

ARGOTH™

Versione 1.0

INTRODUZIONE:

Argoth™ nasce nell'estate del 1999, quando per la prima volta mi trovai di fronte ad un gruppo serio di persone intenzionate a giocare a Advanced Dungeons&Dragons: mi ricordo ancora di quel primo mondo, con un po' di tristezza a dire il vero.

Poi sono venuti i tornei del Network, i Forgotten Realms, un gruppo sempre più ampio: con tre gruppi cui fare il Master era un po' difficile portare avanti un mondo completo e senza contraddizioni. Per cui per circa un anno abbandonai il progetto, ma si sa come vanno a finire queste cose.. Quando i PG, ma soprattutto i giocatori cominciano a rompersi dei vari Elminster, Drizzt si annoiano: cominciarono a fare gruppi tra loro, con risultati che vi lascio immaginare. Per fortuna il sottoscritto, avendo una mente vulcanica, sviluppò e portò avanti un nuovo universo.

Questo non è solo un mondo: è tutto quello che ci mancava.

Consiglio di leggere questa ambientazione nell'ordine in cui è stata scritta: se qualcosa non vi tornasse, o ci fosse qualche errore (o orrore ortografico) o semplicemente volete dire la vostra, basta che lo facciate alla nostra mail, gornova@libero.it, o visitando il nostro sito su

<http://digilander.iol.it/gornova>, lasciando i vostri commenti sul nostro Forum o sul nostro Guestbook.

Sperando che in Argoth possiate trovare quel che cercate,

[A. Martinelli](#)

LA VERA STORIA DI ARGOTH™ E DI LETOUS:

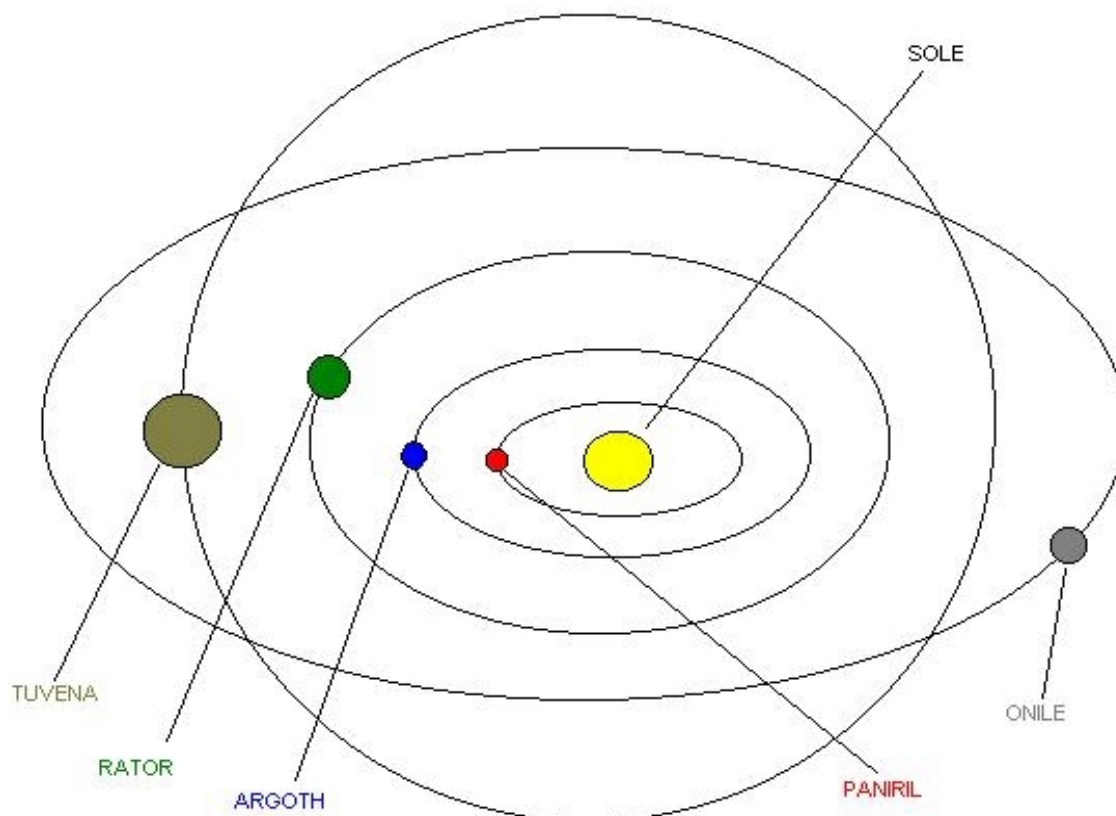
Leotus era, o meglio, è stato in un altro tempo un avventuriero temerario, un guerriero valoroso e poi un mago assetato di potere: tutto questo stava per portare alla rovina il pianeta di origine di Leotus, che ancora mortale, credeva di potere sfidare qualsiasi avversario, divinità comprese. Leotus capì troppo tardi che il potere è solamente un mezzo e non un fine: per questo loro, i veri padroni del multiuniverso, creature che noi potremmo definire gli abitanti del tempo, si accorsero di lui.

E gli diedero quello che voleva: il potere di creare universi, ma soprattutto lo fecero uno dei guerrieri prediletti. Ma Leotus questo non bastava: non voleva rimanere sotto il dominio di quegli esseri e per questo decise di sfidare il più potente di loro. Riuscì quasi a distruggerlo, quando gli altri campioni (che avevano poteri minori a Leotus, ma in grado di contrastarlo) soccorsero quell'essere, che se ne infischia delle diatribe del potere.

Leotus perse contro i suoi pari, e fuggì, ben sapendo di voltare le spalle alla sua casa e alla sua unica ragione di vita. Creò un universo, una piega in un piano materiale e accese con una sola parola la stella, creò pianeti e ad uno di questi diede il nome di Argoth™. **(questi fatti sono narrati nel prologo del libro I, terre inesplorate, della nostra cronaca su Argoth, Valori, nel [nostro sito](#))**

CAPITOLO UNO: L'UNIVERSO E ARGOTH

Argoth e il resto di pianeti che compongono questo sistema sono separati dal resto del multiuniverso grazie alla magia della divinità predominante, Leotus, che ha difeso Argoth sin dai tempi ancestrali: le costellazioni sono presenti, ma non sono lontane stelle (come nel caso della terra), ma vere e proprie magie (una luce perenne potenziata), che illuminano la notte. Forse non sono state create proprio a caso, come dicono i servitori del dio del male, Yehudi, ma sono un lontano ricordo di Leotus. Questo è lo schema di massima del sistema in cui orbita Argoth, con le orbite dei vari pianeti:



E qui invece sono presenti alcune righe che descrivono i vari corpi celesti, tenendo ben a mente che il centro dell'ambientazione è Argoth, e la sua popolazione.

Sole: stella simile al sole della terra, è però di 1 un miliardo di anni più vecchia (ai fini del gioco non cambia nulla, a agli occhi di un terrestre la luce della stella sembrerebbe leggermente più rossastra).

Paniril: ruota intorno al sole ogni 4 anni, con due lune Istorian e Jalin ha un diametro di 3200 km. A causa della estrema vicinanza con il sole, questo pianeta è un vero e proprio inferno: lascia dietro di se, durante la propria rivoluzione attorno al sole, una scia di materiale rossastra: è per questo che secondo la tradizione dei popoli che abitano questo sistema, Paniril è simbolo di dannazione e dolore. La faccia del pianeta che rimane più a lungo

lontana dal sole viene chiamata Antorian, mentre l'altra è chiamata Sojlan, rispettivamente "inferno caldo" e "inferno freddo"

"I due Inferni, così viene chiamato su Argoh questo pianeta: le anime di coloro che sono nemici della chiesa e di Leotus vengono mandati qui, divise in base alle loro colpe. I nemici della chiesa vanno, secondo la tradizione, sulla faccia del pianeta verso il sole, l'inferno caldo, o Jahula. Mentre i nemici di Leotus vanno sulla faccia del pianeta opposta al sole, l'inferno freddo, o Kahula"

Argoth: diametro di circa 6500 km, rivoluzione in un anno terrestre, ruota su se stesso in 24 ore circa, ha una sola luna, chiamata "specchio del sole" o Alujin.
Il tipo di clima è terrestre ed è favorevole a tutte le forme di vita.

"Argoth, il cui nome ancestrale significa sede dei viventi, è il pianeta dove Leotus ha creato la vita: il clima è di tipo terrestre, e la temperatura varia dalle fredde distese dei poli ai caldi mari dell'equatore e dei tropici."

Rator: rivoluzione in 5 anni, diametro 5400 km, con due anelli chiamati "ferri di Leotus" e 3 lune (che risultano invisibili dai pianeti del sistema)
Il tipo di clima è tropicale su tutto il pianeta: l'92% della superficie è coperto d'acqua e la maggior parte di forme di vita sono marine o cmq anfobie. (tritoni ecc.. ecc...)

"Rator, il pianeta d'acqua, è un luogo solitario e disabitato. Le terre emerse sono pochissime, e le acque coprono tutti coloro che si sono macchiati di un peccato molto grave: non scegliere se schierarsi con Leotus, o contro Leouts. La tradizione di Argoh vuole che i campioni di Leouts passino qui del tempo, per capire dove è il giusto."

Asteroidi: sono un insieme di rocce non più grandi di 400 km, che gravitano nello spazio tra Rator e Tuvana. A volte alcuni di essi, inspiegabilmente, vengono attratti verso il sole e creano delle spettacolari comete.

"Le Lance di Leouts sono un grande gruppo di rocce, di varie dimensioni, che gravitano nello spazio tra Rator e Tuvana: solamente una decina sono visibili da Argoth, e sono anche le più grandi lance. Esse vengono chiamate le armi di Leouts, perché quando i pianeti si avvicinano ad esse, lasciano grandi scie di luce nel cielo."

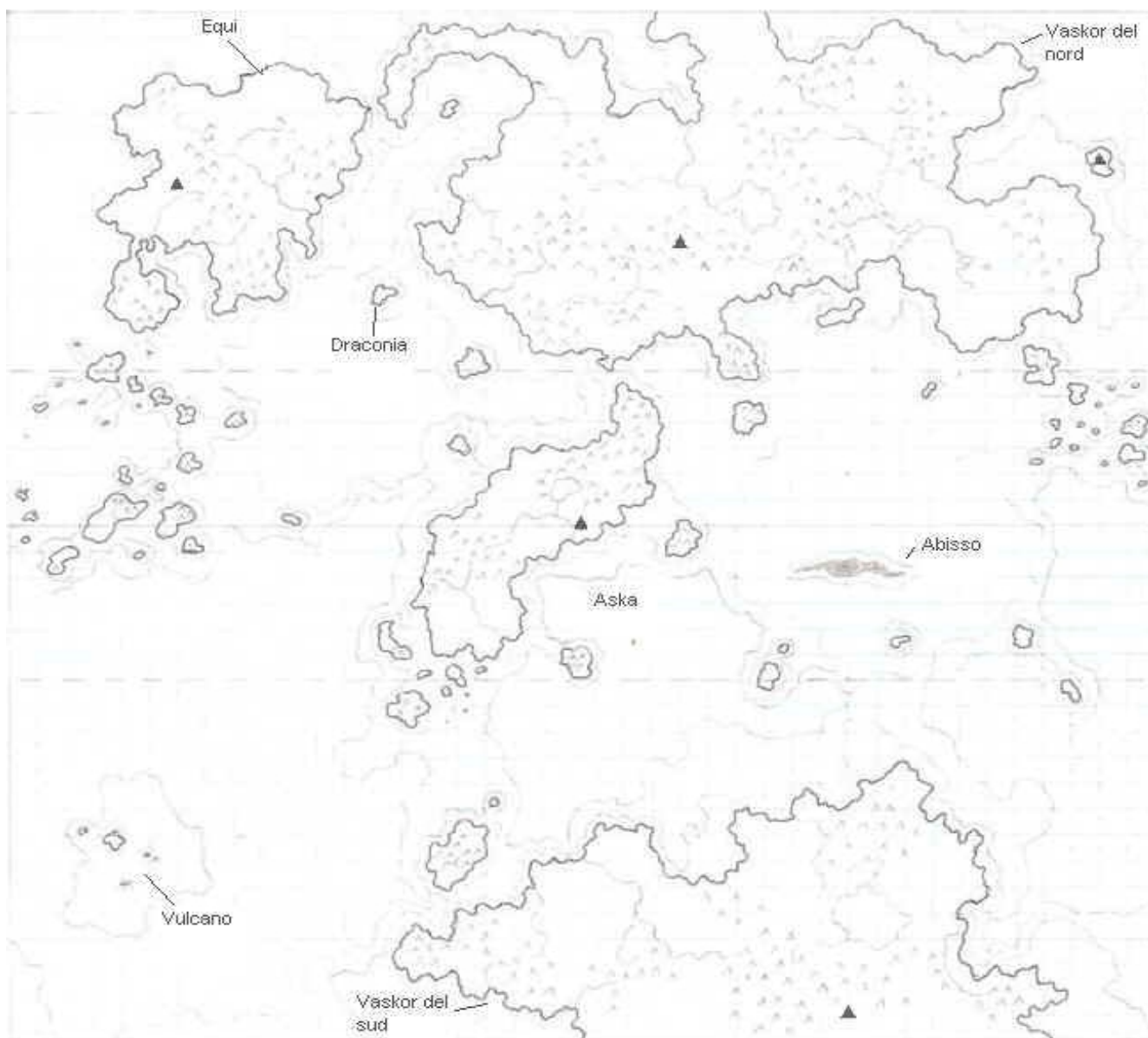
Tuvana: rivoluzione in 50 anni, è il più grande pianeta del sistema, con un diametro di circa 30000 km, ha 15 lune ed è formato di roccia e ghiaccio
Il clima, in certe zone di questo enorme pianeta, non è cmq proibitivo, anzi: alcune forme intelligenti di vita ci abitano. (civiltà tecnologicamente avanzata al livello del 1900 sulla terra, con la consueta magia e senza elettricità..)

"Tuvana, secondo la tradizione, è il pianeta sul quale vive una razza evoluta, che però a perso la propria fede in Leouts: coloro che confidano troppo nella magia o nella tecnologia, e non nella fede, vengono esiliati qui"

Onile: è il paradiso nella tradizione di Argoth : qui le anime dei morti trovano la pace, in un mondo che, anche se inospitale, può soddisfare tutti i desideri nascosti di una persona.

“Onile, il paradiso della tradizione di Argoth, è il luogo dove le anime degne di Leotus hanno il loro riposo: qui ogni persona può realizzare il suo desiderio, se ha creduto in Leouts”

Ecco quindi la la mappa di Argoth:



E una breve descrizioni dei vari continenti:

VASKOR DEL NORD: un tempo, prima della battaglia contro Colui che non è stato Creato, era la parte settentrionale del continente di Vaskor: durante la battaglia, Leotus scagliò l'avversario contro questo ancestrale continente e, utilizzando il continente stesso come argilla, plasmò una luna, che mise in orbita geostazionaria (che vuol dire che mantiene la stessa posizione rispetto al pianeta: questo significa che una parte di Argoth non vede neppure la luna) sopra l'abisso, la prigione del

suo nemico. Per questo la navigazione a sud del Vaskor del nord è impossibile: le perenni tempeste e gli uragani, causati dalla luna (e dalla sua differenza di temperatura!) rendono impossibile il viaggio con ogni mezzo normale.

Il continente è caratterizzato al centro da uno degli obelischi, che crea una delle regioni più fertili del pianeta: questa regione è abitata da esponenti di ogni razza, che ne fanno la loro casa e la difendono ad ogni costo, anche con la vita. In una isola, a est del Vaskor del Nord, vi è un altro obelisco: per questo motivo la razza elfica ha eretto le sue più imponenti città nella penisola che da loro viene chiamata *Hani-Lask* che vuol dire “*terra della magia*”. A ovest del regno elfico, si estende l'imponente impero umano, con capitale a *Imperia*. Oltre, a ovest, vi sono i regni ribelli dell'*Impero (la baronia del falco nero)* e *Steinstorm*, la patria degli orchi. Queste non sono però le uniche razze che abitano il continente: infatti uno splendido impero cristallino si estende nel caldo golfo tra *Hi-Share*(città costiera che fa parte del regno degli elfi, *Quali-sha*) e *Balonar(Impero)*, abitato dagli elfi marini, che confina con l'impero sottomarino dei crudeli *Sahuagin*. A nord, oltre *Selenica* (città di confine tra impero e regno degli elfi, si estende una sterminata pianura, dominata dagli umani, dai nani e, oltre il circolo polare, dai giganti e dai draghi) . **(Vaskor del nord è la parte attualmente maggior sviluppata di Argoth, a livello di ambientazione)**

VASKOR DEL SUD: il continente di Vaskor del sud condivide la stessa sorte di quello del Vaskor del nord: essendo stato separato dal resto di Argoth, le popolazioni hanno creato regni che sono in perenne lotta tra di loro. Emblematica è la questione dell'emirato di Sadir, che ha visto nella sua ultracentenaria storia ben milleduecentotré emiri.

EQUI: questa è la terra di coloro che sono assetati di potere come Leotus: alcuni saggi sussurrano che il dio vi abbia imprigionato per sempre tutti coloro che potessero essere un problema per la pace. Per questo Equi è, molto di più del resto del pianeta, segnata da innumerevoli guerre, che fanno la felicità di despoti e mercenari. In questo continente, che si trova a ovest del Vaskor del nord, l'obelisco non è conosciuto, tranne da coloro che sono abbastanza potenti da usare la magia come arma per distruggere intere città.

ASKIA: Askia era la patria dei saggi e della magia, prima della creazione dell'abisso. Ora non è altro che un cumulo di rovine, nella quali si aggirano incubi creati dalla magia.

VOLCANO: questo gruppo di isole, a ovest di Vaskor del sud, è la terra dei vulcani e della natura. Qui nessuno nasce e muore, se non per mano dei maremoti e della lava incandescente. Qui nessuno è arrivato di sua spontanea volontà, ma è stato portato per volontà di Leotus o delle maree.

ABISSO: questo luogo inaccessibile anche alla magia, ad oltre diecimila metri di profondità, custodisce la prigione di Colui che non è stato Creato, il nemico di Leotus: la prigione rimane tale grazie ad una serie di isole, che contengono la magia divina che, assieme alla luna che rimane in un'orbita geostazionaria sull'abisso (in pratica la luna è sempre nella stessa posizione rispetto al pianeta, e questo comporta che l'ombra della luna cade sempre sulla stessa zona, l'abisso stesso), rendono questa prigione inespugnabile.

CAPITOLO UNO: LA STORIA DI ARGOTH™

“ Quando Leotus, la divinità creatrice, si scontrò per l'ennesima volta con le forze del male, molto prima del nostro tempo, dalle acque emersero i continenti del Vaskor del nord e sud, Equi e tutte le isole del mare senza fine: qui Leotus il giusto creò la vita, innalzando gli Obelischi, i guardiani della sua creazione, coloro che hanno vigilato sino ad ora sul nostro mondo. Ma la divinità

malvagia rovinò la terra corrompendola con le creature del male: Leotus incitò i suoi fedeli servitori, cercando di fermare l'avanzata del male.

Quando, millenni dopo la vittoria fu sicura, giunse su Argoth™ l'invasore, Colui che non è stato creato: Leotus fermò il suo potere, intrappolandolo sotto i mari, dove giace tuttora.

Qual è l'insegnamento di quello che ti ho detto? Forse Leotus il creatore non ti ha illuminato abbastanza, mio caro studente: Leotus ci insegna ad essere giusti e buoni, ma comunque implacabili con tutti coloro che ci minacciano. “ (dal libro delle rivelazioni, approvato dal pontefice di Imperia)

Cronologia:

0	Leotus crea gli obelischi, simbolo del suo potere
1320	Guerra con le forze del male su tutto Argoth™, dura sino al 11030
11030	Arrivo su Argoth™ di Colui che non è stato Creato
16790	Leotus il Creatore sconfigge Colui che non è stato Creato, intrappolandolo sotto i mari (creazione della unica luna), e dell'Abisso
17650	Oggi

La storia di Argoth™ è segnata in modo indelebile dagli avvenimenti riportati nella tabella qui sopra: lo scontro con Colui che non è stato Creato ha indebolito di molto Leotus, il quale ha lasciato da sole tutte le creature di Argoth™ sino ad oggi: l'unica sua presenza tangibile sul pianeta sono i giganteschi obelischi e, ovviamente, il clero, a cui Leotus ha comunque concesso gli incantesimi delle sue sfere (basilare, guarigione, creazione, negromanzia, protezione). Questa situazione ha permesso a Yehudi, divinità distruttrice, di riprendere man mano potere sul pianeta: per questo gli eroi sono solitamente chiamati alle armi contro le forze del male, come hanno già fatto da Axo Lenart e compagni.

CAPITOLO DUE: IL CULTO DI LEOTUS SU ARGOTH™

Vista la predominanza del culto di Leotus su Argoth™, gli unici sacerdoti sono quelli del culto unico. Tali sacerdoti, anche se in modi differenti e con costumi che variano da nazione a nazione, sono presenti in ogni cultura sul pianeta, ma non solo: se un sacerdote dell'unico culto giunge presso un gruppo di selvaggi, sarà lo stesso riconosciuto per il suo status e per la sua condotta. Infatti, ogni sacerdote di Leotus è rispettoso di tutti ed ha una condotta sempre legale e caritatevole, ma nel contempo decisa nel affermare i principi del culto di Leotus, cioè essere implacabili con le forze del male, che vogliono distruggere Leotus e la sua giustizia.

Il culto è organizzato in una casta sacerdotale, che vede nel pontefice, che ha sede ad Imperia, la sua massima autorità in tutto il pianeta: ogni continente, nazione, regione o città ha sempre almeno un tempio dedicato a Leotus, con tanto di celebrazioni settimanali in suo onore, con offerte ai sacerdoti (uomini senza macchia, con all. Legale buono) e all'unico dio.

Per entrare nella ristretta gerarchia ecclesiastica è necessario superare una prova, in cui si dimostra d'essere uomini dediti a Leotus e in cui si giura eterna fedeltà al dio e alla chiesa: questa prova consiste nel compiere una missione affidata dal vescovo della regione, che se superata permette di entrare a tutti gli effetti nel culto di Leotus.

Leotus, il giusto, ricompensa i suoi sacerdoti donando il suo potere, permettendo ad essi di lanciare incantesimi molto potenti (sfere: basilare, guarigione, creazione, negromanzia, protezione), che aumentano di potenza con l'aumentare della devozione all'unico dio.

L'accesso al culto è aperto ad ogni razza, anche se ogni razza vede come unico intermediario tra il dio e la terra, il pontefice, un uomo santo che ha dimostrato di essere l'unico rispettoso della volontà di Leotus.

CAPITOLO TRE: GLI OBELISCHI

Gli obelischi sono delle gocce dell'essenza di Leotus cadute su Argoth™ durante il periodo della creazione. Finché Leotus esisterà esisteranno anche gli obelischi. Le forze del male sono invece convinte del contrario: stanno cercando il metodo per distruggere gli obelischi, credendo che di rimbalzo morirebbe anche Leotus.

Il funzionamento degli obelischi è sconosciuto alle razze che abitano Argoth™: alcuni maghi (poveri pazzi) cercano in ogni modo di scoprirne il funzionamento, per potere avere un potere ancora maggiore.

Gli obelischi in realtà sono le armi e gli occhi di Leotus per controllare il pianeta: essi sono la fonte della magia e sono potenti catalizzatori del pianeta, in quanto sono il sigillo che pone Argoth™ e il resto del sistema chiuso agli altri piani di esistenza (quindi su Argoth™ non esistono creature extraplanari e non si possono evocare, ad esempio, gli elementari del fuoco). Sono della armi, che nel giro di ventiquattro ore si possono trasformare in giganteschi esseri umanoidi, refrattari alla magia, che sono la fine per ogni forma di vita e non solo (vedi statistiche).

Gli obelischi quindi potenziano del 100% ogni statistica di ogni magia lanciata nel raggio di 100 km dalla loro posizione; rendono normali le caratteristiche (come da manuale) di un incantesimo lanciato tra i 100 km e i 200 km dalla loro posizione; dimezzano le caratteristiche di un incantesimo lanciato tra i 200 km e i 400 km; rendono completamente nullo ogni effetto lanciato oltre i 400 km. A i fini del gioco, gli obelischi sono delle vere e proprie "antenne" di origine divina, create da Leotus: quando si trasformano nelle armi, smettono di irradiare la magia (che in questa ambientazione è dunque una radiazione). Chiaramente non si chiede al DM o ai giocatori di calcolare al millimetro la loro posizione rispetto agli obelischi, ma di tenere a mente queste informazioni, dovunque essi si trovino su Argoth.

CAPITOLO QUATTRO: LE RAZZE DI ARGOTH™

Le razze che abitano Argoth™ sono numerose, grazie alla divina potenza di Leotus: gli umani, gli elfi, i nani, gli orchi sono solamente alcune delle principali razze. I poteri sui vari continenti cambiano di generazione in generazione, dato che ogni raggruppamento di creature intelligenti (6 o più) su Argoth™ cerca con ogni mezzo di espandersi a svantaggio dei vicini.

Questo è il motivo per cui gli avventurieri non sono affatto rari, anzi, sono sempre benvenuti su tutto il pianeta: sono il più delle volte arruolati negli eserciti ufficiali e sono lautamente ricompensati per il loro lavoro.

Umani: gli umani sono la razza eletta su Argoth™, coloro che possono tutto e che fanno tutto, se lo desiderano. Nessuno sa perché gli umani abbiano questo privilegio rispetto alle altre razze, ma sta di fatto che i più grandi maghi della storia di Argoth™, i più grandi guerrieri, i più grandi sacerdoti, erano umani, e il loro nome rimane scolpito nella memoria delle nazioni per generazioni intere.

Gli umani non hanno un allineamento prestabilito, anzi: possono scegliere qualsiasi via, compresa quella del male, ma devono saper accettare le conseguenze di questa scelta. Di solito chi si vota al male, in pubblico, tra gli umani, o viene linciato o viene giustiziato (grazie anche all'influenza che ha la chiesa di Leotus nella vita di ogni giorno); vi è infatti uno spirito innato tra gli umani, che è quello di organizzarsi in gruppi, in vari modi (dalla monarchia alla democrazia), e di difendere la

propria organizzazione, indipendentemente dallo status sociale.

Gli umani sono presenti in tutta Argoth™, grazie alla loro grande spirito di movimento, e di conoscenza.

Elfi: queste creature sono le più longeve di Argoth™, e la loro vita si interrompe solamente quando sono loro a deciderlo, o quando sentono che il tempo è giunto per andarsene da questo mondo, e raggiungere Onile, il paradiso.

Gli elfi amano la natura, la magia (sono l'unica razza che compete con gli umani in quanto a potere), e le arti in generale: le loro città sono dei regni da sogno, di cristallo purissimo e immerse in un verde secolare. Gli elfi di solito preferiscono avere poco a che fare con le altre razze, vista la loro visione a lungo termine della vita: difficilmente infatti viaggiano, e ancora più difficilmente stringono amicizia con membri non della loro razza.

Esistono però delle eccezioni, e costoro sono chiamati Elfi Oscuri, perché hanno deciso di vivere in mezzo alle altre razze, meritandosi, quindi questo appellativo. **(si nota che gli elfi Oscuri non hanno la pelle nera, anzi: sono perfettamente uguali agli altri elfi, tranne per il fatto che vogliono mischiarsi con gli umani)**

La natura degli elfi li porta a essere nella maggior parte dei casi Caotici, ma sempre votati al bene superiore, cioè Leotus.

Gli Elfi amano, al contrario degli umani, rimanere in un posto solo, per godere appieno di tutte le bellezze: sono pronti però a muoversi, e a difendersi con le armi e con ferocia, se attaccati.

Nani: i nani sono la razza eletta per la via di Leotus, il sacerdozio: i più grandi nani sacerdoti della storia sono nani e si dice che tali persone abbiano la capacità di parlare con Leotus in persona, nonostante se ne sia andato da Argoth™.

I nani però sono anche una razza cocciuta, che ama la comodità e che cerca sempre nuove vie per raggiungere la perfezione. I più grandi progressi tecnologici della storia si devono proprio ai nani, che, credendo che la magia sia solamente una cosa per pochi, cercano di costruire macchine che aiutino tutti nella vita.

La tipica organizzazione nanica è quella a clan, dove una famiglia, solitamente portante il nome di un eroe, vive assieme e elegge il proprio rappresentante nel consiglio del gran sacerdote di Leotus: qui i migliori nani si riuniscono per decidere le strategie di difesa di tutti i clan, per intrattenere rapporti con le altre razze (i nani hanno sempre avuto una amicizia con gli umani, che apprezzano le loro invenzioni, al contrario degli elfi, che le credono lontane dallo spirito di Leotus), e per parlare delle nuove invenzioni, che pare vengano, attraverso una cerimonia speciale, approvate dallo stesso dio.

I nani amano viaggiare, incontrare nuove persone, e studiare la storia di ogni regno: non è raro trovare un nano che canta le gesta di eroi, in qualsiasi parte di Argoth™.

Orchi: queste creature umanoidi, dalla pelle verdastra, hanno da sempre rivaleggiato con gli umani, nel Vaskor del nord, per il controllo sul continente. Essi infatti hanno organizzato il più grande impero della storia di Argoth™, anche a discapito delle altre razze. Gli orchi del Vaskor del nord sono creature estremamente intelligenti e attente, che tramite una rigida organizzazione in classi della propria società sono riusciti a estendere il proprio dominio.

Gli Orchi odiano gli elfi e i nani, e riescono a malapena a sopportare gli umani, che secondo la visione orchesca sono solamente degli infidi mercanti, pronti a pugnalare alle spalle alla prima occasione: questa visione non è sempre stata così, ma deriva dal fatto che durante le lotte tra le forze del bene e quelle del male su Argoth™, Leotus volle dare il suo potere agli umani, agli elfi e ai nani, mentre Yehudi è riuscito a corrompere molti orchi.

Gli orchi hanno poi purgato la loro organizzazione dai seguaci di Yehudi, ma nonostante i loro sforzi, il sangue non fù mai cancellato dalla memoria delle altre razze.

Per questo è raro vedere un orco al di fuori del proprio territorio, visto che cerca con ogni mezzo di stare lontano dai guai e dalle altre razze: questo ha permesso agli orchi di prosperare e di cercare comunque di far capire alle altre razze di essere buoni, finora senza successo.

CAPITOLO CINQUE: LE CLASSI

Ogni razza, come appena detto, ha una classe preferita, ma ciò non deve influire minimamente sulla scelta del giocatore: se vuole fare un nano mago, lo può fare, ma dovrà sempre accettare la disapprovazione del suo clan, e lo stupore dei nemici.

Qui di seguito sono elencate le classi possibili:

Guerriero: sempre pronto con le sue armi, in cui non ha rivali, a sconfiggere ogni nemico con la forza e l'astuzia.

Berserker: la forza, la ferocia, sono le due colonne portanti di questa classe, rara, ma non per questo poco pericolosa.

Chierico: santi adoratori degli dei, sanno usare al meglio le proprie armi permesse e la propria fede.

Ranger: guerrieri solitari, conoscitori di terre inesplorati, imbattibili nel combattimento con due armi.

Druido: protettori della natura, sono pochi, ma ben organizzati: la loro forza risiede nella natura.

Paladino: uomini (e solo loro), a cui è concesso da Leotus parte del suo potere, che unito alla fede, da loro una forza straordinaria.

Maghi/Maghi specialisti: la magia è loro forza, gli obelischi la loro dimora preferita: qui la loro magia diventa immensamente più potente.

Ladro: personaggi al limite della legge, sono veloci, astuti e inafferrabili: non esiste prova che vi sia una gilda organizzata, ma le voci si fanno sempre più insistenti.

Bardo: cantano geste di eroi, altrimenti dimenticati, e imparano tutto quello che c'è sulla loro strada: il loro motto è adattarsi!

CAPITOLO SEI: LA MAGIA

I maggiori maghi del pianeta abitano nelle vicinanze (circa 100 km) degli obelischi, che per qualche sconosciuta proprietà aumentano la potenza degli incantesimi (tutte le caratteristiche di un incantesimo vengono aumentate del 100%) e che rendono il clima simile ad una perenne primavera. Esiste solamente una gilda di maghi pubblica, ed è quella che ha sede ad Imperia, nel Vaskor del nord: è comandata da un Alto Mago, nominato dall'Imperatore e dal Pontefice della città. La magia è vista in modi differenti su tutta Argoth, riportati qui di seguito:

Vaskor del nord: l'impero è la sede dell'unica confraternita di maghi pubblica del pianeta, e quindi in tutto il suo territorio i maghi sono ben visti, dato che fanno anche parte dell'esercito.

Vista la presenza di due obelischi, i maghi umani si riuniscono nell'obelisco centrale, mentre i maghi elfici in quello a est.

Il numero di maghi nei territori civilizzati non è molto alto (la gilda di maghi di Imperia conta solo quaranta membri), mentre nei territori inesplorati è ancora minore. Si può dire che incontrare un mago sia un evento degno di nota.

Le altre razze difficilmente studiano la magia, ma in rari casi ciò avviene: i gruppi isolati rispetto alle grandi organizzazioni del continente (Impero umano, regno elfico, regno orchesco, regno nanico, ecc..) vedono la magia come qualcosa che ha creato si Leotus ma l'ha creato perché sia usato con giudizio. Non è raro che questi gruppi "rendano inoffensivi", i maghi troppo espansivi.

Vaskor del sud: in questo continente la magia è vista di buon occhio, e il numero di maghi rispetto alla popolazione è molto elevato. E' normale incontrare gruppi di anche dieci elementi di maghi di basso rango, che collaborano tra di loro. Questa situazione ha portato ad una integrazione della magia nella vita di ogni giorno, e un villaggio ha almeno un mago (pagato per il suo lavoro), che aiuta la popolazione con i suoi incantesimi.

Equi: essendo questa la terra degli esiliati, la magia è oggetto di studio solamente da pochi individui, che però vi dedicano l'anima. Qui i maghi sono pochi, ma molto potenti, e di solito o complottano per la conquista di qualche regno, o sono al servizio di qualche re mercenario.

Askia: prima della creazione dell'Abisso questa terra era il centro della magia di tutta Argoth. Quanto colui che non è stato creato è giunto su Argoth, Leotus ha scatenato la forza di tutta la sua magia in queste terre, devastandole, creando la luna e l'Abisso. Ora le fantastiche città volanti, le forze magiche che scorrevano a fiumi, sono solamente un ricordo: in questa terra, abitata da pochi esseri viventi, la magia è un incubo. La magia qui ha distrutto tutto, creando incubi che cacciano, distruggono, fanno morire lentamente questa terra. Incubi al servizio di Yehudi, il dio del male, nemico di Leotus.

Volcano: in questo piccolo gruppo di isole, essere maghi di un certo livello significa essere liberi dalla fatica di ogni giorno. Camminare nel fuoco, sconfiggere mostri evocati dalla forza del male, sono cose all'ordine del giorno per le popolazioni di queste terre: chi è mago è visto come un potenziale pericolo, per quello che può fare con la sua magia.

Abisso: l'oscurità di questo luogo, prigione di Colui che non è stato Creato, tiene lontana la magia irradiata dagli obelischi. Qui la magia non funziona, in nessun caso.

CAPITOLO SETTE: RINGRAZIAMENTI

Ringrazio prima di tutto il gruppo che ha testato questa ambientazione nell'estate 2000, e che lo farà di nuovo l'estate 2001: essi sono la fonte che rende Argoth vivo, con i loro pg, a cui presto dedicherò uno spazio appropriato.

Ringrazio anche Tonezzer Efrem (!) che ha contribuito con idee al lavoro su questa ambientazione, ma non si darà mai da fare, perché, a suo dire, non ha voglia.

Ringrazio anche Luca Bobbiesi, che con i suoi disegni sta lentamente dando un volto a Argoth, ai pg, ai luoghi più importanti: GRAZIE!

Ringrazio anche me stesso, che si sbatte a scrivere, gestire il [sito](#), ecc... le critiche sono ben accette, come sempre, come le nuove idee.

(colgo questo momento per dire una cosa: lo sapete che il primo gruppo di pg che hanno partecipato alla campagna su Argoth ha odiato Leotus sin dal primo momento? Chissà.. forse le loro scelte cambieranno la storia del pianeta: io come DM idee ne ho.. il resto tocca farlo a loro..)

Grazie anche a te che hai letto fino in fondo: abbi pazienza degli errori ortografici, e dimmi cosa ne pensi. Questo manuale è in continuo aggiornamento.

[Alberto](#)