



MAGE

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM

ANIME
SANGUE



*Il gioco ANIME & SANGUE è ideato e realizzato da:
Matteo Cortini e Leonardo Moretti*

Edito da:

Serpentarium s.r.l.s.

www.serpentarium.net

Multiverso ideato da Rain Darcy

ed adattato alle regole di Anime&Sangue

da Giovanni Fringuellini.

Crediti grafici in fondo al manoscritto

*QUESTO MODULO FAN MADE DI "ANIME & SANGUE" È STATO REALIZZATO
SENZA SCOPO DI LUCRO COME SEMPLICE OPERA DI FANTASIA.
LA VENDITA DEL SUDDETTO MODULO È DA CONSIDERARSI ILLEGALE.
IL MODULO È COMPLETAMENTE GRATUITO.
PER GIOCARE A QUESTO MODULO È NECESSARIO CHE ACQUISIATE
IL MANUALE BASE DI "ANIME & SANGUE", NEL QUALE TROVERETE
TUTTE LE REGOLE DEL GIOCO.
IL GIOCO "ANIME & SANGUE" È DISPONIBILE NEI VARI STORE ONLINE
NONCHÉ NEI PUNTI VENDITA FISICI CHE TRATTANO DI GIOCHI E GDR.*

*Dedicato a Giovanna, e a tutto il rosso che ha lasciato nella mia vita.
(1935-2018)*

IN SOLITUDINE, SULLE SPONDE DEL CAOS,
GUARDO L'ORIZZONTE DELL'UNIVERSO
MENTRE FRAMMENTI DELLA MIA ANIMA
SCIVOLANO VIA DALLE MIE MANI,
GERMOGLIANDO COME STELLE
IN UN GIARDINO INFINITO;

CORRO NEL VUOTO CON LUPI DI LUCE
PER AFFERRARE LE TENEBRE:
QUALE OMBRA CONTIENE
I COLORI CHE HO DIMENTICATO?
QUAL È IL SENSO DI QUESTA CACCIA
INFINITA?

STO CERCANDO CIÒ CHE MI APPARTIENE,
O NE STO FUGGENDO?

ADESSO NELLA MIA MENTE
RIMANGONO SOLO ECHI,
CHE SCUOTONO IL SILENZIO
COME TUONI D'ACCIAIO
CHE FANNO TREMARE UN CIELO DI CRISTALLO,
DOLCI E TERRIBILI MESSAGGER DEL PASSATO

E TEMO CHE QUEL CIELO CADRA
COME I FRAMMENTI DI ME
COME I MIEI COLORI
COME QUEGLI ECHI LONTANI
CHE HO AFFIDATO ALLE
SABBIE
DEL
TEMPO

MAGE

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM

ANIME
e
SANGUE



Il canto dei cristalli

Tutti i mondi sono stati sempre collegati da un sottile filo. La creazione del multiverso spettò ad un'entità molto potente che, risvegliatasi da un torpore che durava da un tempo infinito, instillò il respiro della vita nel vuoto; quel seme di caos piano piano si espanse piantando le radici nel nulla, dando origine a tutto. Distruzione e creazione, attratti fatalmente l'uno dall'altro, si intrecciarono diventando i pilastri della vita su cui su posa l'intero multiverso ed ogni piano di esistenza; le loro essenze si dispersero, e cadendo sui mondi si condensarono in cristalli, manifestazioni del potere portatore di magia. Ogni mondo possedeva i propri cristalli, che oggi si dicono essere parti di una formazione leggendaria che dimora in un'alcova stellata che custodisce ancora il seme primordiale della vita: proprio per questo motivo sono collegati fra di loro nonostante la distanza. Man mano che in ogni dimensione gli eroi vincevano la lotta contro i portatori di caos, i cristalli iniziavano a far riverberare un canto nel vuoto, costituendo così dei passaggi che piano piano vennero scoperti dagli abitanti dei vari mondi, i quali iniziarono le esplorazioni. Alcuni si trovarono in realtà molto diverse dalla loro, tanto che in principio ci furono non pochi scontri fra le varie popolazioni, così come i primi tentativi di approcci diplomatici, che nel tempo avrebbero portato alla formazione dell'ALLEANZA A, comprendente i settori II, IV, VIII e O. I capi del settore XII iniziarono a fare buon viso a cattivo gioco, essendo già proiettati nell'idea della conquista intersettoriale, dato che i loro ingegneri iniziarono, grazie allo scambio (ma anche il furto ed operazioni di spionaggio) di tecnologie in atto soprattutto con i membri del gruppo A, ottenuti tramite accordi pacifici di facciata, a ideare armi e dispositivi molto avanzati. Nell'ombra intanto avevano sottomesso il settore X per farne un punto di estrazione di materie prime, un cantiere ed una fonte di schiavi; la cosa non rimase ignorata a lungo, e la scoperta di tale sfruttamento portò ai primi incidenti diplomatici.

I primi conflitti e l'inizio della guerra

Dopo la scoperta dello sfruttamento indiscriminato del settore X, molti incontri diplomatici iniziarono a fallire, iniziando a far profilare le prime alleanze non più commerciali, ma militari, avallate dagli ideali comuni tra i vari governi di settore che si erano via via formati. In tutto questo, i primi tentativi di risolvere la situazione furono comunque di tipo economico, isolando quanto possibile i settori che mostravano mire più espansionistiche. Quindi, oltre all'Alleanza A, si andò a formare l'Alleanza B, formata dai settori XI, XII e XIII, con il settore X sottomesso con la forza. In tutto questo, i settori I, III, VI, IX, XIV e XV cercarono di rimanere il più possibile neutrali, sia per cautela che per diffidenza, e proprio questo atteggiamento, almeno all'inizio, portò i vari settori ad essere troppo leggeri con le sanzioni rivolte a B nel tentativo di liberare il settore conquistato, cosa che portò i governanti di B a giudicare gli altri settori deboli ed impauriti dalla loro potenza. All'interno di questa alleanza, il settore XII era di sicuro il più preponderante, potente ed astuto, seguito dal settore XIII, mentre il settore XI era più opportunisto. Furono i soldati di XII, quindi, i primi ad iniziare gli scontri armati, all'inizio via terra in prossimità dei portali: i primi a subire attacchi furono i settori IV e VII, considerati militarmente inferiori e facilmente conquistabili, ma le loro forze vennero respinte. In un ultimo, disperato tentativo di riappacificazione, il rappresentante del settore II invitò i suoi colleghi sul suo pianeta per discutere l'importanza della pace e cercare di definire un armistizio, aiutato da Reiner Piercer, un futuro generale M.A.G.E.; solo i settori IV, VIII, IX, X E T-0 si presentarono, ma Alphard, il rappresentante del X, in teoria in accordo con il resto dell'alleanza B, uccise il rappresentante ospitante, come gesto per tentare di far avere condizioni migliori ai suoi cittadini: gli era stato promesso questo in cambio dell'omicidio, poiché tale atto avrebbe fatto guadagnare prestigio al suo pianeta all'interno dell'alleanza. Venne tuttavia ucciso da "agenti dell'alleanza A", che avevano cospirato alle spalle degli altri e li avevano riuniti lì, o almeno ci avevano provato, con lo scopo di uccidere i vari rappresentanti e dare via a colpi di stato nei vari pianeti.



M A G E E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Ovviamente non era così: il figlio dell'assassino, Anser, era un geniale ingegnere che aveva inventato le Macchine Creatrici, temibili armi per la guerra, e la sua ambizione lo aveva portato a desiderare la morte del padre, considerato debole e incapace, e forte della sua invenzione avrebbe scalato i ranghi dell'alleanza B, offrendo l'uso della sua invenzione, ma non i progetti, così da divenire un riferimento di vitale importanza.

A costui, a differenza del padre, non importava nulla del popolo e delle sue sofferenze, ma solo della propria gloria personale, così non ebbe alcuno scrupolo a sacrificare il padre per poter manipolare l'opinione pubblica interplanetaria, tenendo solamente per se i progetti delle macchine ovviamente, così da avere un'arma da usare per ricattare i suoi alleati. E così si arrivò alla dichiarazione di guerra ufficiale tra le due fazioni, A e B.

La Guerra dell'Eco

Riassumere in breve cosa fu questa guerra è impossibile, e tutt'ora gli storici moderni non hanno ancora finito di analizzare tutti gli eventi che vennero coinvolti: qui cercheremo di riassumere quelli più importanti.

I progetti delle Macchine Creatrici ad un certo punto non furono più conoscenza unica del governatore del settore X, ma grazie al lavoro di spionaggio essi vennero rubati, finendo nelle mani degli scienziati del resto dell'Alleanza, che portarono lo sviluppo di quell'arma a nuovi livelli di rendimento, e facendo sprofondare ulteriormente nello sfruttamento il settore X. Il neo governatore venne rimosso, ed al suo posto si insediò uno dei pretori del settore XII.

Le prime battaglie furono combattute in prossimità dei portali che collegavano i vari mondi, delle enormi battaglie campali in cui vennero ampiamente usate le Macchine Creatrici, e proprio all'utilizzo di esse si deve uno degli episodi più gravi e devastanti della guerra, che ancora adesso fa rabbrivire tutto il multiverso: si stava svolgendo una feroce battaglia presso il portale che collegava il settore T-0 con il settore XI, e nessuno sa ancora chi o cosa colpì la macchina creatrice, o se semplicemente si trattò del sovraccarico di essa, fatto sta che ad un certo punto ci fu una potente esplosione che danneggiò il biocristallo che l'alimentava. Il boato che ne seguì portò ad un silenzio irreali, dal momento che entrambi i settori ed il portale (che venne distrutto) vennero coinvolti, con un cratere la cui area si divideva perfettamente tra i due settori, e che ancora al giorno d'oggi soffre di una "depressione eterica", un buco nero che assorbe l'etere, attirandola inesorabilmente al suo centro, rendendo la magia instabile già intorno ai 40-30 chilometri di distanza di diametro dal cratere, senza contare le radiazioni eteriche che porterebbero quasi istantaneamente alla morte.

Questo incidente colpì notevolmente l'opinione pubblica, pure l'Alleanza B ne ebbe paura, e fu anche per questo che gli scontri iniziarono a svolgersi sempre più spesso per via aerea prima, e nello spazio quasi immediatamente dopo; trovandosi sempre meno utilizzati, quindi, i portali terrestri iniziarono ad essere sempre più instabili, arrivando a chiudersi nei casi migliori, ed a implodere e causare numerose vittime nei peggiori.

Intanto, mentre la guerra infuriava nello spazio grazie alle prime aeronavi spaziali (che spesso erano solamente delle normali aeronavi circondate da lamiere magiche, molto pericolose ed instabili), il Settore X aveva iniziato a ribellarsi seriamente all'egemonia degli altri membri della sua unione, e da pochi e male organizzati gruppi partigiani iniziarono ad unirsi in organizzazioni sempre più ordinate ed evolute, un ordine che prese il nome di "Sussurri degli alberi": gli attentati alle truppe occupanti divennero sempre più precisi e fruttuosi, anche grazie alla guida di Ezra Harlow, ex compagno del giovane governatore suicida, e di suo fratello Emir, che avevano fornito codici, frequenze ed informazioni vitali al resto dei capi della rivolta, riuscendo anche a contattare l'Alleanza A per avere aiuti, dato che era stata proprio quell'unione di mondi e menti la prima a viaggiare nello spazio in maniera relativamente sicura, grazie soprattutto agli sforzi congiunti di ingegneria e magia dei futuri Generali Milites Reiner Piercer e Vanya Fay.



Alla fine, il colpo di stato ribelle ebbe la meglio, il Pretore venne ucciso e l'ex governatore, ormai pieno di rimorsi e sensi di colpa, lasciò una lettera di scuse alla sua gente, e si impiccò. Ovviamente l'Imperatore del settore XII non rimase con le mani in mano, ed inviò il prima possibile la neo formatasi flotta imperiale a sedare la rivolta, non sapendo che l'Alleanza A aveva le navi in agguato nel settore X pronte a scatenarsi: il risultato finale fu che l'intera flotta imperiale venne distrutta, e l'Alleanza B perse il settore che più di tutti stava pagando non solo in vite, ma soprattutto in materie prime, che virarono verso l'Alleanza A.

Nonostante la clamorosa sconfitta, il settore XII aveva, nel frattempo, migliorato ulteriormente le Macchine Creatrici, arrivando alla creazione della più imponente e distruttiva di tutte, montata sopra una nave spaziale di ultima generazione: la Jäeger, la cacciatrice di anime, alimentata direttamente dal Cristallo del mondo del settore XIII e che richiedeva il sacrificio di un mago ogni 50 unità generate, maghi che venivano forniti dal settore XI, che iniziò ad accusare il colpo, dal momento che venivano spesso utilizzati i maghi migliori o più promettenti. Fu una vera e propria arma di distruzione di massa, dal momento che riusciva a raccogliere materiale ed elementi direttamente dallo spazio, pompando grazie ad un potente sifone direttamente le anime all'intero del biocristallo, cosa che rendeva i costrutti notevolmente più potenti di quelli precedentemente elaborati, oltre al fatto che permetteva pure il loro teletrasporto direttamente a bordo delle navi nemiche ogni qual volta gli scudi magici venissero a mancare.

Il costo in vite umane, tuttavia, era tale che molti iniziarono ad emigrare e scappare verso i mondi neutrali (soprattutto il settore XIV, che grazie alla sua neutralità era riuscita ad evitare la maggior parte degli scontri, fornendo assistenza medica e tecnologica ad entrambe le fazioni...preferendo comunque aiutare l'Alleanza A), provenienti soprattutto dai settori XIII e XI, una fuga indiscriminata di militari e civili accolti ma visti con sospetto nei luoghi di arrivo.

Quindi l'impiego delle risorse da parte dell'Alleanza B, nonostante i risultati ottenuti, alla lunga era divenuto insostenibile, facendo crollare il castello di carte sotto il suo stesso peso, e le migrazioni, nonostante i controlli dei confini, andavano solo ad ingrossare le fila dell'Alleanza A, che aveva dalla sua una maggiore coesione e rispetto reciproco tra i vari membri. Anzi, ad un certo punto le stesse guardie di frontiera si unirono alle migrazioni. In tutto questo, lo scenario che si era palesato nel settore X si ripeté anche nei settori XI e XIII, dal momento che i maghi da una parte e la popolazione dall'altra ne ebbero abbastanza di essere sfruttati e mandati a morire; ovviamente, non appena ne vennero a conoscenza, l'Alleanza A andò in loro supporto, e dato che nel frattempo erano riusciti a convincere il settore V ad unirsi ufficialmente all'unione, decisero di sferrare un grande attacco a ciò che rimaneva dell'alleanza rivale, più nello specifico al cuore del settore XII.

La fine della guerra e l'avvento dei Vox

L'imperatore Narses IV Calidorus si trovò a dover fronteggiare più fronti nello stesso momento, mandandolo nel caos più totale e rendendolo incapace di ragionare: fu allora che intervenne il Pretore Tivar, il più alto in grado di tutti i generali del settore XII, che decise di ascoltare le richieste di giustizia del popolo, mettendo la sua fedeltà ad esso sopra al proprio sovrano e convincendo anche gli altri pretori ad appoggiarlo.

L'imperatore venne trascinato sulla piazza principale della capitale, e davanti alla folla, dopo un discorso accorato in cui elencava i crimini dell'ormai ex sovrano, venne decapitato davanti al clamore generale della folla, che acclamò il Pretore come nuova guida, dopo tre anni dal Canto dei Cristalli e di guerra senza quartiere.

Il primo atto di Tivar, quindi, fu quello di alzare bandiera bianca, chiedendo di poter trattare la resa e l'armistizio con gli ormai ex nemici sul pianeta più neutrale possibile, quello del settore XIV, ed una delegazione venne inviata, delegazione di cui fece parte anche i futuri Generali Milites Leban Perseus, Reiner Piercer e Vanya Fay;



M A G E E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



ad essere precisi, il pretore chiese personalmente l'intervento di Perseus, dal momento che in lui riconosceva una persona retta come aveva sperato di essere lui stesso quando era diventato un servitore della legge. Sembrava che il lungo e logorante conflitto stesse arrivando finalmente alla sua conclusione, ma una nuova minaccia si stava profilando all'orizzonte, una minaccia che era rimasta nell'ombra sino a quel momento: l'organizzazione terroristica oggi conosciuta come Vox Noctis, che decisero di agire proprio durante l'importante incontro.

Iniziarono ad arrivare segnalazioni da tutto il multiverso, tutti riportanti attacchi di massa da parte di misteriose figure ammantate di bianco, attacchi che stavano portando caos e riguardavano tutti i mondi in maniera indiscriminata, e stavano arrivando anche nel luogo delle trattative: non ci fu bisogno di nessuna parola, tutti i presenti sapevano che per sopravvivere dovevano unire le forze, senza bisogno di tediosi trattati e documenti burocratici a cui appellarsi, connessi grazie alla necessità di pace.

Molti resoconti di quel periodo parlano di persone "come possedute e deliranti in merito alla fine del mondo", e solamente l'intervento di Vanya Fay riuscì a far rinsavire chi non era stato ucciso, e da essi cercò di carpire quante più informazioni possibili, ma senza riuscire ad ottenere risultati, dal momento che chi riusciva a riprendersi si ritrovava in uno stato di totale confusione.

Tuttavia, questo spinse Reiner Piercer ad unire quanti più scienziati possibili da tutti i mondi, creando il primo abbozzo della Scientia, per cercare di trovare una soluzione al problema, arrivando a studiare anche i come ed i perché dell'unione del multiverso, oltre che a far avanzare notevolmente la scienza medica e quella legata alle intelligenze artificiali.

Leban Perseus e Tivar, invece, iniziarono a combattere fianco a fianco per difendere i civili, ed a loro iniziarono ad unirsi sempre più persone, tra cui i fratelli Harlow: venne così a formarsi anche il primo abbozzo della futura Milites.

Fu quando i tre generali poterono reincontrarsi, dopo diverse settimane di continue lotte e ricerche, che poterono condividere tra di loro il proprio ideale comune: un'alleanza di popoli, che unisse e fosse a servizio e difesa della gente, oltre che al far progredire i mondi nella scienza e nella cultura, un faro di speranza anche in tempi bui. Vanya fu la prima ad esporre questa idea, ed i due amici concordarono con l'idea: ormai il seme che avrebbe fatto sbocciare la M.A.G.E. era stato piantato, ora non rimaneva che farlo crescere.

I semi di una nuova unione

Come abbiamo precedentemente accennato, fu Vanya ad esporre per prima l'idea di un'unione codificata tra i vari mondi, ma sia lei che Reiner ritenevano che la persona migliore per incarnare tali ideali fosse Leban, nonostante la reticenza di quest'ultimo dal momento che si era sempre considerato un esecutore, piuttosto che una guida. Alla fine, comunque, Perseus prese coraggio e chiamò i vari rappresentanti da tutti i mondi per un incontro nel settore IV.

Tutti i pianeti avevano avuto i loro problemi, anche prima del Canto e della Guerra, ed alcuni di loro erano quindi in forte crisi, ma ciò non impedì comunque ai vari rappresentanti di accettare la nuova alleanza, lasciando intendere che non ci sarebbero stati problemi a prolungare tale unione anche dopo la fine della crisi. La M.A.G.E. ebbe il suo primo stendardo ufficiale, e tale accordo prese il nome di "Patto di Acubens", dal nome attribuito al settore in cui venne ratificato, venendo poi ampliato dal successivo "Codice M.A.G.E.".



M A G E E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Il rapimento e la resa dei conti

Pochi giorni dopo la ratifica, i Vox parvero in difficoltà crescente, iniziando a sparire dopo attacchi coordinati della neonata alleanza. Per qualche settimana tutti credettero che le ostilità fossero giunte al termine infine, la gente scendeva in piazza a festeggiare mentre nelle sale del potere si iniziava a progettare il multiverso del futuro. Tuttavia, una notte, la maggioranza dei maghi dei vari mondi sparì nel nulla, divorati da dei portali aperti dai Vox, rifacendo scatenare il panico tra la popolazione.

Vennero organizzate molte squadre di ricerca per tentare di ritrovare i maghi, ma nessuno ebbe successo. Il generale Perseus, in particolar modo, non smise mai di cercare, dal momento che tra i maghi era sparita pure Vanya Fay, che oltre ad essere una delle maghe più potenti in assoluto, era diventata pure la sua compagna di vita. Iniziarono anche le accuse reciproche di aver sottovalutato i nemici, rimasuglio della guerra che ancora rieccheggiava nella testa delle persone maggiormente colpite, tutto questo per una settimana, sino a quando non arrivò un messaggio sibillino intercettato dal settore XIV: si trattava semplicemente di coordinate poste al di fuori dello spazio conosciuto.

Venne immediatamente organizzata una spedizione armata per indagare, guidata da due enormi navi madri ed un'ammiraglia con i migliori combattenti e rappresentanti di tutti i mondi a guidare l'attacco, ed infine si trovarono davanti ad uno spettacolo della natura ancora rimasto inspiegato: un enorme nucleo pulsante dal quale veniva spinta verso l'alto e verso il basso energia, intorno al quale orbitavano numerosi detriti e con un disco del diametro di circa un chilometro su cui si potevano appoggiare i piedi.

Ad attendere il gruppo si trovavano i maghi, resi inoffensivi da dei dispositivi che avevano bloccato le loro capacità, e diversi Vox ben mascherati, di cui due che si identificarono come i capi del gruppo. I resoconti di chi ha assistito all'incontro sono abbastanza concordi, dal momento che i diretti interessati non hanno mai avuto molto desiderio di ricordare quanto avvenne: alcune parole vennero scambiate, ed a quanto pare il piano del capo dei Vox Noctis era quello di sacrificare quante più persone potenti nella magia (e non solo) per stabilizzare tale anomalia energetica, che a detta sua stava rischiando di distruggere tutto il multiverso. Il generale Piercer tentò di ragionare con le parole, ma il generale Perseus non fu di tale avviso dopo pochi scambi di battute, e diede il segnale d'attacco. Non sappiamo se fu la scelta migliore, sappiamo però che quando il generale, dopo aver affondato la sua lancia nel corpo di diversi Nox per aprirsi la strada verso la sua amata, quando l'aveva praticamente raggiunta avvenne ciò che aveva cercato di impedire: i dispositivi che bloccavano i maghi vennero attivati, trasformandoli in forme lucenti che vennero risucchiate dentro al nucleo, che iniziò a pulsare ed agitarsi. Il capo dei Vox aveva visto il proprio piano realizzarsi, ma mentre osservava il nucleo si limitò ad urlare "NO!" invece di esultare, ed in contemporanea i membri della flotta sentirono chiaramente numerose voci che li incitavano a scappare; alcuni dei sopravvissuti sono certi di aver sentito la voce dei propri amici maghi rapiti. Il pulsare del nucleo si fece sempre più violento, ed il generale Perseus venne trascinato via di forza, con le navi che riuscirono a partire e portarsi in una zona di relativa sicurezza (non erano ancora stati sviluppati i motori a velocità luce) prima di venire investiti da una potentissima onda d'urto, che con ogni probabilità spazzò via la minaccia dei Vox Noctis: i sensori non rilevarono alcuna forma di vita rimasta, e dopo non molto pure l'anomalia sembrò sparire nel nulla.

Le navi, anche se danneggiate, riuscirono a tornare a casa a dare l'amara notizia: le ostilità erano terminate ed un nuovo periodo di pace era all'orizzonte, ma le perdite erano state tali che nessuno riuscì a festeggiare veramente tale notizia. Ancora oggi, la giornata del ricordo del sacrificio dei maghi e quella in ricordo dei caduti della guerra sono molto sentite, dato che praticamente tutti nel multiverso hanno qualcuno da ricordare.



M A G E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



La nascita ufficiale della M.A.G.E.

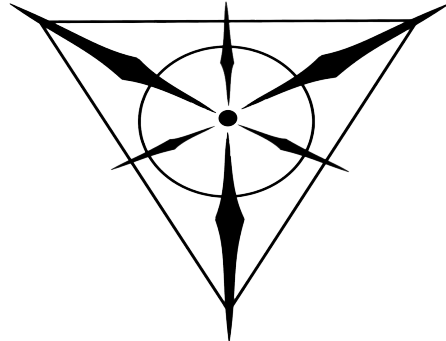
Una settimana dopo la resa dei conti, nacque ufficialmente la prima divisione della M.A.G.E., ovvero la divisione scientifica meglio nota come Scientia, guidata dal Generale Reiner Piercer, seguita poco dopo dalla divisione amministrativa e burocratica del Magisterium, guidata da Velia Soren, ed, infine, dalla divisione armata della Milites, guidata dal comandante in capo Leban Perseus.

Iniziano ad essere stabilite delle basi in tutti i settori, ed inizia la costruzione della SS Genesi, la base spaziale che, dopo 3 anni di costruzione e 2 ulteriori di perfezionamento, funge tutt'ora da base neutrale per l'organizzazione. Grazie alla coordinazione ed agli sforzi congiunti di tutti, entro 5 anni tutto è stato ricostruito, ed oggi, dopo 15 anni dal sacrificio dei maghi, il trasporto spaziale è ben capillarizzato, la tecnologia ha fatto passi da gigante e la M.A.G.E. continua nel suo lavoro costante di mantenimento della pace e giustizia.

Appesi al soffitto della Genesi sono stati appesi 10 milioni di cristalli colorati, trovati immediatamente dopo la fine delle lotte, che in molti hanno immaginato rappresentassero tutti coloro che si erano sacrificati in quegli anni di caos. Ed in effetti è proprio con questo intento che sono stati appesi, memento costante del motivo per il quale tanto si è lottato...e tanto si è perso.

**RICONNESSIONE AL CEQ IN CORSO
CONNESSIONE ALL'APPROFONDIMENTO SUGLI APPARATI M.A.G.E. ...**

La M.A.G.E.



"L'unica verità è la giustizia."

*Acronimo di Multidimensional Agents Granters of Equilibrium, la MAGE è nata circa quindici anni prima dell'inizio degli eventi da cui inizierete; fondata nel settore Aldebaran durante lo scontro finale con i Vox Noctis; inizialmente era solamente un'organizzazione che raccoglieva volontari per compiere azioni di infiltrazione, aiuto e guerriglia. Il loro simbolo fu inizialmente quello del regno più importante del settore, ossia la Rosa Selvatica, che poi nel tempo mutò fino a raggiungere quello odierno. La MAGE ha un fondo finanziato da magnati e nazioni di ogni mondo che decidono di investire i loro soldi in qualcosa di utile alla collettività; ha, inoltre, accordi commerciali vantaggiosi con varie aziende per la fornitura di tutto ciò che serve a sostenere l'organizzazione e tutti i suoi membri, materie prime e prodotti finiti di ogni tipo. Una consistente percentuale dei finanziamenti è rivolto alla sezione scientifica per la costante ricerca di nuove tecnologie. I fondatori della MAGE sono **Leban Perseus, Vanya Fay e Reiner "Falcon" Piercer**. Sono i tre Generali Milites che reggono l'organizzazione, che è stata fondata a partire dai loro ideali di solidarietà, giustizia ed aiuto.*

Attualmente, è suddivisa in tre parti:

MAGE MILITES

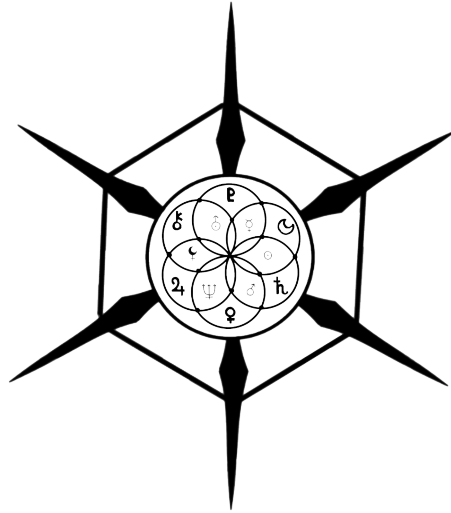


"Nessuno è solo"

La sezione Milites, coordinata dal Generale Perseus, le cui mansioni sono più di carattere pratico. Sono il vero e proprio corpo armato della MAGE, a cui spettano compiti come il pattugliamento dei diversi settori planetari ed extra planetari, e nel caso dei pupilli di Perseus, anche la protezione di soggetti sensibili, le indagini, lo spionaggio e la gestione di situazioni critiche. Solitamente sorvegliano le strade delle varie nazioni, aiutando le forze dell'ordine locali. In ogni città c'è una filiale della Milites con relativo centro di arruolamento, primo esame, addestramento e smistamento. I soggetti che giungono sotto il diretto comando del Generale Perseus a bordo della SS Genesis sono da considerarsi quelli più eccezionali, come capacità e come potenzialità, i soldati di élite della Milites, profondamente diversi da quelli che vanno in giro a fare solamente pattuglia e protezione. Lo scopo ultimo della sezione è il mantenimento della pace e la protezione dei popoli da ogni minaccia, anche loro stessi. È presente un distaccamento Milites in ogni città. Nei mondi in cui è già presente un'organizzazione militare la Milites si appoggia a questi e li supporta con i propri agenti e le proprie risorse, creando un rapporto simbiotico con l'organo locale.

I personaggi giocanti apparterranno tendenzialmente a questo distaccamento.

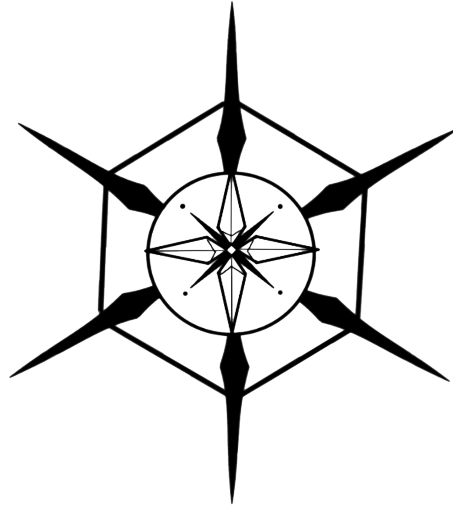
MAGE SCIENTIA



"Mente e Spirito"

Sin dalla fine della guerra, la MAGE è stata molto interessata alla ricerca e allo sviluppo, per cui la sezione Scientia è stata creata dal Generale Piercer con l'ideale del progresso per il bene di tutti. Con circa il 30% dei finanziamenti totali disponibili, qui vengono arruolate le menti più brillanti in fisica, ingegneria, meccanica, astrofisica, chimica e quant'altro. Proprio qui è iniziato lo studio del campo eterico, ovvero la fonte della magia nel neonato multiverso, i cui esperti si fanno chiamare Fisici Eterici. La guida illuminata del Generale Piercer e il suo grande intelletto hanno ispirato numerose ricerche, sia militari che civili: la più grande scoperta al giorno d'oggi è l'utilizzo del Biocristallo come fonte energetica perpetua, innovazione che ha migliorato il tenore di vita delle persone. A questa sezione appartengono anche i membri dell'equipe medica, il team meccanico della Milites e tutte le figure che lavorano in ambito scientifico. Esattamente come per le altre due sezioni esiste un distaccamento della Scientia su ogni pianeta, che si dedica alla ricerca affiancata con i laboratori e gli esperti locali. Ormai la Scientia è l'organizzazione scientifica più importante e produttiva del multiverso. Negli anni ha inglobato i laboratori di tutti i mondi e preso sotto la sua ala le menti più geniali. Al contrario del Magisterium e della Milites, essa tende a tenere i suoi distaccamenti in luoghi un po' più defilati, dove la magia e la natura sono al loro stato più puro.

MAGE MAGISTERIUM



Raccoglie tutti gli uffici e gli organi amministrativi dell'organizzazione. Si occupa di rapporti e mediazioni di vario genere fra i vari pianeti, aziende e nazioni, si rende garante dell'unità multidimensionale attraverso campagne di integrazione, gestione degli archivi anagrafici di tutte le nazioni, creazione di documenti d'identità universalmente validi, gestione delle carceri pubbliche e reinserimento di soggetti difficili nella società, detenzione e rieducazione dei sovversivi e altre cose. Ospita inoltre importanti eventi politici ed economici, garantendo sicurezza e correttezza, corsi formativi gratuiti di vario genere per l'inserimento di nuovi dipendenti, sia interni (nel complesso della SS Genesi) che nei vari distaccamenti in giro per i mondi. Naturalmente, tiene la contabilità dell'intera MAGE e gestisce i finanziamenti.

Nonostante il quartier generale sia facilmente raggiungibile tramite spazioporti locati in diverse città, il Magisterium vanta un distaccamento su ogni pianeta a cui è possibile accedere più facilmente. Di solito queste sedi si preoccupano di sbrigare pratiche leggere e veloci a livello strettamente locale per sveltire i tediosi processi burocratici, in special modo a chi, per qualche motivo, non ha la possibilità di viaggiare nello spazio.



Il Codice M.A.G.E.

Art. 1, a proposito delle responsabilità.

La MAGE è un'organizzazione il cui scopo è mantenere pace ed equilibrio all'interno del multiverso. Essa ritiene che tutti gli individui abbiano pari diritti ed opportunità, ergo si impegnerà a tutelare la salvaguardia di tutti. Non è al di sopra di qualsivoglia legge, quindi come tutti ha il dovere di rispettare la legislazione generale e territoriale (nel caso operi in un territorio preciso).

Art. 2, i doveri dell'organizzazione.

La MAGE ha giurisdizione ovunque nel multiverso, essendo un'organizzazione militare e sociale; tuttavia essa non deve avere scopi politici e deve quanto più possibile evitare di rimanere coinvolta in questioni riguardanti stati e governi. La MAGE ha il diritto e il dovere di intervenire qualora si presentino dei conflitti; il suo aiuto può essere richiesto da chiunque, a patto che sia richiesto un intervento volto a contrastare il male e l'illegalità.

Art. 3, il rispetto del codice.

Tutti coloro che compongono l'organico della MAGE sono tenuti a rispettare questo Codice. Chiunque trasgredisca uno o più dei punti elencati sarà punito a seconda della gravità delle sue infrazioni. Coloro che richiedono l'intervento della MAGE o che lavorano con essa dovranno prendere visione di questo codice.

Art. 4, le sanzioni.

Tutti i dipendenti di tutte le sezioni della MAGE, in caso di infrazione, sono sottoposti al giudizio dell'organo competente. I membri del Magisterium verranno giudicati dal loro capo dipartimento o dal direttore generale, a seconda della gravità del loro crimine.

I membri della Scientia saranno giudicati direttamente dal Generale Piercer.

I membri della Milites sono sottoposti al comando della Regia Martialis, organismo che si occuperà anche delle infrazioni da parte di membri di altre sezioni, se richiesto o nel caso il crimine venga giudicato troppo grave.

Art. 5, la Regia Martialis.

Il giudizio sul comportamento trasgressivo di un qualsiasi membro della Milites (e non solo, ma solo in alcune occasioni speciali, come già specificato) sarà affidato alla Regia Martialis, la corte marziale presieduta dal Generale Leban Perseus, il Generale Reiner Piercer e i tre Milites più anziani. Le loro decisioni sono insindacabili, ergo non è possibile fare ricorso ad una loro sentenza; le loro decisioni dovranno essere basate su prove complete ed infonfutabili senza farsi offuscare da giudizi personali o emozioni. Le pene possono variare dall'ammonimento alla pena di morte. Nel caso in cui colui che viene riconosciuto come colpevole di un crimine maggiore fugga, verrà considerato un ricercato e braccato dalla Milites e dai corpi di difesa planetari affiliati.



Art. 6, a proposito della MAGE Milites.

Con Milites si intende il corpo militare della MAGE, il cui scopo è quello di garantire la continuità della pace e la protezione dei cittadini. Se un membro qualunque di questa divisione verrà meno ai suoi impegni sarà condannato alla pena capitale, e nel caso egli scappi sarà ritenuto un ricercato.

Art. 7, a proposito delle Reclute.

Ogni Recluta deve obbedire agli ordini dei propri superiori e rispettare questo Codice. Qualsiasi trasgressione sarà punita congruentemente alla gravità dell'infrazione commessa.

Art. 8, la gerarchia.

Le Reclute sono tenute ad obbedire ai Milites e ai Generali, I Milites devono rispondere ai compagni più anziani e ai Generali e questi ultimi sono sottoposti al giudizio del Generale Perseus e la corte marziale. La disobbedienza non verrà facilmente perdonata, e i morosi verranno sottoposti al giudizio dei suoi superiori, e nel caso di reiterate e/o gravi trasgressioni, interverrà la Regia Martialis.

Art. 9, a proposito della MAGE Scientia.

Lo scopo ultimo della Scientia è la conoscenza atta a rendere migliore la vita delle persone. É severamente vietato fare ricerca solo per se stessi o i propri interessi con lo scopo di tenere le scoperte acquisite solo per sè: in caso di disobbedienza, il giudizio spetta al Generale Piercer, così come per tutti i crimini commessi all'interno della sezione, a meno che non siano particolarmente gravi e/o che coinvolgano altre sezioni e/o elementi esterni alla MAGE.

Art. 10, proprietà delle ricerche.

Il merito di qualsiasi ricerca, esperimento, scoperta, e in senso più largo qualsiasi attività lavorativa svolta all'interno della Scientia, saranno sempre attribuite a colui o coloro che ci hanno lavorato. A questo scopo e per evitare appropriazioni e furti di idee, qualsiasi attività sarà documentata con timbri e firme, i dispositivi elettronici strettamente associati ad una persona e gli ambienti costantemente monitorati, e i nastri conservati in una sezione altamente protetta del CME. Qualsiasi infrazione di questo genere, se supportata da prove pratiche e precise, verrà punita con la massima severità.



MAGEE

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



La vostra storia

In questo contesto in cui tutti i mondi sono collegati, sarete voi a scrivere il quarto atto di questa storia. Le basi sono state gettate, dovrete solo scegliere quale via intraprendere. Luce e oscurità sono solamente due estremi: in mezzo c'è l'universo. Buon divertimento!

MAGEE

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM





IL CEQ, CAMPO ETERICO QUANTICO

Lo spazio di archiviazione è una particolare struttura nata dalla più recente tecnologia dei laboratori MAGE chiamata "campo eterico quantico", o CEQ.

La scoperta di questo particolare archivio è stata fatta mentre venivano condotti esperimenti su possibili realtà alternative: gli scienziati avevano iniziato ad inviare informazioni con frequenze sub-quantiche verso un ipotetico universo alternativo sfruttando gli impulsi elettromagnetici di una pulsar situata vicino al quadrante 12.

Scoprirono che le onde radio non rimbalzavano come ipotizzato, anzi, sembravano assorbite da uno spazio ancora sconosciuto, simile ad un buco nero ma senza una sicura uscita. Fu inviata una spedizione a bordo di una nave della flotta Aurvandil adibita alla ricerca scientifica, e dopo qualche mese di studi i tecnici scoprirono una cosa straordinaria: a quanto pare, quello spazio che assorbiva le loro informazioni era assimilabile ad una singolarità quantica eterica, ovvero contenente una coscienza simile a quella di un albero.

Scoprirono inoltre che se pensavano ad una domanda nelle vicinanze della singolarità essa rispondeva con precisione sfruttando impulsi telepatici, e che coloro che possedevano capacità telepatiche potevano connettersi ad essa da qualsiasi luogo nell'universo. Alla fine della spedizione gli scienziati decisero di prelevarne un campione e riportarlo ai laboratori MAGE per ulteriori studi. Laggiù le ricerche svelarono che il campione aveva creato un tubo sub-spaziale che lo collegava alla singolarità, che era quindi accessibile anche a distanza, a patto di possederne un pezzo, che dovrà essere mantenuto in vita con un frammento di Biocristallo. Questo singolare evento venne soprannominato "Campo eterico quantico" e da allora è usato come grande archivio contenente tutta la conoscenza di tutti i mondi, del loro passato e del loro presente. Può contenere un'infinita quantità di informazioni, giacché esiste nel sub-spazio ed è in continua crescita.

Alcuni hanno ipotizzato che il CEQ non sia altro che un residuo della coscienza del Grande Drago Eu, sulle cui ossa si posa il multiverso e dal cui soffio è scaturita la vita. Tuttavia, nuove informazioni sono continuamente inserite all'interno di esso, e al momento è situato nella Grande Biblioteca MAGE situata al primo piano della SS Genesi; chiunque può consultare gli archivi, ma l'accesso diretto al CEQ è consentito solo al personale amministrativo MAGE e al corpo dei Milites.

Accesso consentito, credenziali SBMN3087 riconosciute, CEQ in collegamento ed apertura...



PIANETI

Dopo la fine dei conflitti i pianeti hanno preso ufficialmente il nome del loro Sole per una più facile identificazione - anche se a livello locale è probabile sentire ancora la vecchia nomenclatura – al fine di evitare la confusione derivante da nomi uguali o simili per chiamare i mondi.

La numerazione invece fa riferimento ad un'analisi scientifica fatta sull'eco che aveva lo scopo di identificare dove esso è iniziato e che corso ha seguito.

Questa è la **classificazione ufficiale standardizzata della MAGE** – o CUSM, creata al fine di evitare conflitti fra le varie razze su quale debba essere il nome del proprio pianeta, che si utilizza su documenti ufficiali e ormai ha trovato spazio anche nel gergo comune.

- Settore I Hamal, Pianeta I
- Settore II Aldebaran, Pianeta II
- Settore III Alhena, Pianeta III
- Settore IV Acubens, Pianeta IV
- Settore V Regulus, Pianeta V
- Settore VI Spica, Pianeta VI
- Settore VII Brachium, Pianeta VII
- Settore VIII Sargas, Pianeta VIII
- Settore IX Axilla, Pianeta IX
- Settore X Nashira, Pianeta X
- Settore XI Sadalsuud, Pianeta XI
- Settore XII Vernalis, Pianeta XII
- Settore XIII Ras Alhague, Pianeta XIII
- Settore XIV Arrakis, Pianeta XIV
- Settore XV Rigel, Pianeta XV
- Settore 0 Acrux, Pianeta T-0

Lo sviluppo tecnologico sarà indicato da pallini: si andrà da un minimo di 1, che indica una tecnologia poco sviluppata, a un massimo di 4, che denota una tecnologia molto avanzata.

La densità di popolazione seguirà gli stessi standard: 1 pallino per i mondi scarsamente abitati, fino a 4 pallini per i pianeti più popolosi. Verranno inoltre elencate le razze presenti nelle varie parti dei settori.

Questi dati sono relativi al periodo prima e durante la Guerra dell'Eco e servono per facilitare la creazione dei personaggi, offrendo ai giocatori un generico panorama del mondo che vogliono esplorare.

Al giorno d'oggi, il panorama è piuttosto diverso.

La tecnologia è molto sviluppata e presente ovunque, più o meno integrata nella società e nelle città: per esempio, su Acubens esistono ancora aree in cui lo sviluppo tecnologico non ha attecchito molto, per cui è scarsamente utilizzata, ma hanno comunque le navi volanti che solcano i loro cieli e le fermate dell'Astrobus per arrivare in qualsiasi punto dell'Universo. Altre aree del pianeta, invece, hanno adottato tutta la tecnologia, pur



mantenendo nei costumi e nell'architettura uno stile "medievale", più tradizionale. Per cui, esistono molte realtà variegata anche sullo stesso mondo: la tecnologia è accessibile ovunque, ma non ovunque è stata adottata per il rispetto delle tradizioni, per preferenza, eccetera.

Pianeta I, Hamal

Sviluppo tecnologico: °

Popolazione: °°

Razze: Umani, Sidhe, Kuzul, ibridi

Hamal è un pianeta piuttosto tranquillo, pieno castelli, cavalieri e maghi: è senza dubbio l'epiteto della parola fantasy. Questo mondo era stato scosso da una minaccia che trascendeva lo spazio e il tempo, uno spirito guerriero che voleva seminare il caos e scatenare un eterno ciclo di conflitto e guerra. Grazie all'intervento di cavalieri lucenti, questa minaccia è stata scongiurata, e ora gli abitanti possono vivere pacificamente sotto la salvaguardia dei cristalli.

Pianeta II, Aldebaran

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°

Razze: Umani

Aldebaran ha una storia molto tormentata, segnata dall'operato di un grande impero senza scrupoli, guidato da un imperatore calcolatore e crudele, che metteva a ferro e fuoco il mondo intero guidato da sete di potere; la sua spietatezza lo aveva portato a distruggere città e compiere stragi, tutto in nome della conquista. Solo un gruppo di ribelli resisteva, e nell'ideale di liberazione hanno trovato la forza di sconfiggere il nemico e ristabilire la pace.

Pianeta III, Alhena

Sviluppo tecnologico: °

Popolazione: °°

Razze: Umani, Usaguri

Alhena è un pianeta particolare: uno dei suoi continenti, piuttosto grosso, è sospeso in aria, mentre quelli a terra sono stati a lungo disabitati perché sommersi dall'oceano. Quattro eroi della luce, scelti da un cristallo, hanno combattuto valorosamente per mantenere l'equilibrio fra luce e oscurità, che aveva altri quattro guerrieri oscuri al suo servizio. Un mago malvagio voleva rompere questo equilibrio per evocare un grande male sopra di loro, per cui i guerrieri di luce ed oscurità si sono alleati per scongiurare questo pericolo.



M A G E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Pianeta IV, Acubens

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°

Razze: Umani, Sohwan, Kuzul, ibridi

La storia di Acubens inizia quando un re giusto divenne un tiranno alla ricerca dei cristalli delle altre città, ed era pronto a tutto per averli. Grazie agli eroi che si sono adoperati per indagare su questo cambiamento, si è scoperto che i veri nemici erano altri: spiriti elementali, un abitante della luna controllati e mossi da un'entità lunare che voleva conquistare il pianeta, poiché riteneva i suoi abitanti inferiori. Lo sforzo cooperativo degli eroi cacciò questo male e ristabilì la pace e l'equilibrio fra i regni.

Pianeta V, Regulus

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°

Razze: Umani, Kuzul, Usaguri, ibridi

Regulus è un mondo che si era dovuto dividere per sconfiggere un male antico, innescando un ciclo vizioso in cui un gruppo di eroi avrebbe dovuto tenerlo periodicamente a bada. Un mago ambizioso e senza scrupoli aveva cercato di alterare questo ciclo per far sprofondare tutto nel vuoto, ma gli eroi riescono a riunire il mondo e scacciare definitivamente questo male, grazie anche al sacrificio dei cristalli.

Pianeta VI, Spica

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°

Razze: Umani, Sahar, Usaguri, ibridi

Spica è un altro pianeta che ha conosciuto un malvagio impero capeggiato da un imperatore senza scrupoli e un generale pazzo e assetato di potere, la vera minaccia. Un gruppo di eroi viaggia alla ricerca di un'intesa con le evocazioni locali, che vivevano su un mondo parallelo al loro, poi il generale ha scoperto le carte e ha rubato la magia agli dei, divenendo esso stesso un dio. Grazie alla dedizione dei guerrieri lucenti il malvagio è stato battuto e ora ci si dedica alla ricostruzione e alla convivenza pacifica.



M A G E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Pianeta VII, Brachium

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°

Razze: Umani, Razza di Ruby XVII

Brachium ha visto molto da vicino la fine di tutto grazie ad un'azienda che si nutriva del suo flusso energetico per generare elettricità. La loro ricerca scientifica su geni alieni non aveva portato solo a questo sfruttamento, ma anche alla genesi del nemico: un soldato perfetto che voleva seguire il volere della sua madre genetica e portare distruzione sul pianeta. Un gruppo di ambientalisti si prende il gravoso compito di fermarlo e al contempo salvare il pianeta dall'operato dell'azienda.

Pianeta VIII, Sargas

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°°

Razze: Umani

Sargas è stato segnato dall'avvento di una strega in grado di controllare il tempo, che nel suo tentativo di fondere passato, presente e futuro ha portato numerosi disordini. Dei ragazzi mercenari hanno intrapreso un viaggio nei ricordi e nel mondo per impedire alla strega di ottenere ciò che voleva e garantire il normale scorrere del tempo.

Pianeta IX, Axilla

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°

Razze: Umani, Kuzul, Chromosian, Sohwan, Usaguri, ibridi

Axilla era composto da due mondi differenti, uno antico e uno nuovo, controllati da un'entità crudele e guerriera che aveva creato i Chromosian, esseri senza un'anima, per sostituire gli abitanti del nuovo mondo.

Parallelamente, la regina di un regno importante viene posseduta per aiutare l'entità in questo scopo, ma la principessa, un Chromosian e il loro gruppo riescono a impedire che ciò accada compiendo un viaggio dentro i più oscuri meandri della mente.



M A G E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Pianeta X, Nashira

Sviluppo tecnologico: °/°°

Popolazione: °°

Razze: Umani, Vildmark, Isatis, Nilamana, ibridi

Nashira era un pianeta sotto il giogo di una divinità crudele che regolarmente chiedeva il sacrificio di un evocatore e il suo guardiano. Un'antica città distrutta da questo cataclisma ha sognare il suo eroe e lo ha fatto incontrare con la giovane e dotata evocatrice e il suo gruppo, che insieme hanno viaggiato per ottenere il favore delle evocazioni e interrompere questo ciclo di sacrifici, fino ad arrivare a sconfiggere quella divinità, conquistando così la pace.

Pianeta XI, Sadalsuud

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°°

Razze: Umani, Sidhe, ChiriChiri, Mi'Feles, Usaguri, ibridi

Sadalsuud aveva conosciuto un periodo di pace e armonia dopo che, anni prima, un grande male era stato sconfitto, ma presto questa situazione idilliaca finì: tre fazioni mossero guerra l'una contro l'altra, ma un eroe è emerso per sventare i complotti, passati e presenti, e donare di nuovo la pace al suo mondo.

Pianeta XII, Vernalis

Sviluppo tecnologico: °°

Popolazione: °°°

Razze: Umani, Airlea, Kirzaka, Bai Ze, Arawakan, Usaguri, ibridi

La tormentata storia di Vernalis inizia quando un imperatore salì al trono col profondo desiderio di liberarsi dal giogo di presunti dei che imponevano la loro legge sul pianeta, ma il suo vero scopo era prendere il loro posto. Un gruppo di eroi inaspettati si è unito sotto la comune minaccia, lasciando da parte le proprie differenze per spodestare questo imperatore crudele e restituire alla gente la possibilità di scegliere il loro destino.



Pianeta XIII, Ras Alhague

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°

Razze: Umani

Ras Alhague era un pianeta che subiva la dittatura di un gruppo di potenti entità che avevano lo scopo di richiamare il loro creatore: la popolazione del pianeta era tenuta in scacco grazie alla paura del pianeta gemello che incombeva sotto di loro. In questa guerra del terrore, un gruppo di prescelti ha viaggiato per cancellare questa situazione e adempiere al loro destino, liberando infine l'umanità prima da questi dei, poi da un eterno guardiano impazzito dal dolore di vedere la persona che doveva proteggere morire ciclicamente.

Pianeta XIV, Arrakis

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°°°

Razze: Umani, Sidhe, Dracenan, ChiriChiri, Arctoryn, Mi'Feles, ibridi

Arrakis è un pianeta senziente dai molti figli, e dai molti conflitti. Un impero con mire espansionistiche minaccia il resto del mondo, mentre una misteriosa organizzazione di uomini incappucciati scatena il caos, rischiando di rompere il sigillo che tiene lontano il male. In mezzo ai conflitti, un eroe prescelto dal pianeta si erge a difesa della gente, affrontando orde di nemici per salvaguardare l'armonia del mondo. Quando tutto sembra perduto, l'eroe diventa un guerriero lucente e ristabilisce l'equilibrio, e dopo quest'impresa prende il ruolo di guerriero oscuro.

Pianeta XV, Rigel

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°

Razze: Umani

Su Rigel, un gruppo di amici in viaggio verso il luogo in cui uno di loro, il principe, si sarebbe sposato, si trova a dover affrontare un impero crudele e sanguinario, guidato da un'oscura e controversa figura in una lotta che porterà il mondo sull'orlo dell'abisso. In questo viaggio, gli amici dovranno conquistarsi il benessere delle divinità per poi combattere un antico male che aveva spento le stelle. Il principe, dopo aver adempiuto al suo destino, diventa eterno re e il mondo è salvo.



Pianeta 0, Acrux

Sviluppo tecnologico: °°°

Popolazione: °°°

Razze: Umani, Usaguri (artificiali)

Rigel è sconvolto da un ciclo infinito di conflitto e ricordi perduti per capriccio di due entità, una caotica e una più ragionevole. Nell'ultimo ciclo, degli eroi prescelti dall'entità benevola, una classe di studenti dell'Accademia, saranno chiamati a spezzare questo ciclo di violenza per il bene di tutti, sacrificando la loro. Grazie al loro valore e al loro sacrificio, finalmente il mondo può vivere liberamente, anche se nessuno li ricorderà... A parte due persone.



RAZZE

Tutti i nomi delle razze riportati sono i termini standard ed ufficiali della MAGE che figurano nei documenti ufficiali. Tuttavia, ogni specie può avere un nome diverso con cui si identificano, ad esempio i Sidhe del Pianeta XIV.

Umani

Sono la razza più comune e probabilmente la prima ad aver colonizzato le varie parti del multiverso. Possono essere trovati su ogni pianeta, solitamente sono la specie più prominente o predominante. Hanno caratteristiche fisiche variegata, arti proporzionati e una naturale predisposizione all'adattamento. Sono la razza più prolifera e più adatta all'ibridazione con le altre specie: è facile quindi trovare mezzi Sidhe, mezzi Kuzul, mezzi Isatis etc. Le antiche civiltà umanoidi sono perlopiù estinte, ed hanno lasciato solo rovine e leggende a testimoniare la loro passata esistenza, come quelle del Pianeta VII e VIII. Quelle che sono sopravvissute, tendono a rimanere in comunità molto chiuse (Pianeta XI), fatta eccezione per pochissimi casi, fra cui i Sahar. Le rimanenti rimangono in uno stato di sospensione, in un sonno magico indotto (Luna del Pianeta IV) o appaiono sotto forma di spirito (Pianeta I).

Su alcuni mondi ne esistono anche variazioni genetiche, fra cui:

- I **Vildmark** (Settore X Nashira): sono una specie molto simile agli umani che vivono nei deserti del Pianeta X. Li contraddistinguono la forma a spirale delle pupille e la pelle abbronzata. Sono abili ingegneri, gli unici su quel pianeta ad utilizzare tecnologie avanzate da loro create, e per questo non sono visti di buon occhio dalla Chiesa di Yevah, fortemente presente in quel mondo nonostante la riforma che ha subito.
- I **Sohwan** (Settore IV Acubens e IX Axilla): si trovano sui Pianeti IV e IX, e su entrambi i mondi sono estremamente rari, poiché in entrambi i casi sono andati incontro a catastrofi o stermini. L'unica differenza fra i due è che quelli del Pianeta IX presentano un piccolo corno al centro della fronte. A parte questo, sono identici agli umani ordinari, ma la loro naturale connessione agli Atma e la capacità di evocarli li hanno purtroppo resi preda di persecuzioni su entrambi i pianeti. Vengono comunemente chiamati Invocatori.
- I **Sahar** (Settore VI Spica): antichi umani abitanti del Pianeta VI che avevano imparato ad utilizzare la magia in un mondo in cui essa è quasi inesistente. Sono stati sterminati secoli fa dagli umani non magici, ma alcuni sono sopravvissuti, ritirandosi su un'isola ad Est del continente. Il loro villaggio, Makhba, apparentemente è una normale cittadina di umili coltivatori, ed il segreto della Magia è tenuto ben stretto. I Sahar sono in grado di imparare tecniche magiche dai mostri che incontrano.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

Umani:

- ottengono, a scelta, 1 Punto Eroismo, 1 D/A o un Dado Armatura (sia fisica che Magica) utilizzabile extra a sessione.

Vildmark:

- ottengono una a scelta tra "Meccanico" o "Utilizzare tecnologia" a n° Min 20, ma partiranno con solo quella Caratteristica invece delle solite 3.

Sohwan:

- ottengono 10 Punti Caos extra in Magie Verdi in creazione e la possibilità di far durare per più turni sul campo di battaglia l'evocazione, ma potranno selezionare solo un'ulteriore categoria magica sino all'ottenimento di almeno 3 evocazioni per livello di potenza.

Sahar:

- ottengono 10 Punti Caos extra in Magia Blu in creazione, seguendo le regole apposite della categoria magica.



Sidhe

Una razza autoctona dei Pianeti I, XI e XIV caratterizzata da orecchie a punta allungate, arti leggermente allungati, un'altezza superiore alla media e corpi snelli. Sono un popolo fiero, talvolta arrogante, che ama vivere a contatto con la natura, e generalmente sono pacifici e tendono a stare per conto loro, anche se non disdegnano la coesistenza con le altre razze. Veloci ed aggraziati, sono combattenti versatili capaci sia di forza che agilità; inoltre, data la loro natura, molti sono degli eccellenti maghi. Si dice che abbiano un udito così fine da distinguere il rumore della caduta di una goccia di rugiada nella foresta e una vista eccellente, tanto che molti di loro scelgono la via dell'arciere.

Si narra che i Sidhe del Pianeta XIV siano gli abitanti originali dei loro mondi di provenienza, per questo si vantano di essere favoriti dagli dei e tendono a considerarsi superiori alle altre specie. Hanno una storia di guerra con gli umani di quel mondo, già che consideravano le loro migrazioni come un'invasione, ma al momento vivono insieme pacificamente. Sul Pianeta XIV ci sono due etnie conosciute: i Sidhe della Foresta e i Sidhe Grigi, che solitamente risiedono nelle caverne e hanno la fama di essere borseggiatori e ladruncoli.

Le due etnie non vivono in armonia, bensì ci sono molti pregiudizi nei confronti dei Sidhe Grigi, considerati inferiori e generalmente ignorati dagli altri.

Invece, i Sidhe del Pianeta XI sono stati maledetti con l'arroganza da un dio, per cui risultano più scostanti degli altri.

- Gli **Isatis**, invece, sono una peculiare razza che risiede nelle foreste del Pianeta X che gli scienziati MAGE Scientia hanno deciso di classificare come un sottogruppo Sidhe, giacché condividono molte caratteristiche fisiologiche con loro. Infatti, gli Isatis, come i loro cugini, hanno degli arti allungati, soprattutto quelli superiori, mani artigliate, vene prominenti sulla fronte e capelli somiglianti a fronde. Sono considerati come la versione dei Sidhe più in comunione con la natura, tanto che sono i guardiani dell'Elysium, le terre degli spiriti dei morti. Anche se inizialmente possono sembrare chiusi ed arroganti, sono in realtà un popolo generoso e amichevole. Sono molto veloci ed abili arrampicatori. La loro peculiare caratteristica è quella di distinguere gli Jurei dai viventi con l'olfatto.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

Sidhe:

- ottengono un Dado Bonus (che non genera ulteriori Dadi Bonus) sui test legati al percepire l'ambiente circostante;
- necessitano di minimo Mag: 1 nelle QP del corpo;

Isatis:

- ottengono un Dado Bonus, che può generare ulteriori Dadi Bonus, su qualsiasi test di Magia una volta a sessione.

Kuzul

I Kuzul sono il popolo delle montagne che trae grande orgoglio dalle proprie creazioni. Sono minatori, inventori, ingegneri, fabbri e gioiellieri, e si dice che le loro abilità non abbiano pari...almeno, così dicono loro stessi. Sono caratterizzati da una corporatura bassa e tarchiata, e gli uomini presentano quasi sempre una folta barba. I Kuzul del Pianeta IX, al contrario degli altri, hanno la pelle verde e somigliano a dei goblin.

Un'altra caratteristica peculiare dei Kuzul, oltre ad un forte accento grossolano, è il loro saluto, che varia da pianeta a pianeta, ma che al momento è stato universalizzato con "Tally-Ho!" dopo una serie di incontri tra gli esponenti Kuzul dei vari mondi. Nonostante questo, continuano ad utilizzare anche il loro saluto autoctono per preservare la tradizione. Possono essere trovati sui Pianeti I, III, IV, V e IX.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Armatura Fisico utilizzabile extra a sessione;
- necessitano di minimo Vio: 2 nelle QP del corpo.



Airlea

Gli Airlea sono una razza particolare, che condivide similarità con i Sidhe, ma che non sono abbastanza simili da un punto di vista fisiologico per essere considerati tali. Sono creature alte con tratti leporini, hanno grandi orecchie che permettono loro di captare addirittura le voci degli spiriti, pelle scura, mani artigliate, capelli solitamente bianco argenteo o platino, e hanno una forte connessione con l'Etere, tanto che talvolta, quando entrano in contatto con aree ad altra concentrazione magica, entrano in uno status di frenesia che fa perdere loro il controllo ed aumentare quasi a dismisura la loro forza, tanto da permettere loro di spezzare catene e penetrare armature con la sola forza dei pugni. Si dice che sia questa connessione con l'Etere a permettere loro di ascoltare le voci degli spiriti.

Vivono in comunità esclusivamente maschili o femminili, che si riuniscono solo per necessità riproduttive. Le femmine sono più aperte rispetto ai maschi, che tendono a rimanere isolati dal resto del mondo, tanto che per molto tempo si è creduto che gli Airlea fossero esclusivamente donne.

Vivono nelle foreste a contatto con la natura, e nascondono i loro villaggi alla vista degli altri tramite una speciale polvere che crea l'illusione di uno spazio vuoto.

Come i Sidhe, hanno un udito e una vista eccezionali, tanto da permettere loro di captare i cambiamenti atmosferici e gli spostamenti delle più piccole creature attorno a loro. Nonostante le loro leggi siano molte chiare riguardo il divieto di contatti con il mondo esterno, dopo la perdita della loro antica terra natale, sempre più Airlea abbandonano i loro villaggi per unirsi alle altre razze e viaggiare. Queste persone non sono più considerate Airlea dalla loro comunità e vengono praticamente esiliati, anche se ultimamente, visto il corso che hanno preso gli eventi, anche le comunità più conservatrici stanno iniziando ad aprirsi al multiverso...Probabilmente seguendo la volontà dell'Etere.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Bonus (che non genera ulteriori Dadi Bonus) sui test di Interazione in ambienti naturali;
- 1 Dado Bonus (che non genera ulteriori Dadi Bonus) sui test di Magia in ambienti naturali;

Chromosian

I Chromosian sono stati originariamente creati migliaia di anni fa con lo scopo di fare da contenitore per le anime degli abitanti del pianeta gemello del Pianeta IX. Il loro creatore, Bedizen, era stato incaricato di creare dei nuovi corpi per gli spiriti sopiti. Questa particolare razza non si riproduce, ma piuttosto i singoli vengono creati e incrociati con altre razze (perlopiù umani) grazie a tecniche di ingegneria genetica; nonostante questo, il dimorfismo sessuale è stato conservato al fine di salvare l'eredità biologica.

Essendo stati creati come contenitori, quasi nessun Chromosian nasce con un'anima propria, per cui appaiono come degli esseri apatici. Solitamente vengono creati con le sembianze adulte, sono molto rari i casi in cui partono da un'età infantile: in questi casi il loro sviluppo emotivo è maggiore e crescendo ci sono più possibilità che rassomiglino ad esseri umani. Nonostante questo anch'essi possono avere desideri ed emozioni, se incoraggiati a svilupparne. In ogni caso, lo scopo ultimo di ogni Chromosian è quello di ricevere un'anima. Fisiologicamente, sono creature umanoidi di statura bassa, che somigliano ad adolescenti appena maturi. Tutti hanno una lunga coda pelosa che solitamente ha lo stesso colore dei capelli.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- un LA del loro stesso livello utilizzabile extra a sessione.



Dracenan

Originari del Pianeta XIV, i Dracenan sono una razza dalle origini ancora misteriose: alcuni sospettano che discendano dai draghi, e per anni la questione è stata al centro del dibattito di esperti. Sono caratterizzati da bellissime corna ricurve, sparse scaglie e code da rettili, dimegetismo sessuale (i maschi sono decisamente più grandi delle femmine) - tratti che avvalorano le tesi di coloro che non credono nella loro discendenza draconica- e anelli iridei luminosi. Hanno inoltre uno sviluppato senso dell'udito.

La loro società è divisa in tribù che annualmente si scontrano per determinare chi sarà il Moghul, il clan leader, a cui tutti gli altri dovranno rispondere. Tuttavia, esistono tribù neutrali che non partecipano a questo conflitto annuale, fra cui quella degli sciamani e quella dei mercanti. I Dracenan sono divisi in due etnie: i Ralan e gli Xeran. Entrambi vantano origini divine, secondo la loro mitologia, e sono reciprocamente convinti di avere il sangue più puro rispetto all'altra etnia. I primi sono caratterizzati da colori più chiari, conducono uno stile di vita tranquillo e sedentario nelle valli ad est, e tendono a rimanere isolati. I secondi hanno colori più scuri e sono votati ad una vita solitaria e nomadica fra le steppe ad ovest, e vivono in tribù coese e compatte.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Armatura, Fisico o Magico a scelta, utilizzabile extra a sessione.

ChiriChiri

Una peculiare specie che può essere trovata sia sul Pianeta XI che sul Pianeta XIV. Nonostante presentino alcune differenze, la parola ChiriChiri li raggruppa tutti, anche se a volte i singoli preferiscono identificarsi col nome del pianeta natio. Sono individui amichevoli con le altre razze, che si distinguono per una spiccata intelligenza, un'eccezionale scaltrezza e una naturale propensione alla magia. Si dice che odino particolarmente il freddo. Fisicamente sono molto bassi e somigliano ad eterni bambini, ma le loro dimensioni tradiscono una grande agilità e la capacità di percorrere miglia su miglia su qualsiasi terreno. Sono molto spesso maghi, studiosi, mercanti e politici.

I ChiriChiri del Pianeta XI hanno il naso più scuro, e molti di essi parlano in maniera peculiare rispetto alle altre razze del mondo, aggiungendo inflessioni alle parole, suffissi, parlando in rima eccetera. Vivono fianco a fianco con i Mi'Feles, con cui condividono rapporti più che amichevoli. I ChiriChiri del Pianeta XIV, invece, sono organizzati in due clan principali: gli Ahihia, la gente delle pianure e gli Ozara, la gente del deserto. Entrambi possono essere trovati in ogni angolo del mondo, ma gli Ahihia hanno avuto una maggiore migrazione. Gli Ozara, storicamente, tendono a viaggiare su strutture tipo carovane trainate da bestie, ed hanno sviluppato una sorta di terza palpebra che difende le pupille dal sole bruciante del deserto. Sono stati loro a fondare la più grande città-stato del deserto del Pianeta XIV, Alm'adina, ed è proprio qui che la maggior parte degli Ozara può essere trovata; sono pochi quelli che sono ancora votati alla vita da nomade. Gli Ahihia, invece, hanno delle orecchie più lunghe e un udito più sviluppato dei loro cugini. Le loro colorazioni di capelli mimano quelle della natura, eredità dei loro antenati che abitavano nelle grandi pianure delle isole del sud.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Armatura Magico utilizzabile extra a sessione;
- necessitano di minimo Mag: 2 nelle QP del corpo.



Arctoryn

Dotati di una naturale struttura muscolare sviluppata e di una statura ben al di sopra della media, gli Arctoryn prendono la competizione e il coraggio molto sul serio. Sono una razza che vive prevalentemente sul mare, ricoprendo ruoli quali pirati, marinai, pescatori e mercenari, e per questo sono la razza predominante di Shati Albahr, la più grande città-stato marittima. Le femmine Arctoryn presentano una figura più snella e tratti più gentili rispetto ai maschi.

La maggior parte di essi sono chiamati Buccaneers, pirati che anticamente terrorizzavano le coste del Pianeta XIV, anche se in tempi recenti si sono tranquillizzati limitandosi ad essere dei normali uomini di mare.

Tuttavia, non è raro che alcuni continuino a svolgere la professione del pirata. Oltre ai Buccaneers, esiste un'altra tribù di Arctoryn che prende il nome di Narakam che vive in isolamento nelle regioni vulcaniche. Si definiscono "Guardiani dell'Inferno" poiché credono che le porte dell'inferno sia in quelle terre bollenti, e si sono accollati il ruolo di guardiani delle porte dell'oltremondo per impedire alle anime dei morti di tornare sulla terra. I loro fisici sono ancor più muscolosi rispetto ai Buccaneers, temprati dalle montagne infuocate, e hanno una pelle tendente al rosso-marroncino. Inoltre, sono più prolifici nell'uso della magia.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Bonus, che può generare ulteriori Dadi Bonus, sui test di Violenza una volta a sessione;
- necessitano di minimo Vio: 2 oppure Mov: 2 nelle QP del corpo

Mi'Feles

Una razza felina abitante del Pianeta XI e del Pianeta XIV. Pare che i primi siano gli antenati dei secondi, tesi che avvalorano ulteriormente la teoria secondo la quale i mondi erano anticamente uniti. Entrambe presentano caratteristiche fisiche molto simili, fra cui orecchie da gatto che garantiscono loro un udito molto fine, la coda, che permette loro di mantenere l'equilibrio anche nelle situazioni più sfavorevoli, e naso felino.

I Mi'Feles del Pianeta XI sono un popolo prevalentemente femminile, molto legato alla natura. Dato che i maschi sono rari, essi sono relegati al ruolo di padri e vivono isolati dal resto del mondo, sotto la protezione delle femmine. Figli di una terra natia ormai perduta, tengono vive le tradizioni di caccia e di stretto contatto con la natura. Oltre all'udito e al senso di equilibrio, anche la loro destrezza è molto sviluppata, rendendoli degli avversari eccezionali. Hanno un carattere curioso ed energetico, ma la loro natura tribale li rende meno amichevoli con le altre razze, ad eccezione dei ChiriChiri. I Mi'Feles del Pianeta XIV sono divisi in due etnie: Sunrunners e Moonwardens.

Le differenze più evidenti fra le due etnie sono i colori e gli occhi: i Sunrunners hanno pupille verticali, frutto dell'esposizione prolungata al sole, e colori più chiari e vivaci rispetto ai Moonwardens, che hanno pupille tonde e dilatate come adattamento ad ambienti più scuri, e colori più tenui.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Bonus (che non genera ulteriori Dadi Bonus) sui test di Interazione e Movimento;
- necessitano di minimo Mov: 2 nelle QP del corpo.



Specie di Ruby XVII

Nessuno conosce il nome di questa specie, giacché ormai sono quasi completamente estinti; solo pochi esemplari sopravvivono, grazie a programmi di conservazione e ingegneria genetica messi in atto dalla Scientia, o più semplicemente per auto isolazionismo. Sono esseri dalla forma leonina, quadrupedi, dal caratteristico manto rosso\arancione, con una fiamma sulla punta della coda: questa caratteristica sembra essere collegata al fuoco che si dice protegga la loro casa. Possono vivere centinaia di anni e hanno un'intelligenza senziente. Da un punto di vista sociale, sembrano condurre una vita perlopiù solitaria, fatta eccezione per una comunità che risiede nella Stellar Gorge. Vivono esclusivamente sul Pianeta VII.

Comunemente hanno il capo adornato da piume, la criniera di perline e disegni tribali sul muso e in generale sul manto. Non si sa ancora con precisione quale sia la causa che ha portato questa specie sull'orlo dell'estinzione, né quale sia il nome con cui si riferiscono a loro stessi, per cui tutt'oggi vengono chiamati "Specie di Ruby XVII", in onore al primo esemplare studiato. Sono considerati una razza estremamente riservata sulle loro tradizioni, per cui la Scientia ha fatto la scelta etica di non condurre ulteriori studi antropologici su di loro.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- possono utilizzare "*Passo della Bestia*" (effetti sommati sino al 25) e "*Sentiero Onniscente* senza doverle acquisire con Punti Caos, e sono gratuiti una volta a sessione.

Kirzaka

I Kirzaka sono una razza peculiare che vive esclusivamente nel settore XII. Nonostante non appaiano su altri pianeti, sono molto diffusi sul loro mondo natio. Sono delle creature dalle sembianze rettili, con facce allungate, dita artigliate e pelle scagliosa. Sono spesso chiamati "orecchioni" a causa delle lunghe orecchie che pendono dalla loro testa; vista la loro apparenza da rettili e la voce gracchiante, è molto difficile distinguere i maschi dalle femmine. Sono solitamente alti e forti, ma quasi incapaci di lanciare magia a causa del loro apparato orale poco sviluppato che si è evoluto per una lingua gutturale. Hanno un olfatto ed un udito molto sviluppati. Chiamare un Kirzaka "lucertola" è da loro considerata un'offesa razzista poiché sul loro mondo esiste un'altra razza di uomini lucertola, primitiva e violenta, per cui risentono molto del confronto. Nonostante la loro natura rettiliana, possono farsi crescere la barba. Hanno una speranza di vita maggiore di quella degli umani, ma nonostante questo non procreano facilmente. Sono la razza che meglio si integra con gli umani del Pianeta XII, con cui intrattengono rapporti amichevoli, tuttavia esistono episodi di razzismo nei confronti dei Kirzaka. Vista la loro prestanta fisica, sono più adatti a ruoli di combattimento corpo a corpo, e solo pochi riescono a lanciare magie attraverso delle speciali formule nella loro lingua.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Bonus, che può generare ulteriori Dadi Bonus, sui test di Violenza e Movimento una volta per parametro a sessione, ma il parametro Magia può raggiungere al massimo 4, sia nel Corpo che nella Classe, per un totale di 8 (eccezion fatta per le Armi);



Bai Ze

Un'altra razza peculiare del Pianeta XII, i Bai Ze sono dei curiosi esseri dalle sembianze canine, diametralmente opposti ai Kirzaka: la loro scarsa prestantza fisica è bilanciata da un virtuoso utilizzo della magia, e la loro natura schiva e riservata li porta a vivere vite tranquille ed isolate in villaggi, dove vengono tramandati racconti e tradizioni. Nonostante questo, sono più che felici di accogliere pellegrini e generalmente tutti coloro che sono stati feriti, prendendosi carico della loro guarigione. Hanno il viso allungato, come quello dei cani, e due lunghe orecchie naturalmente bucate verso la fine del lobo, che solitamente decorano con orecchini. La loro statura è piccola, arrivano al massimo al metro e cinquanta, e il loro portamento ricurvo li fa sembrare ancora più bassi. La loro speranza di vita eccede quella umana di almeno tre volte, anche se in apparenza non invecchiano: normalmente, anche i Bai Ze più giovani sembrano più anziano di quanto non siano a causa del pelo bianco che gli cresce sul muso. I peli sulle loro code, tuttavia, hanno un colore biondo rossiccio e la loro pelle presenta una buona varietà di colori, anche se tendono sui toni pallidi e tenui.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- 1 Dado Bonus, che può generare ulteriori Dadi Bonus, sui test di Interazione e Magia una volta per parametro a sessione, ma il parametro Violenza può raggiungere al massimo 4, sia nel Corpo che nella Classe, per un totale di 8 (eccezion fatta per le Armi)

Nilamana

Misteriosi e conosciuti per il loro senso di lealtà e onore, i Nilamana sono una specie autoctona del Pianeta X di cui ancora oggi si sa ben poco. Sono i guardiani della Montagna, che loro ritengono sacra, ai confini del mondo, e sono molto in competizione fra di loro per questo ruolo. Nonostante siano pochi, sono tutti estremamente dotati di caratteristiche fisiche e mentali ottimali. Sono alti in media due metri -i maschi sono più muscolosi, mentre le femmine sono più agili- ed hanno un aspetto felino. Le loro dita finiscono con possenti artigli, sia sulle mani che sui piedi e posseggono una robusta coda, anche se la caratteristica che più salta all'occhio è il corno sulla loro fronte, simbolo di potenza, e perderlo in battaglia è considerato uno dei più grandi disonori per un Nilamana. I loro possenti corpi sono coperti da pelo blu e pezzature bianche, forse un adattamento genetico al clima freddo in cui vivono. I loro occhi sono gialli, in contrasto col colore del loro manto. Nonostante le apparenze feline, sono perfettamente in grado di parlare la lingua comune, anche se adattata alla loro cultura: evitano infatti i pronomi personali preferendo usare i nomi delle persone a cui si riferiscono, e i pronomi possessivi, probabile retaggio della loro cultura fortemente spirituale.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- una volta a sessione, in combattimento possono scegliere quanti D/A utilizzare (Dadi Bonus esclusi): otterranno il massimo tiro possibile, ma dovranno stare successivamente fermi un numero di giri pari ai D/A spesi.



Usaguri

Gli Usaguri sono esserini piccoli e dalle forme rotonde: il loro aspetto varia a seconda del Pianeta che abitano. Alcuni hanno un nasone rosso, altri hanno le orecchie da coniglio, ma ciò che li accomuna sono delle piccole alette da pipistrello che permettono loro di volare (o svolazzare) nella maggior parte dei casi, e un pompon rosso sopra la testa, di cui vanno molto orgogliosi; ma attenzione, a loro non piace che gli altri lo tocchino, ne sono molto gelosi. Sono creature piuttosto intelligenti, in alcuni casi vivono in villaggi abbastanza isolati (Pianeti V, VI), in altri sono perfettamente integrati con le altre razze e vivono nelle città, molto spesso facendo i postini o i messaggeri.

Loro tratto caratteristico è l'integrazione della parola "usa" nelle frasi, qualora siano capaci di parlare il linguaggio comune; se non lo fossero, la loro lingua è un insieme di suoni che somigliano molto ad "usa". Se non conoscono il linguaggio comune possono impararlo, ma una cosa è certa: sanno sempre come farsi capire. Altra caratteristica è quello di avere spesso nel nome il suffisso "-guri", anche se non è sempre così.

Gli Usaguri del Pianeta 0 sono peculiari, poiché non sono una vera e propria razza, ma piuttosto dei droidi che vengono utilizzati come supporto all'educazione nella famosa Accademia. Possono essere trovati su numerosi Pianeti.

In termini di gioco, ottengono le seguenti caratteristiche:

- la capacità "Volo" a n°Min 5 come quarta capacità extra già al primo livello, che non si somma al limite di 5 capacità (ma non può essere potenziata);
- la possibilità di scelta di una qualsiasi altra abilità delle altre razze;
- necessitano di minimo Int: 2 nelle QP del corpo.



Creazione Personaggi

I personaggi saranno di una categoria particolare, gli **"Agenti Mage"**, divisi in tre categorie: le **"Reclute"** (dal livello 1 al 7), i **"Milites"** (dal livello 8 al 14) ed i **"Comandanti"** (dal 15 in su).

Raggiunto il Livello 10, ci sarà la possibilità di diventare anche dei Portatori, ma si tratta di casi più unici che rari (al momento, se ne conosce solamente uno, il Generale Reiner Piercer, e sta pagando a caro prezzo tale potenza). Il grado di Generale è attribuito solo ai png che effettivamente comandano la M.A.G.E., ovvero Leban Perseus e Reiner Piercer; in passato, durante le fasi finali della guerra, pure Vanya Fay era considerata la terza generale dell'organizzazione, ed ancora adesso, a livello postumo, figura tra quei ranghi.

In fase di creazione di una Recluta:

- si disporranno di 6 punti da distribuire tra le QP del Corpo, ed altrettante tra quelle della Classe,
- la capacità derivante dalla razza,
- 2 D/A, derivanti dall'addestramento,
- un Punto Eroismo,
- un LA1,
- un Dado Armatura, fisica o magica, collegata ad un oggetto da segnare nell'inventario,
- un numero di Punti Caos pari al Totale di Magia moltiplicato per 10, da spendere nell'acquisto degli incantesimi,
- due Capacità a n° Min 0 ed una a n° Min 10; si potrà scegliere, spendendo uno slot Capacità perennemente, di ottenere la resistenza ad un elemento a scelta, che permetterà di non subire danni al Valore derivanti dall'elemento scelto pari alle volte che si sarà potenziato (fino ad un massimo di riduzione di 5 punti),
- due punti in "un po' di soldi".

Potrete organizzare le QP sia del corpo che della classe come meglio credete, personalizzando anche il nome della classe a vostro piacimento: dopotutto, siete stati selezionati tra i migliori combattenti, maghi e scienziati del multiverso per diventare una forza d'élite, quindi avete alle spalle già un po' di esperienza sul campo, anche se non abbastanza da potervi vantare di aver salvato i mondi più e più volte...quello lo farete giocando!

Infine, i personaggi dovranno scegliere la propria arma iconica: si distribuiranno 4 punti tra le varie qualità (cercando di essere coerenti: un bastone magico probabilmente non avrà tutti e 4 i punti in Violenza), ed essi verranno usati solamente come bonus ai Test, non per stabilire il Valore, i Punti Magia o i Punti Caos. Le armi otterranno un ulteriore avanzamento di 1 punto agli stessi livelli in cui si ottiene un D/A aggiuntivo, oppure potranno essere potenziate dopo apposite missioni, in cui si potrà non solo trovare materiali migliori, ma anche trovare armi più potenti: ricordate solo che la somma dei punti dell'arma non può superare 12.

Ad esempio, decido di creare un umano, proveniente dal settore T-0 Acrux, con queste QP

	<i>Violenza</i>	<i>Movimento</i>	<i>Interazione</i>	<i>Magia</i>
<i>Corpo</i>	2	1	2	1
<i>Classe</i>	1	2	1	2
<i>Totale</i>	3	3	3	3

Calcolo il Valore (24) ed i PM (6), scelgo di dargli un Punto Armatura Fisico, segno i due D/A ed il LA1 di partenza, chiamo la classe "guerriero della Fenice Cerulea", e scelgo di dargli uno Scudo da combattimento come arma iconica, assegnandogli queste caratteristiche, che varranno solo nei test:

<i>Arma</i>	<i>Violenza</i>	<i>Movimento</i>	<i>Interazione</i>	<i>Magia</i>
<i>Scudo da combattimento</i>	2	2	0	0

Provvedo poi a calcolare i Punti Caos, ovvero $3 \times 10 = 30$, e ne investo 30 nella Magia Blu Colpo

Infine, scelgo 2 abilità a n° Min 0 (Strategia ed Atletica) ed una a n° Min 10 (Pilotare), giustificandole da background.



Completando le missioni ed avanzando di livello, i personaggi potranno aumentare:

- 1 QP del Corpo,
- 1 QP della Classe ogni livello pari,
- 5 punti al n° Min di una Capacità o l'acquisizione di una nuova a n° Min 0 (si potrà arrivare ad avere un massimo di 5 capacità, ed il n° Min ottenibile sarà il 20), oppure l'avanzamento di 1 in una resistenza elementale (rientra comunque nella conta delle 5 capacità); quando arriverete al livello di "Comandante", il limite delle resistenze diventerà di 10,
- un D/A aggiuntivo ai livelli 3 - 6 - 9 -15,
- un numero di Punti Caos da usare pari al totale di Magia moltiplicato per 10, calcolato dopo l'eventuale aumento delle QP; potranno essere usati sia immediatamente che accumulati per essere usati più avanti.

Una missione può avere una durata variabile in termini di sessioni di gioco, e tendenzialmente ogni missione portata a termine permette di salire di livello...almeno sino al primo passaggio di grado, da Recluta a Milites: dopo ci vorranno almeno due missioni portate a termine per salire di livello, e col successivo avanzamento di grado le missioni necessarie diverranno tre.

Di solito, le missioni che porterebbero un personaggio a cambiare il proprio status dovrebbero essere trattate come più "pericolose" del normale, dal momento che si tratta dell'esame per il passaggio di grado, e potrebbe coinvolgere anche più missioni collegate tra loro. Le missioni, inoltre, avranno delle condizioni di riuscita ben precise, annunciate precedentemente dal comandante incaricato: non rispettarle genererebbe dei Flashback ed Errori: raggiunti i 10 Errori senza porvi rimedio farà uscire il personaggio dall'organizzazione, radiato o dopo aver raggiunto un livello di stress mentale troppo forte da sopportare.

Nel caso uno dei vostri personaggi provenienti da questo Multiverso venisse contattato da un Supremo, uno dei suoi colori dovrà essere per forza di cose Caos, dato quanto permea la realtà da cui proviene. Invece, nel caso in cui degli spiriti venissero catapultati in quest'ambientazione, il bonus della loro arma sostituirebbe quello dell'arma iconica, andando a venire contato come un normale Spirito per quanto riguarda le QP, il Valore ed i Punti Magia. Tuttavia, non è detto che lo Spirito prenda il controllo del Corpo, data la natura caotica di questo universo: non appena l'arma verrà impugnata, si dovrà effettuare un test di Magia contrapposta (il Mortale userà solo la statistica del Corpo senza quella della Classe o dell'arma iconica) in cui il vincitore otterrà il controllo, applicando di conseguenza le regole dei Portatori; tuttavia, lo spirito potrebbe decidere di fallire volontariamente il test, magari trovando un accordo con il Mortale (o venendo ingannato da esso), anche se, alla fine della missione, l'arma con lo Spirito svanirà, tornando dal suo Supremo di riferimento. Al momento, esiste un solo caso noto di Portatore in questa realtà, e non si tratta di una collaborazione con uno Spirito legato ad un Supremo, bensì un mortale che ha soggiogato un Demone a caro prezzo...ma nulla vieta che ce ne possano essere altri, nascosti tra i meandri dell'Etere.



Magia nel Multiverso

Con l'unione dei mondi, nei primi tempi c'è stata una discontinuità di flusso arcano: in alcune aree la magia era inesistente, mentre in altre era talmente densa che anche solo avvicinarsi poteva arrecare danni e si creavano punti di forte ristagno che solo i maghi più potenti potevano dissipare e ridistribuire. Tuttavia, anche facendo bonifiche periodiche il problema non si risolveva. L'instabilità iniziò anche ad interessare le persone, soprattutto le razze più legate alla magia, e farle sopravvivere fu un'ardua impresa. Ad esempio, molte Airlea morirono a causa di questi problemi, e i Maghi Neri del settore 9 definirono questo evento "la Grande Piaga". Nemmeno i mondi che avevano sempre contato sul supporto dei cristalli, come ad esempio il settore Acrux, scampavano allo squilibrio. D'altro canto, questa situazione diede più potere alle nazioni che si erano affermate solamente grazie all'uso della tecnologia, dando loro un vantaggio non trascurabile nella guerra.

Il caos imperversava su più fronti, e ad alcuni sembrava che la magia non sarebbe mai più tornata. Paradossalmente, furono proprio i Vox Noctis che stabilizzarono la situazione. Tutto iniziò quando quando rapirono tutti i più potenti maghi per i loro abietti scopi e li costrinsero a servirli con la loro capacità, e quasi dal nulla, una nuova forza prese il posto del flusso arcano anomalo e diede vita ad un nuovo tipo di forza magica che riportò piano piano equilibrio nell'universo. Finita la guerra, le più autorevoli organizzazioni si misero ad esaminare questa strana manifestazione della magia, simile a quella del passato ma in un certo senso del tutto nuova.

Venne soprannominato "Flusso Eterico Universale", o Spiritus, nella sua forma più pura, un nuovo tipo di forza arcaica che derivava dalla disgregazione delle barriere fra i mondi, la risonanza continua dei cristalli e, presumibilmente, una particolare sapienza sconosciuta, e probabilmente involontaria, scaturita da una fonte sconosciuta. Fondamentalmente, questo tipo di magia rendeva tutti capaci di utilizzare incantesimi, rendendo il dono della magia non più esclusivo di pochi, ma, in termini potenziali, di chiunque...A patto che soddisfi alcuni requisiti.

Infatti, il Flusso Eterico Universale può essere inteso come una sorta di energia vitale che abbraccia tutta l'esistenza, contenente energia eterica, ovvero la componente basilare di ogni creatura esistente, assimilabile al concetto di Spiritus, ovvero quella componente dell'esistenza che ci permette di comprendere la realtà e il significato delle cose attraverso l'esperienza diretta acquisita nel nostro percorso vitale. Lo Spiritus è un elemento che accomuna tutte le creature esistenti, al contrario delle controparti Anima e Corpus, ed è stato ipotizzato che fosse quello necessario per utilizzare la magia visto che, secondo gli studi condotti, esso è costituito dall'etere ed è assimilabile alla Quintessenza. In poche parole, occorre esistere per avere accesso alle arti arcane.

L'ultimo requisito per l'uso della magia è l'addestramento. E' possibile che una persona naturalmente potente nelle arti arcane possa manifestarla involontariamente sotto forma di piccoli incantesimi, ma così come Spiritus deve acquisire esperienze per svilupparsi, così la magia ha bisogno di essere allenata. Se trascurata, la capacità rimane, ma il soggetto, non sapendo come utilizzarla, non può farne uso.

In concomitanza con l'avvento del Flusso Eterico, sono nati anche altri tipi di magia e capacità, come quelle legate alla mente, e altre ancora da scoprire...Sono ancora molti gli interrogativi che non hanno trovato una risposta, a partire dall'origine dell'Etere stesso.



In questa ambientazione, come precedentemente anticipato, la magia del Chaos è divenuta stabile e facilmente utilizzabile, permeando tutto il creato, ed è divenuta parte basilare dell'addestramento base di ormai tutte le organizzazioni che coesistono: tra i personaggi giocanti, solo chi sceglierà volontariamente di non usarla non accederà a nessun incantesimo. Tuttavia, questo ha portato ad una differente categorizzazione della magia rispetto al resto del multiverso (essendo questa stessa ambientazione un multiverso a sé stante, collegato sì al resto ma in maniera più difficoltosa da accedervi), diversificazioni piccole in certi casi, massicce in altre; tutte cose comunque che esulano dal classico "gioco dei colori" che permea Anime&Sangue, ma che continua a caratterizzare e regolare le inclinazioni ed il carattere delle persone che ci vivono. Si possono raggruppare in:

- **Magie Nere**, sono le magie offensive per eccellenza, legate agli elementi naturali che vengono incanalati in potenti colpi magici; possono essere parati solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.
- **Magie Bianche Difensive**, sono le magie che difendono, potenziano e curano il mago ed i propri alleati. Le magie contrassegnate dalla dicitura "elemento sacro" vedranno il loro effetto invertito per quanto riguarda l'utilizzo sui non morti.
- **Magie Bianche Offensive**, sono magie offensive legate agli elementi soprannaturali, che non si focalizzano solo sul fare danno; possono essere parati solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.
- **Magie Gialle**, sono quelle magie che causano un'alterazione di status tendenzialmente negativa nel bersaglio; possono essere parate solo con dadi da armatura magica o con magie come Rifletti o Annulla Malus, ma se il test dovesse superare il Valore del bersaglio, queste magie perdurerebbero anche oltre la fine del combattimento.
- **Magie Blu**, comprendono numerose abilità, normalmente utilizzabili solo dai mostri.
- **Magie Argento**, sono potenti magie, in grado di infliggere ingenti danni non legati a nessun elemento, se non alla pura e semplice potenza magica; serviranno dadi armatura sia magica che fisica per poter essere parati. I parametri indicati sono quelli nelle caselle del totale.
- **Magie Verdi**, sono le magie che permettono all'utilizzatore, chiamato evocatore, di richiamare potenti creature al suo servizio, sia in battaglia che fuori da essa, che lo serviranno ciecamente sino allo stremo.
- **Limit**, sono tutte quelle magie che permettono di compiere imprese speciali come colpi esplosivi, salti inimmaginabili, potenziare il proprio corpo e spirito.

Il funzionamento delle magie sarà sempre a **Effetto Pieno**, causando la morte del bersaglio con quegli incantesimi che causano la perdita di Valore (con il permesso, in questo universo, di accumulare il LA avversario anche in questo caso), ad eccezione di dove diversamente specificato (di solito nelle Limit). Vanno fatte delle piccole note in merito all'acquisizione delle Magie Blu: data la loro particolarità, lo sforzo mentale per impararle richiede che il mago si concentri solo su di esse, potendo ottenere al massimo due Evocazioni e, una volta completata la lista di magie Blu, si può accedere solo a quelle Bianche difensive. In nessun altro caso sarà possibile accedere a questa categoria.

Come regola opzionale, infine, si potrà scegliere di rinunciare ad uno degli avanzamenti di livello per ottenere 10 Punti Chaos extra; tuttavia, una volta fatta questa scelta varrà sino alla fine della campagna per tutto quanto il gruppo di gioco.

In fase di creazione, si potranno assegnare Punti Chaos tra le varie magie, per indicarne sia l'abilità di utilizzo che la possibilità di accedere alle versioni più potenti degli incantesimi.

In questo multiverso, finendo i punti magia non si sverrà, ma finché non si utilizzerà un qualche modo di recupero dei PM non si potrà eseguire alcun test di Mag, se non per l'utilizzo dei dadi di armatura magica ancora residui. Il resto delle regole sul lancio delle magie segue quanto già scritto nel manuale base di Anime&Sangue, così come lo sconfiggere l'avversario superando il suo Valore con il test.

Proprio per la natura insita di questo universo narrativo, anche le regole per il lancio degli incantesimi saranno leggermente diverse: si potrà lanciare il proprio incantesimo ad un numero massimo ottenibile ben definito, è sempre che si sia comprata tale "potenza d'incantesimo" in fase di creazione o avanzamento, che il tiro del dado non potrà superare: ad esempio, lancio un Fulmine a livello 2, spendendo 2 pm, ed ottengo dal tiro, contando



solo i dadi, 32, ma avendo usato il livello 2 della magia, il 32 diventa in automatico un 25, a cui poi andrò a sommare i modificatori esterni come quelli delle QP e dei bonus derivanti dagli oggetti o dai bonus momentanei; in caso avessi ottenuto un risultato inferiore al 25, come ad esempio 19, lo avrei tenuto valido così come è uscito, spendendo comunque sempre 2 pm.

Le magie, inoltre, presentano quasi tutte più livelli di potenza, come ad esempio Fuoco, Cura o Multimagia, ed andranno acquisite gradualmente, livello per livello, spendendo Punti Caos seguendo lo schema qui sotto:

Livello 1 (1pm), n°Max 15	Livello 2 (2pm) n°Max 25	Livello 3 (3pm) n°Max 35	Livello 4 (4pm) n°Max 45
10 punti	20 punti	30 punti	40 punti

Quindi, per portare un incantesimo dal livello 1 al livello 4 serviranno 100 Punti Caos (10+20+30+40).

Il n°Max indica il massimo "ottenibile" solo dal lancio del dado, qualsiasi modificatore esterno come la QP Magia o eventuali bonus derivanti da oggetti o momentanei si andranno a sommare al tiro come di consueto.

Il Caos, tuttavia, è pieno di sorprese: oltre ad esserci fonti, molto rare espase per il multiverso, in grado di infondere la propria potenza nelle essenze dei mortali, è in grado anche di attaccarsi a coloro che lancerebbero magie più potenti di quanto non appaiano realmente: in termini di regolamento, le fonti forniscono 1d20 Punti Caos da dividere tra tutti coloro che le trovano, mentre ottenere dal dado un risultato superiore al n°Max della magia fornirà 1 Punto Caos per ogni decina superiore al livello massimale posseduto (quindi un risultato di 45 per un incantesimo di livello 3 farà ottenere 1 punto, mentre un risultato di 25 su un incantesimo di livello 1 la cui magia è posseduta sino al livello 4 non farà ottenere nulla).

Discorso a parte per quanto riguarda gli elementi: come già accennato in precedenza, i personaggi potrebbero ottenere capacità o oggetti che gli permetterebbero di resistere alla perdita di Valore derivante da un determinato elemento. Ma nel caso si utilizzi, per esempio, un incantesimo d'acqua contro qualche mostro fatto a forma palla di fuoco esplosiva? Ecco che subentra la tabella sottostante, da utilizzare salvo diverse indicazioni del vostro Narratore di fiducia!

Elemento	Forte contro (danno al Valore +3)	Debole contro (danno al Valore -3)
Fuoco	Ghiaccio	Acqua
Acqua	Fuoco	Fulmine
Aria	Terra	Ghiaccio
Terra	Fulmine	Aria
Fulmine	Acqua	Terra
Ghiaccio	Aria	Fuoco
Sacro	Oscuro	Sacro
Oscuro	Sacro	Oscuro
Non Elementale	Nessuno	Nessuno



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



- Magie Nere

	Livello 1 (1pm)	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)	Livello 4 (4pm)
<i>Fuoco, Ghiaccio, Fulmine, Terra, Aria, Acqua (fanno danno dell'elemento con cui sono chiamati)</i>	-5 al Valore avversario	-7 al Valore avversario	-9 al Valore avversario	-11 al Valore avversario

- Magie Bianche Difensive

	Livello 1 (1pm)	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)	Livello 4 (4pm)
<i>Curare (elemento sacro, ripristina il Valore di uno o più bersagli scelti dal mago)</i>	+7 al Valore su 1 bersaglio	+7 al Valore su 2 bersagli	+9 al Valore su 3 bersagli	+9 al Valore su 4 bersagli

	Livello 1 (1pm)	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)	Livello 4 (4pm)
<i>Rigenerare (elemento sacro, ripristina il Valore del bersaglio ogni turno)</i>	+1 al Valore ogni turno	+2 al Valore ogni turno	+3 al Valore ogni turno	+4 al Valore ogni turno

	Livello 1 (1pm)	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)	Livello 4 (4pm)
<i>Risveglio (elemento sacro, permette ad un bersaglio di tornare a pieno valore dopo essere stato sconfitto, in base al livello)</i>	<i>Devi spendere un LA 2 (o una somma di LA che dia 2) per poter far tornare un alleato fino al secondo livello</i>	<i>Devi spendere un LA 5 (o una somma di LA che dia 5) per poter far tornare un alleato fino al quinto livello</i>	<i>Devi spendere un LA 10 (o una somma di LA che dia 10) per poter far tornare un alleato fino al decimo livello</i>	<i>Devi spendere un LA 15 (o una somma di LA che dia 15) per poter far tornare un alleato fino al quindicesimo livello</i>

	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)
<i>Annulla Bonus (annulla gli status positivi del bersaglio se supera il test di Mag eseguito per lanciarlo)</i>	n°Max 25	Nessun limite

	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)
<i>Annulla Malus (annulla gli status negativi del bersaglio se supera il test di Mag eseguito per lanciarlo)</i>	n°Max 25	Nessun limite

	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)
<i>Proteggi Magia</i>	Ottieni 1 dado armatura magica extra, sino al suo utilizzo	Ottieni 2 dadi armatura magica extra, sino al loro utilizzo

	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)
<i>Proteggi Fisico</i>	Ottieni 1 dado armatura fisico extra, sino al suo utilizzo	Ottieni 2 dadi armatura fisico extra, sino al loro utilizzo

	Livello 2 (2pm)	Livello 3 (3pm)
<i>Svanisci (non puoi essere visto finché non attacchi o lanci magie)</i>	n°Max 25, numero di turni pari alle decine del test.	n°Max 35, numero di turni pari alle decine del test.



M A G I C E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Multimagia (il mago o il bersaglio, con la sua azione successiva, può lanciare contemporaneamente con un singolo tiro una magia più volte, o diverse magie una volta; la spesa è pari a quella dell'incantesimo più costoso utilizzato)	Doppio (3 pm)	Triplo (4 pm)
	Puoi lanciare una magia uguale 2 volte, o 2 magie diverse una volta, nello stesso istante, su 1 o 2 bersagli a scelta del mago	Puoi lanciare una magia uguale 3 volte, o 3 magie diverse una volta, nello stesso istante, su 1 o 3 bersagli a scelta del mago

Esamina: esegui un test contrapposto di Mag contro il bersaglio: se il mago vince, può vedere sino alla fine dello scontro le statistiche avversarie (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Eroismo: fornisci un numero di punti eroismo a te o a un alleato pari alle decine del risultato che ottieni dal test di Mag

Velocità: il mago somma ai suoi D/A residui altrettanti Dadi Bonus (che non danno accesso ad ulteriori Dadi Bonus) per un numero di turni pari al risultato delle decine del test di Mag (livello 1-2-3-4 per il n°Max), a partire dal turno seguente.

Rifletti: questa magia è un'azione reattiva, che permette all'utilizzatore di usufruire di un test contrapposto di Mag per deflettere una magia lanciatagli contro verso un bersaglio a scelta del Mago, che non potrà parare l'incantesimo (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Resistenza Stellare: spendi 3 pm, permette di ottenere due Dadi armatura Fisico e due di armatura Magica extra sino all'utilizzo.

Trasporto: spendi 4 pm, puoi trasportare te e fino a 4 alleati in un posto sicuro che conosci a livello planetare; il costo è pari alle decine del risultato del test, e stabilisce anche quanti alleati si possano trasportare (uno per decina).



M Δ E E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



- **Magie Bianche Offensive**

<i>Sacro, Oscuro (fa danno dell'elemento da cui prende il nome)</i>	<i>Livello 1 (1pm)</i>	<i>Livello 2 (2pm)</i>	<i>Livello 3 (3pm)</i>	<i>Livello 4 (4pm)</i>
	<i>-5 al Valore avversario</i>	<i>-7 al Valore avversario</i>	<i>-9 al Valore avversario</i>	<i>-11 al Valore avversario</i>

<i>Veleno (fa un danno continuo al Valore del bersaglio come indicato)</i>	<i>Livello 2 (2pm)</i>	<i>Livello 4 (4pm)</i>
	<i>-3 al Valore ogni turno</i>	<i>-5 al Valore ogni turno</i>

<i>Bloccare (rallenta o blocca totalmente il bersaglio, in base a quanto indicato, spesa di PM pari alle decine del test)</i>	<i>Livello 2</i>	<i>Livello 3</i>
	<i>Test contrapposto di Mag, perde 1 D/A per 3 giri, spesa di PM pari alle decine del test.</i>	<i>Test contrapposto di Mag, viene totalmente bloccato per 5 giri, se venisse attaccato con un'arma mortale morirebbe sul colpo, spesa di PM pari alle decine del test.</i>

Drenare: guadagni un'ammontare di Valore pari alle decine del test, che verranno sottratti al totale del Bersaglio (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Assorbi: guadagni un'ammontare di punti magia pari alle decine del test, che verranno sottratti al totale del Bersaglio (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

- **Magie Gialle (Status)**

Mutismo: rendi il bersaglio incapace di lanciare magie per un numero di turni pari alle decine del test (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Cecità: rendi il bersaglio momentaneamente incapace di vedere, scegliendo un valore tra Vio, Mov ed Int da portare a 0 per un numero di turni pari alle decine del test (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Sonno: addormenti il bersaglio per un numero di turni pari alle decine del test (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Confusione: infondi caos nella mente del bersaglio per un numero di turni pari alle decine del test, che lo faranno attaccare ogni turno un bersaglio casuale tra i più vicini a lui, compreso se stesso (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Ira: infondi una cieca furia omicida nel bersaglio, che gli fornirà un bonus a Vio pari alle decine del test, che servirà pure per determinare la durata della magia, facendolo attaccare ogni turno un bersaglio casuale tra i più vicini a lui (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Pietrifica: spendi 2pm, pietrifici il bersaglio per un numero di turni pari alle decine del test (livello 1-2-3-4 per il n°Max).

Maledizione: lanci contemporaneamente Cecità, Mutismo e Veleno a Livello 2 per un numero di turni pari alle decine del test (livello 3-4 per il n°Max).



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



- **Magie Blu**

Multiago: spendi 2pm, infliggi una ferita imparabile di -9 al Valore del bersaglio.

Tossico: spendi 2pm, n°Max 25, infliggi una ferita fisica di -7 al Valore, ed una di -2 al Valore per ogni turno successivo sino a quando non viene annullato; può essere parato solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.

Laser: spendi 2pm, n°Max 25, distruggi un dado armatura magica del bersaglio.

Idrosoffio: spendi 2pm, n°Max 25, infliggi una ferita di elemento Acqua di -9 al Valore su 4 bersagli; può essere parato solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.

Fiammate: spendi 2pm, n°Max 25, infliggi una ferita di elemento Fuoco di -9 al Valore su 4 bersagli; può essere parato solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.

Multishock: spendi 2pm, n°Max 25, infliggi una ferita di elemento Fulmine di -9 al Valore su 4 bersagli; può essere parato solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.

Liquido Tossico: spendi 2pm, n°Max 25, infliggi una ferita velenosa di -9 al Valore su 4 bersagli; può essere parato solo con dadi armatura magica o con magie come Rifletti.

Sonico: spendi 2pm, n°Max 25, distruggi un dado armatura fisica del bersaglio.

Colpo: infliggi un danno magico basato su un test di Vio, in cui il danno (ed il costo in PM) sarà pari alle decine; bisogna usare sia un dado armatura fisica che un dado armatura magica per poter parare questo incantesimo (livello 3-4 per il n°Max).

Blastata: infliggi un danno imparabile pari alle decine del test a cui sommare Int e Mag; inoltre, distruggi sia un dado armatura fisica sia uno di armatura magica del bersaglio (livello 3-4 per il n°Max).

Soffio Letale: spendi 4pm, n°Max 45, infliggi contemporaneamente gli status derivanti da Mutismo, Cecità, Confusione, Ira e -2 al Valore continuato per un numero di turni pari alle decine del test.

Difesa Totale: spendi 4pm, ottieni contemporaneamente Proteggi Magia e Proteggi Fisico di livello 2

Musica Angelica: spendi 4pm, ottieni gli stessi effetti della magia Risveglio di Livello 4 sino a 4 alleati, ma ritornano in piedi con la metà del loro Valore massimo.

Vendetta: livello 4, poi puoi usare un'azione reattiva quando un nemico attacca con Vio il mago o un suo compagno, facendo in quest'ultimo caso da scudo per parare il colpo: se il risultato del test contrapposto sarà a sfavore del mago, subirà il colpo al posto del compagno, curandolo con un Cura di Livello 1; se invece il test sarà a favore del Mago, oltre a curare e proteggere il compagno, l'attacco si ritorcerà contro l'attaccante, subendolo senza possibilità di parata. Il costo è pari alle decine del test.



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



- **Magie Argento (Non Elementali)**

<i>Gravità (danno non elementale)</i>	<i>Livello 1 (1pm)</i>	<i>Livello 2 (2pm)</i>	<i>Livello 3 (3pm)</i>	<i>Livello 4 (4pm)</i>
	<i>-5 al Valore di 2 bersagli, n°Max 15</i>	<i>-7 al Valore di 3 bersagli, n°Max 25</i>	<i>-9 al Valore di 3 bersagli, n°Max 35</i>	<i>-11 al Valore di 4 bersagli, n°Max 45</i>

Breakdown: spendi 4pm, n°Max 45, l'incantesimo infliggerà ferite pari alle decine della somma di un test di Vio+Mag; il test di parata è sia fisico che magico.

Esplosione: spendi 4pm, n°Max 45, l'incantesimo infliggerà ferite pari alle decine della somma di un test di Mov+Mag; il test di parata è sia fisico che magico.

Stelle Cadenti: spendi 4pm, n°Max 45, sino a 4 bersagli, l'incantesimo infliggerà ferite pari alle decine della somma di un test di Int+Mag; il test di parata è sia fisico che magico.

Finale: livello 4, sino a 4 bersagli, l'incantesimo infliggerà ferite pari alla somma di Vio+Mov+Int+Mag; il test di parata è sia fisico che magico. La spesa è pari alle decine del test.

Gli incantesimi, pur costando tutti 40 punti, andranno comprati nell'ordine in cui sono elencati qua sopra.



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



• Magie Verdi (Evocazioni)

Per evocare le creature, il mago dovrà spendere una certa quantità di PM: se si tratta di un personaggio che non appartiene alla razza Sohwan, spenderà una quantità di PM pari alla potenza dell'evocazione richiamata; se invece apparterrà alla razza degli evocatori per eccellenza, spenderà una quantità di PM pari alle decine di un test di Mag: esso rappresenterà per quanti turni la creatura prenderà momentaneamente il posto del mago sul campo di battaglia. In questo caso, non ottengono dadi bonus, ma l'incantatore può aggiungere i suoi D/A al tiro, senza ottenerne ulteriori bonus; all'ultimo turno disponibile per mantenere l'evocazione in gioco, l'evocatore avrà l'occasione di prolungare la permanenza della creatura con un ulteriore Test di Mag, sempre che abbia abbastanza PM a disposizione.

Tutte le altre razze potranno entrare in una tale sintonia con una sola evocazione una volta raggiunto il 7° livello ed avere almeno 10 in Mag.

Tutte le capacità scritte sotto alle statistiche delle evocazioni sono capacità attivabili tramite la spesa dei PM della creatura, seguendo le normali regole della magia: se l'evocato finirà i suoi PM, non potrà essere evocato sino al prossimo scontro.

Bisognerà acquisire una Evocazione da 10 punti prima di accedere a quelle da 20, ma da quelle da 20 a quelle da 30, e da quelle da 30 a quelle da 40, bisognerà prima acquisire due Evocazioni del livello precedente (es. due da 20 per sbloccare le 30).

Quelli mostrati in seguito sono esempi di evocazioni possibili, dal momento che l'evocatore plasma i propri spiriti in base alle sue preferenze, derivanti dal carattere e dalle inclinazioni. Per stabilire quali capacità uniche la vostra evocazione possiede, oltre a ispirarvi a quelle qui sotto ed a quelle presenti in altre opere di fantasia, confrontatevi anche col vostro Narratore.

10 punti Caos, 6 D/A, 45 punti per le QP

Gigantessa dalla pelle azzurra, regina dei ghiacci e delle tempeste di neve.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Skadi	20	10	5	10	50	20

Stesso effetto di Palla di Fuoco (elemento Ghiaccio), ma su un numero di bersagli pari alle decine del Test, con spesa proporzionale.

Un tempo una divinità riverita e rispettata, è divenuto con l'oblio un signore degli inferi infuocati.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Baal	25	10	0	10	50	20

Stesso effetto di Palla di Fuoco (elemento Fuoco), ma su un numero di bersagli pari alle decine del Test, con spesa proporzionale.

Un tenero coniglio verde e blu con un rubino in fronte, grazie al quale protegge gli alleati.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Yütù	0	15	10	20	40	40

Un numero di bersagli pari alle decine del test di Mag, con spesa proporzionale, usufruiranno di Rifletti Magia.

20 punti Caos, 6 D/A, 60 punti per le QP

Golem gigantesco, interamente fatto di ferro, che usa il suo corpo per difendere i giusti.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Prometeo	25	5	0	30	45	60

Lanci l'incantesimo Proteggi Totale sugli alleati del mago, per un massimo di 4.



Principe dei demoni, che ha deciso di dedicare la sua vita alla difesa dei mortali.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Amon	10	15	10	25	50	50

Lanci un incantesimo parabile solo usando insieme un dado armatura magica ed uno di armatura fisica; le ferite saranno pari alle decine di un test di Mov+Mag, con spesa proporzionale.

Signore delle tempeste, da giovane era insolente e bellicoso, dopo l'esilio divenne saggio e valoroso.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Susanoo	10	10	15	25	50	50

Lanci un incantesimo parabile solo usando insieme un dado armatura magica ed uno di armatura fisica; le ferite saranno pari alle decine di un test di Int+Mag, con spesa proporzionale (elemento Fulmine).

30 Punti Caos, 8 D/A, 60 punti per le QP

Uccello gigantesco e rosso legato al fuoco, sia distruttivo che rigenerante.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Fenghuang	5	20	10	25	50	50

Lancia Rigenerare e Risveglio a Livello 3 senza spendere LA su un solo bersaglio.

Lungo rettile acquatico, in grado di evocare tsunami e maremoti dal nulla.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Vritra	20	15	5	20	55	40

Lanci Acqua di livello 4 su quanti bersagli vuoi alla spesa di un solo incantesimo.

Antico re guerriero, travolge i nemici, insieme al suo destriero, di chiunque reputi degno.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Wodan	25	20	5	10	65	20

Effettui un test di Vio parabile con dadi armatura magica: se il bersaglio non riesce a parare ma il test non supera il Valore avversario, questo viene immediatamente dimezzato, mentre se il test supera il Valore, il bersaglio viene sconfitto.

40 Punti Caos, 8 D/A, 65 punti per le QP

Drago dalle scaglie di Platino, progenitore della sua razza e protettore della giustizia

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Ryujin	25	20	10	10	70	20

Puoi scegliere se eseguire un test di Vio+Mov+Mag che infligge danni pari alle decine del test, imparabile e che consuma tutti i PM dell'evocato, oppure se usare n° Max 45 per un attacco su Mag.

Questi sono gli spiriti di antichi guerrieri, campioni dei loro regni, votati alla giustizia.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Hetairoi	20	20	5	20	60	40

Puoi scegliere se eseguire un test di Vio+Mov+Mag che infligge danni pari alle decine del test, imparabile e che consuma tutti i PM dell'evocato, oppure se usare n° Max 45 per un attacco su Mag.



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Essere derivante dal caos primordiale che generò il multiverso, la sua potenza è immensa...e lenta.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Jannah	30	5	0	30	50	60

Permette di lanciare in contemporanea qualsiasi combinazione di incantesimi si conosca alla loro potenza massima, anche nel caso non sia stata ancora raggiunta; il costo è uguale alla somma di tutti gli incantesimi selezionati.

Guerriero girovago del multiverso dalle molte braccia, collezionista delle migliori armi del multiverso.

Evocazione	Violenza	Movimento	Interazione	Magia	Valore	PM
Eroe Girovago	30	10	5	20	60	40

Questo evocato è un caso molto particolare: si tratta di uno spirito errante, che non si rende nemmeno bene conto di esserlo, sfuggito ad un probabile destino di soggiogamento da parte di qualche Supremo grazie al Canto dei Cristalli. Tuttavia, proprio per questa sua natura "particolare", si può dire che rappresenti il Caos che permea questo multiverso; per essere richiamato, dopo aver speso i "Punti Caos" necessari per acquisirne i servizi, all'inizio di ogni scontro andrà tirato 1d20 senza modificatori: se sul dado apparirà 19 o 20, l'Eroe Girovago arriverà in soccorso del mago, senza alcuna spesa di PM e rimanendo sino alla fine (dello scontro, del suo Valore o dei suoi PM), ma si tratterà dell'unico caso in cui potrà intervenire! Inoltre, trattandosi di un guerriero collezionista di spade, ad ogni turno si dovrà determinare quale spada stia usando seguendo questo schema:

	1-5	6-10	11-15	16-20	Effetto Attivato
Lama Arrugginita	1-5	16-20	11-15	6-10	Infligge 1 ferita a prescindere dal risultato di qualsiasi Test effettuato
Flamberga	6-10	11-15	16-20	1-5	Infliggi ferite pari alle decine di un Test di Vio+Mov (10 PM)
Nagamaki	11-15	6-10	1-5	16-20	Infliggi ferite pari alle decine di un Test di Vio+Mag (10 PM)
Spada Sacra	16-20	1-5	6-10	11-15	Sconfigge un bersaglio singolo (20 PM)

L'evocatore lancerà 1d20, così da stabilire quale colonna si dovrà guardare, e successivamente un ulteriore 1d20, così da vedere quale lama verrà impugnata. Il Master, tuttavia, dovrà tirare successivamente al risultato 1d20: se uscirà un numero compreso tra 1 e 10, il risultato ottenuto scalerà avanti di una casella (nel caso in cui il giocatore tiri tra 16 e 20 ed il Master aggiunga il "bonus", il risultato sarà nella tabella 1-5).

Ad esempio, se il giocatore tira prima 1 e poi 18, avrà accesso alla Spada Sacra, ma se il Master ottiene 4, il risultato slitterà ad 1, e la Spada Sacra si trasformerà in Lama Arrugginita!



M A G I E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



• **Limit**

In questa lista sono presenti tutte le magie originali di Anime&Sangue, a cui andrà personalizzato il nome secondo il funzionamento ed il proprio gusto; si potrà scegliere, poi, un n° Min a cui tale incantesimo funzionerà, che corrisponderà anche ad una spesa fissa di pm, oltre che al costo per comprare l'incantesimo, secondo la tabella seguente:

<i>Livello 1, 1pm, 10 pt</i>	<i>Livello 2, 2pm, 20 pt</i>	<i>Livello 3, 3pm, 30 pt</i>	<i>Livello 4, 4pm, 40 pt</i>
<i>n°Max 15</i>	<i>n°Max 25</i>	<i>n°Max 35</i>	<i>n°Max 45</i>

Ovviamente, in caso di magie il cui effetto cambia in base al risultato ottenuto, i livelli andranno comprati gradualmente, facendosi tutti i livelli, come già spiegato all'inizio.

Per esempio, scelgo "Posizione d'attacco", chiamandola "Concentrazione del Guerriero": inizierò spendendo 10 punti per sbloccare il Livello 1 dovendo poi, in futuro, spendere 20 punti per sbloccare il Livello 2.

Nel caso di determinate magie il cui n° Min non sia 15, partiranno direttamente dal livello corrispondente (o più vicino) al primo n° Min indicato dalla magia.

Ad esempio, Ferma Tempo (divenuto "Annullamento Temporale"), dal momento che ottiene risultati a n°Min 35, potrà essere comprato la prima volta al Livello 3, spendendo 30 punti, ed una seconda volta al Livello 4, spendendo 40 punti.

Gli incantesimi *Replica, Sacrificio, Unione, Mimica, Sfera di Sospensione, Io credo in te! Puoi farcela!, Non è vero! Non è successo!, Condivisione del Dolore, Patto d'Acciaio, Fuoco della Magia, Reazione Magica, Doppio, Peste Nera, Colpo del Gigante, Le Fronde del Salice* costeranno 40 punti, funzionando poi come descritto nel manuale. *Muro di fuoco*, invece, potrà essere preso più volte, una per ogni elemento.

Unione, inoltre, funzionerà in maniera diversa: si potrà scegliere se mantenere l'incantesimo così come descritto, o se generare un effetto combinato di capacità ed incantesimi, da stabilire insieme al Master ed a tutti i componenti della "supermagia", che potrà essere usato una sola volta per sessione, seguendo le normali regole di "attivazione" dei D/A. Andrà infine stabilita anche la durata, con un massimo di 3 turni.

Viste le similitudini con alcuni incantesimi presenti in quest'ambientazione, o per la loro poca attinenza ad essa, i seguenti incantesimi non andranno presi in considerazione per la categoria "Limit", ed utilizzabili solo nel caso servisse a chiarire il funzionamento di eventuali magie dei mostri o delle evocazioni:

Fulmine siderale, Armatura di Luce, Cura del corpo, Eroismo, Protezione magica, Annulla magia, Comprensione, Parola d'arresto, Rapidità, Liberare dal Vincolo, Fiammata, Palla di fuoco, Crescita Naturale, Ecatombe, Gemmazione, Rigenerazione della carne, Veleno del Serpente, Defletti magia, Drenare Valore, Ritorno alla carne, Passo dello spettro, Drenare Punti Magia, Possessione, Ibridazione, Rito Sacrilego, le Evocazioni dei vari colori.



Lista oggetti consumabili

Prima di ogni missione, sarà possibile rifornirsi di un numero di oggetti pari al Livello del personaggio+2, che andranno riconsegnati alla fine delle operazioni se non utilizzati. Tuttavia, sia sulla stazione centrale che sui vari pianeti è possibile acquistare oggettistica varia in maniera più o meno legale, anche diversa da quella sopra citata (ad esempio, le scaglie di un mostro del fuoco in grado di replicare gli effetti di un incantesimo Fuoco 2 se lanciate contro i nemici), dal prezzo variabile: se sono nell'elenco qui sotto costeranno "un po' di soldi"; qualora replicassero un incantesimo, invece, costeranno "un piccolo tesoro" (che sono pure gli unici due parametri di ricchezza presenti nell'ambientazione).

L'oggettistica riportata di seguito è quella che le strutture della M.A.G.E. potranno fornire ai loro agenti prima dell'inizio di una missione, ma nulla vieta che in futuro altri oggetti possano essere aggiunti o forniti agli operatori che si sapranno distinguere:

- *Pozione della salute*: come l'incantesimo Curare 1, ma fa recuperare 5 di Valore;
- *Superpozione della salute*: come l'incantesimo Curare 1;
- *Megapozione della salute*: come l'incantesimo Curare 3, ma su un solo bersaglio;
- *Pozione del mana*: come l'incantesimo Curare 1, ma fa recuperare 5 PM;
- *Superpozione del mana*: come l'incantesimo Curare 1, ma fa recuperare PM;
- *Megapozione del mana*: come l'incantesimo Curare 3, ma su un solo bersaglio e fa recuperare PM;
- *Elisir alchemico*: fa recuperare totalmente il Valore ed i PM del bersaglio;
- *Megaelisir alchemico*: fa recuperare totalmente il Valore ed i PM sino a 4 bersagli;
- *Piuma di corridore*: come l'incantesimo Risveglio, ma senza limiti di livello e senza l'utilizzo di LA;
- *Antiveleno*: cura lo status Veleno;
- *Antimutismo*: cura lo status Mutismo;
- *Anticecità*: cura lo status Cecità;
- *Antisonno*: cura lo status Sonno;
- *Antipietrificazione*: cura lo status Pietrificazione;
- *Anticonfusione*: cura lo status Confusione.
- *Amuleti ed anelli della resistenza elementale*: questi oggetti da indossare (occuperanno uno slot Dado Armatura magica, e se ne potrà avere solo uno alla volta) permettono all'utilizzatore di annullare un determinato elemento per un numero di volte pari al valore di Magia del corpo di chi lo utilizza, per poi diventare inutilizzabili.



Spiegazione scheda

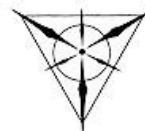
La scheda, come potrete vedere nella prossima pagina, presenta delle differenze con quella classica di Anime&Sangue, dal momento che questa realtà è, come abbiamo potuto vedere, particolare rispetto al resto del multiverso, anche se si tratta di piccoli accorgimenti tecnici alla fin fine.

Come abbiamo già visto in precedenza, la classe che andrete a scrivere la dovrete inventare voi, ed indica che tipologia di personaggio andrete a fare (per esempio, mi aspetto che un mago azzurro punti più sulla Magia che sulla Violenza), mentre il paragrafo “arma iconica” indica quale arma sarà il vostro simbolo e vanto, tanto che usando altri tipi di armi non riuscirete ad ottenere il bonus che andrete a mettere nelle caselle “Extra” delle QP. In tal senso, comunque, gli oggetti che vi forniranno qualche bonus (come, ad esempio, dadi armatura o addirittura resistenze elementali o capacità con un n°Min) andranno segnati nel riquadro “Equipaggiamento” specificando chiaramente quale vantaggio forniscono.

Per quanto riguarda, invece, la parte dedicata alle Magie, qui sì che le cose cambiano rispetto al solito: intanto, ci sarà spazio per registrare fino a 15 magie per foglio, con i relativi livelli di potenza magica raggiungibili. In fondo, inoltre, si potrà tener conto dei Punti Caos acquisiti, spesi e rimasti inutilizzati per l'acquisizione e potenziamento proprio delle magie, come esposto nel capitolo dedicato alle arti arcane.



MAGE



MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM

SONO Kal Jencen, Umano del Settore Aerux DI LIVELLO 1
CLASSE Guerriero della Fenice Cerulea ARMA ICONICA Scudo

QUALITÀ	CORPO	CLASSE	TOTALE	EXTRA
VIOLENZA	2	1	3	2
MOVIMENTO	1	2	3	2
INTERAZIONE	2	1	3	1
MAGIA	1	2	3	1

VALORE 124 PUNTI MAGIA 16
DADI AZIONE EROISMO

CAPACITÀ

<i>Pilotare</i>	N° MIN <u>10</u>
<i>Atletica</i>	N° MIN <u>0</u>
<i>Strategia</i>	N° MIN <u>0</u>
	N° MIN
	N° MIN

LIVELLO AVVERSARI

1	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

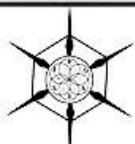
EQUIPAGGIAMENTO

*Scudo della Fenice Cerulea (arma iconica), Bracciali della Tartaruga Purpurea (1 dado Armatura Fisica),
1 Pozione della salute, 1 Pozione del mana*

UN PO' DI SOLDI UN PICCOLO TESORO



DOSSIER PERSONALE



DOSSIER PERSONALE





Avversari, antagonisti e PNG importanti

Gli antagonisti normali saranno gestiti con il solito sistema di “creazione veloce”, dal momento che saranno di solito più scarsi dei personaggi, e il LA (Livello Avversario) come di consueto una volta sconfitti; i boss e gli antagonisti, invece, saranno quasi sempre pg con una o più caratteristiche “esaltate”, potranno contare su di un'arma, che verrà considerata come quelle iconiche e potranno avere il bonus massimo ai test pari al LA; inoltre, il loro LA sarà aumentato di uno quando verranno sconfitti.

Accanto alle magie che le varie creature possiederanno, verrà indicata la potenza con cui potranno lanciaarle, seguendo lo schema fornito nel capitolo dedicato alla Magia.

In fondo, infine, vi forniremo le statistiche e qualche dettaglio su alcuni png importanti dell'ambientazione, soprattutto quelli con cui potreste avere maggiormente a che fare, dal momento che saranno i vostri diretti superiori, quindi coloro che vi forniranno la maggior parte delle missioni. Alla fine, verranno fornite le schede per poter creare e gestire i vostri Agenti.

Iniziamo la sezione con una selezione di mostri presenti bene o male in tutti i mondi in cui andrete a svolgere le vostre mansioni di Agenti M.A.G.E.; inoltre, quando andrete a creare i vostri mostri, ricordatevi che la categoria delle Magie Blu riguarda quelle magie che le razze “senzienti” hanno imparato ad usare osservando proprio i mostri.

Sgorbio grigio (LA 1) creature dall'aspetto ripugnante ed altamente infestanti, cercano sempre di attaccare con la superiorità numerica dalla loro parte almeno in 5 o 6; se vedono che i loro avversari sono molto più forti di loro, scappano o per cercare riparo, o per prepararsi meglio ad una futura imboscata. Iniziano sempre lo scontro usando Colpo.

VI: 2 MO: 1 IN: 0 MA: 1

VA: 18 PM: 2 D/A: 2 Armatura F/M: 0/0

Colpo 2(Magia blu)

Urlatrice volante (LA 2), sono esseri dal corpo di rapace e la testa simile a quella degli umanoidi, di solito l'aspetto è quello della razza che la loro progenitrice ha sedotto con l'inganno o con la forza; attaccano sempre a gruppi di quattro.

VI: 4 MO: 3 IN: 1 MA: 0

VA: 23 PM: 0 D/A: 0 Armatura F/M: 0/0

Volare n°min 10

Felino transdimensionale (LA 3) si tratta di un felino di poco più grande di una tigre, dotata di due tentacoli sui lati del corpo, con cui attacca all'improvviso le prede, di solito in coppia; la sua caratteristica più infida, tuttavia, è che può schivare diversi attacchi grazie alla sua capacità di “sfasarsi” momentaneamente dalla dimensione in cui si trova.

VI: 3 MO: 3 IN: 3 MA: 3

VA: 24 PM: 6 D/A: 2 Armatura F/M: 0/1

Sfasamento (Fronde del salice) 1 (Limit)



Ghoul (LA 4) esseri non morti, rianimati da poteri necromantici per cacciare e mangiare le carni dei viventi, aumentando le loro fila proprio grazie alla loro incontenibile fame.

VI: 8 MO: 4 IN: 0 MA: 4

VA: 25 PM: 8 D/A: 3 Armatura F/M: 1/0

Pietrifica 1 (Magia gialla)

Progenie: le vittime dei ghoul risorgono come ghoul mantenendo la loro LA

Troll (LA 5) è una creatura rozza e malvagia, capace inoltre di rigenerarsi, dedita alla distruzione dei villaggi, al furto del bestiame e alla cattura di incauti viaggiatori, che vengono poi spesso cucinati.

VI: 7 MO: 7 IN: 3 MA: 3

VA: 32 PM: 6 D/A: 3 Armatura F/M: 2/0

Rigenerare 1-2 (Magia bianca difensiva)

Berseker (Sangue per sangue) 2 (Limit)

Biocostrutto animale (LA 6) sono esseri alati legati ad un elemento, in parte leone, in parte capra e in parte serpente. Si dice che siano stati creati da maghi e scienziati pazzi che volevano carpire i segreti della vita... o semplicemente avere dei servitori fedeli e pericolosi.

VI: 8 MO: 7 IN: 3 MA: 6

VA: 33 PM: 12 D/A: 4 Armatura F/M: 1/1

Volo n°min 15

Fiammata/Idrosoffio/Multishock 2 (Magia blu, una a scelta)

Minotauro (LA 7) essere mostruoso e feroce, con il corpo di un uomo e la testa di un toro, guardiano di labirinti e delle rovine dei popoli antichi dei vari mondi.

VI: 8 MO: 6 IN: 8 MA: 6

VA: 37 PM: 12 D/A: 4 Armatura F/M: 2/1

Elemento Terra

Furia (Lama del vampiro) 1 (Limit)

Percezione tellurica (Sentiero onniscente) 1 (Limit)

Gargantua feroce (LA 8) sono enormi bestie cornute, dotate di una forza spaventosa che li rende signori incontrastati degli animali. Il loro modo di comportarsi in battaglia fa spesso pensare che siano molto più intelligenti degli animali.

VI: 8 MO: 8 IN: 8 MA: 8

VA: 39 PM: 16 D/A: 5 Armatura F/M: 3/0

Schiantare (Colpo del gigante) (Limit)

Urlo agghiacciante (Ruggito del condottiero) 1 (Limit)

Sguardo malefico (LA 9) nella sua forma più nota, costituito da un corpo centrale rozzamente sferico, una bocca irta di denti, due ali laterali e un grande occhio; dal corpo poi si dipartono alcuni corti tentacoli terminanti in occhi più piccoli, ciascuno capace di lanciare un raggio magico con un diverso effetto.

VI: 4 MO: 9 IN: 9 MA: 14

VA: 37 PM: 28 D/A: 5 Armatura F/M: 1/3

Volo n°min 0

Annulla bonus n°min 35 (Magia bianca difensiva)

Multimagia 3 (Magia bianca difensiva)

Rifletti 2 (Magia bianca difensiva)

Blastata 4 (Magia blu)

Gravità 1 (Magia argento)

Confusione 2 (Magia gialla)



M A G I C E

MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM



Drago (LA 10) sono estremamente sicuri delle proprie capacità e sono inclini a prendere decisioni affrettate, senza alcuna premeditazione. Vennero ampiamente usati durante la Guerra dell'Eco, ed ormai ne sono rimasti veramente pochi tra i mondi...ma nonostante siano sull'orlo dell'estinzione, non bisogna assolutamente sottovalutarli.

VI: 15 MO: 10 IN: 5 MA: 10

VA: 45 PM: 20 D/A: 6 Armatura F/M: 2/2

Elemento fuoco

Volare n°min 25

Artigliare n°min 15

Fiammate 2 (Magia blu)

Animus del Pianeta (LA 15) quando uno dei mondi si sentiva in pericolo, capitava che evocasse esseri potentissimi ed arcaici per la propria difesa; il problema era che, di solito, non riusciva a distinguere tra chi voleva causare solo distruzione e chi, invece, voleva difendere il pianeta.

VI: 20 MO: 5 IN: 15 MA: 20

VA: 55 PM: 40 D/A: 8 Armatura F/M: 3/3

Curare 1-2 (Magia bianca difensiva)

Velocità 2 (Magia bianca difensiva)

Maledizione 3 (Magia gialla)

Difesa Totale 4 (Magia blu)

Finale 4 (Magia argento)



I Nemici Giurati

Un'ultima meccanica che andremo ad esporre in questo manuale è quella che riguarda i Nemici Giurati: ogni personaggio avrà la possibilità, sia in creazione che durante lo svolgersi delle missioni, di guadagnare un nemico che potrà considerare come acerrimo rivale. Ce ne saranno di diverso tipo, ed un singolo nemico potrà essere scelto come giurato da più persone, ma se ne potrà scegliere solo uno alla volta, e dovrà essere o dello stesso livello del personaggio o, anche meglio, di livello superiore.

Ma perché una persona dovrebbe voler scegliere qualcuno come Nemico Giurato? Oltre che per una maggiore immedesimazione con chi si andrà ad interpretare, anche per ottenere dei vantaggi qualora si riuscisse a sconfiggerlo definitivamente: prima di tutto, fornirà due LA del suo livello una volta battuto, ed inoltre si otterranno anche tutti i suoi Punti Caos immediatamente, qualora ne possedesse; infine, la propria arma iconica otterrà un avanzamento di un punto in tutte le QP, permettendogli di andare anche oltre gli eventuali limiti della propria arma (cambiandola, tuttavia, essi spariranno).

Le tipologie principali si possono dividere in:

- *Nemico d'arme*: il tuo nemico è un abile combattente, tuo pari se non addirittura superiore in certi casi, e potrà essere sconfitto solamente da te tramite test di Violenza; tuttavia, anche il personaggio potrà essere sconfitto dal nemico solo in questa maniera. Infine, una sola volta per ogni combattimento e sempre da parte di entrambe le parti, si potrà eseguire un test di Violenza in cui, una volta scelta la quantità di dadi ed inseriti quelli eventuali bonus, si controllerà come sempre il risultato, ma si moltiplicherà per il numero di dadi lanciati (esclusi quelli bonus).
- *Nemico magico*: il tuo nemico è un abile arcanista, tuo pari se non addirittura superiore in certi casi, e potrà essere sconfitto solamente da te tramite test di Magia; tuttavia, anche il personaggio potrà essere sconfitto dal nemico solo in questa maniera. Inoltre, la sfida magica sarà tale che intorno ai contendenti si creerà una barriera magica che impedirà a chiunque di poter interferire, e si potrà lanciare qualunque magia si conosca al massimo della sua potenza.
- *Nemico della Vendetta*: il tuo nemico è una persona che ti ha fatto un grave torto, dall'offesa al proprio onore all'aver ucciso qualcuno a te caro, ed hai giurato di vendicarti a qualunque costo. Quando ti trovi ad affrontare il tuo nemico giurato, quindi, devi fare un test su Interazione che ha come soglia il tuo Valore attuale sommato a quello attuale della persona di cui ti vuoi vendicare: se lo superi, ottieni n°Min 15 per colpirlo, se non lo superi ottieni n°Min 20, ma questo bonus, dal momento che sei troppo accecato dalla vendetta, lo ottiene pure il tuo avversario.

Questi sono i più noti e comuni, ma nulla vi vieta di inventare i vostri Nemici Giurati: se avete una qualsiasi idea, discutetene col vostro Master per stabilire bene i requisiti, i vantaggi e gli svantaggi che ne possono derivare.



Non finisce qui

Avevamo un sacco di idee durante la creazione e la messa a punto di questa ambientazione, diverse delle quali siamo riusciti a metterle in questo manuale, che altrimenti non stareste vedendo. Tuttavia, diverse di queste (tra cui avventure, prologhi di alcuni png importanti con le loro statistiche, retroscena dell'ambientazione...) abbiamo deciso di svilupparle meglio su un blog apposito, dato che rischiavamo di non finire più e di ritrovarci con un lavoro monco o fin troppo esaustivo per permettervi di giocare al meglio. Quindi non ponete limiti alla vostra fantasia, dal momento che infiniti multiversi coesistono tutti allo stesso momento, e giocate!



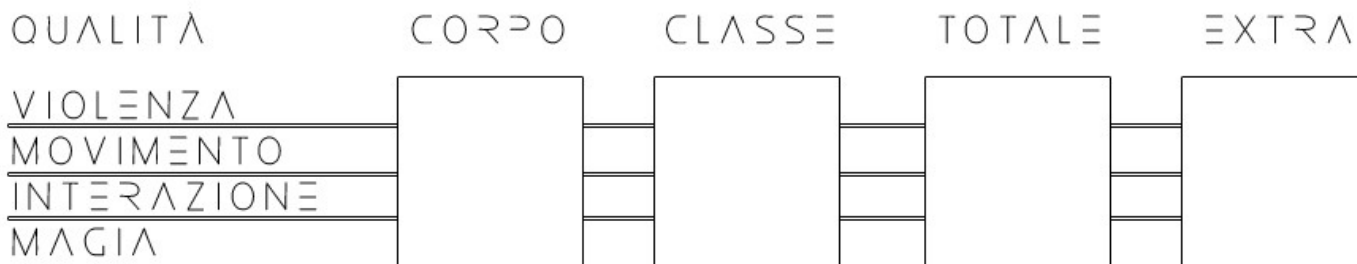
MAGE



MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM

SONO _____ DI LIVELLO _____

CLASSE _____ ARMA ICONICA _____



VALORE _____ PUNTI MAGIA _____

DADI AZIONE EROISMO

CAPACITÀ

	N° MIN
	N° MIN
	N° MIN
	N° MIN
	N° MIN

LIVELLO AVVERSARI

1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	10	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

EQUIPAGGIAMENTO

UN PO' DI SOLDI UN PICCOLO TESORO



DOSSIER PERSONALE



DOSSIER PERSONALE





MAGE



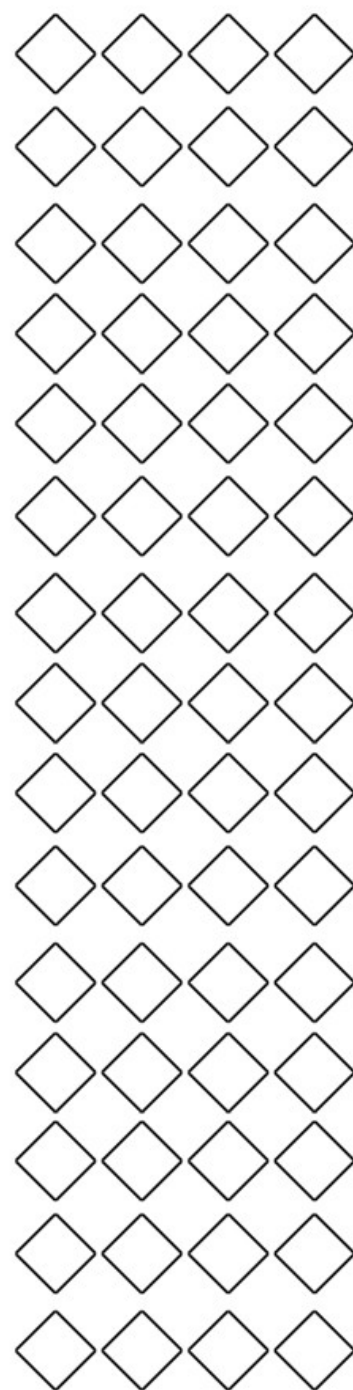
MULTIDIMENSIONAL AGENTS GRANTING EQUILIBRIUM

LISTA MAGIE

NOME

TIPO

POTENZA



PUNTI CAOS

RIMASTI

USATI



DOSSIER PERSONALE



DOSSIER PERSONALE





CREDITI ED ATTRIBUZIONI DELLE RISORSE GRAFICHE

Tutti i contenuti grafici contenuti in questo documento sono **senza copyright e di pubblico dominio**, modificabili e liberamente utilizzabili senza attribuzione, trovati sul sito Pixabay.com, mentre alcuni sono stati creati dall'autrice.

Se, inavvertitamente, sono stati violati i termini di utilizzo dei contenuti, o se è stato accidentalmente infranto qualche copyright, si prega di comunicarlo così da provvedere alla immediata rimozione. Tutti i contenuti multimediali sono stati elaborati con Photoshop CS3.

COPERTINA PDF

Abstract-1780275 di [tommyvideo](#)

Astronomy-1867616 di [Pexels](#)

Space-1728314 di [Yuri_B](#)

Spaceship-3141006 di [Parker_West](#)

Fulmini per gentile concessione di [Federica Fringuellini](#)

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMake

Logo di Anime&Sangue

Simboli MAGE (MAGE, Milites, Magisterium e Scientia) creati dall'autrice con la app Procreate

COPERTINA CON PIANETA E NAVE SPAZIALE

Astronomy-1867616 di [Pexels](#)

Universe-1784292 di [Comfreak](#)

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMaker

COPERTINA MINIMAL MAGE X ANIME&SANGUE

Sky-828648 di [Free-Photos](#)

Fulmini per gentile concessione di [Federica Fringuellini](#)

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMaker

Logo di Anime&Sangue

IMMAGINE CON POESIA

Sky-828648 di [Free-Photos](#)

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMaker



SFONDO PAGINE

Galaxy-3219390 di [Firas_Samir](#)

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMaker

Simboli MAGE (MAGE, Milites, Magisterium e Scientia) creati dall'autrice con la app Procreate

SCHEDA MAGE

Font MAGE creato dall'autrice con la app iFontMaker

Simboli MAGE (MAGE, Milites, Magisterium e Scientia) creati dall'autrice con la app Procreate