



Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 10/1368

terzo Giorno (2^a Decade) Mirtul «Lo Scioglimento» – 1368 CV Anno della Bandiera

PREZZO 3 m.a.

Il Ritorno dell'Inverno

Dal nostro corrispondente di Port Llast, giungono notizie preoccupanti riguardo un evento accaduto appena un paio di decenni addietro. A quanto pare uno scontro fra creature fatate ha portato alla discesa di un manto di neve fresca su tutto il territorio che va dall'ultima stazione di posta di Neverwinter fino alle prime campagne meridionali di Llast. Molti sono stati i disagi riscontrati soprattutto dai coltivatori ed allevatori locali, in un momento delicato come quello della prima crescita primaverile soffocato sul nascere, e dei viaggiatori intenzionati a salire verso Nord – che si sono trovati un'Altavia più ostica del solito. Numerosi sono coloro che hanno riferito che in mezzo ad una notte di due decenni fa siano scese le temperature in modo drastico ed improvviso, portando alla formazione di una forte bufera di neve che impediva quasi ogni

visibilità. Un evento estremamente raro in questo periodo dell'anno, che ha causato non poche proteste da parte dei contadini che si sono ritrovati con i raccolti rovinati dall'evento, a tal punto da mettere pressione sull'Amministrazione Llastiana in merito ad un intervento mirato di sostegno all'economia locale. Il Consiglio Cittadino ha incoraggiato un'attività di pesca più vigorosa, promuovendo dei sostegni a favore della popolazione sotto forma di incentivi per la ripresa delle proprie attività quando la neve si sarà sciolta.

Siamo riusciti ad avere un incontro con il CapoSquadra Steffan Aep Ruadhan della Guardia Cittadina e chiedergli qualcosa su cosa sia accaduto. Stando alle voci raccolte e alla sua successiva conferma, era presente nel momento dello scontro tra le creature fatate, e gli abbiamo

chiesto la sua versione dei fatti in merito a quanto successo. Al lettore una riproduzione festuale delle sue parole, in versione integrale:

“La distesa di ghiaccio è stato un colpo assai duro, alla nostra cara cittadina, questo è sotto gli occhi di tutti ed è qualcosa con cui dovremo fare i conti. Ho visto con i miei occhi delle forze da un altro piano darsi battaglia sul nostro territorio. Eravamo in inferiorità numerica, per poterli scacciare, eravamo meno preparati, e affatto pronti a fronteggiare dei nemici di simile portata. Ho sfidato il generale dell'Inverno ad un duello corfese, e nonostante la sua forza sono riuscito a prevalere e a scacciare gli invasori, ma il danno ormai era già stato fatto: il manto di neve era già sceso. E' stato un semplice colpo di fortuna che io e l'affendente Buckley fossimo nei paraggi, perché

abbiamo potuto accorgerci di quanto stava succedendo, nonostante le influenze e la distrazione di alcune creature aliene, venute per cercare tra le nostre fila un campione da rapire e condurre sul loro piano. Di questo si trattava, figli e figlie di Port Llast: di un rapimento. Rapire un concittadino Llastiano per sollazzare le proprie corti, i propri signori, come se fosse una scimmia ammaestrata, una bestia da serraglio, un qualunque abbellimento da tenere al guinzaglio. Non solo si sono dati battaglia sul suolo Llastiano, seminando morte e distruzione al loro passaggio e lasciando a noi il compito di raccogliere i pezzi, ma questi criminali lo hanno fatto per i loro espliciti tornaconti personali. Ed è rivoltante dover tollerare anche questa ingerenza, dopo tutto quello che la città ha passato negli ultimi mesi [... continua a pag 3]

LA PERLA DELLA DECADE

*«Yan-gin lakaash yal-azul, kala'ash duriak kol'zeer»
(La verità è come le fiamme dell'Inferno: brucia, ma
purifica. – Detto Tiefeling)*

L'Hotenow si scuote

E' notizia di qualche decade fa, e chi è di Neverwinter potrebbe averne già sentito parlare, ma di recente l'Hotenow ha ricominciato a muoversi e a tremare e fonti attendibili parlano di ingenti crolli su una delle pareti del vulcano. Alcuni sopralluoghi dell'Anello di Spade hanno scongiurato che stia arrivando un'importante eruzione, attribuendo però i crolli e gli smottamenti a ignote di natura esterna all'equilibrio del vulcano, quindi a causa di manomissione o alterazione di terzi.

La natura di queste azioni è però sfuggita anche ai druidi, che hanno faticato a capire come si sia giunti a questa situazione. La spiegazione più logica e consequenziale è

probabilmente quella di uno scatto d'ira della "giovane" residente del vulcano, la dragonessa rossa Karrundax, a causa dell'invasione del suo territorio o di un possibile rivale, che l'ha portata a emergere fino agli strati più superficiali per scacciarlo. Per ora la furia del drago pare evitata e contenuta visto che le esplorazioni dei canali magmatici più esterni hanno dimostrato la sua assenza, segno che, se fosse stata lei, si sia già ritirata nelle camere magmatiche più profonde dove ha la sua tana, per il sollievo di tutta la popolazione dell'area circostante.

[Rilla](#)

Giocattolaio arrestato da uomini meccanici

E' accaduto alle prime ore dell'alba: il giocattolaio nanico Bragi Rossachioma è stato arrestato dalle forze congiunte di Torremanto e una delegazione di Regulus, in quanto è emerso il suo coinvolgimento nel rapimento di un Modrone avvenuto su quel piano durante un favore chiesto ad un mago della Torre, avvenuto molti mesi addietro. Il mago si è dichiarato all'oscuro del gesto del giocattolaio, anche se non ha nascosto il suo rammarico per l'esito della vicenda. Secondo alcuni giuristi planari, il crimine commesso dal Rossachioma (oltre al semplice rapimento) sarebbe stato l'aver deliberatamente voluto sottrarre alla legge di Mechanus un tridrone difettoso, impedendo che potesse compiersi il normale decorso della giustizia. Il portavoce di Regulus ha assicurato che il verdetto giungerà in maniera celere e implacabile, favorendo un giudizio il più rapido possibile in

segno di ringraziamento per la collaborazione apportata dal piano Materiale, che ha permesso la risoluzione definitiva di questa vicenda arrestando il vero colpevole e riconoscendo le giuste attenuanti. Il destino di Bragi Rossachioma è incerto, ma le prime stime sulla colpevolezza – già accertata in quanto reo confesso – si aggirano attorno ai sette anni di lavori forzati presso una delle cancellerie di Regulus. Degna di nota è la completa assenza di rabbia da parte del giocattolaio, il quale anzi si è detto "sollevato".

[Steffan Aep Ruadhan](#)

Animali fantastici e dove trovarli; l'Umber Hulk

Nel numero di oggi esploreremo una terribile creatura sotterranea: l'Umber Hulk. L'Umber Hulk è una mostruosa creatura dalle fattezze ibride, che combina la forza di un rinoceronte con l'aspetto minaccioso di un insetto. Il suo corpo massiccio è coperto da un esoscheletro robusto e ricoperto di solchi, con arti poderosi dotati di artigli affilati come rasoi. Con una lunghezza che può superare i 4 metri e un peso che arriva fino a 2 tonnellate, l'Umber Hulk è una delle creature più imponenti e spaventose che si possano incontrare nelle profondità sotterranee. La sua caratteristica distintiva è la testa dalla forma bizzarra, con occhi multipli e mandibole poderose. Queste mandibole non solo sono in grado di triturare la pietra con facilità, ma anche di infliggere ferite devastanti ai suoi avversari. La sua vista è altamente sviluppata, permettendogli di individuare anche i più piccoli movimenti nelle tenebre più profonde. L'Umber Hulk è noto per il suo potere illusorio, che gli consente

di confondere e disorientare le sue prede. Con un solo sguardo ipnotico, può manipolare le menti degli avversari, portandoli a combattere gli uni contro gli altri o a fuggire spaventati nella direzione sbagliata.

Questa creatura è una minaccia terribile, che vive nelle profondità delle grotte e dei labirinti sotterranei. La sua forza sovrumana

e le abilità illusorie lo rendono un avversario quasi insuperabile per gli avventurieri imprudenti che osano avventurarsi nel suo territorio. Si dice che l'Umber Hulk si nutra principalmente di funghi e muschi cavernicoli, ma non disdegna una preda più sostanziosa se gli capita l'occasione. Le sue vittime vengono trascinate nel suo covo sotterraneo, dove vengono consumate con voracità. I racconti parlano di incontri disastrosi con gli Umber Hulk, in cui intere squadre di esploratori sono state annientate dalla loro forza e astuzia. Solo i più coraggiosi e abili avventurieri hanno una speranza di sopravvivenza contro queste creature letali. Prestate molta attenzione mentre vi addentrate nelle profondità oscure, perché l'Umber Hulk potrebbe essere in agguato dietro ogni angolo, pronto a scatenare il suo furore e a intrappolarvi nelle sue trappole illusorie mortali.



Il naufragio del cattivo gusto

Molti conoscevano il mercantile "il Pavone", non per la qualità delle sue merci o per la notorietà della sua ciurma, ma per il suo peculiare aspetto. Nessuna nave, questo possiamo dirlo, perlomeno per quanto riguarda i Mari del Nord del continente, poteva sfidare il Pavone per originalità, dettaglio degli intarsi e qualità delle vele multicolori. Uno scherzo galleggiante o una piccola opera d'arte unica nel suo genere? Saranno i posteri e gli storici d'arte e tecnica del mare a interrogarsi su questa questione. Quello che possiamo sapere noi, umili osservatori di questo tempo, è che la storia de "il Pavone" si è bruscamente interrotta. Un incidente che pare non esser stato causato né da pirati né da feroci mostri marittimi, talmente imbarazzante e misterioso da aver condotto ogni singolo membro della ciurma al silenzio e al rifiuto di rilasciare interviste presso il nostro rinomato giornale.

Sul mare azzurro un mercantile navigava

"il Pavone" il suo nome, bello e sfarzoso appariva

Con intarsi e colori come un vero

*pavone
Ma un triste destino la nave ha incontrato*

In un misterioso incidente danneggiato è stato

E la ciurma si domanda cosa sia successo

Forse un attacco o una tempesta fatale

O forse "il Pavone" era troppo vanitoso per navigare

Ma ora il suo destino è incerto, non si sa

Se ripararlo o lasciarlo andare, non c'è una via

Ma per la ciurma, rimarrà sempre un ricordo

Di un mercantile pacchiano, colorato e stravagante.

E così finisce la storia di "il Pavone"

Una nave troppo sfarzosa per resistere alle onde, ma per la ciurma, sarà sempre una leggenda. Di un mercantile che cercava di farsi notare in mare aperto.

[Rilla](#)

L'ultimo saluto a Lord Gervington

Si sono tenute le esequie di Lord Gervington, vertice dell'omonima nobile famiglia neveriana. Una cerimonia pubblica nel Tempio della Triade ha così salutato l'anziano capofamiglia che per molti anni ha sfamato i cittadini grazie ai grandi terreni coltivati fuori città di sua proprietà. Negli ultimi decenni molte di quelle coltivazioni erano state convertite da grano in spezie aumentando in modo considerevole il suo patrimonio grazie ai commerci portuali del Gioiello. Lascia tre figli, il quarto è misteriosamente scomparso nelle ultime decadi e c'è qualcuno che maligna su rivalità tra fratelli per l'eredità.

Poco avvezzi ai modi nobiliari, il nuovo Lord, Aulas Gervington, secondogenito del Lord padre, ma designato come suo successore, si è mostrato negli ultimi anni al posto del padre ormai malato ed incapace di muoversi agli incontri mondani, senza tuttavia distinguersi se non per qualche scenata con la famiglia Draughter, unica assente ai funerali. Gli screzi tra le due famiglie e quella sana rivalità tra chi ha costruito la nobiltà per denaro come i

Gervington e chi l'ha conquistata con la spada come i Draughter, erano arrivati al loro apice al passaggio di testimone fra Aulas e suo padre.

Non sappiamo come questa storia andrà a finire, ma a Neverwinter lo sappiamo, cari lettori, la tradizione non muore mai.

Lord Gervington è stato sepolto nella cappella di famiglia al Cimitero di Neverwinter, zona nord ovest. Chiunque volesse donare un pensiero, una preghiera o un fiore può rivolgersi al Custode. Nella bara di Lord Gervington è stato posto il primo stemma di famiglia, anello incantato di straordinario valore recante la spiga di grano che ha fatto le loro fortune. Il giusto dono di ringraziamento e saluto per un grande uomo.

[Kaalia](#)



Un difficile lieto Fine

Queste Terre hanno molto di cui parlare. Le loro storie risalgono ad ere antiche e misteriose per quanto ci sia stato qualcuno in grado di tracciare una linea temporale così da darci l'illusione di sapere dove ci troviamo e perché. Fin dall'Anno del Dolore Neverwinter è stata un punto di riferimento per molti cavalieri e nobili avventurieri. Per quanto fosse ritenuta una meta sicura, o di semplice passaggio, nel tempo è divenuta il cuore di molte catastrofi. Paragonato all'insieme del nostro mondo è semplicemente un granello di sabbia, sospinto dal vento in una spiaggia bianca. Eppure, ovviamente, la Città delle Abili Mani non è stata la sola ad accusare i molti conflitti avvenuti, portandone tutt'oggi ancora le ferite. Ha visto la morte più volte così come ha rivisto la vita altrettante. Nulla è realmente isolato, per quanto protetto. Per chiunque si trovasse, per forze maggiori, vicino a un ciclone è obbligato a farci i conti inevitabilmente, non avendone una reale scelta per quanto scappare sia un'opzione da considerare. Qualcuno potrebbe quindi iniziare a contestare queste mie parole parlandomi del dovere, della giustizia e dell'amore per la famiglia, per la nostra casa, di quanto sia onorevole battersi per essa o di quanto sia importante ricordare per cosa si vive. Al contrario ci potrebbero essere altri invece disposti a mostrarmi prospettive differenti, contro corrente per sfuggire al caos che

incombe tutt'intorno e che mi obbliga a sfidare la morte guardandola negli occhi. So che è una vana speranza pensare che vi sia un luogo realmente al sicuro. Il solo pensiero, lo ammetto, mi rasserena l'animo. Non me ne volere lettore, so quanto sia difficile accettare di non avere un luogo realmente protetto, ma è un fatto e i fatti vanno osservati. Domini, guerre, soffomissioni, accordi e voragini hanno scritto la storia. Ma chi è il narratore di tutto questo? Neverwinter sta per assistere ad una nuova minaccia. Si troverà sotto il mirino di forze a noi aliene. Non è una vengenza e la mia serietà è ben giustificata. So questo grazie ad alcuni esploratori e coraggiosi avventurieri che hanno seguito la scia della caduta di un frammento di mondo. Come ho detto sarebbe l'ennesimo cataclisma, l'arrivo di fazioni nemiche intente a risolvere la spartizione del loro dominio e noi finiremo per esserne coinvolti, solamente perché ci troviamo ai margini del loro campo. Dunque anche qui le scelte sono innumerevoli, ma il senso di ingiustizia permane invariato. Come mosche ci abbattano, solo perché abbiamo scelto il luogo sbagliato in cui vivere. Non so tu, ma ho la sensazione che il mondo non voglia concederci la pace tanto facilmente. Allora la domanda è: quanto la desideri?

Triskin

Il Ritorno dell'Inverno

[...continua...] Non bastano i Kuo Toa, che ogni giorno minacciano di assaltare e massacrare le nostre imbarcazioni? Non bastano gli orrori partoriti dalla mente di un folle? Non bastano i sussurri cyrifi, e le influenze da Nord e Sud che puntualmente tornano ad accarezzare le nostre orecchie? Per quanto mi addolori ammetterlo, temo che i miei avversari abbiano ragione. La gendarmeria non può fare tutto ciò che promette di fare. E' un dato di fatto, a questo punto. Non è possibile coprire allo stesso tempo il fianco meridionale e il bosco, il porto e l'Alfa Via. I nostri numeri non ce lo concedono. Ma, cari sudditi, non disperate. Perché io non ho alcuna intenzione di lasciare sola la città per cui tanto sangue ho versato. E' infatti mia intenzione investire del denaro per rafforzare la sicurezza pubblica, costruendo una fortezza a presidio sull'Alfa Via, la quale possa funzionare come prima linea di difesa e residenza di una forza di armigeri fidati che possano aiutare la Gendarmeria. Soldati esperti, combattenti disciplinati e rigorosi, che possano essere il giusto supporto per il raggiungimento dell'ordine di cui questa cittadina ha bisogno. Cavalieri addestrati alla guerra, arcieri dall'occhio fino, fanti instancabili e pronti al sacrificio: saranno degli esempi per

determinazione e fedeltà. E ubbidiranno a me, servo del Consiglio di Llast tanto quanto voi, cari sudditi. Quando li vedrete arrivare, allora saprete che altro non è che il mio impegno solenne per mantenere il vostro sonno sicuro, rinnovando la mia promessa di protezione e di veglia vigile contro questo e ogni altro pericolo che minaccerà Port Llast. Voi mi avete accolto tra le vostre fila, due inverni fa. Ora, posso finalmente ripagare il mio debito.

Insieme, renderemo Port Llast la città più sicura della Costa. Estirperemo il caos, la criminalità, l'incertezza muovendoci come un'unica legione contro ogni nemico che sarà così sciocco da volgere le sue mani sul nostro territorio. Abbiate fiducia in me. Abbiate fiducia nella legge."

Si avverte inoltre la popolazione e i viaggiatori in transito che per questo Mirtul i prezzi delle Armi dell'Alleanza e del Jack e Saber sono purtroppo aumentati, per far fronte alla scarsità dei nuovi raccolti. Ci auguriamo che le cose rientreranno nelle decadi a seguire.

[Serkhet Raz-hadi](#)

La perdita di un saggio

La Gazzetta dell'Avventuriero si stringe intorno a tutta la famiglia, ai commilitoni e agli amici del celebre saggio Gorion degli Arpisti, rinvenuto morto nelle campagne circostanti Candlekeep alle prime luci del terzo giorno della prima decade di Mirtul.

Dai segni trovati sul corpo la morte del saggio è avvenuta in circostanze violente, essendo stato pugnalato a morte, e, dalle tracce trovate lì intorno, un nutrito gruppo è alle spalle dell'assalto.

Le circostanze della presenza di Gorion fuori dalle mura della città sono tutt'ora sconosciute, ed è incerto sul perché avesse abbandonato la sua abitazione, forse le motivazioni sono legate al suo lavoro con gli Arpisti e di conseguenza anche le circostanze

della sua morte potrebbero essere causate da dei nemici del gruppo, è certo però che è al momento anche incerta l'ubicazione del suo figlio adottivo, Abdel Adrian.

Le conoscenze ed amicizie del saggio erano molte e si espandevano in quasi tutto il piano e alle sue esequie, che si terranno nel tempio di Azuf di Candlekeep il secondo giorno della seconda decade di Mirtul, saranno presenti alcune illustri personali degli Arpisti e non solo, è anche prevista la presenza del Prescelto di Miqstra Elmminster Aumar, amico intimo di Gorion.

[Izades Barakov](#)

Le ricette di Madama Genoveffa – Stufato di ragnatela Goblin

Benvenuti, avventurieri, nella cucina goblin, dove il gusto stravagante incontra l'audacia culinaria. Oggi vi guideremo nella preparazione di un delizioso stufato di ragnatela, una prelibatezza che conquisterà i palati più avventurosi.

Ingredienti:

- 500 grammi di carne di ragno gigante
- 2 cipolle, tritate finemente
- 3 carote, tagliate a dadini
- 2 patate, sbucciate e tagliate a cubetti
- 1 peperone rosso, tagliato a strisce sottili
- 4 tazze di brodo di funghi
- 1 tazza di birra goblin, preferibilmente amara
- 2 cucchiaini di olio di serpente
- Sale e pepe, q.b.
- Foglie di alloro, per profumare

Preparazione:

1. In una grande pentola, scaldare l'olio di serpente a fuoco medio. Aggiungere le cipolle e farle rosolare fino a quando diventano traslucide.
2. Aggiungere la carne di ragno

gigante nella pentola e rosolarla fino a quando è ben dorata su tutti i lati.

3. Aggiungere le carote, le patate e il peperone rosso nella pentola. Mescolare bene per distribuire gli ingredienti.

4. Versare il brodo di funghi e la birra goblin nella pentola. Aggiungere le foglie di alloro per profumare il tutto. Portare a ebollizione.

5. Ridurre la fiamma e lasciare cuocere a fuoco lento per circa

un'ora, o finché la carne è morbida e gli aromi si sono amalgamati.

1. Aggiustare di sale e pepe secondo il proprio gusto.

2. Servire lo stufato di ragnatela goblin caldo, accompagnato da pane croccante.



Note: Questa ricetta vi porterà nell'affascinante mondo culinario dei goblin, noti per la loro predilezione per ingredienti insoliti. La carne di ragno gigante conferirà al piatto un sapore unico e avvolgente, mentre le verdure e il brodo di funghi aggiungeranno profondità al gusto. La birra goblin, con il suo carattere amaro, completerà il sapore complessivo dello stufato. Un piatto da gustare con coraggio e spirito avventuroso!

La Mirabolante e Pirotecnica Grande Festa di Ippensheir di Baldur's Gate

Come ogni anno Prati Verdi è venuta e andata, consegnandoci nelle mani della primavera, stagione di gioia e rinascita. E, per quanto la festa sia molto sentita e festeggiata da molti dei devoti di diverse divinità del nostro panteon, essa dura un solo giorno e la mattina del secondo giorno di Mirtul si sono svegliati in un giorno qualsiasi...ma non gli abitanti della città di Baldur's Gate, svegliatisi in una pirotecnica e pantagruelica esplosione, nel senso letterale del termine, di colori, suoni e personaggi quando l'Alto Artificiere Thalamond Albaier, insediatosi lo scorso anno, ha inaugurato l'inizio dell'annuale festa dell'Ippensheir, l'annuale festività della chiesa gondiana che viene svolta nei dodici giorni successivi a Prati Verdi.

Da tutto il piano sacerdoti e fedeli del dio dell'invenzione e degli artigiani sono confluiti nell'Alta Casa delle Meraviglie, accolti da uno spettacolare meccanismo costuito dall'Alto Artificiere in persona che ha riempito per ore le sale del

tempio di una sottile nebbiolina rossa e oro, che si è diffusa sottilmente per tutto il quartiere circostante, donando un risveglio particolarmente colorato ai cittadini. La festa, ancora in corso, presenta alcune delle migliori nuove invenzioni dei sacerdoti che hanno raggiunto la città e non è raro, girando per le strade, incontrare anche novizi interessati a mostrare con orgoglio le loro invenzioni, ma di certo sarà difficile battere l'invenzione di Benjah Gridley, che ha costruito una pompa automatica capace di portare l'acqua dai pozzi più profondi in superficie e depurarla rendendola potabile, un oggetto che potrebbe essere installato in ogni città del piano...se il suo costo non si aggirasse sui 2 milioni di monete d'oro per le sole componenti, cosa che lo renderebbe appetibile solamente ad un drago.

Per le strade di Baldur's Gate girano oramai da giorni costruiti di ogni forma e dimensione e anche inventori dai più bizzarri aspetti, tutti in costante competizione per

mostrare quanto successo abbiano e quanto il seguire Gond gli frutti, cosa incoraggiata dalla chiesa stessa. Ogni sera le taverne sono stracolme di tavolate e festeggiamenti, alcune piazze della città sono state attrezzate e adibite ai banchetti per rispondere alla crescente domanda mentre si avvicina l'ultimo giorno e culmine della festa.

Ma, come in ogni cosa, quando c'è troppo alcol, qualcosa va storto come la storia di Lancelot Archibald Jonh Jasper Benedict Lemuel Hoadley, gnomo inventore, incarcerato due giorni orsono dai Pugnati Fiammeggianti dopo la denuncia di un cittadino, che, dopo aver fatto festa la sera prima con il suddetto Hoadley, si è svegliato con la mano sinistra amputata e sostituita da una protesi in metallo a forma di drago, completamente funzionante e con tanto di conduttura per far scaturire una piccola lingua di fuoco.

Lo gnomo a sua discolpa ha affermato di aver ricevuto il consenso la sera prima durante i festeggiamenti mentre era l'altro era

ubriaco, cosa che comunque le autorità balduran non vogliono accettare e ha richiesto l'intervento e la mediazione diretta di Mastro Albaier per evitare che si ripercuota sul clima della festa.

In ogni caso l'evento resta imperdibile per tutti gli abitanti della Costa, e consigliamo a tutti i lettori di raggiungere se possibile la città per godere degli ultimi giorni dei festeggiamenti...semplicemente si consiglia di prestare attenzione a non ubriacarsi in compagnia di gnomi troppo zelanti.

[Izades Barakov](#)