

Arrivando in locanda io e ~~Rizla~~ veniamo squadrati con un po' di sospetto - mentre il mezzo doppo pare normale. Adam vede una donna che pare le persone raffigurate nel medaglione - che lì sta cercando. Le segue fino a casa sua, una casa ricca. Chiede informazioni a un personaggio che le moglie del conte Proidor - di nome Aile. I serviti che lavorano in quelle case sono i più fortunati della città.

Nei vediamo che tutti i servi sono orbi - mezzi orbi o contratti - orcheschi. La servitù qui è normale e molto diffusa.

Intanto noi andiamo alle terme - Adam ci raggiunge in tempo e viene con noi - Relax!

Le terme si smorano perché fuori c'è accordato qualcosa.

Reznor va a vedere Trole e cadaveri morti x farsa e le guardie sbalordite che fissano il Nicto. Tutti umani con un fazzoletto nero erano paralizzati!

Pare che un tizio con una strana maschera abbia aggredito uno di quei tipi, gli altri hanno reagito, lui li ha sterminati e poi tempi che arrivassero le guardie furiosa ha imbalsolato tutti e lui è sfumato.

(Dalle descrizioni la creatura "mascherata" era un midtlayer)

Torniamo in locanda - e il mynd flyer in armatura + scudello Siamo all'ente nolttempo. che ci sta davanti le casse!

Adam sente dei rumori e percepisce una persona dall'alto alla porta di Rizla e Kaled; c'è una donna che sta per mettere dei fogli sulle porte (e un po' strana) "Voleva solo consegnare un messaggio" - Julia Ravenfield le ha dato istruzioni lei glide le lettere - e manda il suo lavore paticario della chiesa di Kossuth. Una delle lettere è un invito a pranzo x parlare

volti a me, Adam e Riele.

L'altra lettera - calligrafie più malferme - dice di non cedere i doni del drago al primo che ce ne farà richieste e cereare il disco notturno che può scagliare il serpente maligno.

Provo a leggere il Tomo Ildhrim - le parti in comune. cercando di leggere con le magie il resto il libro si difende e mi danneggia.

Non sappiamo se andare al Tempio di Korrat o no...

Larius Augry ci interpreta le risposte come indice di pericolo se andiamo al pranzo

Adam ve delle tigie che ha riconosciuto → dice che l'aveva conosciuto a Baldur's Gate tanto tempo fa... lei fu frate dom, mentre me lui se ne uscì e uscì per se con tatto, lei nega - lui riesce a farle dire che è fuggita dalla sua casa natale per tagliarsi da un brutto ambiente - sul nome che lui cerca c'è una tiglie -

Adam torna da noi e partiamo verso Candlekeep - diritti verso la metà -

(A sera trova nelle proprie tasche una lettera di credito di grande valore e un messaggio che dice di diffidare di chi vede da lui nel nome di Zed.)

Viaggiamo verso le montagne - c'è un'ultima stazione di guardie. Da lì in poi le strade sono giurisdizione delle guardie delle Due Torri di Cyric.

Lungo le strade cominciamo a trovare macabri palchi con teschi piantati su... E' un posto orribile mi sento tanto lontano dal mio dio. Le torri sono inquietanti.

Ci accampiamo non distanti dalle Torri, ma durante le notte

grindono i canti lugubri dei Templi.

Le Towers of Eclipse sono costruite in modo da far sembrare il sole che sorgerà "eclissato"

Ci mettiamo in coda per ~~viaggiare~~ passare pagando il pedaggio.

Quando arriva il nostro turno, in mezzo alle strade si pianta un gerondote di Gric - ai intimi di fermarsi.

Nede che abbiamo le spade del Tiefling di Gric che ci aveva attaccato quando io sono rimasta ferita. Purtroppo non l'abbiamo, gli diciamo dove l'abbiamo lasciata.

Li chiede dove siamo diretti - diciamo Candlekeep, ci chiede poco e un doppio come prezzo.

(Solo!)

Il doppio è da fare contro un nero che sta lì in catene con l'asta da guerriero, è lì assente in otte, pronto a ricevere le sue torture per causattore.

E' un doppio all'ultimo sangue.

Prostiamo a offrighi di più ma non funziona il suo caldo: ma anche se è un prezzo sproporzionato lo paghiamo e andiamo altre senza versare sangue. Finalmente ce ne andiamo,

Attraversiamo le montagne e ci troviamo nelle nivole, nelle neve e nelle nebbie. Ci accampiamo la notte in un rifugio da viaggiatori. Verso mezzanotte Adam sente rumori di

"ferragge", tre tipi di fallopie hanno monimenti macilenti non parlano né respirano. Li vedono tirano fuori le armi e attaccano - sul petto hanno raffigurato un serpente

Sono dei Battle Honor (i numeri ai denti) creati x vendere qualcosa