PROGETTO
KAIROS
MUSHA SHUGYO

ANNO 2985, TERRA

La razza umana vive un utopia, non esistono più guerre, non esistono più malattie, non esiste più fame, né sofferenza, o almeno questo è quello che crede la maggior parte della popolazione mondiale. Nell'ombra una società segreta, chiamata **LA DISCORDIA**, trama con un unico scopo, sovvertire lo status quo e salire al potere. Per farlo si sono impossessati dei progetti segreti di una macchina chiamata IL **REWIND**, una macchina capace di inviare esseri viventi in qualunque periodo del passato, ora l'hanno costruita e sono pronti a usarla: cambiare il passato per dominare il futuro. Il viaggio nel tempo attraverso la macchina è possibile solo per un periodo limitato (12 ore, dopo di che si torna nel presente) e in maniera casuale. La connessione avviene con periodi storici di particolare importanza che hanno lasciato nel continnum temporale un'impronta tanto profonda da poter essere allacciata.

Tu sei il **COLONNELLO**, scienziato militare inventore della macchina, colui che, per paura che la propria opera potesse essere usata per scopi negativi, aveva deciso di interrompere le sperimentazioni. Ora che i tuoi timori si sono avverati sei di nuovo chiamato a farti avanti e riaprire il Progetto KAIROS, reclutare agenti disposti a tutto, abili maestri nelle arti del combattimento, inviarli sulle tracce degli agenti nemici e fermare il diabolico piano che potrebbe portare il mondo come lo conosci alla rovina. Purtroppo è impossibile prevedere l'epoca nella quale si recheranno gli agenti di Discordia, ciò che puoi fare però è seguire la loro traccia sincornizzando la macchina con quella in loro possesso, captando le perturabazioni del Rewind nello spazio tempo. A te i lcompito di istruire gli agenti sullìepoca nella quale verranno Riavvolti, dargli gli obbiettivi della missione. Non dimenticare che ogni missione è un tassello fondamentale nella battaglia al di là dei confini del tempo per la salvezza dell'umanità.

Gli agenti Kairos, i **CACCIATORI**, sono uomini e donne super addestrati all'apice della condizione fisica e mentale umana, durante il processo di Rewind non potranno portare nulla di tecnologico con loro perché cesserebbe immediatamente di funzionare una volta intrapreso il viaggio. Di volta in volta gli obbietivi saranno dei più disparati, ma ciò che più conta è rintracciare e eliminare gli agenti di Discordia, anch'essi esperti combattenti, pronti a difendere la loro malvagia missione a costo della vita.

I PARADOSSI

Quando un CACCIATORE interferisce con il passato (non valgono gli scontri con gli agenti Discordia, perché anche loro appartengono al futuro) i risultati che si possono ottenere sono del tutto imprevedibili. Tutto è in funzione dell'interazione e sulla modifca che esso comporterà rispetto agli eventi che nella normale linea temporale sono già accaduti.
Per via dell'effetto a cascata che possono avere gli effetti di un PARADOSSO, la valutazione dell'interferenza sta al COLONNELLO, infatti egli dovrà assegnare un GRADO al tipo di interferenza, da 1 a 3. Questo rappresenterà, oltre che il peso dell'evento che si va a modificare, il numero di dadi a sei facce che i giocatori dovranno tirare per vedere quanto la loro azione si ripercuoterà su di loro. Al momento del tiro va sempre considerato il valore più basso (nel caso dei Gradi 2 e 3).
Il Paradosso si può ripercuotere nell'immediato o anche nelle missioni future nell'ipotesi di usare questo mini setting per una serie concatenata di avventure.
Qui di seguito un elenco delle conseguenze casuali che verranno generate dalle azioni dei CACCIATORI che sceglieranno per capriccio o necessità di interferire con il naturale corso degli eventi:

1: Il Cacciatore viene cancellato, non è mai esistito e tutti perdono memoria di lui.
2: il Cacciatore perde una SUPER, alcuni momenti del passato del Cacciatore scompaiono
3: il Cacciatore perde una SPECIAL, alcuni momenti del passato del Cacciatore scompaiono
4: il Cacciatore ottiene una SPECIAL sovrannumeraria, nuovi ricordi affiorano alla mente. il passato del Cacciatore è stato modificato in senso positivo
5: il Cacciatore ottiene una SPECIAL sovrannumeraria, nuovi ricordi affiorano alla mente. il passato del Cacciatore è stato modificato in senso positivo
6: Un agente nemico a scelta del Colonnello viene cancellato non è mai esistito, in certi casi può voler dire Missione Compiuta.

Questa ovviamente rimane solo una linea guida, il Colonnello può scegliere di modificare le eventuali conseguenze a suo piacimento per rendere il gioco più divertente per il suo gruppo di giocatori.

I RICORDI AGGIUNTI

Quando la modifica del passato genera un PARADOSSO vi è la possibilità che tutto il continuum spazio temporale venga stravolto, ma quando avviene su una linea temporale definta che coinvolge solo l'agente o il suo gruppo, la riscrittura del passato avviene in maniera repentina e tumultosa, tanto che in una frazione di secondo nuovi ricordi affiorano accavallandosi e sostituendosi ai vecchi.
Ogni qual volta il Paradosso generi nuovi ricordi o ne cancelli di vecchi neila memoria dei Cacciatori, il Colonnello ha il compito di farli vivere ai suoi giocatori, sotto forma di uno scontro particolarmente rappresentativo. L'esito e quindi il futuro in questo caso sarà incerto perché dovrà essere effettivamente vissuto. il cambiamento potrà coinvolgere direttamente il passato del cacciatore nella seconda metà del 2900 oppure quello di un un suo antento in un epoca compresa tra il momento in cui si genera il paradosso e il 2985. Necessario quindi per i giocatori scrivere un breve background del loro passato (massimo 10 righe), in particolare del loro addestramento e di come abbiano acquisito le loro capacità tecniche e una breve lista di antenati e relative epoche (non più di 3).
La scelta del ricordo aggiunto è a discrezione del Colonnello anche se per aggiungere una sfida in più potrebbe essere scelto casualmente, numerando i punti importanti del background da 1 a 6 e tirando una dado a sei facce.
Finito lo scontro in maniera positiva o negativa i nuovi ricordi sono acquisiti e si ritorna alla missione iniziale.

LET'S FIGHT!

BACK IN TIME

LA BASE
17.03.2985

Per giocare vi serviranno solo le regole base di MS (eventualmente il modulo Hyper Armor se il Colonnello decidesse di calare i suoi giocatori ancora di più nell'atmosfera premettendogli di vestire delle armature specifiche per periodo storico), nuove caratteristiche Volontà ed Equilibrio, un qualsiasi libro di storia e tanta fantasia. Per una maggiore completezza si consiglia l'utilizzo dei simboli avanzati.

Progetto KAIROS è un mini settin per MUSHA SHUGYO RPG rilasciato in versione gratuita e senza alcuna volontà di replicare ambientazioni oppure opere preesistenti.