

La Tecnorazia

I Tecnomanti in passato hanno creato la Magia e l'Orizzonte, e ancora oggi combattono per separare definitivamente il mondo spirituale da quello fisico. Secondo loro Ascensione significa liberare l'umanità dalle superstizioni, dal dominio di Draghi e Fate, rafforzare una mente collettiva e arrivare all'uguaglianza sociale completa. I sogni rappresentano un pericolo, quindi hanno costruito apparecchi in grado di evitare l'ingresso nella fase R.E.M., grazie ai quali i Tecnomanti non sognano mai: per questo sono crudeli, spietati e freddi calcolatori. La Tecnorazia è divisa in 6 Convenzioni, che si riuniscono un un Simposio una volta al mese per stabilire il futuro della realtà. Durante queste riunioni ogni Convenzione porta avanti i propri progetti ed espone risultati, quindi in seguito a complicate trattazioni si decidono le nuove scoperte da divulgare e le strategie globali. I Tecnomanti hanno poca dimestichezza con l'Umbrà, così per localizzare i Nodi preferiscono scoprire l'ubicazione della Capelle o i luoghi di ritrovo dei maghi. Controllare i Nodi è ovviamente uno dei loro obiettivi. Il programma della tecnorazia è così suddiviso:

- * Portare ordine, sicurezza e stabilità nell'universo. Quando tutto sarà scoperto e conosciuto, l'Ascensione sarà raggiunta.
- * Convincere le masse dell'utilità della scienza, del commercio, della politica e della razionalità. Sofferenza e conflitti devono scomparire.
- * Rafforzare la Magia e l'Orizzonte, punire chi apre portali con questi mondi e nell'eventualità chiuderli immediatamente, per non facilitare l'opera dei Nephandi.
- * Definire la natura dell'universo, diffondendo la conoscenza assoluta per contrastare il caos. Nulla deve essere lasciato al caso.
- * Distruggere le Tradizioni, poiché contrastano l'Ascensione. Sequestrare la loro Quintessenza per impedire che cada nella mani di Marauder e Nephandi.

- Vantaggi: Potendo usare solo magie supportate da una teoria scientifica sperimentale, tutti gli appartenenti alla Tecnorazia hanno il vantaggio di essere immuni al paradosso, non lo accumulano in nessun caso.
- Svantaggi: I TecnoCrati non perdono mai l'uso dei Foci, senza i loro apparecchi la magia gli è completamente impossibile.

Iterazione X

Credono che l'Ascensione sia raggiungibile fondendo l'uomo con la macchina, per questo sono i creatori di Cyborgs, Androidi e Intelligenza Artificiale. Hanno creato un reame nell'Umbrà Profonda vicina al Sole, detto Autoctona, dove sperimentano le loro macchine iper-futuristiche, molti degli UFO provengono infatti da Autoctona.

I loro agenti più temuti sono gli Hit Mark, cyborgs o androidi progettati per distruggere ed uccidere elementi casuali, abilissimi nel confondersi ad umani comuni.

- Vantaggi: Iniziano il gioco con un arto o un organo bionico, definito in fase di creazione del personaggio.
- Svantaggi: Se restano più di una settimana senza ricaricare gli accumulatori che manovrano i loro arti bionici, perdono completamente l'uso dell'organo in questione fino a che non trovano l'energia necessaria.

Nuovo Ordine Mondiale

Detengono il dominio dei Mass Media, dei servizi pubblici e dei governi in modo da avere il totale controllo della società. Paranoici e depressi, questi TecnoCrati sono assillati dall'idea della carriera e dell'ordine, se fosse possibile installerebbero una telecamera all'angolo di ogni strada. Sono abilissimi nel riprogrammare la mente dei nemici in modo da convertirli alla propria causa, riuscendo a piegare anche la ferrea volontà dei Magus con dei potentissimi lavaggi del cervello.

I loro agenti speciali sono denominati Uomini in Nero, sono sempre vestiti in abiti scuri, portano occhiali da sole e si spostano con automobili nere. Si dice che siano capaci di seguire gli spiriti del Paradosso e rintracciare coloro che praticano magia volgare.

- Vantaggi: grazie alla loro ottima preparazione, iniziano il gioco con un livello di abilità "Investigazione" gratuito.
- Svantaggi: dipendenza gerarchica esasperata.

Progenitori

Studiano l'evoluzione umana con lo scopo di migliorarla più velocemente di quanto farebbe la natura, sono gli inventori della clonazione e dell'ingegneria genetica. Ogni progenitore possiede dei propri cloni pronti ad entrare in azione se gli accadesse qualcosa, in questo modo sono dei nemici praticamente impossibili da eliminare. Piuttosto che sopprimere gli avversari preferiscono clonarli, in modo da sostituirli all'originale e infiltrarli nelle Tradizioni. Ovviamente queste copie non sono mai perfette, ma è molto difficile smascherarle.

- Vantaggi: grazie alla loro preparazione iniziano il gioco con un livello di abilità "Medicina" gratuito.
- Svantaggi: un sociale in meno (secchioni).

Sindacato

Ha il controllo delle finanze mondiali, sfrutta la tecnologia unicamente per aumentare i propri capitali e il proprio potere. Lavora per legare l'umanità alla carta di credito e al denaro, decide gran parte delle "guerre economiche" e guida i vertici della criminalità organizzata. Dai membri di questa convenzione dipendono quasi tutte le software-house, le quali cercano di accentrare sempre più il monopolio dei computer per eliminare la minaccia degli hackers. Il più grande mistero del Sindacato è che nessuno sa chi sta ai vertici, anche alle più riservate riunioni delle Convenzioni il Sindacato ha inviato solo dei rappresentanti. Quando deve eliminare un Magus, preferisce distruggerlo prima di ucciderlo: dopo averlo ridotto in miseria ne infanga la reputazione, quindi inizia ad eliminare amici e parenti, e solo alla fine uccide la vittima.

- Vantaggi: grazie alle loro conoscenze nel settore, iniziano il gioco con un livello di abilità "Finanza" gratuito.
- Svantaggi: visti male dalle altre Convenzioni.

Ingegneri del Vuoto

In epoche passate hanno esplorato prima i continenti, poi il cosmo, adesso si stanno dedicando all'Umbra. Il loro scopo è convincere l'umanità che i pianeti sono solo corpi celesti, e non potenze mitologiche capaci di agire sull'umanità, così come gli abitanti dall'Umbra Profonda sono semplicemente razze aliene. La Tecnocrazia non è sempre d'accordo con le iniziative dei membri di questa convenzione: dopo la conquista della Luna l'umanità ha iniziato a sognare con eccessivo romanticismo l'era spaziale, a causa di una contaminazione di Fate seguita alla missione, contrastando l'opera dei Tecnocrati che volevano un'immagine dello spazio fredda e inospitale. Per questo gli Ingegneri del Vuoto sono stati puniti, e l'esplorazione spaziale ha iniziato a collezionare insuccessi e subire tagli di fondi. Attualmente la convenzione è tenuta in scarsa considerazione e attentamente controllata, molti Magus pensano che sia possibile trovare degli alleati al suo interno, altri che questo è proprio quello che la Tecnocrazia vuole lasciar credere.

- Vantaggi: grazie ai loro studi iniziano il gioco con un livello di abilità "Cosmologia" gratuito.
- Svantaggi: iniziano il gioco con un Difetto di Corrispondenza.

Orfani

Uno scherzo per alcuni, una spina nel fianco per altri, gli Orfani sono in testa insieme ai Tecnomaghi nella lista dell'infamia del Concilio. Le somiglianze non finiscono qui; entrambi i gruppi sono un risultato dell'era moderna, scaturiti da un mondo ai confini dell'inferno. Entrambi i gruppi abbracciano una sottocultura che si vanta di questo mondo e nel contempo lo deride, ed entrambi portano la luce del cambiamento futuro con il dito medio alzato. Ma dove i Tecnomaghi tengono in mano una lampadina al neon per illuminare la via del Concilio, gli Orfani portano il loro candelabro nell'oscurità.

Nonostante la loro attrazione per il Goth-rock suggerisca un'origine recente, le loro radici vanno più indietro nel passato di quanto si possa immaginare. Anche se questo gruppo fa risalire la sua fondazione agli Anni Venti, la filosofia della loro cosiddetta "generazione perduta" può essere trovata nella luce oscura dei poeti Romantici. Molti Figli della Notte considerano Lord Byron il primo della loro linea; altri considerano tutto questo un mucchio di letame. In ogni caso la loro attrazione per tutto ciò che è oscuro è pareggiata solo dalla loro curiosità.

Gli Orfani hanno compreso che il mondo moderno dona solo delusione, così loro hanno preferito rifarsi ad un tempo più romantico - un tempo in cui era possibile comporre sonetti e finire bruciati vivi. Solitari fin dall'inizio, si distinguono ulteriormente con abiti eccentrici e maniere sarcastiche, creano il loro personale mondo notturno. Gli Orfani conoscono la sofferenza in prima persona. Molti vengono da famiglie distrutte o violente e imparano molto presto a sopravvivere da soli. Molti sono così sconvolti dalla loro adolescenza che quando giunge la chiamata dell'Avatar la cosa sembra loro alquanto naturale. Ottengono la Magia con poco studio o sforzo, un talento innato che usano spesso per allontanarsi dalla vita di casa. Le sottoculture di strada offrono loro una possibilità di ribellarsi, e qui trovano sostegno e amicizia. La Magia offre loro potere, rispetto ed illuminazione.

Nel loro profondo, molti maghi Gotici simpatizzano con altri fuori casta badando alle persone della strada e fuggitivi. Agli estranei comunque non danno facilmente fiducia, questi infatti devono spesso compiere un qualche atto che li accomuni a loro prima che siano trattati con altro che disprezzo, e perfino allora nessun "poseur" impara veramente l'intricata danza sociale degli Orfani. Muovendosi nell'oscurità, trovano la loro sicurezza nel numero e nella segretezza.

All'interno di questi gruppi rimangono molto uniti. Possono combattersi, insultarsi o tradirsi, ma se qualche estraneo minaccia la "famiglia", saranno uniti fino alla morte. Questo senso di comunità, per quanto non funzionale, dà loro la stabilità necessaria per guidarli eventualmente verso qualche tipo di Ascensione. Il Concilio potrebbe non accorgersi mai di quello che sta perdendo.

La loro introspezione e il loro morbido senso dell'umorismo maschera il loro amore per le cose misteriose. Puzzle, presagi e altri enigmi li affascinano; la magia, i fantasmi, i licanthropi e specialmente i vampiri sono legati ai loro interessi come neri lacci materni. A modo loro gli Orfani sono primordiali come i Neopagani e gli Sciamani - guardano con meraviglia l'oscurità intorno alla luce. Guardando cose vecchie con occhi nuovi, gli Orfani frantumano le credenze comuni che tengono così tanti Risvegliati lontano dalla rivelazione ed incidono nuovi Sentieri con vecchi attrezzi.

"Vecchi attrezzi" è una maniera per descrivere la magia Gotica. Molti eseguono la loro arte usando libri di occultismo comprati al supermercato. La loro libreria contiene Byron, Poe, Crowley e Le Vey, e i loro rituali incorporano CD, candele nere e giochi di ruolo. Usando la magia sempre nella maniera "sbagliata", questi orfani vogliono dimostrare che la magia in fine viene solo da noi stessi.

Filosofia

La tua religione mi fa vomitare. La tua illuminazione mi fa ridere. Svegliati e guarda il mondo per quello che è: morente. Un bello spettacolo, credo, e buono per qualche altra risata, ma se tu pensi che noi tutti possiamo salvarlo con qualche "Ave Maria" ben piazzato, allora ho qualcosa per te sulla punta del mio stivale.

Stile

La magia Gotica è eclettica - un po' di stregoneria, qualcosa dallo spiritualismo vittoriano, una manciata di Crowley, un pizzico di *voodoo*; aggiungi della buona musica per condire, mescola rapidamente e metti a cuocere in un calderone. Anche se questi tenebrosi cercano sempre nuovi elementi per la loro Arte, traggono il loro vero potere da loro stessi.

Organizzazione

Informale; *Cliques* leggermente legate formano una rete unita da amicizia, nightclub, chatline, ed epistolari in vecchio stile. Anche se talvolta vengono eletti "Re" e "Regine", questi titoli sono sardonici al massimo. Le importanti Cliques locali indicano spesso grandi feste (o "sabbath") ogni Halloween, con complessi che suonano dal vivo e rituali semiseri. Molte creature soprannaturali vi partecipano spesso, specialmente vampiri.

Iniziazione

Prima l'iniziato deve essere accettato dal Cliques del posto. I futuri membri devono apprezzare la disperazione e dimostrare talento magico. Accendere candele senza toccarle è una prova comune. Rituali d'ingresso variano da Cliques a Cliques; alcuni vogliono tatuaggi, vestiario stravagante, nuova conoscenza, talento artistico o persino sacrificio di sangue.

La danza della morte è una celebrazione della vita per quelli che ne conoscono i passi.

Vantaggi: possono accedere a qualsiasi sfera senza alcun mentore, inoltre non hanno bisogno dei Foci sin dall'inizio.

Svantaggi: non avendo una propria sfera personale, pagano tutte le conoscenze 3,6,9 PX. Inoltre, non usando i Foci, non hanno diritto al retest corrispondente al livello di Performance.

La Fratellanza Akashica

Molti maghi sono perplessi per il fatto che questa Tradizione, con la sua grande enfasi sullo sviluppo del corpo, crede nella predominanza della Mente, ma per la Fratellanza mente e corpo sono un tutto inscindibile. Una mente disciplinata potrà giungere solo educando il corpo che la ospita. Sfortunatamente molta della storia della Fratellanza ha visto poco più di stereotipi e confusioni dalla controparte occidentale della Tradizione.

La Fratellanza Akashica è una tradizione ricca e antica, che vede le sue origini nel primo villaggio dove l'umanità viveva in armonia con il Tutto Cosmico. Qui la futura Fratellanza imparò il Do dal Drago, Tigre e Fenice Celestiali. Ma l'Uno si frantumò più e più volte finché fu molti e quelli che sarebbero dovuti diventare la Fratellanza Akashica presto si ritirarono in caverne interessati al perfezionamento del proprio sé. Il loro conflitto con la Tecnocrazia è cominciato presto non appena costoro cominciarono a rinforzare il muro tra il nostro mondo e quello degli spiriti.

Millenni fa la giovane Fratellanza combattè contro un credo reincarnazionista che più tardi diede origine agli Euthanatos. Sgomentati da quello che loro vedevano come un culto della morte gli Akashici cominciarono una guerra spietata che infuriò per quasi tre secoli. Ancora oggi non scorre buon sangue tra loro. Da allora hanno sempre esitato ad entrare in un conflitto a meno che non venissero provocati. Sono comunque "ben equipaggiati" a combattere se ce ne fosse bisogno.

I membri di questa tradizione sono meglio conosciuti per la loro maestria nel Do, la proto arte marziale. La pratica del Do rinforza il corpo e affila la mente, raffinando l'essere umano spiritualmente, mentalmente, fisicamente e persino essenzialmente. Maestri di quest'Arte, sono in grado di compiere azioni incredibili, spesso accettate dalla credenza popolare. Attraverso il Do gli Akashici contemplativi cercano la perfezione e la illuminazione, e con essa i guerrieri Akashici contrastano con forza la Tecnocrazia e altri oppositori.

La comprensione del Drahma è vitale per loro. Drahma è la ruota dell'universo, creazione e distruzione, nascita morte e rinascita, passato, presente e futuro, e destino inesorabile. E' sia causa ed effetto che giusta azione. L'Avatar che comprende il proprio Drahma è il predone del proprio destino. Attraverso molte vite l'Avatar progredisce nel suo padroneggiare il Drahma avvicinandosi all'Ascensione.

Filosofia

Non fare, semplicemente sii. Guarda dentro di te sia per le soluzioni ad un problema sia per le sue cause. Non cercare di controllare il tuo nemico, ma di guidarlo. Non resistere ad una opposizione quando puoi benissimo aggirarla.

Stile

La Magia fluisce dall'armonia e dalla disciplina, una forza naturale catalizzata dal Do. I maghi di questa tradizione possono essere tanto contemplativi quanto combattivi, filosofi guerrieri che comprendono e guidano piuttosto che semplicemente distruggere. I Fratelli Akashici tendono ad usare la violenza solo come ultima risorsa, ma sono molto efficaci quando lo fanno.

Foci

Corrispondenza: Do, meditazione, mantra, benda.

Entropia: purificazioni, arte marziale, arma.

Forze: Do, fascia, arma.

Vita: meditazione, Do, respiro, arma.

Materia: meditazione, imposizione delle mani, arma.

Mente: Do, meditazione, mantra, benda.

Essenza: Do, meditazione, respiro.

Spirito: purificazioni, incensi.

Tempo: Do, mantra, incenso.

Organizzazione

I magi Akashici sono fortemente organizzati in concordanza con la loro Essenza. I magi Statici (talvolta chiamati Arancioni o Tonache Zafferano) sono spesso Maestri del Drahma. Magi Ricercatori (le Scaglie del Drago) si applicano per proteggere Dormienti e Risvegliati e si ritengono parte del corpo del Drago Celestiale. Magi Dinamici (spesso chiamati Yogi) padroneggiano il mondo spirituale, mentre i magi Primordiali (detti anche Pelle Blu) sono quelli dedicati più che altro all'Ascensione personale.

Iniziazione

Questa tradizione non è più esclusivamente asiatica come un tempo. Molti Fratelli furono già Fratelli in loro vite precedenti. Alcuni membri si fanno valere nelle arti marziali o nella filosofia orientale prima di essere Risvegliati, mentre altri sono seguiti da lontano da quei Fratelli che studiano le attuali incarnazioni dei Fratelli defunti. Gli Akashici possono essere addestrati per anni nei Xiudaoyuan prima che vengano esonerati dallo studio.

Prima devi apprendere il Do, poi devi dimenticare il Do.

Devi forse ricordarti di respirare perché il tuo corpo respiri?

No. E' la stessa cosa con il Do.

Conoscenze della Fratellanza Akashica

Piano Astrale

Quando la mente riesce a staccarsi dal corpo, essa può viaggiare in questo mondo, ma le è concesso anche di raggiungere senza il minimo sforzo il Piano Astrale. E' questo il mondo dove le idee prendono corpo ed i pensieri prendono vita. E' possibile raggiungerlo anche attraverso i sogni, ma solo per brevi periodi. In forma astrale siamo completamente immateriali, tranne se ci troviamo nel Piano Astrale.

Do

Il Do è molto più di un'arte marziale. Non solo perché è LA Arte Marziale da cui tutte le altre discendono, ma anche perché il suo obiettivo è di aumentare l'autocontrollo, l'autodisciplina, temprare la volontà e comprendere che ogni cosa è dotata di punti di forza e punti deboli. Il progresso nella pratica del Do è una metafora dell'evoluzione umana, in cui l'allievo torna allo stadio animale e selvaggio per poi riconquistare la propria Umanità e con essa progredire verso l'Ascensione. Infatti man mano che l'allievo progredisce lungo la Via, acquista un appellativo diverso, un'equivalente della cintura nelle altre arti marziali: il nome di un insetto, un rettile, un quadrupede, un bipede e solo alla fine torna ad essere Uomo, o Maestro. (Es.: Mantide, Serpente, Tigre, Orso, Maestro)

Vantaggi: grazie alla loro innate capacità introspettive, iniziano il gioco con un livello di abilità "Meditazione" gratuito.

Svantaggi: poichè il loro obiettivo fondamentale è la crescita del Sè, la somma dei livelli di Conoscenza delle loro sfere non può mai superare il livello di Arete. Quindi un Akashiko con 3 livelli di Arete può avere una Conoscenza Avanzata, oppure una Intermedia ed una Base, ma non due Intermedie.

Neopagani

La vita non deve essere considerata sterile e innocua; le passioni di cui così tanti hanno paura sono quello che tiene in vita la nostra razza. I Neopagani si rimboccano le maniche e trattano le gioie e brutalità della vita con determinazione. Questi antichi stregoni conoscono il potere di tali passioni - e ciò che costa abbracciarle. Nessun'altra tradizione, eccetto forse gli Sciamani, ha sofferto come loro. Sempre temuti, questi seguaci dell'Arte carnale sono stati severamente perseguitati durante il tardo Medio Evo. Marchiati come Satanisti, i rappresentanti europei della Tradizione furono perseguitati, torturati e bruciati. Quando i cacciatori di streghe li decimarono, un Druido, Nightshade, richiamò all'unità per por fine al massacro. La Tradizione non ha mai dimenticato la lezione di quei tempi. Ora loro praticano le loro arti segretamente e trattano aspramente i loro oppositori. Nonostante i Nuovi Pagani apprezzino la vita sopra ogni altra cosa, le loro maniere non sono educate. Le loro Arti - praticate con sangue, sesso, danza e occasionalmente persino sacrifici - sono terrificanti persino quando se ne conoscono i più profondi significati. In giorni più recenti, raccontano le storie, i Wyck portarono la magia attraverso il globo. I Pagani tracciano le loro origini da questi antichi Risvegliati, e la loro introspezione diede forma alle Sfere, al Protocollo e all'Orizzonte stesso. Questa eredità, e le difficoltà che hanno sofferto per conservarla, fa dei Neopagani un gruppo giusto al suo interno e spesso arrogante.

Questo non significa che siano senza cuore. Piuttosto è il contrario, i Neopagani tendono ad essere più passionali, onesti e schietti di molti altri maghi. Il loro credo - "Luce ed Oscurità, tutto in Uno - ciò che è Voluto Sarà" - denota un coinvolgimento della vita in tutte le sue forme. Malgrado le loro persecuzioni, molti cercano di aiutare l'umanità a rimuovere la propria cecità finché c'è ancora tempo. La loro magia, fermamente centrata sulla natura, cura tanto velocemente quanto uccide. Anche se un Pagano può essere sospettoso, sarà sempre leale con i suoi amici. Anche se può essere infuriato, sarà giusto.

Diversamente dai loro rivali Ermetici, i Neopagani bilanciano fortemente aspetti maschili e femminili, piuttosto che favorire un ideale patriarcale. Molte mistiche vi si accostano per questo. Il sacro totem di questa Tradizione, l'albero, è più di un semplice simbolo. Come il gruppo stesso, le radici di un albero assorbono nutrimento dalla terra, cresce assorbendo vita e spargendosi all'esterno, distribuendo nutrimento per gli altri tra le sue foglie. Tutte le cappelle dei Nuovi Pagani hanno un albero al centro, solitamente una quercia. Molti riti importanti si svolgono intorno a questo cosiddetto Albero del Mondo e danno spesso all'albero un colore rosso profondo.

Questo gruppo preferisce le maniere antiche. Molti parlano linguaggi arcaici, vestono con abiti di stile medievale e tradizionale e rispettano la famiglia e l'onore. I riti Pagani si centrano intorno alle feste del raccolto ed i cicli lunari. Anche se molti hanno abbandonato l'antica forma del sacrificio, alcuni ancora lo praticano quando ve ne è bisogno. Per loro imparare è fondamentale, senza la storia non sarebbe possibile capire l'intreccio ciclico del Fato o apprezzare ciò che è stato fatto da - e fatto a - questo antico gruppo.

Filosofia

Non pensare per un istante che il battito del mondo sia rimasto silenzioso. Noi lo sentiamo sempre; è la nostra musica e il nostro comandamento. Siamo i costruttori del Fato, e prendiamo tutto quello che la vita offre - un pensiero doloroso, talvolta - e scaviamo di tutto cuore nella sua essenza. Se le nostre maniere ti spaventano, forse dovresti chiederti perché: è la nostra passione che ti spaventa o la tua?

Stile

I legami di questa Tradizione con la natura diventano chiari nella loro magia; le loro Arti favoriscono il cambiare forma, la cura, percezioni e forza. Come gli Euthanatos, i Neopagani conoscono le vie del Fato e misurano i cicli dell'essere. Molti dei classici strumenti delle streghe vengono dal loro stile e riflettono l'affinità per lo stretto necessario.

Foci comuni

Corrispondenza: incenso, bacchetta.

Forze: sangue, rune, musica, bacchetta.

Materia: rune, erbe, calderone.

Essenza: sangue, sesso, "megaliti".

Tempo: danze, rune, bacchetta.

Entropia: calderone, rituali, canzoni, incenso, candele o fuochi.

Vita: calderone, coppa, altare, coltello, erbe, sesso, sangue, ordalia.

Mente: danza, musica, droghe, incenso, canzoni, arma.

Spirito: calderone, droghe, rituali, rune, incenso.

Organizzazione

I Coven, composti spesso da 13, 9, 7 o 3 membri, costituiscono la base della Tradizione. Molti Neopagani sono sociali - il gruppo si concentra su un intento mistico - e si centra attorno alle famiglie quando possibile. Sia maschi che femmine hanno una grande importanza nel gruppo, anche se sono le donne a dominare la maggioranza delle Coven. Grandi incontri avvengono otto volte all'anno - equinozi, solstizi, Candelmas (2 Febbraio), Beltane (1 Maggio), Lammass (1 Agosto) e Samhaine (31 Ottobre). Le dispute sono risolte con votazioni, ma molte possono coinvolgere prove o anche combattimenti.

Iniziazione

Tutti gli iniziati devono sottostare ad una morte e rinascita simbolica. Dopo studio e varie prove, il futuro Pagano entra in un circolo e subisce una qualche forma di ordalia (spesso illusoria, talvolta no). Quando il Coven si convince che questi ha spirito e dedizione necessari, chiamano gli elementi come testimoni. Molti Pagani restano fedeli sino alla morte. Questa Tradizione non ha posto per gli Orfani. Se non possono mostrare l'impegno necessario per imparare le antiche Arti, sono solo uno spreco di tempo.

Chiamami pure strega sanguinaria - sono tutto questo e molto di più. Ma posso guardarmi allo specchio e dire che ho vissuto. Puoi tu, con le tue illusioni di conforto, dire lo stesso?

Conoscenze dei Neopagani

Linee di Ley

L'Essenza, o "sangue della Terra", scorre lungo canali sotterranei conosciuti come Linee di Ley, meridiani o "vene". Dove queste linee si incrociano si forma una grande forza magica che il Pagano sa come utilizzare. I menhir eretti in punti chiave lungo i meridiani o nei nodi sono in grado di bloccare o sbloccare il flusso di Essenza o manipolarne la direzione. I dolmen o i cromlec (tipo Stonehenge) sono costruzioni più complesse in grado di immagazzinare e trasmettere l'Essenza.

Creature Fatate

In luoghi dove la tecnologia non è ancora giunta a distruggere i sogni dell'umanità, è possibile che il mondo delle fate si intersechi con quello degli uomini. Le creature fatate sono esseri essenzialmente ed intimamente legati alla natura ed ai Sogni degli esseri umani. Il loro mondo non è diverso dal nostro, è solo più selvaggio e naturale, e le uniche costruzioni sono i pochi palazzi dei loro sovrani. Questo loro mondo viene chiamato Faerie o Tir-na-nog o Arcadia. Alcune di queste creature si sono trasferite nel nostro mondo sotto le mentite spoglie di esseri umani: i Changeling. Anche se le loro sembianze sono umane, come il loro corpo, la loro anima è fatata, e tra di loro si vedono vestiti proprio della loro natura fatata. Si tratta dei Troll, Elfi e Satiri, Gnomi, Fate e Folletti delle leggende.

Vantaggi: grazie alla loro conoscenza della Natura, iniziano il gioco con un livello di abilità "Sopravvivenza" gratuito.

Svantaggi: ogni Neopagano inizia il gioco con un tratto Geiss, se questo viene infranto il giocatore perde permanente un punto forza di volontà. Ulteriori tratti Geiss possono essere aggiunti o rimossi dall'arbitro durante il gioco.

Euthanatos

Dal momento della nostra nascita noi moriamo. Lentamente, dolorosamente, gioiosamente, noi ci riuniamo al Grande Disfacimento che ci disgrega, oblitera la nostra individualità e ci rimanda indietro, forse per un altro viaggio. Questo concetto terrorizza molti occidentali, questa paura spiega molta della cattiva reputazione degli Euthanatos. Anche se gli Euthanatos non glorificano la morte, la "morte breve" o *agama* della loro iniziazione ha lasciato il suo segno su di loro. Molti estranei lanciano accuse di assassinio, tortura, genocidio, negromanzia, vampirismo ed altri orrori alla tradizione. Ci sono molti malintesi - e alcune verità - dietro queste voci.

Un amalgama di credenze greche, indù, ed eresia arabica, questa tradizione ha avuto problemi sin dall'inizio dei tempi. Trecento anni prima della nascita di Cristo, i precursori degli Euthanatos - gli Handura, Bhowana e Dacoiti - combatterono i missionari Akashici per le differenze di dottrina. Anche se entrambi i gruppi credono nella reincarnazione e nella evoluzione dell'Avatar, i "maghi della morte" videro il progresso umano attraverso la reincarnazione, estirpando la corruzione ovunque essa fosse. Per gli Akashici questa setta impediva il ciclo del Drama. Per i tanatoici la loro pratica - la Buona Morte - era meramente pragmatica. Gli Euthanatos affermavano di vedere miseria e stagnazione e di prendersi cura di ciò nella maniera più diretta possibile. Nel mondo moderno, seguono ancora questa direttiva con feroce determinazione.

Contrariamente a quanto si crede, pochi Euthanatos intraprendono questo compito a sangue freddo. Gli estranei fraintendono il loro rigido autocontrollo, necessario per un tale compito, per desiderio di sangue. Questo raramente è vero; loro semplicemente sostengono il peso che il destino ha dato loro. Comunque molti Euthanatos provano effettivamente un grande interesse per i momenti che accompagnano la morte, ma questo fascino non è così morboso come sembra. Per loro la morte è soltanto un passo nel viaggio, non una fine.

Nè gli Euthanatos sono negligenti. Molti sfruttano la loro magia per ricercare le cause della decadenza, individuandone le cause, e abbattendole. Molti tentano di migliorare la loro vittima prima che la Buona Morte - una uccisione designata a farla tornare nel ciclo karmico - sia applicata. Tristemente i tempi sembrano averli sorpassati. La miseria del mondo moderno è oltre la capacità di prevenzione di ogni Tradizione. Alcune sette estreme hanno incalzato una depurazione globale per far giungere un nuovo inizio. Questa suggestione non ha incontrato molti favori, per ovvi motivi. Malgrado le somiglianze tra gli obiettivi della Buona Morte e l'ideale dei Nefandi, nessuna tradizione combatte i Caduti con simile fervore - la fine di ogni cosa non lascia nulla per la rinascita. Gli Euthanatos sono, a modo loro, ottimisti - credono in una possibile alba nella notte in cui viviamo. Grazie alla loro connessione con il Grande Ciclo, gli Euthanatos comprendono le leggi della probabilità meglio di qualunque altro gruppo. Studiano gli effetti della morte e rinascita attraverso oscure Cerche e brevi soggiorni nel Mondo delle Ombre. Giochi del caso e persino ordalie sono comuni strumenti d'insegnamento. Comprendere il Ciclo dà loro poteri sulla realtà.

Gli Euthanatos sono un gruppo pragmatico; studiano armi, veleni, Magia Nera e vampirismo. Molti lavorano come dottori o curatori, assistendo quelli che possono salvare ed aiutando gli altri. Per loro Kali, la Madre Oscura, è un simbolo perfetto. Lei dà la vita e lei la toglie.

Filosofia

Le cose si consumano, la notte discende sul giorno. Tutti muoiono, anche noi, la Ruota non si ferma per nessuno. Ma il mattino giunge sempre. Fa parte del ciclo. Tutto ritorna di nuovo. Come puoi dubitare che sia naturale? La morte è solo un breve sonno. Stiamo solo cercando di risvegliare i Dormienti prima che sia troppo tardi.

Stile

La loro Magia fluisce dalla loro sincronia con il Grande Ciclo, o Ruota, che spesso personificano con una qualunque delle divinità della nascita-morte (Kali, Persefone e Baron Samedi sono i più comuni). Alcuni fanno appello a questo Ciclo entrando in una leggera trance o concentrando la loro volontà attraverso carte, dadi o sorte. Pochi Euthanatos moderni usano le vestigia della morte - ossa, teschi, terra di cimitero, ecc. - mentre altri lavorano attraverso armi purificate.

Foci comuni

Corrispondenza: danza.
Forze: incenso, canzone, arma.
Materia: ossa.
Essenza: incenso, ossa.
Tempo: candele, sonaglio.

Entropia: dadi, carte, candele, polvere di cimitero, ossa.
Vita: ossa, bambolina, unghie o capelli.
Mente: meditazione, sonaglio o maracas.
Spirito: danza, ossa.

Organizzazione

Alquanto debole e democratica; molte *Marabouts* (cappelle) mantengono una loro autonomia e prendono da sole le loro decisioni. Incontri sono tenuti all'inizio di ogni mese. Un gruppo esecutivo, il Rasoio della Libertà, pare controlli la Tradizione dalle influenze dei Nefandi, e risponde alla Consanguineità dell'Eterna Gioia. Un'altra fazione, la Fascia Bianca, amministra i bisogni di quei Dormienti che possono essere salvati.

Iniziazione

Tutti i nuovi membri devono sottostare all'amaga ("breve morte"), un'esperienza di premorte che li porta nel Mondo Sottterraneo per capire la mortalità e la saggezza del Grande Disfacimento. Lì l'iniziato può decidere se restare o se tornare per unirsi alla Tradizione.

Perchè ti aggrappi così fortemente a te stesso?

E' soltanto un guscio, ed i gusci si rompono. Solo il tuo spirito è veramente immortale.

Conoscenze degli Euthanatos

Cosmologia

La realtà fisica è solo il rappresentante materiale del mondo spirituale. Questo è conosciuto come *Umbra*, o mondo degli spiriti. Questo è separato dal mondo fisico da una barriera mistica conosciuta come Maglia. L'*Umbra* è divisa in tre principali aspetti differenti: il piano astrale (Iperuranio), dove risiedono le incarnazioni di tutto ciò che è ideale; il piano spirituale, sede di ciò che è selvaggio e naturale; e l'*Umbra* Oscura, il regno dei morti. Questa squallida e decadente imitazione del nostro mondo è abitata da quegli spettri che, sul momento del trapasso, hanno avuto timore della morte e si sono aggrappati alla vita per paura o perché ritengono di avere ancora qualcosa da compiere. Il loro timore consiste nel sapere che l'Entropia li attira verso un vortice che cancella la loro consapevolezza e in parte le loro memorie per prepararli ad una nuova incarnazione. Uno spettro può giungere a questo stadio attraverso l'*Oblivion*. Si vocifera che esista una maniera per evitare questa obliterazione dell'anima, conosciuta come Trascendenza, una sorta di ascensione spirituale. Quale che sia il risultato di questa Trascendenza nessuno lo può sapere perché nessuno ritorna da essa.

Risonanza

Ogni creatura ed ogni pensiero od emozione, per il semplice fatto di esistere causa delle interferenze su ciò che la circonda. Le tracce di queste "interferenze" sono dette Risonanze psichiche, o risonanze. La risonanza fa sì che, per esempio, la Quintessenza di uno Spettro sia molto più adatta per fare fatture di morte che magie d'amore. Alcuni oggetti contengono una forte risonanza delle persone che li hanno usati per lungo tempo, o posseduti con uno stato d'animo molto intenso.

Vampiri

Queste creature della notte sono divise in Clan che lottano spesso l'uno contro l'altro, anche e soprattutto per vie indirette e trame nascoste o a lungo termine. I Vampiri, o come si chiamano tra loro, Fratelli, possiedono vari poteri o Discipline che permettono loro di potenziare le proprie capacità fisiche e influenzare le menti ispirando timore o fascino, cambiare o trasformare il loro corpo, nascondersi, scomparire o diventare invisibili, percepire aspetti soprannaturali e leggere nella mente. Esiste anche un Clan in grado di compiere persino un particolare tipo di magia statica con il proprio sangue. I Vampiri sono essenzialmente dei predatori che trattano gli umani come selvaggina e preda.

Vantaggi: grazie alla loro preparazione offensiva, iniziano il gioco con un livello di abilità "Armi bianche" gratuito.

Svantaggi: a causa dell'aura di morte che li circonda terrorizzano gli animali nelle loro vicinanze.

Sciamani

Nati prima del tempo, questa Tradizione Primordiale si batte ora per i spossati, 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 Magia è più forte la loro magia si è indebolita.

Foci comuni

Corrispondenza: tamburi, dolore, incenso.

Forze: tamburi, fuoco o falò, musica.

Materia: tamburi, polvere, sabbia, terra, anello.

Essenza: canto, cristalli, vizio, piume.

Tempo: droghe, tamburi, dolore, vizio, danza sfrenata.

Entropia: tamburi, anello.

Vita: canti, danza, immagini, cristalli, vizio, ossa, sesso.

Mente: droghe, cristalli, dolore, musica.

Spirito: danza, piuma, musica e canti, tamburi, droghe, incenso.

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 Cancelli di Arcadia o il Reame Leggendaro) 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 vortice 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 Wyrn (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 Wyrn 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 le forze del Wyld si scontreranno con quelle del Wyrn, 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.

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.