



# Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 15/1368

Nono (2<sup>a</sup> Decade) Marphenot «Foglie Cadute» - 1368 CV

PREZZO 3 m.a.

## Brilla, piccola stella - Invasione

Son passati i primi sette giorni.

La guerra incalza, le terre selvagge martoriate dall'invasione demoniaca sono quasi irriconoscibili.

Lugubri lamenti si innalzano dai boschi e dalle campagne. Quelli che un tempo erano terre coltivate appaiono come una ferita lorda ed infetta, il terriccio macchiato di sangue, cadaveri sparsi sul terreno con attorno bestie da incubo che banchettano.

Mascelle che masticano.

Un vecchio mulino ruota ancora per inerzia con sopra appesi dei corpi trafitti da crudeli rostri rugginosi.

Una pioggia di animali cadono dal cielo, fatti a pezzi, risucchiati di ogni linfa vitale mentre grossi mosconi dal volto sinistro ed umanoide ronzano a sciami imperlando le fronde con cupe nidificazioni.

All'inferno delle mura la situazione è più sicura. Sia Neverwinter che Port Llast reggono, ma una simile strategia difensiva non può funzionare. I demoni sciamano, corrodono, divorano, uccidono, frucidano, infestano.

Uscire per l'esplorazione non è mai stato così complicato e nugoli di ranger e battipista fanno il possibile per racimolare anche la più piccola informazione.

Non sempre ci riescono.



Non sempre tornano a casa. Ed i campanili?

Le campane messe su per suonare.. facciono. Questo perché dopo la prima ondata, non sono stati molti i demoni ad incalzare le mura. Si sono tenuti per lo più nelle terre esterne, ma il malcontento è cresciuto.

Contadini, popolani, cittadini, lavoratori, agricoltori, fabbri, sarti, falegnami, massaie con i loro bamini.

Il sussurro spinto dalla paura genera rabbia. Rabbia contro coloro che dovrebbero salvarli. Il popolino, si sa, è volubile quando è in pericolo. Il terrore di poter perdere una persona cara sa essere lancinante.

E in questa baraonda di terrore e paura.. un mormorio che giunge da un tipo di tenebra molto più ovattata. Un sussurro che soffia nelle orecchie di coloro che hanno paura.

Dove la prima invasione dei Demoni è stata corrosiva come un'ondata d'acido,

votata unicamente alla distruzione pura e senza fronzoli..

..l'invasione dei diavoli giunge come una calda carezza, come il bacio di un amante, come un balsamo su un ematoma.

Le campane non suonano. Come potrebbero? Non vi sono efferate bestie nere dai lunghi artigli a grattare contro le mura, non vi sono ruggiffi o lamenti di creature uscite fuori da un incubo.

Solo dei sussurri.. soffiati alle orecchie di gente comune.

Ma cosa succede quando offri a qualcuno un potere indicibile? Qualcosa che sino a prima avevano soltanto sperato di possedere?

Quante volte salvati da avventurieri troppo boriosi? Quante volte altri hanno salvato la loro vita, o peggio ancora hanno fallito miseramente nel tentare?

E soprattutto.. quanto è delizioso il bacio del potere?

Quegli stessi sussurri si

fanno più arditi. Oggi è un semplice demone ricacciato nelle tenebre, domani qualcuno di innocente.

Ovunque si percepiscono mutamenti. Molti di coloro che erano considerati gente comune hanno iniziato a manifestare.. "Poteri",

"Peculiarità" e ad usarli nel modo peggiore. Molteplici gli avvistamenti da parte delle guardie cittadine di Neverwinter e Port Llast, coloro che ben presto prenderanno il nome di "Baciati dai Nove Inferi".

E' così difficile combattere contro un nemico invisibile.

Eppure.. dalle titaniche mura di Castel Never, una scintilla di reazione. Un editto che giunge come un maglio schiantato sull'incudine.

Un incontro al vertice.

Un'assemblea tra le personalità più importanti. Proprio nel punto in cui la stella cometa si è posata dolcemente, su quei torrioni inespugnabili.

I cancelli di Castel Never vengono aperti. Un modo per pianificare un contrattacco.

Il tempo della difesa.. è finito.

Frotte di cavalieri, avventurieri, persino delegazioni esterne che giungono per unificare la saggezza di tutti e pianificare una contro offensiva.

*-DM Illysién Maeqrifth*



## Da predatori a prede

I predoni delle montagne, che nel mese scorso hanno spinto le loro incursioni nel bosco di Neverwinter e nelle zone immediatamente vicine, adesso sono completamente scomparsi. Le speculazioni dicono che ironicamente ciò che li proteggeva in tempo di pace si sia rivelato proprio ciò che li ha esposti all'attacco inatteso di Diavoli e Demoni: le loro posizioni isolate da cui fendevano imboscate e assalti agli ignari viaggiatori li hanno fatti trovare prede di nemici decisamente più potenti e crudeli di loro, per cui non erano minimamente pronti, precludendo loro la possibilità di chiedere aiuto o fuggire verso i centri abitati che meglio hanno retto l'attacco ultraterreno. Si dice che i guerrieri più esperti, quelli che hanno saputo sfruttare la copertura che la Foresta di Neverwinter ha potuto offrire loro, siano

sopravvissuti e abbiano proposto una insolita alleanza con l'Anello di Spade facendo leva sulle circostanze disperate, riuscendo a mettere da parte le ostilità dell'Organizzazione per affrontare una minaccia più grande e comune a tutti. L'Anello tiene a precisare che questa non è altro che una tregua temporanea: i saccheggiatori e i criminali saranno allontanati nel momento in cui questo stato di emergenza cesserà, in quanto lo scopo dell'Anello deve rimanere quello di proteggere le selve e i loro segreti. E' proprio vero che momenti disperati generano strani accordi...!

[-DM Steffan dei Ruadhan,  
Caposquadra di Port Llast](#)



## Animali fantastici e dove trovarli: le Annis

Una improvvisa foschia, una via illuminata solamente da un pallido raggio di luna, ed una gobba figura che vi cammina incontro. Forse un po' troppo alta, per essere una sperduta vecchietta... Se mai doveste trovarvi dinanzi ad uno scenario simile, non esitate nemmeno per un istante, o lettori: correte dalla parte opposta... sperando che non sia troppo tardi.

Molte sono le creature che a questo mondo si divertono traendo le fila delle vite degli umani, ma poche insidiose quanto le streghe: orride e secche figure rassomiglianti ad anziane donne, queste umanoidi mostruose sono dotate di una forza insospettabile, poteri arcani innati, e una malizia fuori da ogni confine per mettere a frutto le loro capacità nel più distruttivo dei modi, ed ancor più quando tre di esse si riuniscono a formare una Congrega.

Capricciose, manipolatrici, false: non spendete pietà per queste figlie della notte, perché mai ne riceverete.

Tra le streghe native del nostro Piano, la più malevola e brutale che possiate incontrare è forse la Annis: una raccapricciante figura ingobbita, alta quanto due uomini, artigli affilati come lame ed una lurida dentatura annerita per ridere del dolore delle sue vittime. Più

famiglie di quante se ne possono contare sono state messe in ginocchio, per decenni maledette dalla tirannia di una Annis, per il solo errore di averne incrociato la strada. Queste streghe sono solite camuffare il loro aspetto, apparendo come umanoidi sorprendentemente alti, o imponenti giganti delle frontiere selvagge, e sfruttare la loro capacità innata di generare una nebbia magica per confondere le loro prede prima di

fale a pezzi con la loro forza sovrumana.

L'ultimo avvistamento di una Annis tra le mura di Neverwinter risale ad una notte di Ches di ormai due anni fa, data in cui l'infida megera incontrò la sua fine.

Dicono che un fulmine non colpisca mai due volte lo stesso luogo. Noi vi diciamo: nella foschia... non indugiate troppo a lungo.

[-Elys "Grancappello"](#)



## La Posta dello Gnomo

Caro Lettore,

Sto osservando i tempi moderni con un senso di malinconia. Oggi, la gioventù sembra smarrita, incapace di apprezzare le tradizioni e il rispetto per gli anziani.

Troppo spesso vedo giovani che ignorano la saggezza degli anziani. Eppure, le generazioni passate hanno tanto da insegnare.

Ero giovane una volta, e ho imparato molto dagli anziani. È un privilegio ascoltare le loro storie, una fonte di saggezza inesauribile.

Forse la frenesia della vita moderna ha offuscato la visione.

Forse il mondo può far dimenticare il valore delle parole degli anziani.

Alla fine, la conoscenza passata di generazione in generazione è un tesoro. Non dovremmo mai dimenticarlo.

Nelle esperienze degli anziani si trova un tesoro di saggezza.

I loro racconti sono come mappe per navigare nelle acque agitate della vita.

Ogni lezione che ho imparato dai più anziani è un dono.

Spero che questa lettera serva da promemoria.

Ora, mio caro Lettore, rifletti sul valore delle parole degli anziani.

[-L.N.V.](#)



## Nel nome di Ilmater!



Nostri amati lettori, diamo voce all'appello dei Templi di Neverwinter che lavorano senza sosta da quando la nuova minaccia è apparsa per rifornire gendarmerie, botteghe, armaioli di strumenti utili a distruggere e scacciare le forze maligne. Incensieri di consacrazione, pergamene arcane e divine, ampole di acqua santa sono le principali creazioni per far arretrare questo male e non farlo giungere in città. Qualcosa però rischia di intopparsi nella loro distribuzione e sono aperte richieste per scortare questi carichi e raggiungere luoghi in cui arrivare con un carro potrebbe essere difficile di questi tempi.

Per ulteriori informazioni potete rivolgervi al Tempio della Triade e chiedere di padre Sorato che si sta occupando della distribuzione. Aspiranti eroi o mercenari che siate non esitate perché la sopravvivenza di molti dipende da voi e le possibilità di guadagno ci risultano essere notevoli. Date giustizia a questa terra, combattete per essa qualunque sia il vostro scopo o il vostro interesse. Ve ne saremo comunque grati.

[DM Kaalia](#)

## I Maligni non conoscono il riposo

Neverwinter, una città conosciuta in tutta la regione per la sua bellezza e il suo rigore, ancora una volta si trova presa fra due fuochi, e i bassifondi di Neverwinter aggravano una situazione già delicatissima, versando in uno stato di crisi senza precedenti. Il debole stato dei bassifondi di Neverwinter è una questione che è emersa dopo l'attacco Drowish e già da allora si è dimostrata una macchia sulla reputazione della città incredibilmente difficile da nascondere, ma mai come adesso si teme per la sicurezza della città: i bassifondi di Neverwinter sono da tempo il fulcro di problemi socio-economici ma la popolazione che abita in queste zone sta vedendo un aumento della criminalità che preoccupa i benpensanti di Lagonero e del distretto del Porto, specie adesso che i Mantí Grigi e gli avventurieri sono impegnati in ben

altre e più pressanti questioni. Nel buio, però, una scintilla brilla più forte: per mantenere coesa la popolazione almeno nello spirito, i sermoni dei sacerdoti e degli uomini di fede si sono fatti ogni giorno più sentiti e diffusi. Le autorità confidano nella fede che i Neveriani hanno sempre riposto nella Triade, in Lathander, e negli dei della Luce, ma il panico e il terrore che hanno dilagato suggeriscono ai più un'altra ricostruzione: che le Chiese abbiano timore che quella povertà e quel malcontento possano fornire terreno fertile per proselitismo demoniaco o diabolico?

[-DM Steffan dei Ruadhan,  
Caposquadra di Port Llast](#)

## Perle ai porci

Non è solo un modo di dire! Nel secondo giorno della prima decade del mese di Marphenot uno dei maiali della famosa locanda Il Miele Bianco è morto. Nulla di strano e tanto di guadagnato per i clienti che hanno visto servirsi nei giorni seguenti qualche pietanza saporita e.. decisamente più ricca! Pare infatti che la causa del decesso sia stata causata dall'ingestione di ostriche andate a mele e che alcune di esse contenessero delle perle che sono state rinvenute nell'intestino

dell'animale. A detta dell'oste, persona di ottima reputazione, erano tutte sbriciolate e digerite e han contribuito al buon sapore delle carni servite presso la sua locanda. C'è chi si chiede però come mai siano spariti tutti i maiali dal recinto in questa stagione dell'anno e perchè la moglie dell'oste sia stata vista con una nuova collana di sfere perlacee.

[-DM Skarn Bloodygate](#)

## Un nuovo Signore delle Vette

Dopo mesi di attesa e di ponderazione alcune settimane fa la guerra annunciata fra Oblund Molte Frece e i giganti di Dark Arrow Keep è infuriata al calar della sera di una giornata apparentemente normale. Dalle osservazioni condotte pare che il gruppo mercenario dell'orog Gronk Pugno Ferro sia emerso ad un lancio di pietra dalla fortezza da un cunicolo sottostante la cosiddetta Torre Frecciasorta, una vecchia torre di vedetta, e abbia da lì lanciato l'assalto a Dark Arrow Keep. Scelta che però non ha pagato e poco lungimirante, visto che la truppa è

stata annichilita dal controattacco dei giganti, costringendo l'intera forza di Oblund a mobilitarsi sotto la grandinata di massi lanciata dai discendenti di Annam.

È stata solo la prodezza in battaglia di Oblund, che alcuni testimoni hanno definito "un'incarnazione di Gruumsh" sul campo, che ha evitato la disfatta della sua orda, massacrando innumerevoli giganti e scardinando a colpi d'ascia le porte della fortezza e permettendo alle truppe di sciamare all'interno scacciando i nemici e occupando Dark Arrow Keep.

Oblund si è quindi insediato e, i sopralluoghi delle avanguardie naniche, hanno ammesso che sarà pressoché impossibile scalarlo, le truppe del signore della guerra orchesco sono galvanizzate e ben arroccate, e si sono rafforzate probabilmente integrando altre tribù del Dorso accorse alla notizia del successo.

Il Nord dovrà quindi far fronte anche a questo nuovo potere.

Intanto i giganti, scacciati dal forte, hanno migrato a sud, andando a contendersi il territorio con giganti delle colline e troll su monti più

bassi. Gli esperti prevedono che la forza militare delle creature e l'Ordning costringerà le creature nate a migrare, probabilmente nelle vicine pianure e colline, i cavalieri di Nesmé, a fronte di queste notizie, hanno già iniziato a preparare le contromisure per convivere con questa nuova ondata di creature

[-DM Grevan Duskreaver](#)



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

### Salmone Grigliato con Salsa agli Occhi di Beholder

Le Patate Scintillanti dei Coboldi sono un contorno affascinante, nato dalla creatività culinaria di queste creature minacciose di Faerun. Questo piatto è tanto gustoso quanto sorprendente.

#### Ingredienti:

- 4 patate medie
- 2 cucchiaini di burro di yak verde (o burro normale)
- 1/2 tazza di scaglie di smeraldo (puoi sostituire con scaglie di formaggio)
- 2 cucchiaini di foglie di coriandolo fresco, tritate
- Sale e pepe nero, q.b.
- 1 cucchiaino di polvere di cuore di drago (per un tocco piccante opzionale)

#### Preparazione:

1. Preriscalda il forno a circa 200°C.
2. Sbuccia e taglia le patate a fette sottili. Puoi utilizzare uno strumento magico per ottenere fette sottili e uniformi.
3. Sciogli il burro di yak verde in una casseruola a fuoco medio o utilizza del burro normale se non riesci a procurarti quello dei Coboldi.
4. Disponi le fette di patate su una teglia da forno e spennizza il burro fuso sopra di esse. Aggiungi sale, pepe nero e la polvere di cuore di drago se desideri un tocco piccante.

5. Inforna le patate nel forno preriscaldato e cuocile per circa 20-25 minuti o fino a quando diventano dorate e croccanti.
6. Quando le patate sono pronte, togli la teglia dal forno e cospargile con le scaglie di smeraldo (o scaglie di formaggio) in modo che si sciolgano leggermente sulla superficie calda.
7. Prima di servire, guarnisci con le foglie di coriandolo fresco per un tocco di freschezza.

**Nota:** Queste Patate Scintillanti dei Coboldi sono un contorno accattivante che delizierà gli amanti dell'avventura e della cucina fantastica. Il loro aspetto dorato e le scaglie scintillanti aggiungeranno un tocco magico al tuo prossimo pasto!



## Editoriale – La Gazzetta dell'Avventuriero cambia casa

Cari lettori coraggiosi, Oggi ci rivolgiamo a voi con un annuncio di portata considerevole, una mossa coraggiosa per proteggere la verità, la libertà di stampa e l'orgoglio della Gazzetta dell'Avventuriero. È con spirito di determinazione e indomito coraggio che vi informiamo del nostro trasferimento a Waterdeep, la fiorente gemma della Costa delle Spade.

Ma perché questo trasloco, vi chiederete? Perché, come avrete sentito nei corridoi delle taverne e in sussurri nascosti, ci sono stati dei

poteri oscuri che cercano di offuscare la verità e imbavagliare la voce libera del giornalismo avventuroso. Non conosciamo le identità di questi oscuri nemici, ma una cosa è certa: non ci lasceremo intimidire e non ci zittiremo!

Il negozio delle Meraviglie Meccaniche di Neverwinter, il luogo che ci ha ospitato finora, sarà comunque un punto focale della nostra operazione, con rotative e un piccolo ufficietto di servizio. Ma è a Waterdeep che il cuore della Gazzetta dell'Avventuriero batterà con ancora più forza. Lì, avremo una redazione

all'avanguardia, pronta a investigare, a sfidare il potere e a rivelare la verità.

La nostra missione non cambierà: continueremo a portarvi notizie avvincenti, storie intriganti e la saggezza che solo l'esperienza delle avventure può offrire. La Gazzetta dell'Avventuriero non si piegherà mai di fronte a minacce o intimidazioni. Restiamo impegnati nella nostra causa, pronti a illuminare anche gli angoli più oscuri di Faerun.

Siate certi che continueremo a lottare per la verità, a mettere in

discussione il potere e a servire come voce dei coraggiosi avventurieri di Faerun. La Gazzetta dell'Avventuriero rimarrà una fiamma ardente che non si spegnerà mai!

Con indomito coraggio,

Il vostro Gnomastro

[-Dannarfulgrix Strambamente](#)

[Crivojobell](#)