

SIGNORI DELLE TERRE SELVAGGE

“Accessorio per Animalisti e Lupi delle Stelle”

Signori delle Terre Selvagge è il supplemento dedicato ai druidi, ranger e bardi (oops, barbari ☺) 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 Signori delle Terre Selvagge, vedendo le modifiche e i cambiamenti da apportare per renderlo perfettamente compatibile con Fading Suns.

Capitolo 1: Conoscenza della Natura

Le informazioni riguardo l'ira barbarica sono sicuramente di interesse anche per un Lupo delle Stelle e quelle sulla forma selvatica per un Animalista con corpo selvatico, ma c'è poco altro che possa riguardare direttamente i personaggi di Fading Suns in questo capitolo. Anche le regole varianti sull'Intimidire sono già incorporate nella descrizione del Lupo delle Stelle.

Capitolo 2: Abilità e Talenti

Tutti gli usi delle nuove abilità sono perfetti per Fading Suns.

Tutti i talenti sono disponibili con le seguenti eccezioni:

Tutti i talenti che fanno riferimento a *forma selvatica* si possono riferire a *corpo selvatico* dell'Animalista senza alcun problema.

Sfidare Animali, Sfidare Vegetali, Controllare Animali e Controllare Vegetali non sono disponibili come talenti, e quelli riferiti agli animali sono sostituiti dai privilegi di classe dell'Animalista.

Resistenza all'Energia non è disponibile come talento.

Capitolo 3: I Ferri del Mestiere

Le armi esotiche sono tutte disponibili nell'universo di Fading Suns. Gli oggetti magici potrebbero essere sostituiti dagli equivalenti oggetti tecnologici, prodotti della Seconda Repubblica. Le regole sugli Infusi presentati in questo manuale non sono pertinenti all'ambientazione Fading Suns.

Capitolo 4: Animali

Le regole sugli animali si applicano anche agli animali compagni di un Animalista, con le opportune modifiche da tenere in considerazione riguardo l'assenza dei rituali di cui druidi e ranger potrebbero invece essere forniti. Gli animali leggendari non sono disponibili nella campagna di Fading Suns, a meno di non voler far intervenire pesanti alterazioni genetiche prodotte della Seconda Repubblica. Potrebbero però essere lo spunto per creare creature di ecosistemi alieni.

Capitolo 5: Classi di Prestigio

Le classi di prestigio hanno le seguenti modifiche:

Anatema degli Infedeli: Funziona grosso modo come qui descritto. Il prerequisito incantesimi è il seguente: deve aver completato almeno un canone teurgico prendendo il suo rito di 4° grado o il talento occulto bonus. Sostituisce Sapienza Occulta a Sapienza Magica tra le sue abilità di classe e scarta Scrutare.

Apostata: In un mondo dove la magia è vista da tutti o quasi come qualcosa di soprannaturale, questa classe di prestigio non ha ragione di esistere.

Arciere dei Boschi: Diventa noto come il Cecchino. La capacità Uso Sicuro dei Veleni viene sostituita da Uso Sicuro dei Prodotti Chimici.

Berserker Furioso: Tipico di alcuni Lupi delle Stelle Vuldrok.

Cacciatore di Nemici: Non è disponibile in Fading Suns.

Cavaliere del Vento: Tipici nella Casata Trusnikron. Il Cavaliere del Vento in Fading Suns non sviluppa l'uso di alcun incantesimo.

Domatore di Bestie: È integralmente sostituito dall'Animalista di Fading Suns.

Geomante: È sostituito dall'Antinomista che comparirà ne l'Oscurità tra le Stelle.

Iettatore: Non è disponibile in Fading Suns.

Indagatore della Milizia: I privilegi Localizza Oggetto e Localizza Creatura divengono un bonus di +20 a qualsiasi prova di Raccogliere Informazioni, Osservare o Cercare per trovare l'oggetto o la creatura in questione.

Maestro delle Armi Esotiche: Nessuna modifica.

Maestro delle Melme: Non disponibile su Fading Suns, a meno che non lo si voglia vedere come qualche perversa evoluzione di Antinomista. In quel caso guadagna ulteriori riti nei canoni antinomistici al posto di nuovi livelli da incantatore.

Occhio di Groomsh: Non disponibili in Fading Suns.

Signore delle Terre Selvagge: Nessuna modifica. I poteri soprannaturali che ottiene agli alti livelli sono frutto del suo strano legame con la Natura o Gjarti.

Rinnegato: Non disponibile in Fading Suns.

Segugio: Non disponibile in Fading Suns.

Signore degli Animali: Sostituito dall'Animalista.

Signore Verdeggiante: Non disponibile in Fading Suns.

Tempesta: Nessuna modifica.

Trasformista: Sostituito dall'Animalista.

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.