



## LA MALEDIZIONE DI KELLEHER Realtà o superstizione?

Abbiamo seguito la Santa Edythe Kelleher da quando siamo arrivati a Talsea, e così come noi anche tutti gli altri avventurieri non possono non aver notato la sua leggiadria e grazia nell'affrontare le varie situazioni che le si sono poste davanti.

Uno dei più grandi pericoli contro cui l'abbiamo vista combattere è quella maledizione che sembrava gravare sulle spalle che le impediva di arrivare alla fine di un solo giorno senza essere in qualche modo inciampata e ovviamente caduta rovinosamente.

Noncurante di questo però ha continuato stoicamente a mettere un passo davanti all'altro senza quasi mai fermarsi ma mantenendo fede a questa maledizione che l'ha vista a più riprese cadere, ancora, e ancora... E ancora.

Sino a quando, dobbiamo confessarvi, cari affezionatissimi, che l'abbiamo vista non cadere più, sino alla fine di un giorno. Voi penserete che questo abbia poco significato? certo se non avessimo nella stessa giornata visto non meno di sei avventurieri cadere a loro volta! che la "maledizione della Kelleher" sia in qualche volta rotolata via dalle di Lei giovani spalle per appollaiarsi a turno su altri? Attenzione ai vostri passi e alle vostre scarpe!

Jerome le Chat

## IL FASCINO... PERUDO

Nel mio girovagare, sperando di essere fulminato dall'ispirazione che solitamente mi porta a scrivere, mi sono imbattuto in curioso figura, un goblin, che con fare cordiale mi invita ad un tavolo assieme ad altri per partecipare ad un gioco di dadi. Peculiare il gioco poiché, per quanto semplice, richiede una discreta capacità di ingannare chi ti sta di fronte. Questa volta miei lettori, non vi porto qualcosa di mio pugno, ma bensì vi presento brevemente le dinamiche di "Perudo", sperando che possiate immedesimarvi in ciò che è stata la mia esperienza.

È possibile giocare da un minimo di numero due giocatori, il massimo è definito dalla disponibilità dei dadi. Lo scopo del gioco consiste nell'essere l'ultimo giocatore ad avere almeno un dado a disposizione.

A inizio partita ogni giocatore ha a disposizione 5 dadi e un bicchiere; si stabilisce chi comincia e poi i turni si susseguono passando il turno alla propria destra. Tutti i giocatori agitano i dadi nel proprio bicchiere e pongono quest'ultimo capovolto sul tavolo: possono guardare i propri dadi nascondendoli agli altri. Chi inizia sceglie un valore qualunque del dado e dichiara, a suo parere, il numero dei dadi in gioco con quel valore. Il giocatore seguente ha due possibilità: se ritiene che l'ultima dichiarazione fatta possa essere vera, rilanciare; se invece non la ritiene vera, può dubitare.

Nel caso del rilancio, il giocatore può dichiarare o uno stesso numero di dadi, ma dal valore più elevato, o un numero di dadi maggiore di qualsiasi valore. Una volta effettuata la nuova dichiarazione, il turno passa al giocatore successivo.

È possibile rilanciare in maniera speciale, dimezzando il numero di dadi precedentemente dichiarato, ma in questo caso il valore del dado deve essere esclusivamente "uno", denominato in questo gioco "Perudo". Il giocatore successivo a questo tipo di rilancio può incrementare il numero di Perudo o rilanciare con un altro valore di dado, ma in questo caso deve raddoppiare il numero di dadi precedentemente dichiarato con il Perudo ed aggiungere un ulteriore dado alla conta.

Se un giocatore dubita, tutti scoprono i propri dadi e si controlla se l'ultima affermazione sia vera, cioè se ci siano almeno tanti valori sul tavolo quanti sono stati dichiarati: se la dichiarazione si rivela giusta, chi ha dubitato perde un dado; se fallace, il giocatore che ha formulato l'ultima dichiarazione perde un dado.

Se nel giro delle scommesse è stato dichiarato un Perudo, i dadi con valore "uno" contano al fine del conteggio finale di dadi per qualsiasi valore dichiarato. Già vedo i vostri sguardi strani, lo comprendo, è difficile capire le regole soltanto leggendole. Magari se nelle giornate di Oltrevealle mi vedrete seduto ad un tavolo, perso nei miei pensieri, sedetevi e chiarite i vostri dubbi. I dadi da oggi li porto sempre con me.

Goran Hedlund

## TRUCE OMICIDIO: A CHE PUNTO SIAMO?

Ancora ferme le indagini sul brutale assassinio Taro Rivay, membro della famiglia mercantile Alwyneer. ripercorriamo le vicende per quello che conosciamo. La vittima aveva partecipato molto attivamente alla riunione delle città Talseane, quando oltre che divisione dei poteri era stata la presentazione della Confederazione del Commercio alla quale hanno aderito tutte le famiglie mercantili, i mercati paralleli e anche la Compagnia Mercantile delle Due Colonne di Sannabidia e si è visto Amber Blake, ufficialmente nominato capofamiglia Verbringer del Distaccamento di Mordirovo. Da lì a breve però lo sconcertante ritrovamento del cadavere del fu Rivay rinvenuto con 30 assi in un sacchetto infilato gli a forza in bocca ed foglio infamante con la parola "Traditore". Ci chiediamo quindi se un uomo così importante può trovare una morte così brutale, quali motivazioni possono celarsi fra le spire di questa violenza? La nostra redazione rimane a disposizione per accettare qualunque informazione possa pervenire garantendo l'anonimato delle proprie fonti sperando così di poter aiutare la milizia cittadina e la giustizia tutta.

Jerome le Chat

## UNA BUONA NOTIZIA PER TUTTI I TALSEANI

Vogliamo annunciare al popolo di Oltrevealle e limitrofi, che presso il collegio degli alfiere, la nicchia di Exidia è tornata ad essere presidiata. I teurghi Nodus, Emily, Quinto ed Ector, sono ben disponibili ad accogliere la popolazione, e a mettere a sua disposizione i seguenti servizi: - confessione - colloqui consultori - collaborazioni con avventurieri (previa esamina) - celebrazione funerali - onoranze funebri - scritturazione e strutturazione preghiere - redazione di brevieri personali



esecuzioni a giusta causa di pene capitali con la benedizione dell'anima e giusta quida verso il crepuscolo.

A tutti coloro che si rechino presso la nicchia, per chiedere in gentile concessione un ausilio, non sarà nulla dimandato, altresì rimettiamo al buon cuore di tutti che il favore sia ricambiato, al fine di perpetrare anche in maniera materiale il servizio e tenere in ordine i luoghi di culto.

Assolto il compito, giusto il riposo.

