

LOST IN THE FANTASY



NEL MONDO SPESSO AVVENGONO DIVERSE SPARIZIONI. QUESTA È UNA COSA RISAPUTA, LA COSA CHE NON SI SA È DOVE FINISCONO LA MAGGIOR PARTE DI ESSI. QUESTA È LA STORIA DI BARTOLOMEO, UN GIOVANE DEPRESSO DI 18 ANNI MALTRATTATO DAI COETANEI E DERISO DA TUTTI. ORA BARTOLOMEO È DATO PER DISPERSO DA 2 ANNI, PER L'ESATTEZZA DA QUEL FATIDICO GIORNO QUANDO DECISE DI TOGLIERSI LA VITA. QUEL GIORNO, LONTANO DAGLI OCCHI INDISCRETI, IN QUEL VICOLO DI PERIFERIA CON LA SOLA COMPAGNIA DI UN GELIDO COLTELLINO FECE QUEL FOLLE GESTO. LA SUA FORTUNA PERÒ FU CHE IN REALTÀ LUI NON ERA STATO ABBANDONATO DA TUTTO E DA TUTTI. UNA SOLA ED UNICA ENTITÀ RATTRISTATA DELLA VITA CHE GLI RIMASE DECISE DI AIUTARLO DONANDOGLI UNA SECONDA POSSIBILITÀ. BARTOLOMEO SI RISVEGLIÒ

**CONVINTO DI RITROVARSI
NELL'ALDILÀ, MA IL POSTO NON
ERA COME SE LO ASPETTAVA, IL
POSTO ERA TUTTO NERO E LUI
ERA SEDUTO SU UNA SEDIA
BIANCA. DAVANTI A LUI VI ERA
UNA BELLISSIMA RAGAZZA CON
LUNGI CAPELLI BIONDI
LEGGERMENTE MOSSI CHE
SCENDEVANO SU QUESTA FIGURA
SNELLA E LONGILINEA. QUEI
GRANDI OCCHI BLU NOTTE
SEMBRAVANO SCRUTARGLI
L'ANIMA. LA RAGAZZA, VESTITA
UNICAMENTE DI UNA TUNICA
BIANCA CANDIDA, STETTE IN
SILENZIO PER UNA TRENTINA DI
SECONDI E DOPO DI CHE FECE
UNA SOLA ED UNICA DOMANDA A
BARTOLOMEO. "SEI
SODDISFATTO DELLA VITA CHE
HAI PASSATO?" BARTOLOMEO
NON EBBE ALCUNA ESITAZIONE E
RISPOSE. "NO!" "ALLORA SCEGLI
UN OGGETTO DA POTER
PORTARE CON TE, EROE
BARTOLOMEO, E PREPARATI
PER COMBATTERE IL SIGNORE
DEI DEMONI!" BARTOLOMEO FU**

**IL PRIMO DEI RINATI,
COMUNEMENTE CHIAMATI
"REBORNS". QUESTE ENTITÀ
SONO PERSONE CHE PER BONTÀ
DIVINA SI RITROVARONO CON
UNA POSSIBILITÀ DI
RITORNARE ALLA VITA IN UNA
SITUAZIONE COME EROI IN UN
MONDO COMPLETAMENTE NUOVO
E DESTINATI A COMBATTERE
CONTRO I MALVAGI. DA ALLORA
MOLTI RINATI RAGGIUNSERO IL
NUOVO MONDO SEGUENDO LE
ORME DEL PRIMO REBORN, MA
SOLO POCHE DI LORO
RIUSCIRONO A COMPIERE
IMPRESE UNICHE E A ESSERE
RICORDATI NELLA STORIA DEL
NUOVO MONDO.**

Naderk

NADERK È IL CLASSICO MONDO FANTASY PIENO DI CREATURE FANTASTICHE E DI MOSTRI ORRIBILI, GRANDI DEE E DIAVOLI POTENTISSIMI. LA MAGIA ESISTE ED È DIFFUSA ENORMEMENTE IN TUTTO IL PIANETE, O PER LO MENO IN TUTTI I TERRITORI ESPLORATI. KADERLIF È LA CAPITALE DEL CONTINENTE DOMINATO PRINCIPALMENTE DALLE RAZZE UMANOIDI KIBO, ANCHE SE I SUOI TERRITORI SONO RIDOTTI NOTEVOLMENTE A CAUSA DELLE ENORMI CONQUISTE DI ZETSUBO (NOME DEL CONTINENTE DEI MOSTRI E NOME DELL'IMPERO DEI DEMONI) CHE HA CATTURATO E SCHIAVIZZATO TANTISSIMI UMANI.

KADERLIF

KADERLIF È LA CAPITALE UMANA DOVE TUTTI I NUOVI REBORNS RINASCONO. IN CITTÀ OLTRE ABITAZIONI E LOCANDE C'È TUTTO QUELLO CHE POTREBBE SERVIRE, PARTENDO DA FABBRI FINO AD ARRIVARE AGLI ALCHEMISTI CHE VENDONO POZIONI MAGICHE ED ALTRO. I LUOGHI DI MAGGIORE INTERESSE SONO LA GILDA DEGLI EROI DOVE TUTTI I GRANDI AVVENTURIERI OTTENGONO LAVORI E MISSIONI. LA PIAZZA DEI TEMPLI DOVE SI TROVANO I TEMPLI DI TUTTE LE DIVINITÀ BENIGNE. NELLA ZONA COMMERCIALE SI POSSONO TROVARE DIVERSI NEGOZI DI VARIO GENERE E NEL LATO A NORD-EST DELLA CITTÀ SI TROVA IL GRANDE PORTO.

DEI

**IN TUTTO SONO PRESENTI 11
DIVINITÀ SU NADERK DI CUI 7
INDICATE COME UMANE.**

NI IFE - DEA DELL'AMORE E
PROTETTRICE DELLA FAMIGLIA

OUNJE - DEA DELLA CACCIA E
DELL'AGRICOLTURA,

PROTETTRICE DEI CONTADINI

TONU - DIO GIUDICE

IMPARZIALE CHE PROTEGGE LA
MENTALITÀ EQUILIBRATA

IGBOYA - DIO GUERRIERO DEL
CORAGGIO, PROTETTORE DEI
COMBATTENTI

IMO - DIO DELLA CONOSCENZA E
PROTETTORE DEI COLTI ED
INTELLETTUALI

KUMTHANDA - DEA GUIDA,
PROTETTRICE DEI GIOVANI E
DEGLI STUDIOSI

SII - DEA DELLA CARITÀ E
PROTETTRICE DEI POVERI E
DEGLI SFORTUNATI

**IN OLTRE ESISTONO 4 DIVINITÀ
PROTETTRICI DELL'IMPERO
ZETSUBO.**

OGUN - DIO GUERRIERO,

**INCARNAZIONE DELLE GRANDI
BATTAGLIE TRA ESERCITI**

IKU - DIO DELLA MORTE E
CUSTODE DEL LIMITE TRA
VIVENTI E MORTI

ARUN - DIO NEMICO DI IKU ED
INCARNAZIONE DEI NON MORTI
E DELLE EPIDEMIE

EBI - GEMELLA DI OUNJE
INCARNAZIONE DELL'APPETITO
INSAZIABILE E VIOLENTO

ZETSUBO

**IL CONTINENTE DEI DEMONI
PRENDE IL NOME DALL'IMPERO
ZETSUBO. QUESTO IMPERO HA
UNA GERARCHIA PIRAMIDALE,
IN FONDO CI SONO GLI SCHIAVI
OTTENUTI NELLE VARIE
GUERRE, IN CIMA C'È IL "NUOVO
SIGNORE DEI DEMONI" CHE HA
SOSTITUITO AKUMO, IL GRANDE
SIGNORE DEI DEMONI
SCONFITTO DA BARTOLOMEO.
SOTTO DI LUI CI SONO I GRANDI
LUOGOTENENTI CHE
CONTROLLANO UNA GRANDE
PARTE DI TERRITORIO
PARAGONABILE A UNA PICCOLA**

**NAZIONE CHE, PER DOMINARE
AL MEGLIO, RIPARTISCONO IN
PICCOLI DUCATI GUIDATI
APPUNTO DAI DUCHI
INFERNALI”.**

LA GILDA DEGLI EROI

**QUANDO UN REBORN RAGGIUNGE
LA GILDA DI KADERLIF DOVE,
VALUTANDO LE ABILITÀ DEI
SINGOLI SOGGETTI, VIENE
ISCRITTO ALLA GILDA CON UNA
CLASSE. ISCRIVERSI AD UNA
CLASSE PERMETTE DI AVERE
ACCESSO AD ABILITÀ SPECIALI,
OTTENERE BONUS ALLE
CARATTERISTICHE E OTTENERE
TECNICHE UNICHE. NULLA
VIETA AD UN AVVENTURIERO DI
PASSARE DA UNA CLASSE AD
UN’ALTRA PERDENDO I BONUS
DELLA VECCHIA CLASSE PER
ACCEDERE A QUELLA NUOVA
OTTENENDONE I RELATIVI
BENEFICI.**

Le Classi

CI SONO 7 CLASSI CHE DANNO POTENZIAMENTI PARTICOLARI.

GUERRIERO

IL GUERRIERO È IL COMBATTENTE MEDIO PER ECCELLENZA, NON È ESPERTO IN NULLA MA È IN GRADO DI USARE UN PO' DI TUTTO INCLUSA LA MAGIA.

IL GUERRIERO SPENDE IL 50% IN PIÙ PER ACQUISTARE NUOVE ABILITÀ MA PUÒ PRENDERE ANCHE I SIMBOLI SPECIFICI DELLE ALTRE CLASSI.

MAGO

IL MAGO È UNO STUDIOSO DELLA MAGIA. GRAZIE ALLA SUA VOLONTÀ È IN GRADO DI MODELLARE LA REALTÀ A PROPRIO PIACIMENTO CREANDO

EFFETTI MAGICI. IL MAGO OTTIENE UN BONUS DI +1 A VO.

IL MAGO OTTIENE IL SIMBOLO "MAGIA" E UNA RISERVA MAGIA PARI A "5 X VO" ED È IN GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI MANA PER CREARE INCANTESIMI DI SUPPORTO E DI DANNO. IL SIMBOLO "MAGIA" PERMETTE DI CREARE UN EFFETTO LIBERO UNICO.

STREGONE

LO STREGONE RISVEGLIA LA MAGIA CHE HA NEL SANGUE PER RIUSCIRE A CREARE EFFETTI MAGICI PARTICOLARI. LO STREGONE OTTIENE UN BONUS DI +1 A EQ.

LO STREGONE OTTIENE IL SIMBOLO "ESPLOSIONE" E UNA RISERVA MAGIA PARI A "4 X EQ" ED È IN GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI MANA PER CREARE INCANTESIMI PRINCIPALMENTE DI DANNO. IL SIMBOLO "ESPLOSIONE" LA

**POSSIBILITÀ DI COLPIRE PIÙ
BERSAGLI IN UN AREA.**

BARBARO

**IL BARBARO COMBATTE
SEGUENDO L'IRA E USANDO LA
SUA FORZA DI VOLONTÀ. IL
BARBARO OTTIENE UN BONUS DI
+1 AD AT.**

**IL BARBARO OTTIENE IL
SIMBOLO "IRA" E UNA RISERVA
IRA PARI A "2 X VO" ED È IN
GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI
IRA PER OTTENERE UN -2 A DE E
UN +2 AD AT. IL SIMBOLO "IRA"
DA LA POSSIBILITÀ DI USARE UN
PUNTO IRA.**

MONACO

**IL MONACO COMBATTE
SEGUENDO IL SUO STILE DI
COMBATTIMENTO E USANDO IL
SUO EQUILIBRIO INTERIORE. IL
MONACO OTTIENE UN BONUS DI +1
A VE.**

IL MONACO OTTIENE IL SIMBOLO "KI" E UNA RISERVA KI PARI A "E2" ED È IN GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI KI PER OTTENER UN +1 A DE O UN +3 A DE CONTRO AD UN ATTACCO A DISTANZA. IL SIMBOLO "KI" DA LA POSSIBILITÀ DI USARE SPENDERE UN PA PER ATTIVARE L'ABILITÀ KI. SE LA TECNICA USATA CON IL SIMBOLO KI È L'ULTIMA DEL TURNO E VIENE SPESO IL PA NEL PROSSIMO TURNO AVVERSARIO SI ATTIVA L'ABILITÀ.

CHIERICO

IL CHIERICO INCARNA LA VOLONTÀ DIVINA E USANDO LA SUA MAGIA AIUTA GLI ALLEATI. IL CHIERICO OTTIENE UN BONUS DI +1 AD DE.

IL CHIERICO OTTIENE IL SIMBOLO "CURA" E UNA RISERVA DIVINA PARI A "2 X E2" ED È IN GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI DIVINI PER CURARE INVECE DI INFLIGGERE DANNO. SE SI CURA

LA CURA BASE È IL PUNTEGGIO DI EQ. L'ABILITÀ PUÒ ESSERE ATTIVATA UNICAMENTE CON UN ABILITÀ "CURA". I NON MORTI INVECE DI GUADAGNARE PF LI SUBISCONO. LE CURE DEVONO ESSERE FATTE A CONTATTO. SE IL DIO È "MALVAGIO" L'ABILITÀ CURA DIVENTA "INFLIGGI" E FUNZIONA IN MODALITÀ INVERSA CURANDO NON MORTI E DANNEGGIANDO I VIVI.

PALADINO

IL PALADINO COMBATTE SEGUENDO LA VOLONTÀ DIVINA E USANDO LA SUA FORZA IN NOME DI UN DIO. IL PALADINO OTTIENE UN BONUS DI +1 AD AT.

IL PALADINO OTTIENE IL SIMBOLO "PUNIZIONE" E UNA RISERVA DIVINA PARI A "VO" ED È IN GRADO DI UTILIZZARE I PUNTI DIVINO PER OTTENERE UN +2 AD AT O UN +4 AD AT CONTRO CREATURE DI ALLINEAMENTO OPPOSTO ALLA DIVINITÀ. IL SIMBOLO "PUNIZIONE" DA LA

Altre Regole

POSSIBILITÀ DI USARE UN PUNTO DIVINO.

PER GIOCARE A LOST IN THE FANTASY È NECESSARIO VARIARE QUALCHE REGOLA RIGUARDO IL REGOLAMENTO BASE DI MUSHA SHUGYO E AGGIUNGERNE ALTRE.

MOVIMENTO

IL MOVIMENTO DURANTE I COMBATTIMENTI VARIA PERCHÉ NON È PIÙ SEMPLICEMENTE LONTANO E VICINO, MA È DISPOSTO SU UNA PLANCIA A GRIGLIA DOVE OGNI QUADRETTO CORRISPONDE AD 1M. SPENDENDO UN PUNTO AZIONE IL PERSONAGGIO SI PUÒ MUOVERE DI TANTI QUADRETTI QUANTO IL VALORE DI VE DEL PERSONAGGIO.

ES.: UN PG CON VE 5 SPENDENDO UN PA SI SPOSTA FINO A 5M. UN PG CON VE 3 DEVE SPENDERE 2 PA

PER MUOVERSI DI 5M, MA IN REALTÀ POTREBBE SPOSTARSI FINO A 6M.

COMBATTIMENTO

- 1. SE DURANTE UN COMBATTIMENTO UN PG O UN PNG SONO IN MISCHIA CON 2 NEMICI OTTENGONO UN MALUS DI -1 A DE, SE I NEMICI SONO 4 O PIÙ OTTIENE UN ULTERIORE MALUS DI -1.**
- 2. UTILIZZARE UN OGGETTO PRESENTE NELLA SCENA COME UNA SEDIA O UN BASTONE DA PARTE DI UN PG O PNG DARÀ BONUS DECISO DAL NARRATORE E SOLITAMENTE SPENDERÀ UN PA. (AFFERRARE UN BASTONE ED USARLO PER ATTACCARE COSTA QUINDI 2 PA, 1 AFFERRARLO E 1 COME L'ATTACCO NORMALE)**
- 3. SE UNA TECNICA NON È PENSATA APPOSITAMENTE PER ESSERE USATA CON UN TIPO DI ARMA NON PUÒ**

**ESSERE USATA SE NON SI
IMPUGNA QUELL'ARMA.
QUESTO VALE ANCHE CON LE
MANI NUDE. (ESEMPIO: SE UN
MONACO USA UNA TECNICA A
MANI NUDE NON PUÒ USARLA
SE IMPUGNA UN BASTONE.)**

LA NARRAZIONE

**DURANTE LE RUOLATE SPESSO
CAPITERÀ DI DOVER FARE TIRI
AL DI FUORI DEL
COMBATTIMENTO. PER FARE CIÒ
I TIRI VERRANNO USATI QUASI
ESCLUSIVAMENTE PER FARE
AZIONI NON COMUNI. (ES. PER
GUIDARE UNA MACCHINA NON
SERVE UN TIRO, PER GUIDARLA
DURANTE UN INSEGUIMENTO
NELL'ORA DI PUNTA NECESSITA
UN TIRO) UN TIRO SI SVOLGE SU
UN ABILITÀ SPECIFICA, LE
PROVE DI FORZA VANNO SU
AT(SPINGERE) O SU
DE(RESISTERE O FERMARE UN
MACIGNO) , LE PROVE DI
AGILITÀ VANNO SU VE, LE PROVE
SU CONOSCENZE VANNO SU IN*, LE**

PROVE DI PERCEZIONE VANNO SU E2(NOTARE) O SU VO(CERCARE).

UN TIRO SI SVOLGE USANDO 2 DADI A 6 FACCE E L'OBBIETTIVO È DI FARE UN RISULTATO ENTRO UN VALORE DATO DAL NUMERO DI PALLINI DELLA CARATTERISTICA UTILIZZATA PIÙ UN MODIFICATORE CHE PER UNA DIFFICOLTÀ MEDIA È +5.

ES.: SCHIVARE UN GROSSO SASSO CHE ROTOLA VERSO DI VOI SUL PENDIO DI UNA MONTAGNA NON TROPPO DIFFICILE DA SCHIVARE CONSISTE IN UN TIRO DOVE LA DIFFICOLTÀ È 3(VE DEL PG) + 5 = 8 ED IL PG TIRA 2D6. COSÌ FACENDO DE ESCE 5 E 3 IL TIRO HA SUCCESSO, SE IL RISULTATO È 2 + 3 IL TIRO HA SUCCESSO, SE IL RISULTATO È 5 + 6 IL TIRO È FALLITO. PIÙ È SEMPLICE IL TIRO MAGGIORE È IL MODIFICATORE, PIÙ È DIFFICILE IL TIRO E PIÙ SARÀ BASSO IL MODIFICATORE FINO AD ANNULLARSI.

INTELLIGENZA [IN]

◊ **IL VALORE DI INTELLIGENZA [IN] È UNA CARATTERISTICA CHE SI SOMMA AL VALORE DI VO O DI EQ PER LE ABILITÀ DI CLASSE SE LA CLASSE IN QUESTIONE È MAGO O CHIERICO, E CORRISPONDE ALLE CONOSCENZE DEI 2 PG, ALTRIMENTI IL ESSO LO TIENE COME VALORE SEPARATO DAGLI ALTRI DUE MENTALI.**

ESPERIENZA E CLASSAGGIO

IN LOST IN THE FANTASY I PG OTTENGONO PUNTI ESPERIENZA DA SPENDERE PER OTTENERE NUOVE TECNICHE E SIMBOLI PER IL COMBATTIMENTO. OGNI 100 PUNTI ESPERIENZA SPESI SI OTTIENE UN CLASSAGGIO, OVVERO SI PUÒ CAMBIARE CLASSE. PER CAMBIARE CLASSE OCCORRE SPENDERE 10 PX, SE UNA DELLE DUE CLASSI È IL GUERRIERO NON SERVE SPENDERE NULLA, SE INVECE NON

**SI CAMBIA CLASSE SI
OTTENGONO 5 PX.**

ECCO ALCUNI ESEMPLI:

**UN GUERRIERO VUOLE
DIVENTARE MAGO, O VICE
VERSA. CON IL CLASSAGGIO IL
NUOVO MAGO OTTIENE +1 IN
VOLONTÀ MENTRE L'EX MAGO
PERDE 1 IN VOLONTÀ
ABBANDONANDO TALE CLASSE E
NESSUNO DEI 2 DEVE PAGARE PX
PERCHÉ ERANO O SONO
DIVENTATI GUERRIERI.**

**SE UN MAGO VUOLE DIVENTARE
STREGONE ALLORA DEVE
SPENDERE I 10 PX PER POTERLO
FARE, ESSI POSSONO ANCHE
ESSERE I PX NECESSARI PER
OTTENERE IL CLASSAGGIO, IL PG
PERDE 1 PUNTO IN VO E NE
OTTIENE 1 IN EQ.**

**SE UN BARBARO OTTIENE IL
CLASSAGGIO E NON VUOLE
CAMBIARE CLASSE OTTIENE
INVECE I 5 PX CHE POTRÀ
SPENDERE SOLAMENTE DALLA
SESSIONE DI GIOCO SUCCESSIVA.**

PUNTI ESPERIENZA [PX]

I PUNTI ESPERIENZA SONO PUNTI CHE VENGONO DATI DAL NARRATORE PER RICOMPENSARE UNA BUONA INTERPRETAZIONE DAI GIOCATORI. LA QUANTITÀ DI PX ASSEGNATI DAL NARRATORE È COMPLETAMENTE LIBERA MA SI CONSIGLIA UN VALORE DI PX MEDIO CHE SI AGGIRI INTORNO AI 10 PX PER SESSIONE.

I COSTI PER POTENZIARSI SONO

10 PX CLASSAGGIO STANDARD

25 PX SIMBOLO TECNICA SPECIALE

35 PX SIMBOLO SUPER TECNICA

40 PX NUOVA TECNICA SPECIALE

75 PX NUOVA SUPER TECNICA

30 PX PER PALLINO POSSEDUTO

PALLINO IN UNA CARATTERISTICA

40 PX PRIMO PALLINO

CARATTERISTICA

I COSTI POSSONO VARIARE SECONDO LA CLASSE UTILIZZATA.

**PER UN ESPERIENZA DI GIOCO
COMPLETA È LOGICAMENTE
NECESSARIO IL GIOCO**

MUSHA SHUGYO

**E PER UN ESPERIENZA ANCORA
PIÙ COMPLETA SI SUGGERISCE
L'UTILIZZO DEI COMPLEMENTI
RINTRACCIABILI SUL SITO
UFFICIALE.**

**QUELLI CHE CONSIGLIO
PIENAMENTE SONO**

HYPER ARMOR - ARMATURE

DEADLY WEAPONRY - ARMI

**I SEGRETI DEL CHI - ALTRE
ABILITÀ**

**NEL CASO ALCUNI SIMBOLI SI
SOVRAPPONGONO LA SCELTA
DELLE REGOLE SPETTA
UNICAMENTE AL MASTER.**

**[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/G
ROUPS/MUSHASHUGYORPG/](https://www.facebook.com/groups/mushashugyorpg/)**

**[HTTP://WWW.ACCHIAPPASOGNI.O
RG/MSRPG/BLOG/DOWNLOAD/](http://www.acchiappasogni.org/msrpg/blog/download/)**

*Ringrazio tutti coloro che hanno avuto la
pazienza di leggere questo libricino fino alla
fine. Siate clementi che è il primo esperimento.*

*Prometto che appena avrò tempo cercherò di
migliorarlo aggiungendo dettagli a magari
qualche immagine per alleggerire.*

*Mi raccomando, attendo consigli ed idee sulla
pagine facebook.*

A presto...

UADÉ