

IL CANTO E IL SILENZIO

“Accessorio per Furfanti e Menestrelli”

Il Canto e il Silenzio è il supplemento dedicato ai bardi e ai ladri in Dungeons & Dragons, ma sebbene sia mirato in particolare ad un'ambientazione prettamente fantasy come quella proposta da Dungeons & Dragons, può trovare il suo impiego anche nell'universo di Fading Suns.

In questo testo, analizziamo capitolo per capitolo Il Canto e il Silenzio, vedendo le modifiche e i cambiamenti da apportare per renderlo perfettamente compatibile con Fading Suns.

Capitolo 1: Classi di prestigio

Artista: Decade il requisito di Incantesimi, ma al contempo perde anche il privilegio di classe Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti.

Cartografo Reale: Non esiste alcuna gilda dei Cartografi Reali, ma esistono svariate gilde e singoli cartografi finanziati dai nobili e la Confederazione. Ovviamente costoro sono spesso compagni dei Cavalieri Erranti nei loro viaggi verso Mondi Perduti, e la loro attività non è molto ben vista dalla Chiesa.

Chelicero di Lolth: Non disponibile nell'universo di Fading Suns.

Esploratore di Dungeon: Di solito non è un'attività molto diffusa in Fading Suns, ma ci sono individui che calzano a pennello in questa descrizione (molti Ukar sembrano nati per essere esploratori di sotterranei, e pensate a tutti i laboratori di ricerca dimenticati della Seconda Repubblica che rimangono sepolti nel sottosuolo di numerosi pianeti).

Flagello dei Mari: Decisamente raro, se non nelle regioni più retrograde dei Mondi Conosciuti o sui pianeti dello Spazio Barbarico.

Fuorilegge della Strada Cremisi: È un gruppo particolare di fuorilegge, alla Robin Hood potremmo quasi dire, che è particolarmente adatto, soprattutto alle zone più retrograde dei Mondi Conosciuti, schiacciate da nobili avidi.

Ladro-Acrobata: Nessuna modifica particolare.

Predatore di Templi di Olidammara: Non è disponibile nell'universo di Fading Suns.

Spia: Perfettamente adatto all'universo di Fading Suns.

Vigilante: Si tratta di un personaggio sui generis. Di solito è la figura alla Batman, la persona che ha subito un grave torto e decide di combattere dalla parte della giustizia e del bene (ma non sempre). Al posto di Sensi Acuti, il personaggio deve avere il talento Dotato (teurgia) e invece di sviluppare incantesimi come uno stregone di Dungeons & Dragons, li sviluppa come un teurgo della metà del proprio livello (ottenendo un talento occulto bonus all'8° livello).

Capitolo 2: Abilità e Talenti

Tutte le regole su creazione di veleni e trappole sono perfettamente adatte all'universo di Fading Suns, inoltre gli effetti magici delle trappole possono essere facilmente riconducibili ad effetti occulti Anunnaki o misteriosa tecnologia della Seconda Repubblica (quindi trappole che sparano fulmini o palle di fuoco sono perfettamente accettabili).

Allo stesso modo, sono perfettamente accettabili tutti i nuovi usi di abilità.

Tutti i nuovi talenti, con eccezione di Incantesimi Camuffati (che non è disponibile) sono disponibili in Fading Suns. Il bonus da Conoscenza Oscura si applica anche alle prove del talento Navigato (che diventa un suo prerequisito in alternativa a capacità di conoscenze bardiche).

Tutti i talenti che riguardano le capacità di conoscenze bardiche possono essere acquisiti da personaggi che prendono la classe di prestigio dell'Artista, o la nuova classe base del Menestrello (scaricabile da <http://fadingsuns.it/files/Menestrello.pdf>)

Capitolo 3: Equipaggiamento dei Bardi e dei Ladri

Con l'eccezione delle armi e armature magiche e gli oggetti meravigliosi (che potrebbero comunque essere adattati come frutto di tecnologia meravigliosa), tutto il materiale di questo capitolo è disponibile nell'universo di Fading Suns. Le pozioni possono essere considerate degli speciali tipi di elisir.

Capitolo 4: Organizzazioni per i Ladri e i Bardi

Tutte le gilde dei ladri possono essere usate come spunto per creare gilde equivalenti membra della Federazione Mercantile o indipendenti, disseminate per i vari pianeti dei Mondi Conosciuti. Le organizzazioni bardiche sono più rare e di solito centrate intorno a luoghi di sapere e ricchi mecenati, visto come poco bene è vista la diffusione di tutto ciò che è cultura per i Mondi Conosciuti.

Capitolo 5: Il Mondo che Vi Circonda

La descrizione dei ladri calza ovviamente a pennello per i furfanti di Fading Suns. La descrizione dei bardi calza al menestrello, nuova classe base scaricabile <http://fadingsuns.it/files/Menestrello.pdf>.

Tutte le considerazioni speciali sul combattimento sono naturalmente perfettamente adattabili all'universo di Fading Suns.

Capitolo 6: Incantesimi

Fading Suns usa un sistema magico differente da quello di Dungeons & Dragons, pertanto le informazioni contenute in questo capitolo non sono pertinenti ai Mondi Conosciuti.