

ARGHAN

v. 2.2

Requisiti Primari: Costituzione e Carisma, e il requisito primario della classe di appartenenza.

Altri requisiti: Costituzione e Carisma maggiori o uguali a 12.

Classi accessibili: tutte, tranne le classi di incantatori arcani o divini.

Dadi Vita: in base alla classe di appartenenza.

PE e Livello massimo: l'arghan usa la tabella di PE appropriata alla classe di appartenenza, ma coi PE maggiorati (Vantaggio Sensibile: 1500 VBE).

Tiri Salvezza: Classe di appartenenza di pari livello.

THACO: Classe di appartenenza di pari livello.

Armature consentite: in base alla classe di appartenenza

Armi consentite: in base alla classe di appartenenza

Abilità Speciali: Immortalità, reminiscenza, resistenza alla magia, rigenerazione, risonanza spirituale, soffio dell'eternità.

Maestria nelle Armi: in base alla classe.

Abilità Generali obbligatorie: in base alla classe.

Abilità Generale razziale: Duro a morire.

«Noi siamo gli ultimi di una stirpe di eletti, siamo i Figli degli Dei, gli Eredi del Tempo. La nostra nascita si perde fra le nebbie dei tempi, ma i più saggi fra noi dicono che venimmo al mondo durante la Lunga Guerra, quando gli Dei ci vollero al loro fianco per scacciare gli Altri Dei dalla nostra patria. Da allora viviamo fra i mortali, passando di era in era, osservando la nascita e la rovina degli imperi, la saggezza e la follia dei Corti, la grandezza e la furia dei nostri Padri Celesti. Tutto scorre, ma noi siamo fuori dal flusso del tempo: solo la Morte ha dominio su di noi, ma anche con essa abbiamo un patto molto speciale. Il nostro destino è quello di errare per i mondi e gli universi, di espanderci e dominare le genti e far trionfare la grandezza dei Padri. Noi siamo i Figli Celesti, noi siamo gli *Arghan*. »
- estratto dagli "Annali del Celeste Impero"

STORIA

Gli Arghan sono una razza di esseri dai poteri quasi divini, che hanno avuto origine molte migliaia di anni fa sul mondo di Draconia. Le leggende li vogliono nati dall'unione di alcuni Dei coi più audaci condottieri del pianeta: il loro nome infatti significa Figli Celesti nella lingua eccelsa, quando gli uomini usavano riferirsi agli astri per indicare le divinità che li sovrastavano. Qualunque sia la verità sulla loro nascita, sembra che gli arghan si siano rivelati ai mortali attorno al 4000 PA (Prima di Alantys): risalgono infatti a questo periodo le prime cronache riguardo a strani uomini che sembrano "impossibili da uccidere" o che "si rifiutano di lasciare questo mondo per tornare fra gli Dei". La gente cominciò a parlare di cadaveri ambulanti e demoni dell'Oltretomba, e per questo gli arghan ritennero più



saggio negli anni a venire non mostrare pubblicamente la loro vera natura, anche perché molti non si rendevano ancora conto dei loro veri poteri.

Col passare del tempo gli arghan si diffusero in tutto il pianeta, specialmente nel continente settentrionale, ed essi scoprirono di essere in grado di avvertire la presenza di altri della propria razza: fu così che i primi gruppi di arghan cominciarono a riunirsi per discutere delle loro esperienze e della natura dei propri poteri. Ben presto, grazie anche all'aiuto dei più anziani, gli arghan furono in grado di ricostruire la loro vera storia e di scoprire quali fossero le loro reali capacità ed i loro punti deboli. Gli arghan decisero così di tenere ancora nascosta agli occhi di tutti la propria natura divina, e di continuare a vivere nell'ombra fino a che gli Dei non gli avessero inviato un segno che potesse gettar luce sulla loro vera missione nell'universo.

Ma il loro posto nel grande progetto divino gli venne ben presto rivelato, e gli arghan cominciarono ad organizzarsi per dare ordine al continente settentrionale e prepararsi alla battaglia contro l'Impero di Askham e contro tutti i seguaci degli Immortali, nemici dei loro

genitori. Fu proprio un arghan, Venaris (figlio di Polaris), a fondare l'Impero di Polaris nel 3.900 PA, ed essi furono anche gli ispiratori che guidarono lo scontro tra il Polaris e l'Askham durante la Lunga Guerra tra Dei e Immortali. L'ascesa degli arghan ebbe un brusco arresto a causa di rivalità interne che causarono la morte stessa di Venaris per mano di Kaidan (figlio di Cramosh) e che portarono lo scompiglio nel Polaris. Per fuggire alla faida fratricida, molti arghan migrarono dal continente settentrionale e finirono a Moonladd o in quello meridionale, cercando di celare la loro vera natura ai mortali (chiamati *morghan* in lingua eccelsa, ovvero "Figli Mortali o Terreni"). Fu durante questa diaspora che conobbero la razza dei *kurghan* ("Figli Selvaggi" in lingua eccelsa), un popolo fiero e particolarmente fanatico. Questi ultimi, scoperto il segreto degli arghan, presero a covare sentimenti di invidia e rancore verso i prediletti degli dei, che ben presto li portò a scontri sanguinosi. Fu così che ebbe inizio l'inimicizia fra i Figli Celesti e quelli Selvaggi.

Nel corso dei secoli seguenti gli arghan ebbero modo di combattere fra loro e contro gli umani e tutte le altre razze di umanoidi e di mostri che infestavano le terre di Draconia. Poi, nel 2800 PA uno degli arghan più anziani e valorosi, Nithras, riuscì a garantirsi l'appoggio di un largo gruppo di altri individui della sua stessa razza e conquistò un territorio dell'entroterra allora in mano ad alcune tribù di umanoidi, giganti e banditi. Fu qui, sulle sponde del grande Lago dell'Eternità, che egli costruì quella che sarebbe poi divenuta la capitale del suo regno, Arghalis, che in lingua eccelsa significa "Culla delle Stelle" o "Culla Celeste", il primo reame governato (e in larga parte abitato) da arghan. Fu proprio a Nithras, la capitale che prese il nome dal suo costruttore, che cinquant'anni più tardi si riunirono gli Anziani e composero *Gli Annali del Celeste Impero*, un manoscritto con cui tramandare il racconto della nascita e delle gesta di tutti i Figli Celesti e in cui fissare i precetti che avrebbero guidato gli arghan. I punti cardine delle Leggi Celesti sono:

- Non combattere in un luogo consacrato agli Dei: porta rispetto alla casa dei nostri Padri;
- Non offendere mai gli Dei e punisci chi insulta il nome dei nostri Padri;
- Non adorare Altri Dei e diffondi per il mondo la parola dei nostri Padri;
- Non uccidere la tua prole, a meno che essa non volga la mano verso di te: i nostri Padri non ci uccisero dopo averci creati.

Nei secoli a seguire molti furono gli arghan che scelsero di girare il mondo senza prendere fissa dimora. Essi si unirono sia con umani che con altre razze, ma scoprirono presto di poter procreare altri arghan solo unendosi con gente della propria razza: i figli che infatti nascevano da coppie miste erano mortali della stessa specie del genitore che non era un arghan. Inoltre, a causa di frequenti battaglie e di numerosi massacri portati a compimento dai *kurghan*, molti arghan furono costretti a separarsi dai loro figli per salvarli e li abbandonarono in vari villaggi. Fu così che questi individui

crebbero ignari della propria natura (dato che diventa manifesta soltanto dopo il primo trapasso) e così molti furono spaventati una volta che scoprirono ciò di cui erano capaci, come lo erano stati i primi arghan. Fortunatamente alcuni di loro vennero in contatto con altri della propria specie e impararono a convivere con la loro natura, ma molti impazzirono o, creduti demoni, vennero fatti a pezzi dai loro stessi conoscenti. Altri invece scoprirono di essere immortali solo dopo essere morti di vecchiaia, e si trovarono così a vivere un'esistenza di stenti e sofferenza. Questi arghan detti Derelitti esistono ancora, ma la maggior parte si toglie la vita con le proprie mani per evitare una miserrima esistenza.

È attorno al 1500 PA che iniziano le prime migrazioni di arghan da Draconia verso le altre dimensioni, facilitate da una serie di portali planari e dimensionali che si vengono ad aprire temporaneamente in varie parti del pianeta per cause sconosciute. In particolare, un gruppo di circa cinquanta individui giunge sul pianeta Mystara, uno dei mondi prediletti dagli Immortali (gli Altri Dei), intorno all'anno mystarano 2000 PI (secondo il calendario thyatiano), e qui si insediano vivendo nell'ombra come su Draconia. A questi primi "coloni" se ne aggiungono altri col passare dei secoli, anche se fra di loro nascono spesso screzi e diatribe che si risolvono in duelli mortali. Tutti gli arghan oggi conoscono la loro vera natura (ad eccezione degli abbandonati), e ne vanno fieri: sanno che alla fine dei tempi solo loro potranno ricongiungersi ai Padri.

PERSONALITÀ E STILE DI VITA

L'arghan di solito è simile in tutto e per tutto ai normali umani ed è virtualmente impossibile da distinguere da questi ultimi. Può essere alto o basso, più o meno grasso, anche se normalmente è più resistente dei comuni mortali. Non esistono tuttavia arghan con tratti di altre razze né mezzosangue: un arghan o è puro (entrambi i genitori arghan) o non è un arghan (la razza del genitore mortale è dominante).

L'arghan invecchia normalmente fino a che non muore per la prima volta e subisce la Prima Risurrezione che lo riporta in vita. Da quel momento in poi il tempo per lui sembra arrestarsi ed egli conserverà per sempre le sembianze che aveva al momento del trapasso. Così, se ad esempio portava i capelli lunghi ed era senza barba, da quel momento in poi la barba e i capelli non gli cresceranno più e se si raderà la testa la sua capigliatura ritornerà normale entro breve tempo (1 settimana). Questo significa però anche che se l'arghan aveva perso un arto o un occhio al momento della morte o in un'occasione precedente, dopo la sua rinascita non potrà più recuperarli nemmeno tramite *rigenerazione o desideri* di qualsiasi tipo. Si può quindi capire l'afflizione che sono costretti a patire i Derelitti, che si ritrovano imprigionati per l'eternità in un corpo vecchio, malandato e pieno di acciacchi, e non sorprende quindi il fatto che essi vogliano rinunciare all'immortalità per cercare invece il riposo eterno.

Lo stile di vita dell'arghan è in genere nomade: questa è infatti una razza di esploratori e di guerrieri, avidi della vita e delle molteplici esperienze che possono incontrare. Per questo, specialmente durante i primi anni dopo la Prima Risurrezione, tendono a spostarsi in cerca d'avventura e di nuove sfide, consci della propria superiorità rispetto a quelli che essi definiscono i "Corti", cioè i mortali, e questo atteggiamento sprezzante caratterizza molti di loro. La maggioranza degli arghan "giovani" ama combattere e guardare negli occhi la morte per riderle in faccia, vivere un'esistenza sul filo del rasoio, e disprezzano invece coloro che non sanno rischiare e che dimostrano un eccessivo attaccamento alla vita (cioè la maggior parte dei Corti). Con la maturità e la comprensione dei propri limiti gli arghan diventano più riflessivi e tolleranti, e bramano il contatto con le altre razze per imparare tutto ciò che possono sulla vita ed evitare di commettere gli errori dei Corti. Con l'esperienza quindi gli arghan diventano esploratori e saggi che si spostano da una regione all'altra, attraversando gli spazi e i piani di esistenza per acquisire nuove conoscenze e espandere la loro consapevolezza del cosmo. Che siano esperti o immaturi, tutti gli arghan sanno comunque che non è bene rimanere in uno stesso posto per molto tempo, per evitare di attrarre l'attenzione dei Corti per via della loro eterna giovinezza. Perciò decidono di migrare verso altri lidi dopo qualche decennio di permanenza in un insediamento, specie se non è abbastanza grande da permettere loro di rimanere nascosti nell'anonimato della folla.

La maggior parte degli arghan quindi sente il bisogno di viaggiare e spostarsi, ma una minoranza di sedentari esiste anche fra loro. Questi individui di solito scelgono di stabilirsi in un posto per uno o due secoli dopo aver sviluppato legami affettivi molto forti con alcuni Corti. Non sono poi così rari i casi in cui gli arghan si uniscono con membri di altre razze, specialmente umani ed elfi, e in questi casi essi scelgono di rimanere accanto al loro compagno o compagna fino alla sua morte o anche più a lungo, nel caso si trovino a dover allevare dei figli. Benché gli Anziani scorraggino tali unioni, questa è comunque una pratica diffusa, anche se causa spesso un enorme dolore a coloro che decidono di seguirla. Non è facile infatti sapere di essere destinati a dover seppellire coloro che si amano al di fuori della propria razza. Quegli arghan che si insediano in una comunità o girano in compagnia di Corti stanno sempre attenti a non rivelare la propria natura divina, poiché sanno che nella maggior parte dei casi i mortali finirebbero per invidiare la loro eterna giovinezza, e come documentano gli Annali della loro storia dall'invidia all'odio il passo è breve.

Nonostante gli arghan vadano normalmente d'accordo fra loro, esistono alcuni soggetti che vivono col solo scopo di uccidere i propri simili: i Rinnegati. Questi individui sono disprezzati e attaccati da qualsiasi altro arghan non appena vengono smascherati, anche se non è sempre facile identificarli. Alcuni di loro infatti sono belve senza scrupoli, vere e proprie macchine di morte che attaccano i loro simili senza preavviso non appena li incontrano. In questi casi quindi non si può

sbagliare nel riconoscerli. Altri invece sono molto più infidi e astuti, e cercano di attirarsi le simpatie e la fiducia dei propri simili per poi colpirli alle spalle quando meno se lo aspettano. Per questo motivo i Figli Celesti tendono ad essere molto cauti e diffidenti verso qualsiasi arghan forestiero appena conosciuto, per non cadere nella trappola tesa da questi Rinnegati.

I Rinnegati non rispettano i dettami degli Annali e seguono invece il culto del Grande Caos. In particolare danno molto credito ad una antica leggenda, il Mito della Ricompensa, in cui si dice che gli Dei concederanno una Ricompensa preziosissima all'Ultimo Figlio, un dono che permetterà a quest'individuo di governare la Vita e la Morte, e con esse tutto l'Universo, ma per averla, egli dovrà affrontare i propri fratelli e reclamare la sua eredità uccidendoli. Alla fine ne resterà solo uno e solo lui riceverà la Ricompensa. Gli Anziani hanno sempre diffidato gli arghan dal seguire questo esempio, poiché sostengono che la leggenda sia stata messa in circolazione proprio dagli Altri Dei, per vendicarsi della sconfitta subita persuadendo i Figli dei loro nemici a sterminarsi reciprocamente.

Un ultimo punto importante è la relazione fra gli arghan e i kurghan. Questi ultimi sono una razza di mortali forti e bellicosi, legati da un vincolo quasi mistico con la natura che li circonda. Essi furono i primi a scoprire il segreto dei Figli Celesti, e immediatamente cominciarono a diffidare di loro, fino a che la diffidenza si trasformò in odio vero e proprio. Da allora i kurghan hanno giurato di "liberare il mondo dall'oscenità che gli arghan rappresentano" e così, ogni volta che ne scoprono uno, si scatena una caccia all'uomo che può finire solo con la morte della preda o dei cacciatori. Per questo gli arghan tendono ad evitare le comunità kurghan, ma se vengono messi alle strette combattono per sterminare tutti coloro che conoscono la loro vera natura: solo così possono impedire che la voce si sparga e che si organizzi una crociata.

ABILITÀ SPECIALI

Ogni arghan possiede il *soffio dell'eternità*, ovvero un'eredità derivata dai genitori divini che gli concede un bonus di +1 alla Costituzione e ad una seconda caratteristica a scelta, spesso legata alle peculiarità dell'illustre antenato da cui discende.

Inoltre, le loro anime emettono una sorta di *risonanza spirituale* costante che funziona come un'eco. Grazie a questa risonanza, lo spirito di ogni arghan percepisce automaticamente la presenza di membri della sua razza entro un raggio di 3 metri per livello del personaggio (max 30 metri al 10°) e la direzione in cui si trovano. Una prova di Saggiezza permette inoltre di conoscere l'età dell'arghan esaminato con approssimazione del 10%.

Ogni arghan è anche altamente refrattario alla magia sia arcana che divina a causa del suo retaggio, e ha una *resistenza alla magia* pari al 20% +1% per livello, per un massimo di 40% al 20° livello.

Ma senza dubbio, la caratteristica più peculiare dell'arghan è la sua *immortalità*. Un arghan infatti, a

causa della sua natura semidivina non è influenzato dallo scorrere del tempo e dal Tetro Mietitore come tutte le altre razze mortali. La prima volta che un arghan muore, in realtà subisce una trasformazione radicale nella propria struttura biologica e nella propria anima: è la cosiddetta Prima Risurrezione. Egli infatti ritorna in vita 1d6 ore dopo il trapasso, completamente ristabilito e risanato di qualsiasi ferita procuratasi al momento del decesso. Da quel momento in poi, il suo corpo smette di invecchiare ed egli rimane in quello stato fisico per il resto della sua (lunga) vita. L'arghan può essere ancora ucciso violentemente, ma è immune alle malattie magiche e normali, e a qualsiasi effetto di invecchiamento.

Inoltre, un arghan può contare sulla sua superiore capacità di **rigenerazione**. In virtù della sua speciale natura, l'arghan è in grado di rigenerare 1 PF all'ora ogni 2 livelli (fino ad un massimo di 18 PF all'ora al 36°, cioè 3 al turno). Se poi viene ridotto a un valore negativo di Punti Ferita, l'arghan non muore, ma entra in uno stato comatoso in cui il suo corpo si ripara autonomamente con lo stesso ritmo di rigenerazione. L'arghan possiede un margine di PF negativi entro il quale egli riesce a mantenere saldo il legame fra l'anima e il corpo, pari al proprio punteggio di Costituzione più 1 PF ogni 3 livelli, che si aggiungono alla normale soglia della morte (-5 PF). Ad esempio, un arghan di 1° livello con Costituzione 12 può rigenerare finché resta entro -17 PF, al 9° arriva a sopportare -20 PF, e così via fino ad un massimo di -29 PF al 36°). Finché i PF restano in negativo l'arghan è in coma temporaneo e rigenera le ferite al suo ritmo standard (la sua guarigione può essere accelerata nel caso riceva delle cure magiche), ma una volta che i PF ritornano in positivo riprende i sensi. Il suo processo rigenerativo è potente quanto quello dei troll, in quanto le ossa fratturate tendono a risaldarsi, le ferite a scomparire, e persino le parti mancanti si riformano magicamente, mentre quelle recise svaniscono (ad esempio: se un arghan viene decapitato ma è ancora entro il suo limite massimo negativo di PF, egli comincia a rigenerare una nuova testa identica e quella staccata si riduce in polvere).

Nonostante le sue immunità, l'arghan è comunque vulnerabile ai risucchi d'energia e dei punti caratteristica per vie magiche, e anche ai veleni. Quando un veleno causa la morte dell'arghan, i suoi PF scendono istantaneamente a -5 e da quel momento inizia a rigenerare come al solito.

Nel caso invece in cui l'arghan sia bersaglio di un incantesimo che disgiunge l'anima dal corpo (come *dito della morte*, *parola mortale* o anche *giara magica*), lo spirito del personaggio reagisce per tornare nel corpo a cui è vincolato da un legame più forte di quello dei normali mortali. In pratica, se il TS fallisce, l'anima ha una probabilità pari a Carisma + Livello dell'arghan di riuscire a ricongiungersi autonomamente al corpo nel round successivo: se però il tiro percentuale fallisce, allora il vincolo immortale è spezzato e l'arghan muore definitivamente. Da notare che una volta tornato nel suo corpo in questo modo, l'arghan può riprendersi immediatamente (si considera a 1 PF), a meno che il corpo

non sia stato distrutto o l'anima non sia imprigionata magicamente (es. *vincolare l'anima*).

Infine, nel caso di un combattimento fra due arghan, il vincitore che uccide il proprio avversario definitivamente riceve ciò che viene chiamata la **reminiscentza**: riesce cioè ad acquisire una maggiore esperienza del mondo e parte dei ricordi dell'avversario. Molti sostengono che ciò sia dovuto al fatto che parte dell'anima dello sconfitto si unisce permanentemente al vincitore, arricchendolo delle proprie esperienze e del proprio valore. In termini di gioco, un personaggio arghan che uccide un altro della sua stessa razza ottiene il doppio del normale valore in PE del suo avversario. Inoltre egli attinge a tutte le esperienze accumulate dallo sconfitto nel corso della sua vita e può apprendere immediatamente una delle Abilità Generali che l'altro possedeva gratuitamente.

SVANTAGGI PARTICOLARI

Qualsiasi incantesimo di *resurrezione*, *reincarnazione*, *clonazione* o *animazione* pronunciato sul cadavere dell'arghan non ha alcun effetto, dato che l'anima dell'essere non si separa mai dal corpo a meno che non venga ucciso definitivamente. Esistono solo tre modi per annientare un arghan:

- ridurre i suoi PF oltre il limite rigenerabile
- ridurre a zero la sua Costituzione in modo perenne
- rescindere il legame fra anima e corpo con un effetto magico di morte istantanea (es. *dito della morte*)

Se uno dei tre casi sopraccitati si verifica, l'arghan muore definitivamente (il personaggio non è più recuperabile nemmeno con un *desiderio*), e il suo corpo si trasforma nella Polvere dell'Immortalità, utile per fabbricare manufatti con poteri di longevità e rigenerazione (+10% alla prova).

Infine, un personaggio arghan deve guadagnare più Punti Esperienza per avanzare nella classe che sceglie: questo è il prezzo che paga per acquisire i suoi poteri speciali. Per personaggi multiclasse, la maggiorazione si applica solo alla classe primaria (v. *Tomo della Magia di Mystara*, Vol. 3). La maggiorazione dei PE segue la tabella sotto indicata:

Livello	PE aggiuntivi
2°	+150
3°	+300
4°	+600
5°	+1.200
6°	+2.400
7°	+5.000
8°	+10.000
9°	+20.000
Successivi	+10.000 x livello