

Dove i nostri eroi si scontrano casualmente con intrighi internazionali, vengono catturati da una swatt imbattibile e finiscono in prigione.

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

Master: Andrea

Periodo rpg: inverno 503-504

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Lo strano ritrovamento

Durante una passeggiata serena per le vie di Vintemberg, Yorik viene urtato con forza da un piccoletto incappucciato, che lo spinge a sedere in una pozzanghera. Lo sconosciuto si dilegua alla svelta, ma Arethel trova per terra un sacchettino che gli apparteneva: contiene un frammento di pergamena con un nome elfico scritto sopra ed un ciondolo a forma di goccia. Si incuriosisce molto alla vicenda e inizia ad indagare un po' per conto suo.

Yorik da Eleonor la Rossa

Yorik si reca a ringraziare Eleonor la Rossa per averlo tratto di impaccio. Chiede al Vecchio Frak quale sia la sua abitazione e, armato di fiori e regali, la va a trovare.

La ragazza vive con una zia e il nipotino, in una casa "povera ma onesta". Riceve freddamente Yorik, anche se rimane colpita dai suoi doni; cerca di mandar via il ragazzo, ha con lui un atteggiamento molto distaccato. Tuttavia, quando Yorik le dichiara di nutrire disprezzo per il Vecchio Frak e di non considerarsi un suo uomo ma semmai una persona da questi incastrata in modo ignobile, Eleonor si rilassa e si mostra subito molto più gentile e disponibile a parlare. Dice di avere subito un grave torto dal Vecchio Frak, ma che preferisce non parlarne.

Nel frattempo al Gallo D'Oro sono arrivati molti doni: frutta esotica, salumi, vini pregiati e due splendidi cuccioli di cane, subito battezzati Richard e Cow.

Yorik, una volta appreso che i regali provengono tutti dal Vecchio Frak, si dirige alla Pentolaccia, dove chiede udienza al Boss. Chiede spiegazioni precise all'uomo a proposito di Eleonor la Rossa. L'anziano e sereno Frak spiega al ragazzo che Eleonor un tempo lavorava alla Pentolaccia, poi ha iniziato a comportarsi male, a sparlare, a diffondere in giro delle falsità sul suo conto, così lui è corso ai ripari, mandando via la ragazza e spargendo in giro la voce secondo cui Eleonor sarebbe malata di sifilide.

Yorik inorridisce al racconto, manifesta al Vecchio Frak tutto il disprezzo che prova nei suoi confronti e prende le distanze dalla posizione collaborativa dei suoi compagni. Quindi se ne va via.

Lungo la strada incontra i suoi amici, che stanno anche loro andando alla Pentolaccia a ringraziare per i doni ricevuti. Lui prosegue verso la locanda, ma lungo la strada il suo cavallo viene colpito da un proiettile di cerbottana, si imbezzarrisce e per miracolo lui non cade a terra. Torna al Gallo d'Oro convinto di essere stato vittima di un attentato escogitato dal Vecchio Frak.

Il buon uomo invece sta parlando serenamente con gli altri membri del gruppo, racconta della conversazione avuta con Yorik, con il quale non si sente offeso, perché capisce che è giovane e innamorato, e che gli ormoni sono ormoni. Però mette in guardia: Eleonor è malata, ha la sifilide, quindi potrebbe essere pericoloso per Yorik averci a che fare.

Tutti, molto preoccupati, tornano alla locanda, dove trovano Yorik in angoscia per il suo fido cavallo Ascanio, che potrebbe essere stato avvelenato, e Flaherty un po' spaventata da alcuni rumori nella locanda e da una finestra forzata, che le hanno fatto temere il ritorno del pericoloso Eril.

Lo studio sul ciondolo

Arethel mostra a tutti il ciondolo e la pergamena che ha trovato e tutti iniziano delle ricerche. Yorik, inavvertitamente, nel giocherellare con il curioso ciondolo, ne stacca un pezzetto, ma Flaherty, controllando magicamente del fuoco sulla pietra, riesce a riattaccarlo. Le componenti chimiche dell'oggetto sono strane, certamente c'è dello zolfo, ma è difficile identificare gli altri elementi. Arethel, Flaherty, Faradyr, Giselle e Ruig decidono di andare alla biblioteca della città di Vaarden per compiere delle ricerche.

Arrivano lì dopo due giorni e si dividono tra biblioteca e bottega dell'alchimista. L'alchimista esamina il ciondolo, identificando parecchi elementi, ma il suo atteggiamento insospettisce moltissimo Flaherty, che inizia a temere che il vecchio abbia intenzione di rubare il ciondolo per ragioni che lei ignora. L'alchimista suggerisce di non sottoporre l'oggetto a urti o al contatto di molte sostanze, perché è composto di materiali altamente sensibili che potrebbero rispondere in modi strani.

SWATT in arrivo

A Vintemberg, la sera, Alice e Yorik escono per una passeggiata di salute e individuano quattro strani cavalieri con torce e armi in pompa magna. Ne seguono uno, ci attaccano bottone, questi risponde in modo molto sgarbato e antipatico, loro continuano a dargli noia. Infine, nella piazza di Vintemberg, i cavalieri convergono e uno di loro finalmente dice a Yorik e Alice che cosa stanno cercando: un fuggiasco elfo piccoletto. Yorik subito su bulla di sapere perfettamente tutto e anzi di avere una amica che ha raccolto il contenuto della sua sacchetta. Prova ad allontanarsi ma viene placcato dal

guardione, con uno scatto felino incredibile per un uomo in armatura. Lui e Alice sono ben presto condotti in prigione, dove saranno interrogati.

I due vengono un po' maltrattati, anche se non in modo serio, e interrogati. Entrambi dicono tutta la verità e vengono rilasciati, a patto che contattino la loro amica (Arethel) che ha visto il sospettato, e la portino a deporre alla caserma delle guardie il prima possibile.

Restituiscono l'equipaggiamento sequestrato ai due, anche se trovano il veleno paralizzante che Alice aveva per le frecce e lo trattengono.

I due partono appena possibile, il mattino seguente, per Vaarden, dove a tarda sera incontrano i loro compagni.

Gli esperimenti di Flaherty, maga responsabile

Flaherty nel frattempo si è divertita, con Giselle, a fare esperimenti fuori città con una scheggia del ciottolo. Ha scaraventato a piena potenza un sassone sull'oggettino, a distanza, con la magia, e dopo qualche tentativo è riuscita a centrarlo con la giusta forza, ottenendo una esplosione.

Complotti e spionaggi...

Tutta contenta raggiunge gli altri in locanda, dove si sta tenendo consiglio. L'idea generale è quella di consegnare alle guardie tutto il contenuto del sacchettino. Prima di farlo, però, Yorik suggerisce di esaminare con più attenzione l'angolo di pergamena trovata, che potrebbe nascondere delle sorprese. Così è: lo spessore della carta nasconde una piega incollata, che con un po' di vapore e di pazienza svela un contenuto insospettato: un lungo messaggio, scritto in elfico, che subito Faradyr legge. Da alcuni discorsi che l'elfo fa ai compagni, tutti sospettano che il ragazzo non abbia detto tutto, ma abbia nascosto qualcosa. Si parla infatti di un complotto, di spionaggio tra Lankbow e il Granducato. Faradyr fa un po' il vago, attirandosi l'ira di Flaherty, che chiede maggiore chiarezza. Nasce una accesa discussione che culmina con la ragazza che, offesa dalle battute di Yorik sul povero e defunto Alexander, se ne va sbattendo la porta. Yorik la segue e si scusa, ma l'atmosfera nel gruppo è tesa.

La pergamena viene incollata con l'albumine di uovo e portata alla caserma delle guardie, dove Arethel lascia anche la pietra e il sacchettino ad un sergente abbastanza poco interessato alla faccenda. Al ritorno però la discussione interrotta prima ricomincia, ma qualcuno fuori dalla porta si mette ad origliare. Flaherty sente dei rumori fuori dalla porta e chiede chi ci sia, mettendo in fuga lo spione. Inutile l'inseguimento di Yorik e Alice.

Alice rivuole il ciondolo

Passa un po' di tempo e Alice decide che vuole riavere il ciondolo, quindi convince Arethel e Yorik a seguirla dalle guardie, dove inventa una storia, corrompe profumatamente il sergente e riporta a casa il ciondolo.

L'indomani viene decisa la partenza per Galen, città menzionata nel messaggio della pergamena. Il viaggio è tranquillo.

A Galen a ficcare il naso nei complotti internazionali

All'arrivo in città il gruppo si divide, le ragazze prendono alloggio direttamente nella locanda in cui ci sarà l'incontro, gli altri in un'altra. Poi Faradyr, il giorno successivo, va dall'oste e pronuncia la parola d'ordine: riceve così un cestino con delle cibarie e delle pergamene sigillate. Le porta nell'altra locanda, tenta invano di impossessarsi del ciondolo, apre le pergamene sigillate e cerca di tradurle, ma non ci riesce perché sono in codice. Gli altri il pomeriggio vanno in giro a comprare vestiti e altri prodotti locali. Tutti infine ripartono per Vintemberg, dove arrivano senza problemi una settimana dopo.

La locanda va a gonfie vele, non ci sono stati problemi, Porter è di buon umore. Consegna ai compagni una lettera, portata dal ragazzino cieco, che lanez ha indirizzato loro.

Il giorno dopo il Vecchio Frak manda a chiamare e chiede se ci siano stati problemi o se il gruppo abbia bisogno in qualsiasi modo di aiuto; ma non c'è bisogno di nulla, tutti ringraziano e se ne vanno allegramente.

L'incontro con la proprietaria del ciondolo

Passa qualche giorno di tranquillità e di freddo, quando un bel pomeriggio Ruig, mentre sta in giro per il bosco a meditare, viene colpito da un dardo di cerbottana. Poco dopo incontra una donna, che gli confessa di avergli sparato e di essere la proprietaria del ciondolo, che gli venne rubato tempo addietro.

Ruig convince la donna a entrare nella locanda, dove ella parla con tutti, si scusa di aver usato la cerbottana e offre un antidoto al veleno paralizzante che ha attaccato Ruig, infine chiede che le sia restituito il ciondolo, che lei definisce come seme.

Dopo aver fatto un po' di domande alla ragazza, nipote di un ormai defunto botanico che le ha lasciato in eredità il ciondolo/seme, Arethel acconsente a restituire il ciondolo alla sua proprietaria, che il giorno seguente abbandona Vintemberg e se ne va tutta soddisfatta.

Yorik va a trovare nuovamente Eleonor la rossa, con doni per lei e per il suo cuginetto, ma la zia della ragazza gli dice che ella è fuori e che tornerà tra qualche giorno. Da alcuni elementi però Yorik capisce che la sua amica è in realtà al piano superiore della casa, probabilmente malata. Infatti la zia sta preparando degli infusi con erbe medicinali, anche se cerca di nascondere.

Yorik, preoccupato per le condizioni della ragazza, chiede informazioni ad Arethel sulle varie erbe curative: si tratta di

sostanze utili per abbassare la temperatura di chi ha una forte febbre.

I tre gattini

Passa qualche giorno, tutti sono molto tranquilli. Vengono acquistati tre gattini, Tonsula, Miss Dronio e il loro magro compagno, che subito fanno amicizia con i due cani Richard e Chow.

Avvertimento da Frack: la SWATT è in arrivo

Una notte però arriva un uomo mandato dal Vecchio Frak, che avverte il gruppo di una notizia inquietante: parecchi uomini stanno per accerchiare la casa e sorvegliarla, probabilmente sono previste delle perquisizioni ed è meglio che il gruppo sia avvisato in anticipo.

Tutti, allarmati, si liberano degli oggetti pericolosi in loro possesso, dell'oro, delle carte criptate e di tutto il resto, mettono tutto in un sacco e lo affidano all'inviato del Vecchio Frak, che se ne prenderà cura.

Il Gallo d'Oro circondato

Il giorno dopo intorno alla locanda "il Gallo d'Oro" c'è un enorme dispiegamento di forze, la struttura è tutta circondata da cavalieri armati di tutto punto, che si rifiutano di rispondere a qualsiasi domanda.

Nel tardo pomeriggio tutti (compresi Armando l'oste e le due cameriere) vengono trasportati alle prigioni della città, ormai controllati da una swatt completamente distinta dalle guardie civiche, che sono state del tutto esautorate.

Interrogatori e pestaggi

I malcapitati vengono tutti sbattuti nelle celle e interrogati ripetutamente sui loro spostamenti da Vaarden in poi, in sedute singole.

Nonostante le versioni fornite da tutti quanti siano coincidenti e non sussista alcuna prova a surrogare l'accusa, il gruppo viene trattenuto in carcere, con sbobba e acqua razionate.

Il secondo giorno Flaherty viene interrogata nuovamente, la ragazza conferma la versione del giorno precedente e viene massacrata di botte fino a farla svenire, quindi svegliata con una secchiata di acqua fredda e picchiata ancora. Ma lei non parla.

Poco dopo la stessa sorte tocca a Faradyr.

I due si trovano con i ceppi ai polsi e alle caviglie, in una cella in isolamento al freddo e senza cibo né acqua per il primo giorno, mentre gli altri sono lasciati a loro stessi.

Il giorno ca//o e l'inizio del 504

Il carcere duro continua per dieci giorni, arriva anche la fine dell'anno, quindi inizia l'anno nuovo.

Infine Yorik viene trasportato in una stanza, dove gli sono mostrati Ruig, Porter e Giselle sfigurati dalle botte, quindi lui parla. Dice tutta la verità, che le carte criptate sono nelle mani del Vecchio Frack e che lui può recuperarle, che non ha parlato prima perché temeva per l'elfo, ma che lui e i suoi compagni non sono spie.

La finta evasione

Gli viene proposto un accordo: lui finge una evasione, esce di prigione, recupera le carte e le riconsegna, poi tutto si aggiusterà.

Chiama anche Alice, che conferma le parole di Yorik e accetta l'incarico.

Così Alice e Yorik, dopo essere stati un po' malmenati per ragioni di immagine, si danno alla fuga: soltanto che se la swatt è d'accordo, le povere guardie civiche sono del tutto ignare dell'imbroglio, quindi devono essere picchiate.

Alice e Yorik ne stendono a pugni e calci senza difficoltà una, quindi recuperano una spada e un pugnale e partono all'attacco di quella che sta all'ingresso della prigione.

Il poveretto però è molto abile e riesce a ferire Yorik al braccio molto gravemente. Quindi però cade ferito dal colpo di Alice: così i due riescono a fuggire.

Yorik subito si dirige dal medico, mentre Alice corre alla Pentolaccia, dove viene subito accolta e nascosta, quindi portata in una albicocca fuori città, nascosta e al sicuro. Il mattino dopo anche Yorik viene portato nello stesso posto.

I due sono curati dal medico di fiducia del Vecchio Frack e rifocillati, quindi chiedono e ottengono il saccone con le loro cose, dove si trovano anche le maledette cartacce cifrate.

Passa qualche giorno in cui l'aria è molto pesante e non è prudente uscire dall'albicocca, quindi i due vengono portati più fuori città, in un rifugio migliore.

L'incontro con l'agente segreto

Arriva il giorno in cui Yorik sta abbastanza bene ed è in grado di cavalcare sul suo fido Ascanio, così lui ed Alice partono alla volta della stazione di posta in cui c'è l'appuntamento con l'uomo della CIA incaricato di recuperare l'incartamento.

La missione viene completata con successo, Alice e Yorik aspettano qualche giorno, quindi l'uomo si ripresenta e porta i due in un luogo di incontro, dove sono condotti anche gli altri carcerati, ignari di tutto, malati e sconvolti.

Viene loro restituito l'equipaggiamento e i cavalli, ma viene loro sconsigliato di farsi vedere dalle parti di Vintenberg, dove c'è ancora una taglia sulla loro testa.

Così, un po' perplessi, tutti se ne vanno via.