

DRAGONLANCE

“Ambientazione”

Il pianeta Krynn, il mondo dove è ambientata la saga di Dragonlance, è un mondo sconvolto da un terribile Cataclisma, guerre tra creature fantastiche e draghi di proporzioni colossali, da viaggi nel tempo che minacciano di mutare definitivamente lo scorrere dei secoli e potenti incantatori. Ordini cavallereschi combattono per affermare la supremazia della propria visione, mentre predicatori cercano di riportare nei mortali la fede nei vecchi dei.

Un mondo che è regredito culturalmente e dove la superstizione la fa da padrona, un mondo che in questo senso condivide alcune caratteristiche dell'ambientazione Fading Suns.

Anche qui, l'umanità aveva raggiunto il proprio apice, prima di cadere per colpa del proprio orgoglio smisurato, proprio come il Re-Sacerdote di Istar fece su Krynn. Anche qui un'era di barbarie è seguita ad un'era di cultura e avanzamento tecnologico, dove le storie del passato sono sprofondare nel mito e nella leggenda. Ordini cavallereschi sono onnipresenti in entrambe le ambientazioni, e dove abbiamo la Compagnia della Fenice in Fading Suns su Krynn esistono i Cavalieri di Solamnia.

E altri sono i paralleli interessanti tra le due ambientazioni: paralleli che sfrutteremo ancora di più in un futuro supplemento web che interesserà sia i fan di Dragonlance che quelli di Fading Suns.

Questa breve guida ha soltanto lo scopo di permettere ai giocatori di Fading Suns di introdurre le informazioni regolistiche presenti sul manuale di Dragonlance nelle loro campagne di gdr.

Razze

Nessuna delle razze non-umane presenti sul manuale di Dragonlance è giocabile in Fading Suns, a meno di non volerle rendere come mutazioni genetiche, i Mutati, create dai folli scienziati della Seconda Repubblica o dagli Ingegneri con accesso ad antiche e proibite tecnologie.

Gli umani nomadi possono invece essere utilizzati per delineare le culture più barbariche e retrograde dell'universo di Fading Suns.

Classi

Il nobile di Dragonlance viene sostituito dal nobile di Fading Suns, mentre il mistico non è importabile nell'ambientazione Fading Suns. Per quanto riguarda invece le classi di prestigio, queste sono adattabili tenendo però conto di alcune modifiche concettuali.

Cavaliere di Solamnia: Rende perfettamente l'idea di un gruppo di cavalieri di stampo religioso devoti alla Chiesa o alla Casata Li Halan.

- Il Cavaliere della Corona mantiene tutte le normali caratteristiche e privilegi di classe.
- Il Cavaliere della Spada deve possedere come prerequisito la conoscenza di un rito teurgico di 1° grado invece che la capacità di lanciare incantesimi di 1° livello. La progressione degli incantesimi al giorno, permette al Cavaliere della Spada di aumentare le proprie capacità teurgiche come se stesse continuando a seguire la classe che gliene ha conferite: ovviamente le abilità teurgiche diventano abilità di classe per i Cavalieri della Spada. I Cavalieri della Spada sono particolarmente benedetti da San Mantius e da lui ricevono i propri privilegi di classe.
- Il Cavaliere della Rosa funziona esattamente come descritto sul manuale, con gli stessi prerequisiti. Gli incantesimi al giorno sono considerati come aumento delle proprie abilità teurgiche come per i Cavalieri della Spada.

Cavaliere di Neraka: sono considerati membri di un ordine particolare di antinomisti, guerrieri, psichici e teurghi devoti ai demoni che vivono nell'Oscurità fra le Stelle: potrebbero avere particolari legami con i Decados, ma anche essere indipendenti. Il Cavaliere del Giglio è immutato rispetto a quanto presentato in Dragonlance Ambientazione. Il Cavaliere del Teschio ha come prerequisito la conoscenza di un rito teurgico di 3° grado, l'aumento dei suoi incantesimi al giorno, viene sostituito dall'aumento delle proprie capacità teurgiche come per il Cavaliere della Spada. Il Cavaliere della Spina sostituisce come prerequisito alla capacità di lanciare incantesimi, la conoscenza di un potere psichico di 3° grado e l'aumento delle sue capacità magiche viene sostituito dall'aumento delle proprie capacità psichiche, come avviene per le capacità teurgiche di un Cavaliere della Spada.

Legionario d'Acciaio: è un ordine semi-cavalleresco di raddrizzatori di torti che operano al di fuori degli schemi delle casate per sostenere l'equilibrio sotto la luce dei Soli Morenti. I prerequisiti sono e i privilegi di classe sono esattamente gli stessi. Concettualmente operano in maniera simile ai

Cavalieri della Fenice di Fading Suns, ma sono un ordine indipendente (probabilmente legato a San Lextius) e non rispondono a nessuna casata o setta o gilda in particolare.

Mago dell'Alta Stregoneria: i membri di questa classe formano un ordine di teurghi Eskatonici che ha votato la propria esistenza alla conoscenza delle arti esoteriche. Come prerequisiti hanno Sapienza Occulta al posto di Sapienza Magica e la conoscenza di riti teurgici di 3° grado al posto di quella di incantesimi. Generalmente sono gli Eskatonici i membri più gettonati di questa classe. Incantesimi Focalizzati (Teurgia) completano gli altri prerequisiti. Hanno due talenti di creazione oggetto come prerequisito.

Cavaliere dei Draghi: non è disponibile nell'ambientazione Fading Suns.

Inquisitore: è la classe definitiva per certi personaggi sacerdoti o teurghi. I prerequisiti dell'Inquisitore non cambiano, e anche i personaggi non ordinati possono divenire Inquisitori. Si tratta di tutti quei personaggi che agiscono per controllare inadempienze da parte di membri del clero, casata o gilda agli obblighi di tali associazioni. Ovviamente gli inquisitori della Chiesa sono i più pericolosi, perché i loro interessi sono di più ampia portata. Tutti quanti devono almeno il 1° livello del talento Incarico, Titolo Nobiliare o Ordinamento (a seconda della loro affiliazione).

Probo Zelota: è un'altra classe di prestigio che si sposa perfettamente con l'ambientazione Fading Suns, e non necessita di alcun cambiamento.

Tattico Leggendaro: altra classe di prestigio particolarmente adatta all'universo dei Soli Morenti.

Talenti

I seguenti talenti di Dragonlance non sono disponibili in Fading Suns: Arma a Soffio Draconica, Arma a Soffio Draconica Migliorata, Resistere alla Paura dei Draghi, Resistere alla Paura dei Draghi Migliorata, Soffio Radente, Soffio in Volo, Spasmo Mortale Straordinario, Topo in Trappola.

Riserva di Forza: Il prerequisito diventa: Forza di Volontà e 1° livello da occultista. Il talento permette di aumentare i gradi dell'abilità psichica o teurgica che si vuole potenziare di 2, 4 o 6 gradi, facendo rimanere il personaggio stordito per un numero di round uguale alla metà dei gradi di cui si è aumentato il valore dell'abilità.

Gli altri talenti rimangono inalterati.

Il resto del manuale

Il resto del manuale presenta informazioni sui territori di Dragonlance, la storia di Krynn e i personaggi famosi di questa ambientazione: materiale che può essere parzialmente riciclato per essere inserito in una qualsiasi campagna di Fading Suns (mappe, PNG e quant'altro)... cosa di cui si occuperà più in dettaglio proprio il prossimo Web Enhancement di Fading Suns, che sarà dedicato a come completare il cross-over tra Dragonlance e Fading Suns!