



Manuale Base v1.1 - www.2d6.135.it

Creazione del Personaggio – Per giocare serve pochissimo: Due comuni dadi da 6 e una scheda fornita dal Master. Iniziate a descrivere, nel retro della scheda, il vostro personaggio: Chi è, la professione, come appare e, magari, anche un *background* cioè la sua storia precedente agli avvenimenti del gioco.

I tratti - Ogni personaggio possiede una serie di abilità in cui è più abile e che lo distinguono, queste abilità nel gioco si chiamano *Tratti*. Ogni tratto ha un nome, un valore numerico e dell'esperienza specifica. I tratti possono essere di 3 categorie:

✓ **Tratti base:** che si riferiscono a quelle abilità che ognuno di noi possiede senza allenamento ne studio e sulle quali si basano tutte le azioni, questi tratti sono:

[AGI] Agilità L'agilità nel muoversi ed effettuare prove che richiedono velocità.	[ASP] Aspetto L'insieme di caratteristiche fisiche e comportamentali che creano l'immagine e il fascino del personaggio.
[COM] Comunicazione Comunicare con gli altri e riuscire ad esprimere al meglio le proprie idee.	[COS] Costituzione La prestanta fisica del personaggio.
[FOR] Forza Le possibilità di riuscire in prove fisiche.	[INT] Intelligenza L'abilità nel comprendere e nell'apprendere.
[PER] Percezione L'uso dei sensi per percepire quello che accade.	[TEM] Tempra L'auto-controllo mentale e fisico che il personaggio ha su di sé.

✓ **Tratti di razza:** rappresentano le peculiarità della propria razza. Non si apprendono né si possono insegnare, si hanno fin dalla nascita del personaggio e comprendono anche particolari fisici. Un personaggio, ad esempio, con le ali avrà il tratto di razza *Volare* o le zanne daranno un tratto *Attacco con zanne*. I tratti di razza non sono cumulabili.

⇒ Esempio: Un umano (nessun tratto di razza) che può diventare licanthropo, non potrà poi diventare anche mezzo-drago...

✓ **Tratti di disciplina:** indicano quelle caratteristiche, qualità o abilità che richiedono uno studio o un allenamento per essere apprese e usate. Ognuna si basa su un tratto di base di cui è un valore aggiunto (vedere il capitolo *Uso dei Tratti*)

Compilare la scheda – Per prima cosa segnate il nome del personaggio, la razza e, nel campo "Note" eventuali vantaggi o svantaggi che possiede (mutazioni, necessità ecc.).

★ Nota: Per praticità i dadi sono comunemente indicati con una "d" seguita dal valore massimo del dado. Quindi i dadi da 6 verranno chiamati d6 e ad esempio 2d6 indicherà il risultato del lancio di 2 dadi da 6.

Valori dei tratti - Compilate la scheda in questo modo:

✓ Tratti base - Segnate il valore dei tratti base che è $3 + 1d6$ per ogni tratto. Se la razza del personaggio applica delle modifiche ai tratti base calcolatele e applicatele. La razza non può modificare più di due tratti base.

✓ Tratti di razza e disciplina - Nella fase di creazione avete 60 punti-creazione da attribuire ai tratti di razza e di disciplina del vostro personaggio che viene fornita dal Master o che trovate nel *Manuale dei Tratti*.

1 valore nei tratti di disciplina costa 1 punto-creazione.

1 valore nei tratti di razza costa 2 punti-creazione.

⇒ Esempio: Un tratto di disciplina con valore 6 costerà 6 punti-creazione. Un tratto di razza con valore 6 costerà 12 punti-creazione.

Potete quindi aggiungere tutti i tratti di disciplina che desiderate, con il valore che preferite, prestate solo attenzione affinché i tratti sia di razza che di disciplina abbiano un valore minimo di 6 e che il vostro personaggio abbia eventuali requisiti minimi richiesti dal tratto scelto. Segnate quindi nome e valore di ogni tratto di razza e

disciplina.

★ Nota: Sistema veloce per attribuire i valori ai tratti: Segnate 13 tratti (tra questi saranno compresi eventuali tratti di razza, per ogni tratto di razza avrete 2 tratti di disciplina in meno da assegnare) e date a tutti valore 6. Resteranno 3 punti spendibili in qualunque tratto.

★ Nota: Vedere i manuali *Svantaggi* e *Tratti di razza* per personalizzare ulteriormente il proprio personaggio.

✓ Punti ferita – Come ultimo dettaglio: Moltiplicate per 3 il tratto di base Costituzione e segnatele come il numero totale dei vostri punti ferita.

✓ Scheda compilata! – Segnate generalità, tratti e punti ferita è tutto pronto per giocare!

① **Limiti dei tratti** – Alcuni tratti possono anche essere limitati, quindi non aumentare oltre una determinata soglia che deve essere indicata nel valore del tratto.

⇒ Esempio: Per indicare un tratto di valore 10 con soglia massima 15 sulla scheda sarà indicato il valore 10/15.

① **Creazione tratti** – In accordo col Master è possibile creare dei tratti di disciplina di questi tre tipi:

- **Conoscenza argomento** [INT]

- **Utilizzo oggetto** [AGI]

- **Creare oggetto** [FOR]

E' utile fornire il tratto creato di una breve descrizione.

★ Nota: Per creare tratti d'attacco e di difesa con armi rare, naturali o creare attacchi particolari usare i tratti Attacco da Mischia con *arma* [FOR] e Attacco da Distanza con *arma* [AGI] o Difesa con *arma* [FOR], indicando l'arma di competenza del tratto.

⇒ Esempio: Dei tratti creabili potrebbero essere Conoscenza musica [INT], Utilizzo chitarra [AGI], Creare chitarra [FOR]. Invece un tratto Utilizzo strumenti musicali [AGI] sarebbe troppo generico.

① **Energia vitale (Punti ferita)** – L'energia vitale si ottiene moltiplicando il tratto base Costituzione per 3.

Se l'energia vitale è uguale o minore a 0 il personaggio resta a terra incosciente e perderà 1 punto ferita ad ogni round. Deve effettuare un tiro salvezza su Tempra (con difficoltà 16, più eventuali malus) ad ogni round, se questo tiro riesce le condizioni si stabilizzeranno e, pur senza riprendersi, il personaggio non perderà ulteriori punti ferita. Se i punti ferita arrivano a -10 il personaggio muore.

Effettuare azioni: L'uso dei Tratti – L'uso dei tratti rappresenta la parte più importante nell'esperienza di gioco. In breve si struttura così:

$2d6 + [\text{Tratto di base}] + [\text{Tratto di disciplina}]$

Quando volete fare una azione e quindi usare un tratto tirate 2d6, sommate il valore del tratto base usato e dunque aggiungete l'eventuale valore del tratto di disciplina. L'uso del tratto avrà successo se il risultato finale sarà uguale o superiore alla difficoltà stabilita dal Master per quella azione. La difficoltà varia a seconda del tipo di tratto che si vuole utilizzare. Comunemente la difficoltà media per l'utilizzo di un tratto base è 16 e la difficoltà media per azioni che richiedono l'uso di un tratto di disciplina è 24.

⇒ Esempio: Cavalcare [Agi] = $2d6 + \text{Agilità} [\text{Tratto base}] + \text{Cavalcare} [\text{Tratto di disciplina}]$. Nel caso il personaggio non abbia il tratto di disciplina Cavalcare [Agi] l'uso del tratto sarà limitato al tratto base di Cavalcare, in questo caso Agilità, quindi: $2d6 + \text{Agilità}$.

① **Lo scarto** – Più il risultato del tiro sarà alto, migliore sarà l'esecuzione dell'azione intrapresa. Se il risultato supera la difficoltà stabilita l'azione riesce ed in questo caso la differenza tra la difficoltà stabilita ed il risultato del tiro si definirà *scarto*.

⇒ Esempio: Se su un tiro con difficoltà 16 si ottiene 20 lo scarto sarà 4.

① **Uso multiplo o combinato dei tratti** - Può succedere che nel vostro turno vogliate usare due o più tratti assieme, o lo stesso tratto più volte. In tal caso subirete su tutti i tiri del round un malus pari al doppio del numero dei tratti che state usando.

⇒ Esempio: Attaccare con una spada mentre si cavalca: Attacco da Mischia [FOR] e Cavalcare [AGI] tutti con il malus di -4.

① **Destra e sinistra** – E' da tener presente un eventuale uso della mano sinistra (o della destra, se il personaggio ha segnato tra le note di essere mancino) implica un malus di -6 (ed eventuali malus di circostanza) nell'azione che si compie con la mano sinistra (o destra, se il personaggio è mancino) e un malus di -3 sulle azioni che si compiono con la mano usata comunemente. Questo vale anche nei combattimenti e nell'uso di oggetti.

① **Usò eccellente o maldestro dei tratti** - Quando, nell'uso di un tratto, ottenete un doppio 6, cioè entrambi i dadi fanno 6, significa che avete usato il tratto in maniera eccellente e che avete superato la prova per quanto difficile sia. Quando ottenete un doppio 1, invece, significa che avete usato il tratto maldestramente e che avete fallito la prova per quanto facile sia.

Con il doppio 6 (*critico positivo*) si guadagna +1 punti di esperienza da segnare nell'esperienza del tratto utilizzato (di conseguenza ci vorrà 1 punto esperienza in meno per aumentare quel tratto).

Con il doppio 1 (*critico negativo*), al contrario, si perderanno -1 punti esperienza sul tratto utilizzato (di conseguenza ci vorrà 1 punto esperienza in più per aumentare quel tratto).

Combattimento - Ad ogni round tutti i combattenti tirano su Agilità (questa prova si chiama *tiro per l'iniziativa*), così si stabilisce l'ordine di azione partendo da chi ha ottenuto il risultato più alto. Se due o più contendenti hanno lo stesso valore inizia chi ha il tratto base Agilità maggiore. Chi attacca utilizza un tratto di attacco e chi si difende utilizza un tratto di difesa. Se il punteggio del tiro in attacco è maggiore del tiro in difesa allora l'attacco è riuscito, a chi attacca non resta che tirare i danni (a seconda dell'arma che sta usando) per stabilire quanti punti ferita ha tolto, ai quali si sottrarranno eventuali protezioni indossate (armatura, elmo, corpetto...) dal personaggio colpito.

L'uso multiplo dei tratti in questa fase dura tutto il round e comprende il tratto di difesa.

➔ Esempio: Schivare un attacco e attaccare equivale a Schivare [AGI] e Attacco da Mischia [FOR] con malus di -4.

★ Nota: I tratti d'attacco saranno sempre Attacco da Mischia con *arma* [FOR] e Attacco da Distanza con *arma* [AGI] indicando l'arma di competenza del tratto (comprese armi e protezioni naturali).

★ Nota: I tratti di difesa saranno: Difesa con *protezione* [FOR] oppure Schivare [AGI].

① **Colpi mirati** - Si presume che tutti i colpi siano diretti al tronco tuttavia è possibile mirare le altre parti del corpo per avere effetti extra sull'attacco, come da tabella indicativa.

Bersaglio	Malus	Extra
Braccia	-6	Danni dimezzati. Tiro su Forza per non far cadere l'oggetto tenuto in mano.
Gambe	-6	Danni dimezzati. Tiro su Agilità per non cadere.
Testa	-8	Danni raddoppiati. Tiro su Costituzione per non svenire.
Cuore	-10	Danni raddoppiati + 1d6. Tiro su Costituzione per non svenire.

I tiri della tabella sono da intendersi tutti con difficoltà 16 (più eventuali bonus o malus).

Esperienza e miglioramento - Potete migliorare il valore dei vostri tratti accumulando punti esperienza. Alcuni punti esperienza si ottengono utilizzando i tratti, altri vi verranno assegnati dal vostro Master (solitamente un minimo di 1 e un massimo di 5 punti per sessione o avventura).

① Per aumentare di un punto un tratto base o di razza dovete spendere un totale di punti esperienza pari al doppio del valore di quel tratto +1.

➔ Esempio: Per aumentare un tratto di razza con valore 6 si spenderanno 13 punti esperienza).

① Per aumentare di un punto un tratto di disciplina dovete spendere un totale di punti esperienza pari al valore di quel tratto +1.

➔ Esempio: Per aumentare un tratto con valore 6 si spenderanno 7 punti esperienza.

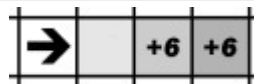
① Per apprendere nuovi tratti di disciplina è necessario trovare qualcuno che abbia un valore maggiore di 10 nel tratto da insegnare. L'insegnamento richiederà diverso tempo (a discrezione del Master), dopo questo periodo l'insegnante utilizza il tratto Comunicazione (difficoltà base 24, variabile a seconda della complessità di quello che si insegna) con un bonus pari a alla metà di Intelligenza dell'apprendista.

➔ Esempio: Insegnare Medicina [INT] a chi ha 6 in Intelligenza richiede un lancio su Comunicazione con difficoltà 14). Se l'insegnamento riesce l'apprendista potrà aggiungere il tratto insegnatogli con valore 1.

Miniature

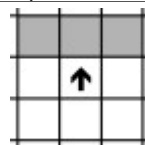
- E' consigliato, soprattutto nelle fasi di combattimento, l'uso delle miniature su carta a quadri. In questo modo il giocatore avrà ben chiare le posizioni e le distanze e anche il Master sarà aiutato nelle sue scelte. Ogni quadrato è chiamato *spazio* e corrisponde ad un metro quadrato. Lo spazio utilizzato da un personaggio non può essere utilizzato da un'altra creatura, neanche temporaneamente durante un movimento.

① **Movimento**: Un personaggio può muoversi in uno spazio adiacente ogni round. Questa è una azione gratuita (senza tiro) che dura un intero round. Per ogni 6 punti nel tratto base Agilità il personaggio può correre utilizzando il tratto Agilità (diff. 16 con eventuali malus dovuto alle condizioni del terreno) più volte (come descritto in *Usò multiplo o combinato dei tratti*) e quindi aggiungendo al suo movimento un ulteriore spazio adiacente per ogni tiro che riesce.



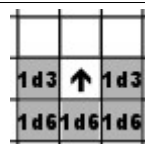
Il passaggio al primo spazio è gratuito, per correre dal secondo spazio in poi sarà necessario avere 6 punti extra in Agilità per ogni spazio.

① **Combattimento e azioni**: Il personaggio può combattere in corpo a corpo e agire direttamente, nel raggio dei 3 spazi di fronte a se. Questo sarà il suo *campo d'azione*.



Il personaggio potrà attaccare in corpo a corpo ed effettuare azioni solo entro nei 3 spazi di fronte a se, evidenziati in grigio.

✓ **Attacco d'opportunità**: In combattimento un avversario che abbassa la difesa all'interno del campo d'azione di questi 3 spazi, dà l'opportunità al personaggio di attaccare gratuitamente (ma con eventuali malus dati dall'uso multiplo dei tratti usati per difendersi e attaccare), la difficoltà del tiro per riuscire a colpire sarà il valore del tratto base Agilità del personaggio attaccato. E' possibile un solo attacco d'opportunità per round. Un avversario concede attacco di opportunità al personaggio quando: Compie un'azione (usare magia, caricare un'arma, utilizzare oggetti...), esce dal campo d'azione del personaggio, corre all'interno del campo d'azione.



I bonus al tratto d'attacco e ai danni: 1d6 alle spalle. 1d3 ai lati.

✓ **Attacco alle spalle e attacco furtivo**: Un attacco alle spalle o un attacco di sorpresa (attacco furtivo) dà un bonus di 1d6 al tratto d'attacco e ai danni. Un attacco dal fianco dà un bonus di 1d3 al tratto d'attacco e ai danni.

Licenza di questo manuale



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/it/>
Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0 Italia

Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera.

Alle seguenti condizioni:

Attribuzione Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.

Non commerciale Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.

Non opere derivate Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.