



Gazzetta dell'Avventuriero



NO. 16/1368

Settimo (2^a Decade) Uktar «La Decomposizione» - 1368 CV

PREZZO 3 m.a.

Brilla, piccola stella

Le campane risuonano
Un rintocco, poi due.. poi..
inizia a piovere sangue che
infesta la città, le terre, tutto.
E poi il terzo rintocco. Un urlo
dai bastioni. L'assemblea
ancora in corso, quando le
vedette annunciano l'affacco
dei demoni.
Una nuova invasione. Un
nuovo sciame.
Da ovunque si imbracciano le
armi. Combattenti, soldati,
eroi. Tra le strade sciamano.
Che sia la furia della
Frederimorach che risponde
alla chiamata. Che siano i

Manti Grigi che imbracciano
le lame, o bombardano a
fappeto. Che sia la Fratellanza
della Fenice che risponde con
le loro magie. Che sia l'Anello
di Spade e le loro frecce. Che
sia la stessa Port LLast.
I demoni sciamano,
corrodono ed invadono
schiantandosi contro le mura.
Nessun tentativo di aggirarle,
ma di travolgerle, tentando di
buttarle giù.
Una cometa sfreccia da
Castel Never, raggiunge le
mura ad Est e piomba tra le
file demoniache

schiantandosi come una
supernova.
L'urlo di Beatrice è rabbioso
e potente. Ovunque afforno a
se le creature demoniache
vengono polverizzate,
disintegrandosi in uno
sfavillante incendio di fuoco
blu. Le creature demoniache
ed infernali si separano da
lei, come se fosse qualcosa
da cui stare lontani. La
pioggia di sangue aumenta,
poi un'esplosione di ossa e
cenere. Dei volfi che
torturano il suolo fino ad
emergere come orripinati

bocche arricchite da un
dualismo crudele.
Le figure che emergono sono
una rappresentazione fatta di
fiamme e carne di un
enorme demone zannuto,
fiamme sgargianti, una lama
infuocata che fende l'aria,
strati di bocche urlanti che lo
attorniano vomitando
indecenze, rabbia,
disperazione.
"Vedo che sei ancora viva,
Solar. Avrei dovuto strapparti
il cuore tempo fa."
[continua a pag. 2]

L'Intrappolatore di Anime, suggestione o realtà?

Nella cruenta e caotica guerra
tra demoni e diavoli che ha
scosso le fondamenta della
Costa della Spada, un oscuro
spirito è emerso, catturando
l'attenzione di molti avventurieri
e gettando un'ombra ancora più
sinistra su questo già tetro
scenario.
Lo spirito, già noto tra gli
abitanti delle campagne come
"L'intrappolatore di Anime" è
ornato a riempire i racconti. Si
dice che si manifesti con
un'aura oscura e un lamento
acuto e inquietante apparendo
come un'ombra senza forma né
sostanza. La sua presenza ha
fatto riemergere antiche
leggende, trasmesse di
generazione, mentre i racconti
sulle sue caccie si diffondono
come un fuoco selvaggio.
Durante la guerra tra demoni e
diavoli, la fame di potere e il
desiderio di anime degli esseri
ultraferreni hanno portato a uno
sconvolgimento degli equilibri

naturali. Molti animali, una volta
al sicuro nei loro habitat, sono
stati costretti a fuggire per
sfuggire alla violenza e alla
distruzione che ha colpito
l'intera zona. È in questo
contesto di terrore e incertezza
che lo Spirito Intrappolatore di
Anime ha iniziato la sua caccia
spietata.
Le testimonianze raccontano di
animali scomparsi
misteriosamente, il cui destino
sembra essere legato all'oscura
presenza dello Spirito. Alcuni
credono che lo Spirito sia un
emissario degli stessi demoni o
diavoli, un'entità che si nutre
delle anime degli innocenti per
rafforzare il proprio potere,
ridestatosi grazie agli ultimi
eventi. Altri sostengono che lo
Spirito sia una sorta di
giustiziere, un essere che
punisce coloro che hanno
partecipato attivamente alla
guerra, indipendentemente dalla
loro fazione. Le leggende di

Thundertree sono piene di
racconti di incontri con lo
Spirito. Alcuni hanno descritto
visioni spettrali di occhi luminosi
che li fissavano dall'oscurità,
mentre altri hanno raccontato di
averci addirittura parlato. La
paura e il rispetto per questa
entità oscura si sono radicati
profondamente nella cultura del
villaggio di taglialegna, aggiun-
gendo un elemento di terrore
alla già cupa atmosfera della

guerra tra demoni e diavoli.
Mentre la guerra si trascina, la
gente si chiede se ci sia una fine
in vista per lo Spirito
Intrappolatore di Anime. La sua
presenza continua a gettare
un'ulteriore ombra minacciosa
sulla vita quotidiana, ma solo il
tempo saprà dirci se questa
oscura entità è parte dei piani
abissali infernali o persisterà
oltre la fine della guerra.

-DM Roswin



Brilla, piccola stella

[...continua da pag. 1] Dall'altra parte invece? Dove le ombre sono più fitte ed oscure, i diavoli ringhiano e soverchiano il terreno lasciando spazio ad un prolungamento di quella stessa tenebra. I contorni di quel viso del tutto adombrato, seduto su un trono fatto di ossa marcite, di animel urlanti corrose dal fuoco stesso degli inferi. Una mano che delicata ed artigliata ondeggia un calice di vino. Il nettare, rosso come il sangue, dondola danzando da una parte all'altra del bicchiere.

«Di cosa mi stai accusando, mia cara? Di aver offerto un'opportunità a queste anime invereconde? E' forse colpa mia se la loro frustrazione è talmente grande da.. essersi concessi ad un sussurro più lieto ed armonico?»

Beatrice li fissa con astio, odio atavico di tre fazioni che compongono la perfetta composizione di un triangolo equilatero. Ognuno all'esterno degli altri.



Il dialogo tra i tre non è comprensibile ai comuni mortali. Ma quando finisce c'è un buio improvviso. Le ossa ed il fuoco di Imnos viene assorbito dalla terra. Le tenebre e le ombre di Caronte svaniscono lasciando spazio di nuovo a quelle orde.

La battaglia che seguirà sarà ancora più pesante della precedente. Ovunque diavoli e demoni pervadono e sibilano come frecce scoccate da due

balestre dalla prospettiva completamente diversa.

La pioggia di sangue si fa incessante, ma Neverwinter.. resiste. Combatte come un tutt'uno.

Tra le strade le compagnie di avventurieri, cavalieri sotto diversi vessilli, lance spianate. Frece, spade ed arti magiche di avventurieri tutti verso un unico obiettivo. Forse spinti da motivazioni diversi, ma quell'invasione non lascia spazio a fraintendimenti:

I demoni ed i diavoli devono essere ricacciati e la regione purificata dal loro male.

Quanto tempo passa? Quanto dura quella singola battaglia?

L'ultimo cranio demoniaco conosce il sapore tagliente di una scure solo all'alba del giorno dopo, dove i timidi raggi del sole prendono il sopravvento su quella pioggia di sangue ed interiora.

Tutto all'improvviso si finge di un silenzio d'oltretomba.

Beatrice stessa, issatasi sopra le forze di difesa, distende le ali

piumate ed ormai macchiate di quel rosso vivido e lugubre.

"Non è finita, piccoli eroi. Ora comincia la guerra vera e propria. E' imperativo..

Imnos e Caronte.. DEVONO essere abbattuti.

E' il solo modo per porre fine a questa guerra.« pronuncia.

Con un singolo battito d'ali, la creatura angelica si libra tra i cieli e sfreccia ben oltre le campagne.

Afforno le truppe osservano quello scenario con un misto di espressioni.

Emozioni discordanti, come discordanti sono i sentimenti degli esseri pensanti.

Da Castel Never giungono nuovi edifici.

Ovunque nelle terre selvagge demoni e diavoli si scontrano furiosamente, ma non c'è più tempo per la difesa.

E' ora.. di attaccare.

-DM Illyssien Maequirith

Animali fantastici e dove trovarli: gli Imp

Gli Imp sono creature dalla fama terribile: losche, manipolatrici. Ma è tutto vero quel che si dice di loro? Scopriamolo insieme. Dicono anche che siano più deboli nelle gerarchie dei Diavoli. Generalmente il loro compito è quello di assistere nel corrompere i mortali e farli crescere per portarli a compiere atti malvagi, ma si tratta di illusioni create ad arte da creature demoniache nel corso dei secoli. Sono capaci di volare grazie ad

ali membranose e minacciare di pungerti con il loro pungiglione velenoso. Non uno dei veleni più potenti ma decisamente da evitare se non vuoi passare un cattivo quarto d'ora. Piccola e appuntite corna ad adornare le loro graziose e particolari

festoline ma tutto può variare a seconda della tipologia di creatura che ti trovi davanti. Molte volte si confondono come animali di campagna o volatili, per passare inosservati o non dare fastidio agli abitanti del Piano Materiale. Seppur dotati di capacità meno distruttive rispetto ad altri Diavoli, possono vantare una varietà di capacità magiche che li rende ottimi esploratori, diplomatici e commercianti.

Anche intermediari tra gli abitanti del piano materiale ed i più malvagi signori diabolici. Ricordate questi miei avvisi, soprattutto in questo nostro problematico periodo: potrebbero essere la vostra salvezza.

-DM Elys



Un dio thayan... sventura o gloria per il Thay?

Da qualche giorno una notizia serpeggia fra gli ambienti più cupi, un nuovo oscuro dio è acceso. Velsharoon, ex Mago Rosso e demilitch, che secoli orsono ebbe un'accesa faida per ottenere il ruolo di Zulkir della Necromanzia, perdendolo però in favore del suo rivale e a sua volta litch, Szass Tam che, ancora oggi, ricopre il ruolo. Il demilitch venne allora cacciato dal Thay e inseguito dai sicari dei Maghi Rossi...periti però per sua mano. Da allora la minaccia di questa creatura ha per secoli minato i Reami, e qualche anno fa il suo potere, secondo le voci corse fra gli avventurieri che avevano provato a contrastarlo, avevano raggiunto una soglia tale da garantirgli agli occhi di tutti il titolo di semidivinità...ma solo nelle ultime settimane quel potere si è

accreciuto ancora. La chiesa di Talos ha annunciato che il dio ha deciso di appoggiare la causa di Velsharoon e molti seguaci si sono convertiti a lui, garantendogli pienamente l'ingresso nel pantheon divino. Il suo potere ad ora è però limitato in quanto la sua sfera divina non è ancora ben chiara, è ovvio che il desiderio di chi lo segue ed è suo seguace per le scoperte operate nell'ambito necromantico desidera che il dio acquisisca il dominio sul portfolio della Necromanzia...ma è altrettanto vero che tale dominio è attualmente nelle mani di Cyric dopo la caduta di Myrkul. Si prospetta quindi un'aspra lotta fra i due se nulla capovolgerà questo equilibrio.

[-DM Grevan Duskreaver](#)



Cultisti dal mare

In preda alla disperazione per quanto sta avvenendo sulla Costa, ciascuno cerca conforto e rifugio nella propria fede. Alcuni più di altri, e in modi... decisamente ignobili. Ci è giunta notizia di un culto Umberlita che è stato smantellato dall'azione congiunta di una coppia di avventurieri, incaricati dal comune di Port Llast di difendere una imbarcazione carica di rifornimenti da Gundarlun dall'assalto di quelli che si presumeva fossero semplici pirati. Alcuni testimoni oculari hanno riferito che la masnada di bucanieri era guidata da una sacerdotessa dall'armatura nera come l'acqua più profonda, che è riuscita a fermare una nave intera con le sue sole forze blasfeme. I falchioni dei pirati hanno mietuto vittime tra l'equipaggio llastiano, ma gli sforzi congiunti dell'ex-corsaro Arnjolf "Acquarossa", il ritornato Ashram Bjornsson e l'alfiere Wjnfried

Morrison hanno impedito alla scorreria di concludersi con prigionieri, tributi e vittime sacrificali per la Regina delle Squaldrine. Alla sera, quando la Perla di Cristallo ha ormeggiato al porto di Llast, è stata festa fra i militari e i civili: carne essiccata, pesce affumicato e altre preziose vettovaglie dell'isola di Gundarlun sono state divise fra la popolazione affamata, permettendo di affrontare questo lungo assedio qualche giorno di più. C'è chi specula che fra le cale della costa al Nord di Port Llast ancora si annidi qualche congrega di sacrileghi cultisti devoti alle profondità marine, e che non aspettino altro che il momento giusto per colpire, ma per il momento è sicuro che nessun altro oserà affaccare le navi llastiane. Almeno per un po'.

[-DM Steffan dei Ruadhan](#)

Non c'è pace per la Costa

E' da un mese circa che molti degli abitanti della Costa della Spada, soprattutto nella parte sud della stessa, avranno iniziato a sentir parlare della Crociata Splendente, il collettivo riunitosi sotto l'egida Caelar Argent aasimar e paladina con la promessa di liberare le anime dei caduti durante la seconda guerra di Dragonspear dalle mani dei diavoli che l'avevano condotta.

Le nobili ragioni della donna si sono però presto scontrate con i metodi quantomeno discutibili e con i suoi fini ancor più preoccupanti, infatti il piano era quello di liberare le anime, ma per farlo la Signora Scintillante aveva intenzione di

aprire un portale per l'Averno utilizzando il sangue semidivino dell'eroe balduran Abdel Adrian, di cui il nostro giornale ha già parlato in precedenza, e che è sfuggito ad un tentativo di assassinio da parte degli uomini di Caelar, riferendo i loro piani al Consiglio dei Quattro.

Vista la situazione, e che la Crociata, arroccatasi al Castello Dragonspear, continuava a rifornirsi saccheggiando i vicini accampamenti, le forze di Baldur's Gate non hanno potuto far altro che muovere guerra alla Argent, supportati dalle forze di Waterdeep e da quelle di Daggerford, per impedire che l'apertura del portale

portasse a nuovi rinforzi per le forze diaboliche che imperversano più a Nord.

L'assedio è durato quasi un mese e, solo negli ultimi giorni, è giunta voce che le mura siano state penetrate.

E' però anche arrivata la voce che il piano della Argent sia stato portato a buon fine...ma per altre ragioni, da uno dei suoi collaboratori che, apparentemente, l'ha ingannata per aprire il portale e permettere l'avvento sul piano del suo Signore Diabolico. E' stato il tempestivo intervento di Abdel Adrian e dei suoi compagni che ha impedito il disastro, gettandosi nell'Averno insieme alla paladina Caelar e

affrontando le orde fino a raggiungere e uccidere l'incantatore che aveva aperto il portale, permettendo che esso, lentamente si richiudesse.

Il fato della Argent resta ignoto, infatti, come riferito dall'eroe Adrian, la donna è rimasta indietro durante la fuga, abbattendo le legioni diaboliche che li inseguivano per rallentarle e impedire di entrare sul nostro piano e, una volta tornati, la deflagrazione del portale non ha reso chiaro se essa sia rimasta bloccata nell'Averno o sia stata sbalzata altrove su questo piano.

[-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: Elisir Protettivo Anti-Possessione

Durante le ere di oscurità e scontri tra le forze del bene e del male, i viaggiatori hanno sempre cercato di difendersi dalle forze oscure. In risposta a tali minacce, è nata un'antica ricetta tramandata di generazione in generazione: l'Elisir Protettivo Anti-Possessione. Si narra che questa preziosa miscela, composta da ingredienti magici e rari, possa offrire un qualche genere di difesa contro le influenze malefiche dei demoni e dei diavoli. Si raccomanda di prepararla con cautela e di consumarla con la massima attenzione, poiché la sua potenza è al limite fra la protezione e l'oscurità stessa.

Ingredienti:

- 1 pizzico di polvere di zanna di Abissale
- 3 gocce di essenza di Fuoco Infernale
- 1 cucchiaino di erbe di Rovina Demonica, macinate finemente
- 1 fiala di Rugito dell'Ade (facilmente reperibile nei mercati neri)
- 500 ml di acqua benedetta

Preparazione:

1. In un calderone, unire l'acqua benedetta e la polvere di zanna di Abissale.
2. Aggiungere con cautela l'essenza di Fuoco Infernale, mescolando lentamente in senso antiorario.
3. Aggiungere le erbe di Rovina Demonica al composto, continuando a mescolare con cura.
4. Versare lentamente la fiala di Rugito dell'Ade nella miscela, facendo attenzione alla reazione che potrebbe generare.
5. Riscaldare la miscela a fuoco moderato finché non si forma

una nebbiolina sulfurea. **Avvertenza:**

6. Lasciar sobbollire per almeno 15 minuti.
6. Filtrare l'elisir attraverso un setaccio fine per eliminare eventuali residui.
7. Conservare l'elisir in un flacone ermeticamente sigillato.

Utilizzo:

Consumare una dose al mattino e una alla sera per una settimana per garantire una protezione completa contro le influenze demoniache e diaboliche.



N.B.: La Gazzetta dell'Avventuriero si solleva da ogni responsabilità per l'assunzione di questo elisir

Editoriale per tutti gli Avventurieri Valorosi

Cari valorosi avventurieri,
Vorrei esprimere il mio plauso per l'incredibile dedizione e lo spirito con cui state difendendo la Costa nonostante gli ultimi eventi (o perlomeno mi pare così, io sto al sicuro a Waterdeep!).

Le nostre istituzioni si impegnano costantemente nel plasmare trame intriganti, eventi coinvolgenti, difese organizzate e sfide avvincenti, ma la storia non è solo nelle loro mani. Siete voi, infatti, i protagonisti delle vostre epopee, e come tali, la vostra creatività, la collaborazione e l'entusiasmo sono fondamentali.

Vi invito a seguire queste semplici regole per rendere la vostra

avventura più avvincente:

- ❖ **Coerenza:** Mantenete la coerenza con il vostro credo, la vostra storia e motivazioni. Se avete dubbi, pregate negli antichi Dei! Siate fedeli a voi stessi.
- ❖ **Organizzazione delle missioni:** Pianificate le vostre avventure con gli altri avventurieri, stabilite luoghi e orari. La pianificazione aiuta a vivere l'esperienza al meglio! E a sopravvivere. Non sottovalutate la presenza di pozioni di cura.
- ❖ **Rispetto per le Conseguenze:** Accettate le conseguenze delle vostre azioni, sia positive che negative. La vita ha un suo

flusso, godetevi ogni momento! E se doveste lasciarci le penne, un bardo scriverà un necrologio incantevole su queste pagine (al giusto prezzo).

- ❖ **Esplorazione Consapevole:** Esplorate con cautela, tenendo conto dei pericoli e dell'ambiente circostante. La Costa della Spada è vasta e piena di sorprese!
- ❖ **Interazioni e Relazioni:** Valorizzate le interazioni con gli altri avventurieri, creando legami, amicizie, rivalità e intrighi. Questo renderà la vostra vita ancora più coinvolgente! E io avrò nuovi ed emozionanti articoli da poter scrivere.

Con queste regole, la vita sulla Costa della Spada sarà ancora più avvincente e gratificante per tutti noi. Vi ringrazio per il vostro impegno e il contributo a rendere le nostre città sicure e floride.

Vi auguro ogni bene e nuove emozionanti avventure!

Con indomito coraggio,
Il vostro Gnomastro

[-Dannarfulgrix Strambamente](#)
[Crivojobell](#)