

## Personaggio:

Nome *Arghall*

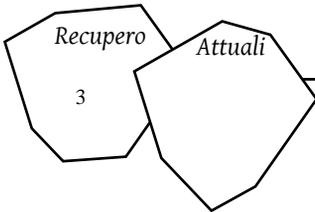
### Descrizione

Ex militare, reduce di guerra dal fronte di Serassea, Arghall è stato congedato dopo aver riportato ferite mortali per qualsiasi altro uomo. Salvato da Gunnar, un saggio nano alchimista, Arghall ha intrapreso la via dell'arte Imvath divenendo in breve tempo un formidabile meccanico. Odia la guerra e tutto quello che porta con sé, ma è ben consapevole che nessun luogo di Dunqora è al sicuro da essa.

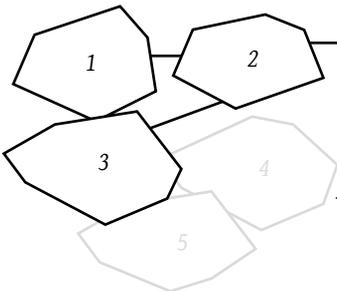
## Sentieri:

- { +2 } Soldato
- { +1 } Esploratore
- { +2 } Sapiente
- { +1 } Guida
- { +0 } Furfante
- { +3 } Artista

## Punti Fato:



## Stress:



## Note:

## Aspetti:

- Meccanico alchimista di Serassea ..... *Cultura*
- Trovare la mia pace ..... *Destino*
- Protesi in acciaio Valghiano ..... *Risorsa Distintiva*
- Un lavoro perfetto! ..... *Motto*
- Odio la guerra e chi la persegue ..... *Legame*

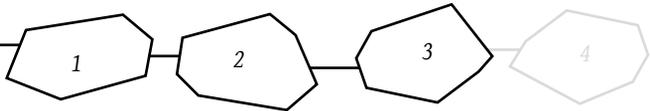
## Talenti:

Basta stringere questo bullone: sei un abile meccanico, per questo ottieni un +2 quando crei un vantaggio prendendoti il giusto tempo e lavorando su qualcosa di alchemico.

Quando mi arrabbio mi arrabbio: quando perdi la pazienza scateni tutta la tua forza, per questo ottieni un +2 quando superi un ostacolo in modo energetico, distruggendo qualcosa che intralcia le tue azioni.

Figlio della guerra: sei nato sotto i fuochi del conflitto e odi la guerra e chi la perpetra senza considerare tutte le vite che sono state perse. Ricevi un +2 quando superi un ostacolo per mettere al sicuro qualcuno o qualcosa dall'ombra del conflitto, facendo tutto il possibile e senza badare alla tua incolumità. Una volta per conflitto puoi subire il risultato di un attacco al posto di un tuo alleato, incassando lo stress e le conseguenze che avrebbe subito lui. Se lo fai, guadagni 1 punto fato.

## Risorse:



## Conseguenze:

- ..... *-2 Lieve*
- ..... *-4 Moderata*
- ..... *-6 Grave*



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora

## Personaggio:

Nome *Elessa*

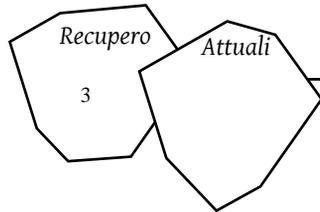
### Descrizione

Cacciatrice esperta e silenziosa, Elessa viaggia per le terre di Dunqora per compiere il proprio "Shoemm", il viaggio della consapevolezza che ogni elfo Tihhaar deve compiere nelle terre dei barbari umani per comprendere la forza delle emozioni. Elessa discende dal fiero clan dei Faeyeyr, fortemente legato alle tradizioni e poco incline a tollerare le rudi usanze degli stranieri. Elessa viaggia con Senryll, la sua fedele lince.

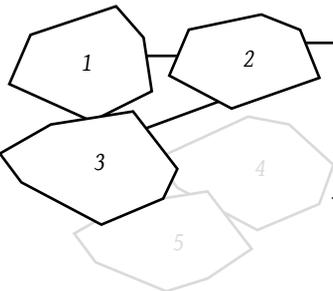
## Sentieri:

- { +2 } Soldato
- { +2 } Esploratore
- { +1 } Sapiente
- { +0 } Guida
- { +3 } Furfante
- { +1 } Artista

## Punti Fato:



## Stress:



## Note:

## Aspetti:

- Cacciatricie ferali Ninuhaar ..... *Cultura*
- Capire il valore dell'amicizia e divenire una Savastar ..... *Destino*
- La mia fedele lince Senryll ..... *Risorsa Distintiva*
- Non lo ripeterò una seconda volta... ..... *Motto*
- Straniera in terre sconosciute ..... *Legame*

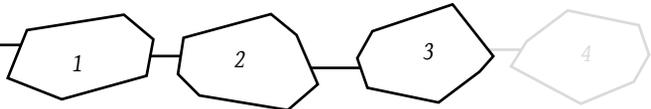
## Talenti:

**La caccia è aperta:** quando ti metti sulle tracce della preda sei infallibile, per questo ottieni un +2 quando superi un ostacolo per seguire le tracce e raggiungere il tuo bersaglio.

**Pistole Elfiche:** sei armata di una coppia di letali pistole elfiche per il tiro a corta gittata. Per questo, ottieni un +2 quando attacchi un bersaglio che sia nella tua zona. Ignora un eventuale valore di armature del bersaglio. Non puoi usare questo talento per due turni consecutivamente.

**Sfuggente:** puoi cavalcare la realtà tra i due mondi per qualche istante e spostarti indisturbata senza che nulla possa fermarti. Non sai bene come e quando accade, gli altri ti vedranno semplicemente sparire per poi riapparire altrove, come se il tempo si fosse fermato. Spendendo 1 punto fato puoi ottenere uno dei seguenti effetti. 1) Arrivare in un luogo anche sorvegliato o sbarrato senza che nessuno possa fermarti. 2) Abbandonare una scena o una situazione in qualsiasi momento senza che nessuno possa fermarti. 3) Sparire e riapparire a breve distanza da qualcuno (durante un conflitto puoi spostarti in una qualunque zona a tuo piacere) ottenendo l'aspetto Colto di sorpresa con un'invocazione gratuita.

## Risorse:



## Conseguenze:

- ..... -2 *Lieve*
- ..... -4 *Moderata*
- ..... -6 *Grave*



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora

## Personaggio:

Nome Faen Riv'ill

### Descrizione

Un disertore dell'esercito imperiale. A Skarmish, regno da cui proviene Faen, la magia è utilizzata a scopo bellico e i giovani dotati vengono arruolati in modo coatto al compimento del sesto anno di età. Addestrati a sviluppare le proprie doti innate, divengono perfette macchine di morte. Faen è fuggito da una vita di lotta e dolore, in cerca di un futuro diverso, ma nessuno può disertare senza conseguenze. La magia del fuoco è innata per Faen, e le fiamme create hanno arcani riflessi verdastrì.

## Sentieri:

- { +2 } Soldato
- { +2 } Esploratore
- { +3 } Sapiente
- { +0 } Guida
- { +1 } Furfante
- { +1 } Artista

## Punti Fato:

Recupero 3 Attuali

## Stress:

## Note:

## Aspetti:

- Stregone guerriero di Skarmish ..... Cultura
- Riscattare la mia libertà e decidere da solo il mio destino ..... Destino
- Discendenza Dakkeri'Rha del fuoco ..... Risorsa Distintiva
- La finiamo qui, ora! ..... Motto
- Disertore in fuga dall'impero di Varystern ..... Legame

## Talenti:

Stregone da battaglia: quando devi combattere e distruggere scateni tutto il tuo potere arcano del fuoco. Ottieni un +2 ai tuoi attacchi se dai libero sfogo a tutto il tuo potere che si manifesta apertamente e non è facile da nascondere. Dopo aver risolto l'attacco crea un aspetto che ne rappresenti le conseguenze e un potenziale problema per chiunque, te compreso.

Comunione con gli spiriti del fuoco: puoi comunicare e ricevere informazioni dai cristalli Sherai, per questo una volta per sessione puoi inviare un messaggio tramite uno spirito del fuoco, o mandarlo in avanscoperta per avere informazioni dal GM.

Manipolatore arcano: sei abile ed esperto nell'usare la magia e per questo, ottieni un +2 quando crei un vantaggio sfruttando la tua magia a uno scopo consono, ma ti prendi il giusto tempo per farlo. Hai bisogno di molta calma e che nessuno ti interrompa mentre ti concentri e manipoli le forze arcane.

## Risorse:

## Conseguenze:

- ..... -2 Lieve
- ..... -4 Moderata
- ..... -6 Grave



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora

## Personaggio:

Nome **Jadrien**

### Descrizione

Capitano di nave e contrabbandiere di lungo corso, Jadrien nasconde un passato oscuro come ufficiale tra i ranghi dell'impero di Varystern. Tradita e ferita nell'orgoglio, Jadrien viaggia per tutta Dunqora cercando con ogni mezzo di fermare la folle avanzata dell'impero. Abile spadaccina Meshriana dal carattere forte e duro, Jadrien ha amici in ogni porto e nemici in ogni dove.

## Sentieri:

- { +2 } Soldato
- { +1 } Esploratore
- { +0 } Sapiente
- { +3 } Guida
- { +2 } Furfante
- { +1 } Artista

## Punti Fato:

Recupero 3

Attuali

## Stress:

1 2

3 4

5

## Note:

## Aspetti:

- Capitano e contrabbandiere Meshriana di lungo corso ..... *Cultura*
- Portare Varystern alla caduta riscattando il mio onore ..... *Destino*
- Abile spadaccina ..... *Risorsa Distintiva*
- Questo è un ordine! ..... *Motto*
- Un amico in ogni porto ..... *Legame*

## Talenti:

**Duellante:** la tua lama è senza rivali e ogni tuo colpo inarrestabile. Ottieni Arma 2 contro ogni avversario di taglia umanoide. Quando affronti un nemico in singolar tenzone o un nemico con cui hai un conto in sospeso che mini il tuo onore di combattente, ottieni un +2 in attacco e un difesa durante il primo scambio del conflitto.

**Sguardo furente:** se vuoi una cosa, l'avrai. Per questo, ottieni un +2 quando superi un ostacolo durante un discussione animata per ottenere qualcosa dal tuo interlocutore.

**Spezzacuori:** è più forte di te, il tuo cuore è libero come la tua nave e per questo molti uomini e donne sono caduti ai tuoi piedi. Una volta per sessione, puoi introdurre in gioco un PNG che sarà un tuo vecchio spasimante ancora invaghito di te. Crealo in accordo col GM.

## Risorse:

1 2 3 4

## Conseguenze:

- ..... -2 *Lieve*
- ..... -4 *Moderata*
- ..... -6 *Grave*



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora

## Personaggio:

Nome **Nomak Torq**

### Descrizione

Un ex generale caduto in disgrazia. Nel regno nanico di Torr-Gha-Morn, dove le sacerdotesse Thias hanno un forte potere politico. Nonostante gli incredibili successi ottenuti nella guerra contro i varystani, Nomak ha dovuto fronteggiare la più dura delle umiliazioni, rinnegare la propria famiglia per entrare nelle grazie dell'alta sacerdotessa Namyrya. Il rifiuto di Nomak, ha sancito il suo esilio del regno e la morte di tutti i suoi cari. Ma le vie della vendetta prendono spesso strade tortuose, e l'abilità di Nomak lo ha mantenuto in vita fino a ora con un unico scopo, distruggere Torr-Gha-Morn dalle fondamenta e cancellare i dogmi che stringono il popolo nanico sotto i capricci degli Arvanti.

## Sentieri:

- { +3 } Soldato
- { +2 } Esploratore
- { +1 } Sapiente
- { +2 } Guida
- { +0 } Furfante
- { +1 } Artista

## Punti Fato:

Recupero 3 Attuali

## Stress:

1 2 3 4 5

## Note:

## Aspetti:

- Generale di Thorr-Gha-Morn caduto in disgrazia ..... Cultura
- La mia vendetta distruggerà il mio popolo ..... Destino
- Abile stratega ..... Risorsa Distintiva
- Fidati, ci sono già passato... ..... Motto
- Veterano di guerra ..... Legame

## Talenti:

Falange di Thorr-Gha-Morn: sei addestrato alla guerra, per questo ottieni un +2 quando ti difendi e sei da solo contro un gruppo di gregari in battaglia.

Un passo avanti al nemico: segui le mosse del tuo avversario e le precedi. Una volta per sessione puoi interrompere il normale scambio di un conflitto per agire, se non l'hai già fatto, ricevendo un +2 a un tuo eventuale attacco.

L'onore di un Gera: Quando fai una promessa sul tuo onore la manterrai a costo di morire. Crea un aspetto a tema sulla promessa fatta, su cui ottieni un'invocazione gratuita. Finché non usi l'invocazione gratuita, decidi assieme al GM il sentiero più attinente al tuo voto che riceverà un +1.

## Risorse:

1 2 3 4

## Conseguenze:

- ..... -2 Lieve
- ..... -4 Moderata
- ..... -6 Grave



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora

## Personaggio:

Nome *Queshill*

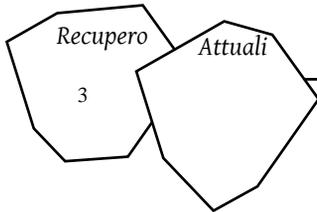
### Descrizione

Un'abile navigatrice, senza ricordi del proprio passato. L'unico indizio è la parola Eyemhatt tatuata sulla spalla destra, che in Lathan-Sorethan significa "salvatrice". Queshill viaggia per il mondo in cerca di indizi sul proprio passato, e per capire cosa si nasconde dietro la sua memoria perduta. Curiosa e capace, Queshill ha sempre un asso nella manica e l'informazione giusta per uscire da ogni impaccio.

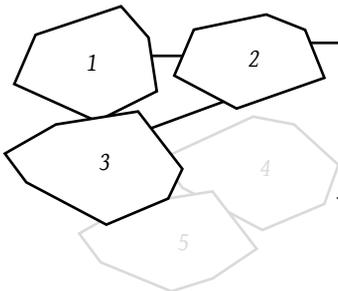
## Sentieri:

- { +0 } Soldato
- { +1 } Esploratore
- { +3 } Sapiente
- { +1 } Guida
- { +2 } Furfante
- { +2 } Artista

## Punti Fato:



## Stress:



## Note:

## Aspetti:

- Un oscuro passato legato agli Ein'Sherai ..... *Cultura*
- Ritrovare la memoria con tutto ciò che ne scaturirà ..... *Destino*
- Un asso nella manica per ogni situazione ..... *Risorsa Distintiva*
- Te l'avevo detto! ..... *Motto*
- Viaggiatrice e sapiente ..... *Legame*

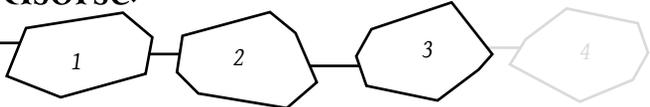
## Talenti:

Lo avevo letto da qualche parte: hai la passione per le storie e i vecchi libri, per questo ottieni un +2 quando superi un ostacolo sfoggiando le giuste conoscenze.

Piano B: hai una mente rapida e non perdi mai di vista la situazione, per questo una volta per scena puoi porre una domanda al GM su un dubbio che hai, se possibile lui ti rivelerà dei particolari che solo tu puoi notare.

Antiche reminescenze: hai perso gran parte della tua memoria per colpa degli Ein'Sherai ma a quanto pare nella tua mente si celano infinite conoscenze. Una volta per scena puoi sostituire uno dei tuoi aspetti con un altro a tuo piacere che rappresenti un sapere o una capacità che ignoravi di possedere. La tua mente è un crocevia di conoscenze e questo ti può causare qualche problema. Una volta per sessione, il GM può importarti un cambio di aspetto con uno nuovo che sarà sì una conoscenza e una risorsa ma che avrà anche un risvolto negativo legato a un antico sentimento che potrebbe metterti nei guai. L'aspetto che guadagni grazie a questo talento dura fino alla fine della scena.

## Risorse:



## Conseguenze:

- ..... -2 *Lieve*
- ..... -4 *Moderata*
- ..... -6 *Grave*



Le Cronache delle Guerre Eterne

# Dunqora