

Le Cronache delle Guerre Eterne

Dunqora



Preview 1 - Nomak Torq

Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

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 Balsera, 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

Il boato della folla esplose lungo gli spalti, e per un attimo le vecchie pareti marcescenti di Ferran tremarono e scricchiolarono in modo sinistro. Queshill odiava quel luogo, l'odore del sangue appestava l'aria e mischiandosi al sudore della folla stipata lungo le fiancate dell'arena, creava un tanfo insopportabile.

Il capitano avanzava sicura tra la folla spostando con decisione uomini ben più imponenti di lei, alcuni si giravano con sguardi torvi per poi voltarsi immediatamente appena incrociavano i suoi occhi. Queshill allungò il passo, per approfittare della scia creata da Jadrien.

“Capitano, posso chiederle che ci facciamo qui? Non per sembrare insistente, ma sa quanto io odi questo genere di luoghi”.

Jadrien si fermò improvvisamente, e per un attimo Queshill non rischiò di sbatterci contro. Senza voltarsi, fece cenno di proseguire, o forse era uno *“stai zitta”*? Per quanto ammirasse il capitano, a volte Queshill odiava quel carattere burbero e taciturno.

Si sedettero nella parte alta dell'ala nord, lungo la corsia riservata alla gilda dei mercanti di Carcosa. Come Jadrien avesse avuto gli inviti riservati sarebbe rimasto un mistero insoluto, di quelli da aggiungere alla lunga lista di Queshill.

“Capitano, mi scusi l'insistenza, ma che ci facciamo in questo schifo? Siamo ridotti così male da interessarci agli schiavi?” Nessuna reazione. Jedrien osservava lo scontro in corso con aria assorta, non degnandola della minima attenzione. Indispettita, Queshill rincarò la dose.

“Se permette, capitano, la schiavitù è un'usanza barbara, introdotta a Carcosa dopo il trattato di Skellenge, e a parere di molti, persino nell'Impero, una forma davvero bieca di accordo tra Varystern e le libere città di Karama. Lo sanno tutti che i Maestri hanno ottenuto questo privilegio solo per il tradimento alle spalle di Torr-Gha-Morn”.

Jadrien si voltò con aria infastidita, fulminandola con lo sguardo.

“Grazie per la lezione di storia Shill, ora che ne dici di chiudere quella bocca e guardare lo scontro?” Si voltò nuovamente verso l'arena, senza attendere una replica.

Furente, Queshill si decise finalmente a buttare uno sguardo su quello spettacolo ignobile, e fu lì che lo vide.

Al centro dell'arena un nano, cosa più unica che rara a Carcosa, si ergeva contro



un ciclope corazzato, sicuramente un gigante guerriero delle isole Norn. Queshill inorridì a quello spettacolo, un Ciclope era un avversario terribile per un intero contingente di soldati, figurarsi per un singolo combattente. Si voltò nuovamente verso Jadrien, ma lei la zitti prontamente con un gesto della mano, come se avesse già previsto quella reazione.

“Zitta e guarda, è per questo che siamo qui”.

Il ciclope calò un fendente con la grossa sciabola a due mani, il nano si getto di lato rotolando sul fianco e rialzandosi in posizione di guardia. Queshill non era certo una combattente, ma non ci voleva chissà che esperienza per capire che la differenza di portata d'affondo aveva già segnato le sorti dello scontro. Il nano reggeva una piccola ascia da guerra, inabile per penetrare la spessa corazza del gigante. Ad aggravare la situazione, lo sguardo del ciclope scorreva incessante in ogni direzione, vibrando a ciascun movimento dell'avversario.

Queshill sapeva bene che i ciclopi erano ottimi combattenti, e come la natura spesso insegna, compensavano lo svantaggio di un solo occhio con un addestramento incredibile. La loro capacità di seguire ogni minimo dettaglio era leggendaria, e nel tempo aveva contribuito a creare storie che dipingevano i ciclopi come preveggenti del futuro imminente, quando in realtà non si trattava altro che di una grande accuratezza visiva.

Per quanto abile, il nano era sicuramente spacciato. Incredibilmente però aveva uno sguardo calmo, come se la situazione non lo toccasse da vicino. Forse era impazito piegato dalla terribile vita dell'arena, pensò Queshill.

Il Ciclope si lanciò alla carica, il nano non si mosse di un millimetro, Queshill chiuse gli occhi per non assistere al massacro ma poi si costrinse a riaprirli. La sciabola calò con un pesante boato nel punto esatto in cui un attimo prima c'era il nano. Questi però, era scattato in avanti proprio verso il nemico, in una manovra di anticipo che se errata anche di solo qualche secondo, avrebbe decretato morte certa.

Il nano assestò un colpo netto e preciso tra le giunture dello schiniere destro del colosso. Un muggito di dolore si levò oltre il grido della folla, in estasi. Anche se era un bella mossa, rimaneva comunque una ferita superficiale. Il ciclope arretrò di un passo sollevando la sciabola, e ancora una volta, il nano stupì tutti con un'azione inaspettata. Lascio cadere l'arma, issandosi con entrambe le mani lungo il ventre corazzato del ciclope. Queshill rimase a bocca aperta, e con la coda dell'occhio notò lo sguardo compiaciuto di Jadrien.



Il nano balzò ad altezza viso del nemico, troppo stupito da quella mossa per reagire. Il nano assestò un pugno dritto sul bulbo oculare, che esplose come un frutto maturo tra schizzi di sangue denso e scuro. Solo allora, Queshill notò la borchia stretta nel pugno, faticosamente spezzata dallo schiniere dell'avversario.

“Ma quindi, il colpo di prima era solo un diversivo per procurarsi un tirapugni!” Esterefatta, Queshill non aveva fatto caso a Jadrien che si era alzata gridando un’offerta d’acquisto.

“Lo scontro non è ancora finito” Queshill strillò, quasi per reazione, al gesto improvviso del capitano.

“La lotta è finita invece, un ciclope senza il suo occhio è solo un morto che cammina, e non voglio che nessuno parta con un’offerta prima di noi” Per la prima volta, Queshill vide Jadrien impaziente.

“Come faceva a sapere del nano?” Queshill non riuscì a trattenere la curiosità.

“Ho i miei informatori, si chiama Nomak Torq, ed è il tipo di combattente di cui ho bisogno, ha gli occhi di chi cerca vendetta, per questo non morirà mai prima di averla ottenuta”.

“Come fa a saperlo?”

Jadrien si voltò verso di lei con un’espressione greve e torva, che Queshill non aveva mai visto prima, ma che trapelava qualcosa di profondo e terribile.

“Perché abbiamo lo stesso sguardo”.

Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Nome

Personaggio: NOMAK TORQ

Descrizione

UN ABILE GUERRIERO NANICO DALLO SGUARDO TORVO.

Approcci:

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

Aspetti:

UN GENERALE INDOMITO CADUTO IN DISGRAZIA

Concetto Base

LA MIA VENDETTA DISTRUGGERÀ IL MIO POPOLO

Problema

VETERANO DI GUERRA

STRATEGA

FIDATI, CI SONO GIÀ PASSATO

Talenti:

FALANGE NANICA

SEI ADDESTRATO ALLA GUERRA, PER QUESTO OTTieni UN +2 QUANDO TI DIFENDI IN MODO ENERGICO CONTRO UN GRUPPO DI GREGARI IN BATTAGLIA.

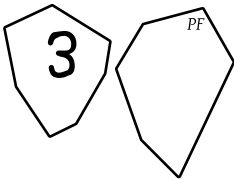
LEADER

LA TUA PAROLA È FERMA E AUTORITARIA NEL FURORE DELLO SCONTRO. PER QUESTO, OTTieni +2 QUANDO SUPERI UN OSTACOLO MODO APPARISCENTE, IN AMBIENTE MILITARE/BELLICO, GRAZIE ALLA TUA LEADERSHIP E DETERMINAZIONE.

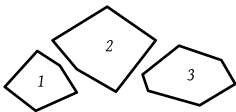
UN PASSO AVANTI AL NEMICO

SEGUI LE MOSSE DEL NEMICO E LE PRECEDI. UNA VOLTA PER SESSIONE PUOI INTERRUPIRE IL NORMALE SCAMBIO DI UN CONFLITTO PER AGIRE, SE NON L'HAI GIÀ FATTO, RICEVENDO UN +2 A UN TUO EVENTUALE ATTACCO.

Recupero:



Stress:



Conseguenze:

-2

Lieve

-4

Moderata

-6

Grave

Note:

UN EX GENERALE CADUTO IN DISGRAZIA. NEL REGNO NANICO DI TORR-GHA-MORN, LE SACERDOTESSE DEGLI ELEMENTI HANNO UN FORTE POTERE POLITICO E POSSONO DECIDERE DELLA VITA DI OGNI LORO SOTTOPOSTO. 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 DELLE DIVINITÀ.