

D&D - RAJIN

Mattina del 27 ottobre

Ci stegliamo nella baia - i ricordi di ieri sono vaghi e confusi. La mia morte durante il combattimento e la successiva resurrezione rendono difficile ricordare.

Il combattimento contro il curatore demoniaco, il sacerdote di Bane, è stato con sangue di Troll e il Mind Player è un mostro confuso. Quest'ultima notte tempo ha combattuto Nule che gli ha detto di proteggere Kaleb - ai suoi delle persone che vogliono usarlo come sacrificio per aprire un portale... Pericolo! Nottetempo Adam ed io abbiamo dormito proprio male.

Fu mala cosa mia - non sono abituata alle nostalgie. Da grande sono morte mi sento diversa. Non mi ricordo delle cose, ho perso dei ricordi. Ma mi sembra di sapere delle cose in più---

Queste ultime parliamo a lungo per chiarire tre cose: le missioni: ogni membro del party cerca di aprire con gli altri per parlare del proprio passato. L'Elf Rizle Nor è nel regno umano come "prole di matrigna" per tornare dopo un anno press gli elfi diventato uomo. Non si capisce come mai quei loschi figuri di ieri avessero mai lettere di incarico anche per uccidere Rizle!

Adam vede persone (ne ha un ritratto) per conto di un comunitante. Nule, chiamato dai nemici "mostro che cammina", ancora non mi dice quale sia la sua missione.

Rizle Nor e Nule cercano di spiegarmi le connessioni tra l'entità buone che ha resuscitato il mezz'orso (tramite le spade di percellane effe) e le entità malvage che vogliono catturare e uccidere Kaleb (contro cui il Mind Player ci ha messo in guardia).

E tutto un po' confuso.

Nel pomeriggio ripartiamo sotto al velivolo.

Dopo un'ultima diurna de risalire le strade scenderà serpeggiando a fianco di un bosco talmente stipido da essere camuffante.

Sulle aune delle salite, però, in mezzo alle strade c'è un forziere:

non ci sono impronte intorno e il forziere ha ~~una~~ poca nelle sopracciglia non essere magico.

Sopra c'è un qualcosa con il gip del Mag Xamlos sopra. Appare una sua immagine e ci lascia un messaggio: "Ho lasciato nel forziere qualcosa che vi servirà ma non fatelo aprire ad Adam". Dentro ci sono 3 programmi. I siamische paurosi Rizle apre. Le altre sono due lettere.

Una dice che non ci siamo liberati di lui, gli siamo simpatici e abbiamo qualcosa che gli interessa. Siamo seguiti - Ci lascia un elenco di luoghi dove NON dormire. Dice di evitare le cliniche non di Marken.

L'altra dice a Rizle di mettere dentro il baule le spade di adamanti - fatto e il baule si teleports via.

Spiego a Kaleb chi era Xamlos.

A valle ci sono segni di uno scontro (anche magico) con tracce di greve. Il resto del viaggio verso Maston è piuttosto tranquillo.

Arrivati ~~a~~ ^{sulla} valle ~~valle~~ fatico a trovare il bosco (di cui non si sa nulla all'altro) con prime variopinte e con foglietto "Benvenuti nel Wealdat! Chi tocca gli alberi muore. Chi vaide un animale muore. Benvenuti!"

Il 28 ottobre arriviamo a Maston - cinto da mura e difeso da anelli e con del bosco intorno. Allora alle aule c'è un cerchio perfetto di alberi.

È un punto nell'alpinismo sulle strade caravaniere estreme e trafficate. È pieno di DRUDI - alcuni fanatici, alcuni nomadi - non credevamo mai visti siano un po' spietati. Qui mantengono l'ordine: chiudi le aule e molto multietnico.

L'indomani Adam ve ne spese e vendite (gli dicono che nel dorso che dormono attraverso ci sono 6 degli studi...)

Il 30 ottobre ripartiamo. Mentre raggiungiamo nel bosco c'è un qualcosa un'illuminazione?

Un elfo vestito di verde ci fissa e fa segno di raggiungerlo a Rizle. Dove che le sue spade lo chiamate (quelle di percellane) Rizle lo segue nel dorso e noi proseguiamo.