

Diario di Vintemberg - quinta parte cronaca

Dove i nostri eroi si improvvisano tombaroli e cercano tesori nei tumuli di Gulas.

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

Master: Bato

Periodo rpg: inverno 503

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Missione a Gulas

Alla locanda il **Gallo d'Oro** tutto procede secondo l'ordinario.

Gli affari vanno bene, c'è clientela e i padroni si stanno prendendo una breve vacanza dopo l'ultima, frustrante avventura.

Ad un tratto entra nella locanda un uomo, sui quaranta anni, che chiede di parlare con i proprietari. Dice di chiamarsi **Garin** ed ha una lettera di presentazione di **lanez**.

È uno studioso di **Feyrn**, una cittadina del nordico ducato di **Gulas**, ed ha bisogno di persone che lo scortino in una missione dalle sue parti: deve trascrivere delle iscrizioni che si trovano su di una colonna, nel mezzo di un boschetto dalle sue parti, vorrebbe una scorta affidabile ed è disposto a pagare bene.

Cerca infatti informazioni sulle religioni antiche, di prima della fondazione del Granducato.

Il gruppo acconsente a seguirlo, due giorni dopo la partenza.

Il viaggio è tranquillo fino a **Feyrn**, dove si trova la dimora del fratello di **Garin**, a poca distanza dal boschetto.

Combattimento presso la colonna

Il giorno successivo inizia la spedizione nel bosco, fino alla sera, quando viene raggiunta la radura in cui si trova la colonna.

Qui però c'è un accampamento di quattro uomini, armati e armaturati, con spade e balestre.

Alice e **Yorik** si fanno avanti, raccontando di essere membri di una spedizione di studiosi, circa venti persone, che devono esaminare la colonna. Fingono di confondere i quattro armati per altri studiosi, quindi chiedono posto per potersi mettere al lavoro.

I quattro uomini, che sempre più assumono la fisionomia di banditi, chiedono dei soldi per poter stare lì, **Yorik** lancia una moneta d'oro dichiarando di essere molto ricco.

I quattro iniziano a comportarsi in modo avido e minaccioso, balestra alla mano.

Nascosta nei cespugli, **Flaherty** sposta magicamente la balestra, da cui parte un colpo. Inizia il combattimento, che vede alla fine vittoriosi i nostri eroi.

Garin, sebbene mostri di disapprovare i metodi un po' violenti adottati per liberare la colonna dai suoi ospiti, si mette subito a studiare le incisioni.

Il giorno dopo tutti tornano al villaggio, a casa di **Garin**.

Alla marca di Flagstaff

Qui l'uomo, il giorno seguente, dopo attenti studi, propone al gruppo di accompagnarlo fin quasi al confine con le terre dei nomadi, nella marca di **Flagstaff**, per indagare il contenuto di alcuni tumuli antichissimi.

Inizialmente racconta di cercare informazioni su **Dytros**, quindi viene messo alle strette da **Ruig** e confessa di interessarsi a **Ilmarinen**, di cui è sacerdote.

Presenta al gruppo una ragazza, **Giselle**, che è una avventuriera venuta dal sud che farà parte della scorta.

Il gruppo parte il giorno seguente.

La strada è ancora sgombra dalla neve ed i primi giorni il viaggio procede molto bene.

Raggiunta la città di **Leaf**, qui **Garin** si reca al tempio di **Ilmarinen** di cui è devoto, con **Ruig** al seguito. Si scopre che effettivamente **Garin** è chi dice di essere, anche se al tempio non tutti approvano i suoi studi.

Alice, **Arethel**, **Giselle** e **Flaherty** vanno in giro per negozi.

Una sbirciata tra le carte di Garin

Durante la sera in locanda **Flaherty** e **Alice** si introducono furtivamente nella stanza di **Garin**, mentre questi si trova al piano di sotto a cenare, per sbirciare tra le carte dello studioso, di cui è gelosissimo.

Dal contenuto dei documenti che porta, **Garin** non ha mentito sull'oggetto dei suoi studi: si occupa degli dei, in particolare del culto di **Ilmarinen** nell'antichità.

Il viaggio ricomincia, finché non viene raggiunta **Daffor**, una cittadina nella marca di **Flagstaff**. Comincia a nevicare e il gruppo arriva mentre un araldo sta finendo il suo discorso: "sono stabiliti pattugliamenti nei dintorni della zona dei tumuli, da parte dell'esercito, per stanare e sterminare i briganti; giustizia sommaria amministrata sul posto".

Il gruppo è un po' preoccupato, perché l'abbondanza di guardie super addestrate potrebbe rivelarsi molesta per il loro incarico da tombaroli. Tuttavia il giorno successivo si attrezzano e abbandonano la civiltà per raggiungere la zona dei tumuli.

Verso i tumuli

Si muovono con molta accortezza, cercando di non farsi vedere e di non lasciare impronte. Infine, dopo una notte all'aperto, raggiungono il pomeriggio seguente la zona dei tumuli. Subito Garin individua la collinetta sulla cui cima bisogna scavare e tutti si mettono al lavoro, alternandosi tra la pala e la vedetta sulle collinette vicine. Solo Ruig si rifiuta di scavare e si posiziona in un punto di osservazione dove guarda che non arrivino ospiti. A sera il tumulo è aperto, Garin vi si introduce, seguito da Flaherty, Ruig e Giselle.

La profanazione

L'interno del tumulo è una stanza circolare, scolpita nella pietra, spoglia. L'unica decorazione sono delle mezze colonne che sporgono appena dalle pareti.

Al centro del pavimento c'è il coperchio della tomba vera e propria.

Garin dichiara che vuole rimanere da solo con il sacerdote defunto da secoli, ma Ruig si rifiuta di allontanarsi, ma anzi si offre di aiutarlo a spostare il coperchio di pietra.

Poco dopo la tomba è profanata. Il corpo è ridotto quasi in polvere, restano frammenti di vesti e una cintura, che subito Garin arraffa, soddisfatto.

Soldati in avvicinamento

Mentre Ruig e Garin sono ancora nel tumulo, Alice, in quel momento di vedetta, individua delle luci in avvicinamento. Subito avverte i ragazzi che si trovano sopra alla tomba, che suggeriscono a Garin e Ruig di uscire il prima possibile.

Alice quindi corre verso il tumulo per consigliarsi con gli altri, Flaherty la raggiunge rapidamente, mentre Arethel e Giselle si dirigono verso il boschetto vicino dove si trovano i cavalli e l'equipaggiamento per il campo.

Porter, sulla collina vicino, non si è accorto di nulla.

Un esame più ravvicinato dei nuovi arrivi mostra che si tratta di soldati a cavallo, in armatura, in numero di tre. Si dirigono esitanti verso il tumulo, dove nel frattempo si sono spente tutte le luci e Ruig ha sollevato la sua nebbia druidica.

Alice e Flaherty raggiungono Porter sull'altra collina e si mettono appostate con lui a controllare.

I cavalieri si fermano ai piedi del tumulo innebbiato e chiamano a gran voce un nome sconosciuto. È il capo di una banda di briganti. "Sappiamo che sei senza cavalli e senza equipaggiamento, arrenditi", dicono i soldati, "non puoi sfuggirci!".

Dall'interno del boschetto, Arethel e Giselle si rendono conto di essere molto vicine ad alcune persone nascoste, probabilmente i briganti ricercati dai soldati.

Arethel, pietrificata dallo spavento, rimane immobile nascosta da una parte, mentre Giselle riesce a raggiungere furtivamente i cavalli e a liberarne quattro, con i quali raggiunge i margini del boschetto e si allontana, presto recuperando Alice, Flaherty e Porter sulla collina.

Intanto Ruig, Garin e Yorik stanno immobili nella nebbia, ascoltando i rumori dei soldati che si stanno allestendo il campo lì vicino. Ogni tanto ci sono scambi verbali tra i soldati e i briganti, che però non si azzardano ad uscire dalla macchia.

Passa un po' di tempo e i tre raggiungono gli altri sulla cima della collinetta accanto e fanno l'appello: manca Arethel.

Giselle racconta di averla lasciata nel boschetto, nascosta. Tutti sono molto preoccupati per l'amica, che si trova molto vicina ai banditi, sparpagliati tra le frasche.

Lei intanto, rimpiazzata, si rende conto di trovarsi in una posizione pessima, tra le vedette e il campo dei briganti, sul limitare del boschetto. Ad un certo punto sente che uno dei filibustieri, tutto contento, comunica agli altri che ha trovato dei cavalli e un po' di equipaggiamento per la notte. Il problema è che i cavalli non bastano per tutti.

I briganti decidono una sortita e quindi si scatena la battaglia. Arethel approfitta di questo momento per tentare la fuga, ma viene scoperta da un arciere, che le intima di arrendersi. Lei preferisce fuggire, viene colpita al capo da una freccia, che fortunatamente trova la resistenza dell'elmetto, quindi riesce a dileguarsi.

Nel frattempo Yorik, Alice e Flaherty si sono messi a pattugliare, di nascosto, il boschetto, per cercare l'amica dispersa.

La battaglia tra guardie e banditi dura poco, i banditi superstiti si dileguano a cavallo e le guardie, una delle quali è morta, si leccano le ferite.

Infine Arethel riesce a incontrarsi con gli altri ed il gruppo finalmente riunito si allontana e si accampa a distanza di sicurezza.

Il giorno dopo la spedizione cavalca nella neve in direzione della civiltà.

In allontanamento furtivo

Il gruppo segue però, approssimativamente, la stessa direzione intrapresa dai banditi in fuga la notte precedente, tanto che le guardie ad un certo punto si profilano all'orizzonte.

L'unico riparo possibile è una collinetta, dove alcuni hanno l'impressione di individuare un certo movimento.

Mentre Giselle, Garin, Ruig e Porter si allontanano alla svelta, Yorik, Alice e Flaherty si nascondono nella macchia. Le guardie trovano i loro cavalli, nascosti troppo in fretta, e individuano facilmente Yorik. Il ragazzo, scoperto, si alza in piedi con le mani in alto, dichiarandosi contento di aver incontrato le guardie e non dei banditi. Ma i banditi, appostati sulla stessa collina, approfittano della situazione per iniziare a sparare con le frecce.

Immediatamente Yorik, Alice e Flaherty partono all'attacco, sia pure in modi diversi: Yorik ingaggia il primo brigante in corpo a corpo, Alice si prepara con l'arco ad operare a distanza, Flaherty, nascosta, impedisce ad un arciere di sparare

utilizzando i suoi poteri magici.

Il risultato è che i tre soldati, di cui uno morto e uno ferito, che si trovavano in grave inferiorità, riescono a trionfare sui briganti, grazie all'aiuto indispensabile del gruppo.

Un po' di presentazioni

Quando il gruppo si ricompone, i cavalli ritrovati e le presentazioni fatte, ai soldati viene raccontato che i briganti avevano rubato i cavalli della spedizione, che era uscita fuori pista proprio per recuperarli. La storia regge abbastanza, ma quando il soldato inizia a fare troppe domande, potenzialmente pericolose a causa della natura illegale della spedizione, Flaherty inizia a distrarlo mostrandosi particolarmente compiacente e presto viene imitata da tutte le altre ragazze del gruppo, che insieme distraggono il soldato dai suoi incarichi.

Yorik al contrario si burla dell'esercito, di cui mette in dubbio la virilità.

Rissa in locanda

A sera viene raggiunta la città di Farsund, dove il soldato ospita tutti in locanda. Qui però battibecca un po' con Yorik, sfidandolo a ripetere a voce alta, davanti a tutta una guarnigione, quale sia la sua opinione sulle preferenze sessuali dei soldati. Yorik non se lo fa ripetere, già assaporando il gusto di una rissa.

Mentre Giselle rapidamente porta via Garin, visto che l'aria si fa pesante, Flaherty si impegna a placare gli animi, riuscendo a tenere buoni tutti tranne un marcantonio di nome Narciso, che si sente particolarmente colpito sul vivo e vuole picchiare Yorik.

La ragazzetta si mette in mezzo tra i due colossali litiganti, riuscendo a evitare la rissa, quindi trascina Yorik fuori dalla taverna.

Poco prima di dormire Narciso si presenta nella locanda dove alloggia il gruppo e manda a chiamare Yorik. Anche Flaherty scende di sotto e nuovamente getta acqua sul fuoco per evitare il parapiglia. Yorik naturalmente è abbastanza infastidito dalle ingerenze della ragazza.

La notte alla fine passa tranquilla e il giorno dopo il gruppo riparte, verso ovest.

La missione si è conclusa felicemente e tutti tornano soddisfatti alle loro dimore.