

PUNTI MANA

True20 system

INTRODUZIONE

Con questa regola intendo sostituire i Tiri Salvezza per resistere alla Stanchezza dei Poteri Affaticanti con l'utilizzo dei Punti Mana che si riveleranno sicuramente più pratici e semplici. L'intento è quello di rendere il ruolo dell'adepto più competitivo affidando al giocatore e non al tiro di dado la gestione delle proprie risorse soprannaturali. Questa soluzione potrebbe essere molto adatta per ambientazioni eroiche od epiche e meno legate ad un crudo realismo dei limiti dell'eroe. I Punti Mana rappresentano la capacità di un adepto di utilizzare Poteri Soprannaturali. Maggiore il livello dell'adepto e più sostanziosa sarà la riserva di Punti Mana a sua disposizione.

I PUNTI MANA

L'Adepto possiede una particolare forza magica che è quantificabile in Punti Mana (da ora in poi PM). Questi punti ammontano al livello dell'Adepto più il modificatore della Caratteristica Chiave per i poteri soprannaturali (Intelligenza, Saggezza o Carisma) più ulteriori bonus. Ogni volta che l'adepto si trova a voler lanciare un Potere definito *Affaticante* deve spendere un PM per poterlo lanciare. I poteri non definiti come *Affaticanti* possono essere lanciati senza spendere alcun PM.

Punti Mana= Livello dell'Adepto + Caratteristica Chiave + Bonus Vari

Da notare che per quanto riguarda le regole su *Mantenimento* e *Concentrazione* rimangono assolutamente invariate.

OPZIONALE: OLTRE IL LIMITE

Una volta finiti i PM l'adepto può ancora lanciare un Potere Affaticante ma guadagna automaticamente un livello di Stanchezza (senza possibilità di tiro salvezza sulla Volontà) e così via fino allo svenimento.

RECUPERARE PUNTI MANA

Una volta finiti non sarà più possibile utilizzare Poteri; sarà dunque necessario recuperarli. Per ogni ora nella quale non usa Poteri Affaticanti l'adepto recupera un PM. Un sonno o riposo continuato e totale di almeno otto ore permette invece il recupero di tutti i PM.

NOTE INNATE DELL'ADEPTO

Utilizzando questa house rule sui Punti Mana, è necessario modificare la Dote Innata presentata nel manuale base. Spendendo un Punto di Determinazione sarà possibile recuperare immediatamente tutti i Punti Mana mancanti e non più cancellare tutte le condizioni di Stanchezza. Rimane inalterata la possibilità di spendere un Punto di Determinazione per attivare un Potere che non si possiede (come nel caso di emulazione di un talento).

SOGGETTI MULTIPLI

Per quanto riguarda questo aspetto (p. 56 manuale base) rimane tutto invariato con una sola eccezione: quando un adepto desidera utilizzare un Potere su più soggetti deve spendere un PM ulteriore per ogni bersaglio addizionale

TALENTI DA MODIFICARE

Eliminando la regola sulla Stanchezza relativamente all'utilizzo dei Poteri Soprannaturali diventa necessario modificare alcuni talenti destinati specificatamente agli adepti.

Poteri Ampliati: aumenta il costo di attivazione del Potere di +3 PM

Poteri Migliorati: aumenta il costo di attivazione del Potere di +1 PM

Poteri Nascosti: aumenta il costo di attivazione del Potere di +1 PM

Poteri Rapidi: aumenta il costo di attivazione del Potere di +4 PM

Questi talenti aumentavano la Difficoltà nel TS contro la Stanchezza. Non ho fatto altro che dividere per due quel valore aggiuntivo di difficoltà (ES: usare un Potere in maniera Rapida aumenterebbe di +8 la Difficoltà al T2 contro la Stanchezza; con la mia house rule invece quel dato Potere costerà un PM più 4 PM, perchè è stato attivato col talento Poteri Rapidi, per un totale di 5 PM di spesa). Se incontrerete altri talenti per adepto che aumentano la Difficoltà al TS contro Stanchezza, per trovare il corrispettivo in PM non avrete che da fare la metà (arrotondata per difetto, ma non penso vi capiterà di dover arrotondare perchè sono tutti modificatori pari).

CASI ULTERIORI

A seconda dell'ambientazione che giocate o dei manuali che leggete potreste incappare in nuove situazioni in cui si accenna a modificatori (favorevoli o sfavorevoli) al TS contro la Stanchezza per gli adepti. Se scegliete di usare i PM la regola d'oro è trasformare quei modificatori in modificatori ai PM. Per esempio, se giocate a *Blue Rose* e utilizzate le regole sulle Linee di Flusso e le Sorgenti di Potere (che trovate, per altro, sia sul *Blue Rose Companion* che sull'*Adept's Handbook*) dovrete fare così. Le Linee di Flusso e le Sorgenti, infatti, a seconda della loro potenza, forniscono dei bonus al TS sulla Stanchezza per gli adepti: non dovrete fare altro che considerare quei bonus come PM addizionali a disposizione dell'adepto quando si trova in una Sorgente o in una Linea di Flusso.

Potreste anche entrare in possesso di oggetti magici che conferiscono PM aggiuntivi e così via. La mia house rule dovrebbe essere abbastanza semplici da potersi adattare ad ogni situazione del T20.

NUOVI TALENTI

POTERE INNATO

Uno dei tuoi Poteri è parte integrante del tuo essere e per te è molto più facile utilizzarlo. Scegli un potere soprannaturale in tuo possesso per farlo diventare un potere innato. Con una azione semplice potrai attivare questo potere come se fossi un adepto di livello uguale a metà del tuo livello effettivo (arrotondata per difetto); così facendo attivare il potere non ti costerà nessun Punto Mana. Puoi mantenere il potere indefinitamente come azione gratuita. I poteri innati non sono soggetti agli effetti di altri poteri come Recidere, Sopprimere Poteri e Dispel (vedi p.37 *Adept's Handbook*). Puoi anche decidere di attivare il potere normalmente ma in quel caso dovrai pagare il suo costo in Punti Mana e non riceverai nessuno dei benefici di questo talento.

Speciale: Se il potere al quale vuoi applicare questo talento richiede di possedere altri poteri come prerequisito, per prima cosa dovrai trasformare in poteri innati i poteri richiesti nel prerequisito.

MANA AGGIUNTIVO (ADEPTO)

Questo talento permette di guadagnare 2 Punti Mana aggiuntivi all'ammontare del proprio eroe. Si tratta di un talento che può essere acquisito più volte.