscsak kapcsolatba hozható kell legyen azzal a fránya ajtóval – például úgy, hogy tehetetlen indulatainkat levezetve összetörjük rajta (TÖRD TOJÁST AJTÓN). Teljesen logikus feltevés, ezért okvetlenül működni kell, ha elég erősen hiszünk benne, úgy az ajtó valóban kitér. A homályos barlangból egy hosszú lépcsősoron át egy újabb útvesztőbe: egy kiterjedt földalatti katakombarendszerbe jutunk. Most vegyük csak elő a térképünket! Némi okoskodás után rájöhettünk, hogy nem is olyan értelmetlen ez a szöveg, mint amilyennek első ránézésre látszott: a megvilágosodáshoz mindössze annyit kell észrevennünk, hogy az összefüggéstelennek tűnő utalások mindegyike valójában egy-egy irányt helyettesít! A szöveg egésze ugyanakkor kiadja a labirintusban való haladási útvonalunkat, ami eszerint a következőképpen alakul: észak („mohos oldal”), fel („mászik egy csiga”), le („majd leesik”), dél, dél („duplán menekülő vándor” – azaz kétszer vissza ellentétes irányban), északkelet („a Nap s a Sarkcsillag”). Hatalmas öröm: kijutottunk az útvesztőből, és megfejtettünk egy ördögi fejtörőt... Jutalmunk egy rózsaszín pettyes malacpersely (VF PERSELYT), valamint egy újabb ajtó észak felé (RÚGD AJTÓT).

*(Illúziót félretéve: természetesen ez is csak az egyik olyan feladványa volt a programnak, amelyeket soha senki sem lett volna képes megfejtetni magától – tényleg ez egy végigjátszhatatlan kalandjáték, legalábbis eme megoldásunk nélkül...)*

Az ajtón belépve újabb megvilágosodásban lesz részünk. Ráismerünk ugyanis a helyszínre (már jártunk itt): ez a kolostor alatti katakombarendszer kijárata! A malacperselyről pedig egyéb érdekes emlékek is eszünkbe jut(hat)nak. Amennyiben beszélgettünk korábban az odafenn őrködő gremlinnel, aki szürke csuhánk miatt bennünket is szerzetesnek nézett, megtudhattuk tőle a szomorú hírt, hogy nemrégben egy szörnyűséges nőszemély járt erre, aki erőszakkal elragadta tőlük a kolostor egyik szent ereklyéjét: a *Rózsaszín Pettyes Malacperselyt*. A főpap magas jutalmat szán bárkinek, aki visszaszolgáltatja neki ezt a felbecsülhetetlen értékű varázseszközt. Amennyire a szövegekörnyezetből kihámozható az igazság, alighanem *Vöröske* lehetett az a fent említett nőszemély – mellékesen mi is épp eléggé szörnyűségesnek találtuk őt. Menekülés közben bizonyára a katakombák rejtett útvonalán távozott, ha egyszer ezen a helyen „rejtette el” a zsákmányt (milyen ügyesek voltak, hogy nem találták meg!) – visszamenni ellenben már nem tudott volna érte, minthogy nem volt képes újra kinyitni az ajtót. E célból készítette hát a térképet: mementóul rejtjelezve leírta az útvonalat arra az esetre, hogy majd emlékezzen, mikor később visszatér. Azt már nem sejtette előre, hogy erre a második látogatásra mi fogunk sort keríteni helyette; azt meg, hogy eléggé becsületesek leszünk visszaszolgáltatni az ellopott tárgyat jogos tulajdonosának, a legvadabb rémálmaiban sem gondolhatta volna rólunk (ADD PERSELYT GREMLINNEK). Az elfajzott gizmóivadék fölkísér bennünket az egyik emeleti szobába, ahol valóban hatalmas jutalomban lesz részünk: a főpap közli velünk, hogy fölismert, és tudja rólunk, hogy nem tartozunk a kolostor lakói közé (úgy látszik, ő itt mindenkit személyesen ismer), azonban látja rajtunk, hogy dörzsölt fickók vagyunk, s ráadásul a kedvenc perselyét is visszahoztuk neki – mindezeket figyelembe véve tehát nagy kegyesen megkíméli a rongyos életünket. Sőt, még egy újabb megbízatása is van a számunkra: szerezzünk vissza neki még egy másik ereklyét is – valami *Szent Búgócsigát*, vagy mit. Hm, hát ez enyhén szólva sem volt szép tőle, de hát mit tegyünk, ha egyszer

meggondolatlanságunk folytán ilyen hátrányos alkupozícióba kerültünk...? Így legyen az ember becsületes – egyszer az életben. Maximum azzal kárpótolhatjuk magunkat a csalódásért, hogy eltulajdonítjuk, és a városban pénzzé tesszük az itt leledző ezüst gyertyatartót, illetve, ha korábban nem vettünk volna gyertyát, akkor most abból is találnánk itt egy szép darabot. (Egyébként eszünkbe ne jusson *Raernonnal* jönni ide! Vele még csak el sem jutnánk idáig: alighogy az épületbe betettük a lábunkat, álrühánk ellenére is rögvést felismernének, és szégyenszemre kihajítanak minket a kapu elé. Bár ez még mindig kellemesebb végzet, mint a húsdarálóban kötni ki végül...)

Ha már úgylis a hegyvidéken járunk, utánanézhethetnénk elveszített falubelijeinknek is, akik szintén erre a környékre indultak el anno aranyat keresni. Kevéske bolyongás után megtalálhatjuk a bánya bejáratát, amelyet azonban – rendkívül sajnálatos, eléggé el nem ítélnélhető módon – egy vérszomjas kinézetű, kétméteres fejtetű tart megszállás és őrizet alatt. Hahá! – gondolhatnánk: rovarirtónk segítségével majd szépen eltakarítjuk az útból. (FÚJD TETŰT ROVARIRTÓVAL – ne feledkezzünk meg a gázalacról sem!) Túl egyszerű lenne. Ez sajnos csak felerészben sikeredik, ám nekünk most ennyi elég lesz. Az történik ugyanis, hogy a tetű felmutatja párttagsági igazolványát, miszerint a múlt hét óta tagja lett a nemzetközi *Antichemotox Egyesületnek*, s így nem fog rajta már a rovarirtó. Buzgóságunk láttán mégis megesik rajtunk az a külső keringési rendszerű rovorszíve, és úgy határoz, beenged. De csakis az északnyugati alagúton! A bánya felé úgylis az vezet, szóval áll az alku. Különbféle folyosókat bejárva szerencsénk lesz egy karóval átdöfött testű emberpéldányhoz (a vének tanácsának egyik oszlopos tagja volt a falunkban – az ő ötlete volt ez az egész aranykutatás), egy gazdátlan aranyröghöz (loholhatunk vele eladni), továbbá – a nyugati járat végén – egy valamivel összetettebb helyszínen megtaláljuk keresett felebarátainkat is – igaz, kissé szokatlan testhelyzetbe kényszerítve. Egy hatalmas kerékhez vannak láncolva a terem közepén, amivel az automata bányászberendezés működtetéséhez szükséges dinamókat hajtják... A lelkesen güröző társaság biztonsága és a tepszi épsége fölött néhány kedves és jóindulatú ork úriember öröködik, akiket a program merő gúnyból nem áttal holmi rabszolga hajcsárnak titulálni. Korbácsaikat marokra fogva ezek a barátságos, derék fickók elindulnak, hogy üdvözljenek minket, a mi szívünket azonban akkora elvetemült aljasság telíti, hogy minden ilyesfajta nyájas gesztust egy-egy hálátlanul galád cselekedettel viszonzunk – történetesen épp rájuk borítjuk azt a kondért, amiben az emberi darabokkal feldúsított spenótvacsorájuk rotyog (BORÍTSD KONDÉRT). Képtelenek fölfogni ezek az ártalmatlan lelkű teremtmények, mi üthetett belénk, amiért mindenáron bántani akarjuk őket; mi ellenben példátlan kegyetlenségről teszünk tanúbizonyságot, amikor a hozzánk hasonlóan velejéig romlott falubelijeinket is szánt szándékkal rájuk szabadítjuk (VÁGD LÁNCOKAT KARDDAL). A szerencsétlen rabszolga hajcsárok értelmetlen lemészárlása felett érzett bánatunkat alig-alig enyhíti, s az ezt követő büntudattal teli rémálmaink miatt sem fog tudni kárpótolni bennünket, hogy kiszabadult társaink és földijeink hősként ünnepelnek, és a vállukra emelve cipelnek haza (legalább már gyalogolni nem kell), otthon pedig jóatyánktól megkapjuk jutalmul a megígért és megérdemelt amulettünket (HORDD AMULETTET).

Az amulett – mint megtudjuk tőle – varázslattal létrehozott teremtmények ellen óvja meg a viselőjét, bárki legyen az. Ilyen élőlényből hármat találhatunk egyszerre: azokról a kőszörnyekről van szó, akik (vagy amik?) a pusztai hegycsúcs tetején, a kör alakú romok között tanyáznak (vagy tenyésznek) – és nem mellesleg megvetéssel teli gyűlölettel tekintenek valamennyi olyan lényre, amely húsból és vérből való. Ha amulett nélkül jönnénk fel ide, akkor most vidám kacagás közben letépkednék a húst a csontjainkról – így azonban védettek vagyunk. A romok közt egy épen maradt ajtóra bukkanunk, melynek zárjába a főmágustól kapott aranykulcs pont illik (NYISD AJTÓT ARANYKULCCSAL). Odabent (V FAL) egy kriptaszerű szobácskában egy lándzsa hegyesebbik vége mered ki a falból. Teljesen világos és magától értetődő (?), hogy erre a tóparti nyaralóban lelt lefejezett hulla kobakját kell

figyelmesen ráilleszteniünk (TÚZD FEJET LÁNDZSÁRA), hogy megnyíljon előttünk egy lefelé vezető lépcső (ha netán elmulasztottuk volna magunkkal cipelni a stuffot, sajnos újból át kell kelniük érte a tavon, kiteve a szellemek undokoskodó zaklatásainak). A lépcső aljában pedig megeljük a bűgőcsigát, aminek a főpap a kolostorból annyira megőrül majd, hogy végeredményben mégiscsak megkapjuk tőle a beígért jutalmat egy sárga kristály formájában, azaz átmenetileg megint jóra fordul helyzetünk.

### **Az ibolya kristály:**

Az ingovány mélyén magányosan álló kupolaépületben egy *CoV Évkönyv '95* található, aminek a 32. oldalán *'Az ibolya kristály'* című bekezdést fellapozva a következő ételreceptet olvassuk: „*Végy egy fürt érett szőlőt, pár aszalt szilvát, néhány illatos gombát, egy-két zamatos déligyümölcsöt, egy kevés ízletes müzlit, majd öntsd nyakon őket egy kis jófajta, kisüsti metil-alkohollal, és...*” – a papírdarab itt sajnos elszakadt. Lábunkba belekukkantva meggyőződhetünk róla, hogy szinte minden együtt van már, ami a recept szerint egy vérbeli gyümölcstorta elkészítéséhez szükséges: megvan a müzli dobozostul, egy grapefruit és egy mangó egészben, egy teljes fürt szőlő, néhány aszalt szilva, néhány (illatos) gomba – egyedül a metil-alkohol hiányzik a felsorolásból, amit viszont a kocsmában bármikor megvásárolhatunk a szerető királyunk ajánlásával (VEGYÉL ALKOHOLT ÉS ÖNTSD AZT LÁBASBA). A gyümölcstorta flambírozva tálalandó (GYÚJTSD ALKOHOLT). *(Kedves Olvasóinknak semmiképpen nem javasolnánk, hogy a recept ajánlását otthonukban kövessék...)* Előbb kék, majd szenes-sárga lángok csapnak fel a fazékból, végül egy sűrű, bűzös füstfelhő – az alján pedig visszamarad valami nyúlós, fekete massa, ami leginkább az olvadt gumihoz hasonlítható. Egyik kezünkkel az orrunkat fogva, a másikkal a lábast tartva el minél távolabbra magunktól – így megyünk be a konyhába, ahol a gyanútlan konyhásnéni pillanatnyi meglepetését kihasználva gyorsan a kezébe nyomjuk az „ételt” (ADD LÁBAST KONYHÁSNÉNINEK). A tisztelt szakmabeli asszony félelemmel vegyes tisztelettel néz ránk, amint a karamellaszerű trutumót a kezébe veszi. „*Öö... Én nem egészen ilyesmire gondoltam...*” – szabadkozik, aztán kényszeredett mosollyal lenyel belőle egy apró falatot. A mosoly mindjárt az arcára is fagy, és az asszonyság hatalmas dübbenéssel elzuhan a padlóra. Biztosan nem erre számított, amikor felkért bennünket a cukrászsütemény elkészítésére – de ki tudja, hátha később még rákapna az ízére... Nehogy aztán megzabálja nekünk itt az egészet! (VF TORTÁT) Túl értékes ez ahhoz: egyszeri és megismételhetetlen. Sőt! Ha jobban belegondolunk, még jutalmat is érdemelnénk, amiért ilyen egzotikus ízeket ismertetünk meg az embertársainkkal. A kísérleti alany – szerencsére – nincsen abban az állapotban, hogy érdemeinknek megfelelően megjutalmazzon bennünket, így kénytelenek leszünk a díjakat magunknak kiosztani (NYISD KONYHASZEKRÉNYT ÉS NÉZZ BELE). Egyetlen nyavalyás fokhagymát találunk (VF FOKHAGYMÁT).

Nem várjuk meg, míg áldozatunk magához tér, inkább sietősen elhagyjuk a környéket, és az országúton sokadszorra is északnak fordulunk. A múzeumtól keletre már jártunk (itt vannak az egykori gnóm falu romjai), az ettől még keletebbre fekvő vidékeket ellenben még nem ismerjük. A helyszínleírásból mindenesetre annyi kiderül, hogy *Aspirin* vára magaslik a távolban (ott volt az a hírhedt rabszolga felkelés, ez sem túl sok jót jelent), a birtok pedig innentől kezdve már az orkok és a mutánsok földje. Ennyi tán elegendő ahhoz, hogy fölcsigázza a képzeletünket, és elinduljunk az ismeretlen fölfedezésére. Útközben kellemetlen meglepetések érnek: egyszer csak egy háló pottyan a fejünkre valahonnét, majd három vízfejú mutáns ugrik elő a sziklák közül – jól becsomagolnak, és már visznek is... A cölöperőd udvarán elvetemült ellenségünket, a *Csattogó Protézis* nevű fogatlan vámpírt pillantjuk meg, aki az ellenség erőinek egyik fő-fő szervezője, és momentán arra panaszkodik az

alattvalóinak, hogy túlságosan is sok facövek veszi körül ebben a várban, ami kényelmetlen érzés: egy kis levegőváltásra vágyik. Azzal denevérré változik, és elrepül; minket pedig megintcsak visznek... (A fokhagymánknak egyelőre nem sok hasznát látjuk.) Az erőd belsejében eszmélünk fel ismét, egy ketrecben, mélyen a föld alatt. Egy másik szegény sorstársunk is tartózkodik itt (BESZÉLJ GLADIÁTORRAL), akitől megtudjuk, hogy az orkok kulturális időtöltése újabban abban merül ki, hogy különféle cirkuszi játékokat és pankrációs mérkőzéseket szerveznek a begyűjtött hadifoglyok aktív – noha nyilván érthetően korántsem túl lelkes – részvételével. Hogy mely minőségben fogunk az említett rendezvényen megjelenni, az nem kétséges; felkészülhetünk ugyanakkor arra is, hogy három ellenféllel kell megküzdenünk az arénában egymás után, és a küzdelem kimenetelén múlik többek közt, hogy meghívott félként, avagy főfogásként veszünk-e részt az azt követő esti lakomán... Egyelőre nem tehetünk mást, mint a sor(s)unkra várunk – mondjuk EDD BANÁNT, VF RONGYOT, és ezekhez hasonlóan értelmetlen parancsokkal múlatjuk az időt –, mígnem barátunk idegei egyszerre csak felmondják a szolgálatot, és egy „*Engedjete ki, jogom van ügyvédet fogadni!*” felkiáltással dörömbölni kezd a ketrec ajtaján. Erre betoppan két megtermett troll, két oldalról megragadják a szerencsétlen ördögöt, s – miután egyikük felénk fordulva megjegyezte, hogy „*It's showtime!*” – már rángatják is kifelé a nézőtérre. Újabb néhány, csöndes magányban eltöltött órácska után megint előbukkan az előbbi két barátságos bácsi, ám ezúttal a mi grabancunkat fogják megragadni. Még látjuk, amint mellettünk mások kicipelik a gladiátor véres tetemét, aztán végigtuszkolnak egy hosszú, sötét folyosón, majd hátulról durván megtaszítanak, és a következő percben döndülve becsapódik mögöttünk egy súlyos kapu...

Egy étkezési búzacsírával és reszelt pálpusztáival felszórt arénában találjuk magunkat. A stadion lelátója telis-tele van orkokkal, akik tombolva éljeneznek, amikor beeresztik ellenfelünket – egy jól megtermett gorillát. Reszkető térdekkel ismerjük fel az illetőt: ez *Ping Pong*, az óriásmajom! Elszánt léptekkel indul felénk, hogy a következő lépésben hanyag eleganciával csomót kössön a gerincünkre – hacsak ebbéli szándékát meg nem hiúsítjuk azzal, hogy a lábai elé vetjük az iméntiekben elfogyasztott banán csekély maradékát (DOBD BANÁNHÉJAT). Az óvatlan bestia gyanútlanul rálép a szeretetcsomagra, minek következtében váratlanul vízszintes testhelyzetbe kerül, és akkorát nyekken, hogy a leleményes trükköt megtapsoló közönség is alig bírja túlkiabálni szegényt. Ha akarjuk, elszámolhatunk hangosan tízig, hátha még föltápászkodik, a kultúrprogram szervezői ezt mindenesetre nem várják meg, hanem máris bezavarják mellénk a következő páciens, ami nem más, mint egy harci tehén. **(Tiltakozom! – CoVboy)** A közönség hangosan fújol, és mindenfélét mutogat felénk, ugyanis a kedves boci békésen üget az arénában körbe-körbe, és esze ágában sincs megtámadni minket. Megpróbálhatjuk esetleg kardélre hányni az állatot, mire a tehén visítva menekül előlünk. Ez nem jó – elvégre ama célból volnánk itt, hogy mindenféle ellentéteket szítsunk egymás közt, vagy mi. De hát mivel is lehetne egy ilyen határtalanul békés jószágot támadásra ingerelni? Talán lépünk a tyúkszemére? Vagy húzzuk meg a farkát? Egyik sem fog összejönni. Van azonban nekünk egy szép kis vörös felmosóröngyünk, aminek ezennel kiváló hasznát vesszük (RÁZD RONGYOT). A mezőgazdasági haszonállat (bár, mint tudjuk, ugye színvak) erre vészesen felbőg, és trappolva rohanni kezd felénk. Most aztán megehetjük, amit főztünk: az utolsó pillanatban sikerül csak félrevetődünk az útjából (UGORJ FÉLRE), és elszörnyedve látjuk, hogy máris újabb rohamra készülődik. A közönség lélegzetvisszafojtva figyel az akciót, mi pedig fürgén felpattanunk a dühögő kreatúra hátára (ÜLJ TEHÉNRE), és jó alaposan oldalba is rúgjuk szegénykét (SARKANTYÚZD TEHENET). Alkalmi hátasunk egyenesen nekivágtat az aréna kapujának, ami a frontális ütközés eredményeképpen egy az egyben kiszakad a foglalatából, s mi kis híján összetörjük magunkat, mikor a lendülettől a földre gurulunk. A közönség döbbenet felmorajlik a hátunk mögött. Itt várakozott harmadik ellenfelünk, egy adóellenőr, aki most rémulten felugrik, és elszalad, nyomában a tehénnel. Nagy nehezen magunk is

feltápáskodunk, és körültekintve megállapítjuk, hogy egy hosszú folyosóban állunk, kétoldalt ketrecekkel szegélyezve végig, amelyekben mindenféle vérszomjas vadállatok morognak és vicsorognak a gyanútlan szemlélőre. A közönség tagjai közül ezalatt mind többen munkálkodnak a cirkuszi viadal tömegsporttá való nemesítésén, ami abban is megnyilvánul, hogy egymást félrelökve ugrálnak befelé a megüresült nézőtérre – és indulnak az üldözésünkre. Nincs más hátra, mint előre – a folyosó felé kell továbbmenekülnünk innen; itt azonban újfent farkasszemet nézünk kedvenc tehenünkkel. Hangosan morog és fújtat, láthatólag nem sokáig bírja már újabb érzelmi kirobbanás nélkül – csillapítsuk hát le néhány baráti mozdulattal (SIMOGASD BOCIT). Üldözőink hamarosan beérnek minket, itt meg egy csúnya téglafal állja el az utunkat: kellemetlen szituáció. Most vesszük csak észre, hogy egy selyemzsinór lóg a mennyezetről! Milyen érdekes, ez biztosan a programozó bácsi következő aljas trükkje lesz, de nincs más lehetőség jelenleg a kezünkben (HÚZD ZSINÓRT). A hátunk mögött lévő ketrecek egymás után kinyílnak, és a belsejükben tanyázó ádáz fenevadak szépen rászabadulnak a bennünket üldöző védtelen és tehetetlen tömegre. Az eredmény katasztrofális lesz... Mielőtt még minket is céltáblájául szemelne ki magának valamelyik megtévedt bestia, angolosan távozunk (TÖRD FALAT). Az udvaron egy zsák agyagot látunk (VF ZSÁKOT), valamint egy csomó paráználkodó vécésnéit ábrázoló vízköpőt (MOZDÍTSD VÍZKÖPÖT). A rejtett mechanika szélesre tárja előttünk a kaput, ennél fogva ismételten örömteli látogatásra mehetünk a fivérünk elé.

Öcsénknek adjuk át az agyagos zsákot, és az irányítást – mostantól ismét rajta lesz a sor. Varázsolni fogunk, tudniillik. Az erdei tisztás északi peremén álló roskatag viskó mélyén (TÖRD AJTÓT) egy rusztikus kis viaszfigura várja becsületes megtalálójára érkezését (VF BÁBUT). A szobrocscsa talpára egy elmés versikét véstek, ami azt beszéli el néhány sorban, hogy létezik valamerre egy *Gólem* nevű fickó, aki agyagból készül, és „*van neki szeme is meg agya*”, holott nincs is rászorulva efféle szervek használatára. Hohó, ilyen holmijaink már nekünk is vannak ám! Ugye emlékszünk még a tekercsről tanult gólemes varázslatunkra? A mellékelt útmutatóban valami üstöt emlegettek, amiről pedig korábbi tapasztalataink alapján tudjuk, hogy *Zelda* pincéjében található. Nincs is túl messze, csupán pár ösvénnyel arrébb. A boszorka kitörő örömmel üdvözl, mint rég nem látott ismerőst (kedves tölünk, hogy a kiszabadulásunk óta első ízben szíveskedtünk végre meglátogatni őt), ámde nekünk most nincs időnk holmi bugyuta szócséplésre – nagy serényen egyenest a pincébe vonulunk. Elsőként a zsákot ürítjük ki (NYISD ZSÁKOT ÉS SZÓRD AGYAGOT ÜSTBE), majd a viaszbabut, az üvegszemet és a lüktető agyvelőt is szép sorjában odahelyezzük az agyagpor mellé (R BÁBUT ÜSTBE stb.). Zsákunkat ezentúl a retikülhöz hasonló tárolóeszközként használhatjuk. Ha most az üstben tartózkodó kellékeknek mintegy mellékesen odavetjük azt, hogy *'Zaahron'* (MONDD „ZAAHRON”), akkor kétféle lehetőség van: vagy nem történik semmi (kimerült varázserőnk sürgős frissítésre szorul némi varázs-aperitif elfogyasztása révén), avagy pedig egy csomó elcséplelt alkímista látványosság – mennydörgés és villám, füst és fortyogás – lezajlása után a kísérleti lombikká avanszált boszorkányüstből nagy büszkén előkecmereg egy vidáman integető agyagóriás. A tudományos kísérletbe azonban egy aprócska műhiba csúszik: egyetlen utasításunknak sem hajlandó engedelmeskedni a konok bácsi, ehelyett önállósítja magát, és minden törő-zúzó tudományát latba vetve távozik az önála néhány számmal csekélyebb teremtményekre méretezett csapóajtón át. „*Te jó Isten, mit műveltél már megint, te vadbarom?!*” – dicséri a teljesítményünket hízelgően *Zelda*, aztán odafönről újabb mennydörgésszerű robajt hallunk... Felkapaszkodva a pincéből még éppen látjuk, amint a gólem ügyel-bajjal keresztültöri magát a bejárati ajtó fogyó maradványain, azután egy vidám erdei túragyaloglásra indul. Kétségbeesetten eredünk a nyomába, vagy még ennél is jobb, ha *Tongrakkal* megvárjuk őt a cölöperőd kapuja előtt – mert bizony-bizony hazafelé tart a drága. (Célszerű lett volna már jó előre idekészülni, minthogy eléggé hamar megteszi az utat.) Amikor megérkezik oda, illendően bekopogtat (a tölgykapuból maradt

faforgácsot messze sodorja a szél), majd kedvesen egy barackot nyom a kicsivel beljebb strázsáló őrszem kobakjára, aki erre bezúzott koponyával hanyatlik a földre. Önnön faragatlanságától nekikeseredve kis barátunk végül még a kőfalat is maga ellen hívja – ebben a küzdelemben azonban már ő marad alul. Ennél fogva nem marad belőle több, mint amennyi kezdetben volt: egy jókora kupac agyagpor a sarokban. Mindamellet hasznos szolgálatot tett nekünk a pincelejáró szabaddá tételével. A dohos pincebörtön legmélyén egy rozsdás vasajtó társaságában egy kiéhezettnek látszó fogolyra bukkanunk (BESZÉLJ RABBAL), aki elpanaszolja nekünk a bánatát: azelőtt *Csattogó Protézis* főszakácsaként tevékenykedett, ám egy ízben elkövette azt az óriási baklövést, hogy (gazdája közismert allergiájáról megfélemedkezve) véletlenül fokhagymalevest merészelt készíteni ebédre... A minden humorérzéktől mentes vérszopó ettől éktelen haragra gerjedt; jótevője pedig életfogytiglant kapott harmadolás nélkül. Ám ez még mind semmi: bosszúból azóta minden áldott nap fokhagymalevest adnak neki enni! (Igen, értjük, biztos attól ilyen bűdös...) Mint az ízek és illatok avatott mesterének, érthetően roppant kinszenvedést okoz neki a dolog; szegény barátunk már az öngyilkosságra is gondolt, amikor jöttünk mi, és megmentettük attól, ami a halálnál is rosszabb... Persze könnyen beszél ez az úriember, hiszen nem tudja még, mi vár rá a részünkről – megkóstoltatjuk vele a saját remekművünket (ADD GYÜMÖLCSTORTÁT RABNAK). Iszonyodva döbbenünk rá, miféle szörnyeteget csinál embertársainkból a hosszú börtönélet: ez az elállatiasodott ex-szakács ugyanis kitűnő étvággal elfogyasztja az elébe helyezett undorító masszát, s ráadásul nem győz hálálkodni nekünk eközben a kapott pompás lakomáért... Arra sem figyel fel az önfelelt falatozás közepette, hogy egyik szeme – ami üvegszem volt – elegánsan kipottyan az üregéből, és csilingelve összetörik a padlón. Nicsak, nicsak! (VF KRISTÁLYT) Ekkora hálát nem is vártunk volna tőle.

### **A kék kristály:**

Na ez lesz az, ami most közkívánatra elmarad. A hatodik kristály beszerzése ugyanis már a leírás eddigi terjedelmét tekintve is luxusszámba megy – nekünk pedig úgyis csupán öt darabra lesz szükségünk a teljes sorozatból. Nem kell megijedni, a játék enélkül is teljesíthető, és így legalább marad némi önálló fölfedeznivaló is a kedves kalandoroknak. Amennyiben valaki sikerrel végigszenvedné magát a játék homályban hagyott részein, a *Tökös-mákosban* természetesen leközzöljük a beküldött megoldásokat (a helyes megfejtők közt tíz csomag intimbetétet sorsolunk ki).

*(Igen, ez a fenti bekezdés az eredeti CoV Évkönyvből származik, a történeti hűség végett meghagytam, bár ezennel elhiteltelenítem, hiszen folytatólagosan itt olvasható lentebb az az ominózus kihagyott rész, amelyik a Különszámban később mégis megjelent: – O. R.)*

Ismételten a kimondhatatlan nevű fővárosban akad egy kis dolgunk: legelőször is egy ásóra lesz szükségünk, amit azonban már korábban megvásároltunk, így nem kell vesződünk vele most. Ha már úgyis erre járunk, vehetnénk viszont egy zacskó szárított vízbölgőt – ami szintén a vegyesboltban kapható –, azután a városka temetője felé húz bennünket kicsike szívünk. A temető igen lepusztult állapotban van, és az errefelé vezető utakat is fölverte már a gyom: ami annak köszönhető, hogy a városlakók jó ideje nem mernek kijárni ide meglátogatni elhantolt szeretteiket. Aminek természetesen szintén oka van: szeretteik földi maradványai ugyanis – a hely szelleméhez egyáltalán nem illő módon – pajkos kisgyermekként szaladgálnak és viháncolnak a sírkövek közt. Hogy ennek mi az oka, azt már nem tudjuk megállapítani (talán csak az, hogy ne legyen túl egyhangú a játék); az viszont tény, hogy egyikük mindjárt „véletlenül” nekünkrohan, és beletaszít bennünket egy nyitott

sírgödörbe, a többiek pedig – szintén merő véletlenségből – sebesen a fejünkre kaparják a földet – aminek eredményeképpen legközelebb már eggyel többen fognak itt randalírozni... Mindezt elkerülhetjük, ha még idejekorán barátaink fülébe suttogjuk egyik kedvenc kifejezésüket (MONDD „HVUOR”), amitől olyannyira megsértődnek ezek az infantilis zombik, hogy duzzogva elvonulnak, s így nem zavarnak bennünket a további hullagyalázásban (ÁSS). A kutatás nem várt eredménnyel zárul: legnagyobb sajnálatunkra ugyan senkit sem sikerül exhumálnunk, ellenben fájdalomdíjul találunk egy egyszerű kis horgot (VF HORGOT). A várost a domboldaltól délnyugatra fekvő kukoricáson keresztül célszerű elhagyni, mivel így összekötjük a kellemest a hasznossal, azazhogy útközben törhetünk magunknak egy cső kukoricát (VF KUKORICÁT), amire hamarosan szükségünk lesz majd. Hogy mennyire hamar, az attól függ, nem mulasztottunk-e el megtenni néhány érdekesnek tűnő dolgot a játék folyamán: egyfelől megadni a „kegyelemhúzás” szegény, balsorsú, karóba húzott felebarátunknak az aranybánya mélyén (HÚZD KI KARÓT), másfelől meglátogatni *Kunigundát*, aki a szülőfalunk örömlányaként punctionál, és akinek szép, hosszú, ám jobb sorsra érdemes haja egész a földet söpri. Kedveskedjünk neki valami apró ajándékkal (ADD KÓRÓT KUNIGUNDÁNAK) (...*vicces közjáték, hogy valaki a Különszámban tévedésből átszerkesztette itt a KÓRÓt KARÓra...*), aminek olyképpen megőrül, hogy nemcsak zokon, de egyáltalában még csak észre sem veszi, amikor egy kicsit megritkítjuk a hajzatát (TÉPD HAJSZÁLAT). Ezáltal birtokunkba került egy karó, egy horog és egy hajszál, avagy másképpen mondva egy hajszál, egy horog és egy karó – de mit lehet ezekkel kezdeni? (KÉSZÍTS HORGÁSZBOTOT) Csodás kezdeményünket akárhol kipróbálhatjuk, amerre víz van, csupán csak a tengerpartot kerüljük el – tehát legyen ez mondjuk a tópart (HORGÁSSZ). Legnagyobb örömünkre nem fogtunk semmit – ami nem is túlságosan meglepő, tekintve, hogy elfeledtük a csalit is alkalmazásba venni (TEGYÉL KUKORICÁT HOROGRA). Csakhogy ez még mind nem elég: egy SZÓRD VÍZIBOLHÁT VÍZBE is szükségeltetik az elsőprő sikerhez (HORGÁSSZ): a procedura végén egy méretes guppi vergődik a horgon... Ne dobjuk vissza a zsákmányt, vagy legalábbis még ne: valamelyik tengerparton ugyanis még jó lesz majd további csalinak (HORGÁSSZ). Második áldozatunk már egy valamivel figyelemreméltóbb teremtés lesz, a táplálkozási lánc egyik hínárba gabalyodott csúcsragadozója (V SELLŐT), aki most ráharapott a halacskánkra, és így horogra került szegény. Megpróbálhatunk szóba elegyedni vele (BESZÉLJ VELE), mire nagy nehezen elárul nekünk egy rejtélyes varázsigt ('*Gworin*'-nak írják, s hogy mire való, azt nemsokára megtudjuk), aztán egy ingerült uszonycsapással visszacsobban a vízbe, és végérvényesen eltűnik a szemeink elől.

Következő utunk a rabszolgapiacra vezet, ahol újabb hölgytársaságra teszünk szert: egy leprás goblin és egy rokkantnyugdíjas ogre bizalomgerjesztő társaságában egy *Mona Lisaura* nevezetű albinó rabszolgálynak várakozik itt, bágyatag mosollyal beletörődve elkerülhetetlen sorsába (VEDD MEG LÁNYT). A kereskedő kereken 163 *tmorgh*-ot követel érte tőlünk, alkudni pedig nem lehet – a leprást, igaz, egy huszasért is odaadná, de az meg nekünk nem kell... Ha tehát nincs nálunk ennyi készpénz, akkor kénytelenek leszünk előbb különféle értéktárgyainkat pénzzé tenni, olyanokat, amire már nincsen szükségünk: a lantot, a pipát, a kardot, valamint egyéb ingóságainkat. Szükség esetén akár még a ruhadarabjainkat is elkótyavetyélhetjük, de ha nem akarunk egyiktől se megválni, akkor sincs semmi vész: a bányában egy aranyrögre, a mocsári kupolaépületben (némi áskálódás után) egy szép darab rubinkőre bukkanunk (és ott van még a kehely, az ékkő... stb.) – vagy ha már minden kötél szakad, még mindig eladhatjuk az egyik kristályunkat (200 *tmorgh*-ot kapunk érte!), hisz nekünk úgyis csak öt darabra lesz szükségünk a készletből, és éppen most készülünk magunkhoz venni a hatodik példányt... A lehetőségek tehát rendkívül változatosak: ki-ki úgy jut pénzhez, ahogyan csak akar, a lényeg csupán az, hogy meglegyen a kívánt összeg – ennyi pénzből még *Raernont* is ki lehetne váltani, ha nem volna máris szabad.



Délnyugatra innen a kikötőben egy hajót ringatnak a tenger hullámai, ami korábban gazdátlanok látszott, ám azóta mégis elfoglalta őt a visszatérő tulaj: *Sam Sung* nevű barátunkat találjuk itt (BESZÉLJ SAMMEL), aki ezennel meghív bennünket egy kis tengeri sétahajózásra. Természetesen nem utasítjuk vissza (MONDD NEKI „IGEN”), de csak ha már mindkét fivérrel a fedélzeten állunk, merthogy a következő epizód újfent csapatmunkát igényel majd. Az országunktól délre elterülő kisebb *Langerhans*-szigetek egyik példányán érünk partot, a sziget belsejét sűrű bozót borítja. Valahol a bozót mélyén egy kunyhóban egy teleport-démonra lelünk, de ahhoz előbb még meg kell találnunk a rézkulcsot is, ami a viskó ajtaját nyitja. Sok sikert a kereséshez (a „KERESD” parancs ismeretében nem lesz túlságosan nehéz), mi most inkább nyugat felé vesszük utunkat – ahol a bokrok közül egy szilárd kőfal magaslik elénk, és zárja el a további utat. Turistalátványosság gyanánt egy hatalmas, faragott kőarc díszíti a falat (V ARCOT). Mondjunk neki valami szépet (MONDD „GWORIN”), mire a kőarc elmosolyodik, ránkkacsint, azután rést nyit nekünk a kőfalon, amelyen keresztül a sziget elkerített, belső területére jutunk. Ez egy roppant különös vidék: örökös jég és hó fedi a földeket egészen a kőfal határáig. Nem is hiányzik ahhoz sok, hogy záros határidőn belül keményre fagyjunk; ámde szerencsére idejekorán megérkezik a felmentő sereg: egy pufajkás szatír rohan felénk rikoltozva, a patái nyomán porzik a hó... A különös szerzet haladéktalanul felnyársalna bennünket idétlen kecskeszarvaival – hacsak mi nem foganatosítunk ellene bizonyos óvintézkedéseket (GYÚRJ HÓGOLYÓT ÉS DOBD VELE SZATÍRT). Épp a szeme közé találunk: a rokonszenves úriember ajultan terül el a keményre gyúrt „ajándéktól”. Az öltözéke nekünk éppen megfelel (VF PUFÁJKÁT ÉS HORDD AZT), s így nem kell dideregnünk immáron a fagyban – mehetünk tovább az innen délnyugatra található jégbarlang felé. A jégbarlang mélyén újabb megrendítő találkozásban lesz részünk: egy csimpánz vállán egy papagáj üldögél itt (V PAPAGÁJT) – a madár feje búbját pedig egy gyönyörű kék kristály ékíti! Óvatosan puhatolózni kezdünk a témával kapcsolatban (BESZÉLJ MAJOMMAL), mire megtudjuk, hogy a sziget kormányzójával és kedves nejével van dolgunk személyesen – valaha legalábbis ezt a tisztséget töltötték be itt, egészen addig, amíg valami rosszindulatú mágus állattá nem varázsolta őket... (Véletlenül éppen a sziget „lefagyasztása” is az ő lelkén szárad.) A zavaros elbeszélésből aztán kiderül, hogy a kislányukat is elrabolta tőlük az ördögös bácsi; de ha a leány visszatérne ide, akkor egészen biztosan megtörne a varázs, és ők ketten újra szabadok lennének. Mi már szóhoz se jutunk a párbeszédben, ugyanis ebben a percben mosolyogva előlép a hátunk mögül *Mona Lisa*, az albínó rabszolgálya... „*Kislányom!*” – makog fel a csimpánz meghatottan, azonban várakozásaival ellentétben valami egészen másféle dolog történik: hitvesével egyetemben mindketten lisztukaccá változnak, a leány ugyanakkor díszpinttyé; majd – alapvetően magevő természetének fittyet hányva – jóízűen felcsipegeti balsorsú szüleit a földről; végül csőrébe kapja a gazdátlan kristályt, és nagy pimaszul elrepül vele a kijárat felé...

Akárcsak a gólemnél, itt is célravezetőbb, ha nem szaladunk utána, hanem a tengerparton megvárjuk őt *Tongrakkal* (LÓDD DÍSZPINTYET NYÍLLAL). A nyilvánzó megsebzí a szárnyát, mire a madár kiejti csőréből az ékkövet – amelyet mi (VF KRISTÁLYT) röptében elkapunk –, azután szárnyal tovább a tenger felé: s ezzel végre letudtuk ezt is...

### A végjáték:

A drámai színezetű utolsó lépések megtétele előtt forradalmi jellegű bevásárlókörra indulunk a fővárosba (már megint). A szokásos világítóeszközökön kívül (lámpaolaj, gyertya, gyufa) ezúttal veszünk még egy doboz macskaeledelt is, valamint egy pár füldugót és egy tekercs kötelet. Utána jelentőségteljes léptekkel odaporoszkálunk valamelyik szimpatikusabb

teleport-démonhoz, és – jó előre meggyújtott gyertyával a kezünkben – felszólítjuk őt *Laza Tinó* nevű testvérének kiadatására (ez az a példány, amelyikről sosem lehet tudni, merrefelé kolbászol éppen). (MONDD NEKI, HOGY „LAZA TINÓ”) A démon kecsesen összeérinti két kampójának hegyét, amiből kék színű villámok ugranak elő, azután megfordul körülöttünk a világ, és a következő percben valami egészen más helyen találjuk magunkat. Itt tartózkodik az említett démon, akinek különös neve egy aprócska testi fogyatékoságára utal: egyik kampója egy kissé lazábban illeszkedik a csuklójához, mint kellene – ennél fogva némiképpen lötyög. Talán szégyelli ezt, és emiatt vándorol mindig újabb helyszínek felé – ki tudja? Az mindenesetre már a gyermekek körében is közismert tény (?!), hogy minden egyes teleport-démon fokozottan allergiás a dohányfüstre: szépen faragott fapipánknak pedig, mint azt észrevehettük már eddig, az általunk belekényszerített „gyógynövényen” kívül egy jó adag pipadohány is az alapkonfigurációjához tartozik. Mindezekből következik egy apró kis tréfa (GYÚJTSD PIPÁT GYERTYÁVAL). Démonunk a dohányfüstöt belélegezve pillanatokon belül elveszíti az eszméletét – feltételezve persze, hogy időközben nem gyalogolt arrébb (ha meglépett volna, a pipával a kezünkben addig üldözzük, míg elájul). Mihelyt megtörtént a dolog, a pipánkat természetesen ezúttal is takarékosan üzemen kívül helyezzük (OLTSD PIPÁT). Az elkábult démon néhány percben belül magához tér, az élete addig is a mi kezünkben van. Ezzel a módszerrel, ha úgy tetszik, akár a sziget valamennyi démonját eltehetjük láb alól – jóllehet egy ilyen keresztres hadjáratnak nem túlságosan sok értelme van azonkívül, hogy megfosztjuk magunkat egy kitűnő közlekedési lehetőségtől. Még ezt az egyet sem szükséges feltétlenül elpusztítani, hiszen így is könnyedén leszerelhetjük róla ama bizonyos kampót (VF KAMPÓT), és nem fogja visszakövetelni tőlünk. (Még tán örül is neki, hogy megszabadította tőle valaki végre...) Következő utunk az óriástetűhöz vezet, akivel szintén valami nagyon csúnya dolgot fogunk művelni (ADD CUKROT TETÜNEK). „*A kockacukor el van vetve!*” – kiáltunk elszántan, és ízelt lábai elé hajítjuk a szacharózból készült hexagont. A szerencsétlen persze nem képes ellenállni a kísértésnek, és mohón benyalja az édességet – s utána hirtelen megdermedve előrezuhan. Ki hitte volna, hogy cukorbeteg volt?! Északkeletre továbbhaladva egy bezárt ajtóhoz érkezünk, amelyen öklömnyi lyuk tátong. Előtte egy sziklaasztalkán egy mérleg látható, fölötte a falon egy kis fatábla függ (OLVASD TÁBLÁT). „*Ha az összes kristály a helyén van, kérjük kopogni!*” – szól a felirat. Hát ha csak ez kell, rajtunk ne múljék! Helyezzük el szépen kristályainkat a mérleg serpenyőjében (TEDD MÉRLEGRE VÖRÖS KRISTÁLYT stb.), egymás után mindet, azután *Raernonnal* is kutyagoljunk el ide, és az önála található példányokat is juttassuk hasonló sorsra. Lehetőleg ő maradjon az is, akivel a bentlakókat értesítjük a nagyszerű eseményről (KOPOGJ AJTÓN). Az ajtóba vágott nyíláson kinyúl egy karmos kéz, és fölmarkolja a mérlegen talált ékköveket, majd miután visszahúzta őt a gazdája, az ajtó is váratlanul kivágódik – és olyan alaposan orrba vág bennünket, hogy abban a percben elveszítjük az eszméletünket. Bátyánk azonban az eszénél marad, és sikerül megfigyelnie az ajtó túloldalán felbukkanó, majd eltűnő csuklyás alakot... *Csattogó Protézis* volt az! Jól csőbe húzott minket a nyavalyás.

Ostobaságunkat átkozva szaladunk utána, ám a következő barlangban olyan mennydörgő hangerejű tengerzúgás csapja meg a fülünket, hogy menten belepusztulunk az iszonyú hangzavarba... Ezért is hoztunk magunkkal földugót (VISELD FÜLDUGÓT). Egy hatalmas barlangcsarnokban állunk, melynek északi oldala a verőfényes égboltra és egy szikrázó tengeröbölre nyílik – a hullámok hátán pedig egy ősi gálya ring! (Hurrá! Megtaláltuk!) Van itt egy kapcsoló is (NYOMD GOMBOT). Nocsak, úgy látszik, ez is a vámpír egyik szeretetteljes mesterkedése volt: a dübörgő morajlás egycsapásra normális hangerejűvé csöndesedik. A célját azért így is elérte vele a huncut koma, hiszen amíg mi ezzel szöszmötöltünk, addig ő a kristályaink segítségével szépen kihajózott a nyílt tengerre, és most aztán törhetjük a fejünket, hogy miképpen eredjünk utána. Nem kell sokáig tanakodnunk a

dolgon, amennyiben eszünkbe ötlik, hogy van nálunk egy bizonyos trójai falovakat hívó síp, amelyet egy szegény, megboldogult farkasembertől örököltünk még valamikor a játék elején (FÚJD SÍPOT). Nagyszerű eredmény: a kárpitozott faparipa épp a megfelelő helyre – a vízbe csobbanva – jelenik meg előttünk (ÜLJ FALÓRA). Ebben a pillanatban elsőpró hangulatú háttérzene kíséretében felbukkan a bejáratnál *Zelda*, a boszorkány, zöld színű macskája, valamint néhány tétova tekintetű élőhalott kíséretében (aggódik értünk a drága, nehogy bármi balhéba keveredjünk nélküle), valamint az időközben magához tért öcsikénk is csatlakozik a díszes kompániához – azzal (most, hogy mindenki így együtt van) mi is kifutunk az óceánra. Némi cserekereskedelem lebonyolítása után (ADD MACSKAELEDELT RAERNONNAK, VF PUMPÁT) kezdhethük azon is törni a kobakunkat, hogyan érjük utol az előttünk haladó hajót, ami mellékesen alapjáraton is sokkal sebesebb nálunk, így meglehetősen gyors iramban távolodik. Annyira azért még nincs messze, hogy egy jólfejlett barbárkar meg ne tudná csáklózni (KÖSD KÖTELET KAMPÓHOZ ÉS DOBD KAMPÓT HAJÓRA). A kampó a korlátba akad, és a derekasan gyorsuló hajótest akkorát rándít a kötélen, hogy a váratlan lendülettől magunk is a tengerbe esünk. A kötelet persze nem engedjük el közben, így mind messzebbre távolodunk a barátainktól, akik vidáman integetnek utánunk... Nincs más hátra, mint előre (MÁSSZ HAJÓRA). Végre a fedélzeten állunk – ahol azonban legnagyobb meglepetésünkre egy teremtett lelket sem látunk. Találunk ellenben egy csapóajtót, amin leereszkedünk a hajókabinba, ahol egy rég nem látott jóbaráttal lesz újabb randevünk (V VÁMPÍRT). Párviadalra hív ki bennünket a merész kis fogatlan (BESZÉLGESS VELE). „*Csak te meg én!*” – mondja. – „*Szemtől szembe!*” Na még mit nem. (EDD FOKHAGYMÁT ÉS LEHELJ VÁMPÍRRA) Ettől elég hamar megváltozik a véleménye: ájultan puffan a lábaink elé. Gyakorlott hullarablók lévén tüstént kikutatjuk föllelhető értéktárgyait (VF PROTÉZIST). Rátapintottunk a lényegre: ez rejti magában a vámpír hatalmát, aki a műfogsorától megfosztva – akárcsak holmi kisnyugdíjas – tökéletesen ártalmatlannak bizonyul: olyan, akár egy fogatlan oroszlán. Megható színjátékkal a lábaink elé borul, majd fejét a padlódeszkákhoz verdesi, és így sopánkodik: „*Könyö'göm, ne tedd eft ve'em! Add viffa a p'otévífemet, éf gavadgá teflek!*” Sajnos egyetlen szavát sem értjük, és ráadásul a társasága is feltűnően unalmassá vált az utóbbi néhány percben, felballagunk hát a fedélzetre egy kis friss levegőt szívni. A vámpír természetesen mindenhová alázatosan a nyomunkban kajtat, és hebegve könyörög a műfogsora után – ami egy idő után annyira idegesítővé válik, hogy ökölbe szorított jobbkezünk önkéntelenül is megrándul egy csöppet, s a protkó így egészen véletlenül a tengerbe pottyan belőle (DOBD PROTÉZIST TENGERBE). „*Neeeee!*” – visítja a vámpír, azzal kétségbeesetten utánveti magát, hogy kihalássza a habok közül, és mentse, ami menthető, mi pedig kaján kárörömmel gondolunk arra, milyen kellemetlen is tud lenni olykor, amikor egy vámpír nem tud úszni. „*Fegíppég!*” – kiabál még a messzeségben egy egyre távolodó kis hangocska – aztán már csak a hullámok monoton zúgása hallatszik... Néhány napig tartó hajókázás után kikötünk egy kopár kis szigeten, aminek különös jellegzetessége van: nem tudjuk elhagyni a környékét, mivel a szelek minduntalan visszafújják a hajónkat ide.

A szigetre lépve, hogy életünk továbbra se maradjon túlságosan szürke, mindjárt egy bömbölő sárkány trappol felénk. Egy igazi kalandor persze nem hátrál meg egy ilyen kis semmiség előtt, hanem felajzza rettenthetetlen íját, és könnyedén leteríti vele az ádáz fenevadat (LÓDD SÁRKÁNYT PUMPÁVAL). A sárkány a szemei közé tapadt vécépumpától, nomen az elcsépelet poéntól őrzöngve visszarohan oda, ahonnan jött. Hatalmas hősünk természetesen nem éri be ennyivel: minthogy a hullőnek sajnálatos módon nyoma veszett, bosszúból kénytelen lesz az egész szigetet elpusztítani. Erre az innen nyugatra elhelyezkedő épület kiváló lehetőséget biztosít (RÚGD AJTÓT). A házikóban egy piros gomb található – a műszerfal körül azonban egy csomó zombi akadékoskodik, akik tehetetlenkedő tolongásukkal megakadályoznak benne, hogy közelébb jussunk hozzá (V ZOMBIK). Az öltözékükön található emblémák alapján hökkenten ismerjük fel őket: ez a

játék kezdetén kihalászott idegen hajóroncs eltűnt legénysége! Szegények, miféle csúf véget értek – kárpótoljuk hát őket egyik kedves, régi csecsebecsójuk visszaszolgáltatásával (ADD RÁDIÓT ZOMBIKNAK). Valamelyikük homályosan felismerni véli a szerkentyűt, vagy legalábbis úgy tűnik, azzal félrevonulnak az egyik sarokba rádiózni. Most már nincsenek útban (NYOMD GOMBOT). Mesterkedésünk nyomán felharsan egy megnyugtató, fémes hang, és így szól: „*Figyelem! Önmegsemmisítés indul! Detonáció 3 perc múlva...*” Nemigen ismerjük ezeket a furcsa kifejezéseket, de mivel már úgyis unatkozni kezdtünk, kényelmesen sétálva megindulunk a hajónk felé. A három percből hamarosan kettő lesz, majd egy, míg végül annyi sem marad, s mi boldog elégtétellel látjuk, amint előbb a házikó, majd később az egész szigetecske is apró darabokra robban szét. Az elszórtan található kisebb északi szigetecskék egyik központi szerepet játszó példányával volt dolgunk az imént, amelyek a területükön őrző-védő funkciókat ellátó, távirányítású sárkányok és vécésnénik révén voltak hivatottak elvágni országunkat a külvilágtól – ezt az egész védelmi rendszert most egyetlen gombnyomással hatástalanítottuk. A különös szélhatás is megszűnt, s a robbanás lendülete messzire ellöki innen a hajónkat, így akadály nélkül folytathatjuk utunkat az óceánon át. Hogy merrefelé tartunk, arról egyelőre halvány sejtelmünk sincsen – de mindenesetre áttörtük a kordont, amelyen oly sok hajó fennakadt már előttünk. (Halkan megjegyezzük: nem is volt olyan nehéz.) Újabb párnapos tengeri utazás vár ránk, azután egyszer csak feltűnnek a láthatáron egy csillogó metropolisz: *New Ork City* felhőkarcolói. Kisvártatva behajózunk, és partra szállunk valami elhagyatottnak látszó rakparton – két darab túlbuzgó közbiztonsági alkalmazott azonban elállja a további utunkat.

*Raernonék* ezalatt ugyancsak gondtalanul süttetik a hasukat a tengeren, mígnem lassanként partra sodródnak ők is. Pechjünkre épp egy üdülőkörzetben sikerül partot érnünk, ahol lelkesen integetve szaladunk a különös módon, mozdulatlanul a homokban heverő emberpéldányok felé. Baráti üdvözlésünk azonban meglehetősképpen elutasító magatartásra talál: a mostanáig tetszhalottnak látszó fürdőruhás nénik és bácsik hirtelen rémülten felugrálnak, és hangosan kiabálva mutogatnak felénk. Egy darabig iszonyodva bámulnak ránk, aztán egyszerre ordítva berohannak a házaikba, és ajtót-ablakot bedeszálnak előlünk... (Talán egy-két puskalövés is eldördül a háttérben.) A velünk tartó élőholtak ekkor tanácstalanul összenéznek: nem értik, hogy mi üthetett ezekbe a szerencsétlenekbe, amitől ennyire megrémültek (alighanem valamilyen sajátosan furcsa üldözési mániájuk van – ez az egyetlen logikus magyarázat). Egy darabig céltalanul lófrálunk a néptelen utcákon, majd szirénázást hallunk, és néhány ijesztő szerkezet érkezik, melyekből ideges kékruhás emberkék ugrálnak elő különös fémdarabokkal a kezükben, és valamilyen idegen nyelven ordibálnak nekünk. A vége persze az lesz a dolognak, hogy egy kellemes, hűvös helyen találjuk magunkat, csinos kis fémrácsok mögött... Na ezt az egyet már otthonról is ismerjük, és igencsak sérti az önérzetünket, hogy ismeretlen barátaink ekkora vendégszeretetet tanúsítanak irántunk. Cellánk előtt egy félénk, fiatal közrendőr poroszkál, és megrökönyödve szemléli a társaságot. Benne van az utolsó reményünk. Szerencsére a macska is velünk van, mely kifér a rácsok között, s ráadásul napok óta alig ettünk valamit (beleértve őt is). Macskaeledelünk csodálatos módon mégis érintetlenül maradt – mondhatnánk például, hogy direkt erre az alkalomra tartogattuk (DOBD MACSKAELEDELT RENDŐRRE). A dobozból kifröccsenő vitamindús tápanyag szétkenődik a rendőr öltözékén, a cicát pedig – megpillantva ezt – mintha ágyúból lőtték volna ki, úgy ugrik utána... Olyan derekasan lát neki a jóízű falatozásnak, mintha csak egy reklámfilmben szerepelne éppen, s a lezajlott lakomára nemsokára csupán a rendőrbácsiból megmaradó néhány vérfoltos csontocska emlékeztet, ízlésesen leszopogatva, a sarokban... A skodri egy jóllagott böffenés kíséretében elegánsan berúgja nekünk a kulcsot a rácsok közt (NYISD AJTÓT BÖRTÖNKULCCSAL), és máris újból szabadon garázdálkodhatunk. A rendőrség épülete előtt a bűnüldözési csúcstechnológia

egyik jeles képviselője parkol (SZÁLLJ TRABANTBA). Fogalmunk sincs, mi mindent kell egy efféle kasztniban csinálni, de mivel láttuk már őket gurulni az utcán, természetesen megkíséreljük elindítani ezt is (INDÍTSZ AUTÓT). Kíváncsian matatunk a műszerfalon, valamint az egyéb érdekes kallantyúk közt összevissza, aztán egyszer csak döbbenet észleljük, hogy a különös járgány megindult alattunk... Most már nem lehet kiszállni belőle, és megállni sem tudunk, így rémülten kapaszkodunk a kormánykerékbe. Őrüdt ámokfutóként kacskaringózunk a városon át, feldöntve mindent és elgázolva mindenkit, aki és ami csak az utunkba kerül – mígnem egy mellékutcából kitekintve két darab gyanús fickót veszünk észre, amint éppen a bátyánkat molesztálják. Több se kell nekünk, feljük hajtunk nyomban... A rendőrök üvöltve a tengerbe esnek, a *Trabant* pedig összetörve landol egy villanyoszlop tövében. Így most már senki sem keresztezi az utunkat: elindulhatunk a szomszédos utcán. Egy gyönyörű szép nyaralóhoz érünk, ahol a házőrzőként alkalmazott tüzes pillantású, elektromos kertitörpe habozás nélkül pusztító erejű lézersugarakat lövell ránk a szeméből... Kvarcóránk üvegfedelével azonban könnyedén visszacsillantjuk rá a végzetes pillantást (TÜKRÖZD LÉZERSUGARAT KVARCÓRÁVAL). A giccses díszítőelemről így teljes nyugalommal állíthatjuk majd a bírósági tárgyaláson, hogy voltaképpen önszemével vetett véget életének. Az épületben a program szerzőjéhez lesz szerencsénk, akit sajnos nem lehet lemészárolni (BESZÉLJ ROBIVAL), ellenben gratulációi kíséretében tudatja velünk, hogy a küldetést sikeresen teljesítettük, és most már tényleg csak egyetlen utolsó lépésre lesz szükség a tökéletes boldogsághoz – arra, amit ő sosem volt képes megtenni, és ezért bízta ránk a feladatot, melynek érdekében hozott létre bennünket. Lássuk csak (V SZÁMÍTÓGÉPET). Fejünket kidugva a képernyőből, döbbenet észleljük, hogy ebbe a gépbe is ugyanaz a program van betöltve, amelyben mi magunk is szereplünk, így valójában nem is mi irányítjuk a programot, hanem az vezérel minket. Sőt, hogy a dolog még átláthatatlanabb legyen, mi magunk is csak ennek a játékprogramnak a kivetített alkotórészei vagyunk, azaz nem vagyunk egyéb, mint egy egyszerű byte-sorozat a memóriában, miközben ugyanazokat a byte-sorozatokat irányítjuk, amelyek valójában mi vagyunk, és akik közben bennünket manipulálnak... Ennek a skizofrén állapotnak haladéktalanul véget kell vetni, mielőtt még meggondolnánk magunkat... vagy ők meggondolnának minket... vagy... (KAPCSOLD KI SZÁMÍTÓGÉPET) Ami ezután következik, az egy rendkívül zavaros, egy kissé hosszúra nyújtózó, és némiképpen összefüggéstelennek is tűnő história (melynek végén azt sem tudjuk már, hogy mi a valóság, és valahol a legvégső téboly táján csúcsosodik ki), s mivel senki elől nem óhajtjuk lelőni az utolsó poénokat, most inkább titokzatos hallgatásba burkolózunk. (Meg egyébként is, rettenetes kétségek gyötörnek: mindezek után sem kaptunk megnyugtató választ arra a kérdésünkre, vajon tényleg csak egy nyomorult byte-sorozat vagyunk-e a memóriában...?!)

*(Namost hogy nagyjából így elértünk a végére, tulajdonképpen még hálásak is lehetünk érte, hogy az eredeti, hosszabb játékleírás a sors kegyelméből elveszett. Talán elképzelhető, hogy 2012-ben újra előkerül valahonnét, napvilágra hozzák, és akkor a mayák jóslata a világvégéről is valósággá válik... Addig is mindenkinek további boldog új évet, és kösz a halakat, meg üdv! – O. R.)*

*A gálya (ismertető weboldal):* <http://istennyila.hu/hun/game/0005/0000.htm>

*Játékaim (1987-2001):* <http://istennyila.hu/hun/program/0004/0000.htm>

*Honlap (főoldal):* <http://istennyila.hu/>

**Olessák Róbert (1994-2011)**