

# Arene Speciali

La Guida può decidere di implementare un ulteriore livello di complessità agli scontri, creando un'Arena Speciale con regole differenti dai normali combattimenti.

Le Arene si dividono in 2 diverse categorie:

1. **Arene Predefinite** (create dalla Guida o riportate sui manuali di gioco)
2. **Arene Casuali** (create senza predeterminazione da tutti i giocatori)

Entrambe le Arene vengono create utilizzando le Carte di Musha Shugyo, che devono essere posizionate adiacenti e parallele per creare la planimetria di base della vostra Arena. E' possibile posizionare (o non posizionare) le carte nei seguenti modi:

- **Spazio Vuoto** (ossia il lasciare libero uno o più spazi fra le carte)
- **Carta Scoperta** (posizionare la carta col fronte verso l'alto)
- **Carta Coperta** (posizionare la carta col retro verso l'alto)

Una volta posizionate sul campo, le Carte diventano le **Caselle** dell'Arena, rispettivamente **Vuote**, **Scoperte e Coperte**. I contendenti si posizioneranno sempre al più alto numero di caselle di distanza possibile gli uni dagli altri e per spostarsi da una casella all'altra dovranno sempre spendere 1 PA, come avviene con il movimento standard di Musha Shugyo.

Sono impedimenti al movimento dovuti alla morfologia del terreno stesso. Possono essere di due tipologie:

- **Dirupi:** una sola Casella Vuota fra due (o più) Caselle Coperte o Scoperte. Non blocca la *Linea di Vista* fra due contendenti e può essere "saltata" spendendo 2 PA (normalmente riducibili con gli SP come se fosse una mossa) per "atterrare" su una casella adiacente al Dirupo stesso. Subito dopo è possibile eseguire un attacco "in Salto" contro eventuali avversari nelle caselle adiacenti a quella di atterraggio senza spendere i PA normalmente necessari per saltare. Un PG che si ritrovi in qualsiasi momento in un Dirupo, ad esempio dopo essere stato colpito da un attacco con il Simbolo "Spingi" e non possa spendere 2 PA per saltare su una casella adiacente, perde immediatamente lo scontro.
- **Muri:** due o più Caselle Vuote fra le Caselle Coperte o Scoperte. Bloccano la *Linea di Vista* e non possono essere mai superate, ma solo aggirate. Non è possibile creare un'Arena dove i Muri non lascino almeno un modo ai Contendenti di attaccarsi a Distanza e in Mischia. I Muri circondano l'Arena, normalmente, ma possono anche crearsi se durante il posizionamento delle carte alcune insenature di spazi vuoti nel piano dell'Arena stessa raggiungono lo spessore di 2 o più Caselle.

## Caselle Scoperte:

Zone particolari dell'Arena all'interno delle quali è presente un macchinario, un sortilegio, un oggetto, un equipaggiamento o un'influenza particolare di qualsiasi genere (a scelta della Guida e compatibile con l'effetto) che causa una determinata conseguenza in gioco, è chiaramente individuabile ai combattenti e si attiva sul combattente quando entra nella Casella. Gli effetti delle caselle dipendono dal Seme, dal Numero e dalla Figura della Carta che la rappresenta e dai TAG ("descrittori") come specificato nella

tabella seguente. In qualsiasi Arena non è mai possibile piazzare più di 1 Casella Scoperta ogni 5 Caselle totali dell'Arena.

	<b>Cuori</b>	<b>Quadri</b>	<b>Fiori</b>	<b>Picche</b>
<b>A</b>	<i>Istantaneo: +20 PF</i>	<i>Istantaneo: +10 PA</i>	<i>Istantaneo: +6 SP</i>	<i>Istantaneo: +1 punto in tutte le Statistiche (max 6)</i>
<b>2</b>	<i>Locale: -2 PF</i>	<i>Locale: -1 PA (min 1)</i>	<i>Locale: -1 SP</i>	<i>Locale: +1 Attacco (max 6, max +1)</i>
<b>3</b>	<i>Locale: +2 PF</i>	<i>Locale: +1 PA</i>	<i>Locale: +1 SP</i>	<i>Locale: -1 Attacco (max -1)</i>
<b>4</b>	<i>Locale: -4 PF</i>	<i>Locale: -2 PA (min 1)</i>	<i>Locale: -2 SP</i>	<i>Locale: +2 Attacco (max 6, max +2)</i>
<b>5</b>	<i>Locale: +4 PF</i>	<i>Locale: +2 PA</i>	<i>Locale: +2 SP</i>	<i>Locale: -2 Attacco (max -2)</i>
<b>6</b>	<i>Locale: -7 PF</i>	<i>Locale: -3 PA (min 1)</i>	<i>Locale: -3 SP</i>	<i>Locale: +3 Attacco (max 6, max +3)</i>
<b>7</b>	<i>Locale: +7 PF</i>	<i>Locale: +3 PA</i>	<i>Locale: +3 SP</i>	<i>Locale: -3 Attacco (max -3)</i>
<b>8</b>	<i>Istantaneo: -10 PF</i>	<i>Istantaneo: -5 PA (min 1)</i>	<i>Istantaneo: -4 SP</i>	<i>Istantaneo: +1 Punto in Attacco</i>
<b>9</b>	<i>Istantaneo: +10 PF</i>	<i>Istantaneo: +5 PA</i>	<i>Istantaneo: +4 SP</i>	<i>Istantaneo: +1 Punto in Difesa</i>
<b>10</b>	<i>Istantaneo: -20 PF</i>	<i>Istantaneo: -10 PA</i>	<i>Istantaneo: -6 SP</i>	<i>Istantaneo: -1 punto in tutte le Statistiche</i>
<b>J</b>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Possente" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Trasla" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Salto OK" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Ultra Durezza" costano 1 PA in meno</i>
<b>Q</b>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Schianta" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Spinge" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Cade" costano 1 PA in meno</i>	<i>Locale: gli attacchi col Simbolo "Ultra Agilità" costano 1 PA in meno</i>
<b>K</b>	<i>Locale: Trasporto</i>	<i>Locale: Trasporto</i>	<i>Locale: Trasporto</i>	<i>Locale: Trasporto</i>
<b>Jk</b>	<i>Istantaneo: le altre Carte con TAG Istantaneo cambiano in Locale</i>		<i>Istantaneo: le Carte con TAG Locale cambiano in Istantaneo</i>	

## Caselle e Massimali

Nessun effetto delle Caselle Scoperte può aumentare o diminuire i PF, PA, SP, le Statistiche o Punti Combo dei PG oltre i normali limiti delle regole di Musha Shugyo.

## Jolly:

Il Jolly che nella tabella è riportato sotto le colonne dei Cuori e dei Quadri è il Jolly Rosso, il Jolly che nella tabella è riportato sotto le colonne dei Fiori e delle Picche è il Jolly Nero.

## TAG:

Qui di seguito riportiamo la spiegazione dei TAG presenti nelle descrizioni delle Caselle.

- **+** : l'effetto aggiunge la quantità riportata di punti alle scorte del PG, la parola "più" non è un TAG.
- **-** : l'effetto sottrae la quantità riportata di punti alle scorte del PG, la parola "meno" non è un TAG.
- **Istantaneo**: l'effetto si attiva appena il PG entra nella casella, perdura fino alla fine del Combattimento e la Casella viene subito Coperta.
- **Locale**: l'effetto si attiva appena il PG entra nella casella e si ripete alla fine di ogni turno che passa su di essa.
- **Min**: l'effetto della Casella non può mai ridurre la statistica o i punti coinvolti a meno del numero riportato
- **Max**: l'effetto della Casella non può mai aumentare la statistica o i punti coinvolti oltre il numero riportato
- **Trasporto**: sposta istantaneamente il PG in un'altra Casella con questo TAG a sua scelta senza attivare il Trasporto di quest'ultima. Per attivare il Trasporto della casella di arrivo è necessario spendere 2 PA (normalmente riducibili con gli SP come se fosse una mossa) o uscire ed entrare nella Casella. Se è presente nell'Arena una sola Casella Scoperta con questo TAG, il Trasporto non si attiva.

## Varianti:

Qui di seguito sono presentate alcune Varianti possibili sulle regole già presentate in precedenza, che possono essere applicate singolarmente o tutte assieme, purché questo sia deciso prima di iniziare la partita.

- **Ambiente Anomalo**: prima di iniziare lo scontro, lanciare un dado:
  - . 1 = Istantaneo, +1 Rapidità a tutti i combattenti (max 6)
  - . 2 = Istantaneo, -1 Rapidità a tutti i combattenti (min 1)
  - . 3 = Istantaneo +1 Attacco a tutti i combattenti (max 6)
  - . 4 = Istantaneo, -1 Attacco a tutti i combattenti (min 0)
  - . 5 = Istantaneo, +1 Difesa a tutti i combattenti (max 6)
  - . 6 = Istantaneo, -1 Difesa a tutti i combattenti (min 0)L'effetto estratto permane in tutte le Caselle fino alla fine del combattimento.
- **Effetti Estes**: le Caselle Scoperte estendono il loro effetto a tutte le Caselle Coperte adiacenti, se in questo modo le aree di effetto di due o più Caselle Scoperte venissero a sovrapporsi, gli effetti si applicherebbero tutti assieme.
- **Out of the Ring**: i Muri che circondano l'Arena o che la dividono sono sempre e solo Dirupi. I Dirupi ampi due o più Caselle non sono in alcun modo saltabili, ma non bloccano la linea di vista.
- **Tenebra Totale**: è impossibile effettuare qualsiasi genere di attacco a Distanza.
- **Tesori Nascosti**: ogni volta che un PG entra in una Casella Coperta, lancia un dado. Se il dado estrae 6, la Casella viene immediatamente Scoperta sotto di lui. Se questo effetto non riporta il TAG -, si attiva come Istantaneo. In questo modo è possibile superare il normale limite di 1 Casella Scoperta ogni 5 Caselle totali dell'Arena.
- **Trappole Segrete**: ogni volta che un PG entra in una Casella Coperta, lancia un dado. Se il dado estrae 1, la Casella viene immediatamente Scoperta sotto di lui. Se questo effetto non riporta il TAG +, si attiva come Istantaneo. In questo modo è possibile superare il normale limite di 1 Casella Scoperta ogni 5 Coperte.

- **Trasporto Casuale:** è possibile, prima di iniziare la partita, decidere che qualora in Campo siano Scoperte contemporaneamente tre o più Caselle col TAG Trasporto, la casella di arrivo sia determinata casualmente lanciando un dado (*es. trasportandomi da K di Quadri e con tutti i K Scoperti, se col dado estraggo 1-2 la casella di arrivo sarà K di Picche, con 3-4 sarà K di Cuori e con 5-6 sarà K di Fiori*). Ogni volta che si utilizza un Trasporto è necessario rideterminare la casella di arrivo in questo modo. Non è possibile implementare Trasporto Casuale assieme a Trasporto Sequenziale.
- **Trasporto Sequenziale:** è possibile, prima di iniziare la partita, determinare che le Caselle con Trasporto conducano sempre ad una specifica casella nel seguente ordine: K di Cuori > K di Quadri > K di Fiori > K di Picche > K di Cuori (etc etc). Nel caso non sia Scoperta la Casella di arrivo, il Trasporto non si attiva. Non è possibile implementare Trasporto Sequenziale assieme a Trasporto Casuale.

## Comporre le Arene

Le Arene Predefinite vengono costruite dalla Guida o seguono le indicazioni dei manuali.

Le Arene Casuali vengono determinate dai Giocatori e dalla Guida:

1. Partendo dalla Guida, i giocatori al tavolo posizionano una Carta Coperta alla volta, una adiacente e parallela all'altra, fino ad arrivare ad un numero minimo pari a 25 Caselle più 5 per ogni contendente oltre ai primi due. Non è possibile posizionare le caselle in diagonale, ma solo orizzontalmente e verticalmente accanto ad un'altra. Tutti i giocatori al tavolo devono aver posizionato lo stesso numero di carte prima della fine di questa fase. Non esiste alcun limite alla grandezza di un'Arena speciale, tranne il numero delle Carte a disposizione, la dimensione del tavolo da gioco e la volontà della Guida e dei Giocatori.
2. Sempre partendo dalla Guida, i Giocatori iniziano a Scoprire una sola carta alla volta a turno, fino al massimo di 1 Carta Scoperta ogni 5 Caselle totali dell'Arena.
3. I Giocatori posizionano un Segnalino di colore diverso per ciascuno di loro su una Casella Coperta a loro scelta dell'Arena, purché questa sia il più verso l'esterno dell'Arena possibile e il più alto numero di Caselle di distanza possibile da tutti gli avversari.
4. Quando tutti i combattenti hanno posizionato il loro segnalino, la battaglia può iniziare.