Bolo

Stats SP

D6 Exp 0

D4 40

1

X

Race

Cimiero (Rosso). Razza molto antica, risalente ai più lontani antenati degli Umani e sopravvissuta negli sconfinati deserti, molto resistente alle temperature e dotata di alopecia.

Class

Wrestler. Bolo è un lottatore nato tra materassi e cuscini e poi passato ai prati dei vicini. Ama stendere gli avversari con piledriver e pestoni furiosi.

Goals

Rassettare spazi in disordine e sporchi.
Far brillare la propria gelata, passandole la cera ogni giorno.
Diventare il Wrestler Cimiero migliore al mondo.

Background

Bolo è fin da piccolo enorme, anche rispetto agli standard della sua etnia. Per questo motivo viene spesso scherzato, motivo per il quale si allena su materassi e cuscini assieme al fratello. Dopo anni passati a lavorare come casalingo, deciso a diventare Wrestler, parte per il Colisseum dove per anni si allena, salvo poi ritornare a girovagare anni dopo.

Special skill

Carica Inarrestabile: al Personaggio basta eguagliare la Difesa avversaria per infliggere Danno anziché superarla. Inoltre, gli avversari hanno -1 dal proprio Test di Difesa quando il Personaggio usa una Super Tecnica.



Special techs

Whirlwind
4 PA

Piledriver
2 PA

Super techs

Favorite weapons

Manrikigusari

Randello

Favourite symbols

Abilities

Faccende di Casa

Clementine

Stats

SP

D4	Exp 0
D4	30
1	
0	X

Race

Angeline. (Nessuno). Etnia Umana dotata di corpi e visi bellissimi e aggraziati, dalle movenze seducenti, e dai costumi sentimentali liberi e aperti. Secondo i loro miti, discendono dagli angeli.

Class

Esorcista. Esperta nell'uscire i demoni dai corpi, accompagnare alla porta fantasmi e con gentilezza rimandare poltergeists e altre creature infernali nella loro dimensione.

Goals

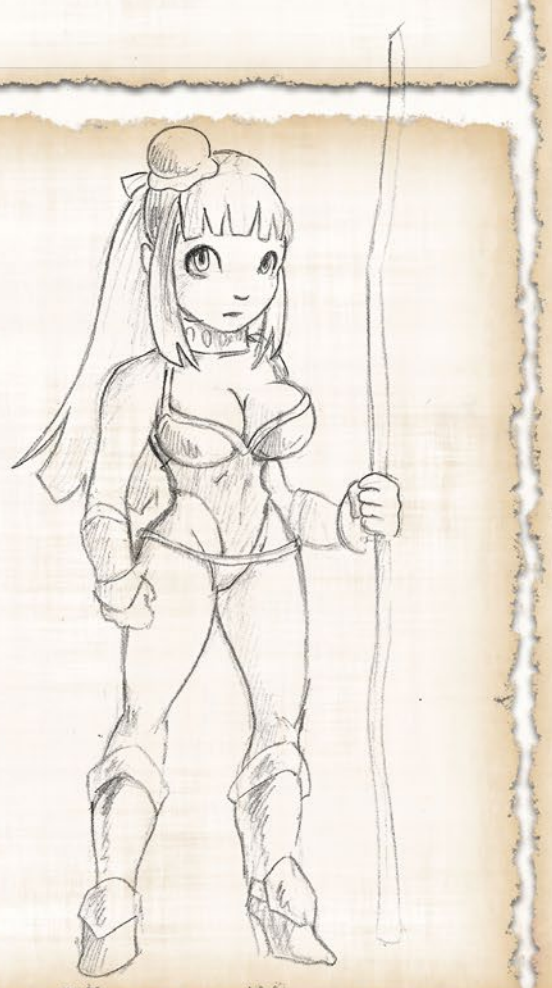
Recuperare reliquie profane per esorcizzarle.
Esorcizzare un Guardiano! Sì, è impossibile, ma lei non ci crede.
Attirare sguardi indiscreti, essendo in segreto molto esibizionista.

Background

Clementine inizia una terribile infanzia a causa di un problema avuto a causa di un incidente di magia causato da suo padre (un Esorcista): ogni volta che starnutiva, esorcizzava qualcosa o qualcuno! Questo le fece finire a 12 anni il periodo di istruzione al Tempio dell'Ordine Sacro – all'epoca era bruttina e molto imbranata. Ma nell'estate tra i 16 e i 17 anni, Clementine cambia così completamente che i compagni di Seminario non riescono a riconoscerla... viene in tal modo inviata come Ambasciatrice tra un Tempio e l'altro, per la sua bella presenza e il suo fare gentile.

Special skill

Aura Guaritrice: una volta per Turno il Personaggio può spendere 1 SP per guadagnare 2 PV.



Favorite weapons

- Catena
- Daga
-

Favourite symbols

Abilities

Reliquie & Reliquiar	

Special techs

Holy Bloom
3 PA

Raise Dead
4 PA

Super techs

Drain Life
3 PA

Duberry

Stats SP

D4 Exp 0

D8 30

1

X

Race

Pendragoniano (nessuno). Antica stirpe umana di nobili cavalieri, ora caduta in disgrazia e miseria, che avevano tutti un destino segnato – Duberry è il primo senza.

Class

Cavaliere Errante. Duberry ha viaggiato molto per ritrovare il proprio destino, ma poi... si è perso. È diventato così abile a perdersi che oggi sfrutta tale abilità per andare a caccia di qualsiasi lavoro gli dia qualche soldo.

Goals

Background

Duberry nasce da una madre destinata ad essere una Principessa Guerriera e un padre destinato a creare la Tavola Esagonale, ma fin da subito un'ombra s'impossessa del futuro del pargolo. I genitori, per salvarlo, lo mandano dal grande guerriero del passato , Old B. Bailey, che ultimamente fa' un po' troppo onore al suo nome... ma le Moire lo trovano e sostituiscono il suo destino con quello di un anonimo alcolista. Da allora combatte per trovare le Moire e reimpossessarsi del suo vero destino.

Special skill

Armatura Mistica: una volta per combattimento, il Personaggio può completamente negare il Danno di un Attacco. Se lo fa, perde un punto di DE fino alla fine del combattimento.



Special techs

Hurricane Kick

3 PA

Fire Dragon Punch

2 PA

Fireball

3 PA

Super techs

Favorite weapons

Guanti da Combattimento

Favourite symbols

Abilities

Vagabondaggi

Erika della Tempesta

Stats SP

D4	Exp 0
D4	30
1	
0	X

Race

Oscuro (Oscurità, Nero). Particolare discendenza elfica sviluppatasi nelle tenebre di caverne sotterranee, con società matriarcale. Erika in particolare è nata albina.

Class

Goals

Ammazzare i Seragh e i loro seguaci.
Scoprire indizi sullo sterminio del proprio Clan.
Sviluppare e mettere in pratica strategie vincenti.

Background

Appartenente alla nobile famiglia delle Nuvole Nere, Erika è stata allevata per diventare un condottiero perfetto. Sua madre venne colpita da un fulmine quando ancora l'aveva in grembo causando, secondo gli stregoni della sua gente, lo strano ed etereo aspetto della ragazza. Nonostante sia un Elfo Oscuro, la sua pelle e i suoi capelli sono candidi come neve e i suoi occhi rossi come rubini. Il suo Clan è stato sterminato dai Seragh per motivi a lei sconosciuti mentre si trovava in una missione solitaria e non avrà pace finché non compirà la sua vendetta.

Special skill

Fattore Rigenerante: Una volta per Turno, quando il Personaggio ottiene su un Test di Difesa uno dei numeri appartenenti alla metà inferiore del dado, recupera un pari ammontare di PV.



Special techs

Riflesso delle Tenebre
2 PA

Ali del Vampiro
3 PA

Super techs

Favorite weapons

Spada Lunga

Favourite symbols

Abilities

Coercizione

Nemeless

Stats

SP

	●●●●○○○○○○	
	●●●●○○○○○○	
	○○○○○○○○○○	
	●●●○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	
	●○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	

	D8	Exp	0
	D4		30
	1		
		X	

Race

Eredi dei Titani (Umano, (Nessuno). Popolazione particolarmente alta, da sempre dedita al combattimento e agli sport d'azione, naturalmente dotata di prestanza fisica notevole e tendenza ad accumulare pochi grassi.

Class

Paladino Oscuro. Guerriero abile nel combattimento a mani nude e con la spada, esperto anche nell'uso della magia oscura, specie di quella offensiva.

Goals

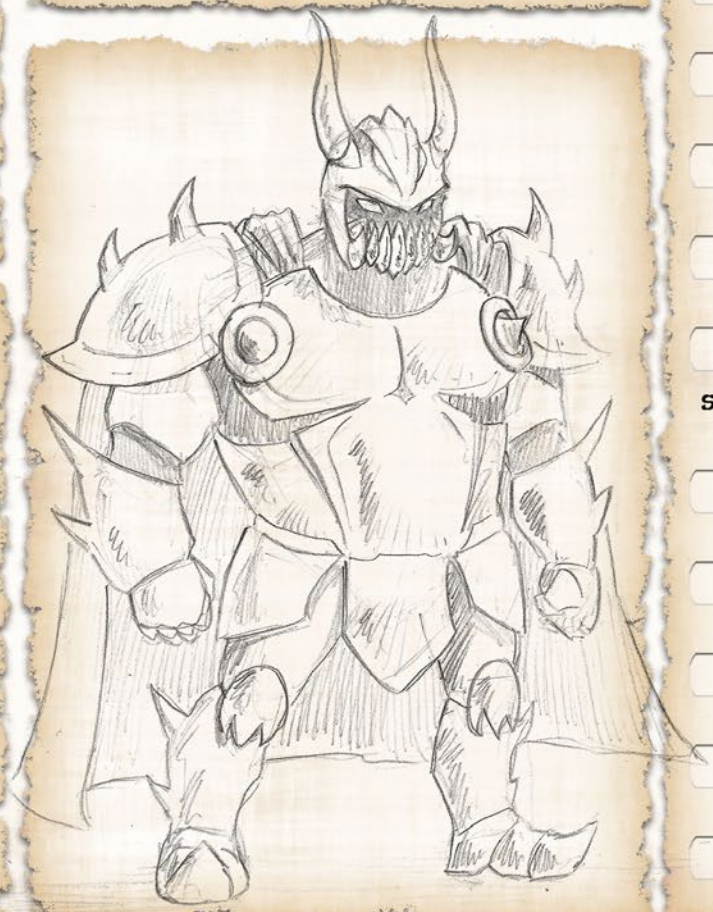
Eliminare le creature pericolose paranormali o magiche.
Scoprire brandelli del proprio passato.
Sfogare la propria furia assassina.

Background

Una volta, era un Paladino che combatteva le creature del male ricacciandole nella loro dimensione oscura, in seguito all'uccisione di sua moglie e dei suoi figli. Quando morì in battaglia, venne resuscitato per motivi e con poteri misteriosi e da allora vaga per Darkmoor come un Paladino Oscuro, quasi completamente privo di memoria, con un desiderio di vendetta irrazionale e privo di un bersaglio preciso.

Special skill

Ira Funesta: finché il Personaggio è sotto la metà dei propri PV, arrotondata per eccesso, ha +1 AT.



Special techs

Slide Tackle

3 **PA** +> ↓ ↑

Head Stomp

3 **PA** +1 VS Ground →

Super techs

Favorite weapons

Spadone a due mani

Favourite symbols

Abilities

Creature Magiche

Raven

Stats

SP

●○○○○○○○○○	
●●●●●○○○○○	
●○○○○○○○○○	
●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	
●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	

D4		Exp	0
D4			40
1			
		X	

Race

Revenant (Terra, Verde). Scelto personalmente dalla Morte, il Revenant rinasce in vita dotato di forza e resistenza sovrumane, ma sotto il controllo dell'Eterna Signora.

Class

Dragonslayer della Terra. Raven e suo fratello Bishop erano in vita parte dell'élite dell'Esercito Reale e viaggiarono molto per difendere il regno, diventando esperti nell'arte della guerra. Bishop era un arciere leggendario, Ravem un potente guerriero ammazza-draghi esperto di arti marziali a mani nude.

Goals

Rispettare i comandi della Morte.
Ritrovare Bishop per vendicarsi insieme a lui di Mr. Bison.
Trovare un modo per liberarsi dalla schiavitù della Morte.

Background

Morto a causa di un temibile avversario, Mr. Bison, Raven fu raggiunto nella Dopovita dalla Morte in persona che gli propose di tornare in vita. La maggior parte del suo potere rimase però vincolato a Darkmoor, sotto forma di Guardiano della Terra. La sua forma reincarnata acquisì gli occhi infusi di energia, l'aureola oscura e la voce baritonale – e anche una debolezza contro il richiamo della sua padrona.

Special skill

Underdog: il Personaggio inizia ogni combattimento con 1 SP; in più, se la Caratteristica fisica più alta del Personaggio è inferiore alla Caratteristica fisica più alta del suo avversario, egli guadagna un ulteriore SP all'inizio del combattimento.



Special techs

Gravity Dragon Punch

2 PA

Gravity Ball

3 PA

Super techs

Nihtmare of Noth Star

3 PA

Favorite weapons

Lame da lancio

Favourite symbols

Abilities

Strategia Belliche

Red Sphinx

Stats SP

●●●●●○○○○○		
●●●○○○○○○○		
●○○○○○○○○○		
●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○		
●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○		

D6	Exp	0	
D6		30	
1			
0		X	

Race

I Figli degli Eterni (Folgore, Bianco). I Figli degli Eterni, razza dell'Est discendente dalle Essenze. Molto resistenti contro la magia, affini agli spiriti e particolarmente agili e attraenti.

Class

Lanciere. Lanciere, esperta nel combattimento a distanza e nell'affrontare nemici multipli, unisce estrema rapidità a precisione nel colpo: esperta nell'individuare i punti deboli dei nemici.

Goals

Aiutare fantasmi, spettri e spiriti in generale.
Incontrare nuovamente il Guardiano Ravem per sfidarlo.
Sfidare avversari potenti.

Background

Divenuta un'esperta lanciera, partì da Ethernia per migliorare le sue tecniche. Presto le voci degli spiriti rischiarono di farla impazzire e perdere tra la realtà e la Voragine. Per fortuna incontrò Ravem in una valle oscura, uno dei Guardiani di Darkmoor e, dopo averlo seguito in lungo e in largo, lo convinse ad insegnarle alcune sue Tecniche e ad addestrarla. Ora conosce spiriti e mostri di Darkmoor più di molti altri.

Special skill

Colpo del Vento: il combattente ha -2 al risultato finale dei Danni, ma ha +1 ai Test di Attacco.



Special techs

Lightning Bolt
3 PA X2 X2

Lightning Dragon Punch
3 PA X2 X2

Super techs

Favorite weapons

Lancia

Favourite symbols

X2

Abilities

Amica degli Spiriti

Scarlett

Stats

SP

	●●●●●○○○○○
	○○○○○○○○○○
	●●○○○○○○○○
	●○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○
	●●●●●○○○○○ ○○○○○○○○○○

	D4	Exp	0
	D4		30
	1		
		X	

Race

Kuromadoshi (Magia, Blu). Razza di sole donne, minute, dagli occhi piccoli e con capelli corvini, molto abili nell'arte magica. Usano occhiali per vederci meglio e a volte si svegliano con cicatrici senza sapere come se le sono fatte.

Class

Strega Bianca. Scarlett è la più premiata Strega della sua razza e l'unica a non essere malvista. Secondo le voci, il suo popolo fu sterminato da un Guardiano. Può evocare un Corvo nero come pet usando parte del suo corpo.

Goals

Background

Una delle poche Kuromadoshi rimaste, Scarlett fu adottata dal villaggio Nippa, i cui cittadini temevano la magia oscura. Tuttavia, anziché esiliare la piccola, i Nippesi l'hanno fatta addestrare nelle arti bianche dal Mago Schervone – e tutt'ora aiuta il villaggio a difendersi dalle insidie dell'oscurità.

Special skill

Focus Interiore: una volta per combattimento, se il Personaggio ha 4 o più SP, può spenderli per trasformare in Critico il risultato di un suo qualsiasi Test.



Special techs

Force Blast

3 PA

Magic Missile

3 PA

Super techs

Favorite weapons

Bacchetta Magica

Favourite symbols

Abilities

Studio Rapido	○		○
Oggetti Magici	○		○
	○		○
	○		○
	○		○

Toby

Stats

SP

D6 — Exp

D4 — 30

1

X

Race

Felinoide (Verde). Felino dall'aspetto antropomorfo, agile come un gatto, dotato di artigli, possiede sensi molto sviluppati e riesce spesso a cadere in piedi.

Class

Arciere Infallibile. Addestrato nelle arti marziali più segrete e all'assoluta precisione in ogni colpo, Toby potrebbe percepire e colpire con il suo arco qualunque nemico e a qualunque distanza...

Goals

Cacciare le più interessanti specie animali del luogo.
Assassinare nemici con un solo assalto.
Riparare oggetti mal funzionanti

Background

Il villaggio di Toby, situato in un'area segreta della Foresta dei Ferenghi, ha una cultura basata da sempre sulla caccia e l'isolamento. Addestrato per diventare il cacciatore perfetto, Toby ha deciso di abbandonare la sua casa per vivere nuove emozionanti avventure e imparare a cacciare qualunque genere di creatura, non solo quelle della sua foresta. Spera un giorno di tornare a casa orgoglioso delle sue nuove abilità.

Special skill

Passo Fulmineo: una volta per turno, il Personaggio può usare spostamento senza pagare PA.



Special techs

Arrow Rain
4 PA

Force One-inch Punch
2 PA

I am the quiver of my arrow
2 PA

Super techs

Favorite weapons

- Arco
- Pugnali

Favourite symbols

Abilities

- Fai-da-te

Uglíd

Stats SP

●●●●○○○○○○	
○○○○○○○○○○	
●●○○○○○○○○	
●●●●○○○○○○ ○○○○○○○○○○	
●●○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○	

D4	Exp	0
D4	♥	30
1	♡	
	X	

Race

Antico Orleano (Umano, Nessuno). Antica Orleam è una città una volta molto ricca e ora in parte decadente. La popolazione locale è estremamente colta ma anche istruita nell'occulto e nella magia nera.

Class

Necromante. Esperto nel manipolare l'energia dei morti e nel richiamarli a questo mondo, fornisce la sua energia alle creature defunte per renderle più forti e fedeli.

Goals

Fare nuove amicizie.
Resuscitare animali o persone con faccende in sospeso.
Analizzare e resuscitare nuove creature mai viste prima.

Background

Uglíd è sempre stato un topo da biblioteca, fin da piccolo. Il suo cane Bones morì che lui aveva solo 8 anni e da allora si dedicò allo studio della Necromanzia... resuscitando in modo fallace Bones e rendendolo pericoloso e terrificante. Da allora cerca la perfezione nell'arte del riportare in vita i morti, sperando di scoprire la ricetta per la vera immortalità. Ad Antica Orleam, sa già di non poter trovare la sua risposta.

Special skill

Groovy! Una volta per combattimento, se il Personaggio ha 4 o più SP, può spenderli dichiarando il proprio Turno come "groovy!"; in quel Turno, tutte le azioni costano 1 PA in meno, con un costo minimo di 1 PA per azione.



Special techs

Raise Dead
4 PA

The Grudge
3 PA

Tecnica Magica: Immagini Illusorie
2 PA

Super techs

Favorite weapons

- Bambola Voodoo

Favourite symbols

Abilities

- Maniaco dei dettagli.

Manrikigusari



1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 | 0 | 10

Randello



1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●●○○○

1 | 0 | 10

Bacchetta di Quercia

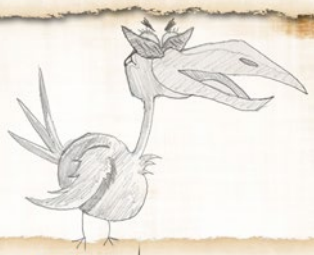


0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●○○○○○

1 | 0 | 10

Corvo



3 PA

2 | 0 | 1 | 3 | 0 | 1

Integrity ○○○○○○ Weight ●○○○○○

1 | 10 | 10

Guanto D'arme



1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 | 0 | 10

Arfogaeth Henaid

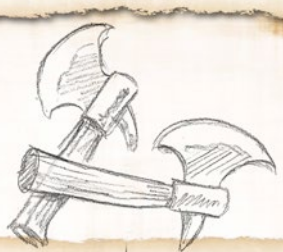


0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 | 0 | 10

Double Tomahawk



1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●●○○○

1 | 0 | 10

Croce Sbenedetta

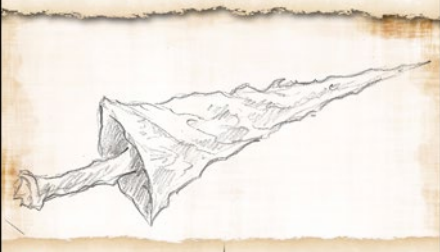


1 | 0 | 0 | 1 | -1 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●●○○○

1 | 0 | 10

Kabizashi

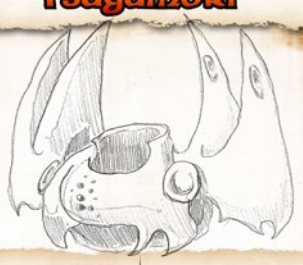


1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0

Integrity ○○○○○○ Weight ●●●○○○

1 | 0 | 10

Tsugumori



0 0 1 0 0 0

Integrity○○○○○○ Weight ●○○○○○

1 0 10

Lamarasoio Bollente



0 0 0 1 0 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●●○○○

1 0 10

Lulla (catana)



0 0 0 0 1 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 0 10

Dark Blade

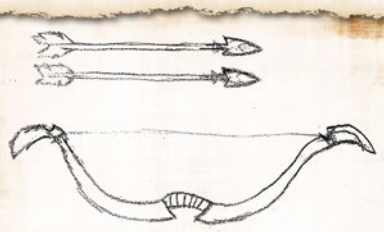


1 1 0 0 0 1

Integrity○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 0 10

Tora-no Yumi

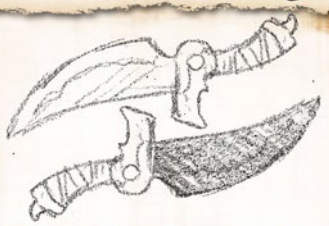


0 1 0 0 0 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 0 10

Kanshou & Bakuya



0 1 0 1 -1 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 0 10

Lo Sventurato



0 0 0 0 1 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●○○○○

1 0 10

Nuvolosa



1 1 0 0 0 0

Integrity○○○○○○ Weight ●●●●○○

1 0 10

Ammo Piggy



3 PA

3 0 4 0 0 2

Integrity○○○○○○ Weight ●●●●○○

1 10 10

Bruta

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

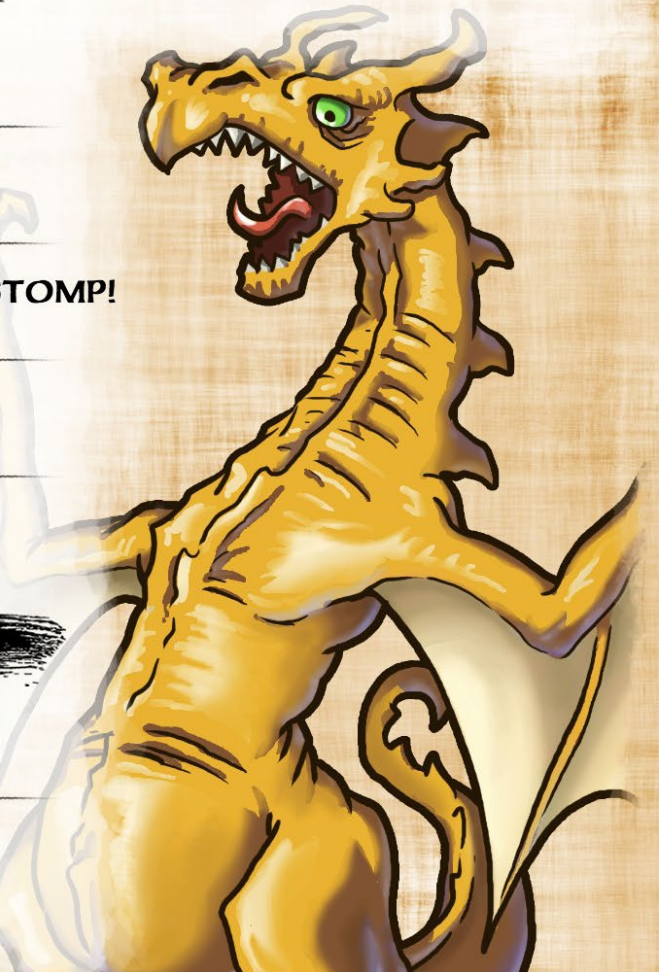
Colpo di coda
3 PA

Battito d'ali
3 PA

Disperato Eroico STOMP!
2 PA

Super Moves

Fiato al Napalm
3 PA



Bloodcage

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

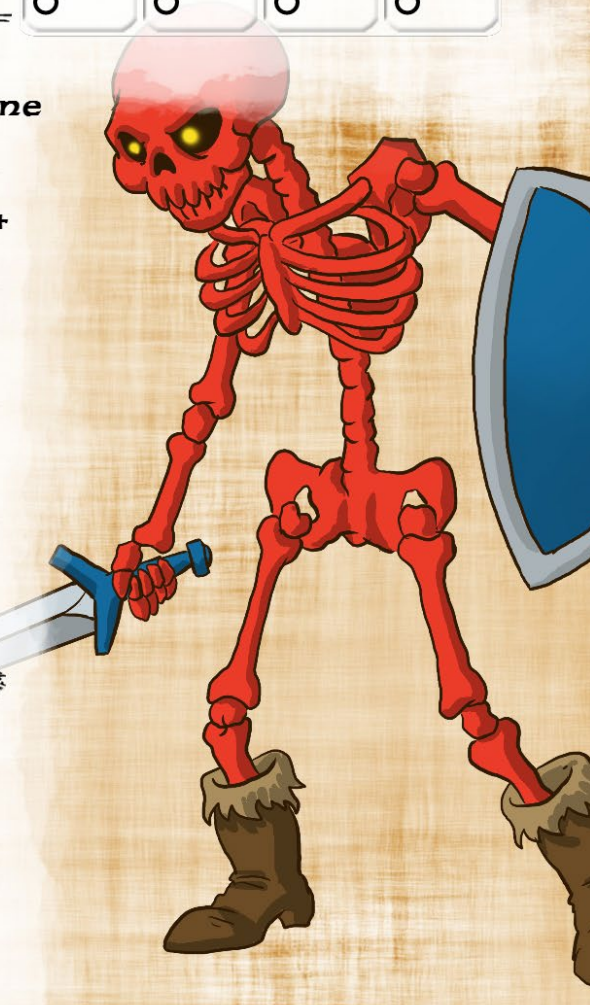
RiffaRaffa con Calcione
4 PA

Scorpacciata di Latte+
3 PA

Scudo d'Ossa
2 PA

Super Moves

Fendente d'AsSalto!
3 PA



Messaggero della Morte

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

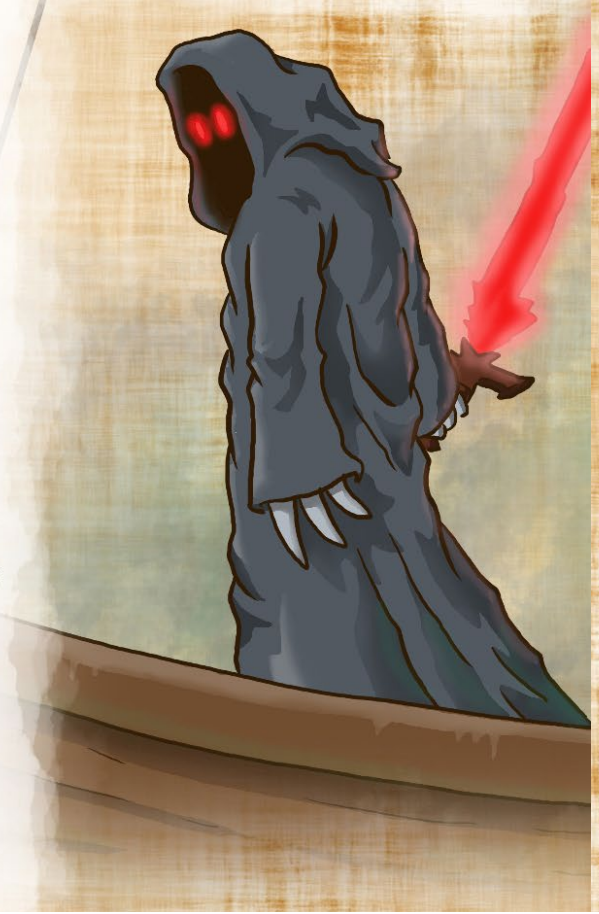
Saber Tensho!
3 PA

Jump Shakusetsu!
3 PA

Ghost Teleport
3 PA

Super Moves

+1/9 alla Morte
4 PA



Cacao

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

Mitragliata di Sciabolate
4 PA

Lame Gijet 30
4 PA

Schivata d'emergenza
3 PA

Super Moves

MINIPIMER UMANO!
5 PA



Werebear

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

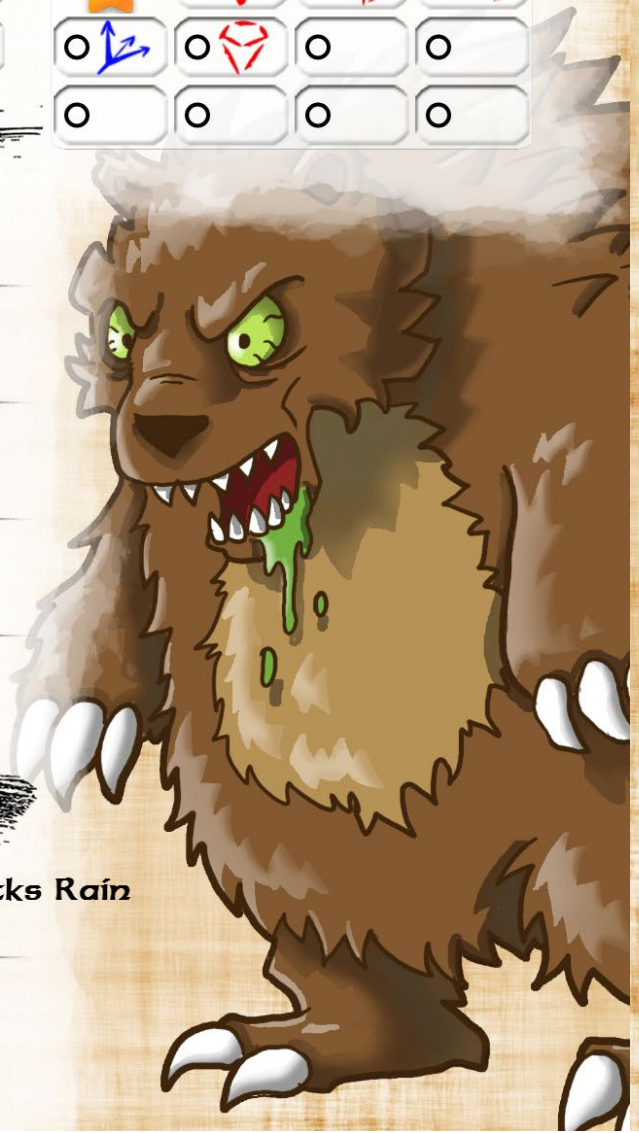
Banishing Flat
3 PA +1 vs. Counter

Iron Claw
2 PA

Piledriver
3 PA

Super Moves

Ultimate Atomic Rocks Rain
3 PA



Ululatore Nero

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

Azzannata Possente
3 PA

Alito Pesante
3 PA

Richiamo per Banditi
4 PA

Super Moves

Sfruiata Imparabile!
4 PA



Jason II Tredicesimo

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

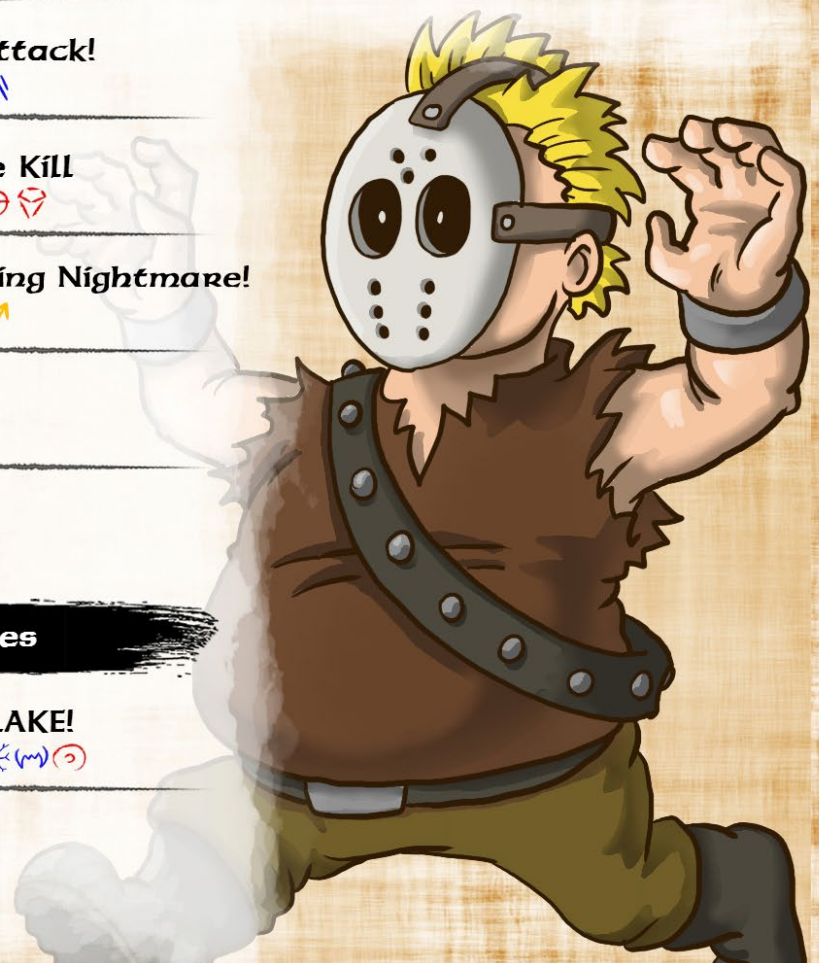
Arsenal Attack!
3 PA

A Machete Kill
4 PA

Rolling Flying Nightmare!
3 PA

Super Moves

CRYSTAL LAKE!
4 PA



Wurmking il Grande

SP d4 ♥ 30

Integrity ○○○○○○○○

Favourite symbols

Special Moves

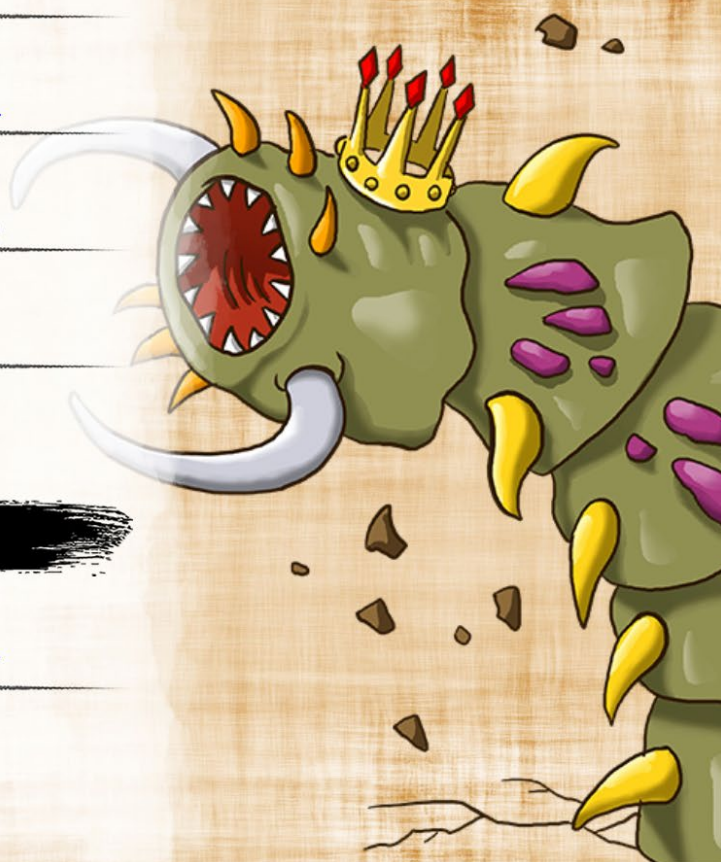
Tremors
2 PA

GNAM-GNAM
2 PA

Venom Spit
2 PA

Super Moves

Magnitudo 6
4 PA



Darkmoor RPG

Metodi Personali di Guadagno Punti Special

✕	Combo	1 SP dopo i primi 3 Punti Combo guadagnati, dopodiché 1 SP per ogni ulteriore Punto Combo ottenuto nello stesso assalto. Travolgere o il Simbolo Multi generano ulteriori Punti Combo
	Danni	1 SP ogni 3 Danni inferti nello stesso Attacco, arrotondando per difetto, dopo aver calcolato l'assorbimento della DE avversaria
	Punti Azione	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 DE, con il Simbolo Assorbe e con Integrità
	Difesa	1SP ogni 3 Danni che il PG riesce a evitare di subire con un Test riuscito di difesa, compresi i Contrattacchi, e le difese a favore di altri con l'Interferenza. I danni assorbiti non contano
Chiunque guadagna inoltre 1 SP ogni volta che ottiene Critico in un Test di combattimento o totalizza 6 Punti Combo		
Un PG non può mai accumulare più 6 SP, e non può mai guadagnare più di 6 SP in un turno		

Come spendere i Punti Special

1SP	Fornisce +1 al Test di AT e di DE e al Danno. Comulativo fino a un max di 3 SP
1SP	Diminuisce di 1 il costo in PA di una Tecnica (che non può mai ridursi a zero)
1SP	Concatenamento; dopo che un Attacco ha successo, il prossimo entra automaticamente (niente Test di AT o DE)
2SP	Combo Breaker; tira la Difesa anche se vittima di Concatenamento, Congela, Scaglia. Anche l'avv. tira AT
4SP	Spendendo anche il costo in PA: attivi una Super Tecnica

Azioni Comuni

Spostamento	1 PA. Muove il PG da Distanza a Contatto e viceversa. Se usi le caselle, spendi 1 PA a casella
Salto	1 PA. Quando attacchi in salto, somma anche DE ad AT prima di calcolare i Danni
Attacco / Difesa	1 PA / 0 PA. Mai più di 3 Attacchi di seguito
Rialzarsi	1 PA. Quando sei a Terra puoi solo difenderti
Tecnica Special	Costo in PA indicato dalla Tecnica. Se ha successo infligge Danni pari a AT x 2 + Test
Super Tecnica	Costo in PA della Tecnica + 4 SP. Se ha successo infligge Danni pari a AT x 4 + Test
Contrattacco	1 PA + Attacco o Tecnica. Se ha successo interrompe il Turno dell'avversario. Nel Test si usa DE, per calcolare il Danno si usa AT
Interferenza	1 PA + Azione a scelta, intervieni durante il Turno altrui. Compi una sola azione, poi l'ordine di Iniziativa continua normalmente
Proiezione	2 PA. Applica i Simboli Cade ed opzionalmente Spinge. Puoi Travolgere i tuoi avversari quando la esegui
Travolgere	Puoi lanciare un nemico su di un altro se adoperi una Proiezione o una Tecnica con il Simbolo Spinge. I due subiscono pari Danni
Air Recovery	Se sei stato Scagliato, alla fine dell'assalto avversario puoi spendere 1 PA per riprenderti e non cadere. Sarai in Aria, come in salto, ma puoi tornare in piedi gratis
Simboli Preferiti	Improvvisare un Simbolo Preferito inserendolo in un Attacco, Difesa o Tecnica costa 0 PA la prima volta, 1 PA o -1 al Test ogni volta successiva (nello stesso combattimento)

Simboli

POSIZIONE E SPOSTAMENTO

Distanza	Colpisce anche a Distanza
Salto OK	Puoi eseguire questa Tecnica anche in salto. Mentre la esegui sei in Aria
Scaglia	L'avversario è in Aria, sarà vulnerabile al prossimo attacco e poi cadrà subendo 1 Danno extra non assorbibile
Spinge	L'avversario viene spostato a Distanza, o di un numero di caselle pari al tuo Attacco
Trasla	Colpisce l'avversario e sposta la posizione del PG da Distanza a Contatto o viceversa

SIMBOLI BONUS TEST

Blitz	Sostituisci RA al Test di attacco se è maggiore di esso
Condizionale	Ottieni +1 al Test e ai Danni se l'avversario è suscettibile alla Condizione scelta
Incanta	L'avversario non può difendersi sfruttando alcun genere di Dadi Bonus, né Integrità
Mira	Ottieni un Critico con il Test anche se il risultato del dado è di un punto inferiore a quello richiesto
Ritenta	Se la Tecnica non va a segno, puoi spendere 1 PA per ripeterla senza ulteriori costi aggiuntivi
Spirituale	Usa Volontà invece che Attacco ed Equilibrio invece che Difesa (sia per il Test che per i Danni)
Ultra Agilità	Ogni SP che spendi ti fa ottenere +2 al Test (non a Danno / Assorbimento)

AGGIUNTA SIMBOLO GRATIS

Crolla	Dopo l'attacco sei a Terra e dovrai rialzarti; aggiungi un Simbolo gratis. Costa 0 PA
Evoca	Evoca una creatura, segui le regole dei Famigli; aggiungi un Simbolo elementale gratis. Tutti i Simboli extra rappresentano la Tecnica della Creatura. Costa 2 PA
Sforzo Estremo	Subisci 3 Danni, aggiungi un Simbolo gratis. Costa 0 PA

STATI ALTERATI

Acceca	Infligge lo Stato Alterato Cecità, l'avversario riceve 1 Dado Malus ad ogni azione
Danno Continuato	Infligge metà del Danno ma dal prossimo Turno infligge anche 1 Danno extra non assorbibile a Turno. Comulativo
Indebolisce	Infligge lo Stato Alterato Debolezza, il bersaglio perde 1SP a Turno. Cumulativo (max 3)
Paralizza	Infligge lo Stato Alterato di Paralisi, l'Avversario perde un numero di PA pari alla Volontà del PG

SIMBOLI SOLO DIFENSIVI

Assorbe	Se l'azione non ha successo, assorbe sfruttando DEx2 (Special) o DEx4 (Super) + Test
Imita	Se ha successo puoi usare quando vuoi, una sola volta, l'attacco che hai appena subito
Riflette	Se ha successo annulla il Danno e l'Attacco ricevuto, rispedendo entrambi al mittente

SIMBOLI ELEMENTALI

Bianco	Infligge il doppio del Danno alle creature Nere, metà a quelle Rosse
Nero	Infligge il doppio del Danno alle creature Verdi, metà a quelle Bianche
Verde	Infligge il doppio del Danno alle creature Blu, metà a quelle Nere
Blu	Infligge il doppio del Danno alle creature Rosse, metà a quelle Verdi
Rosso	Infligge il doppio del Danno alle creature Bianche, metà a quelle Blu

SIMBOLI MODIFICA DANNI

Cade	L'avversario è a Terra e subisce 2 Danni extra non assorbibili
Combo	Assegna il numero di punti Combo indicato e infligge 1 Danno in più. Cumulativo: diventa X4, X6 ecc.
Congela	Infligge Danni senza contare il valore di AT. L'avversario è vulnerabile al prossimo attacco
Conclude	La Tecnica 3 Danni in più se Special, 6 se Super, ma devi usarla come ultimo attacco del Turno
Danno Relativo	Riduce di ¼ i PV del bersaglio; Test e AT non si considerano per i Danni. Cumulativa (max 3)
Limit	Dimezza i tuoi PV e li infligge al nemico come Danni
Multi	Infligge metà del Danno colpendo tutti i nemici a portata della Tecnica. Applica i Simboli solo al primo bersaglio; spendi 1 PA per bersaglio per applicarli agli altri
Possente	Prima di calcolare il Danno, somma 1 ad AT
Schianta	Ignora la DE dell'avversario per l'assorbimento
Stordisce	Ogni 3 Danni inflitti da questa tecnica, l'avversario perde 1 PA: non ha effetto se l'Avversario è privo di PA
Tutto per Tutto	Aggiunge 2 punti ad AT per calcolare il Danno. Se la Tecnica non va a segno, perdi il Turno e sarai vulnerabile al prossimo attacco dell'avversario
Ultra Durezza	Ogni SP che spendi ti fa ottenere +2 al Danno (non al Test)

Stats SP

Exp

Race

Class

Goals

Background

Special Skill

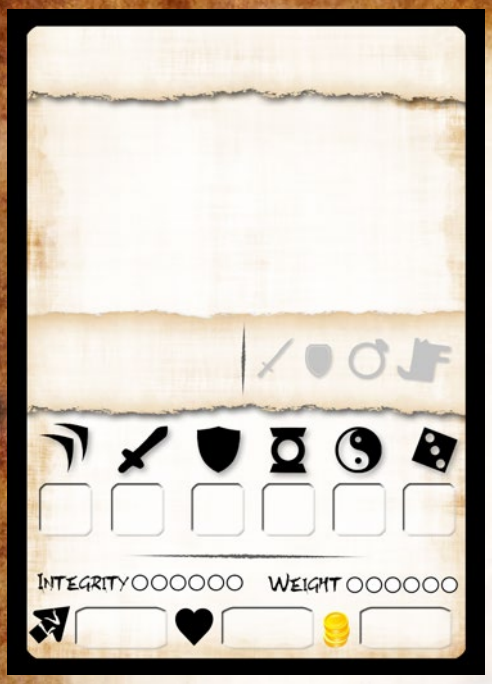
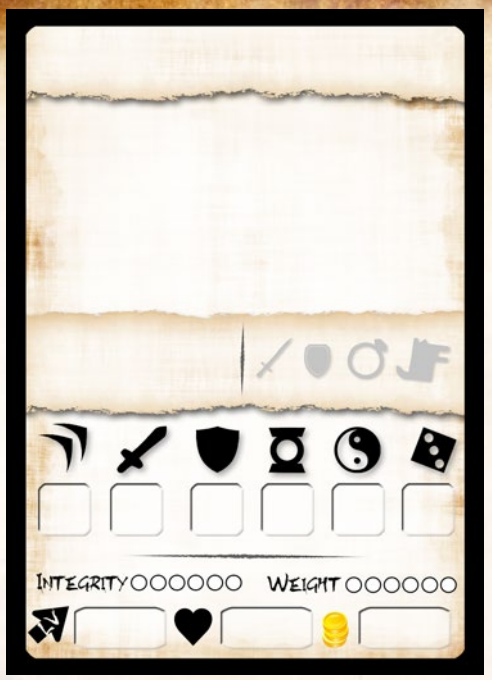
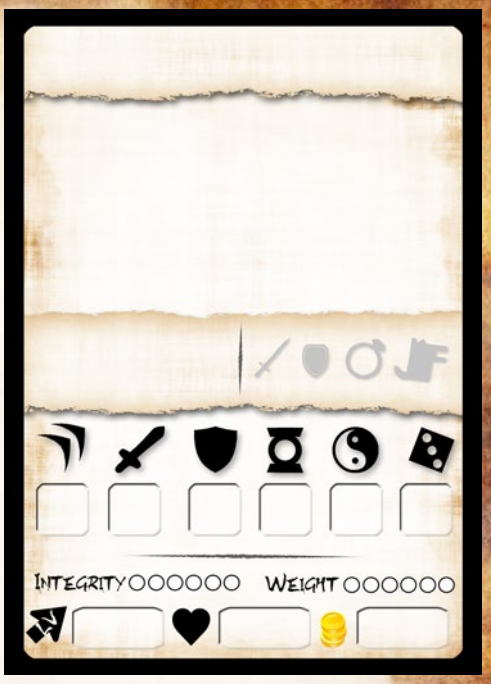
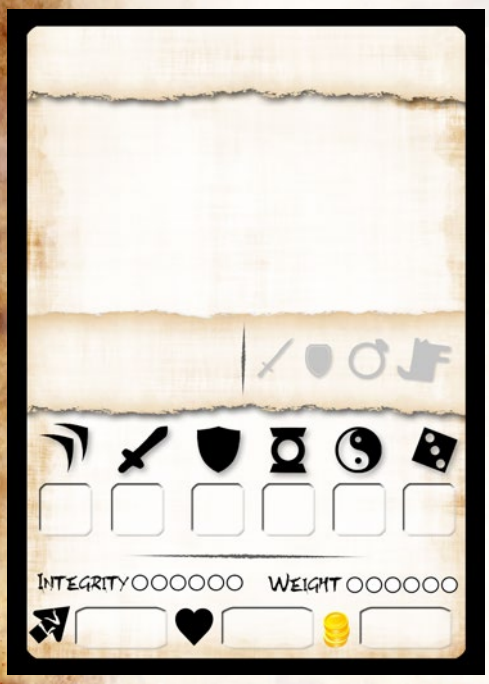
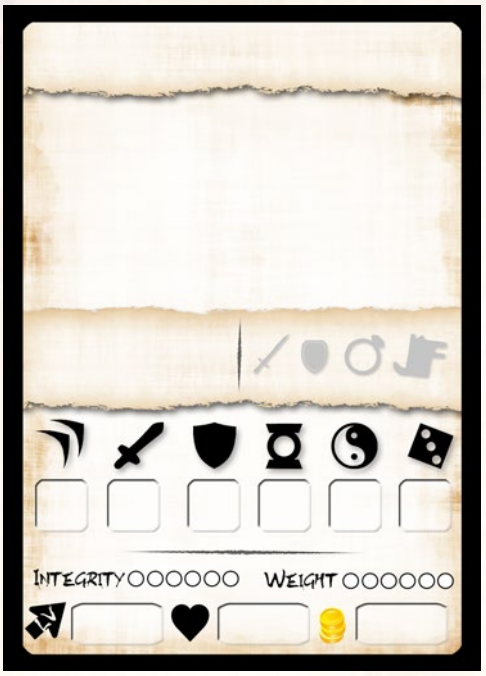
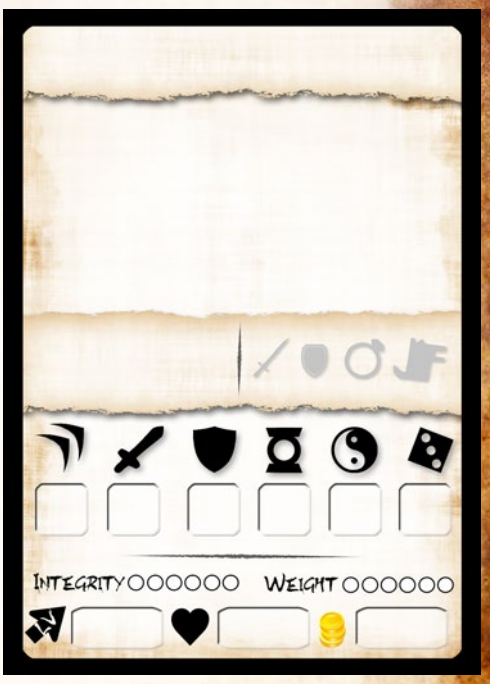
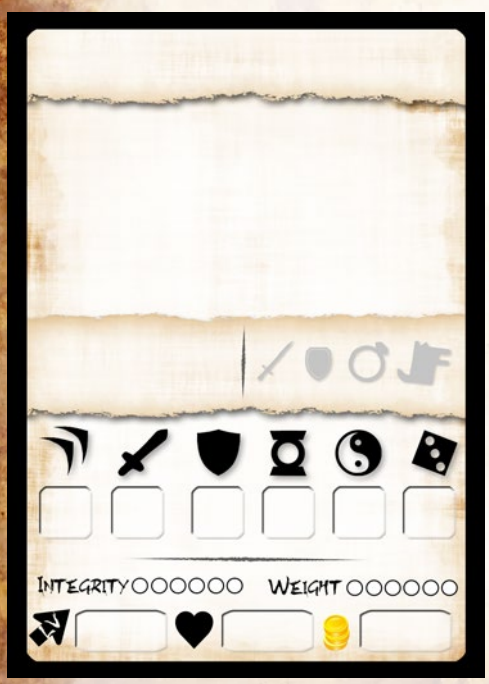
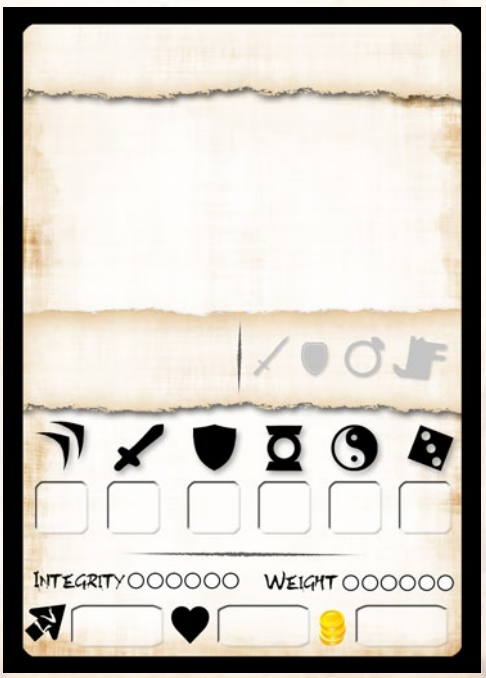
Special Techs

Super Techs

Favorite Weapons

Favourite Symbols

Abilities


INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

INTEGRITY
WEIGHT

SP

Integrity

Favourite Symbols

Special Moves

Super Moves

SP

Integrity

Favourite Symbols

Special Moves

Super Moves

Progetti Futuri

Ci sono tanti progetti relativi in un modo o nell'altro a Musha Shugyō che aspettano solo di vedere la luce. Siamo veramente orgogliosi e felici di tutti questi lavori, molti dei quali sono stati creati e portati avanti dai nostri fan della community Facebook di Musha Shugyō RPG.

Si tratta di Giochi di Ruolo completi, preparati come Hack di MS. Alcuni sono i vincitori del Mini Settings Contest, verranno dunque presentati come libriccini economici tutti da collezionare. Altri sono invece GDR più standard nel formato!

In queste pagine vogliamo illustrarti i meravigliosi mondi che stiamo dipingendo grazie all'aiuto di sognatori come te. Grazie ancora per aver scelto questo manuale e per averci dato fiducia!

Dawn of Oblivion

Vincitore MS Contest 2015!

L'Umanità è fuggita nelle profondità dello spazio, abbandonando la Terra. Le Cancer Beast hanno mutato tutto ciò che hanno sfiorato, tramutandolo in altri nemici da combattere.

Ma è il tempo della riscossa: un manipolo di piloti volerà con i potenti Linphocyte alla volta del Cancer Core per distruggere la fonte del male! Ma negli anni di viaggio saranno tantissime le difficoltà da superare... con la speranza di poter sconfiggere davvero il male che invade il Cosmo.

NOI / LORO

Vincitore MS Contest 2015!

La nebbia ha invaso la Terra e dalla nebbia sono emersi mostri spaventosi. Creature in grado di alterare il creato, di provocare la follia nella gente. Di fondersi con la tecnologia e con qualunque altra cosa. In altre parole, l'Apocalisse è iniziata. Ma tu hai un potere particolare: puoi controllare le mutazioni mostruose. Ed hai l'opportunità di prendere a calci l'Apocalisse e i suoi mostri!



La Città dei Pupazzi

MS Contest 2015: Premio Tecnico di GDR Italia

La Città dei Pupazzi si svolge tutta in una sola, misteriosa Città, divisa in vari quartieri e i protagonisti sono, diciamo che... sono pupazzi. Animaletti di pelouche. Che si pestano come se non ci fosse un domani – in effetti, forse non ci sarà.

Ci sono due fazioni di Pupazzi, gli Orsi e i Perduti, ma anche umani naturalmente (che i pupazzi chiamano "Grandi"), divisi anche loro in Tati e Tutori, poi i Felini che non si capisce da che parte stiano, e i Caduti che odiano chiunque, e... e... e... e vi piacerà.

Le Olimpiadi di Tellus

MS Contest 2015: Premio del Pubblico

Gentili signori, gentili signore, benvenute alle Olimpiadi del Primo Anno della Quarta Era di Tellus. Nell'Anfiteatro di Roma allestito per l'Occasione da Nerone della Stirpe di Lykos si sfideranno i più atletici e astuti tra i figli di Epimeteo di tutte le terre Emerse! Uomini bestia che si contenderanno un posto sul podio non soltanto con le unghie e con i denti ma anche con becchi, zoccoli, tentacoli e altre appendici! Che dire di più? A voi tutti siano nobili quiriti o visitatori stranieri auguriamo di cuore buon divertimento!

Progetto Kairos

MS Contest 2015: Premio del Pubblico

I Viaggi nel Tempo sono una realtà, ma vengono controllati, in un mondo futuristico in cui tecnologia e natura coesistono in un idillio perfetto.

Ma ci sono i cronoterroristi con cui fare i conti: individui che vorrebbero sfruttare illegalmente il viaggio nel tempo per modificare il mondo a proprio vantaggio.

E tu sei lì proprio per fermarli!

Steel Squadrons

MS Contest 2015: Premio Giuria Artistica

Per lungo tempo le colonie spaziali umane si sono date battaglia tramite i potentissimi Mech, evolvendo sempre più la propria tecnologia. Ma un un brutto giorno sono giunti dallo spazio i Biovori, temibili alieni che hanno però avuto il merito di riunire l'Umanità sotto un'unica barriera, una volta ancora.

Pilota il tuo Mech trasformabile e sconfiggi l'invasione aliena del nostro Sistema Solare!

I Segreti del Chi

I Segreti del Chi espande la tua esperienza di Musha Shugyō RPG in modo incredibile, grazie al contributo della nostra comunità di appassionati! Con tante nuove Modalità di Gioco, chiarimenti e correzioni alle regole, sei nuovi Personaggi pronti da giocare, nuovi Simboli e aggiunte meccaniche strepitose come Aura System, Hyper Armor e Deadly Weaponry, potrai sfruttare il sistema di MS per tantissimi giochi diversi! I Segreti del Chi è il manuale che non puoi perderti, se hai apprezzato Musha Shugyō RPG!

Scatena la tua Aura! Il nuovo sistema dell'Aura ti farà sperimentare il potere del Chi insito in ogni vero guerriero! Espandi la tua energia, scatena il suo potere e segui il flusso di emozioni legate al colore della tua Aura! Nuove Modalità di Gioco: vivi avventure al cardiopalmo nella nuova Modalità Battle Royale, affrontando luoghi impervi e sconosciuti. Oppure scatenati con Royal Rumble, Team Battle e Tag Team! Non vorrai più smettere di sperimentare.

Agon WWII

In ogni epoca di grande cambiamento per la specie umana, fa la sua apparizione il Popolo, che porta con sé Agon, il misterioso evento che decide le sorti del genere umano. Ora, nel calderone di sangue della seconda guerra mondiale è il giugno del 1942: l'Asse ha ormai terminato il suo slancio di distruzione, ma gli Alleati faticano a prendere la strada della riscossa finale, mentre i pochi paesi rimasti neutrali tentano di cogliere ogni vantaggio dall'instabile equilibrio che è venuto a crearsi.

Agon aggiunge nuove meccaniche interpretative, necessarie per il buon funzionamento di un



GDR in cui il combattimento è presente e centrale, ma non è il vero fulcro del gioco. In Agon, i personaggi vivranno ognuno il suo spazio vitale dedicato. Le luci dei riflettori si accenderanno sulla loro vita, le loro relazioni, le loro convinzioni. Mettendo allo scoperto luci e ombre della loro anima e condizionando fortemente l'esito del combattimento, in uno stile di Gioco di Ruolo in cui ogni Personaggio è veramente protagonista della storia.

Ancient Wrath

Fin dall'alba dei tempi, gli Dei si danno battaglia per decidere chi debba avere il diritto di generare una piccola porzione di Universo. Quelli che non ce la fanno, o quelli che vengono dimenticati dai loro fedeli, muoiono e si perdono per sempre nel regno della Morte. Ma anche a loro è data una nuova possibilità, quando la Morte stessa, unico vero Dio imperituro, dona loro l'occasione di scegliere un campione che dovrà viaggiare nei Reami degli altri Dei per sfidarli e decretare la divinità più degna a regnare sul Cosmo!

Un GDR con forti elementi di World Building, in grado di narrare epopee fantastiche di portata divina, ideale anche per sessioni in solitaria indimenticabili.

Dawn of Oblivion

La fine era solo l'inizio



NOI / LORO

l'Apocalisse, l'Orrore e come prenderli a calci



LA CITTA' DEI PUPAZZI




AGON WW2

I Segreti del Chi

