

# FORGOTTEN REALMS

“Ambientazione”

Forgotten Realms è la più dettagliata e ampia ambientazione disponibile per Dungeons & Dragons, un'ambientazione fantasy, pensata per essere la base di innumerevoli campagne e avventure, che sicuramente occupa un posto di prim'ordine nella libreria di ogni fan di Dungeons & Dragons, ed è una delle più amate ambientazioni fantasy, conosciuta tramite i romanzi, i videogiochi e i supplementi per gioco di ruolo pubblicati per essa.

Il manuale “Forgotten Realms Ambientazione” offre una guida completa a questi magici reami; un'ambientazione prettamente fantasy, ma che contiene alcuni elementi di regolamento che possono essere introdotti anche in una campagna di Fading Suns.

A parte il consiglio, apparentemente banale, di usare il pianeta Toril (il mondo in cui si trovano i Forgotten Realms) come uno dei Mondi Perduti della Seconda Repubblica (magari il prodotto di qualche strano esperimento di bio-ingegneria), popolato da strane razze fantastiche e individui dotati di poteri soprannaturali, vi forniamo delle rapide linee guida per riutilizzare equipaggiamento e talenti comparsi in Forgotten Realms Ambientazione nelle vostre partite di Fading Suns.

## Talenti

Non tutti i talenti si adattano con facilità all'ambientazione Fading Suns. Molti fanno riferimento al sistema magico di Dungeons & Dragons, ben diverso dal sistema a sentieri psichici/canoni teurgici e abilità che possiede invece Fading Suns.

Nessuno dei talenti di metamagia o di creazione oggetto si applica all'universo di Fading Suns. Tra i talenti generali, invece, i seguenti vengono applicati senza alcuna modifica:

Anima Forte, Cavallerizzo, Contrattatore Nato, Cosmopolita, Disciplina, Esperienza Mercantile, Forestale, Fortuna degli Eroi, Furtivo, Istruzione, Lingua Sciolta, Occhi Aperti, Resistere al Veleno, Scalatore di Alberi, Sicario, Sopravvissuto, Stile a Doppia Spada, Testa Dura, Vita della Strada.

I seguenti talenti sono invece modificati come descritto:

**Artista:** Il bonus di +2 è rivolto ad Artigianato o Arti e Intrattenere.

**Cacciatore di Nemici:** Il tipo di nemico dipende dalla regione in cui il personaggio è cresciuto. Questo può comprendere Vuldrok, Simbionti, Kurga, casate rivali, ma anche animali pericolosi che infestano la regione d'origine del personaggio. Il tipo di creatura dovrebbe andare concordato insieme dal gamemaster e il giocatore in base alle informazioni sulla regione d'origine del PG.

**Incantatore Prodigio:** Il talento viene ribattezzato “Occultista Prodigio” in Fading Suns. Il bonus conferito dal talento serve ad aumentare il numero di punti Fato a disposizione del personaggio e la CD del tiro salvezza contro i suoi poteri occulti.

**Incantesimo Focalizzato Superiore:** È la versione superiore del talento Incantesimo Focalizzato, descritto a pag. 85 di Fading Suns: **d20 System.**

**Incantesimo Inarrestabile Superiore:** È la versione superiore del talento Incantesimo Inarrestabile, descritto a pag. 85 di Fading Suns: **d20 System.**

**Mente sul Corpo:** In Fading Suns, gli occultisti utilizzano il modificatore di caratteristica del loro canone/sentiero primario per determinare i propri punti ferita al 1° livello. Inoltre ottengono 1 nuovo punto ferita ogni volta che acquisiscono un talento di occulto (come definito dall'elenco nella descrizione del teurgo e dello psichico)..

Tutti gli altri talenti presenti nel manuale Forgotten Realms Ambientazione non sono invece disponibili nell'universo di Fading Suns.

## Classi di Prestigio

Le classi di prestigio di Forgotten Realms tendono ad essere troppo specifiche all'ambientazione o al genere fantasy medievale di Dungeons & Dragons. Alcune di esse potrebbero essere convertite, ma necessitano di una quantità di lavoro che va aldilà delle intenzioni di questa breve guida:

L'Agente Divino ad esempio condivide numerose caratteristiche con i Kalinhti Ortodossi o i Sanhedrin Eskatonici, ma le rispettive classi di prestigio esemplificano meglio i loro poteri.

I Cavalieri dei Draghi Purpurei potrebbero servire da base per i membri della Guardia della Fenice, i soldati scelti che svolgono la mansione di guardie del corpo e generali dell'Imperatore Alexius.

Il Devoto Arcano potrebbe servire da base per la classe di prestigio del Penitente.

Il Ladro di Gilda potrebbe essere un'ottima classe di prestigio per Furfanti o Confederati appartenenti alla gilda dei Raschiatori.

Esistono dei cosiddetti Maestri delle Rune tra i barbari Vuldrok, ma i loro poteri differiscono da quelli dettagliati nell'omonima classe di prestigio di Forgotten Realms Ambientazione, e verranno descritti in un futuro supplemento di **Fading Suns: d20**.

### **Equipaggiamento**

Tutti gli oggetti comuni e speciali e le armi comuni presentate a pag. 95-97 di Forgotten Realms Ambientazione sono disponibili nell'universo di Fading Suns.

### **Mostri**

Dei nuovi mostri presentati a pag. 304-311 di Forgotten Realms Ambientazione, i nuovi animali possono essere trapiantati direttamente nell'universo di Fading Suns senza alcun particolare problema, così come i rothè.

I tenebra potrebbero rappresentare un tipo particolare di Antinomista (e in effetti il loro legame con l'oscurità li renderebbe particolarmente adatti all'ambientazione dei Soli Morenti). I loro poteri dovrebbero essere adattati alla concezione dell'universo metafisico di Fading Suns che ha il gamemaster, ma non dovrebbero avere molti problemi a trovare una propria nicchia nell'Oscurità tra le Stelle. Ovviamente sono creature da utilizzare con estrema parsimonia, estremamente rare e solitarie nei Mondi Conosciuti.

Tiranni della morte, dracolich e kir-lanan non fanno parte dell'universo di Fading Suns, anche se qualche gamemaster intraprendente potrebbe trovare loro una nicchia. Considerare sempre con attenzione l'impatto di nuove capacità magiche in Fading Suns (e soprattutto eventuali capacità da incantatori che dovrebbero essere convertiti in teurghi o psichici).