

Toron kultúrájáról

KULTÚRA

A Birodalom rendkívül sokrétű és színes kultúrájú ország. Elsősorban és mindenekelőtt természetesen a kyr hagyományból táplálkozik, de nem vetett el mindent, ami később, esetleg kívülről, az emberek útján érkezett. Éppen ennek köszönhető az a kulturális összetettség, amely egyrészt a kyr tradíciókhoz foggal körömmel ragaszkodni próbáló egykori hódítók és a beolvasztott vagy uralom alá hajtott embernépek hagyománykincseiből ered. Igaz ugyan, hogy Kyria összeomlásával az emberi faj lassan meghatározóvá érett, ám addigra ők maguk is fenntartóivá, hordozóivá lettek a kyr kultúra maradványainak. A calowyniak hagyományai, mesterségbeli tudása, szokásai immáron az emberi faj kincsévé is váltak, s ez a szorgalmas, kíváncsi és tehetséges nép a maga módján méltó módon próbálja védeni és megtartani az ezeréves szokásokat.

Fontos megjegyezni ugyanakkor, hogy számos dolog megmaradt a kyrek kiváltságának, merev, emberek elől zárt világába mások nem nyerhettek betekintést (ilyenek például a rododa előadások), ám ezek mintájára és ösztönző hatására, az emberek lassan maguk is megalkották saját változataikat, melyek ma legalább oly népszerűek az alsóbb kasztok körében, mint a nemesi udvarokban.

A teljesség igénye nélkül tekintsük most meg a legfontosabb, legérdekesebb területeket!

A toroni építészetről

Odabatoroknak nevezzük magunkat, büszkén és joggal büszkén. A tudás letéteményesei vagyunk, a köveké, a márványé, a fáé, a fémé, az üvegé. Mestereink tudása generációkon túlról érkezett, klánjaink építész-ősei a legnagyobb kyr Házak beavatottjai voltak. És természetesen tudásukat máig őrizzük. Mondják, a kyr vér megfakult, óriásai elbuktak. Mondják porrá és morzsalékká hull minden, mit emeltek. Erre mi azt mondjuk, Kyria ugyan odalett, ám ismét gyűlik dicsősége. Azt mondjuk, emeljétek tekinteteket a kyr romvárosokra, s azután ítéljétek. Mert a régi Építész Házak dicsőségét zengi mindaz, mi ezredévek múltán is dacol az enyészettel. Vagy járjátok a régi városok utcáit az átkos Északon mit próbáltak ugyan megrontani, ám mai napig él, s hirdeti mestereink dicsőségét. Vagy azt mondjuk, emeljétek szemetek Shulurra! Ő már a mi városunk. A toroni odabatorklánoké. Ombah Cyen Mahhryn a Marossyr odabatorklán első kőművesze. Jelenlegi ismereteim alapján az óbirodalom bizonyos Házai különleges varázshasználó-iskolákat fejlesztettek ki (vagy hoztak magukkal Calowynről), melyek valós hatalma a kyrek még romjaiban is lenyűgöző épületeivel gyönyörködtet mind a mai napig.



Jó okunk van feltételezni, hogy az erioni Falat is a város kyr vérű vezetésével szerződött toroni odabatorklánok építették, egyes merészebb elképzelések szerint az utolsó valódi kőművész-arázsló irányításával. A kyr romvárosok alaprajzát tanulmányozva, döbbenet kell észrevennünk, azt a tökéletesen megtervezett, bonyolult mintát, melyet minden város önmaga köré sző, amint korokon át lassan kiteljesedik. Ha rossz, emberi fogalmakkal kellene néven neveznem, előre kimódolt parancsok szerint növeszti saját magát. Nehezen tartom elképzelhetőnek, hogy ezek a városok valóban maguktól nőttek volna bár a kyreket ismerve, akár ez is elképzelhető inkább azon a véleményen vagyok, hogy létezett egy ún. tökéletes alaprajz vagy minta, amely akár ezredévekkel előre megtervezte a fejlődést, s ez alapján építettek újabb és újabb részeket településeikhez. Mindezt természetesen oly módon, hogy a teljes városalaprajz mindig a legideálisabb módon tökéletesítse saját magát. Elképzeléseimet az is alátámasztja, hogy a jelenleg szövetségi területen lévő ismert kyr romvárosok, Onthor, Ghymaras és Ychar-syr töredékes városmintái is közel azonos rajzolatot követnek. Erigowt, a hajdani Enrawellt is itt kéne említenünk, ám a belsővároson kívül (mely egyébiránt a kyr főváros egy jelentéktelenebb kerülete volt egykoron) városmintát keresgélni értelmetlen, a sok összevissza építkezés teljesen lehetetlenné teszi az eligazodást. Valószínűnek tartom továbbá, hogy ezek soha nem állandó rajzok voltak, csupán egy ideális vonal, egy ideális minta követése talán a mindenség leképezése, mely az eltérő földrajzi környezet miatt változhatott. Ezt igazolja véleményem szerint az is, hogy az azonos funkciójú épületek belső alaprajza, ha úgy tetszik mintája, a különböző városokban azonos. Tehát egy belső erőd vagy egy szentély azonos elvek alapján épült (noha küllemükben komoly eltérések mutatkozhattak) Onthorban és Ychar-syrben, csupán a város áramlott körülöttük más módon. Törpe építészeket zaklattam ezen kérdéseimmel, midőn Gianagban jártam, s ők ezt elképzelhetőnek tartották. Sőt elméletemet saját meglátásaikkal is kiegészítették. Úgy gondolták, ezek a városminták egyben a különféle éteri- és földáramokat is követik, azok szerint módosulnak. Kikerülnek vagy gátakat emelnek nekik, így erősítve bizonyos épületeket talán magát az építkezést könnyítve meg. Ily módon, azt mondták, elvileg akár éteri folyamok és medencék is létrehozhatók a

városon belül. Ezek után csak sóhajtottak, és szomorúan csóválták a fejüket. Ugyanilyen, ha nem különb gonddal építik váraikat. Tekintve, hogy Toronon belül mindenütt erődítményeket, palotákat, lakótornyokat lát az ember ez nem is meglepő. A kyrek maradékai védik így magukat s vérüket. Elveikben ezek az építmények is a kyr mintát követik, többszörös védgyűrűvel, az ún. syrcumokkal veszik körbe a család központi fészket, gyakorta még a legbelső épületen belül is. Ez utóbbiak a híres toroni synbastiorok, a torony a toronyban elvén épülő biztonsági rendszerek. Gyakorta kiegészítik, tökéletesítik őket titkos átjárókkal, folyosókkal, melyek nem csupán menekülésre, de belső erő-átcsoportosításra is használhatók. Az épületek mágikus védelmére az óbirodalom idején még valószínűleg elegendő volt maga az épület-minta, ma már rúnatornyok, kamrák és kutak látják el ezen feladatokat. Általában ezek is a legbelső toronyban találhatók. Úgy feltételezem, hogy pontosan ezek az új módi szerint készített járatok és titkos termek azok, melyek megbontották a kyr minták egységét annyira, hogy egyéb úton kell az épületek mágikus védelméről gondoskodni. A synkhoórok, a nemesi paloták is ily módon épülnek, ám ezekre egyfajta könnyedebb, játékosabb, díszesebb stílus a jellemző. Mindezek ellenére ne higgyük, hogy biztonság és védhetőség szempontjából oly nagyon elmaradnának az egyéb erődítményektől.

Toron színjátszásáról

Színjáték már akkor létezett az életünkben, mikor még Calowynen laktunk. Szent tevékenység lehetett ez egykoron, egyfajta áldozat az isteneknek. Misztériumjáték, mi egyre teljesebb. Szabályokkal persze, belső regulákkal, régről való szövegekkel, mik már itt Yneven kerekedtek azzá, mely út végén a rododa színészeit találod. Meglehet, akadtak más színjáték formák is, talán éppen kizárólag nők táncolta játékok, ám ezekre az istenek akaratóból már nem emlékszünk. A régidők történetei járták persze azidőtájt, melyek java része odaveszett azóta. Ezeket keverhették később úri darabokká, ekkortól válhattak el a

színészek útjai a samballa zenészeitől, kik muzsikájukkal tették tökéletessé az előadásokat. Ők azóta játszanak külön darabokat, bár egyes mai rododa előadások is elképzelhetetlenek nélkülük.

A rododa lett a kyrek igazi színháza, mely egyszerre volt kedves az isteneknek és nekünk. Külön Házaik alakultak, melyek igazi mesterei voltak a játéknak. Voltak ugyan birodalom-szerzte vándorló társulataik is, melyek a nemes udvarok ünnepelt vendégei voltak, de a tökéletes előadásokat saját váraikban varázsolták. Mely várak színháznak ugyan tökéletesek voltak, de nem háborús időkre mérték falaikat. Így múltak el a Rododa Házaik, s lettek földönfutók túlélőik, így veszték el a legkitűnőbb darabok, a legszebb dalok és a versek legjava. Ám a kyrek a vész idején sem hagyták sorsukra művészeiket, így lehet, hogy a legjobb társulatok menedékre, falakra letek, s ha nemes vérük meg is gyöngült, ma is ugyanúgy él a darabok tizenhárom szereplője, miként tette azt a Daelanok idején. Jóllehet ők maguk csak igen nagyra becsült sedularok. Vannak, kik azt mondják, a rododa színész-táncosai egykoron maszkokat viseltek, szerepüknek megfelelőt. Ám akadnak még a színészek között is, kik állítják, már akkor is a családok belső rendje szerint formálták és erősítették testüket, hogy a lehető legtökéletesebben alakíthassák szerepüket. Így jöttek létre ezen furcsa dinasztiai, melyekben tizenhárom férfi áll a családok élén, szerepüknek megfelelő, örök jelmezbe öltözve, s ők jelölik meg, mely gyermekeik követhetik majd őket, ha eljő az ideje. Egy vezető színésznek öt-hét ilyen tanulófia is lehet, kik mást sem tesznek, mint tanulják a darabokat, hogy majdan ők is színpadra állhassanak őseik örökségével. Őket szolgálja ki mind a család többi része. Anyák, asszonyok, szolgálók és obsorok. S persze nagy néha a samballa zenészei. Ha értő csoportjuk felbukkan a színházak körül.

Cjeríss Masshallyr: Maszkok és táncok tekercei

Valahol az épület mélyén kürtök harsantak fel. Tompa moraj kísérte. Nevetés? A színpadi beszéd csak halk mormogás. A szag nyomán balra fordult, egy halvány árnyakkal teli, fapadlatú folyosóra. A vörös szoba mellszobrai mintha összenéztek volna a háta mögött. Jobboldalt három tolóajtó; fölötte maszk jelölte, melyik kié. A Kenderfonó, a Szűzlány és a Hontalan Galád magánszentélye nyílt arra. Arcfesték és füstölők illata; fakádak, fürdősó. A bal oldal nagyobbik részét egy eltolható ajtajú szekrény bitorolta; színes ruhák lógtak belőle a padlóra. Cynthar előhúzta nadrágszárába rejtett pugossát. A mennyezet keresztgerendáin vastag üvegfalú lámpásóriás birkózott a sötéttel. Zakatolva gördült félre a középső ajtó. Sötét árny lépett a folyosóra, lila ruhája fagyott zuhatag. A Szűzlány. Természetesen férfi, mint bármelyik rododa-színész. Nem mintha egy ördögös ügyességű vérnyelő nem változtathatná meg magát percek alatt. De rododa-színésznek nem lehet beöltözni. Tharr színész klánjainak minden tagja gyermekként kapta azt a maszkot, amit a színpadon viselnie kell. Nem vehette le, nem játszhatott más szerepet. Senki nem tépheti le ezt az eleven húsból formált, groteszk álarcot, a Kenderfonó kéttényér magas homlokát, elálló lapátfüleit, az Őr hihetetlen orrát, az ujjnyi csíkszemeket. Még a legügyesebb átváltozóművész sem tüntetheti el nyom nélkül az orrát és a száját, mint a Szűzlány, hacsak nem alakváltó. A vérnyelők sok mindent tudnak, de erre még ők sem képesek. A Szűzlány riadt tekintettel nézett a fejvadászra. Elsietett mellette. Még egyszer visszanezett, azután eltűnt a vörös szobában. Cynthar hálát adott oltalmazó hekkájának, hogy nem a Kenderfonó akadt az útjába. Ha le is leplezték, a Szűzlány egy darabig nem szólal meg. Klánbéli titok volt, hogyan is táplálkoznak, de abban biztos lehetett, hogy azon a nyíláson nem ad ki hangot.

Az árnyékfestő

Hozzáértő körökben elterjedt vélekedés, hogy a rododa-darabok kezdetben minden isten kedvében kívántak járni, s csak a sötét idők eljövételével lett Tharr az, aki óvó kezét kinyújtotta az árván maradt társulatok felé. Ezt mutatja az is, hogy a régi istenek színműveit már csak igen kevés társulat ismeri, s a legtöbb előadás immáron Tharr kegyeit keresi. A rododa belső klánjai talán éppen a káosz urának akarnak kedveskedni akkor, midőn saját testüket eltorzítva alakítják ki a szerepük megkövetelte végső

jelmezük. Testük különféle pontjait sanyargatják kora gyermekkoruktól fogva, hogy a kívánt módon sikerüljön megváltozni. Bizonyos esetekben Tharr mágiáját alkalmazzák, hogy megjelenésük tökéletes legyen. Szerepeik szerint ezek a torzítások és egyéb megkülönböztető jegyek a következők:

- Az Őr. Minden rododa előadás nélkülözhetetlen alakja. Az egyes jeleneteket összekötő kulcsfigura. Orra rendkívüli méretű szerepei szerint a szaglása kitűnő, szemei különös ívűek, keskenyek és természetellenesen hosszúak.
- A Pap. Nem köthető egyetlen kyr istenhez sem közvetlenül, mindig az adott darab alapján alakítja egyik vagy másik isten szolgáját. Csecsemőkoruktól fogva torzítják a koponyájukat, míg hosszúkás és előkelő ívű nem lesz, akár valamely kerek főveg. A színpadon test és arcfestésük határozza meg mely isten szolgálói.
- A Király. Méretével is kitűnik a szereplők közül. Vélhetően a rododa klánokat kísérő boszorkánymesterek főzeteinek köszönheti rendkívül magas termetét és kidolgozott izomzatát. Három-négy fejjel is a többi szereplő fölé nőhet, hangját mesterségesen mélyítik el. Méretük ellenére kiváló táncosok. Ha zöld testfestéssel bukkan fel, általában Weilával vagy egy hívével azonosítható.
- Az Áruló Álnok. A rododa előadások negatív hőse, gyakorta tragikus sorsú áldozat. Koponyájukat keskenyre és ívesre torzítják, némiképp taréj formájúra. Füleik nincsenek, s minden esetben kopaszok.
- A Boszorkányok Ura. Esetükben mindenféle testi torzítás elképzelhető, csupán törpe méretük a fontos, ezzel is jelképezve, hogy nagyságuk nem fizikai értelemben mérhető. Színük a sárga vagy a fekete.
- A Kenderfonó. A színdarabokban a Sors és így Tharr megtestesítői. Elsősorban koponyájukat torzítják oly módon, hogy magas, ívelt, kétenyérnyi homlokuk legyen. Arcuk akkor tökéletes, ha sikerül félig nyílt legyező-formára alakítani. Külön figyelmet érdemel hatalmas fülük mely szerepük szerint minden dolgok kifürkészésében segíti őket.
- A Szűzlány. Az ártatlanság, gyermekiség és termékenység megtestesítői. Orrukat és szájukat tüntetik el, simaságukat fehér festéssel is

hangsúlyozzák. Csupán két apró lyuk található az arcukon hogy levegőhöz jussanak. Állítólag vérük folyamatos cseréjével tartják őket életben. Bizonyos darabokban a rég holt Igere szolgálói.

- A Hontalan Galád. A számkivetett, megkeseredett és elveszett kyrek vezéralakjai. Negatív hősök, szerepeik szerint repülni is tudnak, így elsősorban elsorvasztott lábaikról ismerhetők fel. A színpadokon ravasz emelők és zsinórzatok segítségével mozognak.
- A Fekete Kyr. A titkok, rejtélyek ismerői, ugyanakkor a kíváncsiság megtestesítői is a darabok szerint. Bőrüket valóban éjszínűre változtatják, fontos megkülönböztető jegyük még hatalmasra hasított, mosolygó szájuk. A színművek koreográfiája szerint kitűnő harcosok.
- A Törleány. Elsősorban vívótechnikájukról és táncukról híres nőalakok. Kecességüket és finom mozdulataikat kiemelendő, több operációval változtatják meg alakjukat. Lengőbordáik eltávolításával kapják hihetetlen karcsúságukat, mit a finoman megnyújtott karok és lábak is hangsúlyoznak.
- Az Árnyékfestő. Titokzatos női figura. Koponyáját szélesre és laposra torzítják, ezáltal gyakorta az orrot is az arcba nyomva. Míg az előző szereplők bármelyike felbukkan a színen kopaszon is, az Árnyékfestő különleges ismertetőjele rendkívül hosszú, vérvörös haja. A darabok szerint gyakorta Morgena szolgálóinak kell tekintenünk őket.
- A Kyr Tanító. A bölcs, az igazságosztó bíra, a tudás megtestesítői. Erre utal átlagosnál jóval nagyobb fejméretük is. Állandó jelmezük az éjezüsttel hímzett, fekete dreggis.
- A Tűzseprő. Kizárólag mágikus úton létrehozható formában léteznek. Láruk nincs, altestüket kígyóformára torzítják. Kezüik és farkuk segítségével közlekednek. Táncuk jobbára testük kígyómozgásával érvényesül. Az igazán öreg színészek három-négy öl magasra is fel tudnak

emelkedni. Természetesen Sogron segítőjeként szerepelnek a darabokban.

A rododa színészei külön hagyományok alapján edzik arcizmaikat. Ennek köszönhető bámulatos mimikájuk, melyet a megfelelő arcfestéssel is hangsúlyoznak. Mint már említettem a különféle színek használata is más és más árnyalatokkal gazdagíthatják szerepüket, ezért a rododa klánjai a tradicionális test és arcfestés igazi mestereinek számítanak. Játékukat a fenti eszközökön kívül gyakorta kísérik különféle hagyományos mozdulatsorokkal, melyek nagyobb súly, esetleg más tartalmat adnak előadásuknak. Ilyenek a különféle dobantások és karmozdulatok, illetve a jeleneteket bevezető és lezáró taglejtések. Mindenképpen szót kell ejtenünk még a sims-nek nevezett rododa előadásokról. A társulatok repertoárjának ritka darabjai ezek, úgynevezett szomorújátékok. A fenti színészek játsszák a simseket is, ám szerepeik ezúttal más, komorabb hangsúlyt kapnak. Szándékoltan baljós művek, melyet mi sem jelez jobban, minthogy belső felépítésükben a páros számokra hagyatkoznak. Csak rendkívüli esetekben kerülnek színre. Ilyen lehet egy háború elvesztése, a Dinasztia egy tagjának halála vagy egy Nemes Ház kihalása. Nem lehet teljes a kép, ha nem említjük meg az úgynevezett yn-rododa előadásokat. Ezen színdarabok az eredeti előadásokat próbálják színpadra állítani, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy a színészek nem a klánok tagjai, hanem a nemesi multságok műértő közönségéből kerülnek ki. Az efféle előadások értéke természetesen meg sem közelíti a hagyományos társulatok játékáét. Mindez azonban csupán az úri udvarok kiváltsága. A pórnép által nem érthető, túlságost magasztos művészet. Talán éppen ez az oka annak, hogy idővel a navorok körében is elterjedtek bizonyos színjátszási formák, melyek sem tartalomban, sem emelkedettségben nem érték el persze a famorok színészi műveit, ám a népet ez mit

sem érdekelt. Ők vásári komédiákra vágytak. Ilyen színi változat például a vidámabb darabokat ismerő periddo.

Cjeríss Masshallyr: Maszkok és táncok tekercsei

Az egyik magamutogatón hosszú, kék dreggis hullámzott. Papok és nemesek kedvelt ruhakölteménye, nem több s nem kevesebb, mint tizenegy lépés selyemből. Meglehet, ez nem a legpompásabb darab volt, s egyetlen magára is adó dreggis-hajtó nem vette volna még a kezébe sem, ám a célnak megfelelt. A csepűrágó arca fehérre és kékre volt festve, márpedig ez, a periddo hagyományai szerint csakis papot, mégpedig fontos szereppel bíró papot jelenthetett. Hogy mely isten szolgáját alakította, az a darab szempontjából nem volt fontos, ezt mindig a néző döntötte el kedve szerint. Így a különféle égi hatalmak szolgálai sem haragudhattak meg, noha volt már rá példa, hogy Tharr papjai vérrel tettek pontot egy-egy periddo végére. A festett arcú alak a kezében hosszú, felöltöztetett póznát tartott. Egy bábszemélyt. A periddóban hagyományosan csak három főhős játszhatott, mindazokat, akik később léptek színre, furfangos bábok segítségével szintén ők alakították, mind multságosabb és kacagtatóbb jelenetekbe hajszolva magukat. Ennek a darabnak a végén a pap még saját magát is a színpadra léptette a bábszemély segítségével. A csepűrágók is elhallgattak. A lányt játszó férfi érdeklődve nézte a khótorr-papot, sárga arcfestésén ilyen közletről már jól látszottak az izzadság elmárgálta nyomok, a tegnapi borosta. A papot alakító komédiás arcán hihetetlen felháborodás ébredt a kék-fehér kence alatt. Bábszemélye lopótökképpen ostoba vigyor. - Mit akarsz itt, nagyuram? Perdült elé mindenfajta tiszteletadást mellőzve.

Morgena könnyei

Talán nem vetjük el a sulykot, ha Toron egy speciális jelenségét, az ún. ymmrar-színészeket kizárólag a lovagok jelenlétének tulajdonítjuk. Más színjátszási formáktól eltérően ezek a színészek, énekmondók csakis a lovagrendek ügyes-bajos dolgairól szóló történeteket adnak elő, s minden lovagvárban kitüntetett figyelmet szentelnek nekik. Bármerre is járnak, védettséget élveznek, hiszen ki tudja miféle büntetést kellene elszenvednie annak, aki egy rend nagymesterének kedvenc társulatát próbálja meg kifosztani vagy bármi úton

bántalmazni. Az ymmrar-darabok minden esetben megtörtént eseményeket dolgoznak fel, mégpedig a lehető leginkább ragaszkodva a történelmi hűséghez. Nem egy esetben fordult elő, hogy egy színmű hatására később szertartásos torokmetszést kellett elkövetnie azoknak, akiket közelebbről is érintettek a darabban bemutatott események. Éppen ezért maguk a színészdinasztiák ügyelnek a leginkább arra, hogy csakis jól megrostált, többek által bizonyítást nyert tényeket építsenek be a színművekbe. Persze ezt a fajta történetírást az északi tudorok erősen megkérdőjelezik, s azt állítják, a toroniak a legkritikább esetekben képesek valóban úgy felidézni a történeteket, mint ahogy azok ténylegesen megestek. Maguk a toroni történészek azonban számos esetben hivatkoznak ymmrar-társulatok előadásaira, ha egy-egy lovagokkal kapcsolatos eseményről értekeznek, oly annyira használható forrásnak tekintik a hagyományos színjátszási formák alapján íródott színdarabokat.

Cjeríss Masshallyr: Maszkok és táncok tekercei

Az első előadást végig is nézte. Rengetegen voltak, mint mindig. A Lythala palota gakeri-árnyszínháza az egyik legjobb volt a kerületben. Egykor tényleg színházterem lehetett - vagy valami hasonló, a Ház nemes kyreinek szórakozására. Ha több világosság akadt, szívesen nézegette a néhai freskók és szobrok maradványait, a bonyolult mintákat a falakon. Most csupán annyi fény derengett, amennyit a hagyományos árnyjáték koszos selyme átengedett. Emögött az ablaknyi felület mögött sejlett föl holmi vöröses mécsvilág. Ha nem is volt tökéletes megoldás, az efféle zavaros időknél megfelelt, s elegendő volt ahhoz is, hogy a gakeri figuráit megvilágítsa. Ott derengtek hát, bizonytalanul megrajzolt körvonalakkal, kecses, csipkésen áttört testükkel. Bálnacsontból faragták ezeket a tüneményeket, ezredéves tapasztalattal. Karjaikat, lábaikat külön pálcákkal mozgatták, s más bábjátékos kellett a fej, az arc és a száj mozdulatainak életrekeltéséhez is. A harmadik a szöveget szavalta, azokkal a régies hangsúlyokkal, melyekbe csak itt-ott kerültek be a mindennapok újabb keletű kifejezései.

Siliát mindig lenyűgözte a gakeri. Gyerekként tudott örülni az ismerős történetek minden fordulatának, minden egyes gonddal megfaragott

szereplőnek. Jó pár év múltával még egy Morgena papnőhöz is eljárt, aki a gakeri-árnyjáték mélyebb jelentésrétegeit kezdte boncolgatni neki, de hamar rájött, hogy ő nem ezt szereti benne. Egy pillanatra kihunyt a fény, amint a selyemablak mögött elfordították a lámpást, majd felerősödött megint, jelezve az új szereplőket - ahogy ez szokás. Silia elmosolyodott láttukra. Szerelmes dal következett, egy az ismertebbek közül. Újkeletű ének volt, abból a fajtából, amely a műpártoló kyrek közül szívárgott le egészen idáig. Shulur-szerte kedvelt dalocska volt, Silia gyakorta hallotta jártában-keltében s most is kedvtelve hallgatott bele az elejébe, amíg keresztülverekedte magát a bejáratig tolongó népeken. A selymen karcsú figura árnya jelent meg, vékony, aprólékosan áttört kezekkel. Nyaka kecses, szemei hatalmasak, szája boldogtalan mosolyra forduló. A bábmester akaratának megfelelően lassan széttárta kezeit, s felcsendült a dal:

*Örök panasszal mért gyötörsz te engem,
Az élet útján dízsem, gyámolom?
Nem akarom, s nem kívánják a mennyben,
Hogy rád előbb boruljon sírhalom.*

Sogron lángjai

Külön kell megemlítsük az úgynevezett Csillagdalnokokat. Ők egyfajta vándorszínészek, kiket az általuk művelt igen alacsony szintű mágia különböztet meg minden egyéb hasonló művésztől. Varázstudományuk, mely a fény és hangmágia tapasztalati hagyományait vegyíti egy erősen leromlott kyr tradícióval, vélhetően káosz kori eredetű. Énekes mágijuk a kyr dalvarázsra csak halványan emlékeztet, s fényekkel való bűvészkedésük is inkább az embernépek zavaros próbálkozásából született korcs, semmint a pillantás lantjának is nevezett fénymágikus módszer, mi Kyria urainak méltó időtöltése volt egykoron. Mindettől függetlenül a navor kasztúak között igen népszerűek az óbirodalmi időket megidéző előadásaik, melyet hangszerekkel, énekkel és mágikus képekkel kísérnek. Különleges kegyként az előadások alatt pietornak minősülnek, s így fegyveres

párbajokat is feleleveníthetnek. Csekély mágikus hatalmukat állításuk szerint a csillagokból nyerik, innen ered elnevezésük is. Két olyan hangszert ismert el a létüket szentesítő lándzsagyűlés, melyek beható ismerete korlátozott fegyverhasználatra jogosítja őket. Ezek a samballa (háromfős kompániák), illetve a tyssadin (öt fős kompániák).

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely