



Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 11/1368

Quinto Giorno (2^ Decade) Kythorn «Il Tempo dei Fiori» 1368 CV Anno della Bandiera

PREZZO 3 m.a.

Il potere corrotto minaccia la sicurezza di Neverwinter mentre il governo face?

Neverwinter - Un'ombra sinistra si è abbattuta sulla pacifica città di Neverwinter mentre emergono sconcertanti accuse che coinvolgono una delle personalità più influenti dei Mantì Scarlatti e la chiesa di Lathander. Fonti attendibili rivelano che entrambe le istituzioni potrebbero essere a conoscenza di un imminente invasione demoniaca, ma invece di proteggere la popolazione, sembrano impegnate a nascondere la verità. Secondo le informazioni ottenute in esclusiva dalla Gazzetta dell'Avventuriero, un'elevata personalità all'interno dei Mantì Scarlatti, noti per la loro reputazione di guardie difensori di Neverwinter, sarebbe coinvolta in una torbida cospirazione e solo in un momento di pentimento ha accettato di fornire queste informazioni in esclusiva, informazioni convalidate da altre fonti più neutrali. Non solo starebbe nascondendo la minaccia di un'invocazione di demoni, ma avrebbe anche stabilito una pericolosa connessione con la Chiesa del Signore del Mattino. La Chiesa di Lathander, che dovrebbe incarnare i principi di luce, speranza e altruismo,

è invece stata facciata di avidità e ipocrisia. Secondo le nostre fonti interne al sistema, la chiesa avrebbe accumulato una quantità di ricchezze senza precedenti, sottraendo indebitamente i fondi destinati ai poveri e ai bisognosi.



Del resto, la Cattedrale è costruita con materie prime di ottima qualità, e il lavoro di fior fiore di artigiani locali, tutti regolarmente pagati, stando ai nostri controlli. Sorge spontanea la domanda: dove sono finiti i soldi delle generose donazioni dei fedeli? Ma il peggio deve ancora venire. Le prove

raccolte indicano che sia i Mantì Scarlatti che la Chiesa in questione sarebbero a conoscenza di un'invasione di demoni imminente, un evento catastrofico che potrebbe mettere a repentaglio l'intera città di Neverwinter. La nostra fonte, che preferisce

rimanere anonima per motivi di sicurezza, afferma che il governo cittadino, così come la Chiesa di Lathander, è al corrente della situazione, ma teme le reazioni della popolazione. Questa paura paralizzante ha spinto le autorità a chiudere un occhio di fronte a una minaccia che si avvicina

sempre di più, lasciando i cittadini in balia di un pericolo imminente e ignoto. Le domande che dobbiamo porci sono molte. Perché i Mantì Scarlatti e la Chiesa di Lathander stanno nascondendo la verità? Cosa si cela dietro i loro interessi e il loro silenzio? E cosa farà concretamente il governo cittadino per proteggere i suoi cittadini da questa imminente minaccia demoniaca? La Gazzetta dell'Avventuriero si impegna a seguire da vicino questa delicata vicenda e a fornire ulteriori informazioni appena disponibili.

Non piegati dalla politica e liberi da qualsiasi influenza, siamo però disponibili a pubblicare qui su queste pagine controrisposte e chiarimenti da parte delle Istituzioni, così come ulteriori testimonianze di questa losca faccenda.

Continuate a seguire la Gazzetta dell'Avventuriero per gli ultimi aggiornamenti su questa situazione inquietante. La vostra sicurezza è la nostra priorità.

[Dannarfulgrix Strambamente Crivojell](#)

I pericoli che non ti aspetti: i Babau

I Babau, sì, avete capito bene, come quelli delle storielle per i bambini, noti anche (tra cultisti dalle strane fissazioni) come orrori con un corno o morti d'ebano, sono un tipo di demone tamarro che si finge sia assassino sia reclutatore.

Questo orrore è alto circa due metri e pesa pochino, per questa altezza, difatti sono scheletrici e ricoperti da una pelle aderente, nera e coriacea. Una densa pasta rosso scuro viene buffata fuori dai loro pori disgustosi che sono sia scivolosi che acidi, e i loro artigli in particolare sono ricoperti di sangue, sporcizia e carne marcia, rendendoli disgustosi. I loro crani sono alti e lunghi, con orecchie a punta e mascelle piene di così tanti denti frastagliati che occupano metà della sua testa. Dalla parte posteriore del loro cranio sporge un'unica, lunga escrescenza simile ad un corno che sporge in avanti e verso il basso. Lo sguardo di un Babau è particolarmente minaccioso nonostante tutte queste cose assurde che li caratterizzano, al punto che i loro occhi tendono a

brillare di rosso.

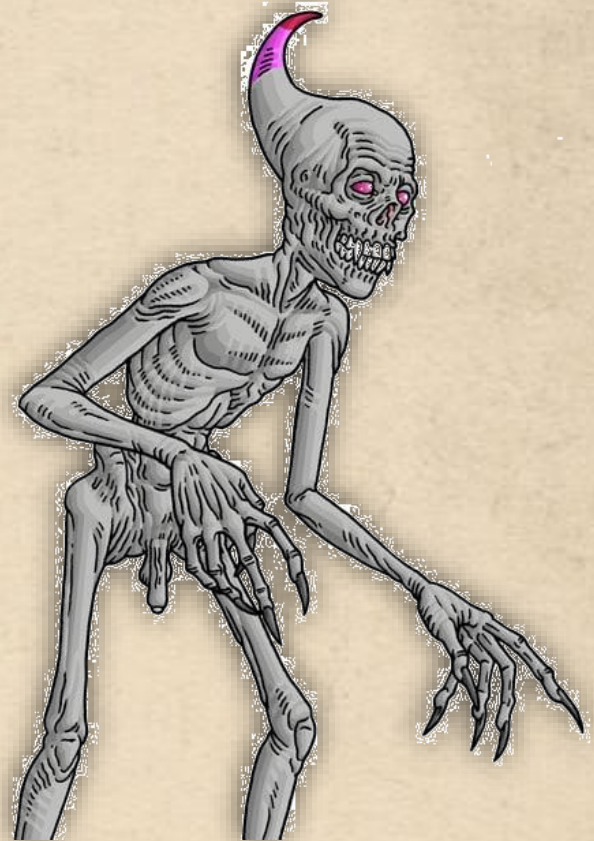
Abilità

Dicono che ogni arma che lo colpisca subisce danni di acido causati dalla poltiglia corrosiva e la durezza dell'arma non riduce questi danni, ma forse è solo un trucchetto per giustificare la cattiva qualità degli armamenti. I loro occhi possono produrre un effetto simile a un raggio che indebolisce la forza di qualsiasi bersaglio vicino. Pare che sappiano usare anche la magia. Nonostante i loro artigli siano affilati ed amano avventarsi dall'alto sui loro nemici, i Babau optano sempre per l'uso di armi, preferibilmente a due mani.

Particolarmente efficaci contro i Babau, sono le armi magiche in Ferro Freddo o votate al Bene al fine di superare lo strato corrosivo e la durezza della loro pelle.

O forse, si tratta di un'altra scusa degli armaioli.

[Il nostro collaboratore esclusivo, demonologo e diabolista.](#)



Animali fantastici e dove trovarli: Uccelli del Terrore



Veloci e furiosi, gli uccelli del terrore inseguono la preda con risoluta intensità, facendo a brandelli e divorando la carne calda con apparente entusiasmo. Questi grandi uccelli predatori incapaci di volare sono spesso all'apice nelle foreste primordiali e nelle praterie. Con formidabili becchi e artigli, massicci e affilati come rasoi, questi uccelli sventrano facilmente le creature con un solo colpo.

L'uccello del terrore è un rapace bipede alto 2,8 metri che pesa in media da 300 a 350 chilogrammi. Ha un corpo robusto ricoperto di piume sostenuto da lunghe zampe muscolose che utilizza per inseguire le prede.

Le sue ali in confronto sono relativamente piccole e ricoperte da macchie bianche. Queste ali vengono utilizzate solo nella cerimonia dell'accoppiamento. Il suo collo è lungo e soffice e termina con una testa priva di piume. Questa testa è per lo più coperta da un enorme becco simile a un'aquila che usa per fare a brandelli la preda.

Il colorito degli Uccelli del Terrore varia a seconda del territorio rivendicato da un branco. Se gli uccelli sono principalmente

predatori, il loro colorito corrisponde al terreno che cacciano per potersi camuffare meglio. Se agiscono più come spazzini, il loro colorito potrebbe essere più acceso. Durante una caccia un branco cerca di accerchiare le loro vittime. Quando la loro preda sembra meno consapevole, corrono per fiancheggiare lo sfortunato prima di provare ad afferrarlo col becco e correre via verso un luogo sicuro dove poterlo divorare.

Queste creature sono state occasionalmente avvistate nelle foreste della Costa, ulteriore motivo per il quale si consiglia di viaggiare sempre in gruppo. Non un segreto come diverse culture abbiano adottato queste bestie come cavalcature data la loro stazza e possanza.

Cosa non terribilmente difficile... se fatto dalla più tenera età.

-Elys Grancappello



Posta in gioco

«Punta più di quanto tu possa permetterti di perdere ed imparerai il gioco»
- Tadeus Rayonel

Vi è una squisita verità in questo piccolo lascito di Tadeus. Lascito che ci può far ben intuire quale potesse essere il peccato principale di quest'espertissimo giocatore d'azzardo. Ho studiato i suoi libri, così come ho provato a entrare nella sua mentalità. Ispirante quanto terrificante. Tralasciando questi aspetti, oggi vi scrivo per ricordarvi quanto sia importante stabilire prima di tutto dentro di sé qual'è la reale posta in gioco, in ogni situazione. Se dovessimo quindi applicare la regola di Tadeus, l'unico modo per apprendere il gioco sarebbe quella di puntare più di quanto possiamo realmente permetterci di perdere. Seguendo questo filo, continuando su un piano logico, dovremmo necessariamente rischiare. Non è forse questa l'essenza del gioco d'azzardo: il rischio? Tymora e Beshaba si alternano in una danza contorta e misteriosa, alchemica. Il giocatore si affida dopo tutto alla fortuna, ma si aspetta, ed è infelice farlo, che la sua Gemella reagisca di conseguenza, in favore di un maggior equilibrio. Un giocatore deve anche, obbligatoriamente, essere pronto a perdere, non è così? Posso quindi prendermi la licenza - forse presuntuosa - di fornirvi una versione alternativa della citazione sovrastante: «Rischia più di quanto saresti disposto a fare e di fronte al pericolo della perdita, il gioco ti si rivelerà per quello che è!»

Vi lascio con un indovinello. Sono fiduciosa che lo stesso possa aiutarvi a comprendere meglio cosa Tadeus volesse dire e per quale motivo ho voluto rendervene partecipi. Ogni azione è un

azzardo, se la posta in gioco è alta:

Indovinello:

Un padre di famiglia, ormai in là con gli anni, decise di cedere una quantità considerevole di argento e gemme, direttamente dalla sua cassaforte, al figlio che gli avesse raccontato la bugia più sagace. 10 Gemme e il valore di 20 monete d'oro in Argento. Il primo a rivolgersi fu il figlio maggiore. Disse di essere riuscito a toccare la luna con un dito. Non contento il padre lo escluse dalla competizione. Venne il turno del secondogenito il quale gli disse di riuscire a camminare in mezzo al fuoco senza bruciarsi. Stufò, il padre, è quasi sul punto di mollare e lasciar perdere quando intervenne il figlio più piccolo. A quel punto il padre fu costretto a donargli l'argento e le gemme, come promesso. Cosa disse il terzogenito al padre, tanto da assicurarsi strategicamente la vittoria?

-Triskin

p.s. per mandarmi le vostre risposte, scrivete una lettera e lasciatela al proprietario della Maschera della Pietra Lunare. Indirizzatela a me, Triskin e saprete se sarete stati sufficientemente arguti.

NOTA DELL'EDITORE: Ricco premio grazie agli sponsor del quotidiano per il (o i, a discrezione) vincitore.

OFF: inviare le risposte a DM Rilla, le inoltrò poi io!

Baldur's Gate nel caos

URGENTE! È notizia di queste ore qualcosa che ha il potenziale per scuotere gli equilibri di tutta la Costa della Spada: IL GRAN DUCA ENTAR SILVERSHIELD DI BALDUR'S GATE È STATO ASSASSINATO! La città questa mattina si è svegliata profondamente colpita da questa greve notizia, e l'incertezza e la rabbia per l'orribile gesto sono montate con il passare delle ore con folle che si sono radunate nelle piazze alla ricerca di giustizia. Il Gran Duca Eltan del Pugno Fiammeggiante ha dovuto impiegare le proprie forze per placare la folla che però si è ritirata solo dopo gli annunci di Savrevok Anchev, capo del gruppo mercantile del Trono di Ferro, che ha annunciato la morte dei capi locali della compagnia ed il suo prenderne in carico i ruoli, rivelando che i colpevoli paiono i Ladri d'Ombra dell'Amn, con l'obiettivo di diffondere il caos in città per garantire un clima più fertile ad un'invasione Amnian e che i colpevoli di entrambi i crimini erano già stati catturati e rinchiusi nelle segrete di Candlekeep, dove erano fuggiti, in attesa di un clima adatto al loro trasporto e giudizio in città. Tra i colpevoli il popolo è stato fortemente colpito di sapere del

coinvolgimento del giovane Abdel Adrian, figlio adottivo del deceduto Goren di cui vi parlammo il mese scorso e a cui ora si imputa l'assassinio, che nell'ultimo mese stava salendo agli onori della cronaca per aver sgominati diversi gruppi di banditi intorno alla città. Anchev ha rivelato che la cosa era probabilmente un piano per ottenere il riconoscimento del governo cittadino ed avvicinarsi al Gran Duca proprio per questa occasione rivelando l'ascendenza divina del ragazzo, ovvero che egli è figlio del defunto Dio dell'Omicidio, Bhaal, intenzionato a riportare alla vita il padre offrendogli il sangue derivato dalla guerra scaturita da questo omicidio. Savrevok ha concluso il suo intervento assicurando il totale supporto del Trono di Ferro alla città e con la folla che ha acclamato il nome dell'uomo. All'inferno degli ambienti politici il nome del giovane Anchev non è nuovo e, dopo questo intervento, di sicuro girerà con ancora più forza, soprattutto in una situazione delicata in cui la città deve scegliere un nuovo Gran Duca con un piede già in guerra.

[Izades Barakov](#)

E adesso?

Da mesi vi raccontavamo le nostre perplessità circa avvistamenti preoccupanti nel bosco di Neverwinter. Cacciatori, esploratori e druidi da noi incontrati ci hanno raccontato i problemi da tempo presenti e che non trovavano risoluzione effettiva. Tumulto nei pressi del vulcano, nelle acque, nei cieli con l'avvistamento di una grande aquila "nata nei tuoni" e della cenere che a tratti ha ricordato quella dall'Hotenow di ormai anni fa. Qualche contaminante forse o magari una precisa volontà di qualcuno intento a minare l'Equilibrio così caro ai Circoli Druidici. Ebbene, dopo mesi di tribolazione, nelle scorse notti avrete forse notato un lampo nel cielo particolarmente duraturo e persistente. Fonti non ancora sicure parlano di una terribile esplosione avvenuta per contrasto

tra elementi o chissà, forse proprio di elementali. L'energia scaturita dall'impatto è ancora oggi presente, a distanza di giorni, al punto da consigliarvi di non avvicinarvi per nessun motivo prima che l'area non sia stata messa in sicurezza. Il Circolo dell'Anello di Spade pare si stia muovendo in tale direzione, ma nessuno di loro ha voluto rilasciare a noi qualche dichiarazione. Che i problemi siano finiti o appena iniziati... lo scopriremo presto, la sola cosa certa è la nostra presenza sul posto, vigileremo ed informeremo affinché voi lettori siate sempre consapevoli di quanto ci accade intorno. Per chi lavora nel Bosco di Neverwinter è consigliato indossare un cappello di legno in vendita all'Unicorno Nero al modico prezzo di 5 pezzi di argento. Approfittatene subito!

[Kaalia](#)

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.

Le ricette di Madama Genoveffa

Pozione Ghiacciata Trolliana

Preparati a sperimentare una bevanda sorprendente e insolita con la Pozione Ghiacciata Trolliana. Questa bevanda unica combina gli ingredienti più strani e discutibili provenienti dal regno dei troll, promettendo di rinfrescare i tuoi sensi in un modo tutto particolare.

Ingredienti:

- 1 occhio di troll (fresco o conservato in salamoia)
- 3 tentacoli di kraken (essiccati e sminuzzati)
- 1 cucchiaino di fiele di drago (attenzione: estremamente amaro)
- Succo di 2 limoni (per bilanciare i sapori forti)
- 4 foglie di menta (per una nota di freschezza)
- 2 cucchiaini di sciroppo di mandorle fessiche (per un tocco dolce e velenoso)
- Ghiaccio tritato q.b.

Preparazione:

1. Inizia aggiungendo l'occhio di troll e i tentacoli di kraken in un frullatore o un mortaio. Trita gli ingredienti finemente fino a ottenere una consistenza omogenea e pastosa.
2. Trasferisci la miscela in una ciotola e aggiungi il fiele di drago. Mescola bene fino a incorporare tutti gli ingredienti.
3. Spremi il succo di limoni freschi e aggiungilo alla miscela insieme alle foglie di menta. Mescola nuovamente

per amalgamare tutti i sapori.

4. Aggiungi lo sciroppo di mandorle fessiche per addolcire la bevanda. Assicurati di dosarlo con attenzione, poiché può essere molto velenoso se usato in eccesso.

5. Prepara dei bicchieri alti e riempi con del ghiaccio tritato. Versa la Pozione Ghiacciata Trolliana sui cubetti di ghiaccio e mescola delicatamente con un cucchiaino.

6. Servi la bevanda decorando i bicchieri con una foglia di menta fresca e, se desideri, un'aggiunta di fiele di drago come tocco finale.

Nota: La Pozione Ghiacciata Trolliana potrebbe non essere adatta a tutti i palati. Assicurati di avvertire i tuoi commensali dell'origine particolare degli ingredienti prima di servirla. Bevi con cautela e preparati a un'esperienza unica!

Che tu sia un avventuriero audace o solo curioso di provare nuovi sapori, la Pozione Ghiacciata Trolliana sarà sicuramente un'esperienza indimenticabile. Sperimenta questa bevanda fuori dal comune e stupisci i tuoi amici con un tocco di magia culinaria!



Incendio, combattimento e mistero nel cuore della notte.

Neverwinter – Ottavo giorno della Seconda decade di Mirtul. La tranquillità della notte nelle campagne di Neverwinter è stata bruscamente interrotta per un duo di avventurieri che ha assistito a uno strano e inquietante evento. Mentre discutevano, la loro attenzione è stata catturata da un carro che si avvicinava lentamente lungo la strada principale. Ma ciò che sembrava un semplice incidente si è trasformato in una scena di puro terrore quando un grosso incendio è divampato all'improvviso e le urla disperate di una giovane donna si sono mescolate al crepito delle fiamme, spingendo i due eroi ad

intervenire velocemente. Hanno cercato di spegnere l'incendio con tutte le loro forze, ma nonostante i loro sforzi, solo una parte delle fiamme è stata domata. Nel frattempo, movimenti sospetti nei dintorni, hanno portato alla scoperta che qualcosa di sinistro si aggirava tra le ombre circostanti. Un enorme canide dal pelo nero è emerso dall'oscurità, mostrando tutta la sua aggressività e preparandosi a sferrare il suo attacco. Lo scontro che ne è seguito è stato intenso e pericoloso. Con frecce che fendevano l'aria, spade sguainate e magie lanciate, i due avventurieri hanno lottato con tutte le loro forze

contro un feroce Segugio di Nessus e nonostante l'avversario fosse potente e pericoloso, la determinazione della coppia è stata inarrestabile. Finalmente, dopo un'ardua battaglia, sono riusciti ad abbattere la creatura mostruosa, ma il mistero non si è ancora risolto. Mentre una pioggia leggera iniziava a scendere dal cielo, aiutando a dissipare l'incendio che aveva divorato il carro, i due avventurieri si sono resi conto dell'orrore che si celava tra le fiamme. Corpi arsi e dilaniati di due individui hanno fatto emergere ulteriori domande: chi erano queste persone e cosa li aveva portati a una fine così terribile? Le

nostre fonti ci rivelano come i Manti si siano messi subito all'opera per districare questo fumoso mistero. Neverwinter non sembra volersi arrendere di fronte a tali minacce, ma invece si rafforza e combatte insieme per garantire la sicurezza e la prosperità di tutti i suoi abitanti. I Manti e gli avventurieri coraggiosi sono pronti a fronteggiare qualsiasi sfida possa presentarsi, difendendo la città e le sue campagne da qualsiasi minaccia che osi sfidarle.