

# *ARGOTH*

di Gornova 1999 - 2004  
Versione 1.1

*“La verità é l’unica fonte di salvezza”*

# INDICE

<b>INDICE</b>	<b>2</b>
<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
Cambiamenti	4
Cosa é questo file?	4
Ringraziamenti	4
Diritti	5
Sito Web di riferimento	5
<b>CAPITOLO ZERO: LA VERA STORIA DI ARGOTH E DI LEOTUS</b>	<b>6</b>
La verità del Culto di Leotus	6
La verità del culto di Yehudi	7
La verità di chi ha aperto gli occhi	7
<b>CAPITOLO 1: L'UNIVERSO E ARGOTH</b>	<b>9</b>
Sole	9
Paniril	9
Argoth	9
Rator	10
Asteroidi	10
Tuvena	10
Onile	10
Il resto dell'universo (o del multiverso),	10
<b>CAPITOLO 2: LA STORIA DI ARGOTH</b>	<b>12</b>
Cronologia	12
<b>CAPITOLO 3: GEOGRAFIA DI UN MONDO</b>	<b>16</b>
Vaskor del Nord	16
Vaskor del Sud	16
Equi	16
Askia	17
Volcano	17
Abisso	17
<b>CAPITOLO 4: Le religioni di Argoth</b>	<b>18</b>
Il culto di Leoutus	18
Il culto di Yehudi	18
<b>CAPITOLO 5: GLI OBELISCHI</b>	<b>20</b>

<b>CAPITOLO 6: LE RAZZE</b>	<b>21</b>
<i>Umani</i>	21
<i>Elfi</i>	21
<i>Nani</i>	22
<i>Orchi</i>	22
<i>I morti</i>	23
<i>Altre Creature</i>	23
<b>CAPITOLO 7: LE PROFESSIONI</b>	<b>24</b>
<b>CAPITOLO 8: LA MAGIA</b>	<b>25</b>
<i>Vaskor del nord</i>	25
<i>Equi</i>	25
<i>Askia</i>	25
<i>Volcano</i>	26
<i>Abisso</i>	26
<b>CAPITOLO 9: LA VITA OLTRE LA MORTE</b>	<b>27</b>
<i>La servitù</i>	27
<i>Il mondo speculare</i>	27
<i>Onile</i>	28
<b>APPENDICI</b>	<b>29</b>
APPENDICE A: <i>Gus Argoth</i>	29
<i>Cosa é Gus?</i>	29
<i>E adesso?</i>	29
<i>Le razze</i>	29
<i>Professioni &amp; Tratti del personaggio</i>	31
<i>Armi, Armature ed Equipaggiamento</i>	35
<i>Magia</i>	36

## **Introduzione**

*“La verità é l'unica fonte di salvezza”*

Argoth é una ambientazione fantasy “classico”, che nasce nel lontano 1999, ad opera del sottoscritto, con alcune aggiunte di Efrem (poche), dei disegni di Luca (molti!) e dell'opera instancabile dei miei giocatori (i due Luca, Alessio, Massimo, Andrea, Tommaso, Matteo, Efrem, Massaro!), che hanno vissuto una campagna durata 3 anni e ambientata su questo mondo.

Nonostante Argoth sia di stampo fantasy, quindi con umani, elfi, nani e orchi, il modo in cui la magia esiste (diffusa come fosse un'onda elettromagnetica dai misteriosi obelischi), e la gestione del credo nelle forze superiori, divise in due fazioni fortemente in lotta tra di loro, credo possa dare a qualsiasi Narratore tutti gli spunti necessari per ambientare le sue storie.

Argoth è pesantemente incentrata tra lo scontro ideologico tra i seguaci di Leotus e quelli di Yehudi, due esseri che si proclamano entrambi creatori e padroni di tutte le terre di Argoth, ma in realtà, anche se tremendamente diversi, portano avanti una battaglia sanguinosa, nei modi più simili: ma esiste un terzo gruppo, un gruppo di persone formato dagli stessi giocatori, che cerca una terza via, la verità, la verità oltre la menzogna.

Ma é questa la strada più difficile..

La maggior parte dell'ambientazione é nel Vaskor del Nord, luogo dove ho narrato le prime avventure su Argoth: spero che troverete qualche spunto buono in questo lavoro e saprete contattarmi via email, per fornirmi utili suggerimenti e critiche costruttive!

Gornova

## **Cambiamenti**

Argoth é arrivato alla versione 1.1 !

Regole per Gus !

## **Cosa é questo file?**

Questo file é un'ambientazione per un gioco di ruolo fantasy, chiamata Argoth: questa ambientazione é stata scritta per essere indipendente da ogni sistema di gioco che intenderai scegliere, ma in appendice vi sono riferimenti a gdr esistenti, per integrare Argoth nel sistema che ritieni più opportuno! Per saperne di più sui giochi di ruolo, vai sul [“Il nucleo”](#) e avrai tutte le risposte!

## **Ringraziamenti**

Ringrazio prima di tutto il gruppo che ha testato questa ambientazione nell'estate 2000, e che lo ha fatto di nuovo nell'estate 2001 ed in parte nell'estate del 2002: essi sono la fonte che rende Argoth vivo, con i loro personaggi a cui é dedicata una parte importante anche

di questo manuale.

Ringrazio anche 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, che con i suoi disegni ha un volto a Argoth, ai personaggi, 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.

## **Diritti**

I diritti su ogni materiale che cito sono dei rispettivi proprietari. Se volete stampare Argoth, modificarlo o pubblicarlo da qualche parte, fatemelo sapere con una email!

Argoth é intesa come un'opera di pura fantasia, e riferimenti a fatti, persone, luoghi realmente esistenti non sono altro che casuali.

Tutti i disegni sono opera originale di Luca Bobbiesi.

Per le mappe ringrazio Provolik.

## **Sito Web di riferimento**

Il mio sito, Gornova On-Line: <http://digilander.libero.it/gornova>

Il sito di TheKeeper, creatore di Gus: <http://run.to/icb>

Il sito del Nucleo, Comunità di riferimento per i gdr: <http://www.ilnucleo.org>

Il link al forum del Nucleo: <http://www.freeforumzone.it/viewrecenti.aspx?f=3552&ev=1>

## CAPITOLO ZERO: LA VERA STORIA DI ARGOTH E DI LEOTUS

*“La verità, se esiste è ben nascosta dentro di noi: dobbiamo cercarne la sorgente lì dove batte il nostro cuore”*

*Filosofo di Imperia*

La verità su come è stato creato Argoth, e la nascita di Leouts, l'essere supremo del pianeta, sono avvolte nel mistero: sono un segreto gelosamente custodito da Leouts, e sbandierato ai quattro venti dai suoi nemici.

Leouts, colui che ha creato Argoth, è venerato come il creatore, il salvatore, l'inflessibile nemico della malvagità, della corruzione, del male. Ma è anche visto come l'usurpatore, colui che ha distrutto gli esseri supremi del pianeta, ed usando i suoi poteri ha conquistato il potere, distruggendo e portando avanti una crociata assassina contro i suoi nemici.

Come succede in molti altri luoghi e tempi, la verità non esiste, se fate parte di una o dell'altra fazione: esiste solamente la verità della fazione stessa, con tutte le menzogne e le parole non dette che ne conseguono.

Se invece fate parte di quel libero gruppo di persone, di esseri intelligenti che cerca la verità, quel bene misterioso e prezioso, ebbene avete trovato il luogo giusto: *“la verità è l'unico strumento di salvezza”*, così dice un antico proverbio.

### ***La verità del Culto di Leotus***

La storia di Argoth non può esistere senza Leotus, e viceversa: queste due parole, nel loro significato, sono unite indissolubilmente.

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, esseri superiori compresi.

Leotus capì troppo tardi che il potere è solamente un mezzo e non un fine: per questo loro, i veri padroni del multiverso, creature che noi potremmo definire gli abitanti del tempo, si accorsero di lui.

E gli diedero quello che voleva: il potere di creare la vita (e di distruggerla), 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 infischiava delle diatribe del potere, perseguendo le sue misteriose strade. 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 una piega in un luogo dove stabilirsi e accese con una sola parola la stella, creò pianeti e ad uno di questi diede il nome di Argoth.

*Pontefice di Leoutus, Segreti della Creazione dell'Universo vol I*

## ***La verità del culto di Yehudi***

Ma questa é la verità nascosta, la menzogna finale che raccontano i seguaci di Leotus, altre sono le verità, per i servitori di Yehudi.

Molto tempo fa, all'inizio della storia, Yehudi, padre severo ma generoso, ha creato tutta la vita, in tutte le sue forme, plasmandola dal nulla. Ma qualcosa, dall'esterno, arrivò a disturbare l'equilibrio: Leotus. Questo essere malvagio, per prima cosa colpì gli esseri viventi con grandi maledizioni, obbligandogli alla morte terrena e al servizio immortale come spiriti dopo la morte.

Questo uccise Yehudi, e Leouts ben lo sapeva.

I giorni passavano, e mentre il potere di Leouts si faceva sempre più grande, Yehudi ricomparve, in forma immortale, ma sulla terra, camminando con chi ancora credeva in lui: iniziò una grandiosa guerra, ma Leouts, signore delle menzogne, con la menzogna vinse la guerra, e convinse tutti gli esseri intelligenti che era stato lui a creare la terra, il mare, la vita.

Questa é la verità, di come l'usurpatore distrusse tutto quello in cui credevamo, e ci obbligò a morire: ma tramite Yehudi, le nostre carni ancora sono vive, nonostante i millenni, e la nostra sete di giustizia presso i mortali ancora é ben presente.

Leotus deve essere distrutto!

*Servi del Giusto - Rivelazioni, Yehudi vol III*

## ***La verità di chi ha aperto gli occhi***

So quello che credi di sapere.

In realtà non sai nulla. La nostra storia, la nostra vita, non ha un'origine precisa: secondo me neppure gli esseri superiori, Leotus e Yehudi, sanno qualcosa di quanto é successo in principio.

Quello che so, adesso, é che entrambe le fazioni compiono massacri nel nome di una o di un'altra idea, ma sono solamente pazzi, pazzi a servire qualcosa che li spinge a fare cose come queste.

Da una parte stanno i morti che camminano, i servitori di Yehudi, che vivi e non vivi, continuano a cacciare i mortali, a spingerli ad unirsi la loro, ma si nascondono... perché sanno che la luce del giorno li ferisce, e soprattutto gli esseri viventi hanno paura di loro, di quello che rappresentano.

La morte che non é più tale.

Per questo i servi del "male", amico mio, continuano nei loro massacri, attaccando i villaggi di frontiera, continuando nella loro opera instancabile di morte e distruzione.. cercando di portare dalla loro parte la maggior parte degli abitanti dell'impero.

L'altra fazione non é meglio, credimi. Con la scusa di scovare eretici, servitori dei morti e del loro padrone, uccidono, bruciano, distruggono, con lo stesso sguardo carico di violenza presente nelle membra degli altri. I paladini del "bene", dell' "ordine", servi dell'imperatore e del pontefice, non si fanno scrupoli nel massacrare la povera gente, nel cercare di annientare chi la pensa diversamente da loro.. ma qualcuno rimane.

Una sommessa voce si alza dagli angoli più lontani del grande impero, e non crede di essere migliore delle altre due, ma esistono luoghi migliori che i campi da battaglia o i cimiteri, esistono luoghi con più pace di una foresta piena di elfi.

Esiste il ducato e tutte le terre libere intorno, che accoglie tutti coloro che la pensano come noi: che non esiste cosa peggiore che una guerra.

*Khan, fratello del Duca Ghift - Discorsi*



## CAPITOLO 1: L'UNIVERSO E ARGOTH

Argoth e il resto di pianeti che compongono questo sistema sono separati dal resto del multiverso grazie alla magia dell'essere superiore predominante, Leotus, che ha posto il suo dominio su Argoth (o lo ha creato?) sin dai tempi ancestrali: le costellazioni sono presenti, ma non sono lontane stelle ma riflessi del potere di Leotus in questa piega del multiverso, che illuminano la notte: non sono quindi raggiungibili in nessun modo. Forse non sono state create proprio a caso, come dicono i servitori del dio del male, Yehudi, ma forse la loro disposizione sono un lontano ricordo di Leotus: sta di fatto che le varie razze senzienti hanno dato loro molti nomi nel corso dei millenni, nomi che ricordano grandi avvenimenti e grandi battaglie. Di seguito verrà riportata una breve descrizione di un ognuno dei corpi celesti maggiori, che possono essere osservati da Argoth:

**Sole:** stella simile al sole della terra, è fonte di vita per tutto il sistema.

**Paniril:** ammasso di roccia che 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 sé, durante la propria rivoluzione attorno al sole, una scia di materiale rossastro: 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"

**Argoth:** diametro di circa 6500 km, rivoluzione in un anno terrestre, ruota su se stesso in ventiquattro ore circa, ha una sola luna, chiamata "specchio del sole" o Alujin. Alujin è una gigantesca roccia di forma sferica, totalmente desertica ed inadatta alla vita.

Il tipo di clima è terrestre ed è favorevole a tutte le forme di vita: questo pianeta è il cuore dell'ambientazione, e verrà trattato in dettaglio in seguito.

*"I due Inferni, così viene chiamato su Argoth 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"*  
*Catechismo del Creatore*

*"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 é tropicale su tutto il pianeta: l’92% della superficie é coperto d’acqua e la maggior parte di forme di vita sono marine o comunque anfibia. (tritoni ecc.. ecc...)

*“Rator, il pianeta d’acqua, é 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 Argoth vuole che i campioni di Leouts passino qui del tempo, per capire dove é il giusto.”*

**Asteroidi:** sono un insieme di rocce non più grandi di 400 km, che gravitano nello spazio tra Rator e Tuvena. A volte alcuni di essi, 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 Tuvena: 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.”*

**Tuvena:** rivoluzione in 50 anni, é il più grande pianeta del sistema, con un diametro di circa 30000 km, ha 15 lune ed é formato di roccia e ghiaccio. Il clima, in certe zone di questo enorme pianeta, non é 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..)

*“Tuvena, secondo la tradizione, é 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:** é 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, é 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”*

**Il resto dell’universo (o del multiverso),** é separato da Argoth, e nessuna creatura mortale può entrare in questa parte di spazio/tempo. Per questo motivo molte creature, mostri, o

oggetti che potrebbero essere reperibili in altri luoghi o altri spazi, non sono reperibili su Argoth

## CAPITOLO 2: LA STORIA DI ARGOTH

*“ Quando Leotus, la essere superiore 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 Yehudi, il male, 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*

Come ogni altro evento del pianeta, la storia di Argoth è contrassegnata da grandi battaglie tra esseri superiori con poteri inimmaginabili: battaglie però che hanno sconvolto la vita di tutti gli esseri viventi del pianeta, e che possono essere riassunti in questa sintetica cronologia (anche se non è esaustiva):

### **Cronologia** (a partire dalla creazione delle forme viventi)

**Anno 0** Leotus crea tutti i pianeti e gli esseri viventi: gli obelischi sono il simbolo del suo potere su Argoth

780 Il culto di Leouts viene praticato da un potente clero unificato su tutto il pianeta

880 Grande alleanza tra tutte le razze intelligenti del pianeta: elfi, umani, orchi e nani si uniscono per creare le forze di Leotus

1299 Il clero unificato di Leouts perde la sua unità, e si divide in una serie di sotto-culti specifici per ogni razza

1320 Guerra con le forze del male di Yehudi su tutto il pianeta

2587 Viene fondata Imperia e con essa il primo nucleo dell’Impero Umano

2865 L’impero umano colpisce gli antichi regni dei morti nelle terre a nord

2875 Dalle terre dei morti, i servi di Yehudi lanciano una grandiosa offensiva: Imperia viene distrutta, e gran parte delle forze dei servitori di Leotus vengono disperse. Sul campo di battaglia però compare un misterioso guerriero su un drago d’oro, che guida i superstiti fino alla distruzione del potente signore non morto di Yehudi, che viene distrutto. L’armata dei morti viene ricacciata oltre le montagne, e viene ristabilita la pace.

2890 Imperia viene ricostruita, ed è sede dell’alleanza tra le razze intelligenti

3276 Gli elfi fondano il loro reame nelle antiche foreste del sud

3301 Gli orchi fondano un reame ad ovest di Imperia, che viene distrutto dalle armate dei morti. Si narra che in realtà quelle armate erano formate da umani, invidiosi della potenza degli orchi.

3456 Il signore degli orchi viene corrotto da Yehudi, e tutti gli orchi si uniscono alle forze della armata dei morti. Imperia viene posta sotto assedio dalle gigantesche macchine da guerra degli orchi. E’ un massacro. Le forze dei morti si potenziano ancora di più.

3469 Le armate dei morti marciano verso sud, verso le terre che un giorno saranno chiamate con il nome di Askia. La grande magia degli obelischi permette ai sopravvissuti

di combattere l'armata dei morti, e di fermarla. La terra stessa pare tremare sotto la forza dell'armata dei morti e del suo nuovo padrone, un potente signore non morto di nome Arcano

3500 Gli elfi migrano a nord, fino alle foreste di quello che sarà un giorno chiamato Vaskor del Nord

3523 Dopo quasi un secolo di lotte continue, le armate di Arcano distruggono l'antica città della magia. Un orco il cui nome è sconosciuto, però, riesce a liberarsi dalla corruzione di Yehudi, e distruggere Arcano. E' l'inizio della rivolta degli orchi.

3542 La rivolta degli orchi ha portato ad un ribaltamento della situazione della guerra. Ora le armate dei morti sono spinte verso nord, oltre le fredde montagne.

4690 Distruzione della forma materiale di Yehudi nella fortezza delle montagne gelate, e vittoria definitiva delle forze di Leoutus

4692 La grande alleanza tra umani, elfi, orchi e nani viene a mancare, per l'egoismo nelle razze che ne fanno parte. Gli elfi si ritirano nelle loro foreste, gli orchi vanno ad ovest ed i nani si mettono a nord, a presidiare le terre dei morti. Gli umani espandono il loro dominio a tutto il Vaskor (sud e nord)

4800 L'espansione degli umani ha portato alla creazione di un grande impero, che abbraccia gran parte dei territori del continente del Vaskor

5793 Iniziano i primi scontri di confine tra orchi e impero umano. Il regno degli orchi, Steinstorm, perde le prime battaglie, ma poi si rifa, saccheggiando Imperia.

5880 L'impero umano si scontra anche con gli elfi: i nani intervengono per pacificare la situazione, ma non fanno altro che peggiorare la situazione.

6002 La guerra tra umani ed elfi finisce, ma lascerà nella memoria degli elfi un segno indelebile

7580 L'impero di SteinStorm degli orchi conclude la sua guerra con l'impero umano con un grande accordo di pace. Yehudi ed i suoi servitori cercano di assassinare gli ambasciatori di questo accordo, ma il piano fallisce, viene scoperto e le creature dell'armata dei morti vengono distrutte.

11030 Arrivo su Argoth di Colui che non è stato Creato. L'essere si stabilisce al centro esatto di Vaskor, sopra uno sperduto villaggio senza alcuna importanza. L'apparizione fa temere ad un ritorno di Yehudi, ma Leouts calma i suoi seguaci tramite i vari cleri.

11032 Colui che non è stato Creato non si è mosso, ed è insensibile ad ogni attacco, oltre che indistruttibile. Un giovane ragazzo, riesce però a risvegliarlo dal suo sonno, ed inizia a scatenare la sua violenza

11035 Gran parte del Vaskor è nel terrore: persino le armate dei morti, o quello che ne rimane nei luoghi più nascosti e lontani, è sconvolto dal potere di Colui che non è stato Creato. Vecchie alleanze ritornano a formarsi, ma nessuna arma mortale o magia riesce a fermarlo. La popolazione del Vaskor è decimata in pochi anni.

11044 Viene proclamato il ritorno del cavaliere sul drago d'oro, e Leouts riappare in questa forma mortale. Inizia la lotta contro Colui che non è stato Creato

11046 Yehudi approfitta della distrazione di Leouts per prendere nuovamente forma mortale: si nasconde in un corpo insignificante, e attende il suo momento, mentre riporta alla non vita un altro signore dei non morti. Il nuovo signore dei non morti, Arcano, attacca l'impero degli umani, ma incontra sulla sua strada Colui che non è stato Creato. L'armata dei morti è distrutta in una sola settimana. Arcano scompare, e di lui non si sa più nulla.

11047 Gli obelischi cadono tutti al suolo, di dissolvono in un liquido nero, e si ricompongono in giganteschi guerrieri, pronti ad aiutare il loro signore contro Colui che non é stato Creato. La magia per i mortali scompare, gran parte dei maghi viene assassinata dai loro avversari.

11149 Leotus intrappola in una prigione Colui che non é stato Creato, e con una grandiosa esplosione nella battaglia finale, distrugge la parte centrale dell'antico continente del Vaskor. Gran parte della materia che formava il Vaskor finisce in orbita attorno ad Argoth. L'equilibrio del pianeta é sconvolto: si scatenano terremoti, maremoti, e molte antiche creature vengono distrutte.

11156 Leouts abbandona la sua forma mortale, crea la luna che con la sua ombra intrappola nell'abisso il suo nemico.

11160 Gli Obelischi tornano al loro posto, e la magia mortale riinizia ad esistere.

14590 Gli sconvolgimenti climatici si fermano, e le razze intelligenti sopravvissute possono riiniziare la ricostruzione delle loro civiltà.

14765 Una spericolata ciurma di marinai, guidata da il "Cremisi", un leggendario corsaro, raggiunge l'inizio della tempesta eterna attorno all'abisso: grazie a loro inizia la ricostruzione della storia passata dello scontro.

15000 (**Anno 0 dell'impero**) Viene rifondata Imperia, é l'inizio dell'Impero umano, basato su tre pilastri: la famiglia imperiale, il clero guidato dal pontefice e la gilda dei maghi.

15650 (650) L'impero umano raggiunge le dimensioni che oggi conosciamo, e annienta molte delle creature dell'armata dei morti che ancora sopravvivono. Inizia la prima crociata contro i servitori di Yehudi.

15680 (680) Si conclude la prima crociata, con la distruzione della città morta, sull'altopiano dei morti, a nord del territorio degli elfi. I sopravvissuti dell'armata dei morti si spargono per tutto il Vaskor del nord.

15974 (974) Arcano, il signore dei morti, ricompare, seguito da un misterioso vecchio, che in seguito si scoprirà essere lo stesso Yehudi in forma mortale. Arcano però non ricompone un'armata dei morti, e andando contro ogni logica, cerca una tregua con le forze di Imperia. La tregua viene stabilita, ma Arcano approfitta di questa pausa per iniziare il suo studio approfondito sugli obelischi.

16004 (1004) Yehudi, alterato, cerca di distruggere Arcano e tutti i suoi studi, ma poi si rivede e capisce l'importanza di questa ricerca. Ordina a tutti i suoi servitori di scoprire tutto il possibile sugli obelischi, associando la loro esistenza con la stessa esistenza di Leotus.

16006 (1006) Inizia la seconda crociata contro l'armata dei morti, e la tregua viene rotta. Si mormora un'influenza degli elfi in questa scelta.

16023 (1023) Arcano viene distrutto ancora una volta dai servitori di Leotus, che distruggono anche tutti i suoi studi sugli obelischi: alcuni di questi, però, cadono nelle mani di Yehudi, che li custodisce gelosamente.

16187 (1187) Finisce la seconda crociata contro l'armata dei morti, che viene definitivamente annientata: le forze di Yehudi si disperdono.

16450 (**Anno 1450 dell'impero**) Oggi

La storia del pianeta é segnata in modo indelebile dallo scontro con Colui che non é stato Creato che ha indebolito di molto Leotus, il quale ha lasciato da sole tutte le creature intelligenti di sino ad oggi: l'unica sua presenza tangibile sul pianeta sono i giganteschi

obelischi e, ovviamente, il clero, a cui Leotus ha comunque concesso la sua grazia. Questa situazione ha permesso a Yehudi, essere superiore 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 3: GEOGRAFIA DI UN MONDO

### ***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 (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 una terra ricca della natura, che dopo la catastrofe della battaglia con Colui che non è stato Creato ha saputo riprendersi, cancellando le antiche ferite

### ***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 é conosciuto, tranne da coloro che sono abbastanza potenti da usare la magia come arma per distruggere intere città. Coloro che non sono nativi di Equi e che sono stati imprigionati su questa gigantesca isola non la possono lasciare, perché legati magicamente ad essa.

## **Askia**

Askia era la patria dei saggi e della magia, prima della creazione dell'abisso. Ora non é 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, é la terra dei vulcani e della natura. Qui nessuno nasce e muore, se non per mano dei maremoti e della lava incandescente. Qui nessuno é arrivato di sua spontanea volontà, ma é stato portato per volontà di Leotus o delle maree.

## **Abisso**

Questo luogo inaccessibile anche alla magia, ad oltre diecimila metri di profondità, custodisce la prigionia di Colui che non é stato Creato, il nemico di Leotus: la prigionia 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 é 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 prigionia inespugnabile.

## CAPITOLO 4: Le religioni di Argoth

### ***Il culto di Leotus***

Vista la predominanza del culto di Leotus 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) e all'unico dio.

Per entrare nella ristretta gerarchia ecclesiastica (vengono accettati membri di qualsiasi razza è necessario però che si dimostrino degni) è necessario compiere anni di studio in teologia e filosofia del credo, e alla fine 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 alcuni dei suoi sacerdoti donando il suo potere e permettendo ai più credenti di compiere miracoli (incantesimi): tali poteri variano da sacerdote a sacerdote, ma sono solitamente legati alla lotta contro i seguaci di Yehudi.

### ***Il culto di Yehudi***

Yehudi, nonostante le numerose sconfitte, ha dalla sua parte un nutrito gruppo di fedeli adoratori, che lo venerano e che credono alla sua versione della verità.

Yehudi però, avendo solamente la sua forma mortale, può donare a solamente pochi dei suoi fedeli parte dei suoi poteri, e quindi li donerà solamente a chi è non morto: Yehudi infatti ritiene che solamente nello stato di non morte, le creature gli siano veramente fedeli (essendo anche secondo il culto di Yehudi lo stato di non morte lo stato originali di ogni creatura di Argoth).

Il culto di Yehudi è però frammentato, perseguitato, e praticare dei culti pubblici è oltre che difficile, molto pericoloso: l'ultima crociata contro i morti è finita molto tempo fa, ma simili rituali vengono ancora narrati con orrore nelle leggende popolari, tanto che esistono pochissimi grandi templi dedicati a Yehudi, e ancora meno esseri viventi disposti ad ammettere pubblicamente di adorare Yehudi.

Ma ciò era molto diverso, quando le nazioni dei morti, e l'armata dei morti marciavano su Argoth: il culto di Yehudi era praticato anche in mezzo agli umani, gli orchi e anche alcuni

nani. Tali culti sotterranei e nascosti sono continuati fino ai giorni nostri, in forma di piccole società segrete che cercano il potere tramite l'adorazione di Yehudi.

Yehudi però, come detto, concede i suoi poteri solo a chi è non morto, e solo in rarissimi casi a chi è ancora in vita: quindi il culto di Yehudi, paragonato a quello di Leoutus, è molto meno "potente" e "fruttuoso" in vantaggi pratici, ma la promessa dell'immortalità tramite la non-vita ha fatto gola a più di un essere vivente, nel corso della storia.

I poteri che garantisce l'adorazione di Yehudi, sono legati alla trasformazione delle creatura viventi in non morte, o alla distruzione dei nemici del culto, o al controllo delle creature non morte con bassa o nulla intelligenza.

## CAPITOLO 5: GLI OBELISCHI

Gli obelischi sono delle gocce dell'essenza di Leotus cadute sui continenti 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, e affermando che non sono suoi doni alle creature intelligenti, ma il armi con le quali riesce a controllare tutto il pianeta.

Il funzionamento degli obelischi è sconosciuto alle razze intelligenti: alcuni maghi e ricercatori (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 e il resto del sistema chiuso agli altri piani di esistenza (quindi su 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 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 narratore 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, e di cercare di interpretare al meglio questa particolarità dell'ambientazione.

Nota: gran parte del vaskor del nord è sotto l'azione di due obelischi, per cui, nelle zone civilizzate, non vi sono problemi a gestire la magia.

Nota: gli obelischi, se per qualche motivo si devono trasformare, sono delle gigantesche figure umanoidi (vedi figura per una rappresentazione dei tempi antichi...), dai poteri quasi assoluti e completamente refrattari ad ogni sorgente magica (visto che sono loro stessi la sorgente della magia di Argoth). Si lascia a discrezione del Narratore stabilire le statistiche per il sistema che ha scelto, affinché gli Obelischi siano degni di questo nome.

## CAPITOLO 6: LE RAZZE

Le razze che abitano le terre emerse sono numerose: gli umani, gli elfi, i nani, gli orchi sono solamente alcune delle principali razze, senza dimenticare le nazioni dei morti. La convivenza tra queste razze non è stata sempre pacifica (si veda la Cronologia), per via della guerra celeste tra Leoutus e Yehudi, e l'intervento esterno di Colui Che Non E' Stato Creato.

Questo ha fatto sì che l'equilibrio dei poteri sui vari continenti sia cambiato di generazione in generazione, dato che ogni raggruppamento di creature intelligenti su cerca con ogni mezzo di espandersi per aumentare il proprio potere personale, la propria ricchezza, o la gloria della divinità che adora.

Molti esponenti di varie razze, durante la loro vita, sentono il bisogno di avventura, o meglio di "fare qualcosa di grande": può essere l'intervento di qualche divinità a rendere tale questo desiderio, o forse è proprio la natura di chi vive su Argoth, il "dover fare qualcosa" che rende questo istinto irresistibile.

Questo è il motivo per cui gli avventurieri (o mercenari) 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 esseri umani sono la razza eletta, 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 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 destino 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 tutti i continenti, grazie alla loro grande spirito di movimento, e di Conoscenza, nonché alla loro ricerca di sempre e nuove ricchezze.

### ***Elfi***

Queste creature sono le più longeve di tutte e la loro vita si interrompe dopo circa due secoli, quando cioè sono pronti per raggiungere Onile, il paradiso: esistono elfi che sono rimasti per molto più tempo del normale su Argoth, ma si tratta di eccezioni.

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, rinnegando il secolare isolamento che caratterizza gli elfi (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)

Gli Elfi amano, al contrario degli umani, rimanere stanziati in un singolo luogo, per godere appieno di tutte le bellezze del posto: 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.

I nani sono chiamati così in modo dispregiativo dalle altre razze, mentre amano chiamarsi "il popolo eletto". 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 del pianeta.

## **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, 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 pugnalarle 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 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 é raro vedere un orco al di fuori del proprio territorio, visto che cerca con ogni mezzo di stare lontano dai guai e dalla altre razze: questo ha permesso agli orchi di prosperare e di cercare comunque di far capire alle altre razze di essere degni di rispetto, finora senza successo.

Resta un fatto risaputo, però, che esistono culti di Yehudi e nazioni dei morti che sono confinanti con i territori degli orchi.

## ***I morti***

L'armata dei morti, le nazioni dei morti, i non-morti sono tutti lo stesso nome per chiamare tutte quelle creature, appartenenti a qualsiasi razza, che una volta morte, hanno accettato un patto con Yehudi per rimanere su Argoth. Alcune di queste creature hanno poca o nulla intelligenza, o sono dotati di un grande potere: molto dipende da cosa hanno deciso durante il patto, che viene siglato al momento della morte della creatura vivente.

Poco si sa dei territori abitati dai morti, e poco si sa quale sia la loro reale forza e vita. Un cosa é certa, però: molto di quanto si sa sui morti é detto dal clero di Leoutus, e quindi non é molto attendibile.

## ***Altre Creature***

Esistono innumerevoli altre creature (goblin, coboldi, bugbear, draghi, ecc..) intelligenti su Argoth, ma solitamente hanno poco se non nulla a che fare con le altre razze, non sono le predilette da nessuna delle divinità.

In tutta la storia, infatti, nessuna di queste creature ha mai fatto veramente la Storia.

## CAPITOLO 7: LE PROFESSIONI

A differenza di molte ambientazioni, su Argoth, non esistono professioni (o classi) “preferite”, quindi ogni membro di ogni razza non ha una strada prefissata davanti a se e può scegliere la strada che meglio preferisce. Esistono delle eccezioni, dovute alla struttura sociale di ogni razza, visto che per un nano intraprendere la strada della magia sarà molto difficile, visto che il suo clan vedrà molto male questa scelta.

Ma é solo un esempio: in tal senso vengono suggerite alcune professioni (o classi) che possono essere d’aiuto al giocatore nella definizione del suo “ruolo” all’interno di una avventura.

**Guerriero:** mercanti di ventura, mercenari, soldati, sono sempre pronti con le loro 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 da sottovalutare.

**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 nei territori inesplorati

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

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

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

**Ladro:** banditi, ladri, tagliagole, 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 é adattarsi!



## CAPITOLO 8: 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 (vedi il capitolo dedicato agli obelischi) 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 quattrocento membri più un migliaio di apprendisti), 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 sì 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 é 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 dei morti.

### **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 é mago é visto come un potenziale pericolo, per quello che può fare con la sua magia.

### **Abisso**

L'oscurità di questo luogo, prigionia di Colui che non é stato Creato, tiene lontana la magia irradiata dagli obelischi. Qui la magia non funziona, in nessun caso, anche se nessun mago é mai riuscito ad arrivare all'abisso per confermare questa teoria.

## CAPITOLO 9: LA VITA OLTRE LA MORTE

Per gli esseri viventi di Argoth esiste qualcosa oltre la morte, chiamato aldilà, paradiso, inferno: non contano i credi e neppure i peccati. E' una sorte che tutti gli esseri viventi, una volta morti, devono subire.

Ma é il momento della morte, il COME ed il DOVE, assieme al QUANDO, che determina la loro sorte futura, oltre alle loro scelte.

Argoth é un mondo in cui la lotta tra Yehudi e Leotus ha i connotati di una crociata eterna, usando i mortali come pedine.. ma perché limitare questa guerra solamente alla vita?

Yehudi, dagli albori della storia, ha compreso che tutti gli esseri viventi hanno paura della morte, ed ha usato questa paura, alimentata dall'odio verso i seguaci di Leotus, per creare le sue legioni di morti. Quindi, a conti fatti, anche se gli esseri che nella loro non-vita seguono Yehudi, dopo aver firmato con lui il patto, gli hanno dato la loro anima per l'eternità.

Non sono ancora morti, ma possono morire, se distrutti completamente.

Leotus, invece, tramite l'odio per le creature non morte, alimenta una fede che vede nell'aldilà la ricompensa per tutti gli sforzi compiuti in vita.

Questo é vero, in parte.

Esistono quindi due modi di morire su Argoth, che andremo ad analizzare.

### ***La servitù***

Quando una creatura muore per cause naturali, o per agenti esterni, che comunque non dissolvano o disintegrano il suo corpo, allora la creatura é morta, e può accettare o no il patto di Yehudi, e quindi resuscitare come creatura non-morta o proseguire il suo viaggio verso Onile, il paradiso.

Se il conflitto perseguita Argoth dagli albori della sua storia, questo é vero anche per la parte spirituale del pianeta, e di ogni creatura vivente, qualsiasi sia il suo credo. Le divinità o i loro agenti, obbligano le anime dei morti a compiti che possono aiutare lo svolgersi del conflitto.. questo stato, detto di "servitù" influenza l'anima per un lasso di tempo determinato e non più per un compito.. anche se nel corso dei secoli sono stati dati compiti alle anime sempre più complessi e lunghi, tanto che da entrambi i lati sono presenti numerose legioni di anime che si danno battaglia, intervenendo a volte anche nei conflitti degli esseri viventi.

### ***Il mondo speculare***

Se al contrario il corpo della creatura (e anche gli oggetti personali) vengono disintegrati, con l'uso della magia divina o degli obelischi, in questo caso la creatura si vedrà proiettata in un'altra Argoth, in un mondo speculare.

Questo mondo é formato da tutte le creature, i territori, gli oggetti, che sono stati distrutti completamente, e per un volere ignoto si sono trovati nella brutta copia di Argoth, un mondo che potremmo definire parallelo alla Argoth normale, contiguo quanto basta per poter osservare in ogni momento la realtà, ma terribilmente distante.

In questo stato la creatura dovrà cercare attraverso la saggezza dei maghi della città di Askia (distrutta il giorno della creazione della Luna), il modo per compiere il suo destino, o portare a termine la sua vendetta, o qualsiasi altra motivazione che in qualche modo tiene ancorata l'anima nella realtà del mondo speculare.

Ma per le anime dei più fortunati, dei più degni, vi é la ricompensa finale, che neppure Yehudi e Leotus possono negare. Onile, il paradiso.

## **Onile**

Onile, più che un luogo fisico, é una condizione spirituale, in cui l'anima della creatura é giunta ad un tale livello di perfezione che riesce a rivaleggiare con la visione dell'universo di una divinità.

L'anima si racchiude in se stessa, e crea il proprio personale paradiso, dove conduce una esistenza di felicità e godimento, come ha sempre desiderato, o di tormento o dannazione, se é questo il destino scelto per se.

La coscienza di questo stato non é nell'anima, che può essere destata da questa sorta di sogno ad occhi aperti solamente da un intervento divino.. e non é detto che si desti ancora per soddisfare i bisogni di una capricciosa divinità.

## APPENDICI

Se non avete un vostro gdr, o semplicemente siete alla vostra prima esperienza, in questa appendice riassumo alcune regole per un gdr gratuito, Gus.

Siete liberi comunque di usare qualsiasi sistema: in tal caso vi sarei grato se mi faceste pervenire un piccolo documento con indicato come avete usato il vostro sistema preferito per giocare ad Argoth, in modo che io possa aggiungere una nuova appendice.

### **APPENDICE A: Gus Argoth**

#### **Cosa é Gus?**

Gus (Gdr Universale Sperimentale), creato da TheKeeper, e reperibile sul sito <http://run.to/icb/> é stato creato per essere *“leggero, semplice, veloce, personalizzabile e adattabile a qualsiasi ambientazione”* (citando le stesse parole del suo creatore). Se quindi cercate un regolamento che non sia pensante, e che sia comprensibile dopo una decina di minuti a qualsiasi giocatore, anche il meno esperto, avete trovato il regolamento che fa per voi. Inoltre vi é una caratteristica non da poco: é gratuito: é scaricabile, e assieme a questa ambientazione, giocabile da subito, senza spendere un euro. Non male, eh?

#### **E adesso?**

Devi andare sul [sito](#) che ti ho indicato sopra, scaricare il manuale di Gus (consiglio in particolar modo GUS+ se siete inesperti del mondo dei giochi di ruolo), e memorizzare le poche regole che lo compongono, ed il gioco é fatto.

Se qualche giocatore vuole utilizzare la Magia, ti consiglio di scaricare anche il manuale ad essa dedicato, ovvero Gus Magic.

Di seguito troverai alcuni accorgimenti necessari per utilizzare Gus in questa ambientazione: sono suggerimenti, vista la natura di Gus, che puoi decidere di usare oppure no, a te resta la scelta.

#### **Le razze**

Le razze giocabili su Argoth da parte dei giocatori sono fondamentalmente le seguenti: umani, elfi, nani, orchi e i morti. Gus non possiede un sistema per differenziare le varie razze, ma é ragionevole supporre che ogni razza possieda dei tratti in cui é avvantaggiata rispetto alla altre razze.

Di seguito indico alcuni tratti che possono essere utili per caratterizzare ogni razza, anche se l'ultima parola spetta sempre al Narratore ed ai Giocatori.

Per trovare altri metodi per gestire le razze, provate Gus Razze, disponibile sul sito di Gus, <http://run.to/icb/>

**Umani:** gli umani non ricevono nessun tratto bonus

**Elfi:** gli elfi ricevono gratuitamente i seguenti tratti, che possono essere comprati più volte per aumentarne il valore. Quindi se un elfo vuole comprare ancora il tratto Fascino, lo può fare, e gli può assegnare un valore. Il valore bonus e quello scelto dal giocatore vengono sommati, e il valore totale sarà 10 + un valore, in modo da avere due valori (vedi regolamento di Gus: in pratica indica la possibilità di usare più volte un tratto senza penalità)

- il tratto Fascino (che indica l'aspetto fisico e la capacità di impressionare altre creature intelligenti, con difficoltà sullo scarto decisa dal Narratore) pari a 7 gratuitamente,
- il tratto Empatia (che indica la percezione superiore dell'ambiente da parte dell'elfo) pari a 7 gratuitamente.

**Nani:** come per gli elfi, questi sono i tratti bonus che riceve la razza (e che possono essere comprati più volte per aumentarne il valore)

- il tratto Costituzione (o tratto Energia che indica la Forza Vitale) a 8. Il giocatore in fase di creazione del personaggio può aggiungere altri tratti di energia, sommarne il valore totale e moltiplicare per un moltiplicatore deciso dal Narratore (solitamente 2).

**Orchi:** i tratti gratuiti degli orchi

- il tratto Forza (che indica la forza fisica, la capacità di sollevare pesi, di colpire con forza, ecc..) pari a 8.

**Morti:** i morti sono una razza molto particolare, visto che sono creature di altre razze che sono stati magicamente riportati in vita grazie al potere di Yehudi. E' ragionevole supporre che i morti quindi posseggano tutti i tratti che avevano in vita, se hanno ancora un senso (es. Fascino degli elfi non ha più senso), anche se ricevono altri tratti bonus.

I non morti però differiscono di molto sia come tratti, che come poteri: spetta al giocatore, e ancora di più al Narratore porre un limite a questi poteri, visto che vi sono molti tipi di non morti giocabili (vampire, zombie, mummie, scheletri, abomini, ecc...): i tratti bonus qui sotto indicati sono indicativi.

**Nota:** questi tratti bonus possono essere acquisiti solamente quando il personaggio diventa non-morto, cioè dopo il patto con Yehudi.

- il tratto Paura dei non morti (esclusivo dei non morti, indica il terrore che possono ispirare a creature viventi) a 6
- il tratto Forza (che indica la forza fisica, la capacità di sollevare pesi, di colpire con forza, ecc..) a 10
- il tratto Costituzione (o tratto Energia che indica la Forza Vitale) a 8

## **Professioni & Trattati del personaggio**

Per facilitare la costruzione di un personaggio, sono state fornite nel manuale dell'ambientazione delle professioni (o classi) che possano seguire stereotipi già visti in giochi di ruolo fantasy o comunque di ispirazione fantasy.

Faccio notare comunque che questi tratti sono solamente una base, l'idea che può essere cambiata, modificata o comunque migliorata: sarei lieto di sentire nuove idee in proposito. Il metodo per associare ad ogni tratto un valore è indicato nel manuale di Gus, e non mi dilungherò a spiegarlo ancora.

Queste professioni in GUS non sono altro che delle liste di tratti (vedi regolamento di Gus, elenco Tratti) con il metodo 2, ovvero la Lista Semplice. A conti fatti, si stabiliscono una serie di tratti, che secondo me sono "base" per ogni personaggio, ovvero:

- **Intelligenza:** capacità di comprendere e risolvere problemi, ricordare notizie e informazioni.
- **Riflessi** (tratto di difesa): indica non solo la destrezza, ma anche il modo in cui la coordinazione fisica influisce su varie azioni, come ad esempio guidare, schivare colpi in arrivo. Inoltre chi ottiene lo scarto maggiore su Riflessi inizia per primo.
- **Forza:** indica la forza fisica. Utilizzata sia nei combattimenti a mani nude che con armi da mischia improvvisate (sedie, attizzatoi, ecc..)
- **Fascino:** l'aspetto fisico del personaggio
- **Freddezza:** indica quanto il personaggio riesce a restare calmo in determinate situazioni
- **Energia (o costituzione):** indica la resistenza alle malattie, ai veleni, e moltiplicata per un moltiplicatore scelto dal Narratore (x2 o x2.5 o al max x3), indica l'Energia Vitale (i punti ferita) del personaggio
- **Empatia:** indica quanto il personaggio è consapevole dell'ambiente esterno, e serve per scovare indizi nascosti, o creature nascoste

Questi dunque sono i tratti base di ogni personaggio di Gus Argoth, ma ogni professione può avere altri tratti, oltre a quelli inventati dai Narratori e dai Giocatori. Si consiglia, per chi è alle prime armi, di seguire la lista dei tratti consigliata per ogni professione, per evitare troppi squilibri.

**Guerriero:** il punto forte del guerriero è l'uso delle armi da mischia o da distanza, anche se non disdegna l'uso della forza, quando non si hanno armi a disposizione, quindi i tratti suggeriti per questa professione sono:

- **Rissa:** per il combattimento a mani nude
- **Uso Spada:** serve per usare qualsiasi genere di spada
- **Uso Mazza:** qualsiasi genere di mazza
- **Uso Arco:** utilizzare gli archi in genere
- **Uso Lancia:** per usare le lance
- **Uso Balestre:** utilizzare le balestre
- **Uso Pugnali:** per utilizzare pugnali o piccole lame

- **Uso Scudo (tratto di difesa):** parare con lo scudo durante un combattimento può essere di vitale importanza per un guerriero!
- **Cavalcare:** per usare la propria cavalcatura in combattimento con efficacia
- **Riparare Armi/Armature:** ogni buon guerriero é anche un po' fabbro dei propri ferri del mestiere..
- **Tattica:** usato in combattimento quando si guidano delle truppe, indica la capacità del personaggio di compiere la scelta giusta al momento giusto

**Berserker:** mentre il guerriero punta sulla sua versatilità in combattimento, il Berserker, animato dallo spirito sanguinario che prende il sopravvento durante il combattimento, permette a questa professione d'essere letale, .. con qualsiasi arma ed in qualsiasi situazione.

- **Tutti i tratti del guerriero**
- **Berserk:** indica il controllo che ha il personaggio sull'istinto sanguinario che é dentro di lui. Il Narratore deve imporre un tiro su questo tratto ogni volta che il personaggio decide, o é obbligato dalla situazione (morte di un amico, parente, grande strage, offesa mortale, ecc..) di fare in modo che il suo istinto sanguinario prevalga sulla logica della sua mente. Lo scarto su questo tratto indica il bonus al danno che ha il Berserker durante tutto il combattimento. Alla fine di ogni volta che lo spirito sanguinario prende il sopravvento, il Berserker si sentirà molto male, e dovrà risposare completamente per un'ora, o combatterà con un malus in tutti i tratti pari allo scarto su questo tratto. Il Berserker quanto attacca nella sua furia cieca, non distingue più ne i nemici ne gli amici, se non riesce con un tiro sul tratto Freddezza a superare lo scarto del tiro sul tratto Berserk.
- **Conoscenza delle Terre Selvagge:** il più delle volte i Berserker sono degli emarginati delle società civili di ogni razza, e per questo conoscono molto meglio le terre inesplorate..

**Chierico:** come già spiegato nella parte relativa ai culti, essere chierico, nel senso comune del termine, é molto difficile, per entrambi i culti principali, quello di Yehudi e di Leotus. Avere poi il dono sovranaturale del potere divino, cioè il potere di compiere miracoli é ancora più difficile. Si suggerisce al Narratore di dare il tratto Magia solamente ai giocatori che motiveranno con un ottimo background il loro personaggio.

Faccio notare comunque che una sfida grande per ogni giocatore potrebbe essere giocare un personaggio Chierico senza poteri.. ma comunque con una grande fede! Gli spunti per il buon gioco in tal senso sono molti!

Non si può essere chierico delle due divinità insieme, ed é impossibile avere poteri dalle entrambe divinità.

- **Conoscenza del culto (Leotus o Yehudi):** usato nelle cerimonie, sempre lunghe e complesse, e nelle preghiere alle divinità.
- **Storia Antica:** la storia prima dell'arrivo di Colui che Non é Stato Creato
- **Storia Recente:** la storia degli ultimi secoli, dopo il cataclisma.
- **Fede:** fondamentale per ogni chierico, indica quanto crede il chierico nella sua divinità. Questo tratto é speciale, perché può essere aumentato solamente con il consenso del Narratore, e se vi sono stati buoni spunti nel buon gioco. Durante una



partita a Gus Argoth può essere usato per aumentare in una sfida un altro tratto, fino al max la metà del valore di fede. Per esempio, il personaggio X ha Fede 5, e vuole incitare ad una nuova crociata contro le creature del male i suoi ascoltatori. Aggiunge quindi 2 punti alla prova che il Narratore gli impone (in questo caso Oratoria), e toglie questi 2 punti dal suo valore di fede, fino alla fine della sessione.

- **Magia Divina:** indica la capacità sovranaturale che ha il personaggio di eseguire miracoli di natura divina. Come detto sopra, è molto importante che sia data solo a giocatori che hanno creato dei buoni personaggi, e molto motivati.
- **Oratoria:** indica la capacità di convincere chi ascolta, in discorso di almeno media lunghezza (dai 10 ai 30 minuti), del proprio punto di vista. Si può resistere a questo tratto con una prova contrapposta in Oratoria (se non la sia ha, il valore base è 6), chi fa lo scarto più alto vince.
- **Medicina:** anche se osteggiata dai vari cleri, la medicina, ovvero lo studio dei corpi degli esseri viventi al fine di preservarne la vita e l'interezza, è studiata di nascosto da molti chierici. Questo tratto indica la capacità del personaggio di intervenire su una situazione critica per la vita o la morte di una creature vivente, stabilizzandone le condizioni vitali.
- **Alchimia:** questo tratto, che come medicina fa parte delle scienze proibite da parte dei vari credi.. ma viene studiato in segreto da alcuni chierici.. viene usato per comporre preparati di vario genere, o studiare proprietà di materiali, sostanze o altri simili usi.

**Ranger:** le terre selvagge, su Argoth sono molte e molto diverse tra di loro. Si va dalle misteriose pianure a nord dell'Impero, alle sterminate foreste a nord di Forst, o alle infuocate lande delle terre di Volcano. Sono tutte zone che richiedono una profonda conoscenza, per essere attraversate, ed i Ranger su Argoth sono adoperati da molte istituzioni come guardiani, guide, ecc..

- **Tutti i tratti del guerriero**
- **Conoscenza delle Terre Selvagge:** il tratto forse più importante di ogni Ranger, è usato per trovare punti di riferimento noti solo a loro, vie più facili attraverso difficili valichi o altri usi simili
- **Addestrare Animali:** tratto fondamentale per alcuni, inutile per altri, può rivelarsi fondamentale, quando nelle Terre Selvagge, si cerca un aiuto in più oltre a quello dei propri compagni
- **Odio razziale:** questo tratto è particolare, ed unico per i Ranger. I Ranger, durante tutti gli anni passati nelle Terre Selvagge, possono aver sviluppato un odio razziale nei confronti di una certa razza intelligente, e provare l'impulso irresistibile ad uccidere o comunque ferire ogni membro di tale razza. Se un Ranger si trova davanti un membro della razza odiata, dovrà effettuare un tiro sul tratto Freddezza, con una difficoltà pari allo scarto su questo tratto. Se non riesce a controllarsi, cercherà di fare il più possibile del male alla razza odiata, con un bonus al danno pari allo scarto su questo tratto.
- **Conoscenza del Culto (Druidico):** alcuni ranger sono affini al pensiero dei druidi, che difendono la natura dalla civiltà: per questo motivo possono conoscere, tramite questo tratto, usanze, credenze e culti relativi al culto Druidico della Natura.

**Druido:** esiste una terza strada, tra gli adoratori delle divinità. Un culto animista, chiamato Culto Druidico, si nasconde nelle zone più lontane dalla civiltà ed ha solamente in rari casi

dei contatti con il mondo esterno. Ogni razza ne fa parte, e crede fermamente nella conservazione di un equilibrio della natura, e nella cura delle ferite che le battaglie insensate del passato (tra Yehudi e Leoutus, e contro Colui Che Non E' Stato Creato) hanno inflitto alla terra. Il loro motto é che dalla terra tutto viene e tutto ritorna.

- **Tutti i tratti del Ranger**

- **Curare la natura:** grazie a questo tratto, alcuni druidi possono ristabilire, tramite un lungo e paziente lavoro, l'equilibrio naturale di una piccola regione. Più Druidi si possono aggregare per aumentare l'efficacia di questo tratto, lavorando assieme per uno scopo comune
- **Magia della Natura:** alcuni Druidi (anche qui valgono le osservazioni fatte per i Chierici dei culti maggiori) possono compiere dei miracoli, trasformandosi in animali per un certo periodo di tempo, o invocando poteri che vanno al di là della sfera umana.

**Paladino:** alcuni ferventi credenti di una fede (Leoutus o Yehudi), imbracciano le armi per difendere il loro credo, rispondendo alle chiamate delle varie crociate. Costoro sono chiamati paladini, e sono terribili avversari, perché animati dallo spirito della fede

- **Tutti i tratti del guerriero**

- **Fede:** come per i chierici, indica quanto crede il chierico nella sua divinità. Questo tratto é speciale, perché può essere aumentato solamente con il consenso del Narratore, e se vi sono stati buoni spunti nel buon gioco. Durante una partita a Gus Argoth può essere usato per aumentare in una sfida un altro tratto, fino al max la metà del valore di fede. Per esempio, il personaggio X ha Fede 5, e vuole essere sostenuto dalla sua fede durante un combattimento contro le creature del male (o del bene). Aggiunge quindi 2 punti alla prova che il Narratore gli impone (in questo caso Combattimento), e toglie questi 2 punti dal suo valore di fede, fino alla fine della sessione.
- **Conoscenza del culto (Leoutus o Yehudi):** usato nelle cerimonie, sempre lunghe e complesse, e nelle preghiere alle divinità.
- **Verità:** questo tratto permette al paladino di discernere le menzogne dalla verità. Con una difficoltà sullo scarto decisa dal Narratore, permette al Paladino, per un numero di volte ragionevole in un giorno, di scoprire la vera natura della creatura che gli si pone dinnanzi o di svelare un inganno.

**Maghi/Maghi specialisti:** gli obelischi sono la fonte del potere dei maghi e dei maghi specialisti. La differenza tra queste due professioni si basa su quale ramo della magia si sono specializzati (Negromanzia, Creazione, Distruzione, Illusione, ecc.) o se invece hanno abbracciato tutti i rami della magia.

E' fondamentale e obbligatorio che chi in questa classe acquista il tratto Magia (vedi regolamento di GUS Magic) secondo i seguenti accorciamenti:

- **Mago** :Il tratto Magia, se si intende usare un Mago. Si potranno usare tutti gli incantesimi di ogni scuola di magia
- **Un tratto Magia speciale:** per ogni scuola di Magia permessa dal Narratore. Si ricorda che lanciare incantesimi di altre classi di magia comporta un malus di 4 sulla

prova al tratto. Come bonus, invece si avrà un bonus di 2 su tutti gli effetti di ogni incantesimo della classe specialistica scelta

Ecco gli altri tratti dei Maghi

- **Etichetta della gilda:** il rigido cerimoniale del comportamento tra i maghi é riassunto in questo tratto
- **Conoscenze Arcane:** la conoscenza di antichi incantesimi, potenti oggetti magici, é raccolta tutta qui
- **Alchimia:** mentre per i Chierici é proibito lo studio di questa disciplina, per i Maghi é favorito, per lo studio delle proprietà della materia, dei liquidi e della natura, sotto l'occhio della rigida organizzazione della gilda dei maghi

**Ladro:** i ladri sono i personaggi più strani dell'ambientazione, visto che raccolgono dentro di se tutti i tratti non magici delle altre classi. Vi sono ladri che sanno padroneggiare le armi, che un tempo erano studiosi, ranger o persino druidi. Sono personaggi al limite di ogni società, e malvisti (e talvolta persino uccisi) da tutti i culti (Yehudi e Leotus) che usano le loro abilità solo quando gli é più comodo, per poi disfarsene. Sta al buon senso del Narratore controllare che il miscuglio di Tratti diversi non sia sbilanciato rispetto agli altri personaggi.

- **Tutti i tratti delle altre professioni, tranne i tratti legati alla magia di qualsiasi natura**
- **Nascondersi:** veri maestri in questa arte, i ladri tramite questo tratto possono nascondersi in piccoli anfratti, in mezzo ad una folla o dentro un'ombra. Una prova contrapposta di Empatia con la difficoltà data dallo scarto del tiro su questo tratto, permette di trovare persone nascoste

**Bardo:** come i ladri, i bardi hanno spesso un passato difficile, complesso e contraddittorio alle loro spalle, ma possiedono dei tratti caratteristi:

- **Tutti i tratti dei Ladri**
- **Narrare le gesta:** un tratto che permette al personaggio di cantare, ricordare antichi canti e leggende, e impressionare il suo pubblico, racimolando anche qualche soldo per se

### ***Armi, Armature ed Equipaggiamento***

Per le statistiche di armi, Armature ed Equipaggiamento si faccia riferimento ad Gus Weapons&Armours, disponibile sul sito di Gus, <http://run.to/icb> (ovviamente facendo riferimento solamente ad armi possibili in una ambientazione fantasy)

## Magia

Gestire la magia in Gus, é molto facile, visto che sul sito di Gus, vi é un manuale dedicato, ovvero Gus Magic.

Un concetto importante che é bene assimilare quando si gioca a Argoth con Gus é che i maghi non sono onnipotenti, e che quindi devono scegliere, soprattutto i Maghi specializzati, un tipo di incantesimi da lanciare e possono lanciare solamente quelli (es. incantesimi di attacco), mentre gli altri tipi di incantesimi vengono lanciati con una certa difficoltà (-4 al tratto). Gli incantesimi di cura, controllo/distruzione dei non morti più deboli invece sono di competenza dei seguaci di Yehudi o Leoutus.

Un altro punto da sottolineare é che i druidi, se dotati di poteri della natura, potranno scegliere i loro incantesimi tra quelli dei chierici: vista la loro natura, i druidi infatti hanno poteri affini a quelli dei chierici di Leotus, vista la tendenza dei seguaci di Yehudi di portare morte e distruzione ovunque passino.

Qui di seguito riporto alcuni incantesimi in ordine alfabetico, che hanno caratterizzato le nostre partite: (indico con mago/stregone o chierico le professioni che normalmente hanno accesso all'incantesimo)

chierico - Celare la morte: per  $1d6 + \text{scarto}$  giorni, il chierico può nascondere la vera natura di una creatura non morta, creature che hanno stipulato il patto da più di un secolo richiederanno una maggiore spesa di Energia Magica. (costo 5-100)

chierico - Cura: cura  $1d3 + \text{scarto}$  (costo 1)

chierico - Contatto divino: il chierico può porre  $1 + \text{scarto}$  domande alla sua divinità di riferimento, che può non rispondere, o rispondere con un enigma o con un indovinello, o in modo chiaro ed esplicito, non può essere usato più di una volta al mese (costa 10)

chierico - Controllo dei non morti: vengono controllati  $4d6 + \text{scarto}$  (-2 al tratto magia) non morti nel raggio di 12 metri del mago. Questo effetto dura  $10 + \text{scarto}$  turni. I non morti influenzati da questo incantesimo sono solamente quelli più deboli, cioè che hanno stabilito il patto con Yehudi da meno tempo. (costa 8)

chierico - Distruzione dei non morti: vengono distrutti  $4d6 + \text{scarto}$  (-4 al tratto magia) non morti nel raggio di 12 metri del mago. Questo effetto dura  $10 + \text{scarto}$  turni. I non morti influenzati da questo incantesimo sono solamente quelli più deboli, cioè che hanno stabilito il patto con Yehudi da meno tempo. (costa 8)

mago/stregone - Dardo Incantato: causa  $2d6 + \text{scarto}$  ottenuto sul tratto magia (costo 1)

chierico - Forza della Fede: tutti i membri che godono del favore di una stessa divinità (quindi un gruppo di adoratori di Leoutus o di Yehudi), riceveranno un bonus di +2 a tutti i loro tratti per  $1d6 + \text{scarto}$  giorni. Può essere usato solo una volta al mese (costo 5)

mago/stregone - Incantare una lama: una lama viene potenziata magicamente per  $1d6 + \text{scarto}$  turni, aumentando di  $1d6$  i danni che infligge (costo 4)

mago/stregone - Ingannare: per 1d4 turni (non in combattimento), una creatura intelligente scelta dal mago crederà ad ogni cosa che il mago le dirà, ma non metterà mai in pericolo la sua vita né dei suoi amici/cari/stessi membri della sua razza. (costo 6)

chierico – Metamorfosi: per 1d4 ore il chierico può mutare la sua forma corporea in quella di un altro animale naturale (quindi niente draghi, o altro) che non superi del 50% la sua stazza. (costo 10)

mago/stregone - Muro di Fuoco: causa 2d6 + scarto, crea una barriera di fuoco alta al max 5 m e lunga dai 5 ai 20 m

mago/stregone - Palla di Fuoco: causa 4d6 + scarto (-2 al tratto magia), colpisce in un raggio di 2 metri dal punto di impatto (costo 2)

mago/stregone - Protezione Elementale: per due turni il mago è protetto da una armatura di 2d6 punti di protezione, verso uno dei quattro elementi (fuoco, aria, acqua e terra). Questa armatura è cumulativa con ogni altra armatura magica

mago/stregone - Volare: il personaggio può volare per due turni per ogni punto energia magica usato (costo variabile)