Messaggero di Aventuria

Hesinde 1038 dC • Nr. 173

Politica

La chiesa di Efferd ha avuto la dimostrazione di quanto facile sia trasformare una lieve brezza in una burrasca. Sembra che le accuse reciproche tra i circoli delle Terre Amabili e Al'Anfa siano troppo anche per il *Guardiano del Compasso*.

Teoria Magica ed Alchemica

Un alchimista della *Comunione della Salamandra Rossa*, noto con il nome di Sylphorico, riferisce riguardo le proprie ricerche sull'arca demoniaca ancorata al porto di Mendena, dalle proprietà sorprendenti.

Novità Regionali

Durante una tempesta un uomo è stato trascinato a riva sulle spiagge dell'arcipelago dei Risso. Soltanto l'iniziato di Efferd locale è riuscito a comunicare con l'uomo tramite i suoi poteri divini.

Khomù spaccato!

UNAU / KEFT.

Ci sono accadimenti sorprendenti nel deserto del Khomù e nelle altre terre del Califfato in questi giorni. Che il credo al dio del deserto Rastullah sia giunto ad un punto di rottura e che presto i coraggiosi cavallerizzi novadi rivolgano le proprie armi contro i propri fratelli e sorelle?

Dopo le notizie delle agitazioni in Almada, ho deciso di seguire i presunti disturbatori in modo che voi, cari lettori, vi possiate fare un'idea delle affermazioni dei predicatori viaggianti di cui si parla. Secondo la testimonianza di un Haimamud, si tratta di un gruppo di appena otto persone, guidata da un Mawdli. A detta di altri invece, proprio a Keft il gruppetto ha scatenato le ire dei Mawdli. La verità è difficile da scoprire, soprattutto per un infedele che non è visto di buon occhio tra Novadi, tanto più ci si avvicina a Keft.

Nei pressi della città sacra la gente non sembra apprezzare lo sparuto gruppo e le idee che promuove, viste come blasfeme o eretiche, se non addirittura del tutto prive di senso. Ma perché trovano comunque consensi, soprattutto nelle zone più esterne del Khomù? I territori dei Beni Shebt e dei Beni Erkin sono sembrati finora bendisposti nei confronti di questa forma di proselitismo.

Prediche di idoli

Nell'oasi di Alam-Terekh, della tribù dei Beni Ankhara, sono riuscito ad assistere a una predica di Lulzim ben Karkim, condotta con oratoria insistente e travolgente per i molti partecipanti. Affinché anche i gentili lettori possano farsi un'idea del predicatore, riproduco di seguito alcune delle sue parole:

"...e dunque è certo che EGLI si risveglierà. Rastullah farà ritorno e dopo secoli, che per lui sono il più breve dei battiti di ciglia, rinnoverà il suo patto con il popolo Novadi!

Io ho visto la tenda lucente, che un tempo discese a Keft. Non di sabbia polverosa era coperta, bensì di acqua, umida, abbondante e piena di vita. Rastullah è COLUI che ci regalerà terre fertili, sulle quali potremo far pascolare i nostri fieri cavalli!

Io ho colto la sua saggezza, il suo potere, la sua maestosità. Non riesco a raccontarvi della loro perfezione con le sole mie umili parole, che sono indegne rispetto alla sua incommensurabile grandezza. Grandezza che colsi a occhi chiusi, troppo perfetta per essere vista o, ancor più, rappresentata da mano mortale. Nonostante la mia indegnità, Rastullah mi diede un segno della sua maestosità, da mostrare a voi! Questa è la sua lacrima, versata per noi! Una promessa, ai suoi fedeli seguaci, una promessa del suo ritorno e del futuro che sorgerà..."

A questo punto la declamazione è stata interrotta dal tumulto. Il predicatore infatti estraeva una pietra, riconoscibile come un grande diamante trasparente, dal perfetto taglio ottagonale. Aveva un aspetto inusuale: sebbene la predica si svolgesse all'ombra di una palma e nessun raggio di luce colpisse la pietra, questa sembrava illuminata da una forte luce bianca al suo interno. Molti Novadi si spingevano in avanti per poter vedere o addirittura toccare la pietra. Solo pochi istanti dopo si sono alzate voci che incoraggiavano lo spargimento di sangue degli infedeli, al che mi sono dileguato.

Una storia simile viene raccontata da una Sharisad—una delle poche donne a potersi esprimere in merito, in quanto ballerina gradita a Rastullah—che abita nel sud del deserto nell'oasi di Manesh e che ugualmente sembra disporre di una simile pietra. Un gruppo di pellegrini guidato da un eremita si aggira a nord del Wal-el-Khomchra e, secondo le voci delle tribù nomadi, sta scavando nelle sabbie. Cosa esattamente questi individui stiano cercando non è noto. Non mi è stato finora possibile incontrarli.

Aggirarsi tra le sabbie

Questi pellegrini e profeti sono ben visti dai Novadi più moderati delle zone limitrofe del Khomù, pronti a credere alle loro parole. La maggior parte dei Mawdli, soprattutto quelli affiliati alla severa scuola di Keft, rifiutano le loro prediche come pericolose affermazioni blasfeme su Rastullah. Anche i Hairan delle oasi centrali di conseguenza vedono i profeti con ostilità. È solo questione di tempo che si scatenino i primi scontri violenti tra i seguaci dei predicatori ed i loro nemici.

Si attende con apprensione una presa di posizione ufficiale da parte del Califfo e dei suoi saggi Mawdli, finora indifferenti alla questione. Secondo alcune voci, anche il figlio più giovane di *Malkillah III, Kasim ben Mustafa*, sembra essersi unito al nuovo credo. Alcuni ritengono possibile che intenda nominarsi Anti-Califfo, come segno di appoggio al nuovo culto.

Pare che tempi difficili attendano i Novadi. Sono difficilmente valutabili anche gli effetti che questi conflitti interni possono causare nei rapporti con i regni circostanti. Il Califfato potrebbe potrebbe esserne rinforzato, così come potrebbe scindersi in una sanguinaria guerra civile tra fazioni. Al momento entrambe le fazioni cercano di attirare il favore dei Hairan più potenti ed influenti, mentre il Califfo ed i suoi rappresentanti si ammantano nel silenzio.

Nel prossimo futuro, i viaggi attraverso il deserto del Khomù potranno risultare più difficoltosi, sia per i Novadi che per gli infedeli. Carovane e trasporti faranno bene ad aggirare il deserto quando possibile ed evitare ogni forma di conflitto.

Cordovan Munter
(*Anni Dürr con un ringraziamento a David Lukaßen*)

Messaggero di Aventuria — Peraine 1038 dC

La Banca delle Terre del Nord sull'Arcipelago dei Risso

BRABAK.

L'arcipelago tra i continenti è un luogo spesso discusso nella città reale di Capo Brabak. Recentemente, un gruppo di dignitari della città sono salpati alla volta delle isole. Tra di loro si trovava il principe Peleiston, accompagnato da Perval de Sylphur-Hardebrand, figlio del cancelliere Guelmo de Sylphur-Hardebrand e giudice supremo alla corte del re. Oltre all'onore di poter fiancheggiare il futuro re, il viaggio è l'opportunità per verificare lo svolgimento delle questioni giudiziarie nell'arcipelago dei Risso. Sulle strade di Brabak si susseguono le risate e le voci di scherno sul conto della compagnia in viaggio. Va qui ricordato, tuttavia, che Perval de Sylphur-Hardebrand risulta essere il candidato più plausibile alla successione del proprio attempato padre a capo della cancelleria della città di Brabak, nel giorno in cui questi dovesse decidere di abdicare dal proprio ruolo oppure giungere di fronte a nostro Signore Boron. Il corrente viaggio al fianco del principe dovrebbe ulteriormente rinsaldare le ambizioni del giovane Perval in questo senso.

Altre voci gradite a Phex ci sono giunte nel frattempo, confermando il prossimo arrivo sul medesimo arcipelago dei Risso da parte di Bosjew Larinow. Originario delle Bornilande, il direttore della filiale brabakese della Banca delle Terre del Nord, è correntemente in viaggio su una nave della Compagnia d'Occidente dei Riuniti di Brabak (CORB). Né Larinow, né Dario Zeforika della CORB hanno voluto commentare la natura di questo viaggio e lo scopo della presenza del direttore sulle isole. Alcune voci tuttavia sostengono che Larinow stia considerando l'apertura di uno stabilimento a Porto Korisande, sull'isola Nuova Ranak, per partecipare in maniera determinante ai crescenti scambi commerciali con il continente meridionale di Uthuria.

Non possiamo nascondere che molti commercianti mettono in dubbio l'utilità dell'apertura di una nuova filiale. È opinione condivisa che il soldo dei marinai non sia sufficientemente alto per assicurare che l'impresa sia remunerativa, soldo peraltro che i più spenderebbero rapidamente nelle taverne e nel bordello di Inarés du Berilis a Porto Korisande stesso. A mettere ulteriormente in dubbio la sostenibilità della proposta, la mancanza di mezzi dei liberi commercianti per fare investimenti cospicui nella nuova filiale.

Di tutta altra opinione è il vicario del balivo Orelio Kalanduez, che giudica questa mossa un modo per rafforzare l'importanza della città e del regno. Brabak diventerebbe, così le parole di Kalanduez, rapidamente una potenza di tutto rispetto, sia in campo commerciale che finanziario, così da poter determinare da un lato il commercio con il continente del sud, dall'altro tutti i traffici nei mari meridionali. Il legato della famiglia di banchieri e commercianti horasiani ya Strozza presso la corte reale, Lessandero il giovane, pare abbia proferito parole lodevoli sul conto di Larinow, commentando positivamente il suo spirito intraprendente e rivolto al futuro. Alla domanda sul perché la famiglia di suo cugino, che comunque gestisce una forte casa di commercio a Nagra, non abbia agito prima della Banca delle Terre del Nord, il legato ha preferito non rispondere.

Muliro Larekos
(*Christia Bender*)

Messaggero di Aventuria — Phex 1038 dC

Il Guardiano del Compasso cerca di calmare le acque

BETHANA/VINSALT/AL'ANFA.

Nelle ultime Lune, la chiesa di Efferd ha avuto la dimostrazione di quanto facile sia trasformare una lieve brezza in una burrasca. Sembra che finalmente le accuse reciproche tra i circoli delle Terre Amabili e Al'Anfa siano troppo anche per il Guardiano del Compasso.

Grazie a informazioni da personalità ben ragguagliate all'interno della Chiesa del *Signore dei mari*, il Messaggero di Aventuria ha appreso che il patriarca della Chiesa ha dimostrato la sua indignazione per gli ultimi eventi, sebbene solo ad una cerchia ristretta di persone. Non c'è stata, finora, nessuna presa di posizione ufficiale da parte della Chiesa. Non sono passati inosservati i messaggeri inviati da Bethana in direzione di Vinsalt ed Al'Anfa. Il contenuto esatto delle missive non è noto, ma alcune informazioni sono state comunque comunicate ai nostri corrispondenti. Efferdan ui Benain rende noto che tutti i dissidi tra i vari templi della Chiesa debbano immediatamente cessare, così come le offese rivolte ad alcuni iniziati, per evitare ulteriori strappi in seno alla comunità. Se i dissidi dovessero continuare, il Guardiano del Compasso si vedrà costretto ad intervenire personalmente. Rimaniamo scettici sugli effetti distensivi delle comunicazioni da parte del patriarca della Chiesa.

Muliro Larekos
(*Martin Schmidt*)

Messaggero di Aventuria — Peraine 1038 dC

Novità dal Simposio di Lusertorba

Dibattito sulle modalità di utilizzo del legno d'arca demoniaca o *Lignum Daimonicum*

Come precedentemente riferito, nella Baronia di Lusertorba si è svolto recentemente il *Simposio panderico di magia contemporanea e scienze teoriche e applicate*. Seguono alcuni dei riscontri dei gruppi di lavoro del simposio, dai quali prendiamo le distanze.

Un alchimista della *Comunione della Salamandra Rossa*, noto sotto il nome di Sylphorico, riferisce delle sue inusuali scoperte relative all'esame di un'arca demoniaca ormeggiata al porto di Mendena.

Su incarico di Haffax e in collaborazione con l'Accademia dell'Eptagono e la collaborazione del Vestibolo della Vittoria, l'alchimista ha sperimentato con il legno della nave per quasi due anni. Di seguito i suoi riscontri sulle proprietà e particolarità del materiale.

—

Sostanzialmente, si confermano le proprietà innaturali dovute alla provenienza dalla settima sfera, che collocano il legno come materia anti-elementale nella nostra sfera. Per una collocazione del materiale nel *sistema elementale paramanthico* tuttavia, saranno necessari altri studi più approfonditi.

Come atteso, le reazioni con l'elemento minerale, ghiaccio ed aria generano lievi effetti oppositivi.

Interessanti invece le interazioni con gli elementi che dimostrano affinità al dominio di *Charyptoroth*. Come inciso, si menziona che anche il dominio di *Agrimoth* mostra una certa interazione con il materiale, seppure minore. L'uso del fuoco negli esperimenti ha dato modo di apprezzare la resistenza del materiale, seppure si siano verificati effetti collaterali di *interactio elementorum* demoniaci: scricchiolamenti dall'anima del legno, annerimento delle fiamme, odore di zolfo. Con l'applicazione del vetriolo si ottengono risultati simili a quelli con il legno ignifugo.

L'affinità con l'acqua è stata verificata mettendo a bagno campioni di legno in acqua pura, contaminata, alcol e salamoia di Unau. Questa serie di elementi ha permesso di apprezzare fino a che punto il legno corrompa l'elemento liquido: tutti i campioni si sono trasformati rapidamente in una poltiglia acida e schiumosa, seppure i campioni di acqua pura ed alcol abbiano dimostrato un tempo di reazione più lungo. La salamoia invece ha prodotto un effetto corrosivo sul legno, andando ad estrarre della resina d'arca, il cosiddetto Mhaglibanum. Il fatto che il campione consistesse effettivamente in una delle corna demoniache dell'arca (tuttora l'unica fonte nota della resina) si è successivamente dimostrato come rilevante.

Lo studio delle interazioni con l'humus si è evidenziato come l'esperimento più interessante. A questo elemento non viene attribuita nessuna affinità al dominio di *Charyptoroth* da un punto di vista prettamente alchimistico. Dei campioni ricoperti di pece, materiale che dimostra un legame debole con l'elemento dell'humus, si sono sciolti in tempi molto rapidi, evidentemente privati delle proprietà rigenerative dell'arca stessa. Altri campioni seppelliti in terra incontaminata si sono decomposti rapidamente, formando masse dall'odore pestilenziale.

Conclusio: nel maneggiare il *lignum daimonicum*, se separato dal corpo dell'arca, è necessario prestare attenzione soprattutto all'interazione con l'elemento humus che sembra essergli fortemente dannoso. Tuttavia, la resina d'arca ottenibile con l'uso della salamoia di Unau ha proprietà protettive notevoli.

Sylphorico ha poi annunciato con orgoglio la fabbricazione di nuovi prototipi di golem nei laboratori di Yol-Ghurmak, sulla base delle sue ricerche. Determinante alla realizzazione è il trattamento della corazza esterna con Mhaglibanum *in combinatio* con delle componenti minerali, che migliorano gli squilibri elementali della creatura.

—

A seguito della relazione dell'alchimista, sono sorte accese discussioni sulle modalità di utilizzo del legno d'arca nella realizzazione di artefatti delle varie tradizioni magiche. Attorno a due dei partecipanti, a loro dire esperti d'analisi di armi magiche, Magister Alrik e la figlia di Satuaria Sienaya, si è formata una schiera di interessati alla materia. Magister Alrik in particolare ha raccontato di una investigazione a cura sua e di un collega, per la realizzazione di bastoni da mago con l'utilizzo di campioni di legno d'arca demoniaca. Questi esperimenti, sottolineava, sono consigliati solo ad esperti di magia, visti i significativi rischi di *occupatio*. Gli strumenti così realizzati sembrano dimostrarsi ottimi strumenti magici, soprattutto per maghi con velleità di controllo demoniaco: sia per la loro evocazione che per l'abvocazione. Anche l'incantamento di dedizione all'aspetto demoniaco risulta non solo molto semplificato nell'esecuzione, bensì anche molto più potente negli effetti rispetto a bastoni di legno tradizionale. Alla stessa maniera, magie demonologiche richiedono meno energie grazie all'effetto catalizzatore del bastone.

Dama Sienaya ha completato poi la discussione di Magister Alrik trattando l'utilizzo del legno nella realizzazione di scope per streghe. Secondo le sue osservazioni, l'esecuzione di incantesimi di natura demonologica risulta notevolmente semplificata dopo una prolungata esposizione al legno d'arca. Inoltre, il materiale permette alla sorella di Satuaria che ne facesse uso, di focalizzare e potenziare le proprie emozioni. La strega si è poi rifiutata di dare ulteriori informazioni, nonostante le insistenti richieste da parte dei maghi della gilda grigia. In chiusura, Sienaya ha affermato che una scopa di questo legno sembra dimostrare una peggiore propensione al volo, come se volesse evitare l'elemento dell'aria. Un singolare esemplare personale della strega era disponibile per l'esame dei presenti, realizzato con il legno proveniente dal cantiere di Mendena.

(*Dominic Hladek & Rafael Knop*)

Messaggero di Aventuria — Phex 1038 dC

Sensazionale nascita nanica

KOSH.

In tutto il territorio collinare del Kosh è facile imbattersi in frequenti feste, dedicate di volta in volta al raccolto, alla transumanza, alla semina e così via. Il popolo dei nani di collina non dimostra mancanza di inventiva nel trovare motivi per celebrare e per cimentarsi nelle arti culinarie.

Per ogni stagione si svolgono infatti svariati concorsi di cucina in onore della dea Travia. Di questi, l'evento di gran lunga più importante e con il maggior numero di invitati è organizzato annualmente dal Venerabile Nirwulf figlio di Negromon, il supremo Giudice dei nani di collina in persona.

Il concorso di cui vi raccontiamo in questa occasione è stato invece organizzato da Mutola figlia di Rabaga, una risoluta Angroshna e nota cuoca, proveniente da un pascolo montano attorno al lago di Angbar. Si mormorava da tempo che la felice occasione le sarebbe servita per scegliere un marito ed annunciarlo a conclusione del concorso.

Ma le cose sono andate diversamente. Tra gli ospiti giunti alla festa si sono trovati numerosissimi Angroshim e molti uomini del Kosh, regione che i due popoli condividono da tempo in comune armonia. Al centro dell'attenzione però, un'altra Angroshna, di nome Garasha Domela, giunta al concorso nonostante l'avanzatissima gravidanza.

Con massimo dispiacere per tutti gli astanti, non è stato possibile godere della famosa zuppa alla birra di Garasha: già durante lo scambio dei primi convenevoli, la nana è stata sorpresa dal sopraggiungere delle doglie. Tutti i presenti, preoccupati per il bene della nana, non hanno potuto fare altro che ritirarsi ad un pasto comune.

Quando, tre ore dopo, il padre si è presentato dinanzi alla congrega per annunciare che Garasha stava bene, i presenti hanno celebrato l'avvenimento con sonori brindisi e bevendo alla salute della famiglia. Per quanto i nani siano noti per avere a cuore la questione degli eredi che portano avanti il nome di famiglia, il padre non ha voluto dir nulla a proposito del neonato.

Ma il Messaggero di Aventuria è dedito alla ricerca della verità cara a Praios: dopo tre giorni di ricerche incessanti durante lo svolgimento del concorso di cucina, con l'impiego di tutte le tecniche di convincimento dispiegabili in occasioni mangerecce, si è giunti a scoprire la realtà. Il parto ha dato alla luce una coppia di gemelline!

Il lettore inesperto si chiederà cosa abbia questo di speciale, essendo del resto i parti gemellari diffusi anche tra la stirpe umana, per quanto non siano frequenti. Ebbene, un conoscitore del popolo Angroshim saprà che, seppure i neonati nanici vengano sempre dati alla luce in un parto gemellare, questo non avviene nel caso di nani femmine. Gli studiosi avevano finora ritenuto che le nane nascessero esclusivamente in un parto semplice. Nonostante la segretezza con cui l'avvenimento è stato trattato dai presenti, il Messaggero di Aventuria è riuscito ad ottenere una breve intervista con Nirwulf figlio di Negromon in persona, appena il giorno dopo la conclusione del concorso. Il centosettantenne nano delle colline ha riflettuto per un paio di tiri di pipa, prima di rispondere. "Ah, bambina mia,"—un appellativo che un nano come il cancelliere del Kosh può dispensare senza distinzioni—"è vero, non ne parliamo molto volentieri. Devi sapere che questo è un regalo particolarmente speciale del venerabile Angrosh e sua moglie Travia. Agli Dèi non piace che ci si vanti di cose che non sono nostri meriti. Non è bene che si parli di queste grandi fortune. Nessun Angroshim che si rispetti metterebbe a rischio che un miracolo del genere si possa ripetere anche in futuro. Beh, ad ogni modo era ora che voi lungagnoni lo veniste a scoprire."

Non tutti i nani delle colline condividono quest'ultima opinione evidentemente, seppure gli Angroshim delle colline siano noti come amabili e disponibili nei confronti degli umani. Ringraziamo la nostra saggia signora Hesinde per questa nuova nozione sui nostri piccoli vicini.

Per i lettori interessati ai risultati della competizione gastronomica, riportiamo qui che è risultato vittorioso Lanrix Bassolargo, che da poco ha raggiunto l'età adulta. Mutola figlia di Rabaga invece ha comunicato che non intende ancora prendere marito, bensì preferisce ritirarsi ai suoi pascoli ed affinare alle sue arti culinarie. I suoi cinque spasimanti, che continuano a corteggiarla da decenni, saranno sempre benvenuti come amici e aiutanti di cucina. Ovviamente tutti e cinque hanno accettato felicemente l'offerta.

Itsadora Alrikshuber
(*Marie Mönkemeyer*)

Messaggero di Aventuria — Peraine 1038 dC

Spirito montano libera orsi da Casteldalno

STAGGIVALLE.

L'inverno è stato duro nel Kosh. Fino alla fine di Phex le valli erano ancora coperte da più di due spanne di neve. Il nutrimento per uomini e animali cominciava a scarseggiare, tanto che in alcuni villaggi venivano avvistati dei lupi.

Agli abitanti della vicinanza Aquilanga si sono presentati due animali decisamente meno temibili: due esemplari di orso del sambuco, uggiolanti per la fame, hanno svegliato i cittadini una fredda mattina di Phex. Questi animali alti pressappoco quanto un bambino, solitamente gioviali, sono soliti mangiare le bacche di sambuco, pianta che dona loro il nome. Gli abitanti del villaggio hanno attirato i due animali in un fienile e li hanno lì rinchiusi, per poi inviare un messo a Casteldalno, nobile sede del principe ereditario Ansoldo di Verroceppo e luogo dove cura una ménagerie degli animali più vari. Non appena la neve lo ha permesso, il principe ha inviato un carro con una gabbia per il trasporto degli orsi e una botte di Ferdoker come ricompensa.

Quando per metà Peraine la primavera è finalmente giunta anche in Aquilanga, i contadini avevano pressoché dimenticato la faccenda e quasi svuotato la botte. Gli ultimi boccali venivano svuotati con rumorosi brindisi nella locanda del villaggio, quando la porta del locale è volata dentro la sala con un gran frastuono. Sull'uscio compariva un enorme faccione peloso. "Un troll!", urlavano alcuni, in preda al terrore. La creatura urlava con vocione roboante: "I miei piccoli!" Gli aquilanghesi non avevano mai sentito parlare di troll che potevano rimpicciolirsi, ma era proprio quello che la pelosa creatura stava facendo: rimpiccioli fino ad entrare nella sala della locanda. "Dove sono i miei amati piccoli?" chiedeva con sguardo furioso, il suo testone schiacciato contro le travi. Doveva trattarsi del Putifemo, il leggendario spirito montano, che aveva fatto diversi scherzi alla gente di Staggivalle nel passato. Cosa voleva ad Aquilanga? La console Ulwide Bocksbart notava che dal suo cinturone gocciolava un contenitore di succo di sambuco. I 'piccoli' dovevano essere gli orsi del sambuco! "Perdonaci, oh Putifemo", esclamava. "I tuoi piccoli non sono più qui. Avevano tanto freddo, per cui li abbiamo mandati a valle, dove è più caldo! Il principe Ansoldo se ne sta prendendo cura a Casteldalno!"

Senza proferire una parola in più, il Putifemo riacquistava così la sua grandezza originale, uscendo dalla locanda scoperchiata attraverso i resti del tetto. Gli aquilanghesi, dopo essersi consolati con i resti della Ferdoker, si accorgevano che il loro principe poteva essere in pericolo. Hanno mandato quindi un messo, con le indicazioni di fare in modo che gli orsi del sambuco fossero nuovamente liberati nelle foreste.

Già nella stessa notte però gli abitanti del castello sono stati disturbati da un enorme rumore, seguito da altri tremendi frastuoni e dal rumore di grugniti ed altri versi animali. Le guardie hanno trovato un terribile stato di devastazione nella ménagerie del principe: le gabbie distrutte, i cancelli divelti, animali in giro per il cortile. Enormi impronte conducevano ad un largo squarcio nelle mura del castello. Oltre alla breccia si intravedeva la sagoma di un gigante dirigersi verso le montagne, con due piccoli orsi felici sulle due spalle irsute. Compresa la natura della figura, le guardie hanno desistito da un inseguimento.

La maggior parte degli animali della ménagerie sono innocui e sono stati catturati nuovamente senza problemi. Sono ancora assenti alcuni uccelli rapaci, una velenosa salamandra del basalto e due conigli dai denti a sciabola. In base al resoconto di alcuni presenti, il principe ereditario Ansoldo sembra aver preso con filosofia la perdita di alcuni esemplari della sua collezione. Non si può dir lo stesso di suo figlio Erlan, di appena sei anni, che si dice essere molto attaccato ai conigli dai denti di sciabola e sembra piangerne giornalmente l'assenza. Alcuni prodi avventurieri sembrano essersi già messi sulle tracce.

Stordian Mönchlinger
(*Stefano Monachesi*)

Messaggero di Aventuria — Boron 1038 dC

Dove si fabbrica birra, si vive bene

PREM.

Cos'è la prima cosa che viene in mente quando si enuncia il nome della città thorwaliana nella Baia del Drago? Giusto. *Fuoco di Prem*, il distillato di rapa più famoso d'Aventuria, noto agli estimatori soprattutto per la fiamma rosso salmone con cui brucia soltanto il "vero fuoco". Ma, visto che neanche i thorwaliani sono soliti vivere di soli distillati, a Prem si sono sempre importate grandi quantità di birra di farro da Waskir, se non addirittura i beveroni senza sapore dei marinai d'acqua dolce delle terre centrali o dei rammolliti di Vinsalt. Non sarà più necessario in futuro, perché ora gli Ottajasko ed i clan di Prem dispongono della *loro* birra—seppure non si tratti comunque di un prodotto puramente thorwaliano. È infatti grazie agli ultimi anni di collaborazione con alcuni nani stabilitisi a Prem, che è stato finalmente avviato il primo birrificio della città.

Per l'occasione della nascita della figliolanza dell'etmana Thora, lo scorso Travia, si è spillata la prima botte della *Chiara di Prem*. Borgosh, il mastro birraio delle colline, ha riempito il primo boccale per la donna, appena ripresasi dagli strapazzi del parto, prima di aprire altre botti a beneficio della cittadinanza radunata. Chi redige le seguenti righe ha avuto la fortuna di assaggiare uno dei primi bicchieri della pesante bevanda d'orzo. La somiglianza con la birra chiara Ferdoker è evidente, ma la spumeggiante birra a bassa fermentazione di produzione nanico-thorwaliana si dimostra un po' più aspra al gusto—proprio come ci si aspetterebbe da un prodotto di Prem.

Non è per altruismo che gli Angroshim hanno avviato i lavori del nuovo birrificio: "*Baroshem!* Questa sì che è una buona birra, non è vero? Ma in tutta onestà, lodi a parte, la nostra è anche una questione economica", ha dichiarato il rappresentante della comunità nanica Brand figlio di Bugul. "I cugini di Ferdok sono sempre più esosi nei prezzi, siamo stati costretti ad avviare una produzione locale. Solo con birra a sufficienza si vive bene anche lontani dalla patria, del resto!" L'orzo per il mosto proviene dalla vicina Skjal. Sotto l'attenta guida del birraio Borgosh, la *Chiara di Prem* viene ora prodotta esclusivamente per il consumo locale. Non sarà possibile trovare la nuova birra al di fuori dal birrificio e da alcune taverne locali. Gli estimatori della birra dalle terre centrali dovranno intraprendere il lungo viaggio verso la città dei mercanti e dei pirati per assaggiarla—se ne hanno il coraggio!

Thalf Thorgilson
(*Henning Mützlitz*)

Messaggero di Aventuria — Phex 1038 dC

Inviato di Efferd in carne e ossa a Brabak?

BRABAK.

La comunità dei fedeli di Efferd è in subbuglio. Soltanto oggi è stato reso noto che il tempio di Efferd locale ha un nuovo visitatore. Questo, di per sé, non sarebbe un evento degno di nota, se non fosse per l'insolita provenienza del nuovo arrivato. Dai resoconti, la persona sembra esser stata trascinata a riva durante una tempesta sull'arcipelago dei Risso. Sempre in base alle voci che girano tra i fedeli, solo l'iniziato locale di Efferd sembra essere riuscito a comunicare con lui tramite i suoi poteri divini.

Una volta portato a Brabak, pure il *Maestro della Risacca* dei mari del sud pare sia rimasto perplesso. Alcuni fedeli raccontano di aver visto lo straniero immergersi nelle acque, trasformarsi parzialmente in pesce e respirare sott'acqua. Questi racconti tuttavia devono ancora essere confermati. I servizi religiosi presso il tempio sono più visitati che mai dopo l'annuncio dell'avvenimento.

Muliro Larekos
(*Martin Schmidt*)

Messaggero di Aventuria — Ingerimm 1038 dC

Le stelle sono favorevoli

KUSLIK.

Durante la luna di Rahja si configura una costellazione insolita. Come saprà ogni lettore dello *Specchio di Hesinde* interessato di astronomia, nel cielo stellato delle notti di fine Rahja si forma uno spettacolo molto particolare. Già in questi giorni possiamo infatti notare che alcune delle stelle erranti, in particolare *Horas*, *Simia* ed *Aves*, si stanno allineando in una linea retta. Al momento è ancora presto per determinare se le altre stelle erranti seguiranno questa configurazione o meno. *Nandus* sembra in effetti spostarsi in questo senso. Le altre stelle—come è ovvio per il lettore informato—si muovono su orbite così impredicibili che persino Rohal il Saggio e Niobara da Anchopal riuscirono a prevederne il movimento nel cielo stellato per soli 58 giorni. In base ai noti lavori di quest'ultima studiosa, sembra che la disposizione lineare degli astri erranti sia estremamente rara. Purtroppo non è stato possibile ottenere un commento approfondito dagli astronomi dell'osservatorio delle Rocce d'oro prima della chiusura di questa edizione del Messaggero. Rimaniamo comunque certi che il cielo ci riservi diverse sorprese nelle notti che seguiranno. Citiamo a questo proposito anche il recente avvistamento di una stella cadente precipitata nei pressi di Havena.

Surina ter Brook

RIAPERTURA
Autentiche Lame Arivoriane di Menderath
Messo alla prova dall'ira di Ingerimm, scelto per volere di Tsa per sopravvivere all'inferno di Arivor, temprato dal coraggio di Rondra nella lotta per la sopravvivenza nelle macerie.
Per questi motivi: comprate SOLO da Alricio Menderath!
L'unico vero ed ULTIMO fabbro di Arivor.
IL TUO AVVERSARIO DEVE AL MONDO ANCORA UNA MORTE.

Messaggero di Aventuria — Phex 1038 dC

Si scatena un nuovo conflitto tra pescatori

VARNEVIO.

Notizie preoccupanti ci giungono in questi giorni dalla regione costiera tra Thorwal e Prem. I ragguagli parlano di sanguinosi scontri nei primi giorni dell'anno. Dopo l'apertura dei ghiacci nel golfo di Prem ha avuto inizio la preparazione delle navi dei pescatori della città. Circa due decine di energumeni mascherati si sono avvicinati a riva durante la notte, assaltando la zona portuale. Molti abitanti di Varnevio si sono radunati mettendo mano alle asce, temendo un attacco da parte degli orchi dei monti di Hjaldor. Ma i ribaldi si sono dati alla fuga prima che il gruppo di cittadini potesse fermarli.

L'assalto non è stato senza conseguenze, perché molte delle navi da pesca sono state volontariamente danneggiate. Imbarcando rapidamente acqua, molte di queste si sono inabissate sul fondo del golfo. I pescatori non hanno potuto fare altro che guardare la loro fonte di sostentamento sparire nell'acqua nera.

A Varnevio non bisogna riflettere a lungo per avere un'idea dei colpevoli. Prima voci, poi urla piene d'odio: "Ottarjani! Quei pezzenti maledetti da Swafnir!" Da secoli la città infatti si contende le zone di pesca migliori con la vicina città di Ottarje, sebbene negli ultimi anni non ci siano stati altri conflitti se non delle zuffe nei mercati di Prem o Thorwal. Con la distruzione delle barche dei Varneviani, i pescatori di Ottarje possono contare sulla pesca dei grandi persici che servono per la produzione del famoso *Stoccalegno* varneviano.

Il tempo di aspettare l'alba e le prime due navi dragone erano già pronte a salpare, cariche di varneviani furibondi. Soprattutto i giovani, che hanno appena superato la loro *Ottajara*, si sono dimostrati impazienti di dare una lezione ai rivali.

Nel primo pomeriggio le navi erano di ritorno, col canto trionfante degli equipaggi. "Tre delle loro maledette barchette abbiamo affondato", ha esclamato ridendo l'etmano Skarl Korjason, noto come *martello degli orchi*. "Se la sono fatta addosso come bambini, dovevate vedere le loro facce mentre sfondavamo le chiglie delle loro imbarcazioni." Alla domanda su quale fosse stata la sorte dei pescatori di Ottarje, Skarl ha ribattuto con una risposta lapidaria: "Quelli dovranno nuotare."

Una sanguinosa faida, creduta superata da lungo tempo, si è di nuovo scatenata—con un epilogo del tutto imprevedibile.

Thalf Thorgilson
(*Henning Mützlitz*)

Messaggero di Aventuria — Tsa 1038 dC

Hanno inizio i lavori all'accademia

CARROFERMO.

Grazie a nuove informazioni sulla costruzione del nuovo edificio dell'accademia, per mano di Casa Stoerrebrandt, possiamo confermare che i lavori a Carrofermo hanno avuto inizio e che sono state erette delle sistemazioni per artigiani e lavoratori. Ancora nessuna comunicazione in merito da parte delle gilde di magia.

Firunjan Isberger

Messaggero di Aventuria — Phex 1038 dC

Brabak punta alle stelle

BRABAK.

La nostra bella Brabak è da semre patria delle libere scienze, basti pensare ai nostri amici della *Salamandra Rossa* o dell'accademia. Grazie al sostegno della Compagnia d'Occidente dei Riuniti di Brabak ci si volge ora allo studio della sesta sfera ed i segreti degli astri.

Aldario Salmoranes

L'angolo delle ricette di Lyria

Cari amici della cucina cara a Travia. Da alcuni anni ho cominciato a raccogliere le migliori ricette di cui sono a conoscenza, sia che fossero della mia patria Albernia o di altre regioni aventuriane. Quella che era una piccola raccolta di squisitezze si è trasformata in un libretto di un certo spessore. Dopo la pubblicazione del libro di ricette *Culinaria Aventuriana*, che adoro, ho deciso di rivolgermi al Messaggero per potervi sorprendere con una certa regolarità con alcune delle mie leccornie. Diamo inizio a questa rubrica con questi dolci dischi, fatti alla maniera di Havena. Ho aggiunto un breve aneddoto che racconta del nome di questo piatto tradizionale.

La vostra Lyria

Dischi d'Albernia

250 scrupoli di farina
4 uova
3/10 misure di latte
60 scrupoli di burro o strutto
Un pizzico di sale

Mescolare farina, uova, latte e sale in un impasto omogeneo e lasciar riposare per mezz'ora. Scaldare lo strutto o il burro in una padella piatta, ricoprire con una mestolata di impasto. Muovere la padella in modo da distribuire l'impasto in maniera omogenea. Cuocere un lato fino ad indorarlo, girare il disco e cuocere anche l'altro lato. Servire con miele, confettura e frutta.

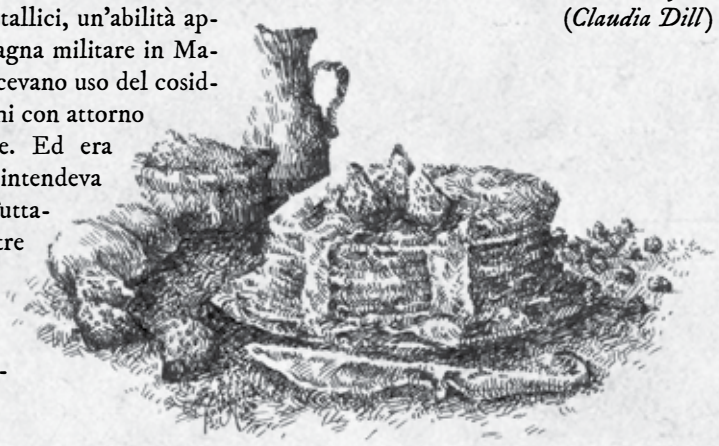
Prova e riprova

Firunwin Maienglock, figlio del guerriero Afangar Maienglock, aveva le mani bucate. Mentre la madre accettava il figlio così com'era, ossia un imbranato che non perdeva occasione per dimostrarlo, il padre continuava ad ignorare l'evidente inadeguatezza del figlio. Lo inviò infatti all'accademia per guerrieri *Onore di Ruada* di Havena, dove riuscì a collezionare una serie di sfortune. Già nei primi giorni colpì le parti basse del proprio istruttore invece del pupazzo di paglia e mise a rischio i propri compagni d'accademia ruzzolando da cavallo.

Afangar fu costretto a far tornare il figlio nuovamente a casa, dove decise di istruirlo di persona. Afangar era particolarmente dotato nel lancio di dischi metallici, un'abilità appresa durante la campagna militare in Maraskan, dove i locali facevano uso del cosiddetto 'Discus', dei dischi con attorno delle acuminate punte. Ed era questa arte che il padre intendeva insegnare al figlio. Tuttavia, dopo aver ucciso tre galline e ferito gravemente la stessa madre, dovettero arrendersi all'evidenza. Come poteva Afangar insegnare al figlio, senza che questo gli sterminasse gli ultimi animali da cortile? Il padre si rivolse al suo amico Aewyn, che lo calmò e gli chiese una notte di riflessione. Il guerriero si disse d'accordo, anche se quella notte rimase sveglio, camminando in su ed in giù per il cortile, pieno di preoccupazione. Al sorgere del sole, l'amico gli bussò alla porta. Lo seguiva il cuoco di casa, con un piatto stracolmo di frittelle. "Bene", disse Aewyn. "Ora puoi esercitarti con tuo figlio." Il vecchio amico aveva trovato la soluzione. Padre e figlio si esercitarono a lungo grazie a quei dischi morbidi e profumati, senza ferire nessuno.

Sebbene Firunwin non si dimostrò mai un prode guerriero, sviluppò una grande abilità nel preparare dischi di impasto, diventando un cuoco rinomato. Questa storia si racconta tuttora nelle taverne di Havena.

Lyria
(*Claudia Dill*)



Il *Messaggero di Aventuria* è una pubblicazione periodica basata sulla Storia Viva di Uno Sguardo nel Buio.

12

La Compagnia delle Dodici Gemme
usnb@12gem.me

Edizione italiana: Valentina Agostinelli.
Impaginazione: Lorenz Cuno Klopfenstein.

Caporedattrice: Carolina Möbis.
Contributi: Christian Bender, Claudia Dill, Anni Dürr, Björn Hinrichs, Dominic Hladek, Niko Hoch, Rafael Knop, Marie Mönkemeyer, Stefano Monachesi, Tjorven Müller, Henning Mützlitz, Philipp Neitzel, Martin Schmidt.
Illustrazioni: Katharina Niko, Janina Robben, Nadine Schäkel, Karin Wittig.
Progetto grafico: Thomas Michalski.

Il testo fa uso dei caratteri *The Fell Types*, digitalmente riprodotti da Iginio Marini.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIA, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA and THE DARK EYE are trademarks of Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, whether electronic, mechanical, photocopy, recording, or otherwise, without prior written consent by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.
All rights reserved.

Edizione speciale • Nr. 173

Messaggero di Aventuria

Arivor in rovine!

VINSALT, IMPERO HORASIANO.

La città di Arivor, luogo di tradizione rondriana e patria del Bosparagne è del tutto rasa al suolo. Segue un resoconto dettagliato degli eventi.

La catastrofe

23 Rahja 1039 dC, mezzogiorno. Molta attività e viavai per le strade di Arivor, che si prepara come ogni anno al torneo che ospiterà una moltitudine di magnificenti cavalieri nella sfida del *Tjoste*. Pellegrini e mercanti si affollano per il mercato, artigiani sono alle prese con il proprio lavoro e attori provano per la rappresentazione serale presso il famoso Teatro di Arivor.

Improvvisamente un rombo e la terra inizia a tremare, come se iniziasse un concerto per tamburi nanici. Pochi istanti e si scatenano gli Inferi: la terra sotto Arivor precipita e trascina tutto con sé. Come case di carta cadono le torri, i templi e le prestigiose ville, tutte insieme in una pioggia di mattoni e legno. Il corpo di *Sumu* si spezza, aprendo enormi varchi, come profonde ferite. Il rumore è assordante e la nube di polvere impedisce il respiro. Attraverso la foschia si scorge l'Hotel delle Sette Virtù mentre si capovolge e precipita in un baratro, la Torre di Kuslik si erge ancora da un cratere di macerie, le sommità del Castello degli Ardariti e la cima dell'Elmidoro si stagliano nella nube, come fosse la mano di un morto tra i ruderi della città.

"Dappertutto crepe nel terreno, grandi da far entrare case intere. Ho visto un edificio spezzarsi in due e cadere per centinaia di passi insieme ai suoi abitanti. Che gli Dèi abbiano pietà! Arivor non verrà mai ricostruita", racconta Bascanai Loriano, mugnaia di Arivor, prima di essere distolta dalle urla dei feriti, sepolti a loro volta da macerie e cadaveri. I quartieri della città vecchia e di Morgunora non esistono più. Il Campo de' Spade è un titanico cratere. Anche i quartieri più esterni, come Saladania e Camporeggio, sono distrutti per la maggior parte.

Fino a notte inoltrata si assistono a tremende scene di lotta per la sopravvivenza. Lunghe scosse secondarie fanno crollare altri edifici mentre si svolgono le opere di soccorso. Tutti i cittadini cercano di lasciare la città, mentre alcuni saccheggiatori approfittano della situazione. Chi rimane nella città durante la notte racconta di apparizioni spiritiche che fanno rivivere dolorosamente gli eventi tragici della giornata. Strani esseri fuoriescono dalle crepe nel terreno con il favore delle tenebre.

I racconti dei presenti non danno molte speranze: i soldati della Bandiera Bianca ed i legionari horasiani partecipano ai soccorsi e al recupero dei sopravvisuti lungo i bordi del cratere. Per miracolo sono salvi i molti bambini di un tempio di Tsa, recentemente traslocato fuori dalla città.

Sulla strada per Arivor

28 Rahja. Arivor ha circa 12.000 abitanti, ma ne contava quasi il doppio in occasione del torneo. Finora ho incontrato alcune centinaia di profughi dalla città e ringrazio i Dodici per ognuno di loro, perché significa che un'anima in più è riuscita a salvarsi dalla disgrazia. Gli Arivoriani si distribuiscono in tutte le direzioni, verso Kuslik, Pertakis, Silas e Sibur. I sopravvissuti potrebbero essere diverse migliaia, ma è difficile stimarne il numero al momento. Ai profughi di Arivor si uniscono altri abitanti dei villaggi vicini, che temono di subire la stessa sorte. Mondino Ciababieni, vinaio di Taresello dei colli ad est di Arivor ci racconta: *"La sera prima della disgrazia, lo giuro per tutti i Dodici e Rahja mi sia testimone, ho sentito un boato improvviso e poi ho visto un bagliore infuocato lungo l'orizzonte. Quella stessa notte si è formata una lunga crepa attraverso il villaggio! Dalla casa del vecchio Bulligari, attraverso la piazza ed il tempio."* Queste parole ricordano le affermazioni di Kusmina Pirras, proprietaria di un ostello a Vinsalt: *"Una stella cadente ha distrutto la città. È scesa dal cielo con una coda di fuoco."*

La causa

Diverse teorie ed idee sono state date dai cittadini di Arivor circa la causa della catastrofe.

L'unico punto comune finora è dato dal fatto che una specie di terremoto abbia fatto collassare il terreno, formando fenditure e grandi cavità, come se la città avesse perso le fondamenta.

Stando alla maggior parte delle voci, posso confermare che ***non*** è precipitata nessuna stella sulla città, sebbene l'osservazione del signor Ciababieni sia stata corroborata da più persone: la sera precedente all'evento si è udito un forte scoppio nei colli ad est di Arivor, preceduto dall'avvistamento di una stella cometa. Infine, circolano voci sul fatto che un piccolo borgo, chiamato Aquiliano, sia stato distrutto. Stelle cadenti sono spesso state uno strumento di punizione nelle mani degli Dèi nella storia di Aventuria. Che si tratti anche in questo caso di una punizione divina? Non possiamo dimenticare infatti che il cielo stellato di Aventuria sta cambiando: la costellazione della spada ha perso da poco la punta.

È forse una coincidenza che mi sia giunta un'ultima triste voce? La suprema autorità di Arivor e altissimo maestro degli Ardariti, Nepolemo ya Torese, è morto. Ha ispirato i suoi sudditi fino all'ultimo respiro.

Arela Weißblatt
(*Dominic Hladek*)

"I nani di Silas hanno scavato troppo a fondo e con troppa avidità. Hanno creato una immensa cava sotto alla città, dove è sprofondata. Il popolo nanico ci ammazzerà tutti!"
— Tizzo Cordayo, contadino da Heroicum

"Le voci su stelle cadenti e punizioni divine sono prive della ragione di Nandus. Rimando agli studi della mia collega Dottora Messini, che da anni studia la porosità-sumutonica delle rocce sotto Arivor. Era solo una questione di tempo perché la città sprofondasse nelle cavità sotterranee. Non si tratta di poteri superiori, ma solo di Derologia applicata."
—Vitus Bresefinck, docente dell'Università di Methumis

"Una stella cadente ha distrutto la città, caduta dal cielo con una coda fiammeggiante. Ad Arivor non è rimasto niente. Tempo addietro Phex ha fatto cadere una stella sulla città peccaminosa di Selem, me lo raccontavano al tempio da bambino. Che sia lo stesso con Arivor?"
—Kusmina Pirras, proprietaria di ostello, da Castarosa

"È stato un terremoto. E chi, se non Ingerimm, ha il potere di spezzare la terra? Il perché è sotto gli occhi di tutti: le fucine di Saladania operano senza la benedizione divina."
—Alricio Menderath, fabbro di Arivor

Messaggero di Aventuria

Informazioni per il *Narratore* • Nr. 173

Khomù Spaccato!

Questo articolo è legato ad un recente pellegrinaggio di un gruppo di fedeli di Rastullah verso Brig-Lo. A Brig-Lo i pellegrini hanno avuto una visione del loro dio, che li ha avvertiti del suo imminente ritorno.

In seguito a questi accadimenti, i pellegrini si sono messi in viaggio per diffondere il contenuto della loro visione. Sia l'eremita che vaga per il deserto che il manipolo di predicatori che genera disordini in Almada fanno parte dello stesso gruppo. Nessuno di loro incita alla violenza, ma testimonia soltanto le profezie del ritorno di Rastullah e l'osservazione—molto esasperata—delle sue 99 leggi. Queste esortazioni vengono interpretate da alcuni Novadi più giovani e focosi come incitazioni alla guerra contro gli infedeli.

La Banca delle Terre del Nord sull'Arcipelago dei Risso

Il viaggio di Bosjew Larinow in effetti serve come preparativo per la fondazione di una nuova filiale della *Banca delle Terre del Nord* a Porto Korisande. La motivazione accampata è quella di dare la possibilità ai marinai, ma anche ai liberi commercianti, di depositare il soldo ed i guadagni direttamente sull'arcipelago, in modo da proteggerli da sfortune e pirateria.

In realtà tuttavia, la Banca delle Terre del Nord ha l'ambizione di avere maggiore controllo sulle attività non solo dell'arcipelago, ma anche al di fuori. Del resto, le isole dei Risso negli ultimi anni fanno sempre più spesso da punto di appoggio a varie spedizioni, tra cui quelle della Compagnia d'Occidente dei Riuniti di Brabak (CORB), che ha l'ambizione di stabilire delle colonie sul continente meridionale di Uthuria. La filiale a Porto Korisande avrà lo scopo di fornire preziose informazioni sugli spostamenti della CORB, la valutazione dei rischi delle varie spedizioni e l'erogazione di lucrativi prestiti.

Le Stelle sono Favorevoli

Le congetture astronomiche riportate nell'articolo sono legate agli inusuali spostamenti degli astri osservati negli ultimi tempi. In particolare, l'avvistamento di una stella cadente precipitata nei pressi di Havena, fa riferimento alla caduta di un enorme masso di *Gwen-Petryl*. Il massiccio meteorite di pietra blu è passato in volo radente sopra la città, gettando molti cittadini nel panico, per poi inabissarsi nel terreno paludoso della Muursape, a qualche ora di distanza dalla capitale d'Albernia.

Questi eventi sono raccontati in maggior dettaglio nell'avventura breve "Sulla scia di fuoco blu", pubblicata nel numero #17 di ioGioco.

Il Guardiano del Compasso cerca di calmare le acque / Inviato di Efferd in carne e ossa a Brabak?

Il Guardiano del Compasso sta notando con crescente disappunto la perdita di controllo nella disputa tra i due partiti in conflitto. Le sue ultime comunicazioni non avranno effetto, per cui sarà inevitabile uno scontro aperto tra i due rami della Chiesa.

Il misterioso straniero sta imparando a conoscere le abitudini e gli usi della Chiesa di Efferd di Brabak, dove effettivamente vive nei canali sommersi che attraversano l'enorme complesso del tempio di Efferd. Con il passare dei giorni si sviluppa un rapporto amichevole con il Maestro della Risacca dei mari del sud.

Sensazionale nascita nanica

I rapporti tra la giornalista Itsadora Alrikshuber ed il direttore del Messaggero di Aventuria sono ancora molto tesi, dopo la pubblicazione di un suo articolo scandalistico ingigantito ed infondato sul presunto addio al celibato del marito dell'Imperatrice Rohaja, *Rondrigan Paligan da Perricum*. Da allora, il direttore *Baltram di Lipemonte* sfrutta qualsiasi occasione per affidarle incarichi lontani e farle affrontare pericolosi quanto inutili viaggi.

Arivor in rovine!

I tragici eventi di Arivor, come raccontati nell'edizione speciale, possono essere vissuti in prima persona nell'avventura "La Rovina di Arivor" (di futura pubblicazione).

Ordine temporale

- Travia 1038 dC: i nani di Prem inaugurano la loro nuova birreria, dove producono *Chiara di Prem*.
- Phex 1038 dC: si scatena la guerra tra pescatori tra Varnevio e Ottarje.
- Peraine 1038 dC: il Putifemo devasta la ménagerie del principe ereditario del Kosh.
- Rahja 1038 dC: una catastrofe naturale devasta Arivor e la rade completamente al suolo.