

LEGGENDA VIVENTE

Per alcuni Narratori può nascere l'esigenza di portare i personaggi dei propri giocatori oltre il 20° livello, che, nelle regole ufficiali, è indicato come il termine definitivo della carriera di un personaggio. Le seguenti regole si applicano solo per i PG che abbiano raggiunto, appunto, quest'ultimo livello disponibile.

Oltre il limite!

Un volta raggiunto il 20° livello un giocatore del True20 avrà tre possibilità. Vedere il suo PG che rimane perennemente invariato e continuare in questo modo le sue avventure; fare un altro personaggio e ricominciare un'altra campagna; usare queste regole e progredire ancora.

In realtà le seguenti regole non portano il PG effettivamente oltre il 20° livello (quindi non esisterà un 21° o 25° livello da conquistare) ma permetteranno il vostro eroe su di una scala di forza differente, dandovi comunque la possibilità di vederlo evolversi. Qui entra in gioco il concetto di *leggenda vivente* e *livelli leggendari*. Il vostro eroe è un'autentica leggenda vivente: era già forte e potente prima ma adesso le sue capacità cominciano ad esulare dalle normali possibilità umane, andando semmai ad accostarsi a quelle degli eroi del mito e della leggenda, degno protagonista di canti e ballate destinate a tramandarne la memoria alle generazioni future.

I livelli leggendari si acquisiscono nello stesso modo dei normali livelli ma vanno segnati sulla scheda come cosa a sé stante mentre la carriera finora percorsa dal PG si arresta. Come indicano le regole ufficiali guadagnerete un livello come leggenda vivente ogni due avventure (oppure anche dopo una sola avventura, a seconda del giudizio del Narratore).

Ogni volta che un PG guadagna un livello leggendario il giocatore deve scegliere se acquisire due benefici minori o un beneficio maggiore. A meno che non sia indicato diversamente nella descrizione, un giocatore può anche scegliere due volte lo stesso beneficio minore per lo stesso livello leggendario.

Per evitare una progressione all'infinito dei valori numerici del PG, ci sono alcuni limiti che non devono essere mai superati.

Bonus Base dei TS: Tempra, Riflessi e Volontà non possono mai andare oltre +12.

Bonus di Combattimento: il bonus di Combattimento non può andare oltre +20.

Grado Massimo nelle abilità: rimane il limite di liv+3.

Ulteriori limiti possono essere presenti nella descrizione dei singoli Vantaggi.

Vantaggi Minori

Per ogni livello leggendario guadagnato si possono scegliere due dei seguenti Vantaggi Minori oppure due differenti applicazioni dello stesso Vantaggio.

Incremento ai TS

Puoi incrementare di +1 il bonus base di uno dei Tiri Salvezza (Tempra, Riflessi o Volontà).

Talento Bonus

Guadagni un talento bonus. Se il talento in questione richiede uno o più prerequisiti questi devono essere soddisfatti come da regolamento. Devi anche avere accesso a quella determinata categoria di talenti. Il talento Abilità Focalizzata funziona normalmente ma non ti permette comunque di superare il limite per il Grado Massimo nelle abilità pari a livello+3.

Fama Imperitura

Puoi aggiungere un punto bonus alla tua Reputazione.

Incremento del Massimale di Caratteristica

Il massimale di uno dei tuoi valori di caratteristica aumenta di +1. Questo non è un bonus da applicare al tuo punteggio di caratteristica ma un aumento del limite massimo raggiungibile. Tale massimale non può essere superiore di una volta e mezzo (arrotondando per difetto) il valore di base della caratteristica in questione.

Vantaggi Maggiori

Si può scegliere solo uno dei seguenti Vantaggi per Livello Leggendaro guadagnato e in alternative alla possibilità di acquisire due Vantaggi Minori.

Incremento di Caratteristica

Puoi incrementare di +1 una delle tue caratteristiche. Questo Vantaggio può essere preso solo una volta ogni tre livelli leggendari.

Incremento di Combattimento

Aggiungi un +1 al tuo Bonus di Combattimento.

Talento Esclusivo

Uno dei talenti attualmente in possesso dell'eroe diventa esclusivo. In relazione a questo talento quindi, qualora servisse ai fini del gioco, si utilizza il livello totale dell'eroe (ovvero il 20°) e non il livello del ruolo. Questo Vantaggio non può essere preso per due livelli leggendari consecutivi.

Potere Esclusivo

L'eroe sceglie uno dei Poteri che possiede perché diventi esclusivo. Da ora in avanti nell'utilizzare quel Potere l'eroe è considerato un Adepto di 20° livello. Questo Vantaggio può essere utile ad eroi multi classe ma può essere acquisito una volta ogni quattro livelli leggendari.

Potere Bonus

Se l'eroe possiede livelli come Adepto o comunque ha accesso all'uso dei Poteri Soprannaturali, con questo Vantaggio ottiene un Potere bonus. Nel caso in cui questo Potere presenti dei prerequisiti per essere usato, questi dovranno essere soddisfatti come da regolamento.

Determinato

Puoi aggiungere un punto bonus alla tua Determinazione.

Versatile

Guadagni accesso ad una categoria di talenti che finora ti era preclusa. Puoi scegliere più volte questo Vantaggio fino ad esaurire i tipi di talento disponibili (Adepto, Esperto, Guerriero).

Potenziamento Poteri

L'eroe sceglie uno dei Poteri in suo possesso e incrementa di un "gradino" la scala di potenza relativa (laddove ci sia). Questo potenziamento riguarda Poteri come Danza di Guerra, Potenziare se stessi, Sviluppare Sensi, Telecinesi. Incrementare di un gradino significa aumentare la difficoltà della prova di potere e gli eventuali effetti correlati al successo nella prova, ovviamente rispettando la progressione finora seguita dalla tabella.

Esempio: applicando una volta questo Vantaggio al potere Sviluppare Sensi si potrà introdurre una Difficoltà alla Prova di Potere di 40 (la progressione è di cinque in cinque) per avere un bonus di +14 (la progressione in questo caso è di due in due) alle prove di Cercare, Percepire Intenzioni e Percezione, come indicato nella descrizione. Questo Vantaggio può essere applicato più volte ad uno stesso potere fintanto che i gradi posseduti per il potere in questione sono capaci di offrire almeno una possibilità di successo nella prova.

NOTA: le seguenti regole sono tratte da quelle presente nel supplemento fanmade *True Force*, ovvero un adattamento per il T20 dell'universo di Guerre Stellari. In tale supplemento non si parla di Leggenda Vivente o di Livelli Legendari ma di Grandeur. Non mi sono limitato a tradurre questa parte che mi interessava ma ho anche apportato delle modifiche e delle aggiunte (i Vantaggi Versatile, Determinato e Fama Imperitura non esistono, per esempio, nella versione originale). Se volete consultare l'originale potete scaricarlo [QUI](#).

FELIX