

# 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.

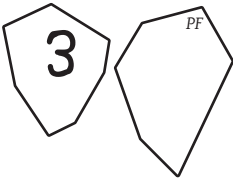
### LEADER

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

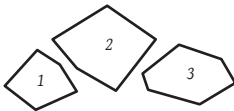
### UN PASSO AVANTI AL NEMICO

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.

# Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Nome

Personaggio: FAEN RIV'ILL

Descrizione

UNO SCHIVO E FREDDO STREGONE DISERTORE DI VARYSTERN

## 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.

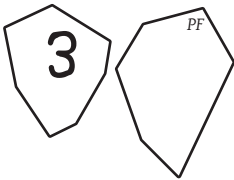
### STREGONE COMBATTENTE

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

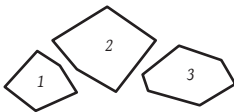
### COMUNIONE CON GLI SPIRITI DEL FUOCO

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 AVANSOPERTA 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. **COME FUNZIONA LA MAGIA?** DUE DEI TUOI ASPETTI RIGUARDANO LA MAGIA, E RICORDA CHE CIÒ TI PERMETTE DI STABILIRE I FATTI (PAG. 29 DEL MANUALE DI FATE ACCELERATO), LEGA I TUOI INCANTESIMI ALLE TUE AZIONI E DESCRIVI COSA ACCADE!

# Le Cronache delle Guerre Eterne Dunqora

Nome

Personaggio: ARGHALL

Descrizione

MECCANICO ALCHEMISTA REDUCE DELLA GUERRA

## Approcci:

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

## Aspetti:

MECCANICO ALCHEMISTA

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**

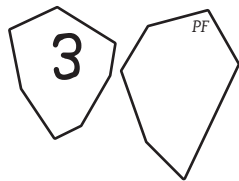
SEI UN ABILE MECCANICO, PER QUESTO OTTieni UN +2 QUANDO CREI UN VANTAGGIO IN MODO INGEGNOSO LAVORANDO SU QUALCOSA DI MECCANIZZATO O ALCHEMICO.

**QUANDO MI ARRABBO MI ARRABBO**

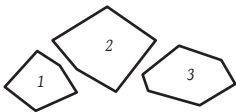
QUANDO PERDI LA PAZIENZA SCATENI TUTTA LA TUA POTENZA, PER QUESTO OTTieni +2 QUANDO SUPERI UN OSTACOLO IN MODO ENERGICO, DISTRUGGENDO QUALCOSA CHE INTRALCIA LE TUE AZIONI.

**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 ALCHEMICO NELLA TUA BORSA, E FARNE UN USO SPECIFICO, OPPURE RIATTIVARE E AVERE PRESTAZIONI PARTICOLARI DA UN VEICOLO/MACCHINARIO.



## 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 ALCHEMISTA, ARGHAL HA INTRAPRESO LA VIA DELL'ARTE ALCHEMICA 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. **COME FUNZIONA L'ALCHIMIA?** DUE DEI TUOI ASPETTI RIGUARDANO L'ALCHIMIA, E RICORDA CHE CIÒ TI PERMETTE DI STABILIRE I FATTI (PAG. 29 DEL MANUALE DI FATE ACCELERATO), LEGA LE TUE ATTREZZATURE TECNOALCHEMICHE ALLE TUE AZIONI E DESCRIVI COSA ACCADE!

# Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Personaggio: QUESHILL

Nome

UN'ABILE NAVIGATRICE, SENZA RICORDI DEL PROPRIO PASSATO

Descrizione

Approcci:

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

Aspetti:

VIAGGIATRICE E SAPIENTE

Concetto Base

NON HO MEMORIA DEL MIO PASSATO

Problema

ASSO NELLA MANICA

SCHEGGE DI MEMORIA CHE RIAFFIORANO

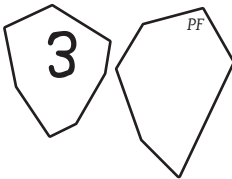
TE L'AVEVO DETTO!

Talenti:

LO SQ, 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:



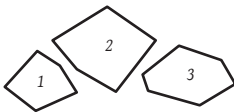
PIANO B

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

VISIONE 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

-6

Grave

Note:

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 "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 IMPAC-CIO.

# Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

**Personaggio:** JADRIEN

Nome

CAPITANO DI NAVE E CONTRABBANDIERE DI LUNGO CORSO

Descrizione

**Approcci:**

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

**Aspetti:**

CAPITANO E CONTRABBANDIERE DI LUNGO CORSO

Concetto Base

ODIO L'IMPERO DI VARYSTERN

Problema

ABILE SPADACCINA

UN AMICO IN OGNI PORTO

QUESTO È UN ORDINE!

**Talenti:**

**STILE DI SCHERMA VARYSTANO**

SAI COMBATTERE ABILMENTE CON IL TUO FIORETTA, PER QUESTO OTTieni UN +2 QUANDO ATTACCHI UN NEMICO DI CUI SEI L'UNICO AVVERSARIO, IN MODO RAPIDO.

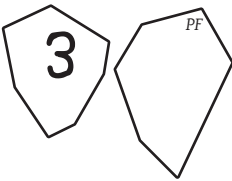
**SGUARDO FURENTE**

SE VUOI UNA COSA, L'AVRAI. PER QUESTO, OTTieni +2 QUANDO SUPERI UN OSTACOLO IN MODO APPARISCENTE, DURANTE UNA DISCUSSIONE ANIMATA IN CUI VUOI OTTENERE QUALCOSA DAL TUO INTERLOCUTORE.

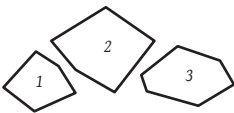
**SPEZZACUORI**

È PIÙ FORTE DI TE, IL TUO CUORE È LIBERO COME LA TUA NAVE E PER QUESTO MOLTI UOMINI SONO CADUTI AI TUOI PIEDI. UNA VOLTA PER SESSIONE, PUOI INTRODURRE IN GIOCO UN PNG CHE SARÀ UN TUO VECCHIO SPASIVANTE ANCORA INNAMORATO DI TE; CREALO, IN ACCORDO CON IL GM.

**Recupero:**



**Stress:**



**Conseguenze:**

-2

Lieve

-4

Moderata

-6

Grave

**Note:**

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'ORGOGGIO, JADRIEN VIAGGIA PER TUTTA DUNQORA CERCANDO CON OGNI MEZZO DI FERMARE LA FOLLE AVANZATA DELL'IMPERO. ABILE SPADACCINA DAL CARATTERE FORTE E DURO, JADRIEN HA AMICI IN OGNI PORTO E NEMICI IN OGNI DOVE.

# Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Personaggio: ELESSA

Nome

CACCIATRICE ESPERTA E SILENZIOSA DISCENDENTE DI UN FIERO CLAN ELFICO

Descrizione

Approcci:

Aspetti:

Concetto Base

Problema

{+2} Attento

{+0} Ingegnoso

{+1} Appariscente

{+1} Energico

{+2} Rapido

{+3} Elusivo

CACCIATRICE FERALE

STRANIERA IN TERRE SCONOSCIUTE

LA MIA FEDELE LINCE SENRYLL

MUOVERSI COME UN'OMBRA

NON LO RIPETERÒ UNA SECONDA VOLTA...

Talenti:

LA CACCIA È APERTA

QUANDO TI METTI SULLE TRACCE DI UNA PREDA SEI INFALLIBILE, PER QUESTO OTTIENI UN +2 QUANDO SUPERI UN OSTACOLO PER SEGUIRE LE TRACCE E RAGGIUNGERE IL TUO BERSAGLIO, IN MODO ATTENTO.

PISTOLE ELFICHE

SEI ARMATA CON UNA COPPIA DI LETALI PISTOLE ELFICHE PER IL TIRO A CORTA GITTATA. PER QUESTO, OTTIENI +2 QUANDO ATTACCHI IN MODO RAPIDO UN BERSAGLIO CHE NON SIA NELLA TUA ZONA.

CAMMINARE NELLE OMBRE

PUOI CELARE LA TUA PRESENZA AGLI OCCHI DEI ROZZI UMANI. UNA VOLTA PER SESSIONE, PUOI ARRIVARE IN UN LUOGO ASSIEME A SENRYLL, ANCHE SORVEGLIATO O APPARENTEMENTE IMPENETRABILE, SENZA ESSERE NOTATA. NESSUNO SA COME FAI ED È UN SEGRETO CHE NON RIVELERAI.

Stress:

Conseguenze:

Lieve

Moderata

Grave

-2

-4

-6

Note:

CACCIATRICE ESPERTA E SILENZIOSA, ELESSA VIAGGIA PER LE TERRE DI DUNQORA PER COMPIERE IL PROPRIO "SHOEMM", IL VIAGGIO DELLA CONSAPEVOLEZZA CHE OGNI ELFO, AL RAGGIUNGIMENTO DELLA MAGGIORE ETÀ, DEVE COMPIERE NELLE TERRE DEI BARBARI UMANI PER APRIRE GLI OCCHI SUL MONDO E SUI PERICOLI. ELESSA DISCENDE DAL FIERO CLAN DEI FAEYR, FORTEMENTE LEGATO ALLE TRADIZIONI E POCO INCLINE A TOLLERARE LE RUDI USANZE UMANE. ELESSA VIAGGIA CON SENRYLL, LA SUA FEDELE LINCE.

# Dunqora

Le Cronache delle Guerre Eterne

Nome

Personaggio: LUMINA

Descrizione

FIGLIA ILLEGITTIMA DELL'IMPERATRICE E INCARNAZIONE DELLA PROFEZIA FULGENTE

Approcci:

Aspetti:

Concetto Base

INCARNAZIONE DELLA PROFEZIA FULGENTE

Problema

TIMIDA E INTROVERSA

{+2} Attento

{+1} Ingegnoso

{+0} Appariscente

{+1} Energico

{+2} Rapido

{+3} Elusivo

POTERE ARCANO LATENTE

GUARDARE IL MONDO CON OCCHI INNOCENTI

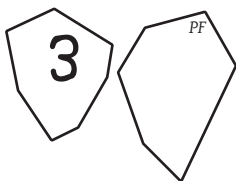
... (VORREI DIRE QUALCOSA, MA CHINO IL CAPO E ARROSSISCO)

Talenti:

PURA DI CUORE

HAI UNA CAPACITÀ INNATA PER INDIVIDUARE LE PERSONE MALVAGIE. PER QUESTO, OTTieni UN +2 QUANDO CREI UN VANTAGGIO IN MODO ATTENTO, MENTRE CERCHI DI SMASCHERARE O INTRALCIARE QUALCUNO DI MALVAGIO.

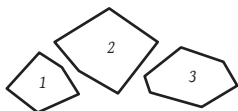
Recupero:



SIGILLO ARCANO

IL POTERE DEGLI ANTICHI TI PROTEGGE. PER QUESTO, OTTieni +2 QUANDO TI DIFENDI IN MODO RAPIDO, DURANTE UNO SCAMBIO IN CUI NON HAI EFFETTUATO UN ATTACCO.

Stress:



SCATENARE IL TUO POTERE LATENTE

UN GRANDE POTERE SI CELA IN TE. UNA VOLTA PER SESSIONE, QUANDO SEI IN UNA SITUAZIONE TESA O QUALCUNO A CUI TIENI È IN PERICOLO, PUOI LIBERARE IL TUO POTERE. CHIEDI AL GM CHE ACCADA QUALCOSA DI RISOLUTIVO PER LA SITUAZIONE IN CORSO E DECIDI CON LUI COSA SUCCEDERÀ.

Conseguenze:

Lieve

-2

Moderata

-4

Grave

-6

Note:

FIGLIA ILLEGITTIMA DELL'IMPERATRICE E IL NOBILE SHIVASTIANO XERYEM ZEVELL. IL PADRE HA UN RETAGGIO ARCANO CHE SI È TRASMESSO A LUMINA; AL COMPIMENTO DEL SUO DODICESIMO ANNO DI ETÀ, IL FUOCO ETERNO DEL TEMPIO DI ASTARA SI È SPENTO. COSÌ, COME RECITA LA PROFEZIA FULGENTE, CIÒ SAREBBE ACCADUTO ALLA NASCITA DEL PORTATORE DELLA NUOVA ERA. LUMINA È CRESCIUTA LONTANO DALLA VITA COMUNE E IN QUASI TOTALE SOLITUDINE, MA NONOSTANTE CIÒ HA UN CARATTERE GENTILE E SENSIBILE, OLTRE A UN DISPERATO BISOGNO DI QUALCUNO CHE LA ACCETTI PER QUELLO CHE È.

**UN INIZIO INASPETTATO:** SE USI LUMINA NELLA TUA PARTITA, ENTRERÀ IN GIOCO DURANTE IL SECONDO EVENTO DELL'INTRODUZIONE. COME PERSONAGGIO, LUMINA HA UN SACCO DI CONOSCENZE UTILI, MA RICORDA CHE NON LE RIVELERÀ SE NON A CHI AVRÀ CONQUISTATO LA SUA FIDUCIA!