



## Manuale del Master

Presentato da [www.2d6.135.it](http://www.2d6.135.it)

**Difficoltà** - L'onere principale del Master di 2d6 è assegnare le difficoltà. Questo non è difficile, tenete presente la difficoltà 16 per le azioni che usano tratti base e difficoltà 24 per le azioni che utilizzano tratti di disciplina.

### ① Difficoltà Tratti base –

Difficoltà	Definizione
1 – 10	Azione semplice
10 – 15	Azione facile
16 – 20	Azione normale
21 >	Azione complessa

### ① Difficoltà Tratti di disciplina –

Difficoltà	Definizione
15 – 18	Azione semplice
18 – 23	Azione facile
24 – 30	Azione normale
31 >	Azione complessa

① **Malus di circostanza** – Può essere importante ai fini del gioco applicare dei malus di circostanza. Un giocatore che ha il tratto Guidare (automobile) [INT] potrà guidare un'automobile senza effettuare un tiro con difficoltà minima. Le cose cambiano se deve guidare per seminare qualcuno o se si trova a guidare su una strada dissestata... In questo caso si possono applicare alcuni malus. E' consigliabile applicare malus che vadano da -3 a -10 e non oltre, per non rendere del tutto impossibile il tiro.

**Turni e iniziativa** - A scandire i momenti e le opportunità di gioco ci sono i turni. I giocatori, uno dopo l'altro, dichiarano la loro azione all'interno del gioco ed è consigliabile che utilizzino i turni altrui per studiare il prossimo turno proprio in quanto ad azioni da fare o sul come condurre un dialogo. L'insieme dei turni di tutti i giocatori si definisce "round".

Per stabilire la successione dei turni all'interno del round tutti i giocatori tirano un "tiro d'iniziativa" all'inizio del round, cioè un confronto sul tratto base Agilità. Il risultato, quindi di 2d6 + il valore di Agilità, deciderà chi avrà il turno prima e chi dopo iniziando da chi ha avuto il punteggio più alto fino a quello più basso. Quando tutti i giocatori avranno effettuato il loro turno si inizierà un nuovo round e, di conseguenza, si tirerà un nuovo tiro d'iniziativa.

Un turno rappresenta, all'interno del gioco, 5 secondi di azione.

Nota: Fuori da combattimenti o momenti di azione concitata si può sveltire il succedersi del round definendo un ordine fisso nell'eseguire i turni.

**Combattimenti** - I combattimenti sono, per tradizione, momenti importanti della sessione di gioco. Con il 2d6 system il combattimento è, essenzialmente, un confronto di risultati tra un tratto di attacco e uno di difesa.

C'è la possibilità di utilizzare un tratto d'attacco per difendersi e il contrario, in questo caso però il tratto sarà utilizzato con la metà del suo valore.

**Equipaggiamento iniziale** - L'equipaggiamento iniziale è a scelta del Master, un equipaggiamento suggerito:

✓ Il denaro: 50 unità monetarie moltiplicato al numero dell'era da cui proviene (numeri riportati nel capitolo *le ere e lo sviluppo* di

questo manuale).

✓ Due oggetti, legati ai due tratti di disciplina con maggior valore che il personaggio ha nella scheda.

✓ Vestiti: Tanti completi quanto è il numero dell'era da cui proviene il personaggio (numero riportato nel capitolo *le ere e lo sviluppo* di questo manuale).

⇒ Esempio: Gruggoth di Karamaikos (era fantasy, 4 - medioevo), guerriero. Inizierà con 200 monete d'oro, una spada e uno scudo, uno zaino, due vestiti comuni e due vestiti da cerimonia.

Frank Gayax (9 - era digitale), medico. Inizierà con 450€, un kit di pronto soccorso e uno stetoscopio, uno zaino, documenti, 2 vestiti da lavoro, 5 vestiti eleganti, 2 vestiti casual.

✓ Nelle ere moderne è consigliato aggiungere: Documenti, telefono cellulare, carta di credito.

✓ Nelle ere antiche è consigliato aggiungere: Zaino, otre d'acqua, giaciglio.

**Colpi maldestri** - Se attaccando si ottiene un critico negativo (1 su entrambi i d6) il colpo automaticamente fallisce. Essendo un critico negativo si tireranno 2d6 e si otterranno degli effetti secondari all'azione, proprio come da tabella:

ARMI NATURALI (Morsi, artigli...)	
Risultati	Effetti
2	Scivola – Prova su Agilità (diff. 16) con bonus di +2 per ogni gamba della creatura. Se il tiro non riesce la creatura cade e resta stordita 1d3 round.
3	Scivola – Prova su Agilità (diff. 18 con penalità di -3 alle creature con solo 2 gambe). Se la prova non riesce la creatura cade e resta stordita 1d3-1 round.
4	Barcolla e cade - Resta stordita per 1d3 round.
5	Barcolla e cade - Resta stordita per 1d3-1 round.
6	Cattiva esecuzione – Prova su Tempra (diff. 16) o nella foga della lotta la creatura si ferisce da sola.
7	Cattiva esecuzione - Prova su Tempra (diff. 16) con penalità di -3 o nella foga della lotta la creatura si ferisce da sola.
8	Cattiva esecuzione - Prova su Tempra (diff. 16) o nella foga della lotta la creatura ferisce un suo alleato.
9	Distratto. L'avversario ha un bonus di +5 al colpire nel prossimo attacco.
10	Distratto. L'avversario ha un bonus di +3 al colpire nel prossimo attacco.
11	Distratto. L'avversario ha un bonus di +3 al colpire per 2 round.
12	Nessun effetto.

ATTACCO DA MISCHIA	
Risultati	Effetti
2	Scivola - Prova su Agilità (diff. 18) o il personaggio cade e resta stordito 1d3 round. Se sta usando un arma lunga, l'asta si spezza.
3	Scivola - Prova su Agilità (diff. 16) o il personaggio cade e resta stordito 1d3 round.
4	Scivola - Prova su Agilità (diff. 16) o il personaggio cade e resta stordito 1d3-1 round.
5	Perde la presa - Prova su Tempra (diff. 16) o l'arma cadrà dalla mano del personaggio.
6	Perde la presa - Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma cadrà dalla mano del personaggio.

7	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 16) o l'arma viene lanciata 1d6 x10 cm lontano (Con direzione casuale).
8	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma viene lanciata 1d6 x10 cm lontano (Con direzione casuale).
9	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma viene lanciata 1d6 x10 metri lontano (Con direzione casuale).
10	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma viene lanciata e si pianta nell'ambiente circostante (alberi, pavimenti, pareti... servirà 1 round extra per estrarla) alla distanza di 1d6 x10 metri lontano (Con direzione casuale).
11	Cattiva esecuzione. Prova su Agilità (diff. 16) o il personaggio si ferirà da solo.
12	Nessun effetto.

ARMI DA TIRO/LANCIO	
Risultati	Effetti
2	Scivola - Prova su Agilità (diff. 20) o il personaggio cade e resta stordito 1d3 round. Se sta usando un'arma lunga, questa si spezza.
3	Scivola - Prova su Agilità (diff. 20) o il personaggio cade facendo partire un colpo che colpisce un alleato.
4	Scivola - Prova su Agilità (diff. 18) o il personaggio cade facendo partire un colpo casuale in direzione casuale.
5	Scivola - Prova su Agilità (diff. 18) o il personaggio cade e il colpo accidentale lo colpisce.
6	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma viene lanciata 1d6 metri lontano (Con direzione casuale).
7	L'arma scivola. Prova su Tempra (diff. 20) o l'arma viene lanciata 1d6 x10 cm lontano (Con direzione casuale).
8	Cattiva esecuzione - Prova su Tempra (diff. 16) con penalità di -3 o nella foga della lotta la creatura si ferisce da sola.
9	Scivola - Prova su Agilità (diff. 20) o l'arma cade.
10	Scivola - Prova su Agilità (diff. 18) o l'arma cade.
11	Scivola - Prova su Agilità (diff. 16) o l'arma cade.
12	Nessun effetto.

**Direzioni casuali** - Stabilire una direzione casuale è semplice, basta tirare 2d3.

Un dado decide se la prima traiettoria sarà:

1- Avanti, 2- A lato, 3- Indietro.

L'altro dado deciderà se la traiettoria mira:

1- Sinistra, 2- Centrale, 3-Destra.

**Recupero** - Ogni 5 ore di riposo il personaggio può recuperare il malus temporanei nell'uso dei tratti avanzati ed 1d3 punti ferita.

**Altezza, peso e taglia** - Nella scheda del personaggio del 2d6 non esiste la definizione di altezza, peso o taglia.

Questi valori, però, si possono ottenere facilmente in base dal valore che si ha nel tratto Costituzione e Agilità. Come indicato da queste tabelle:

[COS] (Peso)	[AGI] (Altezza)
4 = 40 Kg.	4 = 1.40 m.
5 = 50 Kg.	5 = 1.50 m.
6 = 60 Kg.	6 = 1.60 m.
...	...

Il valore della taglia sarà il numero di media tra il valore di Costituzione e Agilità.

⇒ Esempio: Un personaggio con Costituzione 7 e Agilità 9 sarà alto 1.70 metri e peserà 90 Kg con un valore in Taglia pari a 8.

**Oggetti e materiali** - Il tratto Costituzione è da applicare anche agli oggetti con un sistema analogo a quello utilizzato per i personaggi con l'aggiunta di un moltiplicatore variabile a seconda del materiale con cui è costituito l'oggetto:

[COS] (Peso)	Materiali
1 = <1 Kg.	Carta, corda, tessuto = x0
2 = 1-10 Kg.	Vetro = x3
3 = 10-15 Kg.	Gomma = x5
4 = 15-20 Kg.	Plastica = x10
5 = 20-25 Kg.	Legno = x20
6 = 30-35 Kg.	Pietra = x40
7 = 40-45 Kg.	Ferro = x50
8 = 50-55 Kg.	Mithral = x100
...	Adamantio = x180
	...

Il valore degli *usi* di un oggetto (equivalente dei punti ferita di un personaggio) si calcherà così:

**(Costituzione x 3) x [Materiale]**

Gli *usi* possono essere ripristinati se un artigiano aggiusta l'oggetto. Un oggetto con 0 *usi* diventa inservibile. A -10 sarà completamente distrutto.

⇒ Esempio: Per una spada di circa 2 kg. In ferro si calcherà:  
 $(2 \times 3) \times 50 = 250$  (La spada avrà 250 *usi*)  
 Una coppa in vetro di 0,5Kg:  
 $(1 \times 3) \times 3 = 9$  (La coppa avrà 9 *usi*)

✓ Il Master può applicare questa regola degli *usi* anche a scudi, armature (e armi, in caso di parata) che attutiscono i danni degli attacchi. Questo aggiunge spessore ai combattimenti e evita che il personaggio si fermi ad utilizzare sempre lo stesso equipaggiamento.

**Le ere e lo sviluppo** - Ogni era ha un suo livello di sviluppo e di conoscenza. Una spada è facilmente reperibile nel medioevo per un pugno di monete d'oro, nell'era del digitale invece è un oggetto raro e molto più prezioso.

Il 2d6 permette di giocare in ogni ambientazione possibile, di ogni era, e per facilitare la creazione di un listino prezzi o la possibilità di vendere da un'era all'altra un oggetto, basta seguire questa tabella riassuntiva:

<b>1 - ERA DELLA PIETRA.</b>	<b>7 - ERA MECCANIZZATA (1880-1940)</b>
<b>2 - ERA DEL BRONZO (3500-1200 A.C.)</b>	<b>8 - ERA NUCLEARE (1940-1980)</b>
<b>3 - ERA DEL FERRO (1200 A.C.-600 D.C.)</b>	<b>9 - ERA DIGITALE (1980-2025)</b>
<b>4 - ERA MEDIOEVALE (600-1400)</b>	<b>10 - ERA MICRO-TECNOLOGICA (2025-2070)</b>
<b>5 - ERA DEL SALE (1450-1730)</b>	<b>11 - ERA MITICA (2070+)</b>
<b>6 - ERA INDUSTRIALE (1730-1880)</b>	

Ogni oggetto appartiene ad una sua era e diventa più prezioso con l'andare del tempo, ogni era che passa l'oggetto raddoppia il suo valore.

Al contrario, nelle ere precedenti a quella in cui è stato creato, un oggetto non viene riconosciuto per il suo valore e perde la metà del suo valore iniziale ogni era in meno che attraversa.

Un oggetto con valore 0 che resta intatto nel passaggio di 2 ere, acquisisce automaticamente un valore base di 100 unità monetarie che poi si moltiplicano con il passare di ulteriori ere, come per tutti gli altri oggetti.

⇒ Esempio: Una spada del medioevo del valore di 100 monete d'oro potrà valere 3200€ nell'era digitale. Nell'era della pietra invece potrà valere solo 12. Una coppa metallica dell'era del bronzo di valore 0 arriverà a valere 100 monete dell'era del medioevo e 200 monete nell'era della rivoluzione industriale.

Un oggetto creato in una determinata era non può essere riparato in un'altra, a meno che non si trovi un artigiano con un tratto di disciplina specifico (Creare oggetto [FOR]).

⇒ Esempio: Una balestra del medioevo non potrà essere riparata da un semplice falegname dell'era digitale né da un artigiano dell'era del bronzo.

Ogni ambientazione, quindi, può essere rapportata ad una di queste ere. Il fantasy, ad esempio, può essere la quarta era, il medioevo, o una ambientazione fantascientifica può essere la decima era, l'era micro-tecnologica.

**Conversione da altri sistemi di gioco** – Tutti i sistemi di gioco sono compatibili con il 2d6. Potete importare nelle vostre avventure intere ambientazioni, personaggi, oggetti, magie e tutti i manuali che avete già acquistato per altri giochi di ruolo.

In tutti i tipi di conversione che si fa bisogna prima di tutto trovare per ogni abilità un tratto corrispondente tra quelli del manuale dei tratti o creare un nuovo tratto di disciplina e iniziare a segnare tutti questi tratti. Successivamente la procedura cambia a seconda dei sistemi dai quali si converte, ecco i più diffusi:

✓ **D10 system** convertire stabilendo che 1 pallino = 3 punti per i tratti base. I tratti di disciplina hanno 6 valori di base in tutte le abilità che hanno almeno un pallino, a questo aggiungere 3 valori per ogni pallino extra, come è stato fatto per i tratti base.

✓ **D20 system** convertire i personaggi con i loro valori, eliminando 6 valori sulle caratteristiche principali (tratti base) e 3 sulle abilità (tratti di disciplina).

✓ **GURPS** riportare i valori dividendo i valori dei tratti della metà e sottraendo 6 a tutti i valori base.

✓ **BASIC** riportare i valori dividendo per tre i valori di tutti i tratti di disciplina e dividendo della metà il valore dei tratti base.

**Regole aggiuntive** – E' possibile aggiungere delle regole secondarie per aumentare il realismo delle avventure e per incoraggiare il giocatore a inventare soluzioni nuove.

① **CARICO E LEVATA** Il giocatore deve calcolare il peso degli oggetti che porta in inventario e può essere limitato se il peso diventa consistente.

✓ Il CARICO è il peso (in kg.) massimo che il personaggio riesce a portare con sé: **CARICO = Forza x 3**

Se il peso degli oggetti portati è pari alla metà o più del carico il personaggio ha temporaneamente il tratto base Agilità dimezzato. Se il peso degli oggetti portati è pari al carico il personaggio ha uno 0 temporaneo nel tratto base Agilità.

✓ La LEVATA è il peso (in kg.) massimo che il personaggio riesce a maneggiare: **LEVATA = Forza x 4**

Non sarà possibile sollevare o maneggiare oggetti di peso maggiore. Lo sforzo in levata può durare fino a 1d6 turni.

① **FREDDO** Negli ambienti freddi (sotto i 10 gradi) ogni 10 round sarà necessaria una prova su Costituzione con difficoltà 10. Minore sarà la temperatura, maggiore sarà la difficoltà della prova. Fallendo questa prova si avrà un danno di valore 1 più il malus applicato al tiro.

Non si possono recuperare questi danni, fin quando la temperatura non si alzerà.

⇒ Esempio: A 10 gradi si farà una prova di Costituzione con difficoltà 10 (rischiando 1 punto ferita), a 5 gradi una prova con difficoltà 15 (rischiando 6 punti ferita), a 0 gradi con difficoltà 20 (rischiando 10 punti ferita) ecc.

① **CALDO** Negli ambienti caldi (sopra i 40 gradi) ogni 10 round sarà necessaria una prova su Costituzione con difficoltà 10. Maggiore sarà la temperatura, maggiore sarà la difficoltà della prova. Fallendo questa prova si avrà un danno di valore 1 più il malus applicato al tiro.

Non si possono recuperare questi danni, fin quando la temperatura non si abbasserà.

⇒ Esempio: A 40 gradi si farà una prova di Costituzione con difficoltà 10 (rischiando 1 punto ferita), a 45 gradi una prova con difficoltà 15 (rischiando 6 punti ferita), a 50 gradi con difficoltà 20 (rischiando 10 punti ferita) ecc.

① **SOFFOCAMENTO** Il personaggio può resistere in ambienti che non gli garantiscono una buona respirazione, ma solo per un numero di turni pari alla metà del suo tratto base Costituzione. Oltre questi turni perde 5 punti ferita a turno.

① **FUOCO** Il fuoco procura un notevole numero di danni.

Situazione	Danni per turno
Metà del turno a contatto col fuoco.	1d3
Un turno a contatto col fuoco	1d6
Contatto con metallo rovente	2d6
Colpo da fuoco che procura almeno 3 danni fa prender fuoco ai vestiti (non ignifughi) che il personaggio indossa nel punto colpito. E' necessario 1 turno per spegnere il fuoco.	2d6
Colpo da fuoco che procura almeno 10 danni fa prender fuoco a tutti i vestiti (non ignifughi) indossati dal personaggio. Sono necessari 3 turni per spegnere il fuoco.	3d6

① **COLLISIONI** Le collisioni possono procurare danni che sono calcolabili moltiplicando il tratto base Costituzione per la velocità (in km/h) a cui il personaggio (o l'oggetto) si muove e dividendo il risultato di 100: **(Costituzione x Velocità) / 100**  
E' possibile applicare questa regola anche agli oggetti ricavando il valore del loro tratto Costituzione dalla tabella della tabella del peso (vedere *Altezza, peso e taglia* in questo manuale).

① **CADUTE** Le cadute provocano un numero di danni calcolabili moltiplicando il tratto base Costituzione per il numero di metri che percorre il personaggio (o l'oggetto) cadendo e dividendo il risultato di 10: **(Costituzione x Metri) / 10**

E' possibile applicare dei bonus o dei malus se il terreno è in grado di attutire o meno la caduta. In caso di caduta tutti gli oggetti ed i personaggi che si trovano in quello spazio subiranno lo stesso danno di chi cade, a causa dell'impatto da caduta.

① **FERITE GRAVI** Una ferita che infligge un numero di danni maggiore della metà dei punti ferita attuali della *vittima* è una ferita grave. Sarà necessario effettuare una prova su Costituzione con difficoltà base 10 più lo scarto ottenuto al tiro per colpire. Se la prova fallisce il personaggio che ha subito il colpo cade a terra privo di sensi. Essendo in fin di vita vale la stessa regola che si attua ai personaggi che hanno meno tra 0 e -10 punti ferita: *"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."* (vedere *Energia vitale (Punti ferita)* del Manuale base).

① **ETA' DEI PERSONAGGI** Si può calcolare una età iniziale e un graduale invecchiamento dei personaggi. Ad ogni compleanno il personaggio ha dei punti esperienza in aggiunta ed eventuali malus dovuti all'età.

★ Nota: Se un personaggio è minorenne acquista lo svantaggio Minorenne che darà un bonus nei punti-creazione ed descritto nel manuale degli svantaggi :

*"Minorenne E' giovane quindi non troverà seria considerazione negli adulti, non potrà guidare veicoli, entrare in organizzazioni o luoghi riservati ad adulti. Con lo scorrere del tempo questo svantaggio potrebbe svanire. Bonus: +6 per ogni anno che separa il personaggio dalla maturità dei 18 anni."*

0-39 ANNI	40-49 ANNI	50-59 ANNI	60-100+ ANNI
- Acquisisce punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti.	- Acquisisce punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3-1 punti nel tratto base Agilità.	- Acquisisce punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3 punti nel tratto base Agilità. - Perde 1d3-1 punti nei tratti base Forza e Aspetto.	- Acquisisce punti esperienza pari alla metà degli anni compiuti. - Perde 1d3 punti nel tratto base Agilità. - Perde 1d3 punti nei tratti base Forza e Aspetto. - Perde 1d3 punti nei tratti base Costituzione e Intelligenza.

**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.