Musha Shugyo

La Via del Guerriero

Musha Shugyō
La Via del Guerriero

Autore

Luca De Marini

Coedizione a cura di Acchiappasogni e GG Studio

Produzione: Gionata Dal Farra
Grafica e Impaginazione: Luca De Marini
Revisione: Paolo Maggi
Traduzione in Inglese: Annarita Guarnieri
Staff GGStudio: Davide Rizzi, Edoardo Dalla Via, Matteo Ceresa

Illustrazioni di copertina

Scatola: Alex Irzaqi. **Manuali:** Daniele Orlandini

Character Design

Luca De Marini e Daniele Orlandini

Illustrazioni interne

Daniele Orlandini, Daniele Ciciriello (Musashi-Son Studio), Alex Irzaqi, Davide Quaroni.

Carte Illustrate

Grafica e disegni: Luca De Marini. **Impaginazione:** Matteo Ceresa

Ringraziamenti

Vorremmo ringraziare tutti i playtester, le associazioni ludiche che hanno creduto in noi e tutti coloro che ci hanno sostenuto nella campagna di crowdfunding su ulule.com che ha reso possibile la realizzazione di questo gioco. Grazie, dunque, alle associazioni Asylium Games (Nettuno), Oltretempo, la Tavola Rotonda ed al negozio Salento in Gioco (Lecce), fantastico ritrovo per appassionati. Siamo rimasti piacevolmente sorpresi dal forte riscontro ricevuto e continueremo a lavorare per supportare al meglio Musha Shugyō!

WWW.MUSHASHUGYORPG.COM

Musha Shugyō è pubblicato in coedizione da:
Acchiappasogno di Luca De Marini e Davide Quaroni - Via Leonardo da vinci 30
27020 TRAVACO' SICCOMARIO (PV) - ITALIA
In coedizione con GG Studio / Jolly Troll di Gionata Dal Farra - via San Giovanni Bosco 1
10015 IVREA (TO) - ITALIA - Tel 01251960025

Tutti i diritti sono riservati.
La riproduzione di qualsiasi materiale di quest'opera senza il permesso scritto degli editori è espressamente proibita.
Questa è un'opera di fantasia. Qualsiasi riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è da ritenersi puramente casuale.

Prodotto in Italia. Prima edizione limitata. Finito di stampare nel mese di Ottobre 2014.
GG Studio è una etichetta editoriale di Jolly Troll di Gionata Dal Farra
Per qualsiasi informazione scrivete a:
pinguino@acchiappasogni.org
info@jollytroll.it

Indice

Qui potete leggere l'indice del manuale di Musha Shugyo completo. Nelle prossime pagine vedremo invece un riassunto e un elenco di contenuti del gioco!

Capitolo 1

Il Protagonista 2

Capitolo 2

Combattimento.....8

Capitolo 3

Il Viaggio 16

Capitolo 4

Modalità di Gioco.....20

Capitolo I
Il Protagonista

Hai dedicato tutta la tua giovinezza ad addestrarti. Sei giunto a perfezionare le tue tecniche marziali fino al punto che non ti è rimasto più nulla da imparare dal tuo maestro. Ora è il momento di intraprendere il tuo pellegrinaggio, il viaggio che ti porterà ad affinare le tue capacità e a forgiare le tue tecniche personali. Per trovare la tua Via del combattimento potrai contare sulle tue sole forze...

Quella che state leggendo è una guida rapida a Musha Shugyō RPG, vi darà un'idea di cosa sia e come funzioni questo gioco. MS è pensato per essere giocato da una sola persona, assieme a un amico o con tanti amici insieme, a seconda di quale modalità scegliate. Con più giocatori *Musha Shugyō* può anche diventare simile ad un gioco da tavolo, con l'organizzazione di un torneo di lotta.

Ispiratevi a storie come quelle di *The King of Fighters, Street Fighter, Virtua Fighter*, o film come *Senza Esclusione di Colpi* o *Ip Man*. La nostra fonte di ispirazione principale è la web serie *Street Fighter: Assassin's Fist*, che suggeriamo vivamente di vedere per calarsi nell'atmosfera adatta.

Molti giochi di ruolo sono pensati solo per un gruppo di Personaggi, tra i quali, solitamente, emerge un leader, ma nessuno è realmente il protagonista assoluto della storia. In *Musha Shugyō*, al contrario, il tuo Personaggio può essere l'unico eroe dell'avventura. Ci sono molte storie, in ogni media e ambito, in cui questo avviene: basti pensare a *Dragon Ball*, in cui alla fine tutto viene risolto da Goku, oppure *Conan il Barbaro*, o anche *Elric di Melniboné*. Persino *Ken il Guerriero (Hokuto no Ken)* ha una struttura simile. Spesso in queste storie si affiancano uno o più coprotagonisti, anche per lungo tempo, ma, alla fine, è l'eroe che deve giungere alla meta del proprio viaggio. *Musha Shugyō* è stato pensato apposta per gestire questo genere di storie. Del resto è proprio questo il significato di "*Musha Shugyō*": *"Il Pellegrinaggio del Guerriero"*

Occorrente

- Un quaderno o un diario (per la Modalità Giocatore Singolo);
- Il segnalibro del Personaggio (vedere sezione apposita);
- Una gomma ed un dado a sei facce. In alternativa al dado si può usare una comune matita a sezione esagonale: basta scrivere su ogni lato della matita un numero da 1 a 6, o segnare i lati con incisioni o puntini.

Contenuto

La scatola di *Musha Shugyō* contiene il seguente materiale di gioco. Alcuni materiali vengono usati solo in determinate Modalità di Gioco.

- Manuale di istruzioni;
- 2 dadi a 6 facce;
- 10 segnalibri-schede precompilate dei Personaggi di *Musha Shugyō* e 2 schede tecniche;
- 55 carte illustrate con gli schemi delle mosse speciali dei personaggi di *Musha Shugyō*.
- 24 gettoni gialli dei Punti Combo e 48 rossi dei Punti Vita

Test

Quando viene richiesto un Test, si lancia 1d6: il risultato può essere usato sia per l'Oracolo che per il combattimento.

Il Protagonista

I Personaggi di Musha Shugyo si possono creare anche con la nostra App online e possiedono solo tre Caratteristiche: Rapidità, Attacco e Difesa, da utilizzare principalmente in combattimento ma utili anche nelle scene d'azione.

La Rapidità stabilisce il numero di Punti Azione (PA) che il PG ottiene a ogni inizio Turno (pari al livello di Rapidità). Il livello di Attacco si somma al Test per attaccare e il livello di Difesa a quello per Difendere. Tra queste Caratteristiche si distribuiscono 7punti.

Bisogna poi stabilire il metodo con cui il Personaggio otterrà Punti Special (SP) in combattimento, tra una serie di metodi disponibili!

✖ **Combo:** 1 SP per ogni 3 punti Combo guadagnati. Si somma al Punto SP che il PG guadagna ogni 6 punti Combo (vedi dinamiche di combattimento);

🔥 **Danni:** 1 SP ogni 3 Danni inferti nello stesso Attacco, arrotondando per difetto, prima di calcolare l'assorbimento della Difesa;

⚡ **PA:** 1 SP ogni PA sacrificato per questo scopo. La spesa di PA va effettuata durante la prima o l'ultima fase del Turno e non durante l'Attacco;

💧 **Ferite:** 1 SP ogni 3 Danni ricevuti nello stesso Attacco. Valgono anche i Danni assorbiti con la Difesa;

🛡 **Difesa:** 1SP ogni 3 Danni che il PG riesce ad evitare con un qualunque genere di difesa (contrattacchi compresi). I danni assorbiti grazie alla Difesa non contano: funziona solo quando si riesce ad evitare di essere colpiti.

A questo punto si creano **3 Tecniche Speciali** seguendo un criterio semplicissimo: ogni Tecnica, di base, costa 3PA e fornisce due Simboli (vedi più avanti). Per ogni Simbolo extra che si aggiunge, il costo aumenta di 1PA. Se si toglie un Simbolo, la Tecnica costa 1PA in meno, ma non può mai costare meno di 2PA.

Per le **Super Tecniche** si personalizzano considerando che costano 3PA ma forniscono 3 Simboli.

Se si gioca di ruolo e non si usa Musha Shugyo come gioco da tavolo, è anche molto importante stabilire l'Incipit, la storia iniziale del Personaggio, comprensiva del suo carattere, motivazioni per intraprendere il viaggio del guerriero, etc.

Simboli

Tutte le Tecniche Speciali e Super Tecniche hanno qualche effetto speciale: in termini di gioco sono caratterizzate dai Simboli. Si tratta di particolari effetti che esprimono in gioco i vantaggi di effettuare una Tecnica. Ogni Simbolo permette un effetto automatico se la Tecnica va a segno.

Alcuni Simboli hanno effetto cumulativo e possono quindi essere presenti più di una volta un una Tecnica. Potete conoscere i Simboli scaricando la Scheda Tecnica allegata a questo documento.

Combattimento

Si combatte uno contro uno. All'inizio del combattimento ogni Personaggio ottiene un numero di PA pari alla sua Rapidità, poi il Gio-

catore esegue un Test e lo somma alla Rapidità del suo PG. Chi ottiene il valore più alto inizia per primo.

Il Turno di un Personaggio è composto da tre fasi:

- **Preparazione**: all'inizio di ogni suo Turno il Personaggio ottiene un numero di PA pari alla sua Rapidità, che si sommano a quelli che non ha ancora speso dai turni precedenti. Questa fase si salta nel primo Turno di combattimento.
- **Attacco:** durante questa fase il Personaggio può attaccare o muoversi, scegliendo quali azioni compiere, purché abbia abbastanza PA a disposizione; può anche decidere di restare fermo e passare alla prossima fase.
- **Conclusione:** il Personaggio cede il Turno, per scelta o per mancanza di PA del Personaggio, passando in difesa. Se ha ancora alcuni Punti Azione da parte, questi resteranno in suo possesso e si sommeranno a quelli che otterrà nella Preparazione del suo prossimo Turno. È ora il turno dell'avversario.

Durante un combattimento si possono accumulare un massimo di **20 PA e 6 Punti SP.**

Il Personaggio che non sta svolgendo il suo Turno è in difesa; può comunque svolgere alcune azioni specificate nella Scheda Tecnica allegata.

Attacco e Difesa

Per attaccare si effettua un Test: il risultato si somma al punteggio di Attacco. Il difensore effettua un Test sommandolo alla propria Difesa. Se il risultato dell'attaccante è maggiore di quello del difensore, l'Attacco va a segno, altrimenti va a vuoto. Dopo il Test dell'attaccante, il difensore può anche decidere di contrattaccare (vedi Scheda Tecnica), non necessariamente di difendersi in modo passivo!

Un normale Attacco andato a segno infligge un Danno pari ad AT + il risultato del Test di Attacco eseguito. Il Personaggio colpito assorbe DE Danni (senza sommare il Test di Difesa). Ogni Personaggio ha a disposizione 30 Punti Vita (PV): quando arriva a zero o meno perde il combattimento. Le Tecniche Speciali infliggono ATx2 + Test Danni e le Super (che costano anche 4SP per essere attivate) infliggono ATx4 + Test Danni.

Risultato Critico: Un 6 ottenuto in un Test si chiama risultato critico e conta come un 8. Questo può ribaltare alcune situazioni disperate.

Distanza

I contendenti possono essere a contatto oppure a distanza. All'inizio del combattimento essi si trovano generalmente a distanza. Si possono colpire solo avversari che si trovino a contatto, a meno di non usare una Tecnica dotata del Simbolo: Distanza.

Ci sono varie situazioni nel gioco che ti permettono di allontanare l'avversario da te o di spostarti.

Azioni

I partecipanti a un combattimento possono eseguire alcune azioni specifiche, ciascuna col proprio costo in Punti Azione. Le trovate riassunte nella Scheda Tecnica allegata.

Combo

Ci sono Tecniche di vario genere che totalizzano già di base un certo punteggio Combo. Mandando a segno una serie di attacchi successivi, il punteggio Combo totale aumenta sommando tutti i punti Combo. Non appena l'Attacco si interrompe, o perché l'avversario si è difeso o perché il Turno dell'attaccante è finito, la Combo si conclude. I punti Combo sono utili per ottenere nuovi Punti SP.

Punti Special (SP)

I Punti Special si guadagnano in combattimento e possono essere utilizzati solo durante esso. Anche gli avversari beneficiano dei Punti Special, purché siano esperti di arti marziali come il Protagonista. Oltre al metodo personale con cui guadagna SP , durante un combattimento un Personaggio riceve un SP se:

- ottiene un 6 in un Test di combattimento;
- totalizza 6 Punti Combo.

Gli SP guadagnati in questo modo si sommano a quelli ottenuti dal PG secondo il suo metodo personale. Si possono spendere in combattimento per ottenere una serie di vantaggi illustrati nella Scheda Tecnica allegata.

Punti Vita (PV)

Di norma, i PG possiedono 30 Punti Vita, ma è possibile aumentarli fino a 60, se si preferisce. Soprattutto nelle modalità di gioco il solitario, però, è consigliato usarne solo 30.

L'Oracolo

Quando si vivono avventure giocando di ruolo, anche da soli, non è necessario inventare tutto senza alcun punto di riferimento. Durante l'avventura, quando lo desideri, si può "interpellare l'Oracolo". Immaginalo come una bussola narrativa. Interpreterai la risposta a modo tuo, per poi ricamarci sopra quello che ti pare, dando libero sfogo alla fantasia.

Per interpellare l'Oracolo, in qualunque circostanza, poniti una domanda riguardo ad uno degli eventi che sta vivendo il Personaggio, ed esegui un Test. Il risultato determina l'esito della risposta:

1. Niente da fare: totalmente negativo. Non se ne può neppure parlare, semplicemente impossibile, luogo sbagliato, nessuno ne sa niente, un buco nell'acqua.
2. Negativo. La cosa non va in porto e ci sono anche dei problemi. Una difficoltà da superare, piuttosto dura. Qualcuno da affrontare?
3. Negativo. Ma qualcosa potrebbe anche andare parzialmente bene. Oppure, per poter riuscire, potresti dover cercare qualcosa che ti manca, o magari qualcuno potrebbe aiutarti. Si tratta di doverlo convincere... con le buone o con le cattive.
4. Puoi farcela con uno sforzo considerevole, ma richiederà il tuo impegno, un sacrificio, o più in generale un costo da pagare. O un favore da fare...
5. Si può fare, funziona, affermativo. Non è una cosa immediata e forse dovrai rivolgerti a qualcuno, trovare prima qualcosa, ma la soluzione è a portata di mano.
6. Si, certo, non c'è problema. La situazione si risolve da sola facilmente. Hai avuto un colpo di fortuna o qualcuno è stato molto gentile con te.

A seconda della situazione in cui ti trovavi nel momento di eseguire il Test, interpreta la risposta descrivendo la piega che prenderanno le cose, dopo di che il tuo Personaggio potrà decidere come comportarsi per proseguire nelle sue avventure. Se la domanda prevede un semplice "sì o no", da 1 a 3 è no, da 4 in su è si.

Esperienza

Le persone imparano più dalle sconfitte che dalle vittorie. Ogni volta che il Personaggio viene sconfitto ottiene 3 punti esperienza. Per ogni incontro che vince ottiene 1 punto esperienza. Una volta al giorno, quando descrivi una scena di allenamento del tuo Personaggio, questi può ottenere 1 punto esperienza.

L'Esperienza può essere spesa nei seguenti modi:

- Aumentare di un livello RA, AT o DE. Costo: 20 Punti Esperienza
- Ottenere una nuova Tecnica Speciale, fino a un massimo di 5. Costo: 10 Punti Esperienza.
- Ottenere una nuova Super Tecnica, fino a un massimo di 2 . Costo: 20 Punti Esperienza.

L'apprendimento di nuove Tecniche avviene tramite la descrizione dell'allenamento del PG, la sua ricerca di perfezionamento, il modo in cui è riuscito ad arrivare alla creazione del suo stile personale.

Traguardi

Ci sono alcuni avvenimenti chiave che forniscono nuova esperienza e motivazione al tuo Personaggio, sorta di pietre miliari nel suo viaggio di perfezionamento.

I Traguardi ti permettono di ottenre Punti Esperienza ma possono anche servirti come punto di riferimento per costruire la tua storia, come spunti, se preferisci! Sono dunque utili in tutte le modalità di gioco. Non è necessario completarli tutti: anzi, alcuni sono pensati per eroi buoni e giusti, altri per individui malvagi.

Nelle Modalità Avventura Guidata, la Guida può stabilire a piacere nuovi Traguardi personalizzati, purché si tratti di eventi chiave per la vita dei Personaggi. D'altronde, molti Traguardi potrebbero essere indissolubilmente vincolati al tipo di avventura che si sta giocando!

Modalità di Gioco

Musha Shugyō è un gioco pensato per essere giocato in svariati modi: da soli, in gruppo, con o senza un arbitro di gioco. Insomma: esattamente come un videogioco di picchiaduro!

Le varie modalità di gioco vengono spiegate nel capitolo apposito. Ecco a voi un elenco.

Modalità Giocatore Singolo

Modalità Diario

Il Giocatore scrive le avventure del suo Personaggio su di un quaderno, sfruttando l'Incipit, la storia iniziale del Personaggio e descrivendo le sue avventure. Non si tratta di una modalità passiva ma piuttosto di un'esperienza simile a quella di un "librogioco al contrario": grazie alla meccanica dell'Oracolo, infatti, le esperienze del Personaggio saranno imprevedibili e sempre nuove, anche grazie all'aiuto degli spunti forniti dai Traguardi. Nei combattimenti si controlla anche l'avversario e si disegnano le sequenze di lotta con gli omini filiformi.

Modalità Torneo

Affronta una serie di avversari uno dopo l'altro in solitaria, vincerai il torneo?

Modalità Kumitè

Affronta il leggendario torneo combattendo un nemico dopo l'altro senza recuperare mai i tuoi Punti Vita completamente. Quanti avversari potrai affrontare prima di capitolare?

Modalità Sfida

Modalità perfetta anche per imparare a giocare: ti verranno proposte una serie di sfide meccaniche che dovrai superare! Infliggere un certo quantitativo di Danni, ottenere una Combo pari almeno a un certo punteggio, il tutto partendo da alcune condizioni iniziali differenti per ogni sfida: come un rompicapo!

Modalità Due Giocatori

Incontro Casuale

Nessuna Guida (Master), si gioca in due dipingendo le Scene a turno e scambiandosi gli spunti sul prosieguo dell'avventura, grazie all'aiuto dell'Oracolo. I due Giocatori possono anche separarsi, come i loro Personaggi, vivendo avventure in solitaria con la Modalità Diario, per poi reincontrarsi non appena c'è l'occasione!

Avventura Guidata

Un Giocatore è la Guida (una sorta di Master) e l'altro controlla l'eroe, il Personaggio Giocante. La Guida prepara i nemici, un canovaccio di storia e tramite l'aiuto dell'Oracolo ottiene gli spunti di gioco che gli permetteranno di sviluppare l'avventura assieme all'altro Giocatore in modo dinamico e inaspettato!

Modalità Multigiocatore

Modalità Guidata MultiGiocatore

Come la Modalità Avventura Guidata, ma molto simile a un comune gioco di ruolo! Si gioca con una Guida, un canovaccio di avventura e alcuni Giocatori, ognuno con il proprio Personaggio.

Modalità Torneo MultiGiocatore

Ogni Giocatore usa uno dei Personaggi Pregenerati o ne crea uno personalizzato seguendo le regole di Musha Shugyo. Si gioca solo con Personaggi base, senza alcuna esperienza. A questo punto si imbastisce un torneo a incontri con gli amici, chi sarà il più forte?

Questa è la Scheda / Segnalibro del Personaggio, vuota e pronta per creare il tuo PG unico. Fotocopiala, oppure scaricane una versione PDF da www.mushashugyorpg.com Nella parte alta della scheda si annotano le Caratteristiche del Personaggio; immediatamente sulla destra va segnato il metodo con cui questi guadagna Punti SP e i Punti Esperienza accumulati. Le Caratteristiche sono rappresentate da pallini: quando una Caratteristica viene aumentata (con la spesa di Punti Esperienza) basta annerire un nuovo pallino.

Simboli

	Combo	Infligge un certo numero di punti Combo, indicato dopo la X.
	Cade	L'avversario cade e subisce 1 Danno extra.
	Distanza	Colpisce **anche** a distanza.
	Possente	Prima di calcolare il Danno, somma 1 ad Attacco.
	Riflette	Annulla il Danno e l'Attacco ricevuto, rispedendo entrambi al mittente.
	Salto OK	Puoi eseguire questa Tecnica anche in salto.
	Scaglia	Lancia in aria l'avversario, che sarà vulnerabile al prossimo attacco e poi cadrà.
	Schianta	Ignora la DE dell'avversario.
	Spinge	L'avversario viene spostato a Distanza.
	Trasla	Colpisce anche a Distanza ed il PG viene spostato a Contatto.
	Ultra Ag	Spendi 1 Punto SP per ottenere +2 al Test (ma non al Danno / Assorbimento)
	Ultra Du	Spendi 1 Punto SP per ottenere +2 al Danno (ma non al Test)

Azioni

Attacco / Difesa	1/0 PA. Costi validi per Attacchi / Difese comuni. Aggiungi 2 PA per attivare un Simbolo a tua scelta (eccetto Distanza). Mai più di 3 Attacchi comuni di seguito!
Contrattacco	1+PA Attacco. Interrompe il Turno dell'avversario, se ha successo. Nel Test si usa Difesa, per calcolare il Danno si usa Attacco.
Proiezione	2PA. Applica i Simboli Cade ed opzionalmente Spinge (puoi applicare anche solo Cade). Infligge Danno come un attacco comune (+1 per via del Simbolo Cade).
Rialzarsi	1PA. Puoi solo difenderti se sei a terra.
Salto	1PA. Quando attacchi in salto, somma anche la DE ad AT prima di calcolare i Danni.
Spostamento	1PA. Muove il PG da Distanza a Contatto e viceversa.

Spesa Punti SP

Fornice Bonus di +1 al Test ed al Danno. Comulativo fino ad un max di 3 SP.
Concatena: dopo che un Attacco ha successo, il prossimo entra automaticamente.
Si usa prima di attivare una Tecnica: diminuisce di 1 il costo in PA (che non può mai ridursi a zero).
Super Tecnica, costa 4 SP.
Se sei vittima di un concatenamento o sei stato Scagliato, spendi 2PA per provare un Test di Difesa.

Il Picchiaduro in Scatola

Musha Shugyō è il gioco di combattimenti che ti terrà incollato al tavolo. All'interno troverai dieci combattenti pronti per giocare subito, ma potrai crearne quanti ne vorrai grazie alle semplici regole. Affronta i tuoi amici in singoli scontri, tornei o vivi assieme a loro emozionanti avventure. Con Musha Shugyō le possibilità sono infinite!

Scontri Mozzafiato

Viaggia per il mondo, compila il tuo diario, affronta tornei, scontri e scenari di combattimento: Musha Shugyō ti farà rivivere tutte le emozioni delle più celebri storie di arti marziali!

Tante Modalità di Gioco!

Musha Shugyō permette di giocare in svariate modalità: è un picchiaduro, un gioco di ruolo e un gioco da tavolo e puoi giocarci da solo, in coppia o con tanti amici!

WWW.MUSHASHUGYORPG.COM

1+ 10+ 15+ 0-3

Musha Shugyō is published by:
Acchiappasogno of Luca De Marini e Davide Quaroni + GG Studio / Jolly Troll of Gionata Dal Farra
Author: Luca De Marini. All rights reserved.

9788898328048