

Szerző: Tűzvirág

Fogadó az „Ezüst hídon túl”

Szeged, 2014

A házhoz közeledve az erdei szellő megbillentette a kapu fölé függesztett cégért, ami halk nyikorgással hívta fel magára a figyelmet, a lehunyt szemet mintázó réztáblán megcsillant a napfény. Egy fogadó? Itt az erdő közepén, egy semmibe vezető erdei szekérút mentén?

Ragnar leperdült lováról és kezét kardja markolatán tartva gyanakvóan lépte át a tárva-nyitva álló nagykaput, míg a leány kissé távolabb várakozott lova nyakára borulva.

- Engedje el azt a vasat jóúram, itt semmi szüksége nem lesz rá – harsant egy vidám, karcos férfihang a sövény mögül – Jöjjenek inkább beljebb! Van itt puha ágy, meleg fürdő, jó bor és friss kenyér is minden erre járó utazó számára. Csak arra tessék, egyenesen át az udvaron! Majd én gondját viselem a lovaknak.– mutatott az őszülő halántékú, hajlott hátú fickó az épület felé.

A férfi lesegítette hűgát a nyeregből, a lány rátámaszkodott alig bírt már állni, homloka forró volt, arcán hideg veríték csurgott végig. Végigtámogatta a kerten és beléptek az épületbe.

A vaskos tölgyfaajtó halkan nyikorgott, feleszmélni sem volt ideje, mikor két bíborruhás nő lépett oda hozzájuk és beteg hűgát az ajtó melletti székhez segítették. Egy magas, vékony ezüst-ősz hajú, vörös ruhába öltözött nő sietett lefelé az emeletről a lépcsőn, menet közben osztogatva utasításait a teremben szorgoskodó fiatal lányoknak, mély, nyugodt hangon:

- A kisleányt a bejárat feletti szobába vigyék! Lis, kérlek készíts teát a lázára, Mira hozz még takarókat a raktárból!

Ahogy a lépcső aljára ért szavait már Ragnarhoz intézte, hangja simogatta az elgyötört utazó lelkét:

- Nyugodj meg fiam, itt biztonságban vagytok! Már vártunk benneteket, hűgod meg fog gyógyulni, néhány nap és jobban lesz. - a megdöbrent férfit a legközelebbi asztalhoz kísérte, hellyel kínálva, egy szép szőke hajú mosolygós leány pedig egy kupa illatos enyhe bort nyújtott neki.

A vörös nedű átmelegítette, ellazította fáradt izmait, lassan megnyugodott, ahogyan hűgát a szorgos, gondoskodó személyzet ágyba fektette, fejében elhalkult a nemrég még visszhangzó kiabálás és kutyacsaholás. Most volt csak ideje körbepillantani, hová is kerültek. A takaros kőépület valamikor valóban egy kisebb vadászkastély lehetett ám mostanra alaposan átalakult. Az egykori belsőudvar felett most egy különleges színes üvegekből rakott tetőn keresztül szűrődtek be a nap sugarait, a képek furcsa, mozgalmas jeleneteket ábrázoltak, a fogadó belső tere állandó fényjáték helyszínévé változott. A takaros berendezett ivó- és étkezőteremben körbe kisebb, középpen pedig egy nagy, sokszemélyes asztalnál foglalhattak helyet a vendégek, az épület emeletén körbe a galérián szobák nyíltak. Az ablakon kitekintve az épületet egy gondozott kert vette körül, a kora tavaszi szél gyógynövények és fűszerek illatát csalogatta a helységbe.

Ezen a kora tavaszi délelőttön csend honolt a fogadóteremben, a bejáratl szemben egy asztalnál két alacsony férfi beszélgetett, távolabb egy magányosan utazó sötétzöld utazóruhás nő olvasott egy kupa bor mellett néhány szakadozott papirost. A konyhából sülő húsok fűszeres illata érződött néha edények csörgése keveredett a szolgálólányok csengő nevetésével.

Egy szigetnyi különös és felfoghatatlan nyugalom volt ez a hely a menekülők életében, az istenek ajándékának látszott az elmúlt napok gyötrelmi után. De mi lehet ez a hely? Hová kerültek? Ragnar hiába kutatott emlékei között nem találta nyomát fogadónak ezen a vidéken, pedig indulás előtt többször tanulmányozta a környék térképeit a rendház könyvtárában. A lelkében felébredő kételyeket gyorsan elnyomta

magában, hiszen bármi is történjék, nekik most ide kellett érkezniük, nem volt más választásuk. Egyelőre úgy tűnt, hogy itt meghúzhatják magukat néhány napra, amíg Annalen felépül annyira, hogy ismét képes lesz útrakelni, azt pedig csak remélni merte, hogy nem sétáltak csapdába.

Vajon mit értett az idős nő azon, hogy már várta őket? Kik ezek a bíborruhas szolgálólányok? Hová tűntek hirtelen a gróf katonái? Hogy maradhattak le tőlük egy alig néhány mérföldes szekérúton, miközben előtte napokig űzték őket hegyeken és mezőkön keresztül, éjjel-nappal?

És végül ami a legkevésbé sem fért a fejébe: miért nem dübörögtek a lovak patái mikor átkeltek azon a furcsa hídon?

Az éj leszálltával a de Rivendel testvéreknek különös álma volt...

Fogadó az Ezüst Hídon túl

Ynev végtelen tájait járva vannak helyek, melyeket az utazó megtalál és vannak helyek amik megtalálják őt.. Az írás, mit kezdedben tartasz kedves olvasó, olyan helyre vezet el Téged, amit sosem lelhetsz meg. A hely majd megtalál, ha elérkezett az idő.

Számos kalandozó élete változott már meg, fordult az ellenkező irányba ezek között a falak között.

A fogadó legfontosabb tulajdonságai:

Az "Ezüst Hídon túl" egy különleges fogadó, távol a világ zajától és forgalmas utaktól, pedig Eriontól alig néhány mérföldnyire található. Álmodok Asszonyának akarataiból létezik, az ide érkező utazók számára maga Noir üzen az itt töltött éjszakák alatt - legalábbis az erioni legendák szerint. Hogy ki vagy mi az igazság, azt döntse el minden kalandozó saját tapasztalatai alapján, az azonban biztos, hogy az itt eltöltött éjszakák során a vendégek különös, sorsukat jelentősen befolyásoló álmokat látnak, melyek azonban sosem egyértelműek. Bizonyos esetekben a jósálmok valóban válaszolnak a kalandozót foglalkoztató kérdésekre, más esetekben újabbak feltételére sarkalják őket, további bizonytalanságot keltve. Néha új célokat mutatnak meg a céltalanoknak, máskor reményt adnak a reményvesztetteknek. Adnak és elvesznek, ahogyan az Istennő kívánja. Az álmodók cserébe új színekkel és étellel töltik meg az Antisst az itt töltött éjjelek alatt.

Elhelyezkedése:

Pontos helyét nem jelöli térkép még a kalandozók városának nagytudású könyvtáraiban sem, hiába is jelölné hiszen attól, hogy valaki megtudja melyik úton induljon el, még nem fog megérkezni, ha nincs itt a megfelelő pillanat. Ha pedig valamilyen csoda folytán, erőszakkal, cselvetéssel kijátszva az eléje álló akadályokat mégis megérkezik, élve biztosan nem távozik, hiszen ki bírna szembeszegülni az Álmodó Úrnőjének akaratával?

Annyi azonban tudható, hogy az épület az Eriont Ordannal összekötő út mentén déli irányba letérve érhető el a hegyek között egy tisztáson. Az utazók mindegyike arról mesélt visszaemlékezése során, hogy az út egy pontján egy folyó felett átívelő különösen világos színű fából ácsolt hídon kelt át, amit köd, derengés, párafelhő vett körül, és az átkelés során a híd "néma maradt", a lovak patáját, vagy az utasok lába nyomát, a vándorbotokat nem kísérte koppanó, dübörgő, dobbanó hang.

A beszámolók azonban minden esetben meglehetősen hiányosak, mivel az ide tévedők jelentős része sérült, üldözött vagy beteg, zaklatott állapotában érkezik e falak közé véletlenül, amikor már mindenről lemondva rója a környék útjait. A vendégek a kaput átlépve többet sosem találnak vissza ide.

Voltak néhányan, kik a fogadó titkát kutatva szándékosan keresni kezdték helyét, felkutatva a tárgyalt vidéket, ám nem lelték nyomát, kutatásukban valamilyen előre nem látott akadály állta útjukat (természeti jelenség, rablóbanda, baleset, betegség vagy csak a balszerencse) vagy egyszerűen sosem tértek vissza.

Történet:

A történet szerint a fogadót talán Noir egyik papja vagy követője alapította az Álmodók Asszonyának szenthelyeként szolgáló udvarház romjain P. sz. 3650 környékén, ekkorra tehetőek az első említések a helyről. Ezt követően rendszeresen a rá vonatkozó utalások, időről-időre felbukkannak olyan kalandozók Erion kocsmaiban, akik arról számolnak be, hogy megfordultak már itt és álmodást láttak.

Érdemes azonban megemlíteni, hogy az "Ezüst hídon túli" eseményekhez hasonló történetekről Ynev szerte mesélnek, így elképzelhető, hogy a kontinensen másutt is felbukkanhatnak Noir hasonló "szent helyei", fogadók, kastélyok vagy egyéb helyek formájában.

Személyzet:

A fogadó tulajdonosa minden esetben egy nagy tudású nő akit az Álmodók Úrnője magához szólított. Ő szervezi maga köré a mindig 13 követőből álló személyzetet, akik szintén csak nők lehetnek.

A nagyasszony halála esetén Noir gondoskodik új vezetőről a közösség számára, vagy a "rendház" tagjai közül választva ki az arra megfelelő személyt vagy a családhoz irányítva őt. A testvérek szintén az istennő sugallatára találhatnak rá a helyre és válnak tagokká, egy részük gyermekként kerül közéjük, mások felnőttként. Minden esetben 13 főt számlálnak, új tag csak valamelyik korábbi tag halálával léphet közéjük. Arra, hogy bárki valaha megpróbálta volna elhagyni a közösséget még nem volt példa (vagy ha volt sem jutott el élve a falakon kívülre)

Sem a Nagyasszony sem a 13 testvér nem válik Noir beavatott papjává, nem viselik testükön a szent szimbólumot, nem rendelkeznek az Antiss-járás képességével és nem részesülnek a papokat megillető varázshatalomban, képességekben, mégis szoros kapcsolatban vannak az Álmodók Úrnőjével. A fogadóban kapott álmokba nincs beleszólásuk (bár ezt a betévedő kalandozók nem így élik meg, számukra a különös álmok sok esetben a testvérekkel töltött éjszaka következményeinek tűnnek)

Rajtuk kívül a személyzet része egy idős kertész és egy lovászmester, ők látják el a fogadó körüli további teendőket.

- ♣ **Lorana:** a fogadó jelenlegi "tulajdonosa", a közösség vezetője, jelenünkben a 60. életévében járhat, ám külsőre ennél valamivel fiatalabbnak látszik. Származása ismeretlen, a rendházba érkezése előtt valamely boszorkányszekta tagja lehetett, mai napig is jó kapcsolatokat ápol a Livinai Gyülekezettel.

Mint ilyen teljes egészében birtokolja a boszorkányok tudását, varázshatalmat, azon belül is nagy szakértője a gyógynövényeknek, tudását igyekszik átadni tanítványainak.

Külső megjelenésre leginkább érv származásúnak mondható, magas, sudár, egyenes tartású nő, hosszú ősz hajjal, amit általában egyszerűen, kontyba kötve visel. Nem jellemző rá az ékszerek és egyéb "felesleges" cicomák viselete.

Játéktechnikai megjegyzés: Lorana egy egykor a Livinai Gyülekezet tagjaként tevékenykedő magas szintű boszorkány, aki Noir akaratából kilépett a szektából - ám megmaradtak kapcsolatai. Az istennő ezért cserébe a kis arkánus rituáléi és litániái közül néha enged neki használni néhányat - ám hogy ezt mikor sikerül alkalmaznia az a szerencséjén és istene akaratán múlik.

- ♣ **Testvérek:** a testvérek alkotják a fogadó személyzetét. Származásuk életkor, szociális helyzet és etnikai hovatartozás szempontjából is teljesen vegyes, Noir hívására kerülnek a közösségbe, Hogy a sugallat

honnan érkezik hozzájuk, azt sokan csak évek múltával értik meg. Többségük a világtól, korábbi életétől menekülve talál rá a helyre a megfelelő időben. Lorana tanítványai, így mindegyikük valamilyen szinten képzett boszorkány, némelyikük azonban a közösségbe kerülése előtt is képezte magát, ismeretük, tudásuk sokszínű. Előfordul közöttük többé-kevésbé képzett fegyverforgató, egykori zsebmetsző vagy épp a zene varázshatalmában járatos bárd tanítvány is.

A testvérek egységesen bíbor színű földig érő ruhát viselnek, ékszereket egyéb vagyona, származásra utaló jeleket nem hordhatnak.

Játéktechnika szempontjából a testvérek minden esetben vegyes kasztúnak minősülnek, nem birtokolják teljes egészében a boszorkányok tudástárát, mivel többségük csak alig néhány éve érkezett a közösségbe, előző életükből azonban örökölhettek némi előismeretet. Kidolgozásuk a játék menetének függvénye.

- ▲ A Lovász: a közösség két férfi szolgálószemélyzetének egyik tagja, egykori zsoldos katona aki egyik feladata végrehajtása során súlyos sebesüléseket szerzett, többek között férfiasságát is elveszítette. A Testvérek segítő kezeinek és Lorana varázs és gyógyító tudásának köszönheti életét. A világba szégyene és maradandó testi gyengeségei (sántítás és jobb kezének kis mértékű bénulása) miatt már nem térhetett vissza így maradt a fogadóban és segíti az asszonyokat a fogadó körüli tevékenységek ellátásában. Nevét és származását azonban sosem fedte fel a közösség előtt.

Külső megjelenését tekintve valószínűleg Shadon felföldjéről származó, erős, magas izmos, tekintélyt parancsoló megjelenésű férfi. A 35-40. életévében járhat.

Játéktechnikai megjegyzés: a Lovász egykor magas szintű harcos kalandozóként járta a világot, és bár sérülései következtében harci értékéből jelentősen veszített komoly ellenfélnek számít akár egy több fős alacsony szintű kalandozócsapat számára esetleges fegyveres konfliktus esetén.

- ▲ a fogadó lakója továbbá egy idős, a 60. életévét már jócskán betöltő kertész, paraszti sorból származik, egy környékbeli faluból menekült az erdőbe, mert ott lopással vádolták meg.

Megjelenését tekintve egy idős, ősz, hajlott hátú kis termetű férfi. Beszédén is egyértelműen hallható paraszti származása.

Játéktechnikai megjegyzés: a kertész paraszti származású, műveletlen, intelligenciája sem túl magas, ám idegenekkel meglehetősen gyanakvó, nehezen megvesztegethető személy. Harcértéke elhanyagolható, de a Testvérekhez a végsőkig hűséges.

A fogadó külső képe, megjelenése:

Az épületet egy korábban gazdátlan egykori udvarházból alakították át jelenlegi lakói. Kétszintes kőépület, melyet egy gondozott kert és egy alacsony kőkerítés vesz körül.

A birtokon a főépületen kívül egy istálló, a lányok szállásaként szolgáló ház, az épülethez közvetlenül hozzáépített konyha és egy raktárként szolgáló melléképület helyezkedik el. A kertben egy hegyi patak felduzzasztásából egy kis tó is található, partján egy fából épült gloriettel. A termesztett növények jelentős része különböző gyógynövény, a főépület előtt egy virágoskert terül el.

Az épületek teteje fa zsindelytető, ám az egykori belső udvart jelenleg egy üvegtető fedi, mely Noir álomregéinek néhány ismert jelenetét ábrázolja. Ez az épületet kívülről nézve nem látható, a helységbe belépve azonban napsütéses időben az ivó- és étkező részt különleges fényjátékba borítja.

Belső tere rendezett, tiszta. A központi terembe belépve a vendég asztalokat láthat, középpen egy nagyobb társaság részére fenntartottat, körülötte 10 fő is kényelmesen elfér, körbe a fal mellett 2-3 személyes fa asztalok vannak. A helység hátsó részében található egy szőnyeggel borított rész, itt párnákon foglalhatnak helyet a vendégek. Nappal a megvilágítást az üvegtető biztosítja, míg este a terem fáklyafényben úszik. Délutánonként és esténként néhány tanult testvér zene, ének és táncelőadásával is szórakoztatja a vendégeket, de nem utasítják el a vándorművész vendégek előadásait sem.

Többféle méretű és árú szobával áll a vendégek rendelkezésére, ám általában elmondható, hogy felszereltségük egyszerű, de kényelmes, tiszta.

Szolgáltatások tekintetében a betérő vendég megtalál mindent, amire szüksége lehet, ételt, italt, szállást, szükség esetén gyógykezelést vagy bódító hatású, nyugodt álmot hozó szereket. Egyes jól képzett testvérek feladata a vendégek földi gyönyörökben való részesítése is, ám nem árt észben tartani, hogy nem közönséges hölgyekről van szó.

A forgalom változó, de szinte mindig megfordul a falak között 3-4 vendég a világ minden tájáról érkező utazók, akiknek az istennő üzenetet tartogat. Jellemzően 2-3 éjszakánál senki sem tölt itt többet, mivel az állandó álomlás megviseli az itt tartózkodó anyagi és szellemi testét.

Árai átlagosnak mondhatók Erion környékén.

Játéktechnikai megjegyzés: tekintve, hogy a fogadó személyzete sokoldalú képzettséggel rendelkezik, a betévedő kalandozóknak tanácsos tisztelettel bánniuk a testvérekkel, hiszen nem tudhatják, hogy az esetlegesen megsértett hölgy a következő csókjával, érintésével vagy épp bal keze gyors mozdulatával okoz-e kellemetlenséget, szúr-e tört a kellemetlenkedő vendég bordái közé.

Az épület fala kívülről már egy átlagos mászás képességével is mászható, az ablakok sem rendelkeznek semmilyen komoly zárszerkezettel, a kertben rendszeresen őrzőrázó "őrség" nincs. A földszinti nagyterem furcsa fényei kedveznek a rejtőzködésnek, és nehezítik a célzást.

A fogadóban eltöltött 3. éjszaka után az állandó álomlátástól a vendégek kimerülnek, rajtuk a fáradtság jelei mutatkoznak, értékeikben negatív módosítók lépnek fel, a manával rendelkező karakterek lassabban regenerálódnak.

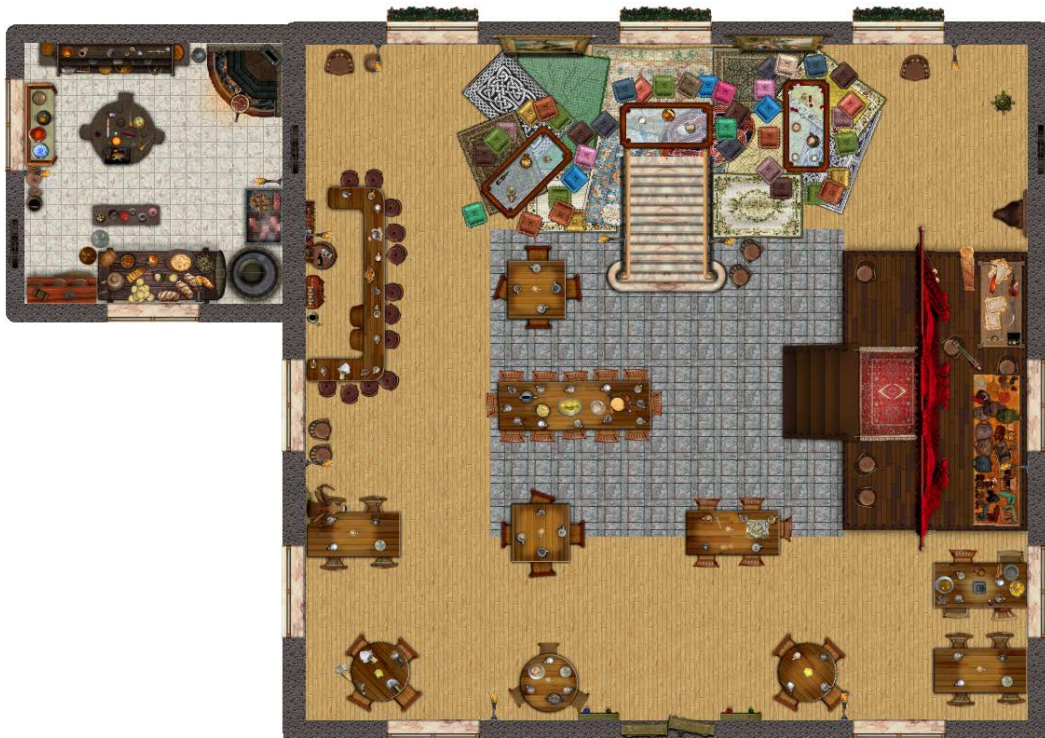
Összefoglalás:

- A fogadó az „Ezüst hídon túl” az Álmodó Asszonyának, Noirnak az akaratából jött létre
- Az ide érkező kalandozók az itt töltött éjszakák során olyan álmokat látnak, mely befolyásolhatja további cselekedeteiket, sorsukat. A helyet nem találhatja meg szándékosan senki, az utazó véletlenül botlik a fogadóba általában szorongatott helyzetében.
- Az épület Eriont Ordant összekötő út mentén a hegyek között lelheti meg az utazó.
- Üzemeltetői a Testvérek 13 nő és a Nagyasszony, a fogadó tulajdonosa.

A fogadó kültéri rajza



A fogadó földszinti rajza



A fogadó emeleti rajza



A fogadó tervrajzait Con Salamander készítette.