

Le Cronache delle Guerre Eterne

Dunqora



Preview 3 - Arghall

Le Cronache delle Guerre Eterne **Dunqora**

Testi: Alberto Tronchi

Illustrazione e Grafica: Daniel Comerci

Editing: Natascia Cortesi

Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balseira, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da Fateitalia.it, e distribuiti sotto la licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Fate™ è un marchio registrato di Evil Hat Productions, LLC. Il logo Powered by Fate è © Evil Hat Productions, LLC, ed è usato su permesso.

Dunqora - Le Cronache delle Guerre Eterne

La Profezia Fulgente

Alberto Tronchi/Daniel Comerci

Copyright © 2015



Dunqora - Le Cronache delle Guerre Eterne, è frutto di fantasia. Ogni riferimento a fatti e persone reali è del tutto casuale. L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore. È vietata, se non espressamente autorizzata, la riproduzione in ogni modo e forma, comprese fotocopie, la scansione e la memorizzazione elettronica. Ogni violazione sarà perseguibile nei modi e nei termini stabiliti dalla legge.

Il presente documento tuttavia è distribuito in forma gratuita, ne è pertanto consentita la copia e utilizzo ad uso personale e in maniera gratuita.

Vuoi ulteriore materiale o semplicemente saperne di più sul mondo di Dunqora?

Vieni a trovarci su www.blackbox-games.com



Dunqora - Le Cronache delle Guerre Eterne

Saressea era una terra di confine, uno di quei luoghi dove solo chi non aveva nulla da perdere poteva rifugiarsi. Un lunga fila di profughi si accalcava fuori dalle mura della città, e tra fango e dolore si consumavano le vite spezzate di chi aveva subito la guerra, non da vinto o da vincitore, ma semplicemente da vittima degli eventi.

Come sempre, Jadrien non avisava l'equipaggio della prossima destinazione, e come sempre, una sconsolata Qeshill seguiva il capitano nelle sue uscite d'affari. Muoversi attraverso le file di disperati era semplice, e quello era sicuramente l'ultimo posto al mondo in cui avrebbero potuto incappare nei Mantelli Neri.

“Capitano, cosa stiamo cercando di preciso?” Non aveva speranza di risposta, ma la curiosità era la maledizione di Qeshill.

“Un meccanico, ovviamente” rispose in tono seccato Jadrien. *“Dopo la diserzione di Rolgher, abbiamo un disperato bisogno di qualcuno che si occupi della nave”.*

Qeshill trattenne a fatica una risata sarcastica. *“Rolgher non ha disertato, lo ha cacciato lei a pedate nel sedere...”*

Jadrien si fermò, fissandola con la sua tipica espressione accigliata *“Rolgher rivendeva parte del nostro carico a mia insaputa, dovrebbe essere grato di essersene andato sulle sue gambe anziché in una cassa da morto! Sulla mia nave non c'è posto per i disonesti”.*

Qeshill fece spallucce e chiuse il discorso con aria compiacente. Aveva imparato che il senso di *“onestà”* del suo capitano era molto relativo e personale.

“Vaa bene, ma se permette, perché cerchiamo un meccanico in mezzo a un mare di profughi disperati?”

Jadrien, indicò un gruppo di bambini intenti a giocare vicino a un carro pieno di sacchi e cianfrusaglie. Uno di loro, aveva le gambe amputate e si sorreggeva su un paio di protesi meccaniche. Un Alchimista ci aveva messo mano. Era un lavoro frettoloso e fatto con pezzi di recupero ma comunque funzionale, segno di una notevole abilità in materia tecno alchemica.

“Dove ci sono disperati che fuggono dalla guerra, c'è sempre qualcuno che si prende cura di loro”.

Qeshill era sempre rimasta affascinata dall'alchimia, e di come le gemme elementari venivano sfruttate per attivare i più mirabolanti congegni tecnologici. Un'arte che ogni popolo aveva sviluppato in modo personale e molto caratteristico.



Se la nave di Jadrien poteva solcare i cieli di Dunqora, non era altro che per merito dell'alchimia.

Jadrien si avvicinò al gruppetto. *“Chi ti ha messo quelle gambe storte, bambino?”* Queshill rimase basita dalla mancanza di tatto del capitano.

Il bimbo non si scompose e fece un ampio sorriso *“Arghall il gigante! È bravissimo, gentile e aiuta tutti quelli come me che sono stati feriti”*.

Jadrien sbuffò. *“Bene, ci mancava l'alchimista filantropo”*. Sfoggiò il sorriso più dolce che poté, ma a Queshill sembrò quasi un ghigno stentato, e dovette trattenersi per non scoppiare a ridere.

“E dove trovo il tuo gigante buono?”

Il bambino indicò una larga costruzione in legno e stracci, una sorta di ospedale da campo improvvisato con una calca incredibile di gente assiepata all'ingresso.

Jadrien gettò con fare distratto una corona verso il bimbo, che sgranò gli occhi davanti al piccolo tesoro. Queshill lo seguì compiaciuta nel di quel gesto gentile, nascosto sotto il classico atteggiamento freddo e burbero.

L'ospedale era stracolmo di persone, e i lamenti dei feriti coprivano gran parte del vociare. Non dovettero faticare comunque troppo per trovare l'alchimista. In mezzo alla calca una figura imponente, alta quasi cinquanta syd più di tutti, si muoveva con fare sicuro, armeggiando con dei rottami di recupero su di un tavolo da lavoro improvvisato. Il mezz'orco aveva un'aria imponente, coadiuvata dal fatto che oltre la metà del corpo era sostituita da protesi alchemiche in metallo Valghiano. Non erano innesti di bassa lega, bensì perfette ricostruzioni al massimo della funzionalità.

Jadrien fece per muovere, ma improvvisamente un grido in mezzo alla folla richiamò l'attenzione generale. Un gruppo di uomini ammantati avanzava rapido, spade alla mano, verso il mezz'orco.

“Corvi, maledizione!” esclamò Jadrien, sguainando la spada a sua volta. Queshill aveva già sentito quel nome, mercenari senza scrupoli al servizio dell'Impero, dediti al rastrellamento e al recupero di elementi validi da reclutare in modo coatto tra le fila dell'esercito. Nessuno poteva sfuggire a lungo alla presa dei Varystani.

Jadrien cercò di muoversi verso gli aggressori, ma la folla impaurita la travolse come un fiume in piena, allontanandola tra mille imprecazioni. Queshill sfoderò il pugnale, ma prima di poter agire, il mezz'orco mise fine allo scontro.



Con fare sicuro assestò un colpo diretto a uno degli assalitori, il maglio meccanico della protesi calò sul viso dell'uomo con un secco rumore di ossa spezzate. Gli altri due, si avventarono con una serie di affondi alle gambe. L'alchimista arretrò rapido, per uno della sua stazza, afferrando al volo una gigantesca chiave meccanica. Roteò l'arnese da lavoro con forza, abbattendo un altro assalitore che venne scagliato a un paio di metri di distanza. L'ultimo Corvo, ormai in svantaggio, si diede alla fuga imprecaando e aprendosi la strada a fendenti, attraverso la folla impaurita.

Queshill era stupita dalla ferocia del mezz'orco, che fino a un attimo prima aveva un'espressione mite e tranquilla. Sicuramente era un combattente, qualcuno che non aveva vissuto la guerra dalle sicure retrovie dei genieri alchemici.

“Complimenti, gigante” Jedrien riapparve dalla folla applaudendo. *“Sei proprio il meccanico che stavo cercando, che ne diresti di entrare nel mio equipaggio?”*

Il mezz'orco non proferì parola, girandosi con noncuranza e tornando al lavoro sulle protesi. Queshill vide il fuoco negli occhi del capitano, e tremò in vista dell'imminente esplosione d'ira. Nessuna poteva ignorarla, in quel modo.

Jedrien si avvicinò con passo spedito, cercando invece di reprimere l'ira. *“Sì, certo, fingi di non sentire e che tutto sia a posto, ma sai bene che ora che i Corvi ti hanno scovato non ti lasceranno andare”*.

Il mezz'orco si girò, con aria indifferente. Diede uno sguardo ai due cadaveri poco distanti. *“Peggio per loro, direi”* e riprese il suo lavoro.

Jadrien si avvicinò ancora di più, cercando di mantenere un tono cordiale. *“È chiaro che i Varystani non ti vanno a genio, hai deciso di abbandonare la guerra e ti capisco, sulla mia nave troverai rifugio”*.

L'alchimista rispose senza voltarsi. *“Oh certo, mi proponi di fuggire da una guerra per intraprenderne un'altra, la tua. Cos'hai di così speciale in più dei Varystani?”*

Queshill, vide il volto di Jadrien incupirsi. *“Se resti qui ti prenderanno, prima i Corvi, ma poi arriveranno anche i Mantelli Neri e quel punto sarai spacciato, tu e tutti quelli che ti saranno vicini”*.

Il mezz'orco si voltò, fece un lungo sospiro appoggiando una grossa pinza sul banco. *“Purtroppo hai ragione, se fosse per me non me ne importerebbe nulla”*. Queshill vide chiaramente l'espressione malinconica sul viso di Arghall, mentre osservava i profughi che pian piano rientravano nel vecchio ospedale.

“E va bene, verrò con voi, e vedremo che succede, ma sappi una cosa capitano dallo sguar-



do furente, ho smesso di lottare molto tempo fa e non ho intenzione di farlo ancora. Non posso fuggire dalla guerra, ma posso evitare di prenderne parte”.

“E così sia” rispose Jadrien.

Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Personaggio: ARGHALL Nome

MECCANICO ALCHIMISTA REDUCE DELLA GUERRA. Descrizione

Approcci:

- {+2} Attento
- {+3} Ingegnoso
- {+1} Appariscente
- {+2} Energico
- {+1} Rapido
- {+0} Elusivo

Aspetti:

MECCANICO ALCHIMISTA Concetto Base

ODIO LA GUERRA E CHI LA PERSEGUE Problema

PROTESI MECCANICHE MULTIFUNZIONE

QUANDO PERDO LA PAZIENZA SONO DOLORI!

LAVORO PERFETTO

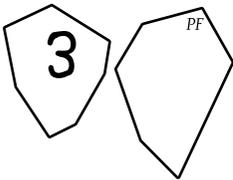
Talenti:

BASTA STRINGERE QUESTO BULLONE
SEI UN ABILE MECCANICO, PER QUESTO OTTIENI UN +2 QUANDO CREI UN VANTAGGIO IN MODO INGEGNOSO LAVORANDO SU QUALCOSA DI MECCANIZZATO O ALCHIMICO.

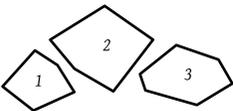
QUANDO MI ARRABBO MI ARRABBO
QUANDO PERDI LA PAZIENZA SCATENI TUTTA LA TUA POTENZA, PER QUESTO OTTIENI +2 QUANDO SUPERI UN OSTACOLO IN MODO ENERGICO, DISTRUGGENDO QUALCOSA CHE INTRALCIA LE TUE AZIONI.

IL GIUSTO AGGEGGIO AL MOMENTO GIUSTO
SE PUOI METTERCI LE MANI, PUOI FARLO FUNZIONARE. UNA VOLTA PER SESSIONE, PUOI AVERE QUELLO CHE TI SERVE DI TECNO ALCHIMICO NELLA TUA BORSA, E FARNE UN USO SPECIFICO, OPPURE RIATTIVARE E AVERE PRESTAZIONI PARTICOLARI DA UN VEICOLO/MACCHINARIO.

Recupero:



Stress:



Conseguenze:

-2 Lieve

-4 Moderata

-6 Grave

Note:

EX MILITARE, REDUCE DI GUERRA DAL FRONTE DI GWARR, ARGHAL È STATO CONGEDATO DOPO AVER RIPORTATO FERITE MORTALI PER QUALSIASI ALTRO UOMO. SALVATO DA GUNNAR, UN SAGGIO NANO ALCHIMISTA, ARGHAL HA INTRAPRESO LA VIA DELL'ARTE ALCHIMICA DIVENENDO IN BREVE TEMPO UN FORMIDABILE MECCANICO. ODISIA LA GUERRA E TUTTO QUELLO CHE PORTA CON SÉ, MA È BEN CONSAPEVOLE CHE NESSUN LUOGO DI DUNQORA È AL SICURO DA ESSA.