

Az Ut-Ász



- **A fogadónak Yneven:** Erion, Kikötőnegyed

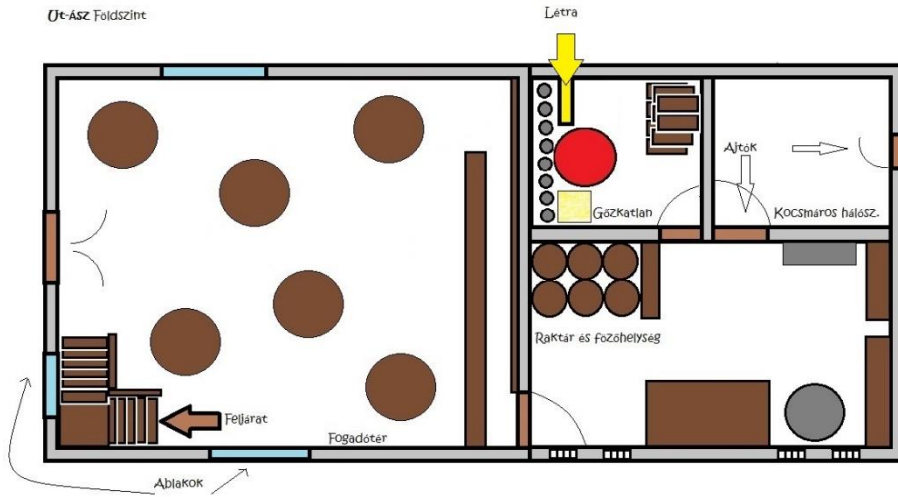
- **Szerkezeti ismertető (beleértve a fogadó alaprajzát):**

A fogadó egy három szintes (+1 mélyszint) épület.

Egyszerűbb leírás: a fölszinten található a fogadóhelység, ahol a megtér utazók vagy a kifáradt munkások fogyasztják italaikat. A pult mögött lehet bejutni a konyhába, onnan a fogadós hálószobájába és a gőzkatlanhoz.

Második szinten találhatóak a szobák, gőzfürdők és mellékhelységek. A folyosó végén az erkélyre lehet kijutni. A harmadik, legfelső szinten elhasznált kacatok, ruhák vagy egyéb jelenleg nem használt dolgok porosodnak. (Itt találhatóak Sirak mestermunkái, amiről kevesen tudnak csak.)

Út-Ász Földszint



Fogadóter

Ez egy 12 x 12 méteres helység, innen vezet fel lépcső a második emeletre. Illetve innen lehet átjutni a raktárhelységbe.

A vendégek a 6 asztal körül tudnak elhelyezkedni, asztalonként 6-6 széken. Aki nem jutnak asztalhoz nekik a pultnál van még férőhely.

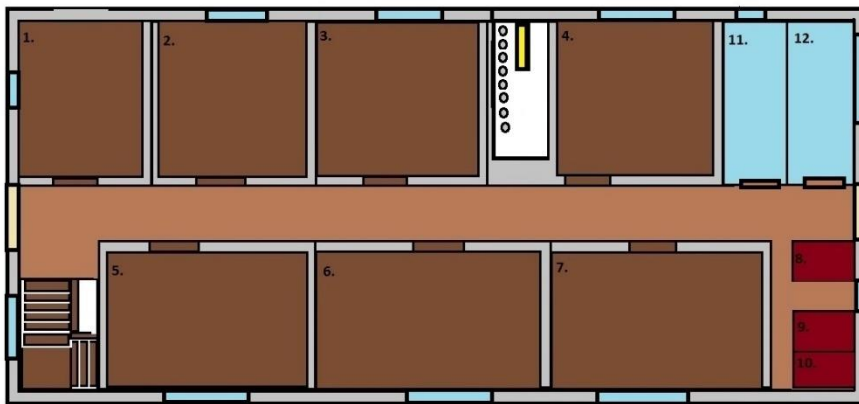
Raktár és főzőhelység

Itt található minden alapanyag sütéshez, főzéshez, illetve ugye itt van hordóba raktározva a drága isre. A gőzkatlanhoz és a halászhoz innen vezet egy-egy ajtó. (négy kicsi szellőzővel van megoldva a szellőzés főzésnél)

Gőzkatlan

Telen ebben a szobában található masina vezzi a kocsmát melegen tartásat, illetve a fürdővíz melegítését. A bal alsó sarokba található egy lejárát, melyről csak a fogadós tud, innen lehet lejutni a lentí kis laborjába.

Út-Ász második emelet



1. Egy kétágyas szoba

2.-4. Három ágyas szobák

5.-7. Négy ágyas szobák

8.-10. Mellekhelyiségek

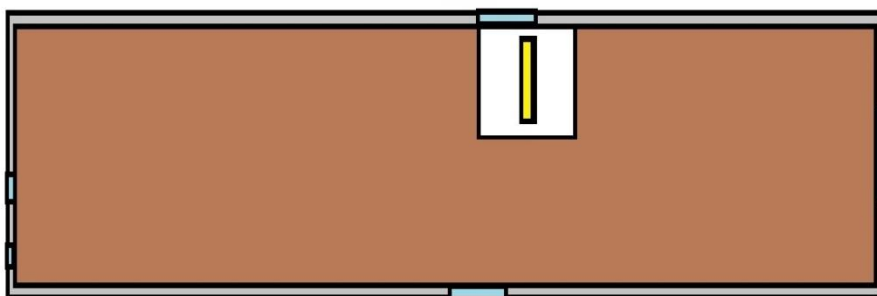
11,12. Gőzfürdők

A harmas és négyes szoba közötti faluregbe jönnek fel gőzcső párok, amik majd a padlaba szerteágazva végződnek.

Lenne is hasonló módon van megoldva a földszint melegen tartása.

3-4. szoba közötti faluregbe van egy létra amivel fel lehet jutni a 3. emeletre

Út-Ász harmadik emelet



A lépcsőnél amivel feljuthatunk a harmadik emeletre, alából egy csapajtó van amit allutól el szoktak reteszélni, hogy fentről senki nem tudjon lejutni.



Személyzet:

Sirak Tafner (Della-pap/Kocsmáros/Sötét Hang) Egy neves bárdnak vallja magát/ Bosszú átkozott eszközének hiszi magát

Története: Ötven éve született (erre már önön maga is alig emlékszik) Pyarroni Államközösség, Predoc államában. Viszonylag gazdag kereskedőcsalád gyermekeként. Családjá a bor és élelmiszerkereskedelem által gazdagodott meg. Egész életében vágyainak rabságában tengődve írta egyre értelmetlen műveit, melyre mindenki máshogy reagált. Voltak kik az állam legnagyobb művészenek, volt kik pedig csak egy örültnek tartották. Verseit, énekeit a gyönyörűség és bizarrság kettőssége jellemezte. Így történt, hogy találkozott Dellával és angyalaival.

A szentségtelen paktum megkötése után elhagyta családját és barátait és a világ felé fordította arcát. Ynev számtalan táján megfordult, olykor egy kalandozó csapat tagjaként, máskor egyedül, mint vándorló dalnok. Útjai során számtalan eszközt bevetett, hogy túléljen, és ennek a sok rémségnek hatására született meg Sötét Hang nevű tudata, mely a lelke mélyén lakozó rossz. Sötét Hang, az az ember - vagy inkább jellem -, aki bármit hajlandó megtenni, ha pénzről, hatalomról van szó. Mikorra betöltötte a harmincötödik életévét, már három jellemzőbb meghasadt tudata volt, melyek domináltak felváltva.

A Bárd, ki történeteivel, zenével, költeményeivel varázsolja el a közönséget.

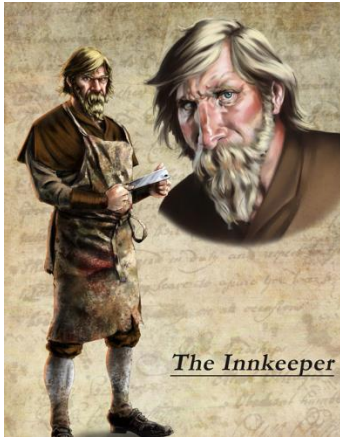
A Sötét Hang, aki másokat fenyeget meg, vagy éppen másoknak kever eladásra mérget, esetleg bódító szereket. Ő az, aki mindig egy szerepet játszik, és sose tudja róla senki, hogy mit is tervez.

Della-pap, ki önmagában ugyan sose képes dominánssá válni, mégis a két énje szempontjából meghatározó szerepet tölt be. A Bárdban betöltött szerepe az alkotás művészetének 7 ága közül a zenéléssel és költemények komponálásával. A Sötét Hangban betöltött szerepe a színészet magas szinten való űzésére koncentrálódik látszólag, de igazából ő az, aki összetartja a Nagy Tervet. Tudat alatt mindketten Dellának áldozzák műveiket a beteljesedés után.

Ekkor tájt érkezett Erionba is, ahol tulajdona lett az Ut-Ász nevű kocsmá, amit egy öreg kahrei mestertől szerzett meg. (Nem részletezném, de miután a mester egyedül és csupán kísérleteinek élt, Sötét Hangnak elég könnyű dolga volt.) Azóta pedig kocsmájában ténykedik és mára már a helyi alvilág Ekkor tájt érkezett Erionba is, ahol tulajdona lett az Ut-Ász nevű kocsmá, amit egy öreg kahrei mestertől szerzett meg. (Nem részletezném, de miután a mester egyedül és

csupán kísérleteinek élt, Sötét Hangnak elég könnyű dolga volt.) Azóta pedig kocsmájában ténykedik és mára már a helyi alvilág alsóbb szintjeire is bejutott.

Megjelenés: Mára már kicsit tagbaszakadt ember lett belőle. 160 cm magas. Bár haja teljesen megöszült, de kék szemeiben még nem látszik meg a fáradt öregség. Oly kéken csillognak, mint a tenger. Szemei alatt négy naponta néha egész mély szarkalábak tűnnek fel. Nem túl testes, de már kezd megpocakosodni a jóléttől. Harci csaták nyomai nem borítják testét. Nyakát egy amulett díszíti. Öltözködése évszaktól függ, de mindig a pyarr divatot követi.



Jelleme: A két énje mára megkövülten felváltva birtokolják tudatát.

Bárd: Ő szimbolizálja a kocsmárost, egy kedves, életvidám, közvetlen ember, kinek történeteit még a kalandozók is lélegzetüket visszafojtva hallgatják, kinek játékát zeneileg műveltebb emberek is csodálják. Képességeinek is köszönhető, hogy magasan hordja az orrát, hisz van mire büszkének lennie. Nagyon ritkán lehet kihozni a sodrából és mindig próbálja viccel elütni a feszült helyzeteket. A legfontosabb talán, hogy a kocsmájára a legbüszkébb, mintha második gyermeke lenne.

Sötét Hang: Ő minden rossznak megtestesítője, ami ebben az emberbe felgyülemlett. Úgy hazudik, ahogy csak tud, könyörületet nem ismer és bármit képes feláldozni, ha annak szükségét érzi. Aki egyszer keresztbetesz neki, azon förtelmes bosszút áll. **Terve, hogy megépítse a Nagy Tervet, amit majd el akar pusztítani. Nem érti önön érzéseit, de ez a dolog az, amire a legjobban vágyik. A Nagy Terv az Ut-Ász felvirágoztatása és megfelelő pillanatban elpusztítása.**

Életciklus: A két tudat évek alatt lassan egymáshoz csiszolódt. Jellemzően a bárd vonása aktívabb és a sötétebb énje két-három naponta „tör ki belőle”, hogy valamilyen ügyet elintézzon, vagy éppen egy újba kezdjen. Amikor a Hang előtör (ez azt jelenti, hogy reggel 6-17-ig van a Bárd, majd Hang átveszi az irányítást), Sirak olyankor az éjszakákat a városba tölti, kapcsolatait frissítve, vagy éppen újabbakat szerevezve, esetleg kis laborjában ténykedik.

Ilyenkor jellemzően 3-4 órát alszik esténként (van, hogy herbalista tudását használva élénkítőszereket csempészik a reggeli énjének poharába) és még előtte rábizzza a kocsmát feleségére és lányára. Ez az időszak olyan 2-3 napig tart (Esténként 17-től, hajnali 2-ig jön Sötét Hang), majd megint újra háttérbe szorul. Sötét Hang miután előtör, Sirak feleségére bizza a kocsmát és lemegy a pinceszintre összekészülni.

**Sirakban rejtőző két énje nem tud egymásról, sőt igazából külön embereknek hiszik a másikat. A bárd énje birtokolja az arcot, A Sötét Hang, pedig álcázva, csuklya homályában ténykedik.*

Fontosabb Képzettségei: (6-s szintre, 5-5 tulajdonság mód: 76 KP)

3 Nyelvismeret Af (Közös, Toron, Erv)	5,4,3 (3KP)	Lélektan	AF
Éneklés/Zene	MF	Pszi	MF
Színészet	MF	Herbalizmus	AF(5kp)
Legendaismeret	MF	Méregkeverés	AF(15kp)

Értékb.	MF	Álcázás/álruha	MF(24kp)
Művészettörténet	MF	Mellébeszélés	MF(9kp)
Írás/olvasás	AF	Szakma kocsmáros	AF(5KP)
Történelem ism.	AF	Szakma Sörfőző	MF(15KP)

Dalin (A részeg törpe):

Története: Tarinba született törpe, egyik kalandja során esett a Láncharcok fogságába (Láncharcok, egy Toroni rabszolgavadász klán, mely a Toron határvidékén rabol humanoidokat). Tíz-húsz esztendeig, sínylődött egy rabszolgaszállító karavellán, egészen tizenöt évvel ezelőttig, mikor is találkozott Sirak Tafnerrel. Sirak vásárolta őt ki a rabszolgaságból. Bár felajánlotta neki, hogy elmehet, a törpe hűsége jeléül mégis mellette maradt és kísérte, védelmezte további útja során a dalnokot

Erinoba érve, s megszerezve az Ut-Ász-ot, Sirak felajánlotta Dalinnak, hogy segítsen neki igazgatni a kocsmát. Azonban a törpe azóta se tudta megemészteni azt, ami vele történt, amit a toroniak tettek vele, s így legtöbbször az alkohol mámorába menekül. Minden bérét italra és ételekre kótyavetyéli el. Fajtársai csupán már egy elveszett törpét látnak benne, kit a Homálytestvér lassan elnyel.



Megjelenése: 140 cm magas, sötét-őszes hajú és szakállú törpe. Barna szemeiben egy megtört lélek lakozik. Fajtársaihoz képest vékony testalkatú. Kezein, mellkasán – ha olyan ruhát visel – fel-feltűnnek a rabszolgaság szenvedéssel teli évei alatt szerzett sérülései.

Jelleme: Dalint egyetlen dolog köti csupán a valósághoz és választja el a Homálytestvértől, mely szinte markolja és kínozza lelkét, barátja és egyben segítője Sirak. Kapcsolata olyan szoros a dalnokkal, hogy ha az valamire megkéri őt, hát meg is teszi, szinte gondolkodás nélkül.

Vigyázza a kocsmát, még talán az alkoholt is elkerüli, ha Sirak elmegy a dolgait intézni. Azonban egyetlen dolgot ki nem állhat, ha toroni beszédet hall. Ez rendszeres fejtörést okozott Siraknak. Sűrűn kell azon gondolkodnia, hogy hogyan göngyöltse el azokat az eseteket, amikor ő nem volt jelen és tombolt a törpe – legtöbbször ok nélkül – pusztán régi sérelmei miatt. (Évente 1-2 alkalom előfordul). Ha teheti, akkor iszik, hogy ne érezze azt a fájdalmat, ami minden nap újra és újra gyötri.

Játéktechnikailag: 5. Tsz Gladiátor

Fontosabb képzettségei: Fegyverhasználat MF, (csatabárd egyk.), Pajzshasználat AF, Kocsmai verekedés MF

*Mentál és Asztrál pajzsait Sirak emelte.

Melissa Wiel (Sirak feleség)

Története: Szegény családba született és nevelkedett, Sirakkal való találkozás változtatta meg az életét. Nem csak nyomorúságos sorsából emelte ki, hanem bele is szeretett a férfiba.. Szerelmének lángja kissé alább hagyott, de még mindig mindig szereti urát. Segít férjének a

megélhetésünk biztosításában, a kocsmá vezetésében, süt és főz. Igaz, hogy boldogságban élnek, de azért az évek során feltűnt neki férje furcsa viselkedése. Nem lehetett nem észrevenni ura rohamait, vagy az alkalmanként furcsa beszédet. Olykor úgy látja az asszony, mintha nem is önmaga lenne a dalnok.

Megjelenése: Az asszony alakján látszik, hogy nem kell szűkölködniük férjével. Már nem olyan vékony termetű mint volt, az idők során „megasszonyosodott”. Haja aranyszőke, bőre hamvas fehér, szemei pedig bíbor színűek. Arca szép, nehezen kifürkészhető a kora. (Szépség: 13)

Jelleme: Odaadó és hűséges. Szereti férjét, gyermekét, ők életében a legfontosabb dolgok. Persze, mint a legtöbb nőnek, neki is jólesik, ha kiszolgálás közben elszórnak felé egy-egy bókot. Visszahúzódo és kedves teremtés, melyről a külvilág mit sem tud, hisz napjai nagy részét a konyhában tölti. Csupán akkor van kinn és intézi az ügyeket, mikor a férje elmegy a saját dolgait intézni. Ismeri Dalin történetét, és nagyon hálás neki az miatt, hogy még mindig a férje mellett van és segít nekik, amiben csak tud.

Rossa Tafner (Sirak és Melissa leánya, felszolgáló)

Története: Rossa tizennégy éve született. Sirak mikor megérkezett Erionba szinte azonnal találkozott, majd elvette lányuk anyját és 9 hónapra rá meg is született az apróság.

Amiben tud, segíti apját, hogy a fogadó olajozottan tudjon, működik.

Megjelenése: Aranyszőke hajú leány, arca és bőre hamvas fehér, mint a ma hullt hó, szemei pedig tengerkékek, akár az apjéé. 150 cm magas, vékony termetű, de már elkezdett alakja nőiesedni. Ruházata, apja nézetei ellenére már kicsit nyitottabb, de csak épp annyira, hogy nem jelent komolyabb konfliktusforrást. (Szépség: 14) A szemétől eltekintve, minden más vonását anyjától örökölte.

Jelleme: A lány kicsit naiv, még annak ellenére is, hogy tanítatják. Nagyon szereti a történeteket, persze nem azokat, amiket apjától már annyiszor hallott, hogy álmában is fel tudná mondani, hanem amiket a kocsmában fél füllel meghall. Kalandozók és tengerészek meséi ezek, melyeket egymásnak suttogva – szinte titokban – adnak tovább. A fényűzés, a csillogás nem vonzza, inkább a kaland, amire vágyik, s titkon reméli, hogy élete nem lesz olyan unalmas, amit most apja és anyja él.

Nagyon segítőkész, és mindig nagy becsben tartotta szüleit. Az iszákos törpéhez is nagyon, s sajnálja apja barátját. Mindig kíváncsian várja, hogy végre megtudja mi történhetett a törpével, aki idáig sodródott az élettől.

Stella Marem (felszolgáló)

Története: Melissa legjobb barátnőjének lánya. Jelenleg 20 éves.

Megjelenése: Fekete hajú, barna szemű, normál testalkatú leányzó, arcára nem annyira szép, mint Rossaé, de azért nem panaszkodhat. Bőre sötétebb, mint Sirak lányáé. Teste teltebb, melle nagyok, igen nőies. A ruhákat, amiket visel kihívóak amennyire lehet, fel is kelti a férfiak érdeklődését. Divat tekintetében a dzsád és pyaronni vonal fúzióját képviseli.

Jelleme: Ő egy igazi tűzről pattant nő, ez miatt már akadt problémája a kocsmát látogatókkal, amiket persze a törpe vagy Sirak elintézett. Szereti „felcukkolni” azokat a férfiakat, akiknél érzi, hogy érdeklődnek iránta, sőt sokszor még hagyja is hogy versenyezzenek kegyeiért. Munkamoráljában néha hagy kivetnivalót, ami miatt sokszor összetűzésbe kerül Sirakkal, de Melissa ezeket legtöbbször elsimítja neki. Kicsit sokat képzel magáról és testi adottságai, valamint jelleme miatt, így önbizalomért nem kell átmennie a legközelebbi Ellena szentélybe.

Will Senton (kém)

Története: Tizenkét éve született Erionba, kurtizán anyja belehalt a szülésbe, apját pedig sosem ismerte. A Dreina rend egy árvaházában nevelkedett, egészen nyolc éves koráig, mikor saját útra lépett és egy jobban élet reményében „neki indult a vakvilágnak”. Mielőtt felkarolta volna a Sötét Hang – a pap egyik énje –, addig utcán élt, zsebmetszésből. Jelenlegi feladat, amit a Hang bízott rá, hogy figyelje Sirakot és a kocsmát, s minden furcsa dolgot, ami ott történik. Cserébe naponta 5 rézpénzt kap.

Megjelenése: Utcagyerekhez „méltóan” mocskos, s rongyokban jár-ke. Vékonyka, sőt, talán elég vézna is, amit nehéz megállapítani a ruhái takarásában. Barna, mocskos haja van, szürke szemei pedig ravaszsgot sugallnak. Mikor az ember belenéz különös ragadozótekinettel találja szembe magát. Ha jobban megfigyeljük látni, hogy testtartása kissé görnyedt.

Jelleme: Csak a túlélés és a pénz érdekli, ezekért bármit hajlandó megtenni, kivéve, hogy a Hanggal szembe cselekedjen. Félt és tiszteli őt. Nem csak a szolgálatában áll, hanem akár képes meghalni is érte, ha úgy hozza a sors. Titkon szerelmes Rossába, Sirak lányába.

*Mentál és Asztrál pajszeit Sirak emelte.

- Részletek a fogadó múltjáról, jelenéről, jövőjéről, világi, alvilági kapcsolatairól.

Múlt:

- Hatvan éve: Bofkraff mester megérkezik és megépítteti a laborját.
- Huszonöt éve: Bofkraff elszegényedik és elindítja az Ut-Ász projektet.
- Húsz éve: Bofkraff mester laborja leég, ekkor újraépíti.
- Tizenöt éve: Sirak megjelenik és megvásárolja a helyet. Nem sokkal később Bofkraff meghal.
- Tíz éve: Ut-Ász felfutott helyé válik.

Jelen:

- Egyik legkedveltebb kocsmá az Ut-Ász (Persze a kikötőnegyedben). Vannak, akik félnek tőle, mert azt rebesgetik, hogy érintethetetlen a fogadó.

Jövő:

- Pár incidens, az öregedő Sirak egyre nehezebben tudja már irányítani a helyet.
- Húsz évvel később Dalin veszi át a helyet.
- Harminc évvel később kocsmá lezülled.
- Negyven évvel később Dalin meghal. A kocsmá a kobrákhoz kerül.

Alvilág:

- Tíz éve: Megjelenik a Sötét Hang, egyezményt köt a Kobraikkal.
- A mai napig, építi kicsiny birodalmát, hogy megépíthesse a Nagy Tervet (Della nagy műve a kocsmá lesz).
- Kiépíti a csavargó/megfigyelő hálózatot. Will Senton felbérzése.
- Húsz év múlva: Kobraik teljesítve az egyezményt újraépítik Dalinnak a kocsmát, A mélyszintet kibővítik és elkezdnek berendezkedni.
- Negyven év múlva a Kobraik Játékbarlangja lesz.

Világi kapcsolatok:

- Jó kapcsolatot ápol sok közepes rangú hajóskapitánnyal.
- A kikötőnegyed városőrei előszeretettel járnak a helyre, a kapitány jóbarátja lesz Siraknak.
- Sirakot beveszik a Sörfőzők céhébe.

- Fontosabb információk a fogadó múltjáról, jelenéről és jövőjéről.

A múlt:

- Hatvan évvel ezelőtt érkezett a kahrei Bofkraff mester a városba és vásárolta fel a területet, s húzatta fel rajta az épületet. Titkos kutatásait itt folytatta, melyek a gőz hatásaira és hasznosításaira irányultak. Különböző gőzgépeken, gőz alapú rendszereken dolgozott, ennek egy mellékterméke volt az a gőzmelegítő rendszer, ami behálózza az egész épületet.
- Huszonöt évvel ezelőtt: Elfogyott Bofkraff mester minden pénze, ekkor nevezi el a lakását Ut-Ásznak és felkérésekre, különböző mechanista dolgokat készít vagy javít meg. Ha nincs elég pénze, akkor kölcsönkér egy-két ismerősétől.
- Tizenöt évvel ezelőtt: Egy idegen keresi fel, aki Sirak Tafner néven mutatkozik be, és szeretné megvenni az Ut-Ász nevű helyet. Pár hetes megbeszélés után az akkora már öreg Bofkraff beleegyezik az üzletbe, hisz Sirak kifizeti az adósságát és hagyja kísérletezni a pincében. Ezután segít neki a lakás átalakításában és a gőz alapú fűtési rendszer fejlesztésében.
- Tizenhárom évvel ezelőtt: Meghal Bofkraff mester, természetes körülmények között. Ekkor tűnik fel a kikötőnegyedben a Sötét Hang nevű személy. Megfenyegeti Sirakot, aki védelmi pénzt fizet számára és átadja neki a pincehelyiséget. Ezután kerül kiépítésre a titkos ajtó, a pincehelyiségben, melynek építójét Sötét Hang megmérgezi.
- Tíz évvel ezelőtt: Mára az Ut-Ász a kikötőnegyed egyik legkedveltebb kocsmája, utazó kereskedők, kalandozók, tengerészek szállnak meg itt. Hírnevét a gőzfürdőinek és különböző ízű söreinek köszönheti. Arra fogékonyaknak, pedig a kocsmáros történetei és énekei jelentik a nap fénypontját.
- A Sötét Hang egyezményt köt a Kobraikkal, a védelemért cserébe mérgeket, ajzószeret készít nekik, s elraktároz felszereléseiket. (Ötven év múlva pedig átadja nekik a kocsmát.)

A jelen:

- A kocsmá, mint lámpafény az éjjeli lepkéket, úgy vonzza rég látott ismerőseit, vagy új vendégeit. A gőzfürdők és különféle sörök elég nagy hírnevet adnak a kikötőnegyedben a kocsmának, még a mai napig is.

- Beveszik Sörfőzők céhébe Sirakot, elismerve a sörfőző tudását.
- Tizenöt éves fennállásának évfordulójára, hétvégenként Sirak, a tulajdonos, versenyeket szervez. Ez csak még inkább megnöveli az ide látogatók számát.
- A másik ok, amiért a tengerészek felkeresik a helyet, a csodálatos felszolgálók, hisz nem minden fogadóba van két ilyen angyali teremtség.
- A Sötét Hang, akiről még mindig nem tudja senki, hogy ki is valójában, saját csavargókból álló információs hálózatot tart fenn, így figyelteti meg Sirakot és az Ut-Ászt, s közvetíti a hasznosabb információkat a Kobraáknak.

A jövő:

- A kocsmát megpróbálják párszor felgyújtani, megszerezni. Ezen események vége mindig valami tragikus kimenetelű a kiötlőkre és a végrehajtókra nézve (nem ismertek a kiötlők és végrehajtani akarók).
- Húsz év múlva: Meghal Sirak felesége, ekkor a Sötét Hang átveszi az irányítást és mint kész művet, a kocsmát magára gyűjtja, hogy beteljesítse Della akaratát.
- Húsz év múlva: A kocsmát Sirak halála után újraépítik a Kobraák, és Dalin vezetése alá kerül, aki elvesztve barátját és túlélve a család tagjait, mélységes letargiába esik. Az új Ut-Ász pedig szép lassan elveszíti a rég fényét.
- Harminc év múlva: A kocsmába már csak a söpredékek és a kalózok időznek, a pincében pedig a Kobraák fészkeltek be magukat, a Sirakkal kötött egyezmény alapján.
- Negyven év múlva: Dalin meghal, mikor összetűzésbe kerül öt toroni suhancsal. A küzdelem során életét veszti, de a lelke kiszabadul a Homálytestvér markából. A Kobraák átveszik a hely feletti irányítást, és egy játékbarlangot rendeznek itt be.

- Hangulati leírás:

A tenger felől érkezett vihar már javában tombolt, mikor a vándorok odaértek az Ut-Ászhoz. Belülről ének szűrődött ki egy-két hangos kurjongás közepette. Benyitottak.

Fény, meleg, és teli kocsmák, ezek voltak az első dolgok, amiket észrevettek. Szinte észrevétlenül értek el a bárpultig, a tömeg moraja elnyomta megérkezésük zaját. Egy pofon csattant. S csönd töltötte be utána a teret és érdeklődő pillantások sokasága szegeződött a hang irányába.

-„Oh kicském, de tüzes vagy! Szeretem ám az ilyet!”- mondta kaján vigyorral a tengerész.

-„Türtöztess magad tengerész” – mély dörmögő hang kongta be a kocsmát. Egy alacsony, talán egy törp alakja bontakozott ki a tömegből.

- „Nézd már egy kuty...” – kimondania már nem volt ideje a toroninak, a hatalmas törpe mancsától akkora pofont kapott, hogy a bárpult volt, ami megakasztotta repülését. A négy idegen érdeklődve figyelte az eseményeket, melynek végét hatalmas röhögés zárta.

-„Mondtam már nektek, bátor tengerészek, hogy van itt is oly veszélyes dolog, mint a tenger”- Mondandóját már nem tudta befejezni a kocsmáros, mert a röhögés és hatalmas füttyügés

mezavarta a mondandó végét. A négy ismeretlen ekkor jutott el a kocsmárosig, hogy végre italt kérjen.

-„Mit kérnek uraim!” – Szinte ordította Sirak, így még lehetett hallani mondandóját.

-„Csak a legjobbat hozza négyünknek”- Hangzott a válasz – „és ha van szabad szoba, kivennénk egyet”-.

A kocsmáros megnyitotta a közeli hordó csapját. Szinte azonnal átjárta a közeli levegőt a méz-fahéj és még valami ismeretlen fűszer illata. Mélyen felszívták, mikorra a sör eléjük került. Elkezdtek iszogatni és beszélgetni a múlttól.

Nem vették észre, de szép lassan a morajlás letisztult, és halk alig halható dúdolás vette kezdetét. Majd a kocsmáros belekezdett:

„Ne , tölts , többet te Sors,

Kapzsi csaposa a Létnék.

*Csordultig tele, a Vágyak pohara,
és gyertyák már csontvelőig égtek.*

*Ez a, nyárbarnán mosolygó pohár
részeses csókoktól sötétre vénhedt.*

*Ragacsos ajkán, kicsordult bánatom,
vérré vált aranya, hegyek mélyének.*

Ne , tölts , többet te Sors,

nincs, mivel fizessek néked.

*Tengernek adtam, szemem ragyogását,
orcám pirosságát hajnali égnek.”*

Orbán Tamás (Ceripapa, ceripapa@gmail.com)

Horváth Adrienn (Venes, veneske@gmail.com)

Készítés ideje: 2014.03.02.

Használt linkek: Mivel elég hosszú volt 1-2 link URL, ezért a linkeket szerkesztési hivatkozással adtam meg.

[fogadás](#)

[Törp](#)

[Kocsma](#)

[dal: átdolgozva](#)