

# IL PUGNO E LA SPADA

*“Accessorio per soldati e armi viventi”*

Il Pugno e la Spada è il primo supplemento dedicato alle classi di Dungeons & Dragons, ma sebbene sia mirato in particolare a monaci e guerrieri in 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 Pugno e la Spada, vedendo le modifiche e i cambiamenti da apportare per renderlo perfettamente compatibile con Fading Suns.

## Capitolo 1: Talenti e Abilità.

Tutti i talenti e gli usi delle abilità presenti in questo capitolo possono essere impiegati in una campagna di Fading Suns. L'unico cambiamento da apportare è quello di sostituire Arma Vivente dovunque venga indicato monaco, nei prerequisiti dei talenti.

## Capitolo 2: Classi di prestigio.

**Avanguardia halfling:** non disponibile nell'universo di Fading Suns.

**Cavaliere:** le cariche a cavallo sono una rarità, anche nell'universo feudale di Fading Suns. I cavalieri come presentati in Il Pugno e la Spada esistono ma non sono comuni come nell'ambientazione base di Dungeons & Dragons.

**Cavaliere Protettore del Grande Regno:** alcuni cavalieri Li Halan e devoti alla Chiesa hanno effettivamente un codice di comportamento molto simile a quello dei Cavalieri Protettori. Il talento Titolo Nobiliare sostituisce come requisito il talento Combattere in Sella.

**Difensore Devoto:** normalmente disponibile nell'universo di Fading Suns.

**Distruttore:** non esistono nell'universo di Fading Suns, anche se potrebbe essere adatto a qualche tipo di personaggio devoto a culti antinomisti.

**Duellante:** una classe tipica dell'universo di Fading Suns, in particolare tra i personaggi di nobile lignaggio.

**Flagellatore:** non comune quanto il duellante, ma comunque una possibilità più che accettabile nell'universo di Fading Suns (in particolare tra i Decados). Non sorprenderà che il personaggio di questo tipo sfrutti a pieno le capacità delle nuove fruste tecnologiche presentate in Fading Suns: d20 System.

**Gladiatore:** i gladiatori professionisti fanno di solito parte di bande di intrattenitori girovaghi e vagabondi. Esistono alcune gilde specializzate nei combattimenti gladiatori, e la professione sebbene non così comune, è comunque praticata.

**Iniziato dell'Ordine dell'Arco:** la via dell'arco si rifà molto alla tradizione zen. Non esiste l'equivalente dell'Ordine dell'Arco nell'universo di Fading Suns, in quanto gli archi sono normalmente rimpiazzati dalle armi da sparo per i nobili, e i popolani raramente hanno l'occasione di addestrarsi al livello necessario per rispondere ai prerequisiti di questa classe. La filosofia dietro l'ordine dell'arco potrebbe però essere ben vista da alcuni tipi di personaggio, come teurghi, psichici, o nobili Li Halan.

**Maestro d'Armi:** L'arma vivente è un ottimo candidato a questa classe di prestigio, ma insieme a lui, chiunque concentri la propria attenzione nello studio di uno specifico tipo di arma.

**Maestro delle Catene:** un'altra classe che ama sfruttare le innovazioni tecnologiche nell'universo di Fading Suns. Come il flagellatore, il maestro delle catene è una buona scelta per personaggi Decados.

**Maestro dello Stile dell'Ubrico:** Alcune armi viventi e certi soldati possono apprendere questo raro stile di combattimento, che resta ad ogni modo poco diffuso nell'universo di Fading Suns.

**Maestro Samurai:** I veri e propri samurai sono scomparsi dalla cultura dei Mondi Conosciuti, ma alcuni tra i Li Halan più tradizionalisti possono seguire un sentiero di illuminazione che li porta a seguire questo sentiero.

**Ninja della Luna Crescente:** Assassini prezzolati, di solito al soldo delle casate reali, possono rientrare facilmente nella descrizione di questa classe di prestigio.

**Protettore Tribale:** Sono i grandi campioni delle società tribali. Gli ur-ukar e i vorox possono divenire protettori tribali (così come le altre razze aliene dei Mondi Conosciuti), ma umani e ur-obun, no.

**Pugno di Hextor:** Non esiste nulla di equivalente a questa classe di prestigio nei Mondi Conosciuti (anche se alcuni potrebbero sostenere che gli Avestiti non siano molto diversi).

**Signore della Guerra:** Di Accademie Militari ce ne sono in gran numero nei Mondi Conosciuti, e il personaggio può provenire da una qualsiasi di queste. Di solito, solo i nobili aspirano a questo rango, gli altri divengono capitani mercenari e comunque per loro l'accesso alle grandi accademie militari rimane precluso (a meno che non provengano da famiglie abbastanza ricche da potersi “comprare” l'ammissione).

**Vendicatore Rosso:** L'ordine dei Vendicatori Rossi potrebbe, con le opportune modifiche, venire introdotto nei Mondi Conosciuti.

**Viandante Spettrale:** Inutile dire che si sposa alla perfezione con l'arma vivente!

### **Capitolo 3: Il Resto del Mondo**

Questo capitolo contiene poco materiale di interesse per una campagna ambientata nei Mondi Conosciuti. Le informazioni sui monaci non sono pertinenti alle armi viventi (data la loro natura solitaria), mentre quelle sui guerrieri si adattano bene ai soldati (con le opportune modifiche dovute al diverso livello tecnologico).

### **Capitolo 4: Il Gioco nel Gioco**

Tutto il capitolo può essere immediatamente integrato in una campagna di Fading Suns, naturalmente cambiando tutti i riferimenti a guerriero e monaco con soldato e arma vivente.

### **Capitolo 5: Ferri del Mestiere**

Tutto l'equipaggiamento, con l'eccezione dello spadone dell'ogre, può essere rinvenuto nell'universo di Fading Suns.

Gli oggetti magici sono un discorso a parte visto la loro "assenza" in Fading Suns, ma possono essere presi come spunto per creare l'equivalente tecnologico... a sua volta, non va mai tralasciata l'influenza del Pancreatore e la possibilità di miracoli.

I vari tipi di costruzione sono naturalmente adatti alle parti più tecnologicamente arretrate dei Mondi Conosciuti, i vari tipi di costruzioni per le razze non umane, naturalmente non sono disponibili.