

Varázslók, intrikák, családok

FÖLDRAJZ

I. Varázslók

Varázslók alatt az ynevi köznyelv minden, szakrális hatalommal nem rendelkező bűbajosra utal. A magas mágiát űző „valódi” varázslók a Pentádban is ritkák, mint a fehér holló.

Az Aschaon tűzmesterei (a „kiváráó Családok” támogatói)

Aschaon (tor.): A Quiron-Pentád tűzmestereinek rendje, mely az öt város mértani középpontjában található Kapuváros eredeti, toroni nevét (Lángforrás) vette fel. A tűzmesterek hatalma nem dogmatikus tanokon alapul: nemzedékről nemzedékre változik, felölelve az aszisz boszorkányok és boszorkánymesterek tudását csakúgy, mint a sogronita kánon töredékeit. Ez utóbbi elsajátításának komoly akadálya, hogy a Tűzkobrával köthető szeráfi alku szövege feledésbe merült az idők folyamán, így az aschaoniaknak még csak közvetett kapcsolatuk sincs a Láng Urával. Doran mágusai, nem kis malíciával, ennek tulajdonítják, hogy az Aschaon nagymesterei nem iskolát, csupán céhet alapítottak.

A tűzmesterek - korlátaikat felismerve - emberöltők óta keresik a sogronita szeráfi alku eredeti szövegét, egyszersmind gátlástalanul kísérleteznek a tűz és szél varázslataival.

A céh számottevő haladást ért el a lángtetoválások és az erőket sűrítő testrajzolatok kidolgozása terén, melyek alkalmazásával a jelölt meglehetősen gyorsan és csekély erőfeszítéssel haladhat előre az elemek uralásában - a módszer hátránya, hogy valósággal habzsolja az életerőt. A testrajzolatokkal varázsló adeptusok tévesztés esetén gyors halálra számíthatnak: lángözön emészti el az óvatlant, avagy belülről robban fel, akár a tűző napon felfűvődő békatelem. A gyors haladás és a könnyen megszerezhető hatalom csábítása azonban mindig erősebbnek bizonyult a rút halál fenyegetésénél.

Az aschaoni tűzmestereket sem Ordán, sem Toron nem ismeri el: kontár bozótvarázslóként emlegetik a céh főrangúit is. Más kérdés, hogy amint elhagyják a Pentád városainak védelmét, valóságos hajtóvadászatot rendeznek utánuk.

Az Asanga méregmágusai (támogató: Hyascla Család)

Hosszú múltú, közepes létszámú boszorkánymesteri iskola, mely elsősorban a méregkeverés tudományára oktatja tanítványait. Ellenségeskedésük a Pentád másik boszorkánymester iskolájával a Carradollal már - már legendás.



Nyílt összecsapásba sohasem bonyolódnak a Carradollal, de a déli parton minden valamirevaló nagyúr tudja: ha ellenfele carradoli boszorkánymestert alkalmaz, az Asanga méregvarázslóit a szokásos ár feléért is felfogadhatja.

A Carradol villámvarázslói (támogató: a Thairn Család)

A carradolban tanuló boszorkánymesterek a fortélyok és mérgezés helyett a villámok brutálisan egyértelmű rombolására esküsznek. Noha erejük meg sem közelíti a hergoli villámmesterek hatalmát, az iskola varázstudói megfizethetők a legtöbb vagyonosabb potentát számára. Ha valaki carradoli villámvarázslót fogad, biztos lehet benne, hogy nevét hamarosan szájára kapja a szóbeszéd: a déli parton kevés látványosabb módját ismerik a leszámolásnak.

Más kérdés, hogy ezután - a bosszúhadjárat kifulladásáig - számíthat arra, hogy gyakrabban kell cserélni az ételmestereit, mert bevett szokás szerint az ellenfél az Asanga méregkeverőivel vág vissza.

Alcarai gyilokmesterek

Az alig tucatnyi tagot számláló, titkos iskola Alcara sajátos válasza Yankar két nagy boszorkánymesteri rendjére. Noha a gyilokmesterek semmiben sem igazán erősek, kiképzésük sokrétű. Az iskola tutorai általában jó mozgású kiválóan rejtőző tolvajokat választanak tanítványul. Legtöbbször titokban tevékenykednek és kizárólag alcarai érdekeket védelmeznek.

A Hiwithek boszorkányai(támogató: a Paerth Család)

Az egyik legkisebb, legrejtettebb - és legveszedelmesebb női rend volt a Pentád utolsó éveiben. A kitűnően képzett, mágiával, mérgezett törrel, asszonyi praktikával egyaránt mesterien bano Hiwithek Ynev legváratlanabb helyein bukkantak fel. A szálakat legtöbbször a háttérből mozgatva varázstárgyak, ősi titkok és rejtett feljegyzések százaira tették rá a kezüket. Kincseik java részét - tetemes haszonnal - tovább adták, leggyakrabban a kirabolt áldozatok ellenségeinek. Mindig az erősebbnek. A mágiájuktól is megfosztott, vereséget szenvedő gyengékből pedig általában hírmondó sem

maradt, aki a bosszúra gondoljon. Két emberöltő alatt olyan hírnévre tettek szert, hogy Ynev minden nagyobb varázshasználó nemzete üldözte őket - vagy éppen alkudozott velük.

Üzletfeleik soha nem értették meg a Hiwithek már-már fanatizmusba hajló tudásszomját és gyűjtőszenvédelmét. A boszorkányok egészen a rend bukásáig sikerrel titkolták, hogy Amirr (más források szerint Laamir) a crantaiak Véraszsonya visszatérésén fáradoznak.

A Hiwithekről szólva azonban csak a kiszámíthatatlanság volt biztos. Az összecsapások során egyik fél sem örült, ha a gyönyörű sororák felbukkantak a színen, de mindkettő igyekezett a maga oldalán tudni őket. Kizárólag a maga oldalán. Megesett ugyanis, hogy gyilkosan hatékony tanácsokkal, pusztító varázslatokkal segítették mindkét felet a színpalak mögött - aztán tort ültek a kivérett ellenségek tetemén. Ha azonban - nagyritkán - a rejtőző rend nyíltan állt ki valamely oldalon, az biztosra vehette a győzelmet.

Pyarron tudós fői hosszan és meddön vitáztak azon, hogy a maroknyi, Ynev - szerte kóborló boszorkány valóban ennyire veszedelmes... vagy egyszerűen a jövőbe látnak? A Sors azonban utóbb nekik is benyújtotta a számlát: noha a rend valódi célja soha nem derült ki, emberöltőkön át szövögetett terveiket utóbb végleg meghiúsították az istenek egy felszabadított vadork rabszolga képében.

Kígyónóvérek (Tharr száműzött szektája)

A Háromfejű kígyó lényegét imádó, kizárólag nőkből álló szekta. Tudományuk, amely a Tharrtól kapott szakrális hatalmat elegyítette a boszorkánymágia módszereivel várakozáson felüli módon eredményesnek bizonyult. Miután rávettek egy kiteszított toroni varázstudót a Daerimi Szentélykapu megépítésére -mások szerint felújítására- a rend vagyona és hatalma szédületesen gyarapodni kezdett.

Egyesek szerint ez a vagyon, mások szerint Tharr vallásának leplezetlen, látványosan erősödő megnyilvánulása váltotta

ki a rend ellen az északi kalandozók támadását. Van, aki becsapott, vérig sértett szerelmesekről beszél - az ok a következményen mit sem változtat.

A Sziklakövetők

Kevésbé ismert, rejtőző, független csoport. A krónikások mindössze annyit tudnak róluk, hogy a Crantai Háló titkait kutatják és előszeretettel keresik fel a még álló kőóriásokat az elhagyatott vidékeken. Természetmágián alapuló varázstudományuk bizonyíthatóan nem szakrális eredetű; legtöbbször úgy vélik, hogy magukból a kövekből nyerik a manát. A rejtőzésre jó okuk van: róluk szólván sosem mulasztják el megemlíteni, hogy Arel papsága valamilyen máig ismeretlen okból üldözi őket.

II. Intrikák:

„Az aszisz úgy intrikál, hogy először felkavarja a port, aztán panaszkodik, hogy nem lát.”

(közmondás a Pentádból)

Az alábbi kézirat a Yankari Liborion egyik legolvasottabb példánya volt a Pentád fennállásáig. A hagyomány szerint a könyvet Whralastys, a Paerth Család első családfője hagyta hátra az érkező Családfők számára okulásul. A kézirat idővel olyan népszerű lett, hogy valamennyi Toronból kiteszített famor első útja a Kék Könyvtárba vezetett.

A továbbiakban olvasható szemelvények máig ismeretlen módon kerültek ki Yankarból (egyesek egy hírhedt gnóm könyvtár tolvajt emlegetnek). A töredékeket lefordították a három legismertebb nyelvre és legalább félszáz példányban léteznek. Az idézet jellegű betoldások feltehetően utólag kerültek a szövegbe.

„A kívülállók számára Toron az intrika, a cselszövések hazája, ahol a harc a mindig színpalak mögött dúl a kiemelkedésért. Mindig vannak vesztesek -

közülük a szerencsésebbek a tenger túlfelén találják magukat, a Pentádban.

Az igazi kihívások itt várják őket.

Sokan azt gondolják, a kiteszítással kapnak még egy esélyt, száztizenegy esztendő múltán lehetőséget a visszajutásra. A józan kisebbség esetleg sejtje, hogy a Pentád száműzöttjei is csupán részesei egy újabb játszmának, amelyben Toron - szokása szerint - vérrel és méreggel játszik. A Pentád Családjainak történetét tanulmányozva több illúziót veszítettem, mint haját, de végre úgy gondolom, megértettem, hogy a győztesek miért győznek, a vesztesek pedig miért töröltetnek mindörökre az Arany Krónikákból..

(Whralastys Paerth - Yankari Pentád: a látszaton túl. Első Fejezet: Bevezető szavak.)

Intrikák és a résztvevők (első tudás)

*„Nem erősítheted úgy a gyengét
Ha gyengíted az erőtset.*

*Nem segítesz másokon azzal,
Ha elvégzed mindazt amit nekik kellene
Önmaguk számára megcsinálniuk.”
(khótorr tanítás)*

Az intrikák összefonódó játszmáiban hosszú távon mindig az nyer, amelyik megtanulja, hogy önmagára összpontosítás helyett a szabályokat és a résztvevőket figyelje, így mindig tisztában van a saját hozzáadott értékével.

És a többiek stratégiájával.

Legyen szó bármilyen játszmáról, sose feledd, hogy egyetlen játékos helye sem biztosított. Néha érdemes meglepetésszerűen változtatni a résztvevők összetételén - téged is beleértve. Mielőtt bármibe fognál, fel kell ismerned a többieket a túlélésért vívott harcban - de minél előbb, mert a lehetőségek tengerében valóságos cápákkal hoz össze a sors. Nem viselkedhetsz tökehal módjára, mert akkor felfalnak.

„Ha figyelembe vesszük, hogy az emberek többsége buta, akkor valószínűbb, hogy egy széles körben vallott nézet inkább ostoba, semmint értelmes.”

(Sirunquay Naratos: A tömegekről)

A tőkehalak:

A tőkehal az erőforrások hiányában gondolkodik és titokban, szíve mélyén örök vesztesnek érzi magát. Olykor a nevelés, máskor egy erős gyermekkori kudarc miatt megrögzötten hiszi, hogy kudarcra ítéltetett. Sóvárog az elismerésre mégis kerüli a megmérettetést, a felelősségvállalást és a változást. Mivel azonban ezek elkerülhetetlenek, a tőkehal menekülni kezd és ha nem lát más kiutat, feláldozza magát. Hisz abban, hogy vesztesnek mindig kell lennie és hogy szenvedésének célja van. Akármilyen látványosan szenved és panaszkodik a világ igazságtalanságára, attól még tőkehal marad.

Neked ne legyen dolgod ezekkel.

Ne legyen dolgod azokkal sem, akik a cél helyett az útban hisznek.

Zsákmányállat ez is.

Ezek azok tőkehalak, akik azt képzelik magukról, hogy megszabadultak a tőkehalak szorongásaitól. Az gondolják az élet célja az úszás maga, és nem törődnek azzal, hogy merrefelé haladnak. Ezért válnak még gyorsabban a cápák áldozataivá.

„Semmi sem utálatos azok számára, akik győznek”

(Az om - Thaewrath Család jelmondata).

A cápák:

A Császárságban - és másutt is, ahol színpalak mögött dúl a harc - a győztesek általában a cápák közül kerülnek ki.

A cápák is a hiányban hisznek és eltökélt céljuk, hogy mindent uraljanak, megszerezzenek, vagy azonnal felfaljanak amit elébük vet a lehetőségek tengere. A saját fajtájuktól óvatos távolságot tartanak - de csak amíg az vérezni nem kezd.

A cápák a zavarosban halászók, a csalók, az igazukhoz rögeszmésen ragaszkodók, akik alkalmazkodás helyett arra kényszerítenek, hogy az ő szabályaik szerint játsszál. Gyorsan manővereznek, és meglepetésszerűen támadnak. Ismerik a tömeges támadás és a hierarchia erejét. Az irányításra és a hatalomátvitelre esküsznek és úgy gondolják, hogy azonosak azzal, amiben hisznek. Meggyőződésük, hogy cápa cápát eszik, és hogy a

versengés elkerülhetetlen, mert ez a fejlődés egyetlen lehetősége. A külsőségekben élnek: vagyonukat kihívón fitogtatják és mikor hatalomhoz jutnak azonnal élnek is vele. Legtöbbször visszaélnék.

Toron a cápák tengere.

A változás hulláma azonban a cápáknak sem kegyelmez - és ilyenkor hiába próbálják keményebben csinálni azt, amiben hisznek. Hiába próbálják véresebben. Először a tőkehalakat falják fel maguk körül, utána a maguk fajtát, de végül elpusztulnak, mert amikor a hullám jön, nem jutnak tovább vele.

Amikor az erőforrások kimerülnek, a hazugságok kiderülnek, a cápák ciklusról ciklusra áldozatul esnek az újabb cápáknak.

Vagy valami másnak, amire nem is gondoltak.

A Pentádban nem lehetsz cápa, ha túl akarsz élni. Itt minden toroni ragadozó találkozik valamivel, ami sosincs ott, ahol számít rá, sosem várja csendben, hogy felfalhassa - sőt, ha visszatámad, képes meglepetésszerűen megölni a cápát.

„Védd meg a korlátodat és akkor biztos lehetsz abban, hogy azok a tied.”

(khótorr bölcsesség a Gedaga - Yggir tartományból)

Intrikák és a szabályok (második tudás)

A játszma formálásához elsősorban a ravaszságodra és éberségedre van szükséged. A tartós fennmaradás alapja a törvények aktív formálása a játszma - bármilyen játszma-közben. Ez mérhetetlenül több éberséget követel, mint a beilleszkedés egy talált szabályrendszerbe.

A Pentád is változik körülötted, örökösen újraírva a túlélés törvényeit. Alkalmazkodj ezekhez bármilyen ügyes cápa - módon, még mindig hátrányban leszel azokkal szemben, akik újraalkotják a szabályokat és vezérik a játszmát.

Ők a delfinek.

„A világ félreáll és hagyja tovább menni azokat, akik tudják, hova mennek.”

(Az első kitalált családfőnek tulajdonított yankari mondás)

A delfinek:

A delfinek különös lények: a gyáva tőkehalak cápának hiszik őket, a cápák pedig tőkehalként próbálnak elbánni velük. Nem feltűnőek, egészen addig, amíg a helyzet meg nem érett a változásra - de amikor valami veszedelmes vagy halálra ítélt dolog mégiscsak működni kezd, biztosan találsz ott egy delfint.

A delfinek mindig mást csinálnak, mint amit a tőkehalak vagy a cápák megszoktak: megváltoztatják a szabályokat, a játékosok összetételét vagy éppen a játszma vélt időritmusait. Gyakran azt teszik, amitől félniük kéne, kimondják, amit sosem szoktak kimondani és visszakérdeznek, ha értelmetlen a kérdés. Könnyörtelenül kihasználják a cápa - önhittséget és tőkehal - makacsságot, mert felismerték, hogy a vereség forrása leggyakrabban az ostobaságig dédelgetett önbecsülés.

Noha nem látszanak veszedelmesnek, bármikor elbánnak a körülöttük ólálkodó cápákkal, mert ismerik az összefogás erejét. A raj összehangoltan támad a ragadozókra és kemény palackorukkal bezúzzák a bordáikat. Amikor a horpadt mellkasú cápa már nem tud elég gyorsan úszni, hogy fenntarthassa magát, véglegesen süllyedni kezd a fekete mélybe*.

A Pentád évezredekkel túl a déli városállamok gyűlölködő és ellenséges környezetében - ennek az egyetlen oka, hogy amikor a változások hulláma jött, a Családok között mindig akad legalább egy, amely delfin módra sosem a korlátokat figyelte, hanem a lehetőségeket. Az idő pedig őket igazolta. Ráadásul felfedeztek közben egy Toron számára máig elfogadhatatlan delfin - bölcsességet: az igazi győzelem elegáns; nem követeli a

másik vereségét. Kitalált, légy üdvözölve a delfinek között.”

(**Tisztelet és köszönet D. Lynchnek és P.L. Kordisnak a delfinekért*)

III. Családok

(A Yankari Pentád huszonegy kitalált Családja a Hetedkor végén).

„A kitaláltak szemében Yankar időtlen, mint ahogy a pillangó hiszi, hogy a virág örökéletű:

pusztán azért mert már volt, mikor megszületett

és még nyílik azon túl, hogy ő már elpusztul.”
(*Sirnquay Naratos: A Pentád jövője*)

A Családok a Toroni Birodalomból kitalált nemesek csoportjai. Számuk mindig huszonegy, az első császári dictum szerint. A száműzöttek, igazi toroni módjára még itt, idegenben sem hagytak fel az intrikálással, a színpadok mögött zajló véres összecsapásokkal. Indítékaik szerint a huszonegy Család öt nagy érdektömörülésre osztható. Egyes családok neve mellett zárójelben a család Yankarban kötelezően használt, ún. szégyenneve is feltüntetésre került.

1, A „Kivárók” - Semleges Családok

Ezek a Családok valóban a Dictumban kirótt, átmeneti időszaknak tekintik a Yankari százegy esztendőit. Nem avatkoznak a város politikájába, és csak igazán fontos esetben kockáztatják Családjuk hatalmát. Legtöbbjük természetesen alig néhány tucat esztendeje érkező „új jövevény” amelynek még van módja reménykedni a visszatérésben.

Ezek a Daeror, a Thialcarn, a Carrhasur, a Calquirn, és a Vellaquor (Ieltharr) Családok

A csoport mögött, „támogatóként” Dsidon városának renegát tűzmágusai, a tűzmesterek állnak.

2, A „Hűségesek” - Tharr hívei

A Száműzöttek Városában mindössze két Család képviseli a Tharr iránti vak odaadást - talán nem véletlenül csak ennyi - ám ezek a leghatalmasabbak közé tartoznak.

Az Aeschirr (Alanchir) Család régi, rendkívül befolyásos toroniakból áll, amelyek igen erős és gyümölcsöző kapcsolatot tartanak fenn Quironeia legerősebb rabszolgakereskedő - szövetségével, a Lánccarátokkal. Az Aeschirr Család leszármazottai között számosan szolgálgják papként is a Háromfejűt.

A Daolan Család is fennen hangoztatja Tharr-hűségét, ám hiába járt le a dictum százegy esztendeje, a Birodalom kapui csak nem akarnak megnyílni előtte. Az ok igazán egyszerű: Toronnak itt, a száműzöttek városában van szüksége még egy Tharr - támogató Családra. Más kérdés, hogy a Daolanek kezdenek rádöbbenni, hogy Tharr odaadó szolgálatával sohasem hagyhatják el Yankart. A harmadik Család, a Thairnok csak titokban szolgálgják a Szörnyistent - látszólag az Építők csoportjának elkötelezett hívei.

3, A „Lánghozók” - Sogron hívei

A Kitzasztottak között érthetően magas számban vannak jelen Tharr isten - riválisa, Sogron hívei. Ezek a Családok egykor olyan tevékenyen támogatták a Tüzkobrát, hogy nem volt maradásuk a Császár ege alatt. A száműzöttek városát egy új esélyként értékelik, ahol megalapozhatják Sogron valódi hatalmát. Mesterkedéseik fő gátja természetesen a két Tharr-hitű Család, de nem várt ellenállásba ütköznek a negyedik csoport, az „építők” részéről is, amely - a legnagyobb titokban - Morgena istennő eljövételét várja.

A csoport fő képviselője az Averash (Aschaon) ház, amelynek férfitagjai szinte kivétel nélkül Yankar tűz - papjainak rétegét erősítik. Szinte mindennaposak a - színpalak mögött zajló - összecsapások az Aeschirrek (Alanchirek) képviselőivel.

A Thacrom és a Shalonq ház Sogron - hűsége már nem áll ilyen erős lábakon - a száműzetés éve alatt sokan közülük úgy vélik, rossz lóra tettek a tűzisten támogatásával.

4, „Az építők” - Morgena hívei

A legnagyobb, legbefolyásosabb tömörülés a városi tanácsban. Tagja tevékenyen munkálkodnak az Árnyékúrnő eljövételének előkészítésén - nem tudván, hogy Tharr egyháza már felfigyelt rájuk. Látszólag a város építésének, erősítésének szentelik minden erejüket - innen a nevük - de legtöbbször Morgena leendő eljövételének színhelyeként tekintenek az ősi városra.

A csoport szószólója a tanácsban a Naratos Család amelynek pátriárkája egyben a yankari zsodoslégió, a Yankaraon mindenkori fővezére is. Ide tartoznak a Tecolar, Uershalon, Larcadoc, Waenar, Moreles, és Naqthor Családok is. Két további Család érdemel említést: a Garandor Család a Carradol - boszorkánymester- iskola fő támogatója (vagy pontosabban a Család élvezi a Carradol támogatását), a Thairn család pedig afféle féreg az almában: látszólag Morgena elkötelezett híveként vesz részt a titkos gyűléseken, valójában azonban a Tharr-hitűek csoportjának kémkedik - ettől remélve mielőbbi visszatérését a Birodalomba.

5, A „maradók”, vagy a „renegátok”

Ezek a Családok már oly régóta élnek száműzetésben, hogy már be is rendezkedtek a végleges maradásra. Hatalmukat a város feletti uralomra fordítják, mit sem törődve az egyre elérhetetlenebb Birodalommal. Mindössze két család tartozik ide - fennmaradásukat annak köszönhetik, hogy mindkettő mögött egy- egy veszedelmes varázshasználó- szekta áll.

A Paerth Család idestova négyszáz esztendeje taszított ki a Császári Udvarból - és egyfajta kyrekhez máltó daccal, már nem is vágyik vissza. Látszólag ugyan Tharr - hívei, valójában viselkedésüket a Hiwithekhez fűződő, egyre szorosabb kapcsolatuk határozza meg. A Hiwithekről tudni vélik ugyan, hogy az Árnyékúrnő eljövételén fáradoznak, de ez nem rontotta a két csoport viszonyát.

A Hyascla Család megmaradt a Háromfejű hitében, de élesen elhatárolja magát a Szörnyistent - és a Császári Udvar - nyíltan dicsőítő Tharr- hitűektől. A Családnak jelentős

szerepe volt az Asanga boszorkánymestereinek sikerében, a gyorsan megerősödő rend és a Család így elválaszthatatlanul összefonódott. A méregmágusok jóban - rosszban kitartanak a Hyascla Család mellett, annál is inkább, mivel az iskola nagymesterei jórészt közülük kerülnek ki.

?

Szerző: Celsior

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely