

A Bizonytalanság Börtönében

Részletek

SZLOBODNIK GÁBOR



HORROR · DARK FANTASY

EGY INTERAKTÍV REGÉNY ELÉ

A könyv hátlapján, valamint jelen bevezető címében egyaránt az „interaktív regény” meghatározással találkozhat az olvasó, mely elsőre (a műfajt nem ismerők számára legalábbis) talán furcsának hathat. Pedig az interaktív regénynem új találmány: évtizedek óta létezik, sőt lassan egy fél évszázada, igaz, legnagyobb sikereit nem is olyan régen, a nyolcvanas-kilencvenes években érte el, a műfajt megreformáló, és a szerepjátékokhoz hasonló szabályrendszerrel kiegészítő Steve Jackson-Ian Livingstone páros által. Ezen könyvek jellemzői: a fordulatos, lényegében szabadon alakítható, rövid fejezetekre osztott történet, melyben lapozgatással juthat előre az olvasó, cselekedetétől függően mindig más-más pont révén; az ebből eredő, nem mindennapi szabadság (hiszen az olvasó maga irányítja az eseményeket); és az újabb kötetek esetében az értékekre és képzettségekre alapuló szabályrendszer, mely szerint időről-időre dobókockával kell eldönteni, hogy sikerült-e az olvasó egyik cselekedete, avagy erősebbnek bizonyult-e az útjába kerülő ellenfélnél.

Jacksonék sorozata, az angol *Fighting Fantasy* nálunk is népszerűnek számított (magyarul *Kaland-Játék-Kockázat* címen futott), s bár a rendszerváltás környékén itt is komoly rajongótábora volt ezen könyveknek, főként a fiatalabb, akkor még lényegesen többet olvasó korosztály körében, mára ez a láz – sajnos – lecsengett. Magyarázható ez a szerep- és számítógépes játékok térnyerésével, mostanra már szinte egyeduralmával, az olvasási kedv háttérbe szorulásával, az internet elterjedésével, és még számtalan mással; tény azonban, hogy az évek múlásával az efféle interaktív kötetek rétegműfajjá váltak, s ez az egész világon megfigyelhető. Külföldön

ugyan a nagyobb piac folytán mind a mai napig képes tisztességes eladásokat produkálni a sorozat, mely rendre újabb és újabb részekkel jelentkezik (a legtöbbet már harmadszorra-negyedszerre adják ki, ami szintén sokat elárul), nálunk viszont az ezredfordulóra szinte teljesen ismeretlenné váltak ezek a könyvek, és kicsiny ország lévén, hamar el is lehetetlenedtek. Csupán egy maroknyi rajongó maradt, és a magát tiszteletreméltóan mai napig tartó hazai sorozat, a *Harcos Képzélet*, ám sokak szerint az évek múlásával ez is felhígult, érdektelenné vált.

Az interaktív regények (vagy hogy hétköznapiabb szóhasználatat éljek, a „lapozgató könyvek”, „játékkönyvek”) kora tehát látszólag leáldozott. Pedig hatalmas, részben még kiaknázatlan lehetőségek rejlenek a műfajban: kellő írói vénával rendelkező, és ezen könyvek szabályait, felépítését ismerő szerzők egy-egy ilyen könyvvel akár egy regénynél is sokkalta többet adhatnak az olvasónak (gondoljunk csak a szabadságra, és arra, hogy itt valóban a kötet lapjait forgató dönthet mindenről, már ami a történetet alakulását illeti). Sajnálatos, hogy erre csak nagyon ritkán akadt példa (a magyar sorozatból szinte csupán a kiváló dark-fantasy író, Kornya Zsolt által jegyzett *A fenevad nyomában*-t említhetjük), és hogy a legtöbb hasonló könyv, még a műfaj fénykorában is, megrekedt az egyszerű, sablonos történetnél, a gyerekes megfogalmazásnál, és az állandó kockadobálásra kényszerítő „fordulatok”, ellenfelek mind gyakoribb szerepeltetésével.

A bizonytalanság börtönében című kötet, mely ezen könyvekhez fűződő, immár több mint tizenöt éves kapcsolatomban első igazán komoly gyümölcse, egy kísérlet a részemről. Kísérlet, mellyel azt próbálom bebizonyítani, hogy a mai világban is lehet még helye az efféle köteteknek, s egyáltalán: másképp is lehet játékkönyvet írni (nem feltétlenül a 10-14 éves korosztálynak); hogy az állandó kockadobálás nélkül is felépíthető egy ilyen típusú könyv, s élvezetes lehet úgy is egy „kalandjáték”, ha mellőzzük a szokásos fantasykliséket, a szabályok helyett pedig a történetre és a hangulatra, az érzelmekre helyezük a hangsúlyt.

Ez a könyv ugyanis szinte egyáltalán nem tartalmaz szabályokat; a többivel ellentétben itt nem kell különféle értékeket vezet-

ni, fejben tartani, a dobókockáknak pedig végképp nincs szerepük. Igaz, időről-időre az olvasó találkozhat olyan részekkel, ahol fontos információkhoz, tárgyakhoz juthat, vagy ahol csak valamiféle utasítás szerepel (az effélék rendre dőlt betűvel vannak szedve); ezeket érdemes feljegyezni, különös tekintettel a nevekre, melyeknek később nagy jelentőségük lesz; és mint minden játék, ez is véget érhet idő előtt (a játékos halálával, ami azzal jár, hogy az efféle kötetekhez hasonlóan elméletileg az egyes pontról kell kezdeni a könyvet, minden ismeret és tárgy ismételt megszerzésével), ám hagyományos értelemben vett szabályok itt nem akadályozzák az olvasásban való elmélyedést.

E kötetet tehát a korábbi játékkönyvek és a regények ötvözetének szánom; a klasszikus „lapozgató” kötetek fontosabb elemeit és jellemzőit szinte kivétel nélkül felvonultatja, ám ezeknél általában véve – és főként a könyv második felében – közelebb áll az irodalmi művekhez. Ennélfogva tehát az úgymond prózai műveket kedvelő, játékosabb kedvű közönség számára is érdekes lehet, ám ez a kötet elsősorban mégsem nekik szól, sokkal inkább egy szűk rétegnek – annak a maroknyi rajongónak, akik a harmadik évezredben, a számítógépek és DVD-lejátszók korában is élvezettel forgatják a „lapozgató” könyveket, s akik a régi kötetek megszállottjai, az újakról, a hazai szerzők „műveiről” többnyire jogosan tudomást sem vesznek. Nekik szeretnék bizonyítani e kötettel, s végre valami mást, valami szokatlant mutatni a hazai tucat-fantasyk tömkelege után – csak remélni merem, hogy próbálkozásaimat siker koronázza.

Szlobodnik Gábor



3/11

1.

Arra térsz magadhoz, hogy fázol. Ösztönösen is összekuporodsz, és kinyitod a szemed. Valamiféle egyenes, szürke felületet látsz, mely furcsán, ködösen húzódik előtted, alig néhány méternyire; nem tudod tisztán kivenni, ezért kezedet a szemedhez kapod, s megdörzsölöd. Ekkor döbbsz rá, hogy egy ágyon fekszel, és a mennyezetet nézed. Érzed magad alatt az ágy durva, csupán pokróccal borított felületét, s hallod a nyikorgást, amint óvatosan megmozdulsz... Azután felemeled a fejed, és körül nézel.

Egy közepes méretű, félhomályos helyiség sarkában vagy, egy helyiségben, mely a legteljesebb mértékben ismeretlen a számodra. A falak szürkék, fakóak körülötted, a padló fából van, és az egész szoba elhanyagoltnak tűnik. A helyiségben egyáltalán nincs semmilyen bútor – eltekintve az ágytól, amin fekszel –, se ablak, ajtót is csupán egyet látsz a jobb oldali falban. A levegő kifejezetten dohos és hideg, a mennyezet közepéről pedig csupasz villanykörte lóg le, sápadt ragyogásba borítva a környezetet. Mindent összevetve, elképzelni sem tudod, mit keresel itt.

Lassan felülsz, s ekkor karodon egy kisebb vágást veszel észre, mely meglehetősen frissnek tűnik. Fogalmad sincs, mi okozhatta, de nem foglalkozol vele. Nagy levegőt veszel, majd arcodat a tenyeredbe temetve megpróbálsz felidézni, hogy mi történt veled, és hogyan is kerültél ide, ez azonban nem sikerül. Teljesen üresnek érzed a fejed, még azt sem tudod, ki is vagy valójában. Eddigi életedből szinte semmire nem emlékszel: csak valami furcsa, ködös sejtetem él benned a családozról, s arról, hogy valaha boldog voltál... Ám ebben sem lehetsz biztos; abban viszont igen, hogy egy ismeretlen épületben, egy ismeretlen szobában vagy, és sejtelmed sincs róla, miért.

Mit teszel?

Ha körül nézel a szobában, lapozz a **34**-re!

Ha késlekedés nélkül az ajtóhoz lépsz, lapozz a **49**-re!

Megnyitod az ajtót, de csak a sűrű sötétség fogad. Óvatosan benyúlsz a résen, s mikor ujjaid rátalálnak a villanykapcsolóra, halvány lámpafény önti el a helyiséget, melynek berendezése alapján rögtön tudod, hová is kerültél. A bejárattal szembeni pult, mögötte a széles, bedeszkázott ablakok; a helyiség közepén a piros terítővel letakart, kerek étkezőasztal, melyre a mennyezetről lelógó lámpa fest különös árnyakat; és a körben, az embermagasságig felcsempezett falakat borító szekrények és polcok, rajtuk a számtalan evőeszközzel és dobozzal, egyértelművé teszik számodra, hogy a konyhában vagy. *(Ha tudod, hogy ki az a Charlotte, de a Howard nevet még nem hallottad, lapozz a 64-re!)*

Ha át akarod vizsgálni a konyhát, lapozz az **56**-ra!

Ha inkább a lámpát leoltva elhagyod azt, lapozz a **69**-re!

A pincefolyosót járva egyre az eddig történetek kavarnak a fedben: magadhoz térésed képei, az első bizonytalan lépések oda-fent, az emeleten, azután a földszint felderítése, a padlástér átkutatása, a lejutás a pincébe...

Komor gondolataidból váratlanul távoli, fémes csikorgás zökkent ki, mely hosszan visszhangzik az elhagyatott folyosó falai között. Ijedten kapod fel a fejed, kezekben megremeg a lámpa, szétfutó árnyakat festve a koszos falakra, de már semmit sem hallasz. A pince ugyanolyan kihaltnak tűnik, mint azelőtt, a járat pedig mind előtted, mind a hátad mögött sötét-ségbe fullad.

Lassú, bizonytalan léptekkel indulsz tovább, s hamarosan egy kanyarulathoz érsz.

Ha északra mész tovább, lapozz a **120**-ra!

Ha keletre, lapozz a **146**-ra!

5.

Megvizsgálod az ágyat, a rajta lévő sötét takarót és párnát, s az oszlopokat, melyek a baldachint tartják, de hamar rájössz, hogy mindez érdektelen a számodra. Csalódottan hagyod ott a fekhelyet, ám hirtelen különös hangok ütik meg a füledet; furcsa *lihegés*, ami az ágy felől jön... Rosszat sejtve fordulsz hátra, és a látványtól, mely eléd tárul, azonnal ledermedsz. Mert a baldachinos ágy halotti lepelre emlékeztető függönyét időközben leeresztették, s mögötte két sötét alak ül egymást átkarolva. Körvonalait furcsán torzzá, ki-vehetetlenné teszi az előttük lévő világos anyag, de még így is látod, hogy egy férfi és egy nő az. Meztelen testük a szenvedély ütemére mozog előre-hátra; dús idomok, izmok feszülnek egymásnak, s hosszú hajzuhatag teríti be őket, ám a látvány sokkal inkább negatív, mint pozitív hatást tesz rád. Van valami határozottan nyugtalanító azokban a szétfolyó, torz árnyakban, abban a lassan már *vonaglás*sá erősödő aktusban, és abban a folytonos lihegésben, mely mind zaklatottabbnak tűnik... Földbe gyökerezett lábbal figyeled a szemed előtt lezajló jelenetet, miközben szíved dobbanásait a torkodban érzed, ám mindez csupán pillanatokig tart. Mert amikor behunyod a szemed, hogy végre megnyugvást találj mindettől, majd újra kinyitod, az ágy ugyanolyan üresnek tűnik, mint amilyen volt. Lapozz a 28-ra!

Bedugod a zárba Wilbur kulcsát, és mivel az apró gyémánttal díszített tárgy tökéletesen illik bele, elfordítod. A nyelv ekkor hangosat kattan, a kőajtó pedig kitarul; izgatottan nézel be mögé, s lámpád fénye egy lefelé vezető, tekervényes csigalépcsőre esik, amit penészes falak határolnak. Maga a lépcső igen meredeknek látszik, és a mélyéből valami furcsa, dohszaggal keveredett levegő áramlik felfelé, ennek ellenére azonban csak egy pillanatig állsz ott, a sötétséget kémelve, aztán lámpádat előretartva elindulsz lefelé. Elképzeled sincs ugyan, hogy mi lehet olyan fontos egy ódon kriptában, s miért hordozta magával Wilbur ezt a kulcsot, de tudod, hogy akármi is az oka mindennek, csak úgy jöhetsz rá, ha felfedezed a sírboltot...

Lassan, óvatosan haladsz lefelé, és egyik kanyart a másik után hagyva magad mögött, megpróbálsz lámpádat úgy tartani, hogy az minél nagyobb teret világítson be. Látod a koszos, pókháló szötte falakat, s miközben a lépcső rejtélyesen tekereg előtted, egy függőleges hengert körülölelve, egyre hűvösebbé válik a levegő, ezzel együtt pedig lelkesedésed is csökken. Kezded magad kellemetlenül érezni: minél mélyebbre ereszkedsz alá a föld gyomrába, annál erősebb klausztofóbia tör rád. A levegő egyre fullasztóbbnak, a lámpád elől átmenetileg háttérbe húzódó sötétség egyre sűrűbbnek tűnik, s mialatt a véget nem érő lépcsősoron bukdácsolva lassan elszédülsz, a fejed is megfájdul az állandó koncentrációban. Elborzadva gondolsz bele, hogy mi lenne akkor, ha véletlenül nem jó helyre lépnél, és legurulnál ezen a szinte már természetellenesen hosszú lépcsősoron, s egy pillanatra iszonyú érzések rohannak meg... Aztán, amikor már éppen megállnál, hogy visszafordulj vagy legalább pihenj egy keveset, a következő kanyar után váratlanul elfogy a lábad alól a lépcső.

...

Érintése könnyű, lehetetlenül könnyű és semleges, mégis borzasztó változásokat indít el benned. Hirtelen mintha évtizedeket öregednél: gondolataid kuszává, érthetlenné válnak, szád kiszárad, talán már túlságosan is szárazzá válik, miközben bőröd összehúzódik testeden. Döbbsen nézel le a kezedre, melyen vékony repedések és sebhelyek jelennek meg, de zavarod hamarosan iszonyatba csap át. Sikoltanál, hiszen érzed, hogy csak így tudod kiadni magadból félelmedet, ám hangod elfullad, mert a tüdő, melyből felszakadhatna, fokozatosan vizenyőssé alakul át egyre inkább öregedő testedben; azután a kezed, a valaha még fiatal és izmos kezéd válik semmivé szétfosló inged alatt. Először a hús rohad le róla, majd a csontok adják meg magukat halk roppanással, hogy végül, mintha sosem lett volna, egyszerűen eltűnjön a szemed elől. A lámpa azonnal a földre esik, tartalma szétfolyik a padlón, és ekkor túlvilági sötétség borul a pincére.

Leírhatatlan rettegés kerít hatalmába, és hirtelen átfut az agyadon a gondolat, hogy ez biztosan csak egy rossz álom, egy rémálom, te pedig mindjárt felébredsz... ebbe a halvány reménységárba kapaszkodsz, ettől remélsz szabadulást, ám a következő pillanatban irtózatossá fájdalom rántja görcsbe testedet, s döbbsen rá arra, hogy mindez a legsötétebb valóság. Legszívesebben sírnál, ha képes lennél még rá, ám szemed kocsonyás masszává válva folyik ki üregéből, hogy koponyádra szikkadjon; aztán a lábad egyszerűen elrothad, te pedig tehetetlenül omlasz bele az alattad terjengő mocskba, mely pár másodpercen belül már fel is szárad a pincerendszer padlójáról, nyomát sem hagyva annak, hogy valaha is létezett...