

Abydos

Livelli di potere

ABYDOS è stata progettata per campagne a basso livello di potere.

Per come è strutturata, personaggi oltre il 15esimo livello troverebbero inconsistenze nell'ambientazione stessa, pertanto è altamente sconsigliato raggiungere quei livelli di potere.

E' invece consigliato iniziare le campagne con personaggi di primo livello.

Magia

Come nella fisica esiste il Campo di Higgs che interagisce con determinate particelle elementari conferendo loro massa, in questa ambientazione esiste il Campo della Magia che crea effetti magici interagendo con persone, oggetti o luoghi.

Questo campo interagisce fortemente in alcuni luoghi (Kretar) e quasi per nulla in altri (Nihil).

Ad esempio, quando questo campo interagisce con un oggetto, donerà ad esso proprietà magiche. Queste proprietà sono usualmente legate all'utilizzo dell'oggetto stesso: un'anfora potrà magicamente contenere molto più liquido di quello che di solito è in grado di contenere, un'arma acquisirà proprietà atte a renderla più potente e utile, una scala avrà la capacità di allungarsi e così via.

Talvolta, invece, il campo della magia interagisce in modo strano ed è per questo che possiamo trovare oggetti magici alquanto particolari, del tutto inutili o addirittura oggetti maledetti.

A differenza degli oggetti, alcuni esseri senzienti riescono involontariamente a sfruttare la magia che permea nella realtà modellandola a proprio piacere. Maghi, stregoni e mostri in grado di usare arti magiche, attingono la loro magia dal Campo della Magia, senza di esso non avrebbero alcun potere. Per questo, un potentissimo incantatore a Kretar non riuscirebbe ad usare i propri incantesimi di alto livello in un continente come Nihil trovandosi, di fatto, decisamente con meno potere.

Razze, classi e continente di partenza

L'ambientazione è pensata per PG umani con classi non magiche nel continente di Nihil, ove il campo della magia interagisce così poco da rendere la magia stessa pura superstizione. Con l'andare avanti della campagna i PG potranno però interagire con luoghi, PNG ed eventi magici, che li porteranno alla consapevolezza della magia e con essa ad un aumento del proprio "Livello di Conoscenza".

Gli umani sono l'unica razza di quelle principali che non interagisce con le altre in quanto a Nihil, nel loro continente, non esistono popoli di altre razze.

Favole per bambini narrano di umani con le orecchie a punta, orchi cattivi, gnomi simpatici e maghi potenti, ma per la quasi totalità della popolazione umana questi esseri sono e rimangono personaggi delle favole.

Interazione con le altre razze e magia entreranno in gioco solo quando i PG avranno un "Livello di conoscenza" adeguato.

Livelli di conoscenza

I livelli di conoscenza sono da intendere come un dato prettamente ruolistico che identifica quanto un personaggio Umano conosca del mondo e della realtà.

I livelli di conoscenza sono:

1° Livello: il personaggio è convinto che l'essere umano sia l'unica specie senziente esistente sul pianeta. Non crede alla magia semplicemente perchè niente di magico avviene attorno a lui: se

qualcosa è avvenuto non è stato in grado di identificarlo come tale, al massimo può averlo interpretato come un miracolo o qualcosa di paranormale.

2° Livello: il personaggio ha assistito a diversi fenomeni paranormali a sufficienza da identificarli chiaramente come magia. Ovviamente un'esternazione delle proprie scoperte ad un personaggio con livello di conoscenza inferiore, anche se suffragate da prove, lo porteranno ad essere bollato come pazzo.

3° Livello: il personaggio è venuto a contatto con altre razze tanto da avere la certezza che l'essere umano non è solo al mondo. Questo tendenzialmente può avvenire quasi unicamente attraverso la scoperta degli altri continenti per via della quasi totale assenza di altre razze intelligenti su Nihil, il continente umano.

I pochi personaggi non umani presenti a Nihil sono personaggi chiave dell'ambientazione che permetteranno ai PG di crescere il proprio livello di conoscenza oppure razze che non hanno mai avuto contatto con l'essere umano come i Drow del sottosuolo, i Nani delle profondità o i goblinoidi presenti nelle Vertebre del Mondo.

Un nano, un elfo o uno gnomo visti da un personaggio di livello di conoscenza inferiore al terzo verrebbero identificati come mostri oppure umani deformi.

Divinità

A differenza di ambientazioni come Forgotten Realms, le divinità non si sono mai mostrate ai mortali né hanno mai interagito attivamente con la storia e gli eventi di Abydos. Non è raro trovare PNG atei. A livello regolistico il giocatore è libero di rendere il proprio PG un fedele di qualsiasi divinità purché essa non sia incongruente con l'ambientazione.

I 3 Continenti

Nihil: il continente degli umani e dove il Campo della Magia non interagisce con la realtà;

Madzik: il continente nel quale vivono le altre razze e dove il Campo della Magia interagisce normalmente

Kretar: in questo continente il Campo della Magia interagisce in modo incontrollato, generando effetti strani sia a livello magico sia a livello ambientale

Nihil

Millenni fa, il più potente circolo druidico esistente, su ordine della divinità, effettuò un rituale in grado di incatenare il Campo della Magia con l'obiettivo di non farlo interagire nel continente. Il risultato di questo rituale furono degli artefatti, potenti oggetti magici in grado di tenere insieme le "catene" del Campo della Magia.

Questi artefatti, chiamati Sigilli, sono protetti da un potente druido, ultimo superstite di quel circolo druido e dai suoi aiutanti, il quale li ha nascosti nei luoghi più remoti o impensabili del continente.

Quando la magia era ancora presente, l'essere umano era ancora una creatura primitiva chiamata Quaggoth che viveva in società tribali nel sottosuolo.

A quel tempo Nihil era abitata anche da elfi, nani, halfling, gnomi ed altre razze decisamente più mature dell'essere umano. Quest'ultimo però, a differenza delle altre razze, iniziò a riprodursi a velocità inverosimile, sopraffando le altre razze in numero ed aggressività.

Molti esseri umani, seppur disorganizzati e divisi in tante tribù, impararono un uso primordiale e rituale della magia diventando pericolosi stregoni. I restanti invece, temprati da secoli di continue battaglie, diventarono Berserker.

Essere umano: una razza guerriera che in meno di poche centinaia di anni avrebbe finito di sterminare tutto ciò che restava delle altre specie.

Come uno sciame di locuste gli umani uscirono dal sottosuolo e fecero loro sempre più terre, costringendo le altre razze ad arretrare o perire.

Gli elfi furono costretti a nascondersi nel centro delle più grandi foreste, alcuni di essi addirittura cercarono rifugio nel sottosuolo generando quella che ora è la dinastia Drow, che brama vendetta verso il genere umano.

Nelle profondità delle montagne la sicurezza dei nani venne meno, rendendo la loro casa di pietra non più un luogo sicuro.

Le altre razze ebbero destini simili.

La divinità decise quindi di intervenire: la magia era un'arma troppo pericolosa data in mano ad una specie non matura come l'essere umano. Fù a quel punto che ordinò al più potente circolo druidico esistente, di usare la magia stessa per creare i sigilli ed incatenare così, a Nihil, il Campo della Magia.

Ad uno di questi druidi venne dato il compito di sorvegliare i Sigilli fino a quando l'essere umano non si sarebbe dimostrato abbastanza maturo da gestire la magia.

La divinità terraformò, al lato opposto del globo, un nuovo continente, dando ai restanti druidi il compito di modellarlo per dare una casa ai pochi sopravvissuti delle altre specie: nacque così Madzik.

Madzik

Madzik è un continente creato per dare una nuova casa alle specie sopravvissute all'olocausto che l'essere umano ha generato su Nihil.

I druidi hanno modellato questo continente per adeguarlo a specie quali nani, elfi, gnomi etc

La migrazione dei sopravvissuti da Nihil a Madzik è avvenuto attraverso due alberi colossali: Boole, una sequoia gigante e Rhizoph, una mangrovia nera.

Questi due alberi sono due portali legati tra loro ed attivabili attraverso un particolare rito. Dopo di esso, per circa una settimana, tra le due piante è attivo un incantesimo simile a "Trasport via Plants", che permette a chiunque di entrare in una delle due piante e di uscire dall'altra.

Ora, millenni dopo la migrazione, le razze residenti a Madzik sono tornate agli antichi splendori.

Il come la società si è evoluta è a fantasia del Dungeon Master anche se è importante tener conto, nel momento in cui i PG dovessero metter piede su Madzik, che la razza umana è presente in tutte le storie e leggende come razza portatrice di morte e distruzione pertanto, odiata.

Kretar

In questo continente creature preistoriche dominano l'ambiente, la magia è pericolosissima in quanto gli effetti della magia sono casuali ed incontrollati.

L'ambiente è geomorfologicamente strano e surreale.

Storia di Nihil

a.e. : prima dell'esodo
d.e. : dopo l'esodo

Anno sconosciuto	Creazione di Abydos: un immenso pianeta ricoperto d'acqua con un unico continente chiamato Nihil.
Anno 5000 a.e.	La maggiorparte delle razze inizia a coesistere formando delle società sempre più complesse. Diversi esemplari di Quaggoth, una razza selvaggia che abita sottoterra, iniziano a muoversi per il continente uscendo dal sottosuolo.
Anno 2000 a.e.	I Quaggoth iniziano ad organizzarsi in tribù, sono fisicamente meno prestanti ma il loro riunirsi in gruppi e le loro continue scorribande improvvise li rende sempre più un fastidio per le nazioni di Elfi, Nani e le altre razze di Nihil. Vivendo nel sottosuolo e comparendo da esso prima dei loro raid vennero in poche centinaia di anni rinominati in "Uomini", parola derivata da "Humus" ossia "terra" in nanico.
Anno 1000 a.e.	Gli umani sempre in maggior numero, sono uno dei problemi principali delle principali nazioni di Nihil. Molte alleanze vengono siglate per affrontare questa minaccia.
Anno 500 a.e.	Alcuni umani iniziano ad usare la magia seppur in modo primitivo e con loro primi imperi iniziano a cadere. Gli umani abbandonano il sottosuolo e diventano una delle razze più importanti.
Anno 100 a.e.	Molte razze sono ormai in via di estinzione, quelle rimanenti si sono nascoste nelle montagne più profonde e nelle foreste più fitte.

Anno zero	Il circolo Druidico permette la fuga agli ultimi esemplari rimasti delle specie fuggitive, verso un nuovo continente chiamato Madzik. Fatto questo incatena il “Campo della Magia” a Nihil, indebolendo la razza umana.
Anno 1000 d.e.	Avvento della scrittura. Quello che è successo nel passato, se ricordato e trascritto, è ormai favola o leggenda.
Anno 2000 d.e.	Grazie alla scrittura si sono formati i primi imperi. Il linguaggio comune rispetto ai periodi precedenti all’esodo è cambiato: il linguaggio comune parlato a Madzik e quello parlato a Nihil sembrano due dialetti diversi della stessa lingua).
Anno 2500 d.e.	La grande guerra tra i maggiori imperi ha devastato il continente. Si formano 4 nazioni autonome in pace tra di loro: la Levaika, il Ferrow, la Lung Côte e la Terra dei Laghi.
Anno 3000 d.e.	Grazie a gruppi potenti come la Compagnia del Commercio, le nazioni sono in pace da 500 anni. Non mancano però intrighi perchè dietro alla pace si nasconde odio, egoismo e sete di potere.