



Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 09/1368

Decimo Giorno (1^a Decade) Tarsakh «L'Artiglio delle Tempeste» – 1368 CV Anno della Bandiera

PREZZO 3 m.a.

Braccia, Lame e Sangue

Un aggiornamento delle ultime ore giunge dai Campi di Nun dove, già dallo scorso mese, vi abbiamo raccontato svolgersi sanguinosi scontri tra i devoti di Tempus e quelli di "Garagos". La vicenda ha assunto nuovi ed inquietanti contorni da poco, gli scontri, intensificatisi nell'ultimo mese, hanno raggiunto il loro apice quando un gruppo di zeloti ha catturato una piccola colonna di sacerdoti del Signore delle Battaglie conducendoli prigionieri a Gosra in trionfo. Lì il tempio costruito in onore del Signore della Guerra, concluso in tempi eccezionalmente brevi dallo zelo dei fanatici, è stato inaugurato da una cerimonia che ha visto sacrificare i sacerdoti prigionieri in onore del dio "risorto". Con orrore di molti, non legati al culto, presenti e il giubilo dei cultisti dal sangue dei sacrifici una figura ha preso forma e un'enorme creatura mezza umanoide e mezza serpente a sei

braccia è apparsa nella piazza principale del villaggio brandendo 6 spade lunghe. Il giubilo si è subito trasformato in orrore e confusione quando la creatura è stata riconosciuta come uno dei più terrificanti demoni dell'Abisso, uno dei ranghi più alti tra le armate demoniache, un marilith, presentatosi come Glackzana che, sfruttando la forma della sua razza simile a quella del dio, ha trovato il modo attraverso gli zeloti di essere evocato sul Piano Materiale. La situazione è presto precipitata nel panico, con la consapevolezza che non ci fossero possibilità concrete di affrontare il demone con le forze presenti in città e che si prospettasse un massacro...ma un nuovo e ancor più sorprendente prodigio si è prospettato di lì a poco. Dal sangue ancora fresco una seconda figura è emersa, questa volta completamente umanoide, munita di sei braccia

armate con una spada lunga, un'ascia da guerra, una mazza chiodata, una spada corta, una morning star e un maglio e avvolta in un alone sanguinolento di nebbia rossastra. La nuova apparizione si è avventata senza perdere tempo sul marilith massacrandolo e facendolo completamente la forma corporea della creatura...per poi massacrare alcuni dei più eminenti "profeti" che hanno portato alla costruzione del tempio e all'evocazione del marilith per poi distruggere la struttura e lasciare un messaggio e un monito a tutti i presenti:

"Il mio nome non è da usare con leggerezza, o lo pagherete con il sangue. Andate e diffondete la voce di ciò che è accaduto, e non lasciate a metà il lavoro come ha fatto Tempus, dite al mondo che sono tornato. Io, Garagos, Signore della Guerra, ve lo ordino."

Il villaggio di Gosra è stato in poco tempo abbandonato e un contingente di sacerdoti del Signore della Battaglia, arrivati sul luogo per confermare le voci, non ha potuto che confermare di aver visto la figura descritta nei racconti prima che svanisse e di aver ricevuto la stessa "missione" sotto minaccia e di non poter dunque smentire l'avvenuto. Quindi la nostra gazzetta prende l'occasione per ottemperare alle richieste del Maestro di Tutte le Armi e annunciare il ritorno di Garagos, il Signore della Guerra.

DM [Izades Barakov](#)

Preoccupazione tra i Guardiavia

Risale a pochi giorni fa il ritrovamento da parte del corpo dei Guardiavia cittadini di una grossa carcassa di carro bruciata al settantacinquesimo miglio dell'Altavia tra Neverwinter e Luskan.

Nonostante non sia giunta segnalazione di nessun assalto di briganti né tantomeno carico mercantile disperso, c'è una certa preoccupazione da parte dei ranger locali rispetto a questo evento. La carcassa del carro appariva sventrata e di dimensioni notevoli, e la zona era arsa con così tanta violenza da aver cancellato totalmente le tracce del contenuto trasportato. L'estensione dell'incendio, che ha danneggiato anche la vegetazione locale, e la presenza di pietre e detriti, fanno credere che si tratti dell'opera di uno o più piromani o assalitori dotati di mezzi magici. Il Capitano Normansson rassicura in ogni caso la cittadinanza rispetto alla sicurezza di chi si dovesse trovare a percorrere la nota e frequentata via commerciale:

è già stato predisposto un maggior dispiegamento di forze per il pattugliamento della zona, perlomeno fino al centesimo miglio. Valgono come sempre i consigli di buonsenso già precedentemente diffusi dalle autorità cittadine e locali: viaggiate preferibilmente di giorno, sostate nei rifugi presenti lungo la Via, non abbandonate la strada principale e se possibile fatevi scortare da chi conosce la zona. Ogni mercante è responsabile della sicurezza propria e del proprio carico. Mercenari e avventurieri disposti a scortare i carichi sono numerosi, e i mercati della città di Neverwinter hanno ampia disponibilità di protezioni magiche e alchemiche per le vostre merci ed i vostri viaggi.

[Narratrice Rilla](#)



Animali fantastici e dove trovarli

Nel numero di oggi parleremo di un feroce predatore acquatico: il Gatto del Mare.

Il Gatto del Mare, conosciuto anche come Leone di Mare, è una creatura magica che combina le caratteristiche di un Leone e quelle di un Pesce.

Possiede zampe, artigli e testa di un Leone ma la parte inferiore del corpo simile alla coda di un Pesce. Folte chiome setose scendono dalla cima della loro testa lungo tutta la schiena e coda, con scaglie a rivestirli tipicamente dal colore verdognolo.

Un adulto può arrivare a misurare sui 4,5 metri e pesare fino a 360 chilogrammi.

Talentuosi nuotatori, sono pur sempre dei mammiferi e se dovessero rimanere troppo tempo sott'acqua possono anche rischiare l'annegamento. Ma è equipaggiato per questo, può mantenere il suo fiato sott'acqua fino a 10 minuti. La loro peculiarità sta nel poter uscire dall'acqua per rimanere sulla terra ferma. Sfruttando l'acqua immagazzinata nel loro corpo

possono resistere fino a 24 ore fuori dall'acqua, non che questo li incoraggi ad allontanarsi dalla fonte. Tuttavia potrebbero ricorrere a questa particolarità in caso si trovassero un pericolo davanti. Abitando i fondali marini, non hanno problemi nel vedere al buio e possono vantare un eccellente senso dell'olfatto, che usano per cacciare le loro prede.

Non terribilmente intelligenti ma altamente aggressivi quanto territoriali al punto da assaltare qualsiasi creatura capiti loro a vista, non importa la stazza o la pericolosità, se dovesse oltrepassare il loro territorio. Possiedono un eccezionale coraggio e combatterebbero fino alla morte se necessario. Se dovessero riuscire a saltare addosso ad una creatura e tenerla stretta fra gli artigli, non esiterebbero a strapparne la carne e morderla. Le loro dure scaglie offrono un'ottima difesa su tutto il corpo.

Il ruggine del Gatto del Mare è così possente da poter essere udito persino sott'acqua e può

raggiungere persino una distanza di 16 chilometri.

Se non viaggiano da soli o in coppia è comune vedere branchi di Gatti del Mare, fino ad un numero di 12 individui, strutturati come farebbero i Leoni sulla terra ferma, con il più forte a fare da Capobranco. Non c'è distinzione gerarchica quando si parla di cacciare una preda, gestire un pericolo o procurarsi del cibo, maschi e femmine eseguono questi compiti indistintamente.

Spaventosi carnivori, la loro dieta consiste in qualsiasi cosa possa essere abbastanza lenta da non riuscire a sfuggire ai loro artigli. Tipicamente pesci, mammiferi acquatici come delfini o balene, uccelli marini, ma storie giunte dal Chuult narrano che essi siano stati visti persino cacciare antiche creature note come dinosauri. Non è strano vedere dei Gatti del Mare cacciare animali che si stanno abbeverando. Caturata o uccisa una preda, la portano nel loro nido, tipicamente in caverne sott'acqua. Una loro particolarità è un innato astio verso gli squali. Spesso si

spingono a largo del loro territorio specificamente per cacciarli o affaccarli. Non per fame ma vero e proprio odio, al punto da non divorare neanche la carcassa trovando la loro carne disgustosa. Il perché di questa particolarità non è chiara. Alcuni saggi suppongono che sia per via di un conflitto tra divinità della natura di secoli passati, ma una ragione più logica suggerisce l'eliminazione naturale della competizione tra due predatori.



Nota di Dannarfulgrix

In merito all'articolo di pagina dello scorso numero della gazzetta dell'avventuriero (numero 8), sono giunte in redazione informazioni relativamente alla non totale veridicità delle informazioni fornite nell'articolo stesso. Presso una fattoria a Nord della radura di Neverwinter c'è un fattore, un certo Joe, di cui voi stessi avete parlato in uno dei precedenti numeri della gazzetta; tale fattore possiede un Orsogufo di nome Bessie che se non addomesticato vive in cattività e "civilmente" per quanto possa farlo un tale animale, in presenza degli animali da allevamento di Joe. Potrebbe essere interessante capire come mai, a questo punto, tale esemplare di orsogufo, sia vicino ad un umano e viva in una stalla, nella fattoria.

Grande inaugurazione della Fonte della Conoscenza

Con la cessazione degli eventi che hanno preso di mira il Tempio di Oghma voluto fortemente da Andrew il Saggio col favore di Lord Piergeiron, il luogo di culto e diffusione della conoscenza aprirà finalmente le proprie porte al pubblico. I chierici di Oghma si sono detti compiaciuti del fatto che questa faccenda sia finalmente giunta al termine, ma hanno indetto una settimana di lutto in onore di un loro membro, Ser Phillips, assassinato tragicamente. La morte dell'oghmita non è accaduta invano, dicono i suoi confratelli, in quanto ha permesso di poter mettere insieme alcuni pezzi per risalire alla vera identità della talpa – Albert

Mattheus, difatti, è stato condannato a morte questa mattina per via dei suoi capi d'accusa, i quali spaziano dalla corruzione, all'usura, al contrabbando e per aver commissionato i reati dietro gli assalti al Tempio di Oghma. La guardia che ha preso in custodia il criminale, Robert Caradoc, ha ammesso pubblicamente la propria soddisfazione per il trionfo della giustizia e augura agli studiosi un futuro prospero e radioso.

DM [Steffan Aep Ruadhan](#)

Subbuglio nella Confraternita Arcana

Giunge voce da nord, dalla città dei Capitani, che vi sia un certo subbuglio tra le fila della Confraternita Arcana. Difatti, diversi avventurieri privi di capacità arcane sono stati ingaggiati per le ricerche di una delle adepti della casatorre. Nonostante gli arcanisti abbiano cercato di mantenere la riservatezza sulla vicenda, pare che a qualcuno dei mercenari non sia bastata la ricca paga in oro promessa, e abbia deciso di donare queste informazioni alla nostra rinomata testata. I cari maghi dovrebbero porsi dunque qualche domanda rispetto ai loro metodi e alle loro capacità, se

notizie come queste arrivano sino all'orecchio dei giornalisti di Neverwinter, e se per trovare una delle proprie protette, Greeth è costretto ad affidarsi alle abilità di battipista e detective piuttosto che alle divinazioni dallo sconfinato potere che possiede. Sarebbe curioso sapere se davvero, come dicono le voci, tale interesse sia legato alla parentela presunta o effettiva che leggherebbe il noto arcimago alla fanciulla scomparsa: magari proprio quella nipote capricciosa che due anni fa è finita sulle labbra di tutti per aver sviluppato poteri innati?

Narratrice [Rilla](#)

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



Se hai bisogno di aiuto

Feredrimorach

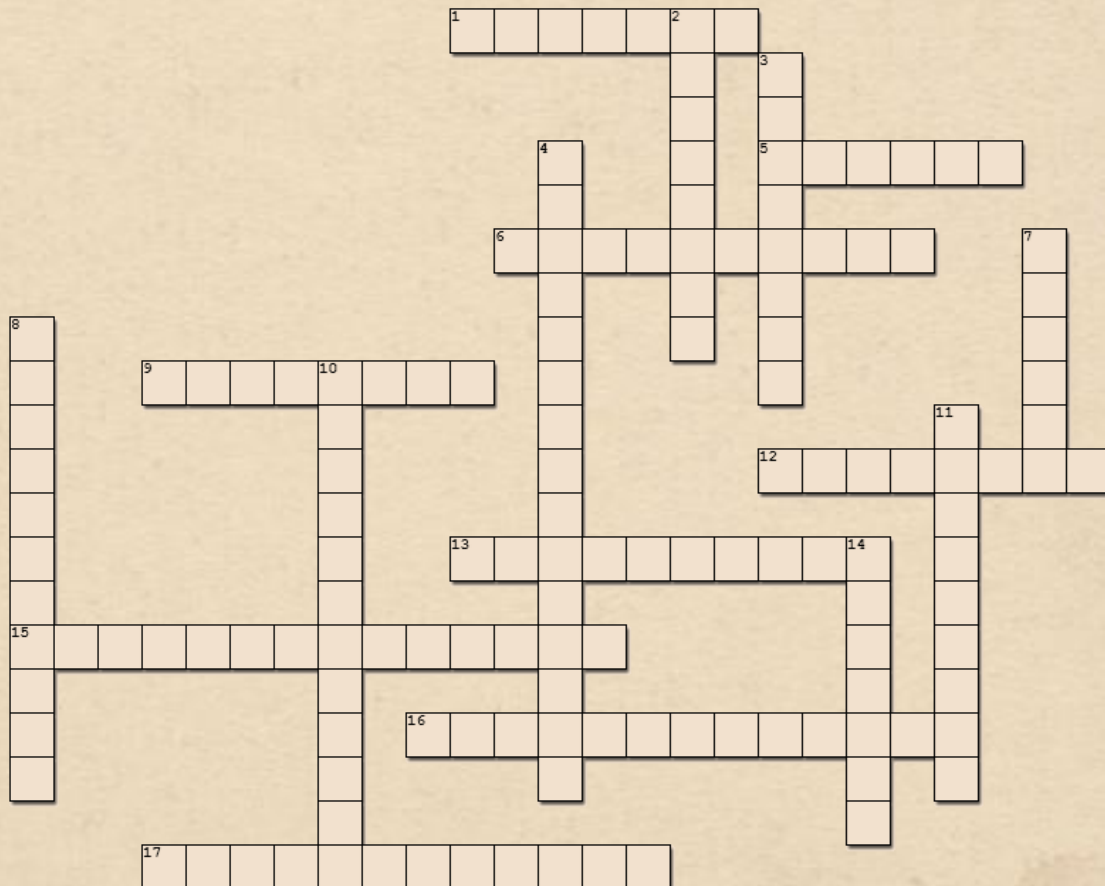
Lascia un messaggio al Serpente Scintillante
Ci metteremo in contatto con te

Paura nelle campagne di Port Llast

La famiglia Doyle è stata ritrovata quando i monaci degli scorpioni al mattino del nono giorno, prima decade di Tarsakh da John Greengrass ora ha paura. Insieme ad una delegazione dei proprietari terrieri locali, Greengrass ha richiesto un più efficace e numeroso servizio di ronda e l'ingaggio di mercenari per dare la caccia alle bestie assassine. Chissà se il Comune ascolterà simili richieste. Le voci sulle creature che vivono da quelle parti sono fra le più disparate: c'è chi giura di aver udito ululati, chi invece suppone si tratti di orsi affamati troppo vicini a causa dello scompiglio generato dagli scorpioni nei mesi scorsi. Usciti dal letargo potrebbero effettivamente essere la causa più probabile. Attenderemo di conoscere le reazioni a simili atrocità da parte della città.

DM [Kaalia](#)

Crucipuzzle Midiano



Created using the Crossword Maker on [TheTeachersCorner.net](#)

Across

1. Città degli stregoni
5. Capitale del Cormyr
6. Città sotterranea di nani
9. Città portuale elfica
12. Città delle sette coline
13. Miniere nane delle Spine del Drago
15. Città dei Drow
16. Città dei nani delle colline
17. Regno dei nani situato nelle Silver Marches

Down

2. Città degli alchimisti
3. Città delle ombre
4. Potente drago verde
7. Città delle Vele
8. Città degli elfi delle stelle
10. Città degli elfi del sole
11. Città delle Pergamene
14. Regno dei nani situato nelle Sword Coast

Le ricette di Madama Genoveffa – Focaccia di montagna

Le montagne sono generose, e i nani ne sanno bene il valore. In questo piatto si uniscono i sapori di una focaccia croccante con la morbidezza del formaggio di capra.

Ingredienti:

- 500g di farina per pane
- 300 ml di acqua tiepida
- 7 g di lievito di birra secco
- 1 cucchiaino di sale
- 2 cucchiai di olio extravergine di oliva
- 200 g di formaggio di capra fresco
- 1 rametto di rosmarino fresco

luogo caldo e coperto per circa 2 ore, finché non raddoppia di volume.

4. Stendi l'impasto su una teglia con un po' di farina e crea dei solchi sulla superficie con le dita.

5. Taglia il formaggio di capra a cubetti e distribiscilo sulla focaccia, aggiungendo anche qualche ago di rosmarino fresco.

6. Inforna in forno caldo a 220°C per circa 20-25 minuti, finché la focaccia è dorata in superficie.

7. Lascia raffreddare leggermente prima di servire.

Preparazione:

1. In una ciotola, setaccia la farina e aggiungi il lievito secco e il sale.

2. Aggiungi l'acqua e l'olio extravergine di oliva e impasta il tutto fino ad ottenere un impasto morbido ed elastico.

3. Lascia lievitare l'impasto in un



BUON APPETITO!



9 °C | °F

Precipitazioni: 1%

Umidità: 64%

Vento: 23 km/h

Meteo

martedì 22:00

Sereno con nuvolosità sparsa

Temperatura

Precipitazioni

Vento



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.

