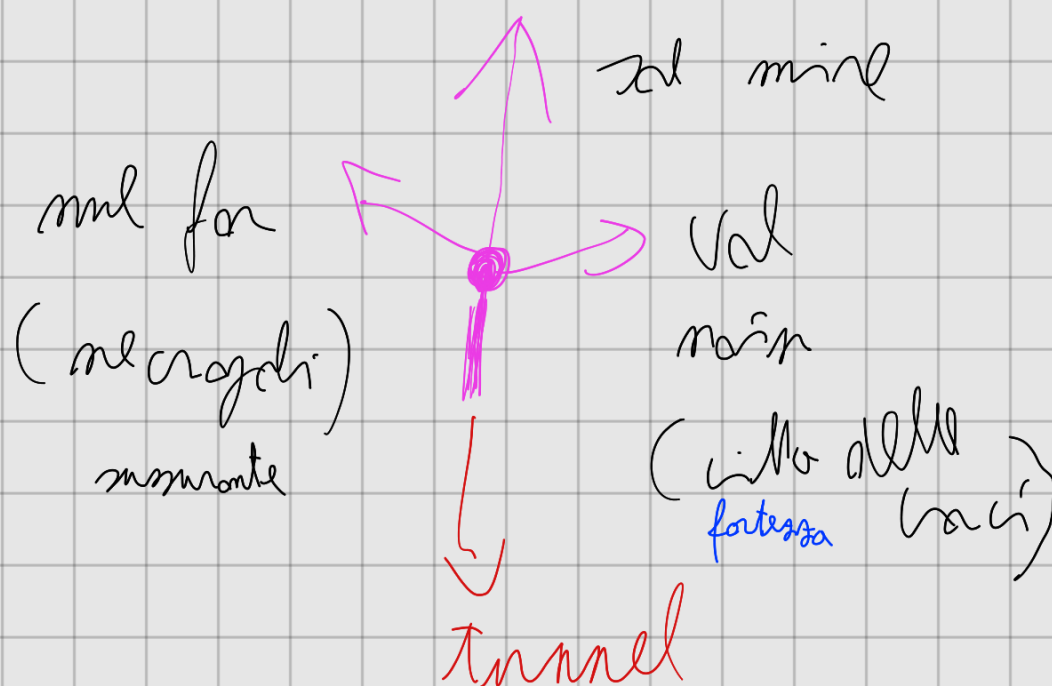


- Nota mentre combattevano nella caverna, ho lanciato un sasso e ho notato che il pavimento di quella caverna era fatto di vetro.
- noi sempre in un sogno, sentivamo una delle campanelline, e delle parole che non capiremo mai, ci sentivamo come il nano. Queste campanelline ci tormentano non ci fanno dormire.
- siamo sempre al terzo giorno della treza era del terzo mese dalla caduta del dio nero.



- nostro party è formato di più dal nano e dal malaticcio (Mauro),

(aggiungere foto del nano, del malaticcio, su whatsapp).

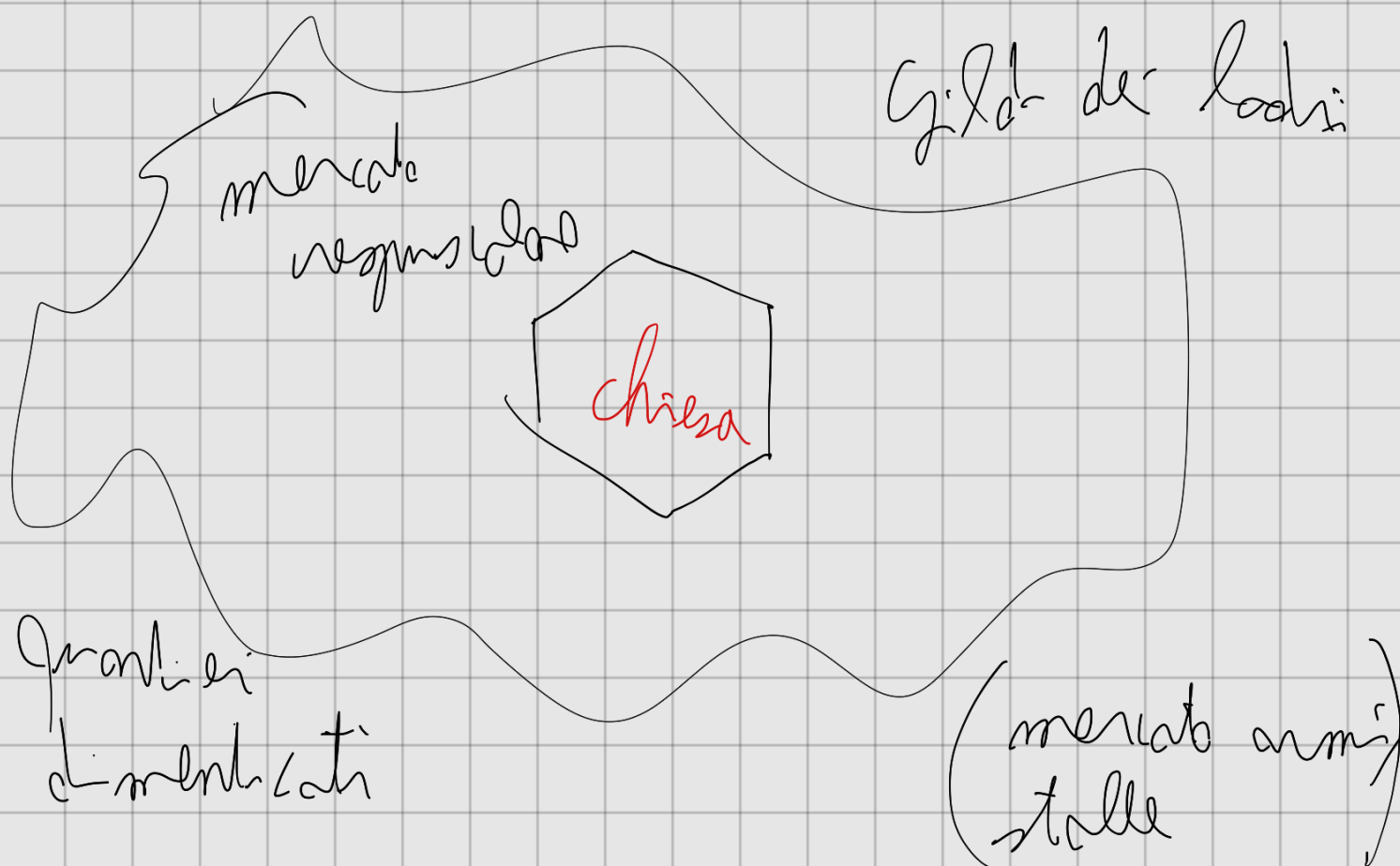
- "Guarascio" visiona il pilastro di vetro,.
- "Caputo riesce a costruire un flauto da un osso.
- il nano per un attimo ritorna normale , ma poi subito dopo

il suo cuore metaforicamente da una mano magica viene tirato verso l'alto.

- Guarascio lava la colonna di vetro, e il nano si sente rassenerato.
- Guarascio appena prende il vetro per terra , risente le parole del nano, e sente anche dire **carte**.
- Guarascio mette le mani sulla colonna di vetro, e non sente niente.
- Caputo toccando il malaticcio, sentre che è caldo.
- Giuseppe mette le mani sulla colonna del vetro dove il velenno, e vede uno spalaccio simile a quello che ha preso Guarascio, e una persona che non vede che dice (unisciti a noi, distruggili)
- poi Giuseppe mette le mani dove la palla di fuoco che ha colpito la colonna di vetro, e vede un donna gracilina che cerca di abbracciarlo, questa donna ha un simbolo simile a quella del sole nero, ma è un simbolo più antico, ricordiamo che la tretarchia (c'era una donna, potrebbe essere lui). inoltre vede uno spalaccio (quello che ha preso Guarascio) che ha nella carne.
- Giuseppe prova a mettere le mani dove lo scheletro copiva la colonna di vetro, ma non ci riesce è stanco e gli fa male la spalla destra, adesso prova Caputo, e lui vede quattro paletti che si collegano alui ma versione burattino, lui vede in terza persona, il burattino è controllato da un amano cadaveroca che ha il cuore di Caputo in mano, Caputo prova a sentire ma non sente nessuna voce ma solo dei tintinii.

- i nostri nemici che ci hanno costretto a stare qui, la tetrarchia ci ha costretto a stare a soli a mirare la città sepolta per un motivo, e la gilda dei ladri e i nobili ripudiano questa divinità (tetrarchia), tetrarchia ha la madre, il requiem, ... burattino,.
- della tetrarchia non sappiamo molto (questo è quello che sa Marco).
- il malattico è caldo perché ha la febbre.
- noi non sappiamo perché l'uomo è stato catturato dai ragni lupi, i ragni lupi non sono feroci se non stuzzicati.
- il veleno dei ragni lupi si cura facendo un miscuglio di muschi dalla terra di Guarascio e del collante. (1 collante e 2 estratti di gelsomino, per ogni kilo della persona).
- Mauro pesa sicuramente 50 kg,
- Mauro nel taschino ha una foglia di alloro, noi sappiamo che Compagnia Dorata ha l'usanza di mettere una foglia di alloro nella tasca. (ma non sappiamo se Mauro porta la Compagnia d'oro).
- Guarascio prova a riparrare la colonna ma noi ognuno nella nostra voce natale sente non può essere riparato ciò che deve essere distrutto, appena succede questa la colonna esplode e ferisce Guarascio e Caputo. E il nano ritorna con gli occhi normali.

- Marco riesce a curare Guarascio e Caputo.
- Guiarascio fa 10 bacche e rimane con 9 rammetti.
- andiamo avanti seguendo Marco (verso sol mire).
- e poi noi passiamo da una caverna naturale con mure rocciose, ma piano piano le mure diventano murate (sono state costruite con il contributo del padre di MARco).
- noi pio usciamo e vediamo un paesaggio con due torrioni. (foto s sol mire su whatsapp).
- nome di Marco in game Marnie.
- Marco fa vedere un simbolo e riusciamo a entrare asol mire (prima ci puntavano con gli archi).



- c'è la taverna del dito sbillenco.
- la gilda è ben illuminata.
- entriamo nella gilda dei ladri, le persone non ci vedono bene, tranne che a Marco.
- la struttura della gilda è enorme richiama gli antichi splendori della antichità, non sappiamo se una ricchezza esterna o anche interna. ci sono anche scene coniche come la scena di una figura nera che stringe la mano a un uomo con un'armatura dorata.
- Marco apre una porta di legno e dietro c'è una donna Kalia Efton (lei non ci ha detto il suo nome).
- la donna ha tutti i denti, la donna ci accoglie in maniera buona.
- entriamo in una stanza spartana con fiaccole spente, con un tavolo e una sedia.
- Kalia ci dice che saremmo ricompensati nella gilda, ma noi saremmo ranghi bassi come Marnie, e c'è differenza rispetto a quelli di ranghi alti come Kalia. Però per entrare nella gilda dobbiamo fare due avventure, e queste avventure devono portare ricchezza alla gilda.
- Caputo lancia la zona di verità, ma non riesce a ottenere nulla.
- Io dico che perché sono stato condannato.

- per entrare nella gilda dei ladri dobbiamo fare un patto di sangue, (Kalia ha una x nella mano sinistra).
- tutti gli altri si fanno una x sulla amni sinistra.
- mastro kallem è un bravo curatore della gilda (potrebbe essre nella chiesa al centro del villaggio, o nella taverna).
- il nano non ha fatto il patto di sangue.
- nella gilda nei quartieri dimenticati ci sono altri druidi.
- Kalia mi dice che in bassoa destra c'è un ottimo fabbro, è un po vecchio, si cbhiamma Andre è bravo, non prendetelo come passo.
- prima quest ritrovare una chiave di forziere che un tempo aveva rubato marnie, a riftem(posto sopra, dove cera la prigionie). (prova del silenzio)
- io sono convinto che Caputo è il capo del gruppo.
- Caputo ha un incantesinmo che può curare durante un riposo.
- Marco ci dice di andare nella taverna, lo seguiamo.
- siamo davanti al taverna.
- entriamo nella locanda e il proprietario Hart mantoforte

(nome su whatsapp), (stile locandiere di heartstone).

- bassi fondi vicino alla fucina si fanno risse, si può partecipare.
- gli incontri si può fare tutto tranne che uccidere e usare magia.
- mastro kallem potrebbe essere la chiesa.
- chiesa al centro del villaggio Chiesa del sole nero.
- c'è gente che ci guarda ma non male ma con stupore.
- mi dirigo con Giuseppe e Guarascio e Caputo, verso quartieri dimenticati verso le risse clandestine.
- Inizia combattere Giuseppe, mentre Guarascio e Caputo provano a rubare.
- vinciamo gli incontri, io vinco 50 monete argento.
- facciamo riposo lungo