



Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 08/1368

Ottavo Giorno (2^ Decade) Ches «L'Artiglio dei Tramonti» - 1368 CV Anno della Bandiera

PREZZO 3 m.a.

Guerra segreta tra maghi la Confraternita Arcana sventa un piano degli Invisibili

La Confraternita Arcana ha scoperto e sventato un piano degli Invisibili per infiltrare i propri ranghi con agenti camuffati tra le ultime reclute della Torre Ospitale dell'Arcano. Il leader della gilda dei maghi, l'Arcimago Arcano Cashaan, ha dichiarato che si tratta di "un atto di guerra" e ha promesso una "risposta adeguata" al gruppo criminale.

Per vendicarsi dell'attacco subito, la Confraternita Arcana ha assoldato una banda di avventurieri basata a Luskan, i Conscripti di Mask, per assaltare una base degli Invisibili nel Sottomonte. Tuttavia, la missione si è rivelata fatale per i mercenari, che sono stati sterminati dai difensori nemici.

Gli Invisibili hanno approfittato della situazione per crearsi una buona copertura a Luskan quando hanno

visitato la città. Secondo alcune fonti anonime, il loro capo Hlaavín si sa-

rebbe presentato al consiglio degli Alfi Capitani sotto le sembianze del

Lord Mascherato Nindil Jalbuck. Il suo scopo sarebbe quello di sabotare le relazioni fra Luskan e Waterdeep e fomentare ulteriori conflitti nella regione.

La situazione rimane tesa tra le due fazioni rivali e non si esclude la possibilità di nuovi scontri. Gli abitanti del Nord sono preoccupati per le possibili ripercussioni che questa guerra segreta potrebbe avere sulle loro vite.



Trovato morto Hasker Phillips, Oghmita di Waterdeep

Proprio mentre sembrava che l'intervento di alcuni liberi avventurieri venuti dal nord fosse riuscito a dissuadere gli incursori da compiere nuove aggressioni a danno del clero di Oghma, nella notte fra il sesto e il settimo giorno della prima decade di questo mese, a pochi isolati dal Palazzo di Waterdeep è stato rinvenuto il cadavere di Hasker Phillips, venerato e rispettato membro della chiesa di Oghma privato di ogni bene materiale. La festa del Phillips, secondo alcune indiscrezioni, sarebbe stata rimossa e gettata nelle torbide acque delle fogne sfruttando l'apertura per i canali adiacente a dove il corpo è stato trovato. Sandrew il Saggio ha comunicato di essersi chiuso in solitaria contemplazione e di aver iniziato a muovere i suoi contatti a Torremanto e nella Spellguard di Silvermoon al fine di poter riunire i divinatori più abili e fare giustizia per la morte di un fidato e leale

collaboratore. Anche se i rapporti tra Gilda degli Scribi e Oghmisti continuano ad essere tesi a causa di alcuni mancati e ritardati pagamenti, il Maestro di gilda O'Malley ha riposto assoluta fiducia nell'operato degli avventurieri affiliati agli Oghmisti a seguito di un'ausilio cruciale e inaspettato che ha sventato un tentativo di assassinio altrimenti inevitabile, e ha portato all'allontanamento di Ser Osuín Ross, responsabile degli approvvigionamenti della gilda, a seguito dell'emersione di alcune condotte non propriamente limpide. La guardia cittadina waterdhavian intanto proclama di essere vicina alla risoluzione del problema, forse sfruttando la scia di sangue di questo ultimo evento.

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 Tiefling)*



DM Steffan Aep Ruadhan

Animali fantastici e dove trovarli

Saluti Avventurieri!

Due righe d'introduzione. Sono Elys Gran Cappello, Studiosa-Avventuriera, e con la collaborazione di Wynfried Morrison, Illustratrice-Avventuriera, vi racconteremo delle Creature che potrete incontrare durante il vostro cammino lungo la Costa della Spada, come riconoscerle, affrontarle e curiosità correlate.

Non perdiamo altro tempo, l'argomento di oggi è: L'Orsogufo.

Sono in molti a discorrere sulle origini di questa mostruosità... Creata in antichità da orridi esperimenti tra gufi ed orsi, per mano di folli arcanisti, dicono alcuni; molti saggi tra gli Elfi confermano tuttavia la presenza di Orsogufi da migliaia di anni e le Fate narrano che essi esistessero già nel Mondo Fafato... La vera genesi della bestia rimane ignota.

Imponente Bestia Magica, dal corpo di un orso e la testa di un gufo, l'Orsogufo possiede una spessa pelliccia ricoperta da piume tipiche di un gufo, ed artigli in grado di di-

lanare facilmente un cavallo adulto. Essendo un carnivoro la sua dieta di basa molto sulle fibre delle sue prede, ma non si fa problemi a masticare le ossa, che il suo becco spezza con spaventosa facilità. Oviparo, preferisce deporre le sue uova in caverne o luoghi confinati come farebbe un orso. Il mantello di un gufo varia solitamente dal marrone-nero al marrone-giallastro, con variazioni importanti a seconda dell'habitat; il suo becco è di

un colore avorio opaco. Un maschio adulto può raggiungere un'altezza di 2 metri e mezzo e pesare fino a 700 chilogrammi.

Gli avventurieri che sono sopravvissuti agli incontri con un Orsogufo parlano spesso della follia bestiale che hanno intravisto nei suoi occhi iniettati di sangue: la ferocia è facilmente la sua più grande forza... ma anche la più grande debolezza che possiede!

Si potrebbe ingannare un Orsogufo

ad essere troppo aggressivo e inseguirvi in un luogo predisposto per affrontarlo, in una trappola, con una certa facilità da quanto è accecante la sua furia. Completamente estranei al concetto di paura, arriverebbero persino ad affrontare creature terribilmente più forti e grandi di lui se avessero la possibilità di cibarsene.

Non più intelligenti di un cane o un lupo, ma non pensate minimamente di poter domare una creatura del genere, rischiereste solo di venir divorati al primo accenno di fame. Come sapere quando hanno fame? Sempre. Loro hanno sempre fame. Insaziabili già dalla più tenera età, così come letali.

Speriamo che questo primo articolo sia stato interessante e... ci vediamo al prossimo numero per la prossima creatura!

Elys Gran Cappello e
Wynfried Morrison



Disordini nei Campi di Nun



Da qualche settimana a questa parte giungono notizie di sanguinosi scontri nei pressi della città di Hlat lungo la Via di Smeraldo, al confine fra Chondatan e Vilhon Reach, e, benché la zona non sia insolita a questo tipo di scontri quando le due potenze si contendono la città di confine, questa volta non si tratta di scontri internazionali. Sembra infatti

che gli scontri si siano svolti nei Campi di Nun, precisamente tra i piccoli villaggi di Nun e di Gosra e avrebbero avuto matrice puramente religiosa. Infatti, come riportato qualche tempo fa proprio da noi, nel villaggio di Gosra parrebbero radunarsi diversi "fedeli" del Signore della Guerra, Gragos, oramai da tempo sconfitto e distrutto

dal Signore della Battaglia, Tempus, ma che alcuni "predicatori" affermano essersi rivelato loro in sogno portandoli verso il villaggio. La forte fede nel Signore della Battaglia nella vicina Nun ha però portato diversi sacerdoti verso Gosra per cercare di "riportare gli agnelli all'ovile", affermando che in verità non fossero altro che rivelazioni del Martellanemici che, dopo aver assorbito l'essenza divina del Maestro di Tutte le Armie, abbia raggiunto nuovi adepti in sogno con la sua forma. Il carattere fumantino dei devoti di Garagos ha fatto però in modo che la missione non andasse a buon fine, pare infatti che la prima rissa sia scaturita dopo che un garagosita abbia appellato Tempus come "Lentomartello" di fronte ad uno dei suoi sacerdoti, non è ben chiaro da lì chi abbia versato il primo sangue, ciò che è certo è che da lì a poco la cosa è degenerata in una serie di piccoli, ma violentissimi scontri tra le due fazioni lungo tutti i Campi di Nun, e vista anche la natura bellicosa dei due culti non si prospetta una soluzione pacifica nel breve periodo. Ciò che è certo è che

questa "intrusione" dei fedeli di Tempus nella vicenda ha reso ancora più zelanti i seguaci di Garagos che, pare, stiano erigendo un tempio verso il dio nel piccolo villaggio.

DM Izades Barakov



Un segreto mal riposto

Si dice che la verità trionfa da sola e che la menzogna ha sempre bisogno di complici. Per quanto non adori essere categorica, questo trova spesso riscontri. Parlo ovviamente per esperienza. Qualcun altro invece potrebbe affermare che la verità ha spesso bisogno di un sostegno, alleati per essere dimostrata e palesata, mentre la menzogna è dolce se conservata da una mente forte quanto astuta. Nulla è mai come sembra, dopo tutto. Ogni azione ha le sue conseguenze e la vita ci insegna anche questo. A seguito di alcune mie importanti indagini ho scoperto un segreto, custodito con goffe intenzioni. Girano voci discordanti sulle guardie e il loro mancato lavoro, ma come giustamente mi ha fatto notare un conoscente di tutto rispetto: le voci sono solo, appunto, voci. Per quanto sia d'accordo bisogna prendere atto che le stesse si basano pur sempre su osservazioni e fatti, per quanto stravolti dall'ascoltatore di turno. Ho iniziato quindi a dar credito a queste "chiacchiere", senza accorgermi però che il mio sguardo si stava concentrando nella direzione sbagliata. Il quadro non si è ancora delineato completamente ai miei occhi, ma è pur vero che proprio quando smetti di cercare, qualcosa di straordinario capita. Le prove sono arrivate a me prima ancora che potessi muovermi in loro favore. Un uomo, guidato dal destino, mi ha cercato e trovato

sperando di mettere un punto a un suo annoso problema, ovvero scrollarsi di dosso una falsa accusa, per salvarsi oserei dire. Guidato da un prepotente istinto alla sopravvivenza, ha forse fatto male alcuni suoi conti dando per scontato molti fatti, palesemente preoccupato dalla possibilità che qualcuno potesse estrometterlo dalla Gendarmeria. L'importanza della sua confessione mi ha inevitabilmente messo nella condizione di comprendere cosa stesse realmente accadendo, dal momento che in ballo paiono esserci i recenti rapimenti dei Goblin. Eventi per i quali questo stesso ragazzo era stato accusato o quanto meno sospettato. Le sue confessioni a riguardo sono state chiare. Una volta assicuratosi che non lavoravo per nessuno si è dunque delegato con ancora la sua confessione tra le mani, stropicciata e inumidita. Sì, hai compreso bene, aveva tentato di ingoiarla non riuscendoci. Il mio compito, così è e sempre sarà, è di illuminare la realtà mettendo in risalto dettagli normalmente invisibili, dunque lettore, ora che percepisci il peso della verità farti largo tra te e i tuoi famigliari, domandati: la giustizia è davvero così assoluta? Ti lascio con questa domanda. Io, dal canto mio, ho i miei dubbi da sfatare.

- Triskin

Ogni cacciatore ha la sua
direzione,
ogni bersaglio ha la sua freccia



Se hai bisogno di aiuto

Feredrimorach

Lascia un messaggio al Serpente Scintillante
Ci metteremo in contatto con te



Cercasi avventurieri

Per sgombero cantina ed eliminazione problemi. Vi aspetto sul ponte Riconquista. Astenersi perditempo, nasifini e schizzinosi. Brain." Questo il breve, ma significativo, messaggio rinvenuto appeso presso la bacheca del mercato, su una pergamena squalcita e consunta, a cui vogliamo dedicare più ampia conoscenza per il nostro pubblico che certamente apprezzerà un simile ingaggio. I nostri migliori investigatori hanno infatti scoperto che il signor Brain Blacknose ha ricevuto in eredità alla morte dello zio paterno una dimora situata nei bassifondi. Si dice in giro che il fu caro zio Bernard, gestisse una piccola attività di pegni e abbia accumulato negli anni cianfrusaglie di ogni genere, che stipava in cantina. C'è chi scommette, che in mezzo a tanto ciarpame, ci sia nascosto anche qualcosa di valore e che questo sia stata la causa della sua improvvisa sparizione da più di un anno

DM Skarn Bloodgate



LA NOSTRA ULTIMA SCOPERTA CULINARIA

birra Nanica extra scura di Bugman

Questa birra, prodotta dai maestri birrai delle montagne, è una delizia per il palato dei nani e di chiunque apprezzi una buona birra scura. La sua ricetta segreta include l'utilizzo di malti tostati e luppoli aromatizzati, che le donano un aroma intenso e un sapore deciso.





9 °C | °F

Precipitazioni: 0%
Umidità: 52%
Vento: 26 km/h

Meteo
giovedì 21:00
Sereno

Temperatura | Precipitazioni | Vento



Le ricette di Madama Genoveffa – Rotolo esplosivo degli Gnomi

Se siete alla ricerca di un piatto originale e saporito, non cercate oltre! Gli Gnomi vi presentano il loro Rotolo Esplosivo, un antipasto che farà impazzire il vostro palato

Ingredienti:

- Pasta fillo
- Carote
- Cipolla
- Funghi
- Aglio
- Formaggio cremoso
- Prezzemolo
- Uova
- Olio d'oliva
- Sale
- Pepe



Preparazione:

1. Tagliare a cubetti piccoli le carote, le cipolle e i funghi, tritare l'aglio e il prezzemolo.
2. In una padella, far rosolare le carote e le cipolle in olio d'oliva fino a quando diventano morbide.
3. Aggiungere i funghi e l'aglio e far cuocere per altri 5 minuti.
4. Aggiungere il prezzemolo e il formaggio cremoso e mescolare fino a che il formaggio si sia sciolto.
5. Sbattere le uova in una ciotola e aggiungere il composto di verdure. Aggiungere sale e pepe a piacere.
6. Prendere la pasta fillo e farcirlo con il composto. Arrotolare la pasta a mo' di rotolo.
7. Cuocere in forno preriscaldato a 180 gradi per circa 20-25 minuti, finché la pasta è dorata.
8. Servire caldo, magari accompagnato da una salsa a piacere.

BUON APPETITO!

AAA ANNUNCI PER TUTTI AAA

Vuoi inserire anche tu la tua inserzione sulla Gazzetta dell'Avventuriero?

Scrivi alla redazione ([Master Fato](#)) indicando di cosa vorresti parlare e mostrando un esempio. Potresti essere selezionato per collaborare.

