

# Diario di Vintemberg - sesta parte cronaca

Dove i nostri eroi spaccano le ossa ai gestori di una locanda rivale di quella del **Vecchio Frack**, puparo di **Vintemberg**.

Personaggi: Alice, Faradyr, Porter, Ruhig, Giselle, Arethel, Yorik

Master: Annika

Periodo rpg: inverno 503

## CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

## Missione cittadina

Arrivo al "Gallo d'Oro", la locanda è, come al solito, in ottime condizioni, **Armando** al bancone, Franziska e Isis a servire ai tavoli e gli affari a gonfie vele. Tutti felici e contenti, Yorik addirittura decide di festeggiare offrendo birra gratis a tutti i presenti.

Viene offerto vitto e alloggio pure a Giselle che si è guadagnata la stima di buona parte del gruppo recuperando i cavalli dei nostri in più di un'occasione (viva Chapo e Ascanio!!!!!!).

Passa la notte. Il mattino dopo arriva un messaggero del Vecchio Frak chiamando l'adunata. I nostri, nelle persone di (in meticoloso ordine alfabetico) Alice, Arethel, Faradyr e Yorik (Flaherty è a casa malata, Porter sotto formalina per rallentare l'invecchiamento, Ruigg fa la muffa per conto suo e Giselle è meglio non si impicci troppo per il momento) si recano garruli e fieri dal noto boss. La locanda ha una nuova facciata, sempre più pacchiana, nello stile che tanto garba al Puparo e al pur giusto Faradyr. In breve il sunto del messaggio del puparo è questo:

"siete molto bravi, è tutto molto bello, dovete fare un lavoretto: c'è della gente che da fastidio alla Signora, la ricattano minacciando di rivelare alcune falsità. Non s'ha da fare, o almeno non va bene che io non veda una lira. Andate e fate in modo di farmi avere il denaro". Detto questo indica i bersagli, nientepopoddimeno che Rasiphus, Rodbert e Millerstagh, ovvero i proprietari del "Mucca Assassina", nota balera della città.

## Spedizione alla locanda rivale

Alice propone subito un piano: "Andiamo in locanda, li spaventiamo e poi trattiamo". Bene. Si torna in locanda, si mettono a parte gli altri (di tutta la faccenda tranne Giselle ed Arethel) del fatto che la sera si andrà a ballare e che bisogna essere eleganti, persino Ruigg viene coinvolto (Alice gli dice che Faradyr potrebbe menar le mani!) e quindi via a comprare i vestiti migliori del mondo per le fanciulle. Insospettabilmente è Yorik ad accompagnare le dame a fare compere, facendo sfoggio di un buon gusto in fatto di abiti davvero inaspettato. Dopo un giro da un acconciatore le dame sono pronte... e che dame!

I fanciulli invece optano per vestiti da viaggio (!), perfetti per il ruolo che dovranno interpretare.

Fatto questo Faradyr, Ruigg e Yorik raggiungono il locale. Poco è cambiato, un grandissimo ambiente pieno di costose ed elegantissime finestrone in vetro, pieno di gente e con diversi musicisti a suonare. Ma ecco arrivare la carrozza con le ragazze. Molte teste si girano allo spettacolo! Yorik prende sotto braccio Alice ed entra con fare da tamarro salentino. Le altre due coppie sono Faradyr e Giselle, e Rhuig e Arethel.

Le ragazze, come previsto, diventano bersagli per sguardi umidi e concupiscenti da parte di molti individui dalla moralità più o meno spicciola, Yorik in breve riesce a farsi odiare da almeno  $\frac{3}{4}$  dei medesimi. In breve si cerca di raggiungere Rasiphus (chiamato Rasifo, Sarago, Bradipo e tutto ciò che c'è in mezzo, da uno Yorik urlante e strafottente), la coppia si imbatte in un brutto alcolizzato che ripete di continuo "Aò! So' io Rasipo!!!! AR! AR! AR! AR!" ma viene abilmente superato. Viene raggiunto l'uomo che inizialmente fa lo strafottente, evitando di dare ai nostri la benché minima attenzione ma una frase gli fa cambiare atteggiamento: "Siamo amici del Vecchio Frak, lui ha detto che ci avresti trattati come si deve". Vengono sistemati nel tavolo migliore. A questo punto Giselle punta un riccone e si unisce alla sua compagnia, intenzionata a scipparlo (anche se nessuno del gruppo si accorge di quello che sta facendo), Arethel cerca qualche Macho Men con cui passare una notte di follia: ma al primo tentativo viene spuzzata da un bono locale che non la degna di uno sguardo e se ne torna ferita nell'orgoglio al tavolo che occupava con Rhuig e Giselle. Faradyr si sistema al bancone per studiare bene la situazione e intervenire al momento opportuno, Rhuig si tramuta in tappezzeria (piuttosto scocciato dalla situazione che fra l'altro non approva), Alice continua ad attentare a far incrementare il livello di testosterone del locale (e si becca una pacca sul di dietro), Yorik imperterrito si dedica ad aizzare la folla contro sé stesso.

Passano i minuti, Yorik abbandona il tavolo per ordinare da bere:

"DACCE QUELLO BONO!!! PRENDI 'STA MONETA D'ORO E VEDI DE FATTELA BASTA'!!!!!!". Torna al tavolo e trova Alice in compagnia di due tipi, li mette subito a loro agio: "E CHI SO' 'STI DUE? ER SOR CAZZEO E IL SUO AIUTANTE?", uno dei due sembra contrariato cerca di far capire ad Alice che non approva ma lei interpreta il suo ruolo in modo perfetto giocando alla donna impaurita. Yorik non perde tempo sfilata la sedia ad uno dei due che cade sbattendo il mento al tavolo si mette a sedere, sgrida Alice per aver invitato al tavolo due uomini e le dice che ha voglia di ballare ignorando che uno dei due, anche abbastanza robustello, gli sta parlando con toni poco amichevoli. Fa alzare Alice, che lancia occhiate al tipo come dire "Non posso ribellarmi, non fare nulla o mi ammazza!" e poi... Everybody's Dancin'!!!!!! Alice e Yorik sono Ginger e Fred, Arethel si becca un Tony Manero unto e palestrato come un Centocelle Nightmare (dopo aver preso a schiaffi uno che la tastava sul sedere, e dopo aver subito un mezzo rifiuto da un altro tipo), Giselle si mette a ballare col tipo che si tramuta in John Mayall infilandole mani un po' ovunque e lei lo ringrazia derubandolo. Ballo ballo ballo da capogiro,

ballo ballo ballo senza respiro..... alla fine della fiera. Quando inizia il casino causato da Yorik ed Alice, Giselle si sfilava con abilità dalle grinfie del riccone-fesso e carica di soldi si furtivizza come solo Arbore potrebbe ! Sale sul palco e tra gli applausi generali da prova di essere una provetta cantante !! Intriga tutto il pubblico, che la applaude e gli tributa onori (denaro) e fiori !

Yorik ed Alice rintengono che il momento sia maturo, tornano da Rasiphus e lei gli dice chiaro e tondo: "Il Puparo non è contento del fastidio che provocate alla Signora, quello che succederà fra poco è un omaggio completamente gratuito, per interrompere la "fornitura" abbassate la cresta..." detto questo si allontana, Rasiphus prova a seguirla balbettando "Fra poco? ... Cosa succederà fra poco?!!?", ma lei è rapida a sgusciare tra la folla, dopodiché ritrova il tipo del tavolo e se ne vanno a ballare, approfittando del fatto che Yorik sta al bancone a bere.... Intanto Rasiphus dice ad un garzone di allertare i buttafuori ma Faradyr, che si trovava proprio lì, è lesto a intercettare il ragazzo. Gli promette due monete d'oro per una commissione, gliene dà una d'acconto e lo manda in giro a cercare penna, inchiostro e pergamene per scrivere una lettera che poi dovrà essere consegnata non si sa a chi.... Il ragazzino è un po' turbato dall'elfo (pensa che sia ricchione !!), ma i soldi sono tanti quanti non ne aveva mai visto e si lascia convincere ad accontentare le richieste del suddetto.

Yorik rientra in azione, si avvicina furtivamente alla zona da ballo, lesto arriva da Alice e senza farsi vedere dal tipo gli ammolta una spinta, subito un'altra (tiro di forza 92!) che lo fa volare via fino ad infrangere una delle meravigliose e costosissime vetrate e travolgere altre 3-4 persone nella sua caduta, avanza e comincia ad insultarlo. Tutto si ferma. I gorilla scattano (Faradyr calza il tirapugni e li segue pronto ad intervenire), Yorik si sente chiamato da un tipo... è il troglodita che ripeteva "Aò! So' io Rasipo!!!! AR! AR! AR! AR!", mette un mano sulla spalla di Yorik che si gira di scatto menando un pauroso cazzottone al volto dell'individuo che cade a terra svenuto, i compari del troglodita sono titubanti. Intanto Yorik vede arrivare le due guardie, ingaggia il combattimento, uno dei due viene distratto dal provvido intervento di Faradyr che, nonostante il tirapugni ed il colpo alla nuca, non riesce a far troppo. Alice, in disparte, aspetta il momento buono per prendere un malcapitato e spingerlo verso le guardie.

Il combattimento va avanti, Yorik atterra il suo avversario ma facendolo si lascia uscire una frase alla Benson che attira su di sé l'attenzione di tutti i malintenzionati, Persino il gorilla che combatteva contro Faradyr decide di ignorare il suo avversario per buttarsi su Yorik. Ma è un errore, l'Elfo lo colpisce alle spalle mandandolo KO tra le braccia del compagno. Nel frattempo Alice, falliti i suoi tentativi di spingere quello che si dimostra essere l'Uomo Ragno in mezzo al casino, rivolge la sua attenzione sull'appena sopraggiunto Rasiphus, che, ovviamente, si dirige su Yorik. La ragazza lo colpisce con un pugno alla nuca, il volto di Rasiphus viene proiettato violentemente sulla spalla di Yorik con conseguente rottura degli incisivi e svenimento. Yorik non ha di meglio da fare che scagliare in mezzo alla folla il corpo del gorilla (!), dopodiché tenta di defilarsi con stile.... È troppo tardi! Cominciano a volare le seggiole e tre pugili professionisti armati di boccali cercano di ingaggiare un combattimento con lui, uno viene dissuaso dalla sua furia, gli altri due no, infieriscono con i boccali su di una gamba, fino ad azzopparlo, il guerriero è costretto ad indietreggiare, cercando di guadagnarsi la via di fuga. Intanto Alice ferma a sediate un quarto individuo che intendeva partecipare allo Yorik pestaggio.

La scena va avanti per un po', tra piatti rovesciati, sgambetti e punge in testa. Alla fine, grazie all'aiuto di una cameriera, Leonor la rossa, che lo aiuta ad alzarsi e a Faradyr e Alice che bloccano uno degli inseguitori, Yorik guadagna l'uscita. Arrivano in velocità Ruig e Arethel (abbandonato il suo ganzo...), mentre Giselle è sempre lì a cantare, ricevendo soldi, ovazioni e frasi irripetibili.

Mentre Alice, Faradyr e Yorik in carrozza preparano la lettera per Rasiphus, Arethel torna in locanda per portar via Giselle che le risponde picche, per poi defilarsi di nascosto.

La lettera è pronta e consegnata al ragazzino adescato dall'elfo, questo, più o meno, il testo:"Auguri!!! Oggi è la sua giornata fortunata!!! Con questo trattamento gratuito ha ripagato l'onta subita dal Vecchio Frak, ma c'è un'altra grossa sorpresa ad attenderla! Potrà guadagnare ben 1/3 della posta facendo atto di sottomissione e restituendo il sigillo della Signora al suo illegittimo proprietario!!!

Resteremo in attesa della risposta per 30 minuti, dopodiché, per la legge del silenzio assenso, continueremo con la fornitura che oggi avete avuto modo di assaggiare!!! Ancora auguri!!!!!!"Il ragazzo va (con una moneta d'oro in saccoccia come bonus) torna dopo 15 minuti con un pezzo di cartaccia con su scritto un ermetico:"Non trattiamo coi gregari"A cui segue in risposta:"Domani ore 12 atto di sottomissione privato al Vecchio Frak, disarmati e con sigillo".

## Pace fatta

Dopodiché, senza attendere risposta, i nostri partono, facendo prima di tutto tappa alla locanda del Vecchio Frak.

Al solito la locanda è agghindata con un nuovi gadgets di dubbissimo gusto, che l'Elfo continua a trovar piacevoli. Il Puparo è lesto ad accoglierli e ad apprendere le notizie. Saluta e promette sorveglianti per la locanda.

La notte passa tranquilla. Il giorno dopo in locanda arrivano due omaccioni per conto del puparo e sono tutti felici e contenti. L'unico che pare non sia sceso a patti con il Vecchio Frak è Rasiphus, che dopo aver perso tutti i denti davanti ha il morale un po' basso e non ha voglia di fare pace.

La sera si presenta al Gallo D'Oro uno degli avventori della balera che era stato malmenato da Yorik, si comporta tranquillo, beve la sua birra e si allontana. Appena fuori lancia un sasso contro la vetrata del locale, frantumandola. Frantuma anche una finestra al piano superiore, quindi si dà alla fuga.

Rapidamente uno dei due uomini del Vecchio Frak sale a cavallo e va a seguirlo. Torna di lì a breve con i soldi necessari a riparare il danno, prelevati dalle tasche malmenate del povero teppista.

Da questo momento non si verificano più problemi.