Sciamani

Nati prima del tempo, questa Tradizione Primordiale si batte ora per i spossessati, per quelli la cui cultura è stata stravolta, come la loro terra.
Le genti di questa tradizione ha avuto dei momenti difficili. Le loro terre furono conquistate e rubate durante l'Età delle Esplorazioni, e ancora oggi tra di loro esiste una corrente parallela contro quei popoli che hanno rubato le loro terre. Comunque in tempi come questi in cui c'è un ritorno alle origini da parte di molte persone, ed in cui sta facendo capolino un periodo di nuova spiritualità, questa che è la più primitiva e originaria di tutte le Tradizioni sta vivendo una rinascita. Purtroppo la Terra è malata, gli sciamani riescono a vedere le sue cicatrici e a sentire il suo dolore. Questo li rende molto arrabbiati, e spesso è la furia a guidare la loro Arte. Anche i meno attivi di loro difendono le loro terre. Per loro ogni cosa è viva e sacra, e possiedono un legame molto intimo con gli spiriti e il loro mondo. L'abitudine di comunicare con loro attraverso visioni o l'uso di droghe da loro il soprannome di "Quelli che parlano con i Sogni".
Alcuni di loro seguono una vita sregolata o all'insegna della "Sacra Passione", non per il piacere di indulgere nei vizi ma perché credono che solo oltrepassando ogni tipo di limite, sociale, teologico o addirittura temporale, potranno riuscire ad abbattere le loro intime barriere. Questo per scatenare il potere che viene da dentro di loro. Per questo proposito il frenetico ritmo dei loro tamburi, musiche cantilenanti, particolari accordi e danze sfrenate si sono rivelate degli ottimi strumenti per trascendere i normali limiti delle percezioni umane.
Sono persone molto legate alla loro cultura, e spesso vivono tra le loro genti d'origine (africani, pellerossa, aborigeni e altri), coltivando una vita rustica e abitudini chiuse.
Visto però che non hanno una politica di cui preoccuparsi, e non hanno capi da colpire, gli sciamani restano la tradizione più difficile da combattere. Sono spesso molto visionari, e alcuni di loro non lasceranno mai il Piede di Guerra. Tutti condividono comunque un legame con la Terra e i suoi figli, un'arte che si basa molto su visioni e preghiere più che sull'abilità o sul potere, ed un sogno di rinascita quando il loro popolo diverrà di nuovo forte.
Jim Morrison resta il principale punto di riferimento per descrivere o comprendere i seguaci contemporanei di questa Tradizione.

Filosofia

Queste lande desolate che chiami "mondo reale" sono un'ombra illusoria, un bisbiglio passeggero degli spiriti. Noi conosciamo la Terra per quello che Lei è: una madre i cui figli sono cresciuti troppo orgogliosi. Qualcuno deve prendersi cura di Lei, e questo è il nostro compito. Noi cerchiamo i sentieri dietro a quelli che tu chiami sogni, perché la saggezza del nostro popolo era antica già prima che le tue macchine delle meraviglie fossero create, e sopravvivrà dopo che loro saranno scomparse.

Stile

Gli Sciamani credono che la loro arte discenda totalmente dagli spiriti e dal proprio essere in sintonia con loro; quindi i loro foci chiamano tali spiriti e preparano la mente a parlare con loro. Un altro stile molto comune nel loro modo di fare magia, consiste nel alterare il proprio stato mentale e percettivo per agevolare le loro visioni. La loro arte è più forte nelle terre dove il paradigma della Tecnocrazia non ha ancora messo radici. Nel mondo moderno dove la Maglia è più forte la loro magia si è indebolita.

Foci comuni

- *Corrispondenza*: tamburi, dolore, incenso.
- *Entropia*: tamburi, anello.
- *Forze*: tamburi, fuoco o falò, musica.
- *Vita*: canti, danza, immagini, cristalli, vizio, ossa, sesso.
- *Materia*: tamburi, polvere, sabbia, terra, anello.
- *Mente*: droghe, cristalli, dolore, musica.
- *Essenza*: canto, cristalli, vizio, piume.
- *Spirito*: danza, piuma, musica e canti, tamburi, droghe, incenso.
- *Tempo*: droghe, tamburi, dolore, vizio, danza sfrenata.

Organizzazione

Molto scarsa; molti Sciamani sono nomadi o solitari. Alcuni prendono sotto la loro protezione certi luoghi naturali e si alleano con i mannari per difenderli. La loro gerarchia è basata sul rispetto e su voti occasionali, non su titoli o potere.

Iniziazione

E' in molte maniere l'apice del Sentiero degli Sciamani. Sono gli spiriti a scegliere molti Sciamani, quelli che cercano un tale destino raramente lo trovano. L'iniziazione è spesso personale: l'aspirante Sciamano ha una visione, o viene catturato da essa, in cui viene sottoposto a privazioni sia fisiche che spirituali. Molte volte egli muore e rinasce. Qualche volta altri Sciamani assistono all'iniziazione, ma la visione è spesso vissuta personalmente. Quando finisce, l'Avatar prende solitamente la forma di un qualche spirito protettore, spesso un animale di una qualche importanza per il mago e lo guida verso altri della sua gente.

Conoscenze degli Sciamani

Cosmologia

Il mondo fisico che i nostri sensi ci permettono di vedere è la proiezione ed il risultato dei sogni di Gaia. Gaia è l'anima del nostro pianeta e la Dea Madre da cui tutto è nato, è la Terra e tutto il Creato, l'anima della natura, l'anima del Mondo. Il mondo degli spiriti è molto più vicino all'essenza di Gaia: i colori sono più intensi, gli odori più forti e chi riesce ad entrarvi si sente pervaso da un nuovo vigore. Questo mondo degli spiriti è separato da quello fisico da una barriera detta Maglia. Esistono luoghi e momenti in cui la Maglia è più debole, ad esempio luoghi selvaggi, Nodi, solstizi ed altri momenti "magici". L'Umbra è divisa in 13 mondi diversi o Reami che possono variare dall'idilliaco (come il Cancello di Arcadia o il Reame Leggendario) all'atroce (come il Reame delle Atrocità o il Campo di Battaglia), dal selvaggio (come il Reame dei Lupi) al tecnologico (come Autoctona, il Reame delle Macchine).
Gaia contiene in sé tre principi o facce diverse: il Wyld (simbolizzato da un vortica di colori o da una foresta), essenza stessa della creazione; il Weaver (simbolizzato da un ragno), che cristallizza, sostiene e stabilizza le creazioni del Wyld; ed il Wyrm (simbolizzato da un vortice nero o da un tentacolo), che corrompe e distrugge la stabilità del Weaver per consentire, il ricambio, il riciclo e l'evoluzione. Negli ultimi secoli è successo uno sconvolgimento nell'equilibrio della triade di Gaia. Il Weaver, che ha consentito lo svilupparsi della tecnologia, improvvisamente prese coscienza di esistere, ed in quel preciso momento impazzì, cominciando ad avvolgere ogni cosa nella sua Tela: la tecnologia prese il sopravvento sull'umanità. Il Wyrm prese anch'esso coscienza, e resosi conto di cosa stava succedendo cercò di fermare il Weaver, ma ne fu invece contagiato, ed impazzì anch'esso: la tecnologia cominciò ad inquinare e si diresse verso l'autodistruzione. Questa situazione non potrà essere sostenuta a lungo, e la Fine, l'Apocalisse, la battaglia finale in cui il le forze del Wyld si scontreranno con quelle del Wyrm, è alle porte.

Garù

Garù significa Mannari in francese, ed è il termine che i licantropi usano per chiamarsi tra di loro, e quello che noi dobbiamo usare se vogliamo il loro rispetto. I garù sono potenti spiriti incarnati, il punto di forza del Wyld, i campioni di Gaia. Loro compito è proprio quello di proteggere la natura materiale e spirituale del Pianeta. Per questo e perché sono esseri intimamente legati alla Natura essi sono nostri alleati che devono essere sempre trattati con rispetto. I garù si dividono in 13 Tribù e possono assumere diverse forme: umana, lupo, uomo-lupo (crinos) ed altre due forme intermedie: quella di un grosso lupo e quella di un grosso umano. Sono intimamente legati alla luna ed al mondo degli spiriti.

Tratti caratteristici

A seconda dello stile di gioco si possono tenere conto dei seguenti vantaggi o ignorarli, a discrezione del Master.

- *Vantaggi*: grazie al loro talento artistico, iniziano il gioco con un livello di abilità "Performance" gratuito.
- *Svantaggi*: quali seguaci della via del mistico, non fanno nulla per rafforzare la propria volontà, ovvero non possono mai spendere PX per acquistare Forza di Volontà.