

Preview 4 - Queshill



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 respiro venne meno, poi, sentì una moltitudine di gelide mani addosso, ghermirla e sollevarla da terra. Come sempre, Queshill provò a divincolarsi cercando di resistere al crescente panico. Niente, il corpo non rispondeva, come immobilizzato da un sortilegio oscuro e terribile. Ormai abituata agli incubi, Queshill iniziò a visualizzare la luce, così come i monaci di Tagran le avevano insegnato, e poco a poco riprese a respirare con regolarità. Il freddo l'abbandonò, così come quell'invadente sensazione di oscure presenze al suo capezzale.

Aprì gli occhi nel buio della stanza dove solo un flebile raggio di luce filtrava dalle tendine serrate, percepì il familiare dondolio della navigazione, aveva dormito a lungo e sicuramente era già passata l'ora di mezzavia. Inspirò profondamente e si mise a sedere sul letto.

Maledetti incubi.

Si alzò rapida, afferrando la caraffa dell'acqua, ne bevve due grandi sorsate e la ripose frettolosamente, quasi gettandola. Il recipiente barcollò qualche istante, come sul punto di rovesciarsi, per poi fermasi definitivamente.

Il sonno era andato, come sempre quando gli incubi la venivano a torturare. Queshill prese il mantello da viaggio e lo indossò velocemente, nel farlo vide la propria silhouette riflessa nello specchio a muro. Scostò la camicetta, scoprendo al spalla. Sempre lì, che si aspettava? Che andasse via così, senza motivo? Il tatuaggio runico faceva capolino sulla pelle chiara, a ricordarle che la sua vita era un buco nero senza ricordi, una nebbia fitta che chiudeva ogni spiraglio di un passato che forse non aveva mai avuto. E di un presente allo sbando, senza uno scopo preciso.

"Salvatrice". I saggi della biblioteca di Dorham giuravano che fosse lingua antica, la scrittura del popolo delle vecchie ere, i costruttori dei Gholem. E chi poteva saperne più dei saggi di Dorham? L'antica biblioteca era il più grande contenitore di libri di tutta Dunqora, fonte inestimabile di conoscenza e saggezza.

E così gli Antichi, per qualche oscuro motivo, le avevano tatuato la parola "salvatrice" sulla spalla... Ah e poi, già che c'erano avevano lasciato i propri Gholem sepolti proprio sotto Varystan, fornendo all'Impero la più poderosa arma bellica dell'ultimo secolo. Non c'era proprio di che esserne fieri, e la parola saggi non rispecchiava affatto il pensiero di Queshill.

Queshill uscì dalla cabina con passo trascinato, salì sul ponte in cerca di un po'



d'aria fresca. La brezza estiva le solleticò i capelli dandole un po' di sollievo. Sul ponte, Nomak era intendo ad affilare le asce da battaglia, mentre Faen meditava assorto, seduto alla maniera di Skarmish, con le gambe incrociate e i palmi delle mani congiunti, gli occhi chiusi e un'espressione pacifica che non gli si addiceva proprio.

Un fumo denso uscì dalla stiva; mentre un trafelato Arghall risaliva dal ventre della nave tenendo in mano un pistone ancora fumante, il mezz'orco corse veloce lungo la passerella e scagliò il pezzo di metallo lontano, maledicendolo in una lingua che Queshill non aveva mai sentito, ma che dal tono non sembrava affatto cordiale.

A guardare i suoi nuovi compagni, pensò Queshill, la nave sembrava una sorta di circo degli orrori. Ma per quanto fossero strani, il loro arrivo aveva portato un po' di serenità nel suo animo. Il mondo era pieno di persone senza un futuro e, quel che è peggio, con un passato oscuro da dimenticare o di cui vergognarsi. Al loro confronto, Queshill aveva ancora tutto da scoprire.

"Muoviti Shill!" Jadiren tuonò dall'alto del timone. "A breve attraccheremo a Carcossa per fare rifornimento, non ti pago per battere la fiacca!"

Queshill sorrise. "Lei non mi paga capitano, non ricorda? Mi ha preso a bordo come navigatrice, e il vitto e alloggio compensano i miei servigi".

"Come siamo pignoli oggi, quello che conta è che ho bisogno di te" rispose Jadrien, facendole l'occhiolino.

Queshill mimò un saluto militare e scese per tornare in stanza. Per quanto burbera e arrogante, Jedrien era l'unica persona che si fosse mai presa cura di lei. Per quanto loschi e strani, i suoi compagni erano l'unica famiglia che avesse mai avuto.

E per ora, era quello che bastava.



Personaggio:

UN'ABILE NAVIGATRICE, SENZA RICORDI DEL PROPRIO PASSATO.

Approcci:

Aspetti:

VIAGGIATRICE E SAPIENTE

Concetto Base Problema

{+1} Attento {+2} Ingegnoso

NON HO MEMORIA DEL MIO PASSATO

{+3} Appariscente

SCHEGGE DI MEMORIA CHE RIAFFIORANO

{+0} Energico

ASSO NELLA MANICA

{+2} Rapido

TE L'AVEVO DETTO!

{+1} Elusivo

Talenti:

LO SO, 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 IN MODO APPARISCENTE, SFOGGIANDO LE GIUSTE CONOSCENZE.



Recupero:

PIANO B

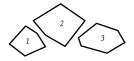
HAI UNA MENTE RAPIDA E NON PERDI MAI DI VISTA LA SITUAZIONE, PER QUESTO OTTIENI +2 QUANDO CREI UN VANTAGGIO IN MODO RAPIDO, PER CREARE UN AIUTO SORPRENDENTE IN UNA SITUAZIONE TESA.

VISIONI DEL PASSATO

ALCUNI PARTICOLARI RISVEGLIANO LA TUA MEMORIA ASSOPITA. PER QUESTO UNA VOLTA PER SESSIONE PUOI CAMBIARE L'ASPETTO SCHEGGE DI MEMORIA CHE RIAFFIORANO, CON UNO ATTINENTE ALLA SITUAZIONE CHE STAI AFFRONTANDO E OTTENERE UN'INVOCAZIONE GRATUITA. TERRAI IL NUOVO ASPETTO FINO AL PROSSIMO CAMBIO DI SCENA.

Stress:

Conseguenze:



-2	Lieve
-4	Moderata
<i>C</i>	Grave

UN'ABILE NAVIGATRICE, SENZA RICORDI DEL PROPRIO PASSATO. L'UNICO INDIZIO È LA PAROLA EYEMHATT TATUATA SULLA SPALLA DESTRA, CHE IN UN LINGUAGGIO ANTICO SIGNIFICA "SALVA-TRICE". 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 IMPAC-CIO.



