

Le Cronache delle Guerre Eterne

Dunqora



Preview 2 - Faen Riv'ill

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

Queshill prese il terzo vicolo sulla sinistra, cercando di aumentare il passo. Le voci alle sue spalle erano sempre più vicine, e maledisse la sua avventatezza nel parlare con il mercante di mappe antiche. Non c'era modo migliore per attirare l'attenzione dei Mantelli Neri, che chiedere pubblicamente delle carte nautiche della zona di Cadderan, interdetta per decreto Imperiale ormai da diversi anni.

Se avessi ricevuto una corona per ogni volta che la curiosità mi ha messo nei guai, a quest'ora sarei ricca sfondata, pensò Queshill. E invece, si ritrovava in fuga per i vicoli di Meshra sperando di seminare il gruppo di Mantelli Neri. Non aveva grandi possibilità di scampo, i Mantelli erano un'infalibile élite Imperiale, cacciatori di taglie e avvezzi all'uso di attrezzi alchemici per la visione remota, una diavoleria che permetteva di rilevare le vibrazioni dell'aria tramite l'uso delle corrispettive gemme.

Ancora due vicoli, le voci si fecero più forti, una figura scura alle sue spalle, carpiata con la coda dell'occhio. Queshill rallentò ormai esausta, o trovava al più presto un diversivo o era spacciata. Saltò oltre una pila di sacchi riversa lungo la strada e inavvertitamente rovinò su una figura distesa a terra, probabilmente un mendicante.

L'uomo si alzò velocemente con fare guardingo. *“Stai attenta ragazzina”*, era alto e imponente con i tratti tipici degli stranieri di Skarmish. Queshill rabbrivì istintivamente incrociando il suo sguardo. Skarmish era la terra degli stregoni, uno dei pochi luoghi di tutta Dunqora dove la magia era comune e dove, ovviamente, l'Impero aveva messo la propria mano per creare i suoi personali mostri da guerra.

Due Mantelli Neri fecero capolino dalla cima del vicolo, le tipiche maschere marmoree non lasciavano trapelare alcuna emozione, e in mano stringevano i caratteristici moschetti di precisione tanto temuti da chiunque avesse la sfortuna di incrociarli. Queshill doveva ragionare, e in fretta. Improvvisamente, realizzò di avere la soluzione a portata di mano.

“Sei un disertore, vero straniero?”

La voce dell'uomo non si scompose. *“Complimenti per l'intuizione, piccolo genio. Se nasci a Skarmish, o sei un servo dell'Impero o sei un fuggitivo”*.

Queshill sorrise ironica. *“E i servi dell'Impero non dormono per strada”*.

Lo Stregone non fece in tempo a rispondere, che i primi colpi sibilarono nell'aria. Queshill si gettò di lato sperando di fare in tempo, i moschetti dei Mantelli Neri era-



no l'ultimo ritrovato bellico in campo alchemico, con una precisione tale da colpire una moneta a più di cento taryk. I dischi metallici sibilarono nell'aria, lo straniero non si mosse di un passo e alzò una mano. Per un attimo, Queshill senti l'aria attorno vibrare e un fremito le corse lungo la schiena. Dalle mani dell'uomo scaturirono fiamme di un verde innaturale, che crearono immediatamente un muro crepitante. I dischi esplosero in mille pezzi non appena vi entrarono in contatto.

Appena il tempo di rialzarsi, e una nuova figura calò dall'alto vibrando una stoccata allo Stregone, che per tutta risposta fece un passo laterale e portò il palmo della mano alla bocca. Un soffio leggero, gli occhi iniettati di un'innaturale luce arcana, e una fiammata avvolse il Mantello Nero che emise un grido straziante, rotolandosi a terra nell'inutile tentativo di spegnere il fuoco magico.

Queshill si preparò allo scontro estraendo il pugnale, e in breve si ritrovò spalla a spalla con lo Stregone. I Mantelli li avevano circondati, spade alla mano, bloccando ogni via di fuga.

“Se sopravviviamo” disse Queshill, *“che ne diresti di entrare a far parte dell'equipaggio della mia nave? Il Capitano è un tipo molto cordiale e sicuramente avrà piacere di avere uno stregone tra le nostre fila”*.

“Se sopravviviamo sarai la prossima che eliminerò, per avermi cacciato in questo casino”. Non c'era ironia nella sua voce, e Queshill deglutì al pensiero di bruciare viva.

Poco dopo, Queshill riemerse dalla pila dei cadaveri, l'odore di carne bruciata era insopportabile, ma il dolore alla spalla era ben più grave. Durante lo scontro, un affondo l'aveva centrata in pieno e sapeva che l'emorragia andava fermata il prima possibile. Riemerse anche lo Stregone, le fiamme non lo avevano sfiorato nemmeno di striscio e, al suo confronto, Queshill sembrava appena uscita da una miniera di carbone di Hakra.

Queshill incrociò lo sguardo dello straniero, sempre impassibile e freddo. Decise di rompere l'imbarazzo cercando di sdrammatizzare.

“Come ti chiami Stregone?”

Lui rispose impassibile *“Stregone va benissimo, come nome del tuo carnefice, mi piace”*.

Queshill sbiancò preparandosi a fuggire.

“Scherzo ragazzina, per oggi ne ho avuto abbastanza di gente in fiamme, torna dal tuo Capitano tanto cordiale e la prossima volta vedi di stare più attenta”.



Queshill si rilassò, iniziava a capire il tipo che si trovava davanti, freddo e cinico solo in apparenza.

“Sicuro di rifiutare la mia offerta? Sulla nostra nave saresti al sicuro dai Mantelli Neri e da tutti gli altri agenti dell’Impero”.

“Mi chiamo Faen Riv’ill” Queshill rimase spiazzata da quella risposta inaspettata, e forse la sua espressione lo diede a vedere.

“Sono uno mago combattente di Skarmish e fidati, nessuno vuole uno stregone come compagno. E poi, non sono un tipo socievole” fece un mezzo sorriso, quasi di scherno.

La spalla pulsava terribilmente e il dolore avvisò Queshill che era il momento di andare.

“Come vuoi Faen, allora grazie per la bella serata, e chissà che le nostre strade non si incrocino in futuro”.

Si voltò e fece per incamminarsi, quando dalla cima del vicolo il rumore sferragliante del plotone di armigeri Meshrani coprì il basso crepitare delle fiamme. Tutte quelle esplosioni avevano svegliato mezza città.

Faen arrivò velocemente al suo fianco.

“Sai che ti dico? Credo che verrò a vedere la tua barca, mi farà bene cambiare aria e poi, questa volta il casino lo offro io”.

Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Personaggio: FAEN RIV'ILL

Nome

UNO SCHIVO E FREDDO STREGONE DISERTORE DI VARYSTERN.

Descrizione

Approcci:

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

Aspetti:

STREGONE GUERRIERO DI SKARMISH

Concetto Base

DISERTORE IN FUGA DALL'IMPERO DI VARYSTERN

Problema

SGUARDO DI GHIACCIO

ARCANI DEL FUOCO

LA FINIAMO QUI, ADESSO!

Talenti:

FIAMME AL MIO COMANDO

CREI FUOCO ARCANO CON LA SEMPLICE FORZA DI VOLONTÀ, PER QUESTO OTTIENI UN +2 QUANDO ATTACCHI IN MODO ENERGICO TRAMITE LE FIAMME ARCANI E DAI FUOCO A QUELLO CHE TI STA ATTORNO.

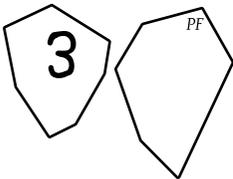
STREGONE COMBATTENTE

LE FIAMME UBBIDISCONO AL TUO VOLERE, PER QUESTO OTTIENI UN +2 QUANDO CREI UN VANTAGGIO IN MODO RAPIDO, TRAMITE L'USO DEL FUOCO.

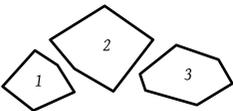
COMUNIONE CON GLI SPIRITI DEL FUOCO

PUOI PARLARE E PERCEPIRE GLI SPIRITI DEL FUOCO ATTORNO A TE, PER QUESTO UNA VOLTA PER SESSIONE PUOI INVIARE UN MESSAGGIO TRAMITE UNO SPIRITO DEL FUOCO, O MANDARLO IN AVANSCOPERTA PER AVERE INFORMAZIONI UTILI DAL GM.

Recupero:



Stress:



Conseguenze:

-2

Lieve

-4

Moderata

-6

Grave

Note:

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 VERDASTRI. L'ARTE ARCANI È RARA IN DUNQORA, MA PIÙ CHE UN DONO È UNA VERA MALEDIZIONE.