

BEVEZETŐ



Idézz fel szemeid előtt világot, ahol látnokok küzdenek azért, hogy visszahozzák a csodákat a hétköznapokba! Képzeld el egy háborút, ahol a győztesek eldönthetik a világ sorsát, a vesztesekre pedig üldöztetés vár arcátlanságukért! Az a világ létezik és az a háború megtörtént. A ősi harcnak vége, és elérkezett az idő, hogy a túlélők a kezükbe vegyék az irányítást. A régi kor és az átlulás ideje leáldozott; ma a fiatalság és a lendület érvényesül az egész emberiséget érintő kétségbeesett küzdelemben.

Tízezer éve az emberek azért küzdenek, hogy megértsék a világegyetemet, az életet és magát a valóságot. A tudás keresői kutatják az univerzumot működtető szabályokat, de csak páran Ébrednek rá arra, hogy minden szabályt a hit hoz létre. Az akarat hatalmán keresztül saját szabályokat kovácsolva ez a kevés megvilágosodott varázslatosan formálja a jövőt. Végül céljuk az, hogy túlszárnyalják a világegyetem korlátait, hogy a Kiteljesedésen keresztül túllépjenek ezen a valóságon. Páratlan bölcsességük örökre a világ különceivé teszi őket – ők a mágusok.

A hétköznapi ember számára a világ alig jelent többet a televíziónál, autóknál és gyorséttermeknél. A varázslatok, ősi paktumok, spirituális utazások és sámánikus látomások csupán fantasztikus történetekben, könyvekben és a hollywoodi moziban

léteznek. Az emberek mesélnek egymásnak a varázslókról, mágusokról, felelgetik az ősi szekták varázslatait és a poros könyvek mélyén rejtőző bölcsességeket, aztán minden visszatér a megszokott kerékvágásba. A mágia csupán egy kis izgalom és fantázia. A világ pedig egy rendezett hely, ahol minden kézzelfogható.

Csak éppen ez nem igaz. Árnyékvilág bújik meg a hétköznapi látvány mögött. A mítoszok és legendák szerint csak a megfelelő bölcsesség birtokában lehet kapcsolatot teremteni a világ eme másik rétegével. Az ősidőktől fogva apáról fiúra szálló rituálékon keresztül az igézők és bűbajosok olyan erőkkel kerülnek kapcsolatba, amik az átlagember számára láthatatlanok és felfoghatatlanok. Ezek a mágusok a világot egészen másképp látják, mint az átlagemberek. Elképzeléseik szerint alakul a világ, hitük formálja a valóság szerkezetét – még ha tetteik jóformán észrevehetetlenek maradnak is.

Egy világban, ahol a mágusok saját valóságszemléletükért harcolnak, minden emberi eszme e küzdelem színterévé válik. A mágusok látomásaik segítségével sok-sok éven át terelgették az embereket, de harcoltak a jogért, hogy saját kezükbe vehessék sorsukat. Egyesek megelégednek saját mágiájukkal. Mások pedig azért felelnek, hogy a sokszínű emberiséget egyetlen egységes ösvényre vezessék. Nagyon úgy tűnik, háború készül. Az emberiség jövője az a Kiteljesedésért vívott küzdelem egyensúlyában rejlik, legyen az akár személyes, akár az egész világé.

MESELÉS

Mint minden ősi művészet, a mesélés is közösségi foglalatosság. Emberek gyűlnek össze, hogy elmeséljék legendáikat, regéiket, és hogy tanuljanak. Egy olyan történetmesélő játék, mint ez, lehetőséget ad arra, hogy te és barátaid saját történeteket dolgozzatok ki. A **Mágus: A Kiteljesedés** egy White Wolf játék a hitről, hősiességről, gőgről és megvilágosodásról. A játékszabályok segítségével megalkothatod saját mágusaidat és egyengethed sorsukat.

E könyv szabályai alapján megtudhatod, miként dolgozhatsz ki egy karaktert – egy alteregódat a játékban – hogy aztán elmesélhesd egy történetet vele. Minden játékos választ egy szerepet, pont úgy, mint a színészek egy darabban. Azonban ezt a

történetet nem írták meg előre; minden játékos kifejti, mit mond vagy tesz a mágusa. A játék világában, minden mágusnak megvan a maga öröme és bánata. A történet elmesélése adja igazából a hangulatot. Természetesen, a mesének nem kell összetettebbnek lennie a mindennapi életünknél. Egyes esetekben, a könyv szabályai útmutatásul szolgálhatnak egy szituáció megoldásához, ahol a véletlen is közrejátszik a cselekmény előremozdításában. Fontos, hogy fejlesszük a karakterünk személyiségét és képességeit az eseményeken keresztül.

Ne feledd: a játék a mesélés nevében íródott! A szabályok csak alkalmi eszközök arra, hogy az előforduló véletlenekkel kapcsolatosan következetes és sportszerű módon dönthessünk. A játék lényegét nem a szabályok jelentik, tehát mindig elsőbbséget kell adniuk a misztikus, pezsgő történeteknek.

EGY MÁGUS MÉRTEKE



A mi világunkhoz hasonlóan, az olyan szerepek a legizgalmasabbak, amik jelentős mértékben különböznek tőlünk, mégis alapvető hitünket és vágyainkat tükrözik. A Mágusban minden játékos egy olyan varázshasználót játszik, aki szavaival és tetteivel képes meghajlítani a valóságot. Ez a képzeletbeli világ nem sokban különbözik attól, amiben mi élünk, de a játékosok azon ritka emberek szerepét öltik magukra, akik az egyszerű ember számára felfoghatatlan tudás birtokában képesek megváltoztatni a világot (és önmagukat).

AZ ÉBREDÉS

Annak ellenére, hogy mennyi ember tanulmányozza éveken át a világegyetem misztikus titkait, csak ritka keveseknek nyílik fel a szeme és *ébred rá* egyéni igazságukra. Egyetlen formula vagy ösvény sem parancsol az Ébredésnek; ez a tudatosság válogatás nélkül ott üti fel a fejét, ahol akarja. A mágus ráébred arra, hogy olyan képességgel áldották meg, amellyel a kezébe veheti sorsát, és a feje tetejére állíthatja a világot akarata és magányos gyakorlás segítségével.

Az Ébredés jöhet hirtelen, de fokozatosan is. Némely mágus egy napon csak úgy „föleszmél”, új felismerés zökkenti ki a megszokott életéből valamilyen megrázó élmény hatására – bár olykor ez utóbbira nincs is szükség. Mások lassabban tapasztalják meg éberségük növekedését, rögös úton, sejtésektől és megérzésektől vezérelve jutnak el a későbbi megvilágosodáshoz. De bármelyik utat is járja be, az illető előtt egy szélesebb világ tárul fel. Ha egyszer *felébredsz*, nincs visszaút!

Az Ébredés megnyitja a kapukat a hatalomhoz, hogy az Avatárja segítségével formálhassa a mágiát, de ez nem jár mindjárt gyakorlati ismeretekkel. Látomások, álmok vagy az Avatártól érkező tudatalatti üzenetek ösztönzésére sok kezdő mágus kutatja fel különös, új tudatossága okát. Önképző módon, vagy az egyik Tradíció berkeiben tanult gyakorlatokon keresztül, technikákat, formákat találnak ki, hogy irányíthassák varázshatalmukat. Ugyanakkor a mágia is rányomja bélyegét a mágusra. Az események különös fordulatokat vesznek, a gyakorló pedig visszavonhatatlanul egy új úton találja magát, ahol a misztikus jelenségek és a véletlen egybeesések normálisnak számítanak.

A KERESÉS

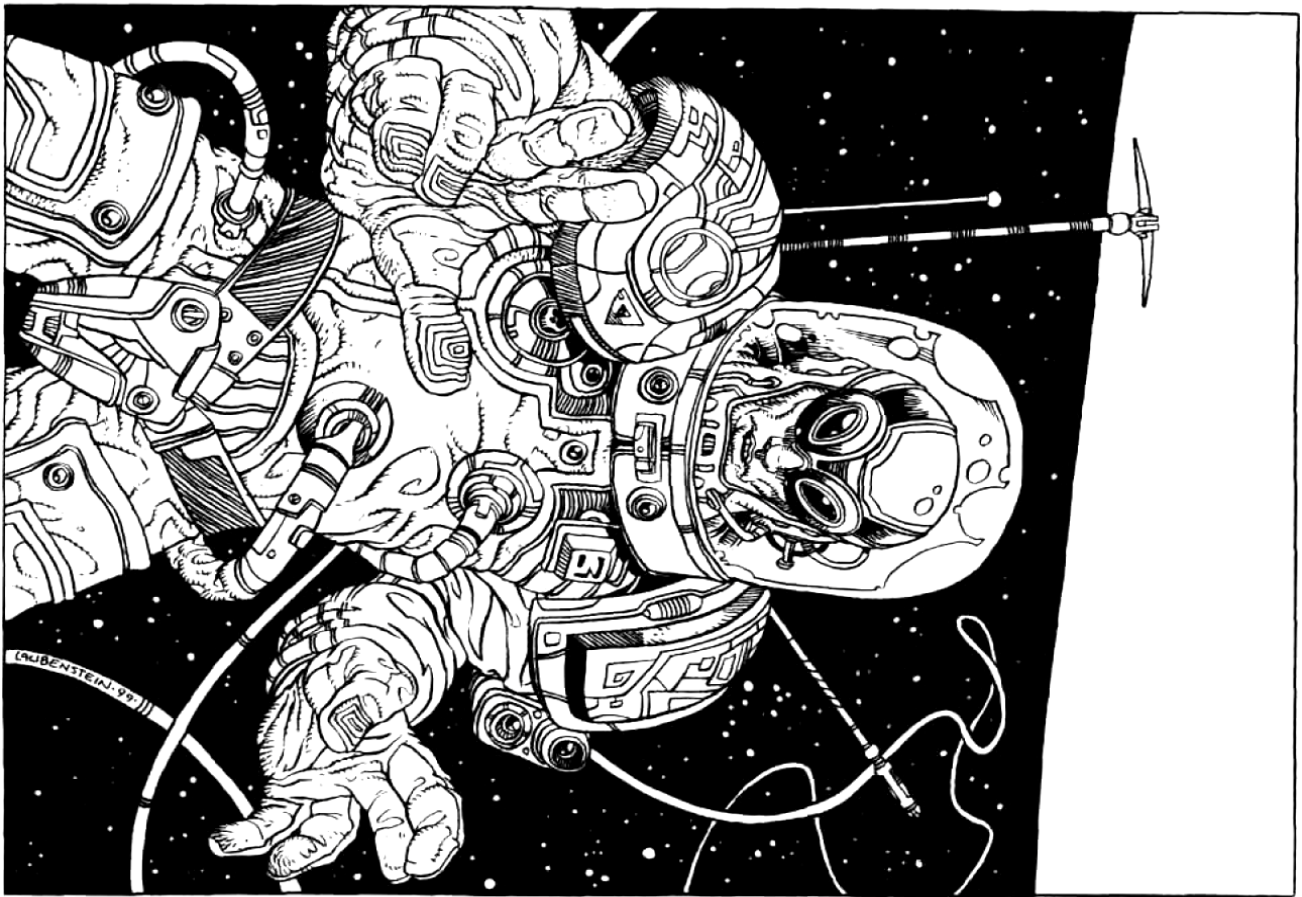
Az Ébredés után a mágus Avatárja nem pihen egy pillanatra sem. Épp ellenkezőleg: a mágust szüntelenül a megértés egyre magasabb és magasabb szintje felé hajtja. Szembenézve saját félelmeivel és gyengeségeivel, a mágus felnőtt a kihíváshoz, és átesik a tűzkeresztségen, hogy erős, edzett lélekkel váljon – vagy elbukik, megreked a próbálkozásban. Álmában és a keresés során a mágus ösztönösen magasabb tudáshoz jut.

Egyes mágusok ideiglenes hatalomért vagy anyagi javakért cserébe lemondanak a Keresésről. Mások félrevonulnak a társadalomtól, hogy jobban megismerhessék benső természetüket. Mégis, mindannyian arra kényszerülnek, hogy megindokolják hitüket. Habár a mágia hatalmat ad, ereje a bölcsességből fakad. A mágia változás: a máguson kívüli és a lelke mélyén rejlő világ egyaránt átalakul. Ezáltal a varázsló akarva-akaratlanul, magasabb tudati szintre lép. Az Avatár szeszélyessége és szüntelen hajtása következtében a mágus bármikor belecsöppenhet egy Keresésbe, hogy szellemi kirakójátékokon keresztül és álomvilágokat járva megjelje létének értelmét vagy azt, amivel legyőzheti saját gyengeségeit.

A mágus tehát sokat tanul a Keresésből, és ezáltal túlléphet az emberi létezés esendő voltán. Leveti csorbákkal, gondokkal teli múltját egy tökéletesebb állapot eléréseért. Az út vége a Kiteljesedés, de pár mágus még ennél is tovább megy. Sokan sohasem szabadulnak saját esendőségük rabláncaitól. Néhányan a gyors hatalomszerzés útjára csábulnak. Másokat eléri a végzetük, mielőtt átélnék a valódi összhangot. Akik nem szentelnek elég időt a mágia gyakorlásának, azok számára szolgáló, viszálykodó vagy bujdosó élet vár. Egyesek felhagynak a Kiteljesedéssel más létezők miatt, mint például szellemek vagy akár istenek. Mivel senki nem tért vissza a Kiteljesedésből, nincs senki, aki megmondja, hova vezet, de a Kereséssel járó nagyszerű felfedezések alapján a Kiteljesedés valóban valami hatásos végkifejlet lehet. Talán a mágusok azért hisznek ebben az eszményképben, mert a sötétség világában a legnagyobb varázs a remény.

TÁLTŰS, TUDÓS, TANÍTÓ

A mágusok gyakran vezetik az emberiséget, a világ alakításának új és nem mindennapi módszereinek látomását követve. Ugyanakkor kirekesztetté is válnak, megbélyegzik őket furcsa, idegen nézeteik és bűverejük miatt. A mágia követi formálóit, gyökerestől forgatva ki életüket. Még azok a mágusok is örökre kívül rekednek az emberek hétköznapi életén, akik segítik, vezetik az embereket, vagy akiket hívók tömege imád.



Képtelenek azonosulni az *alvó* halandók tömegével, tudásvgytól égve és a tökéletességet hajszolva eltávolodnak az emberiségtől, akár a jövő lehetőségét rejtő ragyogó csillagok.

Az emberek számos szervezete hajt fejet a mágusok különös látomásai vagy manipulációi előtt. Alkalmassint a mágikus összeesküvések át- meg átszövik a világot, beárnyékolva csaknem minden emberi törekvést. Ugyanakkor a mágusok a filozófiákat az emberi kultúrából, történelemből és társadalomból merítik. Mindkettő kihat a másokra, egybefonódnak, akár egy táncospár lépései. A múlt örökségének megújulása kiszínezi a varázslás hatalmát még a legelzárkóztabb mágus esetében is. A mágia új formákat szül, de az ősi hit szab irányt neki. Bármennyire is szeretnék kimondani a mágusok, hogy ők irányítják az emberiség sorsát, az emberi történelem ugyanolyan könnyedén formálja őket.

A KITELJESÉDÉS HÁBORÚJA

Minden mágus megtanulja manipulálni a kozmosz dolgait lelkiismeretes tanuláson, gyakorláson és szertartásokon keresztül. Maguktól értetődően, ezek meghatározzák, hogy mire képesek, hogyan teszik, amit tesznek, és mi marad meg bennük a mágia gyakorlásának „igazságaként”. Mindannyian szilárdan hisznek nézeteik helyességében, és ez a hit teszi lehetővé, hogy akaratukkal valóra váltsák elképzeléseiket. Hasonló gondolkodású varázshasználók csoportjai egybegyűlnek, hogy megosszák egymással ötleteiket, míg a szembenálló szekták egymás hamis praktikáit becsmérlik.

Amióta csak léteznek, a mágusok misztikus dogmákon vitáznak. Ahol a hit, a tudomány és a mágia összeesap, ott háború tör ki. Mindannyian biztosak benne, hogy misztikus módszereik egy, az egyszerű emberi értelem határain túli megvilágosodott állapotba vezetnek, egyikük sem tud megegyezni a másikkal az efféle Kiteljesedéshez vezető utat illetően. A Látók ősidők óta ragaszkodnak „igazságaikhoz”, és

küzdenek egymással, hogy dogmaikat valamennyi emberbe beleneveljék. A világ megvilágosodásáért vívott konfliktust elnevezték a Kiteljesedés háborújának.

Az elmúlt pár száz év során ez a háború a mágia és a tudomány között dúlt, mivel a tudományos eszmék élharcosai elterjesztették módszereiket a világban. A varázslók egyre inkább úgy tapasztalják, hogy az emberek szkeptikusan és ellenségesen tekintenek hagyományaikra. A misztikusoknak bujdosniuk kell az üldöztetés és egy paranoid világ előtt, ahol senki sem ismeri tanaikat, senki sem kíváncsi rájuk. Maga a mágia lassan kihál, ahogy a világ statikus állandóságba fullad. Az emberek feladják törekvéseiket, bátorságukat kényelemre cserélik. Valaha a varázslók azért harcoltak, hogy visszahozzák a mágiát egy, a tudomány markában lévő világba; most azért küzdenek, hogy életben tartsák saját mágiájukat.

A tudomány megreked saját ígéreteinek súlya alatt, és az igazi találmány meghal a durva „elég jó” meg „önfenntartó” megjegyzésektől. A Tömeg szólott, és a hanyagságot választotta. Híveik egyre több tudománnyal sürgetnek, míg a miszticizmus szikrája kihunyni látszik. Az idealisták, akik azt kutatták, miként hozzák el a Kiteljesedést a világba, hogy megadhassák mindenkinek a magasabb szintű tudatosság ajándékát, rájöttek, hogy az a csomó ember, akik fölött pástorkodtak, már nem igényli a törődést. A Kiteljesedésért vívott világméretű háborúnak vége.

És mégis, néhány mágus ragaszkodik az elgondoláshoz, hogy visszahozzák a mágiát a nagyvilágba. Néhányan meg szeretnék nyitni a lehetőségek kapuját a Tömeg előtt. Mások összes ember felemelkedését akarják elérni azzal, hogy felfedezésre, keresésre és tanulásra sarkallják őket. Megint mások a mágia reneszánszára vágnak, ahol új határokat szabhatnának, s csak a legjobbat és legtisztábbat hoznák ki. A maga részéről az emberiség elégedett a biztonságot nyújtó anyaméhében és steril technológiájával. Egy ilyen világban a csata tehát az egyén Kiteljesedéséért dúl, mielőtt végleg kihalna a mágia.



RÖTTIÖK KÖZT RETIÉNY

Talán úgy tűnik, a mágusok veszített ügyért harcolnak. A régi gárdát ösztönző Kiteljesedés háborújának talán vége, de a mai ifjúság új irányt tűzött ki. A mágusok valaha a kozmoszt átszelve tiszavirág életű ideáért küzdöttek, ma az emberek ügyéért harcolnak a Földön. Még ha nem is lehet visszapörgetni a világot a mágia korába, még mindig akadnak dolgok, amiért érdemes küzdeni. Ifjú mágusok ragadják meg a gyeplőt csapataikban; egykoron Tradícióik napirendje szerint éltek, ma ők határozzák meg csoportjuk céljait. Minden emberi törekvés, amit a mágusok fontosnak találtak – család, barátság, vallás, közösség, tanulás – ma is létezik, és továbbra is ott van, ahol a a mágia ereje nagyobb hatást gyakorolhat rájuk, mint bárki más emberfia egymagában. A Technokrácia uralma nem olyan szilárd, mint azt gondolják; a mágusok a babonák árnyai közt átcsúsztatva visszahozzák a hitet a Tömeg számára, és a hasznukra formálják át a tudományos világképet. A Kiteljesedés háborújának végeztével egyre több mágus teszi fel a kérdést: mivégre volt jó ez a háború, és hogy miért érdemes küzdeni – vagy hogy vajon fontos-e segíteni egyeseknek, ahol lehet, ahelyett, hogy egyszerűen megváltoztatnánk az egész világot. Ez az új konfliktus szorongatja a közelgő ezredév mágusait.

HOGYAN HASZNÁLD EZT A KÖNYVET?

A könyv mindegyik fejezete, a történetek mesélésétől kezdve a karakteralkotáson át a szabályokig, más-más szemszögből írja le a játékot. Ajánlott sorban átfutni őket, aztán azt elkezdni, ami éppen érdek. Hagyd, hogy képzeleted vezessen! A szabályok egyikét sem kötelező betartani, és inkább inspiráló, semmint korlátozó jelleggel készültek.

Az **Első Fejezet: A Sötétség Világa** egy világleírás arról, ahol mágusok a Kiteljesedésért harcolnak. A Sötétség Világa azonban több, mint aminek látszik. Láthatatlan világokat és szellembirodalmakat rejt, ahol a mágusok elvont mágikus elvekért vagy varázserővel átitatott helyekért harcolnak.

A **Második Fejezet: Tradíciók** a régi módszerekkel továbbadott mágikus tudás örökségét tárja elénk. Mindegyik Tradíció egyedülálló módszert fejlesztett ki a mágia gyakorlására, századokon át finomítva gyakorlataikat mind formai, mind kulturális szemszögből.

A **Harmadik Fejezet: A karakterek és jellemzőik** elmagyarázza a karakteralkotás szabályait, és segít megbirkózni az ezzel járó nehézségekkel. Részletes leírásokat találhatsz itt, hogy jellemezd karaktereidet és határozd meg őket játéktechnikai kifejezésekkel.

A **Negyedik Fejezet: Szférák** a varázslás hatalmával foglalkozik. A mágusok a mágiával kapcsolatos tudásanyagukat gyakran kilenc Szférába sorolják be, melyek mindegyike a valóság egy-egy sajátos területének felel meg. A mágia elméleti és gyakorlati alkalmazásai egyaránt megtalálhatóak itt.

Az **Ötödik Fejezet: Szabályok** eszközök és megoldások egyszerű gyűjteménye a játék szabályozására. Megmutatja, hogyan használd a tíz oldalú dobókockát a véletlenszerű események kezelésére, ha éppen nem jut eszedbe egy történetbe illő megoldás sem.

A **Hatodik Fejezet: Rendszer és dráma** a szabályok alkalmazásának sajátos módjait tartalmazza egyes játékhelyzetekre vonatkozólag. Részletes leírást kapsz itt a játék során előforduló események típusairól, kiegészítve néhány megoldási javaslattal.

A **Hetedik Fejezet: A Kiteljesedés háborújának történelme** felvázolja a mágusok dolgait a régmúlttól kezdve egészen napjaink küzdelmeiig. E színes képsorok bepillantást engednek a színpalak mögé, hogy krónikádat elhelyezhesd a kiteljesedő ezredéves küzdelemben.

A **Nyolcadik Fejezet: Mesélés** tanácsokat nyújt a Mesélőknek, hogyan készítsenek lenyűgöző és szórakoztató meséket. Ezen kívül találhatsz benne karakterleírást, témajavaslatokat, hangulati-, valamint klasszikus történeti elemeket.

A **Kilencedik Fejezet: Ellenségek** felsorolja azt a seregnyi problémát és ellenfelet, amik a modern mágusokat gyötrik. Leírást találsz itt néhány egyéb lényről is, amik az éjszakát járják és a félelmetes erőkről, amikkel a mágiahasználóknak meg kell birkózniuk.

Végül a **Függelék** opcionális szabályokat nyújt, hogy némi ráadással fűszerzhesd a játékot.

FORRÁSANYAG

A **Mágus** a misztikus bölcsesség, a tudomány, sőt még a szélhámosság számtalan forrásából is merít ihletet. Még a való világban is, a misztikum iránti érdeklődés fű alatt terjed majd minden kultúrában. Csak nézz bele a történelemkönyvekbe, és ezernyi példát találsz a mágiában való hitre.

Az irodalomban olyan könyveket keress, amik az ember teljességét hirdetik, vagy amik mágikus praktikák misztikus archetípusait mutatják be! Olvasd el Robert M. Pirsig *A zen meg a motorkerékpár-ápolás művészete (Zen and the Art of Motorcycle Maintenance)* c. művét, vagy *Az Öt Gyűrű Könyvét (The Book of Five Rings)*, az *Üdv néked, Arthur. nagy királyt (The Once and*

Future King), *Az idő rövid történetét (A Brief History of Time)*, vagy nagyjából bármely történelmi művet, ami a kezdedbe kerül! Végül is, a mágia a hitből fakad.

A mágusokat a vásznon nem lehet olyan szembetűnően megformálni, mint azt a könyvekben teszik, de számtalan példát lehet látni emberekre, akik megváltoztatják a világot a hitük erejével vagy sajátos felfogásukkal. Nézd meg a *Mátrixot*, az *Átkozott Boszorkákat (Practical Magic)*, a *Dark Cityt*, Akira Kurosawa *Rashomonját* vagy egyéb, nálunk meg nem jelent alkotásokat: *Cast a Deadly Spell*, *The Raven*, *The Wizard of Speed and Time* vagy esetleg jók még az olyan nagy mozik, mint a *Zardoz*, a *Mesék a kriptából – Démonlovag (Tales from the Crypt: Demon Knight)*, a *Legenda (Legend)* vagy a *Végtelen világok (Crossworlds)*. A tévésorozatok, például a *Kung Fu*, a *G vs. E*, az *In Search Of*, a *Kopogó Szellem – Az Örökség (Poltergeist: The Legacy)*, a tíz részes *Péntek 13. (Friday the 13th: The Series)*, a *Quantum Leap – Az időutazó*, az *Alkonyzóna (The Twilight Zone)* és a *Végtelen határok (The Outer Limits)* mind ugyancsak érdekes (alkalmasint kissé fura) ihletet nyújthatnak.

Magát a Sötétség Világát is áthatják a fentebb említett mozifilmek, csak úgy mint jelenetek *A holló (The Crow)*, a *Batman*, az *Éjféli zsaru (Nick Knight)*, a *Félelem és reszketés Las Vegasban (Fear and Loathing in Las Vegas)* és a *Mission: Impossible* c. filmekből.



Egy tárgy körülbelül 10 méterrel zuhan másodpercenként, leszámítva az első másodpercet, amikor mozgása másodpercenként csak öt méter. Vagy legalább ennyi, ahogy a fizikaprofesszorom mondta egyszer. Furcsa, mik jutnak eszedbe, amikor egy több ezer méteres magasságban szálló repülőgép ajtajából bámulsz kifelé. Ó igen, és még valami megfordul a fejemben – a végsebesség. Nem is tudom pontosan, mi is a sebesség, de aki kitalálta, nyilvánvaló, hogy soha nem élte még át a szabadesést. Mindegy, szerintem ki kellett volna próbálnia. Baromság valamit „végesnek” nevezni, ami zuhan. Szóval: három, kettő, egy – és, öcsém, egy lépés és végem! Rémület, szél, és már repülök is. Valami ilyesmi.

Az agyam küzd az érzésekkel, és hirtelen mintha minden újból átvillanna előttem. Először az emlékek rémlenek fel, aztán valami más...

– Menjünk ejtőernyőzni! – szól Ceej. – Csúcs lesz – mosolyodik el, majd felnéz a füzetek olvasgatásából. – Ugyan már, imádni fogod!

Megrázom a fejem, s úgy bámulok rá, mint egy örültre. – Megvesztél? Eszemben sincs repülőkből kiugrani a hobbi kedvéért.

Ceej odanyújtja a füzeteket Aaronnak. – Te mit gondolsz?

Az a köcsög rám vigyorog. – Én merném csinálni.

A talaj egyre közeledik. Szabadságot – valami ehhez hasonlót érzek. Teljes és tökéletes szabadságot. Még negyvenöt másodperc, és meghúzom a zsinórt.

Aaron még akkor is vigyorgott rám, amikor a kisgép felszállt. – Nyugi már! Tudod te, hogy imádni fogod.

Morogva elfintorodom cinkosságán. – Ceej, ezt egyszer még visszkapod, csak várd ki!

Rámkacsint, s forró csókkal válaszol. – Majd meglátjuk, miután földet értünk. Most készüljetek, a fickó lassan kinyitja az ajtót!

Tíz perc az indulásig. Oly közel van... a talaj oly közel van. Oké, szóval Ceej-nek igaza volt; meg akarom ismételni. Mintha egy olyan részemmel kerültem volna kapcsolatba, aminek még a létezéséről sem tudtam.

– CEEJ! CEEJ TREMLETT, AZONNAL NYISD KI A SZEMED! – Kezemet az oldalán tátongó lyukon tartom, és ordítani kezdek: – NE MERÉSZELJ ITTHAGYNI!

Körbenézek, megpillantom Aaront háttal a falnak dőlve. Nehezen lélegzett, egy pisztolyra próbált támaszkodni. Úgy tűnt, rám és mögém is néz egyszerre. – Jól harcoltunk, nem igaz? – hozta fel. – Jó volt megismerni téged, Lee Ann. – Kinéz a kis szoba ablakán. – Jönnék. Készülj!

Az ernyő megránt, mire visszatérek magamba.

– Mi az ördög volt ez?

A talaj közelít. Én pedig totál össze vagyok zavarodva. Kicsit magamba kell szállnom. Talán nem jött be annyira ez az ejtőernyőzés, mint gondoltam.



A Férfi keresztbe tette lábát, majd összefonta karját. Az ölében egy jegyzetömb hevert még mindig becsukva, a tetején gondosan elhelyezett sárga ceruzával. Békés nyugtalanság ült ki arcára, és néhány pillanatig egyszerűen csak figyelte a vele szemben ülő fogolyt.

A rab néma maradt. Csak meredten bámult az őt fogságban tartó székől. Matt ezüst pántok szorították csuklóját és lábát, és sem a steril szoba bézs falai, sem a fakó barna szőnyegborítás nem hatott túl ösztönzőleg ahhoz, hogy együttműködjön. A rab meredten bámult a Férfire.

Néhány hosszú percnyi néma bámulás után a Férfi felkapta a ceruzát, kinyitotta a jegyzetömböt, és megköszöri a torkát.

– Értse meg, hogy nem azért vagyok itt, hogy bántsam, hogy megtörjem, vagy hogy emlékeztessem a tévedésére. Azért van itt, mert hozott egy fontos döntést – a saját kezébe vette az életét. Ilyen tette nem sok ember szánja el magát.

A Férfi a feljegyzéseit böngészte, majd tekintete találkozott a rabéval. – Úgy döntött, hogy ezzel a tehetségével elégíti ki álmait. Az emberek többsége számára felfoghatatlan döntése azonban árt másoknak és veszélybe sodorja az emberiséget.

A rab mereven nézte őt, de nem szólt semmit.

– Nem fogom azt mondani, hogy téved – folytatta a Férfi. – Az Ön számára minden bizonyos ez a valóság. Azt viszont elmondom, hogy amit tett, az meggondolatlan, önző és ártalmas dolog volt. Döntésével a társadalom korlátait feszegette, szembeszállt az általunk létrehozott Renddel, a hétköznapi emberek kárára. És kérdelem én: ezt azért csinálta, mert annyira felemésztette a döntései miatt érzett önútálata, hogy azt hitte, csak így szabadulhat meg saját gyengeségeitől?

A rab vadul rázta a fejét, de szó nem hagyta el száját.