

Diario di Vintemberg - terza parte cronaca

Dove i nostri eroi indagano sulla scomparsa di alcuni bambini da un villaggio e finiscono per acquistare una locanda.

Personaggi: **Alice**, **Faradyr**, **Ruhig**, **Yorik**, **Eril**, **Arethel**, **Porter**

Master: Annika

Periodo rpg: inverno 502-503

CRONACA

Periodo: sconosciuto

Periodo RPG: sconosciuto

Num. sessioni: sconosciuto

Viaggio di ritorno

I nostri eroi, reduci dalla disastrosa spedizione nella foresta di **Miestwode**, vengono accolti e curati a casa di **Eril** per una settimana, dopodiché con l'aiuto di **Khalid** il nano si suddividono il bottino e cercano di trovare un modo per venderlo. **Eril** prova a vedere se le sue conoscenze locali possono aiutarlo, ma senza successo.

Flaherty decide di recarsi a **Surok** con **Leonor** e **Ludwich**, per svolgere indagini su **Lloigor** e sulle altre creature simili a lui. Gli altri preferiscono partire verso **Greyhaven**. Il gruppo procede con una avanguardia di due persone, in modo da evitare incontri sgraditi (in particolare guardie), per non dover mostrare il tesoro trovato nella foresta. Tutto prosegue piuttosto bene.

Durante il viaggio **Porter**, che assieme ad un giovanissimo inviato di **Shade**, **Kolja**, ha raggiunto gli altri compagni a **Vestbruck**, cade dal cavallo e si procura una forte contusione alla testa. Fortunatamente non è nulla di grave e poco dopo lui e **Kolja**, che è preda di un attacco epilettico, riprendono conoscenza e si può ripartire. Porter però si sente molto confuso e non nasconde la sua preoccupazione.

L'attacco dei cani

La notte sta per calare il suo velo oscuro sulla terra, quando l'avanscoperta viene attaccata da un folto gruppo di cani randagi dal comportamento strano ed il resto della comitiva da uno stormo di corvi.

I tre che si trovano in testa al convoglio se la cavano piuttosto bene, a parte le ferite subite dal cavallo di **Alice** (che non potrà portare per alcuni giorni nessuno), gli altri vengono solo infastiditi dagli uccelli. **Yorik** ne elimina alcuni, ma a farne le spese più di tutti è il povero **Kolja** che viene colpito ripetutamente. **Eril** si sgancia dal gruppo di coda e si lancia (non molto velocemente) verso l'avanscoperta per aiutare i malcapitati imbracciando l'arco, ma prima che possa arrivare tutto s'interrompe così come è cominciato e gli assalitori si allontanano rapidamente, lasciando il gruppo a leccarsi le ferite ed a domandarsi il motivo di quello strano attacco.

Arethel, che aveva notato una figura a cavallo in lontananza, si dà da fare per aiutare i feriti (cominciando dal cavallo di **Alice**), mentre **Ruig** si dedica ad uno dei cani il cui cranio viene rincollato per permettergli di sopravvivere (nella sofferenza) qualche minuto di più. **Ruhig** riesce a comunicare con il cane moribondo, che prima di spirare gli trasmette un senso di obbedienza e di paura verso qualcuno molto potente e minaccioso.

Poco dopo si avvicinano due persone che con l'aiuto di una lanterna raggiungono il gruppo. Uno dei due è anziano, l'altro giovane (imbraccia una piccola ascia). Vedendo l'accaduto (i corpi senza vita dei cani etc..) salutano il gruppo e si presentano come contadini abitanti non distante dal punto dell'attacco; raccontano che purtroppo si sono verificati frequentemente attacchi del genere, negli ultimi mesi. Offrono ospitalità per la cena e la notte.

Accettando, il gruppo si sposta nella dimora, cena con i contadini e si ritira nelle stanze messe a disposizione dall'uomo, a parte **Eril** che decide di dormire con il suo cavallo nelle stalle. Al mattino il gruppo ringrazia e riparte, ma ripassa nel luogo dell'agguato senza preoccuparsi di cercare nessun indizio.

L'arrivo a Vintemberg

Verso ora di cena viene raggiunta una locanda abbastanza grande, "i tre violini", nella città di **Vintemberg**. Il gruppo decide di fermarsi, anche per il problema del cavallo ferito; nell'entrare, uno sconosciuto accompagnato da un falcone ammaestrato, arrivato da fuori, sorpassa di fretta i viandanti e nell'intera locanda si anima una discussione. L'oste e tutti gli avventori sono molto interessati da quello che l'uomo ha da dire e tutti sembrano piuttosto preoccupati, tanto da ignorare completamente i nuovi clienti.

Yorik ed altri si disinteressano del fatto reclamando all'oste per un pasto caldo ed abbondante, mentre **Faradir**, **Alice** ed **Eril** cercano di capire come stanno le cose.

Voci di bambini che scompaiono

A quanto pare nel villaggio adiacente sono scomparsi diversi infanti nel corso degli ultimi sei mesi, e a dispetto dei tentativi di ricerca fatti sia dalla guardia civica (che però viene disegnata come inaffidabile) che dai cittadini, non si è approdato ad alcun risultato. Informandosi anche presso l'oste (un po' scocciato dalle richieste del gruppo quanto al cibo), si viene a sapere che l'uomo, **Zack**, è una guida locale che sta cercando di ritrovare i bambini rapiti.

Dopo una breve chiacchierata con **Zack**, **Eril**, colpito dall'evento (che gli ricorda molto la sofferenza da lui provata per la scomparsa della sua sorellina), decide di aiutarlo e lo dice apertamente, prendendo accordi per incontrarsi con lui il mattino successivo all'ingresso della taverna, causando la riprovazione da parte di **Ruig**, il quale pur riconoscendo la gravità della situazione del villaggio preferirebbe lasciarlo per raggiungere al più presto il suo amico druido.

In ogni caso il gruppo decide di rimanere in loco ed aiutare il villaggio perlomeno per qualche giorno. Per la notte il

gruppo occupa alcune stanze. Alice insieme a Porter dormono nella stanza adiacente alla stanza dove dorme il bambino. Durante la notte si sentono dei rumori ed il pianto del bambino, Alice esce immediatamente dalla stanza per controllare se tutto è a posto. Non trova nulla di strano e si rimette a dormire.

Al mattino scesi giù a fare colazione, Eril parlando con la madre del piccolo viene a sapere che la finestra è stata ritrovata aperta anche se la sera era stata chiusa. Alice per questo si arrabbia con la signora e la tratta piuttosto male, facendole capire che con il suo comportamento incurante ha rischiato di piangere per la scomparsa del figlio. La signora se ne va offesa.

Alla ricerca dei bambini scomparsi

Dopo la colazione il gruppo parte al seguito di Zack il quale li porta verso un gruppo di rovine nascoste dalla vegetazione. Per arrivarvi si deve passare per un ponte molto vecchio, la cui navata centrale è crollata ed è stata sostituita da un tavolato recente. Dopo un accurato esame il gruppo attraversa il ponte portando a mano i cavalli, solo il cavallo di Faradyr non vuole attraversare e per convincerlo torna sui suoi passi Zack, dal quale l'animale si lascia guidare docilmente. Poco distante dal ponte si vedono le rovine, e si sentono dei rumori di cani.

Ben presto da una delle rovine appaiono due cani che ringhiano ed abbaiano al gruppo, senza però abbandonare la casa. Alice si fa avanti per andare a vedere all'interno e con l'aiuto di Ruig e di Zack riesce ad entrare senza farsi attaccare dai cani. All'interno trova diversi altri cani (è sicuramente la loro cuccia) alcuni dei quali feriti, sono stati curati da qualcuno. Questo rimuove ogni dubbio: sono sicuramente i cani dell'agguato. Ma attualmente non sono offensivi, vogliono solo difendere la loro casa. Viene così esaminato il resto delle rovine per trovare la casa del padrone. La ricerca conduce ad una piccola costruzione coperta dai rampicanti alla cui base c'è una cucina nella quale probabilmente viene preparato il cibo per i cani.

Eril sale la antica scala a chiocciola che porta al piano superiore, gli sembra di vedere una piccola nicchia seminascosta sopra alla scala, cerca di scoprire che cosa contiene e si ritrova coperto dai resti di parte del tetto che non regge al peso da lui esercitato. Si ferisce leggermente al braccio destro, rende impraticabile la scala, e la nicchia si rivela vuota. Tuttavia esamina il piano superiore, dove trova una stuoia ed in un locale adiacente una serie di barattoli che per la maggior parte contengono conserve ricavate da fiori, mentre uno contiene della sabbia grigia. Prova a vedere se è possibile scendere dalla scala, ma capisce che crollerebbe sotto il suo peso, quindi scende dalla finestra che dà all'esterno con un abile manovra. Dopo una ricerca di tracce intorno al complesso ed una breve passeggiata all'interno del bosco si decide di tornare indietro.

All'arrivo Ruig si reca dai cani e tornando parla con Porter col quale decide di andare a cercare il padrone dei cani, facendosi guidare da uno dei cani. Quindi esterna quest'idea al gruppo che in realtà è un po' contrario, preferirebbero tutti andare con loro non per altro che per una questione di sicurezza. Anche Zack non è d'accordo e solo dopo molte insistenze rinuncia a seguire i due. Mentre al campo Eril si fa insegnare ad addestrare gli animali da Zack, Ruig e Porter seguono il cane al quale si uniscono altri tre cani. Dopo una prima indecisione, i cani si dirigono verso la piccola costruzione già visitata, ma poco dopo ripartono verso la foresta.

I cani misteriosi e i loro padroni

Dopo diverse ore ritornano solo i cani, che però sembrano non aver divorato i compagni, continua ancora l'attesa. Al loro ritorno i due raccontano quanto gli è successo: seguendo i cani hanno raggiunto la base di una collinetta ed i cani sono ritornati indietro. I due salendo hanno avvistato una casetta di legno e si sono accorti che sopra di loro ha cominciato a volteggiare uno stormo di corvi. Convinti di essere stati scoperti decidono di non cercare di fare le cose di nascosto, ma vanno a bussare apertamente alla casetta per cercare di avere maggiori informazioni.

Apri un uomo (chiaramente un boscaiolo) che li fa entrare e gli offre il pranzo. I due parlano con l'uomo e gli spiegano il motivo della loro visita. L'uomo dice di sapere dell'esistenza del branco di cani randagi e della presenza dei corvi, ma dice di non sapere nulla sull'eventuale padrone dei cani. Nell'altra stanza riposa la moglie che pare sia malata. Ruig si offre di aiutarlo dicendo che ha conoscenze mediche, ma l'uomo rifiuta perché non è nulla di grave, solo una infreddatura. La moglie poi viene nella loro stanza.

E' molto giovane ed attraente, Porter nota inoltre una strana somiglianza con Zack (ma non dice nulla). Dopo un po' di tempo i due si allontanano non completamente soddisfatti delle risposte dei due, ma nemmeno troppo sospettosi. Dopo alcuni passi sentono un forte rumore provenire dalla casa, tornano indietro e bussano di nuovo. Alcuni istanti dopo l'uomo apre la porta e i due vedono che il tavolino sul quale hanno cenato probabilmente è caduto ed ha rovesciato il cibo a terra (anche se ora è di nuovo a posto) e la donna si massaggia un braccio dolorante. Appaiono piuttosto tesi a Porter che dopo essersi accertato che tutto è a posto ed essersi allontanato con Ruig, torna indietro di nascosto e sbircia da una finestra vedendo che un uomo che prima non aveva visto (erano tre le sedie attorno al tavolo) stava parlando con la donna e poi la bacia! Non dà molto peso alla cosa e non riuscendo a sentire cosa stanno dicendo si allontana e insieme a Ruig torna al campo base.

Eril, sulla base della descrizione delle tre persone effettuata da Porter, chiede a Zack se le conosce. Zack risponde di non conoscerle, ma sta mentendo. Infatti poco più tardi dice la verità e con un po' di difficoltà rivela che in realtà crede che la donna sia sua sorella. Il gruppo intende muoversi subito per andare a piantonare la casa, ma per riuscire ad avere tutte le informazioni possibili da Zack perde molto tempo e cala la notte. Il gruppo quindi decide di rimandare al mattino successivo la partenza. Il racconto di Zack è il seguente:

Il racconto di Zack

Suo padre **Oregal Ratel** ha cercato di costringerlo con la forza ad usare le sue abilità innate (ereditate da sua madre) di controllo degli animali per i suoi scopi (lui non sa quali sono), ma lui, con l'aiuto della madre, è riuscito a scappare, mentre sua madre e le sue sorelle no. Durante il tempo in cui si trovava sotto il potere del padre lui e la sorella sono stati sottoposti a strani rituali e maltrattamenti di ogni tipo. Lui sa che sua sorella ora è costretta ad ubbidire a suo padre e che non farebbe mai di sua volontà male ad alcuno. Vorrebbe liberare sua sorella e far pagare al padre per tutto il male da lui fatto. Il gruppo si trova concorde... Si stabiliscono i turni di guardia e la notte passa tranquilla, almeno per coloro che sono accampati nei pressi delle rovine.

Yorik invece durante la notte sente dei rumori strani e decide di andare a controllare. Sale al piano delle stanze e sentendo rumori che provengono dalla stanza del bambino, decide di forzare la porta proprio nell'attimo in cui la madre la stava aprendo. Entrato vede il padre che si gira intorno sconcertato e la finestra aperta. Corre alla finestra e vede una corda ancorata che porta a terra e tre persone: uno con il bambino rapito che corre verso dei cavalli e due che sono in attesa e proteggono la ritirata del compagno.

Yorik si cala e corre dietro al fuggitivo, ma viene intercettato dai due scagnozzi ed ingaggia battaglia. Lo scontro è cruento, sebbene uno dei due abbia la peggio (cranio spappolato dal suo spadone), è Yorik che si ritrova ferito gravemente da uno dei due guardiaspalle (pare sia davvero forte con la spada). I rumori e le grida di battaglia attirano l'attenzione degli avventori, ma ormai è troppo tardi ed il bambino insieme a tre malviventi s'involano senza lasciare traccia nella notte. Yorik viene portato dentro e curato prima da Kolija poi da una levatrice locale chiamata dall'oste.

Addosso al bandito ucciso, Kolja trova un messaggio:

Per Raspan

Una volta prelevato il pacchetto, assicurati che sia trasportato indenne fino al luogo dello scambio.

È essenziale che la mercanzia non deperisca o si ammali durante il tragitto, altrimenti, se si rivelerà difettosa, non sarà corrisposto alcun pagamento.

Saremo presenti al secondo blocco di monoliti la prima notte di luna piena. Vieni da solo o non ci faremo vedere.

Ross

Kolja cerca poi di mettersi in contatto con il gruppo e riesce ad inviare un messaggio ad Arethel "Yorik ferito... Yorik ferito...".

Al mattino il gruppo stava decidendo sul da farsi, quando improvvisamente i cani lasciano la cuccia/casa e si dirigono rapidamente verso il bosco. Immediatamente Eril afferra il suo zaino e si butta all'inseguimento dei cani, Faradyr lo segue lentamente, mentre gli altri traccheggiano un po' prima di decidersi a seguirlo.

In breve Eril si ritrova solo a seguire i cani ed arriva rapidamente alla base della collina dove sorge la casa. Nel momento in cui la scorge esce dalla porta **Dorothy**, lui cerca di nascondersi, ma è inutile la ragazza lo scorge e lo chiama. Eril si allontana tentando senza successo di far perdere le sue tracce ed effettua un giro di controllo della casa. Dal quale riceve poche informazioni, se non sulla posizione dei cani e sul fatto che tutte le finestre sono chiuse. Eril decide allora di mettersi sottovento ed aspettare con l'arco in pugno lo svolgersi degli eventi.

Dopo qualche tempo arrivano anche gli altri componenti del gruppo. Eril nota una figura sospetta che poi si rivela essere Alice e la punta con l'arco. Gli altri non riescono ad individuarlo e lui non fa nulla per permetterglielo. Ruig quindi si decide ad avvicinarsi accompagnato da Alice e Zack in maniera molto aperta (seguono tutti gli altri).

Scontro presso la capanna di Dorothy

Bussano e dopo una breve chiacchierata con l'uomo che continua a negare anche l'evidenza si allontanano con la convinzione che Dorothy sia all'interno. I nostri hanno un diverbio sul modo di intervenire e Ruig alla fine si dissocia restando all'esterno.

Gli altri avanzano e bussano ancora pretendendo che l'uomo li faccia entrare a controllare l'interno della casa. L'uomo non oppone resistenza e da una delle stanze della casa esce un altro uomo (che è quello che Porter aveva visto in atteggiamento intimo con Dorothy) ed Alice si mette a frugare nelle stanze della casa, non trovando molto di interessante, a parte una serie di fiale in una ribalta chiusa (che lei scassina) dalla quale ne asporta una la guarda un po' e poi la restituisce all'uomo.

Il gruppo discute con i due ma non riesce a cavargli molto, quando i cani d'improvviso si allontanano dalla casa, entrano nel bosco, la circumnavigano e si dirigono in una direzione lentamente...

In quella Arethel viene chiamata dall'interno perché improvvisamente Porter si è accasciato sul tavolo svenuto. Ruig decide di seguire i cani e Faradyr vede una figura seminasosta (Eril) che segue Ruig (e quindi i cani). Ruig segue i cani senza volersi nascondere, mentre Eril segue Ruig di nascosto. Dopo poco Ruig raggiunge Dorothy ed i cani si fermano. Eril rimane nascosto a distanza e vede Ruig e Dorothy che parlano fra di loro. Poi si spostano insieme verso la casa (con Eril nascosto e silenzioso che li segue). Porter nel frattempo si è ripreso ed è solo un po' scosso.

Quando si sente da fuori l'abbaiare dei cani Faradyr decide di rientrare dalla porta (che intanto era stata occupata da Zack) e Dorothy ed Ruig si portano in vista nella radura. I cani corrono verso Zack con fare minaccioso ed Eril prende la mira con calma su Dorothy... Porter esce da una finestra e Arethel da un'altra. Poi corre verso Dorothy che è in concentrazione come Zack.

Porter picchia Dorothy

I cani arrivano vicino a Zack e si fermano come indecisi. Porter colpisce con un pugno Dorothy che non sviene, anche se momentaneamente perde la concentrazione. In quella arriva l'uomo di Dorothy, Ross, che blocca, con l'aiuto di Ruig, Porter. Eril continua a tenere Dorothy sotto mira deciso a tirare nel caso i cani attacchino...

Il falcone di Zack vola via.

Stallo

Dorothy e Zack svengono. Ross consiglia di separarli perché a quanto pare stando vicino si fanno del male. Il gruppo non concorda e quindi vengono trasportati entrambi dentro. Eril si mette a fare la guardia di fuori di fronte alla finestra di Ross e Dorothy, il gruppo intanto discute sul fatto che Yorik sta male, e Arethel e Ruig vanno a trovare Yorik. Thomas (il vecchio) si allontana tranquillamente senza che nessuno del gruppo si preoccupi.

A notte si organizzano i turni di guardia e il Grande Faradyr l'Orbo-Sordo non si accorge di Thomas che è ritornato con dei cavalli e che Dorothy e Ross si allontanano tranquillamente. Quando se ne accorge ormai è troppo tardi e incomincia l'inseguimento.

Porter si tuffa fuori dalla finestra seminudo senza alcuna fonte di luce ed i cani lo seguono. Faradyr viene rapidamente raggiunto e superato da Porter. Alice si mette alla finestra a vedere quello che sta succedendo, Eril svegliato per ultimo si veste, prende una fonte di luce e comincia a correre dietro agli altri (Faradyr e Porter). Porter scocciato dai cani decide di levarseli di torno e fa fuori uno dei poveri animali.

Dopo un po' di tempo all'interno del bosco il gruppo si ricompone nei pressi di un gruppo di monoliti, ma ormai i tre fuggiaschi sono fuori portata, i tre inseguitori per nulla scoraggiati continuano ad inseguirli senza però esito positivo.

Alice nel frattempo fa un giro di controllo della casa e trova nel sottotetto del grano, ma soprattutto un set completo di oggetti per tenere dei bambini: biberon, culla, fasce e tutto il resto. Inoltre trova delle fiale uno strano liquido e se le prende.

All'alba Zack si risveglia; gli inseguitori ritornano a casa e dopo aver parlato con Alice ripartono alla volta del villaggio, per riunirsi con Yorik che è ferito, ma è stato curato perfettamente da Arethel.

Movimenti in città

Zack ha trovato una lettera che dice che Ross deve incontrarsi con un tal Raspan alla prossima luna piena presso "il secondo gruppo di monoliti" (ovvero tra dieci giorni).

Eril pensa che se hanno dei bambini molto piccoli devono aver bisogno di una balia e si decide di dire a Zack di informarsi sulle balie del paese. Zack dice anche che si deve fare qualcosa per fermare la sorella ed impedirgli di venderli al gangster.

Zack dice di conoscere una guida esperta della zona per scovare la posizione del mitico "secondo gruppo di monoliti": lì Faradyr, Alice, Arethel, Zack, Porter scoprono dell'esistenza dei tre gruppi e che non sono molto lontani gli uni dagli altri. Zack suggerisce a Yorik un fabbro dove andare a comprare il tirapugni e poi si allontana alla ricerca della balia.

Yorik nota per strada il ragazzino figlio del fattore che accolse il gruppo dopo l'assalto dei cani, lo saluta e se lo porta dietro per capire che cosa sta combinando. Dopo cena il ragazzo, Tom, si allontana dicendo che ha un appuntamento con una ragazza, ma Porter non si fida e lo segue, accompagnato da Alice. I due seguono il ragazzino e scoprono che il ragazzino invece va in una casa dove incontra in una casa un altro ragazzino dopo aver fatto un giro per far perdere le sue tracce.

Mentre Alice tiene a bada dei bambini che abitano di fronte alla casa dove si incontrano i due, ammolando ai pupi gli stupefacenti !!!, Porter scopre origliando alla porta che i due ragazzini volevano fregare al gruppo i sacconi d'oro; Tom tuttavia aveva avuto paura di Yorik e sconsiglia l'amico dal continuare nell'idea di rubargli i soldi. Allora i due decidono di entrare in azione per fargli cambiare idea.

Entrano dalla porta di sotto facendo un baccano assurdo, e mentre cercano di far capire ai due ragazzetti che per loro è pericoloso fare di questi discorsi e mentre Tom continua a parlare, l'altro scappa sui tetti e Porter lo insegue. Di lì a poco Porter si trova piuttosto nei guai perché fa un volo da un tetto e si aggrappa malamente ad una tenda (messa a bella posta dal Master misericordioso...)

L'incontro col Vecchio Frack

Il ragazzino s'invola in direzione di un posto di nome "La pentolaccia" (taverna). Questa "Pentolaccia" è un posto assai strano, tutto adornato di luci lucine e chincaglieria varia, è l'unico posto illuminato della zona, che è piuttosto losca. All'interno il mobilio sembra messo lì a caso, sedie diverse l'una dall'altra tavoli diversi, addirittura la birra è diversa una dall'altra. Da parecchi dettagli si intuisce che il locale non è soltanto una taverna, ma che è possibile qui trovare belle ragazze disponibili. Alice nella "Pentolaccia" parla con il barista, si fa dare una buona birra (che è un miscuglio di due altre qualità) e si fa dire da chi va di solito il ragazzino. Quindi si reca dalla ragazza dove il ragazzino si era nascosto e lo convince ad uscire fuori. Gli mette paura dicendo che Porter è un po' pazzo e pericoloso, ma che lei lo terrà a bada se lui gli dà delle informazioni. Il ragazzino la ringrazia e per ricompensarla gli organizza un incontro con un mitico "Vecchio Frac" che pare sia un importante gangster della zona.

Alice torna dal gruppo e Yorik, Alice, Faradyr, Porter vanno poi a parlare con il tale il quale nella sua saletta privata gli propone uno scambio: se i pg faranno una cosa per lui, lui gli farà sapere dove si trova il tal Raspan e la sua cricca.

Quello che devono fare i ragazzi è consegnare ad una signora MOLTO PERBENE dei gioielli (anello ed orecchini) in maniera vaga, senza farsi scoprire dalla balia e dalla guardia del corpo. Tale signora è la moglie di un magistrato locale, al momento della consegna la stessa dovrà consegnare una lettera (pegno d'amore) al messo, cosa ritenuta molto importante dal Frac.

Il vecchio Frac, per ospitalità, offre a tutto il gruppo da bere e da mangiare e dame gratis per la serata, Yorik accetta tutto di buon grado. Tornati a notte tarda in locanda, poi, viene fatto un piano al quale Eril e Ruig decidono di non far parte per motivi ideologici.

L'incarico del Vecchio Frack

Il piano è stabilito, la signora sarà contattata ad una funzione religiosa alla quale ella si reca ogni mattina. La signora sarà scortata da una guardia del corpo e dalla dama di compagnia. Alice, Faradyr e Yorik si offrono di risolvere la questione. Vanno alla funzione vestiti al meglio e si preparano facendo fare da un artigiano una scatolina particolare, decorata con fregi elfici proposti da Faradyr.

Faradyr fa la parte del nobile elfo e Yorik dello scudiero, mentre Alice che va per conto suo cerca di distrarre la guardia del corpo. Faradyr si siede accanto alla Signora e Yorik cerca di circuire la dama di compagnia ultracinquantenne e ci riesce benissimo. Ma Faradyr si affeziona rapidamente alla parte di nobile elfo ed invece di agire rapidamente intraprende una conversazione di cortesia con la dama, costringendo Alice a baciare la guardia per distrarla, mentre Yorik deve impegnarsi altrettanto per la dama. Alla fine comunque si decide a consegnare il pacchetto e a ricevere la lettera di risposta. All'uscita Yorik ammolta un sonoro cazzottone a Faradyr per fargliela pagare e Alice è piuttosto arrabbiata. Faradyr ed Alice leggono la missiva:

Mio amato!

Inequivocabilmente il possente legame che ci annoda ha un significato più vasto e elaborato di una semplice passione, poiché il sapore del volto e degli occhi e della espressione che hai nel guardarmi non abbandonano neanche in sogno il mio cuore.

Desidero rivederti immensamente, e oggi stesso abbandonerei la mia casa, il mio marito, tutte le sciocche convenzioni che mi legano ad una realtà che non capisco, pur di avere un'ora in più insieme a te. Ma so già che la tua saggia prudenza mi sconsiglia ogni gesto avventato, e che non è sufficiente l'amore a sfamare animi assetati di bellezza e di lusso come i nostri.

E allora vediamoci in segreto, come giocatori di un gioco sconosciuto, incontriamoci di nascosto, valichiamo gli ostacoli che ci rinchiudono, abbracciamoci tra le sbarre di questa prigione d'oro che ci separa.

Ti mando come mio pegno d'amore questo stemma, che tu possa stamparlo a fuoco sul tuo cuore, e giurare su di esso che amerai me sola.

Il primo giorno di luna nuova, al mattino, io non andrò alla funzione, ma ti aspetterò, io sola, nella serra più grande del parco, quella delle rose. Potrai entrare dall'accesso ovest, il cancello sarà socchiuso.

Non è facile escogitare stratagemmi sicuri per incontrarci, ma l'eccitazione del pericolo rende ancora più ardente il mio cuore, più desideroso di incontrarti.

A presto

Lady Michaela Robeston

Eleonor la Rossa

Yorik durante il tragitto fa uno strano incontro: una donna con aria arrabbiata lo incontra e si lamenta del fatto che abbia avuto la faccia tosta di farsi rivedere. Racconta che Yorik avrebbe messo incinta sua sorella e l'avrebbe lasciata scomparendo. Yorik stupito e incuriosito dal racconto della donna cerca di farsi dare tutte le informazioni possibili adducendo a sua scusante il fatto di aver perso la memoria. La donna incredula e scociata riesce dopo mille insistenze a liberarsi di lui, ma non senza avergli prima comunicato che sua sorella **Eleonor** ha dato alla luce un bimbo che ha chiamato Yorik Junior e che dopo tante tribolazioni ha trovato un onesto contadino che se l'è sposata. Yorik ci resta malissimo, tenta invano di seguire nuovamente la ragazza che lo tratta freddamente, quindi inizia a cercare informazioni su Eleonor.

Non sapendo a chi rivolgersi, decide di chiedere al Vecchio Frac, che garantisce di non averlo mai visto in città e che conosce soltanto una altra Eleonor, nota come "la rossa", che lavorava in passato alla pentolaccia ma che ha trovato lavoro in un altro locale, una balera che si chiama "mucca assassina".

Intanto gli altri tornano alla taverna "dei tre violini" per incontrare gli altri. Nel frattempo Eril, stanco di stare chiuso dentro, si dedica all'addestramento del suo cavallo e a fare una passeggiata per rimpinguare la scorta di frecce a sua disposizione. Si accorge con ESTREMO disappunto di essere seguito da un tipo losco e, consapevole del fatto che si tratta di uno sgherro del vecchio frac, decide di scrollarselo di dosso. Trova un vicolo adatto e fa perdere le sue tracce nascondendosi dietro un angolo. Il tizio fa finta di niente passando oltre, ma dopo poco Eril se lo trova di nuovo alle calcagna. Stufato di essere seguito agisce piuttosto duramente nei confronti dell'inseguitore: si nasconde ed aspetta che l'uomo si avvicini a controllare, questi avanza alla sua ricerca, ma non riuscendo a scorgerlo (era nascosto dietro un carretto accostato al muro). Quando ormai l'uomo si trova a portata di spada Eril si getta su di lui e lo colpisce con una sonora piattonata alla testa che lo manda KO.

In quella arriva un gruppo di passanti, appena usciti da un matrimonio, che chiedono spiegazioni circa l'uomo a terra, fanno chiamare un medico ed Eril (che aveva buttato la spada dietro il carretto per nasconderla) si vede costretto a trovare qualche magra scusa e alla fine (dopo che un bambino con spirito da esploratore aveva trovato la sua spada) a riguadagnare la via di casa dopo aver recuperato la propria arma. Al suo ritorno rende nota la cosa al resto del gruppo e fa presente che è infastidito dalla presenza degli scagnozzi del Boss di zona. Per contro gli altri gli fanno sapere che la missione è stata compiuta con successo e si decide che alcuni (Faradyr, Alice, Porter e Yorik) andranno a portare la lettera alla Pentolaccia.

Rapporto al Vecchio Frack e nuove informazioni sui bambini rapiti

Così più tardi avviene ed il Vecchio Frac, contento dell'esito della storia, fornisce ai nostri eroi le informazioni che aveva promesso: Raspan si trova alla periferia della città, in una villetta isolata insieme ai suoi compari: Kissy (la balia), Ross e un altro. Yorik chiede al Vecchio Frac informazioni su di lui e sulla sua presunta moglie. Non scopre nulla, anzi a detta del gangster lui non ha mai messo piede in quella città...

Al loro ritorno si decide di agire immediatamente, col favore delle tenebre, il gruppo si arma e parte alla volta della casa di **Raspan**. All'uscita della città le chiedono dove siano diretti. Alice risponde che sta andando in un villaggio vicino e soddisfatta la loro curiosità, proseguono alla volta di Raspan.

Alla casa di Raspan

Eril si offre di andare in avanscoperta a studiare la casa e così fa. Mentre gli altri aspettano la raggiunge, la studia accuratamente da fuori, constata che non ci sono cani da guardia, che c'è un cancello chiuso, tutte le finestre sono bloccate e che la siepe protettiva è difficilmente superabile senza fare rumore; ma soprattutto che sembra non essere presente alcuna luce all'interno. Si decide di tentare di entrare silenziosamente. Yorik apre con destrezza la serratura del cancello e dopo aver insaponato i cardini, per far meno rumore, il gruppo s'inoltra alla volta della porta. Eril suggerisce che uno di loro si tenga sul lato posteriore della casa per bloccare eventuali tentativi di accerchiamento / fuga dal retro, ma gli altri gli dicono che non è il caso perché sono troppo pochi, insoddisfatto Eril sale sul tetto della stalla e si prepara ad entrare in azione di lì attraverso una finestra del piano superiore. Yorik da ancora prova delle sue doti di scassinatore aprendo le due mandate della porta, ma la porta risulta bloccata da un catenaccio interno, quindi l'unica soluzione che resta è agire di forza: allora estrae un piede di porco ed in breve (con un fracasso d'inferno) riesce a svellere la porta. Coperto dal rumore esterno Eril si sposta sul tetto (anch'esso rumorosissimo) fino alla finestra e si mette ad ascoltare i rumori che provengono dall'interno identificando la voce di un uomo ed una donna più alcuni bambini. Di sotto Alice si dedica all'apertura a spallate di una delle finestre del piano terra e poi si mette a guardare dentro. Yorik, Faradyr ed Arethel entrano ed accendono la lanterna (Porter era rimasto alla taverna perché aveva sonno e si sentiva poco bene con lui era rimasto Ruig e Kolia a protezione dell'oro). In quella i banditi attaccano e Yorik seppure gravemente ferito ad una gamba riesce a colpire il nemico con un fendente alla testa che lo decapita. Faradyr para l'attacco del suo avversario e lo ferisce altrettanto gravemente alla gamba. Nel frattempo Alice rientra di nascosto e si dirige verso le scale dove incrocia un altro bandito che armato di pugnale minaccia un bambino che tiene per i piedi. Eril dopo una serie di spallate alla finestra (nun c'ho il fisico !) riesce ad aprirla ed entra, la stanza è vuota e raggiunge al buio la porta dalla quale vede una donna di spalle all'imbocco della scala. Alice viene minacciata dall'uomo che vuole che lei arretri se no ucciderà il bambino, lei lo accontenta, ma molto lentamente, nel frattempo Eril si getta di scatto sulla donna e la colpisce mortalmente alla testa, decapitandola. Il rumore fa girare l'uomo e Alice approfitta per colpirlo al braccio armato. Il bambino nelle braccia della donna precipita a terra e si ferisce, mentre l'uomo usa l'altro bambino per cercare di proteggersi da Alice e di colpirla. Non vi riesce e per contro viene colpito alla testa con violenza dalla stessa anche qui a spese del povero bambino. A questo punto viene girato il resto della casa, ma gli altri abitanti sono scappati dalla parte posteriore... (come volevasi dimostrare !) Viene rimesso un po' tutto a posto, i cadaveri vengono portati fuori, Eril ripulisce il sangue e Faradyr si dedica alla ricerca di cose nascoste, senza esito positivo. Yorik viene medicato da Arethel e Alice torna alla locanda a prendere gli altri.

I bambini sono salvi!

Yorik aiutato da Eril cerca di far parlare il sopravvissuto che è stato curato alla bell'e meglio da Faradyr, picchiandolo e spaccandogli il naso. Faradyr si frappa e cerca di convincerli a smettere dicendo che non è il modo e che ci penseranno le guardie. Nel tornare avverte le guardie dell'accaduto ("abbiamo salvato i bambini dai rapitori e ucciso i ladroni !!!") le guardie le acclamano e dopo aver riaccompagnato i bambini alla caserma e dato le spiegazioni di rito ritorna seguita dalle guardie alla casa. Arethel ne frattempo accompagna Ruig, Porter e Kolja alla casa portando con sé i cavalli, la roba restante ed il tesoro ! Alice raggiunge la casa le guardie si mettono a fare domande sull'accaduto e sebbene un po' insospettite dal fatto che tutti erano morti con la testa a pezzi e che il sopravvissuto si lamentava della nostra crudeltà. Tutti rispondono alle loro domande volte alla determinazione dell'accaduto: Alice ed Eril danno una versione dei fatti e Faradyr è piuttosto confuso, tuttavia infine le guardie se ne vanno portando via il brigante ed i cadaveri e ringraziando per il valido operato. A questo punto Arethel e gli altri tornano e viene rimesso a posto il tesoro. Eril mostra una lettera che aveva ritrovato al piano superiore e si viene a scoprire che Arethel conosce la persona che l'ha scritta.

Vecchio pazzo di un Raspan!

Quanto tempo ancora continuerai a fare il ladro di bambini?

Lavorare per degli psicopatici non e' mai un buon affare, anche se pagano bene, e rubare bambini non e' come rubare cavalli. Stai giocando col fuoco, amico mio, c'e' il rischio di bruciarsi...

Ho trovato un filone assai piu' interessante e redditizio, da queste parti. Quel gran pezzo di figliola della tua sorellina mi ha inserito in un giro molto buono, senza complicazioni morali, senza grossi rischi. Gente per bene, seria, che paga abbondantemente per far eseguire lavoretti un po' sporchi.

*Stammi a sentire, il mio e' il consiglio di un amico: lascia stare quella poveraccia di Kissy, molla quello sfruttatore di Sockey, e vieni con i migliori dei tuoi uomini ad unirti a noi, qui a **Nekkar**.*

Fatti vedere al grillo parlante c'e' sempre lavoro, tra di noi, per gente sanguinaria e capace come te.

A presto,

Kirk

E' un tal Kirk che dice a Raspan di abbandonare quella pericolosa occupazione e lo invita a raggiungerlo in un'altra città dove intraprendere un "lavoro" più redditizio e sicuro per conto dei potenti locali. Pare che Arethel covi un certo risentimento nei confronti di quest'uomo (lo voglia fare fuori !!!) Non se ne sa il motivo ed anzi dopo lunghe insistenze di Faradyr (IMPICCIONE !!) Arethel si risolve a dire che sono fattacci suoi ! Il gruppo non è molto interessato alla cosa anche per il fatto che si deve ancora mettere le mani su Ross e gli altri venditori / compratori di bambini. Tra breve infatti è previsto l'incontro al mitico "secondo gruppo di monoliti". Si decide quindi di sostare nella nuova casa e di vendere al Vecchio Frac parte del tesoro del capitano... Dopo un'accesa discussione sulla quantità di tesoro da presentargli il gruppo decide di venderne la metà portandogli un campione in visione alla "Pentolaccia".

Questioni di soldi

Così il giorno dopo Eril addestra il cavallo (al solito...) e gli altri si preoccupano di andare a prendere la taglia alla caserma 10 Si, a fare spese ed a far riparare la porta e le finestre rotte per accedere alla casa.

Durante la girata in città Yorik, che cammina lentamente a causa della ferita riportata alla gamba, viene raggiunto da un bimbetto che lo chiama:

"bella Yorik, salutame tu' nonno!"

Invano Yorik cerca di inseguirlo: velocemente il ragazzetto si dilegua nella folla.

Alice riesce addirittura a farsi fare il lavoro GRATUITAMENTE da un falegname, giocando sulla notorietà che ci ha portato la nostra azione. Alla sera quattro persone del gruppo, Alice, Porter, Eril e Faradyr, si recano dal Vecchio Frac e portano un oggetto a testa come campione della merce. Questi accetta di vedere il resto della roba e dice che porterà con se un esperto.

Così fa e si presenta in carrozza con un seguito armato. All'interno, intanto era stato suddiviso il tesoro (era stato deciso di vendere i pezzi più grandi ed ingombranti e tenere la parte di tesoro meno scomoda da trasportare). Viene mostrato all'esperto un primo gruppo di oggetti (25%) e questi (molto interessato) lo valuta 55 Si. Porter, che viene presentato come il nostro esperto (BUUUM), tira sul prezzo fino a 60 Si !! Viene effettuato lo scambio e viene presentato il secondo blocco di oggetti (25%), questo secondo gruppo sembra meno interessante all'esperto il quale lo valuta 40 Si, ma Alice si fionda nella stanza attigua dove era stato disposto il tesoro con Yorik e si procura un ulteriore oggetto che dice di essersi dimenticata (BUUM) che presenta al Vecchio Frac. Questi colpito dalla bellezza (per lui) del pezzo offre per tutti gli oggetti un totale di 60 Si facendo i complimenti ad Alice per il suo buon gusto. Un suo uomo prende il resto del denaro (per un totale di 120 Si !!!!!) e tutto contento il Vecchio Frac se ne torna a casetta. Tra la reticenza dell'esperto che dice che il secondo blocco di pezzi è stato pagato troppo.

I nostri eroi quindi stanchi, ma soddisfatti dell'esito dello scambio e della giornata in generale si mettono a dormire non scordando di mettere qualcuno di guardia.

La notte passa tranquilla, ma al mattino arriva qualcuno al cancello: Eril che era di guardia sveglia Porter e va a vedere: è una cameriera dei "Tre Violini" che ha accompagnato un tizio che chiede di Ruig.

L'arrivo di Nathan

Porter da lontano lo riconosce ed Eril che non era stato molto accogliente si vede costretto ad aprirgli. Rigrizia la ragazza e accompagna dentro Nathan. Svegliato Ruig i due si allontanano per parlare da soli ed Eril gli si infila dietro. I due gli chiedono di allontanarsi e lui, scocciato, così fa. Un paio d'ore più tardi (Eril nel frattempo si è messo ad addestrare il suo cavallo ANCORA!!), i due si fanno vivi e Nathan si mette a confessare gli appartenenti del gruppo uno ad uno. Alla fine del giro riparla con Ruig e ci si lascia con l'idea di rivedersi tra qualche giorno dato che sia lui che il gruppo sono impegnati, con l'obiettivo di andare a passare qualche tempo almeno per una parte del gruppo presso i Druidi per cercare di risolvere qualche quesito e di aiutare quelli del gruppo come Porter e Eril che hanno passato delle brutte esperienze negli ultimi tempi...

La permanenza non è affatto tranquilla... si decide di fare della casa una taverna/locanda e una rappresentanza del gruppo si reca dal Boss (Vecchio Frac) su consiglio di Alice. Alice, Eril e Arethel si recano alla Pentolaccia e lì vi trovano in bella mostra alcuni dei pezzi del tesoro venduti al Boss (la VERA pacchianata).

Il barista li avverte che è fuori, ma che dovrebbe rientrare a breve e che è stata organizzata una gara di maschere. Alice

coglie la palla al balzo e decide di iscriversi, si reca quindi subito a parlare con la ragazza che dovrà mascherare per vedere di accordarsi.

L'idea della locanda

Nel frattempo Eril ed Arethel si fanno una chiacchierata e si bevono il solito birra-mix. Dopo un po' arriva il tizio e Arethel va a chiamare Alice che era tutta presa dal suo nuovo gioco (bambinona!). Scendono e propongono al Boss l'idea... Questi reagisce positivamente sottolineando il fatto che in quella zona non ci sono altre taverne se non quella dei "Tre Violini" che si FA PROTEGGERE ...

(mafia, mafia, mafia, mafia...) Così i nostri eroi rimediano una serie di indirizzi e contatti da prendere: per avviare i lavori di restaurazione della casa, per trovare il barista etc. etc..

Inoltre Eril si fa accompagnare dal tizio che ha malmenato a fare un po' di spese, avendo chiesto al Boss dove poteva rimediare una buona armatura ad un buon prezzo. Si compra quindi un set completo di armatura e protezioni spendendo la cifra di 15 Si !! Prova anche a rifilare al venditore uno dei bracciali del tesoro, ma quegli non vuole fare lo scambio.

Nel frattempo Yorik si reca a fare una passeggiata in giro accompagnato da Faradyr che aveva precedentemente istruito il carpentiere, un giovane nano di nome Gluk, sui lavori da compiere. Alice si mette al lavoro sulla maschera per la gara (la cui iscrizione prevede di versare la somma di 5 Sia). Arethel aiutata, da Eril, da un'occhiata al lavoro del carpentiere e pianifica delle modifiche alla struttura della locanda. Eril s'incontra poi con Yorik e Faradyr, Yorik chiede ad Eril di aiutarlo a liberarsi di Faradyr che lo sta scocciando, così Eril s'inventa la balla che Arethel gli doveva parlare e Faradyr che se la beve si reca da Arethel dove resta per aiutare a controllare i lavori anche se parlando con questa viene a sapere che in realtà lei non lo aveva cercato...

La sera Alice presenta la sua maschera e la sua Elegia è così buona da infervorare il pubblico che per mano del Boss la incorona vincitrice del premio (uno dei pezzi del tesoro !!!). Alice chiacchierando con la ragazza, **Franziska**, che portava la sua maschera decide di chiederle di fare la cameriera nella nostra locanda e avuto il suo assenso si reca dal Boss che accetta.

La stessa sera Yorik si dirige nella balera "mucca assassina", titubante e con un prezioso gioiello da donare alla sua presunta compagna, ma quando finalmente si trova davanti **Eleonor la Rossa** lei non mostra di riconoscerlo: si tratta chiaramente di una altra donna. Tristemente se ne torna in locanda.

Qualche giorno dopo riesce a scoprire dove abiti la ragazza che lo aveva fermato la prima volta, la sorella di Eleonor. Va, accompagnato da alcuni amici, a parlarle, ma lei fa finta di non riconoscerlo e il suo anziano padre, perplesso, dichiara di non avere nessuna figlia di nome Eleonor.

Yorik è sempre più confuso e turbato.

Indagini su Oregal

Mentre tutti si danno da fare per l'allestimento della locanda, Ruig, Nathan, Zack e Porter indagano un po' su dove potrebbe trovarsi la dimora di Oregal.

Zack racconta agli amici di essere stato cresciuto da una nutrice che viveva in un paesino non lontano, a una giornata di cammino. Viene eseguito un sopralluogo, ma nella casetta un tempo abitata dalla anziana donna ormai vive una signora giovane, che racconta che i vecchi abitanti sono andati via. La nutrice infatti era morta qualche anno prima e suo marito è tornato a sud, nella sua terra di origine.

Evidentemente quindi la donna fuggì con Zack piccolo a nord, nei pressi della città di provenienza della madre del ragazzino, e con lei andò suo marito. Alla morte della nutrice poi il marito è tornato a sud. Quindi è possibile che Oregal sia originario del sud del Granducato. Ruig racconta agli altri quanto ha appreso.

Arriva la sera dell'appuntamento tra i banditi ormai sterminati e Ross, al secondo blocco di monoliti, nel bosco. Tutti vanno nell'area e si nascondono, tranne Ruig, che ritiene altamente improbabile che Ross e Dorothy si facciano vedere. Così, mentre gli altri se ne stanno rimpiazzati, lui si fa una passeggiata salutare nel bosco a raccogliere le more. Siamo infatti a fine estate, è la stagione ideale.

Mentre però sta seduto su un ciocco di legno a mangiare le succose bacche, ode alle sue spalle rumore di voci. Resta immobile, in ascolto.

Presto riconosce Dorothy e il suo compagno Ross, che camminano serenamente nel bosco: stanno tra loro domandandosi se qualcuno sarà o no presente all'appuntamento. Dorothy spera ardentemente che suo fratello Zack sia sul posto, Ross cerca di calmarla.

Dopo un po' i due si fermano, a distanza visibile da Ruig, Dorothy si concentra e chiama dei corvi. Rimane un po' di tempo così, immobile.

Ad un tratto si sente rimbombare per il bosco un sonoro e improvviso fracasso, che allerta Dorothy, che interrompe la concentrazione.

Infatti Alice ha inavvertitamente buttato giù, nel tentativo di nascondersi sotto, un pericolante monolito, che si è schiantato al suolo con gran frastuono. Per fortuna non si è fatta male. L'eco della sua mossa è arrivato fino a Dorothy, Ross e Ruig, distanti più di mezz'ora di cammino.

Comunque dopo un po' Dorothy e Ross fanno dietro front, passano nuovamente vicino a Ruig parlando del fatto che Zack non è presente alle rovine, ma ci sono solo i suoi goffi compagni.

Dato che la ragazza e Ross si stanno dirigendo verso la casetta nel bosco, Ruig li segue e li osserva: stanno preparando dei bagagli, c'è anche Thomas e due cavalli. Si preparano a partire.

Le parole di Dorothy

Allora Ruig esce dal suo nascondiglio e rivolge la parola a Dorothy. Le chiede come mai desideri vedere Zack, e lei ammette di avere intenzioni poco pacifiche nei suoi confronti. Quindi spiega che suo padre Oregal è buono, mentre Zack è cattivo perché lo vuole uccidere. Oregal vuole bene ai bambini e li vuol crescere come ha cresciuto lei, per questo lei gliel'ha portata. Il suo atteggiamento è strano, dondola e mostra un accento del sud che mai in passato aveva esibito.

Ross la porta via, intima a Ruig di sparire e i tre si dileguano a cavallo per il sentiero.

Ruig torna ai monoliti e racconta ai compagni l'episodio, quindi tutti decidono di seguire le tracce dei fuggiaschi a sud. Si pensa di partire al più presto e quindi ci si prepara acquistando il necessario. Si decide che i lavori verranno pagati con la cassa Ruig che aveva raggiunto la ragguardevole cifra di 20 Si e spicci !

Il "pestaggio" di Zack

Quella sera però accade qualcosa di strano: Alice chiede a Zack di fare una "passeggiata" e tutti sono un po' incuriositi, ma durante la loro gita qualcuno (Yorik che era d'accordo con Alice) li colpisce entrambi alle spalle mandandoli KO. Per accertarsi che Zack non venga con il gruppo decide di rompergli una gamba, maldestramente posiziona un elmetto sotto lo stinco e si butta di peso sopra la caviglia fracassandone le ossa !! Poi per farla sembrare una rapina gli asporta i soldi e li butta in una chiesa. Povero Zack è ridotto molto male, se è fortunato forse tornerà a camminare bene, ma ci vorrà molto tempo.

Così al mattino il resto del gruppo viene a sapere dell'accaduto (cioè che qualcuno ha assalito i due) e recatisi dal medico parla con Alice a cui (ovviamente) è rimasto solo un discreto mal di testa. Lei racconta la sua storiella e tutti sono piuttosto sconcertati anche perché tutti nella zona li conoscono e nessuno (date le amicizie con il Boss) avrebbe dovuto fare una cosa del genere...

Comunque Eril provvede a che Zack venga curato nel migliore dei modi proponendo di lasciare al medico 2,5 Si per le cure. Il medico le accetta ben volentieri e predispone tutto per il povero malcapitato. A questo punto si aspetta solo di salutare Zack che riprenderà conoscenza solo il giorno successivo e poi si parte, lasciando nella futura locanda il barista Armando che è un ottimo cuoco e la nuova cameriera, Franzisca, trovata da Alice.

Lungo la strada non si riesce a trovare alcuna informazione sul gruppo dei fuggiaschi che appare svanito nel nulla. Una volta approdati a Greyhaven si trova una locanda discreta e mentre Ruig si reca alla biblioteca universitaria a cerca dati sulla famiglia di Zack, Eril si fa scappare al mercato la borsa con ben 2 Si, deposita regolare denuncia e si mette a fare il vago per le strade con una finta borsa d'oro (colma di pietre e legata alla cinta), ma nessun ladro si fa avanti. Va meglio a Yorik che nel fare la stessa cosa becca un ragazzino di 10 anni e lo scaraventa via dicendogli che se lo rivede lo riduce un mucchietto d'ossa (senza troppa convinzione...).

Fatto sta che per rimediare qualche informazione bisognerà attendere alcuni giorni: infatti Ruig incontra un vecchio professore di Flaherty che gentilmente si offre di far eseguire la ricerca da parte dei suoi studenti. Vengono rinvenute le informazioni necessarie tra cui il fatto che i Ratel erano mercanti molto facoltosi delle terre di Amer, ma che la famiglia dovrebbe essere ormai estinta. I possedimenti familiari consistevano in un palazzo nel centro di Amer, ormai appartenente ad altri, una villa sui laghi nelle colline a est di Amer ed un forte, probabilmente diroccato, nel ducato di Krandamer.

Voci correlate

PG

- [Alice](#)
- [Faradyr](#)
- [Porter](#)
- [Ruhig](#)
- [Yorik](#)
- [Eril](#)
- [Arethel](#)

PNG

- [Kolja](#)
- [Zack](#)
- [Dorothy](#)
- [Il Vecchio Frack](#)
- [Eleonor La Rossa](#)

Luoghi visitati

- [Vintemberg](#)

