



ITALY BY NIGHT

IL REGNO DELLA CLESSIDRA



CAMARILLA
ITALIA



Ambientazione ufficiale
Mage: the Awakening
di Camarilla Italia

Premessa

Questo che stai leggendo è il manuale di ambientazione ufficiale della cronaca Mage: the Awakening di Camarilla Italia. Con questo prodotto, l'Associazione si propone di andare a presentare una delle cronache fantasy più longeve che abbia avuto all'interno della sua lunga storia.

Come ogni lavoro di Camarilla Italia, cercheremo di integrare il pur doveroso rispetto dell'anima "ludica" di una ambientazione, con l'obiettivo di cogliere una occasione di espressione artistica e divulgazione culturale, certi della straordinarietà del gioco di ruolo come mezzo di socialità e trasmissione di conoscenza.

Per i narratori e i giocatori che non fanno parte all'Associazione, ci auguriamo che questo documento possa intanto favorire spunti di riflessione, in vista della creazione di nuovi setting locali o comunque cronache fra gruppi di giocatori.

Credits

A cura di: Nicola Marlia.

Revisione: Igor Jaksic, Matteo Vito Pirolo, Antonio Ferraro.

Contributi: Andrea Marcone, Gianfranco Pace, Igor Jaksic, Marida Lerra, Mattia Gruosso, Matteo Vito Pirolo.

Impaginazione & Grafiche: Nicola Marlia.

Informativa

La paternità di questa opera è dell'Associazione Camarilla Italia. È consentito a chiunque l'impiego, per uso privato, alle condizioni dell'assenza di fine lucrativo e del riconoscimento espresso della paternità dell'opera. I marchi registrati sono proprietà di White Wolf Entertainment AB, concessi in licenza limitatamente alle attività di fan club autorizzato di Camarilla Italia.

I contenuti dell'opera sono riferiti a fatti di fantasia e riservati ad un pubblico adulto.

Indice

Premessa	2
Credits	3
Indice	4
Lessico	6
Cronologia	17
CAPITOLO 1: STORIA MITICA	21
1.1. Risvegliarsi da un Sogno	21
1.2. Atlantide	21
1.3. Ars Mysteriourum	22
1.4. La Guerra Celeste	22
1.5. Gli Oracoli	23
CAPITOLO 2: STORIA D'ITALIA	24
2.1. Un Nuovo Inizio	25
2.2. La Civiltà Romana	25
2.3. Palam et Clam	25
2.4. La Guerra dei Segreti	26
2.5. La Profezia di Lavinia	26
2.6. Concilium Italiae	26
2.7. Nicolas De Grandville	27
2.8. La Stagione della Strega	27
2.9. Il Culto del Buio	28
3.0. L'Inchino di Rhoetus	28
3.1. Carpe Diem	28
3.2. I Senzanome	29
3.3. Il Pentacolo	29
3.4. La Purga dei Retaggi	30
3.5. Rivus	30
3.6. In Hoc Signo Vinces	30
3.7. La Guerra del Drago	31
3.8. Il Caucus delle Bugie	31
3.9. Il Re d'Italia	32
4.0. Il Gatto e il Topo	32
4.1. L'Eredità di Rivus	33
4.2. Gli Accordi del Giglio	33
4.3. La Seconda Quiescenza	34
4.4. Il Grande Paradosso	34
4.5. L'Alba Cremisi	34

CAPITOLO 3: LE FAZIONI	36
3.1. Il Concilium Novo	36
3.2. New Dawn Side	36
3.3. La Colonia dei Lich	37
3.4. Horror Vacui	37
3.5. La Corporazione Exagon	37
3.6. Alfieri della Corona	38
3.7. Gli Ancestrali	38
CAPITOLO 4: IL PENTACOLO	39
4.1. La Freccia Adamantina	40
4.2. Il Libero Concilio	44
4.3. I Guardiani del Velo	49
4.4. Il Mysterium	54
4.5. La Scala d'Argento	58
CAPITOLO 5: I CAMMINI	63
5.1. Acanthus	64
5.2. Mastigos	66
5.3. Moros	68
5.4. Obrimos	70
5.5. Thyrsus	72
CAPITOLO 6: LA SOCIETA' ATLANTIDEA	74
6.1. La Lex Magica	75
6.2. Dramatis Personae	76
6.3. Società Chimera	80
6.4. Gli Artefatti della Penisola	84
CAPITOLO 7: I REGNI DELLA CLESSIDRA	87
7.1. Gli Ignavi di Pisa	89
7.2. La Loggia di Potenza	94

Lessico

Abisso: L'oscura e controversa dimensione che separa il Mondo Superno e quello Caduto, impedendo alle anime di risvegliarsi. Sarebbe quel che resta di quella Scala Celeste. Si dice che grazie al Paradosso diventi ogni volta più grande.

Acamoth: Uno dei demoni che si nasconde nell'Abisso, e che tenta di legarsi alle anime risvegliate con un vero e proprio patto di sangue, a seguito del quale conferisce un grande potere.

Acanthus: Uno dei cinque 'Cammini' su cui si desta l'anima di un mago. Brillanti e sensuali, si risvegliano nel Regno di Arcadia, dimora delle fate. *Rappresentano il terroco del Giullare.*

Adepto: Appellativo che viene dato ad un mago che raggiunge il quarto livello di apprendimento di un Arcanum.

Alta Parlata: L'antica lingua Atlantidea, che si dice venne intessuta con le trame stesse della realtà. Per questo motivo le frasi pronunciate in questo misterioso linguaggio hanno il potere di plasmare l'Arazzo secondo la propria volontà. *Secondo alcuni storici tra i risvegliati non sarebbe altro che la lingua parlata da quegli Oracoli ed Esarchi che ormai spadroneggiano indisturbati nei Regni Superni. A riprova di ciò il fatto che i dormienti non sarebbero in grado di comprenderla.*

Alteratore: Termine arcaico utilizzato per indicare un mago che modella la realtà secondo la propria volontà.

Anima: L'essenza di un essere umano. *Distinta dalla mente (psiche) e dallo spirito (corpo sottile) è proprio l'anima che si risveglia ascendendo al Mondo Superno.*

Anomalia: Un paradosso che colpisce quella porzione di realtà in cui si trova il mago che lancia l'incantesimo. *L'area viene contaminata da effetti soprannaturali negativi derivanti da energie che nessuno riesce a controllare.*

Apostata: Un risvegliato che non fa parte di nessun Ordine Mistico.

Apprendista: Appellativo che viene dato ad un mago che raggiunge il secondo livello di apprendimento di un Arcanum.

Araldo: Titolo elargito dal Consilium. *Si tratta di una figura diplomatica, che viene inviato generalmente per consegnare un messaggio, firmare un armistizio o dichiarare la guerra contro una Cabala.*

Arazzo: Termine arcaico utilizzato per indicare il Creato nella totalità delle Trame che lo compongono.

Arcadia : Uno dei Regni Superni. *Dominato da Fato e Tempo, il Cammino Acanthus porta ad una Torre di Guardia in questo reame.*

Arcana (Arcanum): I dieci principi che compongono l’Arazzo. I cosiddetti “fili” di una Trama sono composti dagli Arcana. *La conoscenza di un Arcanum è il meccanismo grazie a cui un mago riesce a far sì che le leggi che governano la Terra vengano meno a favore di quelle di un Reame Superno. La sua affinità con quest’ultimo viene rappresentata dalla sua gnosi.*

Arcimago: Appellativo che viene dato ad un mago che supera il quinto livello di apprendimento di un Arcanum. *Si dice che gli Arcimaghi nella storia si contino sulle dita di una mano.*

Arroganza: Un atto che porta il mago a sviluppare un’alienazione mentale. *Atti aberranti o stati mentali deviati che allontanano il risvegliato dalla saggezza.*

Ars Mysteriorum: Termine arcaico che va ad indicare la magia, o arte dei misteri.

Artigli: Altro nome usato per indicare un membro della Freccia Adamantina.

Asservito: Un risvegliato la cui pietra dell’anima è in possesso di un altro mago. *Secondo la Tradizione è tenuto a chiedere tre favori oppure ad assegnare tre incarichi al suo legittimo proprietario prima di consegnarla nelle sue mani. Chi non lo fa viene etichettato come un criminale ed è punibile con la morte.*

Atlantide: Secondo il mito era la più grande città che fosse mai sorta nel mondo antico. Fu il luogo dove si codificò per la prima volta l’Ars Mysteriorum.

Bestie Primigenie: Branchi formati da creature soprannaturali che, si dice, un tempo abitassero nella Foresta Primigenia. *Nessuno sa quale sia il loro scopo, se non quello di distruggere tutto ciò che incontrano sul loro cammino.*

Cabala: Termine che sta ad indicare un gruppo composto da almeno 3 risvegliati che generalmente si riunisce attorno ad un fine oppure un interesse comune. *Si dicono Cabale Maggiori quei gruppi di risvegliati che superano le 5 unità e che per questo motivo possono eleggere un proprio rappresentante nel Concilium locale.*

Cabala Primeva: Termine che sta ad indicare un gruppo di Cabale Maggiori e Minori che identificano, come antenato in comune, uno di quei risvegliati che raggiunse la Penisola nella Preistoria. *Soltanto quei risvegliati che comprovano la loro appartenenza ad una Cabala Primeva (Ligure, Etrusca, Lepontica, Latina, Lucana) possono aspirare a ricevere un incarico dal Concilium nazionale.*

Cabala Simbolica: Termine usato per indicare una Cabala temporanea che si forma attorno ad una determinato tema magico, obiettivo o problema.

Cacciatore di Streghe: Un essere umano che dà la caccia ai maghi e tenta di distruggere tutto ciò che è soprannaturale.

Cammino: La connessione personale fra un'anima risvegliata nel Mondo Caduto e la sua Torre di Guardia nel Mondo Superno. Soltanto grazie a questo collegamento può operare la magia.

Chiave Finale: Un leggendario stato di coscienza che permette ad un risvegliato di muoversi liberamente fra il Mondo Caduto e quello Superno.

Città Risvegliata: Atlantide.

Colonia: Una Cabala di Lich che trova le sue origini nel culto funebre etrusco.

Confusione: Un paradosso che colpisce il risvegliato che lancia l'incantesimo e gli eventuali testimoni. *I presenti iniziano a soffrire di un'Alienazione Mentale.*

Consigliere: Un membro del Consilium. Il loro numero è variabile e non è raro che vengano nominati per svolgere specifiche mansioni. *Generalmente la loro identità resta segreta fino a quando non concludono il loro mandato.*

Consilium: Termine arcaico che indica l'organo politico più prestigioso. *Massima espressione della saggezza e lungimiranza della società atlantidea, è chiamato a prendere decisioni riguardanti l'intera collettività.*

Conseguimento: Uno speciale insegnamento mistico trasmesso da un mentore al suo studente. *L'unico modo di apprendere un nuovo potere per chi fa parte di un retaggio.*

Corporazione Exagon: La più grande organizzazione di Cacciatori di Streghe che opera sul territorio italiano.

Crepuscolo: Termine arcaico usato per indicare l'esistenza stessa della maggior parte delle creature effimere nel Regno Materiale, come spiriti e fantasmi. *In linea generale sono tutte quelle entità che possiamo vedere soltanto grazie a qualche potere.*

Diamante: Termine arcaico che indica l'alleanza fra i quattro Ordini Mistici della Tradizione Atlantidea.

Dimora : Termine arcaico usato per indicare un luogo in cui viene canalizzata l'energia di un Regno Superno per mezzo di una o più pietre dell'anima. *Le magie volgari lanciate al suo interno sono considerate celate, a meno che non vi siano testimoni dormienti.*

Discepolo: Appellativo che viene dato ad un mago che raggiunge il terzo livello di apprendimento di un Arcanum.

Disfatti: Un mago che entra in Arcadia ma che viene cade nelle grinfie di una Fata. Non avendo il potere di stringere un contratto, finisce per divorare la sua stessa Anima pur di sopravvivere, diventando un vero e proprio mostro.

Dissolutori: Un gruppo di risvegliati che odiano la loro stessa condizione, ed ambiscono a distruggere la società atlantidea e tutto ciò che vi orbita intorno.

Dormiente: Un essere umano la cui anima non si è ancora risvegliata, restando 'assopita' ed 'incredula' a qualsiasi stimolo soprannaturale. *Sono le anime dormienti a definire la realtà e proprio per questo motivo quando sono testimoni di un fenomeno magico contribuiscono al paradosso.*

Dur-Abzu: Uno dei leggendari Ziggurat che si trovano nell'Abisso, nati come aberrazioni delle Torri di Guardie vere e proprie.

Effimera: L'essenza di cui sono composti gli spiriti.

Esarca: Uno di quei risvegliati che, secondo il mito, trionfarono nella Guerra Celestiale. Conquistarono il Mondo Superno, acquisendo i poteri di una vera e propria divinità, ma provocando il crollo della Scala Celeste, dai cui resti nascerà dell'Abisso.

Etere: Uno dei Regni Superni. *Dominato da Fato e Tempo, il Cammino Obrimos porta ad una Torre in questo reame.*

Famiglio: Termine arcaico che indica l'assistente di un risvegliato, legato alla sua anima misticamente grazie alla magia di Spirito. *Impiegati spesso come spie e portavoce non è raro che alcuni di loro acquisiscano la capacità di lanciare incantesimi.*

Fato: L'Arcana che governa fortuna, casualità, giuramenti e maledizioni.

Foresta Primigenia: Uno dei Regni Superni. *Dominato da Vita e Spirito, il Cammino Thyrsus vanta una Torre in questo reame.*

Forze: L'Arcana che governa l'energia in ogni sua forma: fuoco, gravità, tempeste, vento.

Freccia Adamantina (Ungula Draconis): Ordine mistico che, secondo la Tradizione, venne fondato in Atlantide. *Realtà marziale, composta per lo più da guerrieri, e streghe, chiamati a difendere i Sanctum e le Cabale.*

Geas: Indica un controverso incantesimo di Fato che obbliga, chi ne cade vittima, a compiere una determinata azione, o compiere un obiettivo ben specifico. *Il termine deriva dall'irlandese e significa tabù.*

Gerarca: Figura che sovrintende e coordina i lavori all'interno di un Consilium. *Generalmente il risvegliato che riscuote più consenso tra le cabale che ne fanno parte.*

Gnosi: La capacità di un mago di comprendere il Mondo Superno. *Si tratta per lo più di un vero e proprio istinto a discernere le trame stesse di cui è costruita la realtà, che si sviluppa a seguito del risveglio della sua anima.*

Goetico: Termine che indica ciò che appartiene agli enigmatici demoni che risiedono nello Spazio Astrale.

Grande Rifiuto: Come il nome può suggerire, il diniego alla proposta di alleanza avanzata dai Veggenti del Trono nei confronti dei Senzanome. *Sarà a seguito di questa decisione che nascerà prima il Libero Concilio, quindi il moderno Pentacolo.*

Guanto: Termine che indica la barriera esistente fra il Regno Materiale e quello dell'Ombra. *Il suo spessore varia da un'area geografica all'altra, venendo meno nelle cosiddette zone di Margine.*

Guardiani del Velo (Visus Draconis): Ordine mistico che, secondo la Tradizione, venne fondato in Atlantide. *Un vero e proprio servizio segreto interno, composto da spie che proteggono il segreto della magia, impedendo che sia svelato*

Horror Vacui: Una Cabala di risvegliati che sostiene, e promuove, tutto ciò che orbita attorno all'Abisso ed alle entità che vi dimorano.

Imago: Termine arcaico utilizzato per indicare l'immagine che assume un incantesimo nella mente dell'anima risvegliata che lo lancia.

Imperium Mysteriorum: Termine arcaico che si traduce letteralmente con "Sovranità dei Misteri" e che andò a diffondersi in Italia nel primo Rinascimento.

Incantatori: Termine usato per indicare gli Acanthus.

Incredulità: Il potere innato di un dormiente di negare l'esistenza della magia, andando a rinforzare la realtà stessa in cui si trova.

Iniziato: Appellativo che viene dato ad un mago che raggiunge il primo livello di apprendimento di un Arcanum.

Interdizione: Indica un particolare incantesimo di Spazio volto a creare una barriera contro altri incantesimi di questo Arcana o scrutamento in generale. *Le interdizioni sono anche conosciute come 'divieti' o 'sigilli' ed agiscono come protezione contro un tipo di cose o creature.*

Labirinto: L'insieme delle società segrete, sette, loggie massoniche, grazie a cui i Guardiani del Velo si muovono all'interno della società mortale e riescono a preservare la loro Maschera.

La Minaccia: Il leggendario messaggio che i Veggenti del Trono ricevettero dagli Esarchi, ed a seguito del quale si arrogarono il diritto di diventare carcerieri dell'umanità.

Lex Magica: Un corpo di Leggi condiviso fra le Cabale che riguarda la magia e, più in generale, i divieti che la comunità dei risvegliati deve rispettare. *Secondo la Tradizione è il Consilium, o il Capo Cabala, l'unica realtà legittimata a far da giudice.*

Libero Concilio: Nasce nella Notte di San Silvestro del 1899. *Ultimo cronologicamente fra gli Ordini Mistici, si propone di modernizzare la pratica della magia, rifondando l'intera società risvegliata secondo dettami più democratici.*

Libertini: Altro nome usato per indicare i membri del Libero Concilio.

Locus: Luoghi di potere spirituale, in cui si genera l'Essenza, forza vitale degli spiriti, ed in cui questi ultimi sono attratti dalla qualità della risonanza del luogo.

Maestro: Appellativo che viene dato ad un mago che raggiunge il quinto livello di apprendimento di un Arcanum.

Mana: Termine di origine indiano che indica l'energia magica. Si tratta della manifestazione del Primo. *Si presenta in forma liquida, solidificandosi in quello che viene conosciuto come Tass.*

Manifestazione: Termine che indica una creatura dell'Abisso che si materializza nel Mondo Caduto a seguito di un Paradosso.

Marchio: Termine che indica una deturpazione fisica di origine soprannaturale che colpisce il risvegliato a seguito di un Paradosso.

Margine: Una zona in cui il Guanto, la barriera fra Mondo Materiale e quello Caduto, viene meno. *Le entità possono passare dal Regno dell'Ombra a quello Materiale senza bisogno di ricorrere alla magia.*

Maschera: Il tentativo da parte dei risvegliati di celare la loro esistenza agli occhi dei mortali.

Mastigos: Uno dei cinque 'Cammini' su cui si desta l'anima di un mago. Viziosi e tentatori, si risvegliano nel Reame del Pandemonio, dimora dei demoni. *Rappresentano il tarocco del Diavolo.*

Materia: L'Arcana che governa tutte le sostanze materiali non organiche: pietre, metalli, plastica.

Mente: L'Arcana che governa i pensieri e le emozioni: allucinazioni, telepatia, controllo mentale.

Menzogna: Termine che indica la condizione in cui versa la società dormiente, composta da anime assopite che ignorano tanto la magia, quanto l'esistenza del soprannaturale;

Mistagoghi: Altro nome usato per indicare i membri del Mysterium.

Misteri: Le vie della magia. *Viene indicato come 'segreto dei misteri' la conoscenza grazie a cui un risvegliato riesce a praticare la magia, facendo sì che la sua anima si metta in collegamento con i regni superni, senza correre il rischio di cadere nell'Abisso.*

Mondo Caduto: L'insieme del Reame Materiale in cui vivono i dormienti ed il Regno dell'Ombra, dimora degli spiriti.

Mondo Supremo: L'insieme dei Regni Superni, rimasti interdetti dal resto del creato a causa dell'Abisso. *Il Mondo Supremo è fonte di ogni magia e casa di ogni anima.*

Moros: Uno dei cinque 'Cammini' su cui si desta l'anima di un mago. Freddi e pazienti, si risvegliano nel Regno di Stigia, dimora delle ombre. *Rappresentano il tarocco della Morte.*

Morte: L'Arcana che governa ciò che riguarda il Reame dell'Ombra: fantasmi, anime, deterioramento, oscurità.

Mysterium (Alae Draconis): Ordine mistico che, secondo la Tradizione, venne fondato in Atlantide. *Composta per lo più da studiosi ed esploratori, è alla continua ricerca delle conoscenze, e dei segreti, nascosti nel Mondo Caduto.*

Necromante: Termine usato per indicare i Moros.

New Dawn Side: Un gruppo rivoluzionario di risvegliati, sonnambuli e dormienti anarchici.

Nome Ombra: Termine che indica lo pseudonimo dietro cui un risvegliato nasconde la propria identità a coloro di cui non si fida. *Le ragioni potrebbero essere molteplici; evitare di essere il bersaglio di qualsivoglia incantesimo, nascondere il proprio passato, oppure tutelare i suoi affetti dormienti. Può esser uno pseudonimo o anche un nome e cognome.*

Non Morto: Creatura, un tempo vivente, che continua ad esistere nel Reame Materiale grazie ad un qualche potere soprannaturale. *Questa categoria comprende fantasmi, zombie e vampiri.*

Obrimos: Uno dei cinque 'Cammini' su cui si desta l'anima di un mago. Razionali e bellicosi, si risvegliano nel Regno dell'Etere, dimora degli Angeli. *Rappresentano il tarocco della Forza.*

Oracolo: Uno degli arcimaghi che, secondo il mito, restando fedeli agli ideali Atlantidei, si opposero agli Esarchi, costruendo le Torri di Guardia.

Ordine del Cilicio: Gruppo di Cacciatori di Streghe particolarmente attivo in Italia in tutto il Medioevo. Si dice che fra le sue fila si nascondessero persino dei Sonnambuli.

Ordine Mistico: Una delle cinque organizzazioni politiche formalmente riconosciute di maghi, all'interno delle quali la Tradizione Atlantidea viene sostenuta e promossa.

Pandemonio: Uno dei Regni Superni. *Dominato da Mente e Spazio, il Cammino Mastigos porta ad una Torre in questo reame.*

Paradosso: Termine che indica una frattura della realtà. Si classificano in cinque categorie: Anomalia, Confusione, Manifestazione, Marchio, Subbuglio.

Pentacolo: Termine che indica l'alleanza, più o meno informale, degli Ordini Mistici (Freccia Adamantina, Guardiani del Velo, Mysterium, Scala d'Argento) con il Libero Concilio.

Pietra dell'Anima: Termine che indica il frammento fisico dell'anima di un risvegliato, creato generalmente per andare a consolidare una dimora.

Prevosto: Titolo elargito dal Consilium. *Similmente ad un magistrato il Prevosto è chiamato ad accertarsi che gli ordini del Consilium vengano eseguiti dai risvegliati ad ogni costo.*

Prima Materia: Sostanza proveniente dai Regni Superni, chiamata anche Primo. *Nel Mondo Caduto è presente in due stati: Mana (stato liquido) e Tass (stato solido)*

Primo: L'Arcana che governa la magia stessa: mana e tass, illusioni, infusioni magiche.

Profondità Inferiore: Quello che si cela al di sotto del Reame d'Ombra, dove risiedono soltanto le entità più potenti ed antiche.

Qlipoth: Risvegliati che, anziché riuscire a trascendere in arcimaghi, falliscono, cadendo nell'Abisso. *Alla stregua di posseduti dalle entità abissali diventano portali grazie a cui queste ultime interagiscono con il Regno Materiale.*

Quiescenza: Lo status quo in cui versano le anime dei dormienti, incapaci di aprire gli occhi e risvegliarsi alla verità.

Regno Materiale: La parte fisica e tangibile del Mondo Caduto. Rappresenta l'unico aspetto dell'esistenza conosciuto dai dormienti.

Regno Superno: Uno dei regni del Mondo Superno. *I Risvegliati ne conoscono soltanto cinque grazie alle Torri di Guardia erette dagli Oracoli ma nessuno ha idea di quanti ce ne possano essere.*

Regno dell'Ombra: La parte spirituale ed incorporea del Mondo Caduto. *Rappresenta la dimora di fantasmi e spiriti, delimitata da quello che è il Guanto.*

Saggezza: Rappresenta quel bagaglio di valori etici e morali a cui i risvegliati che secondo la Tradizione Atlantidea si affidano. *Si dice che i soltanto più saggi riescano ad ottenere la Chiave Finale grazie a cui trascendere dalla loro condizione, e sbloccare il segreto dei Misteri.*

Sanctum: Termine arcaico che indica il luogo dove un risvegliato, o un gruppo di risvegliati, portano avanti i loro studi e praticano l'Ars Mysteriorum.

Scala d'Argento (Vox Draconis): Ordine mistico che, secondo la Tradizione, venne fondato in Atlantide. *Un tempo composta dai quelli che erano vizier e sacerdoti, consiglieri dei potenti, sostiene e promuove la gerarchia fra i risvegliati.*

Sciamani: Termine usato per indicare i Thyrsus.

Sentinella: Titolo elargito dal Consilium. *Similmente ad un poliziotto la Sentinella è chiamata ad occuparsi di tutti gli incarichi marziali o militari in una determinata area geografica.*

Senzanome: Movimento politico che comprendeva la maggior parte delle Apostate d'Italia e che diventarono poi il Libero Concilio.

Sigillo: Vedi interdizione.

Sonnambulo: Un dormiente che non soffre della Quiescenza e che, consapevole del soprannaturale, non costituisce alcun pericolo ai fini del Paradosso.

Sorgente: Termine che indica un luogo in cui la Magia filtra dal Mondo Superno sino a quello Caduto, diventando così un vero e proprio serbatoio di Mana.

Spazio: L'Arcana che governa le distanze e gli spostamenti: teletrasporto, scrutamento, sigilli.

Spazio Astrale: Tutto ciò che viene celato all'interno di un'anima risvegliata. *Al suo interno ci sono tre diversi strati di coscienza: il piano onirico personale o individuale (Oneiros); il piano onirico collettivo (Temenos) e l'anima (Tempo dei Sogni). Qui si trovano le rappresentazioni degli aspetti più nascosti della sua psiche.*

Spie: Altro nome usato per indicare un membro dei Guardiani del Velo.

Spirito: L'Arcana che governa il rapporto con gli spiriti: evocazione, comunicazione, controllo.

Stigia: Uno dei Regni Superni. *Dominato da Morte e Materia il Cammino Moros porta ad una Torre di Guardia in questo reame.*

Stregoni: Termine usato per indicare i Mastigos.

Strumenti Magici: Una serie di oggetti che il risvegliato utilizza per scongiurare il nascere di un paradosso.

Subbuglio: Una tipologia di Paradosso in cui il risvegliato perde il controllo del suo incantesimo, che va ad interessare un bersaglio completamente a caso, talvolta con effetti diametralmente opposti.

Tass: Con questo termine indichiamo la prima materia nella sua forma solida. Appare in tutto e per tutto come un cristallo che può essere 'spezzato' per attingere Mana.

Teriomorfo: Un'essere che vanta la capacità innata di mutare forma in un animale.

Thyrus: Uno dei cinque 'Cammini' su cui si desta l'anima di un mago. Impulsivi e passionali si risvegliano nella Foresta Primigenia, dimora delle Bestie. *Rappresentano il tarocco della Luna.*

Tearchi: Altro nome usato per indicare i membri della Scala d'Argento.

Tempo: L'Arcana che governa la chiaroveggenza del passato, la divinazione del futuro ed il controllo sul passaggio del tempo.

Teurghi: Termine usato per indicare gli Obrimos.

Torre di Guardia: Edificio che, secondo la leggenda, sarebbe stato creato da un Oracolo all'interno di un Regno Superno, al fine di superare l'Abisso e riportare la magia nel Mondo Caduto. *Secondo la tradizione le Torri di Guardia sono cinque, sebbene si vociferi da tempo che ve ne siano altre.*

Trama: Il 'corpo mistico' di una persona, oggetto, o luogo, a seconda dell'Arcanum di cui è composto

Tribù della Luna Rossa: Clan di Licantropi che abita gli Appennini.

Veggenti del Trono: Una cospirazione segreta di maghi servono gli Esarchi, Il loro fine ultimo è quello di proteggere l'umanità. Per evitare che questa venga trascinata in una nuova Guerra Celeste rilegarla all'ignoranza, celando ai suoi occhi il segreto della magia.

Velo: Con questo termine indichiamo l'insieme delle pratiche volte a preservare la segretezza dei Misteri nei confronti di tutti coloro che non sono risvegliati.

Verità Invisibile: Con questo termine indichiamo la consapevolezza e la conoscenza del soprannaturale.

Vermi Rossi: Originati dall'Abisso, si tratta di una malattia del sangue che trasforma il mago in una calamita per i vampiri.

Vita: L'Arcana che governa il mondo organico: piante, animali, persone.

Volere: Termine che indica la volontà del risvegliato di alterare la realtà grazie alla magia.

Ziggurat: Vedi Dur-Abzu.

Cronologia

? : Guerra Celestiale. Esarchi ed Oracoli si affrontano per il controllo del Mondo Superno. A seguito del conflitto la Scala Celeste, attraverso cui avevano raggiunto i Regni Superni, collassa su se stessa, dando origine all'Abisso. Atlantide si inabissa ed i suoi abitanti si sparpagliano in tutto il mondo.

- **II° Secolo:** La presenza dei risvegliati agevola quel percorso antropologico che porterà alcune delle civiltà antiche ad avere la meglio sulle tribù circostanti. Si dice che sia stato un Moros ad aver influenzato da vicino gli Etruschi, facendo così fiorire la loro famosa cultura funebre. C'è chi vocifera che sia stato un Obrimos ad aver raggiunto i Latini, dettando le famose Leggi delle XII Tavole. Forse un Acanthus avrebbe ispirato la cultura e dell'arte della Magna Grecia. Ancor oggi esistono molte teorie, ma ben pochi indizi, che ci permettano di saperne di più su questo periodo storico così controverso.

- **IV° Secolo:** Le prime tracce di risvegliati risalgono a questo periodo quando, uno dopo l'altro, i popoli nomadi iniziarono ad insediarsi nelle regioni italiane. Gli storici reputano plausibile che sia stato proprio l'incontro fra dormienti e maghi ad aver fatto nascere le decine di racconti, storie e leggende che caratterizzano il folklore nostrano.

- **27:** L'Impero Romano rappresenta per molti il legittimo erede della società atlantidea: un insieme di risvegliati, dormienti e sonnambuli che abitavano l'Italia, facendola diventare de facto il centro del mondo civilizzato. Nasce il Labyrinthos.

- **86 - 394:** Scoppia la Guerra dei Segreti. Dietro quelle che ancor oggi vengono ricordate come la Guerre Civili si cela una vera e propria resa dei conti i risvegliati che tenteranno, a più riprese, di costringere gli altri maghi a rivelar loro ogni genere di informazione, conoscenza e segreto in loro possesso.

476: Odoacre depone l'ultimo imperatore romano, Romolo Augusto, sancendo così la caduta dell'Impero Romano d'Occidente. Una manciata di risvegliati il cui nome si è dimenticato nel tempo, e che per questo sono ancor oggi conosciuti come Gli Ancestrali, si ritrova di fronte al sepolcro della Principessa Lavinia.

1071: All'Abbazia di Montecassino nasce il Concilium Italiae.

1184: Con la bolla papale 'Ad Extirpanda' viene fondata l'Inquisizione Cattolica.

1273: Nicolas De Grandville riceve il mandato di creare l'Ordine del Cilicio.

1348: L'epidemia di Peste Nera raggiunge l'Italia.

1408: Si svolge il Concilio di Pisa.

1459: Dieta di Mantova. Il Pontefice Pio II riconosce all'Ordine del Cilicio la piena titolarità ad indagare sui risvegliati italiani, dandogli il compito di eradicare qualsiasi traccia della cultura atlantidea nella Penisola.

1492: Cristoforo Colombo scopre l'America. La Quiescenza si fa sempre più forte.

1505: Inizia la Stagione della Strega.

1536: Rimasti 'orfani' dei loro maestri, decine di Sonnambuli si riversano in Italia, mettendo a rischio la Maschera, ma contribuendo a quel processo culturale, filosofico ed artistico che prenderà il nome di Rinascimento.

1646: Un violento attentato dinamitardo colpisce il Concilium Italiae, uccidendo i suoi membri.

1678: Con il famigerato 'Inchino di Rhoetus' le Cabale disertano i lavori che avrebbero portato all'elezione del nuovo Concilium.

1731: Il Diamante inizia a consolidare il proprio potere nella Penisola. La Scala d'Argento si riunisce a Torino (1732); i Guardiani del Velo si incontrano a Venezia (1754); la Freccia Adamantina si trova a Bari (1776); un Congresso del Mysterium a Perugia (1792).

1796 – 1814: Si consuma l'ascesa, e poi il declino, di Napoleone. Decine di Senzanome raggiungono l'Italia al seguito del suo esercito.

1848: Prima Guerra d'Indipendenza Italiana. La Scala d'Argento si fa carico del problema degli Apostata e, con la complicità dei Guardiani del Velo, reprime nel sangue decine delle loro iniziative.

1859: Seconda Guerra d'Indipendenza italiana. Il Diamante si muove in toto per arginare il fenomeno dei Senzanome, consumando una serie di battaglie che costituiranno il 'fronte italiano' della Guerra dei Senzanome.

1866: Terza Guerra d'Indipendenza Italiana. Nella Reggia di Caserta ci tengono i primi contatti fra rappresentanti dei Senzanome ed il Diamante.

1899: Sulla scia di quanto si sta verificando nel resto d'Europa, anche in Italia il Diamante riconosce i Senzanome alla stregua di un ordine mistico: prende così vita il Libero Concilio.

1907: Caucus delle Promesse. Con la nascita del Pentacolo italiano prende vita anche l'Optimus Concilium. Per la prima volta l'istituzione sarà composta dai cinque rappresentanti degli ordini mistici.

1914: Rivus viene eletto Gerarca.

1915 – 1918: Prima Guerra Mondiale. Grazie alla ‘Purga dei Retaggi’ la società risvegliata italiana si uniforma dietro un’unica Lex Magica. Le Cabale dissidenti saranno costrette ad abbandonare la Penisola o finiranno distrutte.

1919: Ascesa In Italia del Fascismo.

1924: Attraverso una formale votazione il Concilium riconosce a Rivus il titolo di Re d’Italia, avviando lavori, e progetti, per la trasformazione della Penisola nella nuova Atlantide.

1933: Seconda Guerra Mondiale. Il Libero Concilio coinvolge le Apostate in quella che sarà una vera e propria ribellione che frammenterà l’Italia. Si va a consumare la cosiddetta Guerra del Drago.

1943: Sbarco degli Alleati in Sicilia.

21 Marzo 1944: Caucus delle Bugie.

11 Maggio 1944: Operazione Golgota. Rivus viene tradito dal suo braccio destro Celine Chavalier, che si rivela essere un Lich. Le Cabale vengono trascinate all’interno della sanguinosa guerra civile che prenderà piede nella Penisola.

1945: Fine della Seconda Guerra Mondiale. Gli storici fanno concludere la Guerra del Drago proprio in coincidenza di quel 2 Giugno 1945 in cui un anno più tardi i dormienti avrebbero votato nel referendum per far nascere la Repubblica Italiana.

1946: Prime tracce di quel Grande Paradosso che strazierà l’Italia.

1954: Nasce il Concilium Novo.

1968 – 1974: L’Italia è sconvolta dagli Anni di Piombo. All’indomani dell’ennesimo attentato (1980, Strage di Bologna) un gruppo scissionista di anarchici si stacca dal Libero Concilio e fonda la ‘New Dawn Side’ che promuove l’Apostasia in Italia.

1980: Il Pentacolo sigla gli Accordi del Giglio, sull’omonima isola dell’Arcipelago Toscano.

2001: L’11 Settembre si consuma l’attacco alle Torri Gemelle. Una piccola azienda italiana che si occupa di sicurezza informatica – la Exagon – riceve improvvisamente ingenti quantità di capitali da società off-shore.

2005: Con la bolla ‘Hexagonum Populi’ Benedetto XVI° sancisce la nascita della Corporazione Exagon, definendola ‘legittima erede’ di quell’Ordine del Cilicio che nel Medioevo condannò a morte centinaia di risvegliati.

2009 - 2012: Il Grande Paradosso sembra squarciare letteralmente la Trama del Regno Materiale. Il terremoto dell’Aquila appare come la sua più diretta conseguenza.

2011: Sotto l'egida del Concilium Novo con un potente sigillo il Mysterium interdice l'Abruzzo e le zone colpite dal cataclisma, scongiurando così una gigantesca infrazione della Maschera.

2019: A distanza di qualche mese dalla prima apparizione dello Scelesti Robigus, scoppia in tutta Italia la Pandemia di Covid 19. Un Acamoth, identificato poi col nome di Druj-Nasus, si risveglia dal suo torpore.

2020: Gli effetti del Grande Paradosso raggiungono l'apice. Il Tempo sembra correre, rallentare, talvolta persino fermarsi. Si risvegliano decine di maghi in tutta Italia andando a rinfoltire le Cabale rimaste.

Capitolo 1: Storia Mitica

Templi, ruderi, iscrizioni, manufatti, sono tutte prove di come la storia narri un racconto incompleto. La maggior parte dei dormienti non conoscerà mai tutta la verità; altri si ostineranno a voler credere ciò che gli torna comodo.

Coloro che però sapranno dove guardare scopriranno la storia stessa dell'umanità, una leggenda che narra di quella che fu il più antico e potente fra i popoli antichi, e della guerra che si consumò al suo interno per il dominio della realtà.

I nomi di questa civiltà sono tanti, alcuni dei quali si sono persi nel corso della storia, ma in una miriade di narrazioni diverse ce n'è uno che puntualmente ritorna, stuzzicando l'immaginazione ed evocando talvolta emozioni assopite. Atlantide.

1.1 Risvegliarsi da un Sogno

Atlàn, Avalon, Lemuria, Thule, Mu, Hy-Brasil. Nella maggior parte delle culture si parla dell'esistenza di un'isola a dir poco idilliaca, su cui sorgeva una meravigliosa città, crocevia di filosofie, commerci e popoli di tutto il mondo.

I Risvegliati la ricordano come quel luogo in cui i loro antenati giunsero all'alba dei tempi, guidati da sogni che apparivano loro reali come il mondo che li circondava. Un luogo privo di mostri e pericoli, al centro del quale si ergeva il Grande Pinnacolo, sulla cui cima si fossero annidati gli ultimi Draghi.

Anche se le creature da sempre sembravano abitare l'isola, gli esseri umani che vi giunsero si trovarono di fronte una città vuota, mentre nei loro sogni avrebbero visto le leggendarie creature scomparire all'orizzonte.

1.2. Atlantide

Sempre più spesso, donne e uomini provenienti dagli angoli più disparati, iniziarono a raggiungere Atlantide, usando come bussola proprio ciò che avevano scoperto nei loro sogni, iniziando a colonizzarla. Durante la loro permanenza le visioni continuarono, e gli fu rivelato come avrebbero potuto apprendere poteri magici straordinari. Appresero l'Hesychia o immobilità.

Dopo essersi ritirati in solitudine gli esseri umani cadevano in quel lungo torpore grazie a cui sarebbero stati in grado di trascendere dal Mondo Caduto. Intraprendendo quelli che saranno poi conosciuti come *viaggi astrali* si sarebbero confrontati con i loro stessi alter ego, che li avrebbero trascinati in vere e proprie prove che la maggior parte di loro non riusciranno mai a superare. Coloro che ne uscirono vittoriosi tornarono nei loro corpi mortali con anime risvegliate capaci di vedere i Regni Superni, comprendere le grandi leggi che governavano il Creato, riuscendo a far sì che la loro volontà diventasse un qualcosa di reale. Avevano scoperto la magia.

1.3. L'ars Mysteriourum

Gli esseri umani che rimasero sull'Isola, risvegliati o sonnambuli che fossero, fondarono una grande città stato a cui venne dato il nome di Atlantide, o Guglia dell'Oceano. Con il passare del tempo venne organizzato un governo, una milizia ed un ordine religioso. A questo punto però i sogni cessarono: soltanto ad Atlantide l'Ars Mysteriourum, la magia, avrebbe potuto essere codificata ed insegnata.

I maghi si rinchiusero nei loro Sanctum per studiare e padroneggiare le forze del creato, acquisendo coscienza di che cosa fosse il legame simpatetico, cioè quel principio secondo cui, le cose simili, potevano influenzarsi a vicenda, ignorando la distanza.

Con il passare del tempo i risvegliati non soltanto presero coscienza dei dieci filamenti con cui era composto il Creato, che acquisì il nome di Arazzo, quanto che il mondo stesso, per quanto venisse presentato come frammentato, in realtà era uno ed uno soltanto. I regni animali, o gli stati dell'essere, in realtà erano separati infatti da veli impercettibili.

Le Anime si originavano nel Mondo Superno e 'scendevano' verso quello Caduto, dove avrebbero potuto manifestarsi. Una volta che il ciclo terminava, il loro corpo si sgretolava, liberandole, e permettendo loro di far ritorno al punto d'origine, dove sarebbero state 'ricaricate' di energia, ed avrebbero ricominciato il ciclo.

Soltanto coloro che avevano viaggiato nello Spazio Astrale, affrontando i loro demoni interiori, avrebbero potuto rendersi conto di tutto ciò, apprendendo la verità ed ascendendo ad uno stato d'esistenza superiore grazie a cui sottrarsi al ciclo della reincarnazione.

1.4. La Guerra Celeste

Ben presto alcuni risvegliati si resero conto che grazie ai loro poteri avrebbero potuto rimodellare la stessa realtà a proprio uso e consumo, ottenendo tutto ciò che volevano a discapito di qualsivoglia pudore o remora morale. L'arroganza, o Hubris, prese il sopravvento.

La società atlantidea si imbarbarì, scoprendosi sempre più prepotente nei confronti delle popolazioni che abitavano la terra ferma. Scoppiò una rivolta sanguinaria, che ben presto assunse le fattezze di una vera e propria guerra senza quartiere fra le anime risvegliate. A distanza di qualche decennio uno schieramento riuscì ad avere la meglio sull'altro, che venne bandito dall'isola e perseguitato in tutto il mondo.

Una volta che i vincitori presero il controllo della città risvegliata salirono sino in cima al Grande Pinnacolo e lanciarono un potente incantesimo per erigere una Scala Celeste grazie a cui raggiungere, e conquistare, i Regni Superni. L'intero Mondo Caduto avrebbe così iniziato a vacillare, piegato alla loro volontà.

Non ci volle molto perché gli esiliati si rendessero conto di quello che stava accadendo. Costretti ad unire le forze per non soccombere attaccarono Atlantide, percorrendo quella Scala Celeste grazie a cui avrebbero raggiunto gli Esarchi.

Nei Reami Superni si sarebbe consumato la vera e propria resa dei conti fra le parti, a seguito della quale la Scala Stellare sarebbe crollata su se stessa, andando a creare l'Abisso che, ancor oggi, costituisce il più grande ostacolo fra il Mondo Caduto e quello Superno.

1.5. Gli Oracoli

Il contraccolpo dovuto alla caduta della Scala Celeste scuotò le fondamenta stesse del mondo, causando l'inabissarsi di Atlantide. Una manciata di risvegliati riuscì a sopravvivere, incrociando sul loro cammino i popoli barbari che popolavano i contendenti della Terra. Molti dimenticarono persino quale fosse il loro retaggio.

La Quiescenza – o maledizione dei dormienti – colpì la maggior parte di coloro che erano riusciti a mettersi in salvo. Oltretutto a causa dell'Abisso le anime non riuscirono più a destarsi sui Cammini.

Fu a questo punto che, una dopo l'altra, apparvero le Torri di Guardia. Grazie a loro le Anime riuscivano a trovare la propria strada all'interno dello Spazio Astrale, superando l'Abisso e raggiungendo il Mondo Superno.

Divenne così ben presto chiaro come, nella Guerra Celeste, fossero stati gli Esarchi a trionfare. Quelli che un tempo erano stati i Re di Atlantide si erano infatti ritirati dallo scontro per andare ad edificare in alcuni dei Regni Superni delle strutture ad immagine e somiglianza del Grande Pinnacolo che i loro antenati avevano trovato in Atlantide.

Ciascuno di loro aveva infuso nella propria Torre ogni sua virtù e conoscenza, riuscendo in questo modo a ristabilire la connessione simpatetica fra il Regno Superno e quello Caduto, permettendo così alle anime di tornare a risvegliarsi.

Capitolo 2: Storia d'Italia



Presentare una cronologia che riporti fedelmente la storia della società risvegliata è un'impresa a dir poco impossibile, complice quel Labirinto dietro cui i risvegliati si sono nascosti, lasciando spesso meriti e demeriti, delle loro azioni, a sonnambuli e mortali.

Quella che andiamo a presentare in questo capitolo è soltanto una delle decine di storie che circolavano fra i risvegliati, racconti che puntualmente cambiavano nella loro datazione, nel tipo degli eventi citati e persino nelle loro conseguenze.

Come se non bastasse, il Grande Paradosso ha reso il lavoro degli storici ulteriormente complicato, dal momento che risulta letteralmente impossibile ricostruire un solo Continuum spazio/temporale, dal momento che il proverbiale 'qui ed ora' spesso risulta essere in relazione solo ed esclusivamente con la voce narrante. Dalla seconda metà del XX° secolo così ogni Cabala ha iniziato a sviluppare una propria versione di quella che era la storia ufficiale, cambiando talvolta protagonisti, volti, identità a coloro che interagivano con loro.

2.1. Un Nuovo Inizio

Miti e leggende si sono sempre tramandati in Italia nel corso dei secoli, acquisendo spesso sfumature inverosimili, dovute soprattutto all'impronta che i dormienti ancor oggi sono soliti dare alle storie che narrano, nel loro disperato tentativo di spiegare l'ignoto.

Cercare di collocare con precisione nel tempo l'arrivo del primo Risvegliato in Italia sarebbe come tentare di stabilire quando l'uomo iniziò a camminare eretto o scopri il segreto del fuoco.

La maggior parte dei maghi oltretutto non dimenticò mai la tradizione atlantidea della Maschera, ed il disperato bisogno di celarsi agli occhi dei dormienti per evitare di essere etichettati ben presto come 'diversi' e quindi 'pericolosi'. Per quelle tribù primitive che seppero accettarli, i risvegliati divennero il valore che in molti casi fece la differenza, grazie alla loro saggezza ed alle invenzioni che, ben presto, condividerono proprio con i dormienti che abitavano la Penisola. Coloro che ebbero più successo riuscirono a lasciare nei popoli antichi la loro impronta, basti pensare a quale straordinario risultato fu l'affermarsi della cultura funebre fra gli Etruschi o la nascita del diritto giuridico con lo sviluppo delle Leggi delle XII Tavole presso i Latini.

2.2. La Civiltà Romana

Grazie alla fondazione di Roma (753 a.c.) la maggior parte dei risvegliati della Penisola tornò a vivere all'interno della stessa città. Ricordando bene quello che era accaduto ai loro antenati strinsero un vero e proprio patto, conosciuto come "Pax Civitas" in cui si sarebbero impegnati a restare sempre all'ombra della società dormiente. Ma la tentazione per molti risvegliati fu troppo grande. Così mentre le gesta di Gaio Crastino sarebbero state immortalate nel De Bello Gallico, Febris avrebbe assunto i connotati di una vera e propria semidivinità. Crisafio apparso come un eunuco all'ombra degli imperatori; Mormos un mostro richiamato dagli inferi; Lanius, il Boia della Dacia, come un crudele ed astuto politico.

2.3. Palam et clam

Fin dai suoi primi anni di vita (27 a.c.) l'Impero Romano attirò l'interesse di molte creature soprannaturali, a partire da quei maghi, vampiri e persino licantropi, che caratterizzeranno la vita dell'Urbe Eterna nei secoli avvenire.

Ma furono davvero loro a decidere le sorti di Roma oppure non furono altro che pedine inconsapevoli di un piano ben più grande? Ancor oggi nessuno sa rispondere a questa domanda, sebbene parte dei risvegliati siano convinti che dietro alcuni degli eventi più drammatici della storia vi fosse lo zampino di qualcuno di loro. Così viene naturale pensare che la Scala d'Argento stringesse in pugno il Senato, che la Freccia Adamantina controllasse l'esercito; che il Mysterium si nascondesse dietro la casta sacerdotale; e che i Guardiani del Velo fossero i più vicini all'imperatore. Questi sospetti gettano una nuova luce sull'intero corso della civiltà romana, apparsa a molti risvegliati soltanto come una timida ombra della ben più grande società atlantidea, in grado tuttavia di fare la differenza nei momenti più difficili.

Con il ritrovamento dell'Atrium Vetus in quel di Roma oltretutto, sono state portate alla luce pergamene e manoscritti antichi che testimoniavano l'esistenza del "Labyrinthos" e cioè il vero precursore di quel Labirinto su cui oggi i Guardiani del Velo hanno titolarità.

Grazie a dormienti asserviti, sonnambuli, ed una vera e propria rete clandestina sul territorio, chi pagavano abbastanza poteva spostarsi in totale sicurezza fra le province dell'Impero, forti di diversi livelli di Maschera che veniva loro garantita. La leggenda identifica nel leggendario Tarchies colui che per primo ebbe questa geniale intuizione.

2.4. La Guerra dei Segreti

Una volta che i risvegliati ebbero la certezza di trovarsi all'interno di una società che ne avrebbe garantito l'incolumità tornarono ben presto ad essere vittime del loro stesso ego, gelosi di quelle conoscenze, e quei segreti, che custodivano avidamente.

Durata ben oltre quattro secoli, la Guerra dei Segreti sarà uno scontro del tutto interno alla società risvegliata, sparpagliata in buona parte del mondo conosciuto, i cui effetti secondo molti storici agevoleranno il nascere di quelle Guerre Civili (86 a.c. – 394 d.c.) che insanguinarono l'Impero.

Se per i dormienti la Caduta dell'Impero Romano d'Occidente rappresentò un'evento improvviso e catastrofico, per i risvegliati rappresenterà soltanto l'ultima tappa di un periodo di decadenza politico, sociale e morale ben più lungo, iniziato praticamente con la caduta stessa della mitica città di Atlantide.

Fra le ragioni che favorirono questa presa di coscienza vi fu certamente l'inizio delle Invasioni Barbariche (166 – 476 d.c.). Le violenze con cui furono costretti a confrontarsi costrinsero molti risvegliati a tornare con i proverbiali "piedi per terra" in quanto furono costretti a tornare a temere per le loro stesse vite.

Questo non soltanto portò al crollo del Labýrinthos, ma agevolò la diffusione di quel cristianesimo (~ I° Secolo d.c.) che avrebbe portato ad un rafforzamento della quiescenza in cui già versavano le anime mortali.

2.5. La Profezia di Lavinia

Di fronte al momento di difficoltà la società risvegliata finì con il dividersi: da un lato si schierarono coloro che restarono fedeli al Diamante, che sostenevano e promuovevano la tradizione atlantidea; dall'altro decine di Apostate che avrebbero iniziato a vivere alla giornata, curando i loro interessi.

Negli stessi istanti in cui Odoacre, il Re degli Unni, deponeva Romolo Augusto in quel di Ravenna, una manciata di risvegliati si ritrovava di fronte al sepolcro di una delle figure più controverse della loro storia. Dal passato incerto, la Principessa Lavinia (~ XII° Secolo a.c.) fu una delle figure più enigmatiche della storia della Penisola.

A detta di molti figlia di uno degli ultimi Re Atlantidei, secondo la leggenda la risvegliata avrebbe dato vita ad un'importante discendenza, a cui sarebbero appartenute figure del calibro di Romolo e Remo.

Si vocifera come, prima di morire, avesse scritto alcune profezie sul futuro della società atlantidea, molte delle quali sarebbero state distrutte o andate perdute. Una di queste avrebbe portato proprio una manciata di maghi ad incontrarsi di fronte al suo mausoleo, siglando quel patto che, puntualmente, diventa oggetto del confronto e delle rivalse politiche fra gli ordini del Pentacolo.

2.6. Concilium Italiae

La nascita del Concilium non sarà un qualcosa che accadrà da un giorno all'altro, ma piuttosto un progetto articolato e costruito nel tempo, grazie al tentativo di coinvolgere quante più Cabale possibili. Ancora oggi nessuno conosce l'identità di coloro che si arzigogolarono così a lungo per ottenere un risultato così straordinario: la maggior parte degli storici si riferisce loro semplicemente con il termine di Primevi, Antichi, o Ancestrali.

Sarà proprio grazie a loro se rappresentanti delle Cabale riusciranno ad incontrarsi in quel di Frosinone, presso l'Abbazia di Montecassino, nel Lazio, e raggiungere quell'accordo che darà vita al Concilium (1071 d.c.). Vengono ancor oggi ricordati per aver partecipato allo storico incontro Lotario il Senzadio, per la Cabala Lepontica; Denti della Vecchia, per la Cabala Latina; Tredici Zanne, per la Cabala Ligure; Zelos, per la Cabala Lucana; Donizone di Canossa, per la Cabala Etrusca.

2.7. Nicolas de Grandville

Come tutti ben sanno, la storia è costellata di luci ed ombre. Ci sono decine, se non centinaia di racconti, che non sono mai state narrati, ed altrettanti che pensiamo di conoscere quando non è effettivamente così. Una di queste è stata certamente quella che ha riguardato la nascita dell'Inquisizione Cattolica, istituzione che andò ad affermarsi con la bolla pontificia 'Ad Extirpanda' (1184 d.c.) emessa dal Pontefice Innocenzo IV.

Mentre il mondo cattolico guardava alla Francia, ed al Movimento Cataro che sarebbe ben presto stato dichiarato eretico, in Italia un'oscuro Camerlengo, Nicolas de Grandville (1273 d.c.) avrebbe fondato, in gran segreto, una delle più feroci sette della storia: l'Ordine del Cicilio.

Composto inizialmente da un gruppo piuttosto esiguo di affiliati, non più di 50 tra vescovi, monaci e inquisitori, sarà facendo leva sulla profonda paranoia che Papa Gregorio X nutriva nei confronti del diavolo e della stregoneria che Nicolas de Grandville riuscirà a farsi finanziare segretamente, riuscendo a scomparire persino dai libri di storia.

Grazie alle ricchezze accumulate, nel giro di poco più di un decennio riuscirà ad assicurarsi i servigi di alcune delle compagnie di ventura più conosciute del tempo, consolidando decine di avamposti in tutta Italia.

Esiste anche una 'leggenda nera' sull'Ordine del Cicilio che spiega come, quello di Nicolas de Grandville, non fosse tanto odio, quanto fame. All'apice del suo potere sarebbe stato infatti abbracciato in un vero e proprio ghoull da una delle creature che andava braccando, finendo con l'essere costretto a simulare la sua stessa morte (1301 d.c.).

2.8. La Stagione della Strega

Non esiste per la società risvegliata italiana periodo più travagliato di quello che fu la Stagione della Strega, in cui la maschera stessa iniziò a vacillare in seguito alle retate che, continuamente, si susseguirono in tutta Italia.

Approfittando del Concilio di Pisa (1408 d.c.) il carmelitano Germano Bargagli si sarebbe reso protagonista di un articolato discorso di fronte a parte dei Cardinali del mondo cattolico, scagliandosi apertamente contro tutti coloro che erano rimasti indifferenti alla situazione in cui versava l'Italia.

In quello che sarà poi dichiarato un conciliabolo 'illegittimo' l'Ordine del Cicilio si sarebbe riuscito a guadagnare le simpatie di molti dei presenti, affermandosi poi nella successiva Dieta di Mantova (1459 d.c.) come una delle principali realtà del cattolicesimo.

Con la morte di Germano Bargagli (1468 d.c.) la reggenza dell'Ordine del Cicilio passò prima nelle mani del francescano Ettore Bevilacqua (1469 – 1501 d.c.); quindi in quelle del domenicano Bernardo da Benevento (1502 – 1568 d.c.).

Sarà proprio a quest'ultimo che si attribuisce il merito di aver avuto l'intuizione di sfruttare la politica come un vero e proprio 'cavallo di troia' grazie a cui portare avanti i propri interessi. Intercettando gli interessi dei governanti del tempo infatti sarebbe riuscito a trasformare

l'Ordine del Cilicio in una vera e propria realtà a se stante rispetto all'Inquisizione, una polizia segreta libera di agire in molti degli stati del tempo.

Fra il 1505 ed il 1632 in tutta Italia si susseguiranno una serie di operazioni contro le Cabale della Penisola che prenderanno il nome di Crociata dei Mendicanti.

2.9. Il Culto del Buio

Di fronte all'inafausta situazione il Concilium sembrò incapace di reagire. Diviso fra gli interessi dei suoi membri si limitò a proteggere quelli che erano i suoi affari, lasciando le Cabale letteralmente in balia degli eventi.

Fu così che la maggior parte dei maghi della Cabala Camuna, che fino a quel momento aveva garantito stabilità all'intera area Lombarda, finì con l'essere arrestata, processata e condannata al rogo, nella totale indifferenza della società risvegliata.

La leggenda narra come, prendendo coscienza di quanto stava accadendo, quei pochi dormienti che riuscirono a mettersi in salvo cercarono rifugio nell'Abisso, trasformandosi ben presto in veri e propri Scelesti.

Un secolo più tardi, fra il 1627 ed il 1630, quando decine di risvegliati scompariranno a seguito delle terribili epidemie che imperverseranno in buona parte dell'Italia, la rivendicazione del Culto del Buio non tarderà ad arrivare.

Era una notte come tante altre quando nel 1646 quando un folto gruppo di maghi, la cui identità non sarà mai accertata, riuscì a rintracciare ed uccidere, uno dopo l'altro, i diversi Consiglieri. Chi aveva tradito? Chi era stato il mandante? Cosa avevano ottenuto?

3.0. L'Inchino di Rhoetus

Senza più padroni o maestri che li controllassero, nel giro di qualche anno decine di sonnambuli e dormienti asserviti si riverseranno così nella Penisola, contribuendo da vicino a quel processo culturale, filosofico ed artistico che passerà alla storia con il nome di Rinascimento (1636 d.c.).

Sarà in questi anni che il Concilium cadrà in disgrazia, snobbato dalle Cabale, ed ormai travolto dagli eventi che si andranno a perpetrare nella società dormiente. All'indomani della Scoperta dell'America (1492 d.c.) oltretutto i mortali iniziarono sempre più ad essere dipendente dalle dinamiche internazionali, accentuando oltremodo l'incapacità da parte del Pentacolo di risultare determinante nelle vicende nostrane.

Quando ad un secolo di distanza (1678 d.c.) il Pentacolo chiederà alle Cabale di partecipare ai lavori per la formazione di un nuovo Concilium, ben pochi risponderanno all'appello. Fra questi un certo Rhoetus che abbandonerà l'assemblea con un vistoso, e provocatorio, inchino.

Orfani di un Concilium che potesse guidare la società risvegliata, e fungere così da punto di riferimento per tutti, sarà il Diamante a farsi avanti, rivendicando un ruolo sempre più centrale nella cornice politica italiana.

3.1. Carpe Diem

A Torino la Scala d'Argento si sarebbe incontrata (1732 d.c.) in uno dei più antichi palazzi del centro storico, stringendosi attorno alla controversa figura di Zera il Senzavolto, famoso per gli innumerevoli segreti che lo circondavano. A Venezia i Guardiani del Velo si sarebbero riuniti (1754 d.c.) in gran segreto, ma metà di coloro che giungerà nella città scomparirà nel nulla. Vanadium acquisirà sempre più importanza grazie al suo progetto di rilanciare il Labirinto. La Freccia Adamantina avrebbe schierato le sue guarnigioni a Bari (1776 d.c.) fondando quella

Caserta che ancor oggi rappresenta un punto di riferimento per l'Ordine Mistico. Malerba avrebbe riunito sotto di sé molti di quei risvegliati che avevano combattuto a fianco del precedente Concilium. Infine il Mysterium, che nel Congresso di Perugia (1792 d.c.) avrebbe raccolto buona parte delle pergamene, testi antichi e manoscritti che era riuscita a recuperare. Da lì a poco l'Orco di Vulci avrebbe fondato il famoso Ateneo della Chimera.

Quando, nella seconda metà del secolo, la Rivoluzione Industriale (~ 1780 d.c.) inizierà a prendere piede anche nella Penisola, la società risvegliata apparirà più che mai divisa al suo interno fra le diverse realtà che ne facevano parte.

3.2. I Senzanome

Con l'Età Napoleonica (1796 – 1815 d.c.) il Diamante italiano sarà costretto a confrontarsi con un nuovo fenomeno: quello dei Senzanome. Decine di Apostate si riverseranno nella Penisola, al seguito delle truppe napoleoniche, riunendosi in vere e proprie Cabale fondate attorno agli ideali libertini e rivoluzionari.

I Guardiani del Velo saranno i primi a rendersi conto di come la situazione: il Labirinto combatterà a lungo contro quei movimenti massonici, e moti rivoluzionari, che da lì a poco avrebbero preso vita dietro la società ottocentesca.

Se con il Congresso di Vienna (1814 d.c.) il Diamante avrebbe cercato di preservare le proprie influenze nella società dormiente della Penisola, questo non farà che motivare, e stimolare ancor di più, i Senzanome nella loro opera di ammodernamento.

Così la Prima Guerra d'Indipendenza (1848 d.c.) rappresenterà un vero e proprio spartiacque nella storia risvegliata, con quello scontro fra Diamante e Senzanome che avrebbe portato questi ultimi a disperdersi nella Penisola.

Mentre la Seconda Guerra d'Indipendenza (1859 d.c.) avrebbe visto l'ingresso nella società italiana di molti risvegliati provenienti dal resto del Mediterraneo, portando alla nascita di nuove filosofie nel Diamante, con la Terza (1866 d.c.) ci sarebbe stato per la prima volta nella storia un impegno trasversale e mutuato fra il Diamante ed i Senzanome per sbarazzarsi una volta per tutte dell'Ordine del Cilicio. A più di un decennio dalla nascita del Regno d'Italia (1871 d.c.) i rappresentanti degli ordini e dei Senzanome torneranno a sedersi attorno ad un tavolo nella famosa Reggia di Caserta, avviando quella trattativa che si protrarrà per oltre dieci anni, portando alla sottoscrizione dei cosiddetti 'Accordi dell'Aurora' in riferimento all'alba che già si intravedeva quando si chiusero i lavori.

3.3. Il Pentacolo

Ci vorrà poco meno di mezzo secolo prima che, anche in Italia, venga riconosciuto ai Senzanome un ruolo politico, decretando la nascita del Libero Concilio, e stringendo quell'accordo (1899 d.c.) che passerà alla storia col nome di Pentacolo.

Mentre la sensazione di essere di fronte ad una svolta per l'intera società risvegliata prenderà sempre più piede, da lì a poco in Italia nascerà un nuovo Concilium in grado di coinvolgere tutte le sue anime. Fu così che le Cabale tornarono dopo molti secoli ad incontrarsi in quello che passerà alla storia col nome di 'Caucus delle Promesse' (1907 d.c.) in un piccolo castello ubicato da qualche parte tra la Toscana, la Liguria e l'Emilia.

A ricevere la maggioranza dei voti saranno: Rebecca del Lazzaretto, Consigliere per la Cabala Etrusca; Celine Chavalier, Consigliere per la Cabala Latina e Prevosto; Rivus, Consigliere per la

Cabala Ligure e Gerarca; Junio Di Gregorius, Consigliere per la Cabala Lepontica e Sentinella; Liberio Montelupo, Consigliere per la Cabala Lucana.

3.4. La Purga dei Retaggi

Il primo problema che il nuovo Concilium fu costretto ad affrontare fu la presenza di decine di Cabale avverse ed autarchiche sul territorio che non avevano alcuna intenzione di allinearsi agli usi e costumi imposti dall'istituzione.

Così quando anche la Lex Magica non divenne più un elemento di certezza, ma una pericolosa variabile, sarà il Prevosto Chavalier ad imporre, anche con la forza, la decisione.

Quanto ne seguì passò alla storia con il nome di 'Purga dei Retaggi' e sarà un vero e proprio genocidio, orchestrato e pianificato ai danni di tutti coloro che, nel corso degli ultimi anni, si erano scagliati contro la nuova istituzione.

Grazie alla collaborazione della Sentinella Di Gregorius, e dell'Araldo Montelupo, mentre la Prima Guerra Mondiale prendeva piede e sconvolgeva gli equilibri politici europeo, anche in Italia si viveva un vero e proprio periodo di assestamento, a seguito del quale la società risvegliata sarebbe stata una ed una sola

Nel Primo Dopoguerra (1919 d.c.) le Cabale in Italia si erano ridotte a poco meno della metà. L'intera popolazione risvegliata era scesa del 70% fra coloro caduti vittime della Purga dei Retaggi e chi aveva, prudentemente, abbandonato la Penisola.

3.5. Rivus

L'ascesa del Regime Fascista (1919 d.c.) causerà non pochi problemi al Concilium, che sarà costretto in più di un'occasione ad intervenire a sostegno delle Cabale che ancora restavano in Italia.

Durante il famoso 'ventennio' l'OVRA riuscirà in più di un'occasione a catturare risvegliati e sonnambuli, infiltrandosi all'interno di quel Labirinto che rischierà letteralmente di frammentarsi.

All'interno del Pentacolo, ed in particolar modo del Libero Concilio, ben pochi tolleravano tuttavia la piega che aveva preso la società dormiente, iniziando così ad alimentare l'antifascismo in Italia.

Di fronte ad una situazione che stava sfuggendo di mano, nell'agosto del 1924 d.c. il Concilium voterà lo 'Editto di Mezzanotte' (che prenderà questo nome per l'ora tarda della sua votazione) con cui investirà Rivus del titolo di Re d'Italia, riconoscendogli poteri quasi assoluti fintanto che persisteva l'emergenza.

A questo punto il Libero Concilio abbandonerà il Concilium in segno di protesta, ma ben presto si troverà alla mercé degli eventi, finendo con il veder venire meno buona parte di quelle influenze che vantava sulla società dormiente.

3.6. In Hoc Signo Vinces

La Seconda Guerra Mondiale (1939 d.c.) travolgerà in toto la società risvegliata. I dormienti vantavano armi che avrebbero potuto spazzarli via dalla superficie della terra ancor prima che potessero formulare il più rapido degli incantesimi.

Con la consapevolezza di essere diventate delle pedine sacrificabili in un gioco ben più grande di loro i risvegliati inizieranno a nascondersi, raggiungendo i quattro angoli della Penisola. Alcuni caddero nelle mani delle forze alleate o dell'asse, finendo fucilati; altri abbandonarono l'Italia

per non farvi più ritorno. Infine ci fu chi tentò di sfruttare il caos del momento per portare avanti i propri esperimenti, rimanendone poi succube.

Così di dice sia nato il famigerato Homunculus, famiglio di non-si-sa quale risvegliato, probabilmente un qualche arcimago, che si impossessò del corpo del suo stesso creatore, abbracciando la causa dissolutrice.

Rivus inviò decine dei suoi più potenti collaboratori (1940 d.c.) in tutta Italia, cercando di portare in salvo le Cabale rimaste, ma molti di loro scomparvero nel nulla, (si vocifera che questo strano fenomeno fosse solo il precursore del paradosso che si sarebbe palesato negli anni successivi) senza più lasciare traccia.

3.7. La Guerra del Drago

Passarono alcuni anni senza che, de facto, nulla cambiasse. Isolate ed indebolite, molte Cabale caddero letteralmente nelle grinfie dei dissolutori, che in un tale momento di confusione seppero colpire più duro.

Sarà il Libero Concilio a questo punto a fare la propria mossa, accusando il Re d'Italia di aver abusato del ruolo che ricopriva e lanciando un appello all'Italia a ribellarsi a quel Concilium che aveva tradito gli ideali atlantidei.

Quando si andrà a consumare lo Sbarco in Sicilia venne orchestrata una vera e propria macchina del fango contro il Re d'Italia che portò il Pentacolo stesso a frammentarsi, diviso fra coloro che restarono leali alla sua causa, e chi invece da lì a poco si unì a quel conflitto intestino che prenderà il nome di Guerra del Drago (1943 d.c.).

Fra due schieramenti di dormienti che si davano battaglia si andò a consumare una vera e propria resa dei conti fra molti risvegliati, unite nel proposito di sconfiggere coloro che minacciavano da vicino la stabilità dell'Italia.

Fra loro spiccherà Eris che girerà la Penisola assieme ad alcune delle più famose formazioni partigiane; Adonai 'il Sanguinario' che si renderà protagonista di decine di stragi fra coloro che minacciavano di tradire il Re d'Italia; Lingua del Diavolo, che sfrutterà il crimine organizzato per compromettere rifornimenti e vettovaglie; Asfodelo che portò avanti i suoi controversi esperimenti nei campi di prigionia.

3.8 Il Caucus delle Bugie

Un vero e proprio spartiacque per la storia risvegliati dell'Italia fu rappresentato dal Caucus delle Bugie, organizzato il 17 febbraio del 1944. Dopo che un violento bombardamento colpì l'Abbazia di Montecassino alcuni risvegliati troveranno quello che è stato accertato essere un falso storico, una pergamena recante un presunto accordo fra Rivus e gli Alfieri della Corona, una tra le più famose Cabale al soldo dei Veggenti del Trono.

Bastò il sospetto per alimentare una tale macchina del fango nei suoi confronti (secondo alcuni ad opera dei dissolutori; secondo altri per mano del Libero Concilio) che l'indomani divenne oggetto una lunga serie di attentati che lo costringeranno a ritirarsi nel suo Bunker in quel di Viterbo.

Mentre la ribellione stava prendendo sempre più piede in Italia, diverse Cabale di risvegliati partirono alla volta della cittadina Laziale con l'intento di uccidere una volta per tutte il Re Traditore, ma la maggior parte finirà con il cadere nelle centinaia di trappole magiche di cui era stato disseminato l'Agro Romano.

Soltanto dopo diversi mesi (Giugno 1944) un manipolo di maghi riuscì a penetrare le difese del Sancta Sanctorum di Viterbo, raggiungendo così la roccaforte di colui che avrebbe dovuto rappresentare soltanto l'ultimo ostacolo alla democrazia.

3.9. Il Re d'Italia

Il Sanctum di Rivus non era difficile da trovare, in quanto non era affatto stato costruito per essere di certo nascosto. Poco fuori dalla cittadina di Viterbo, in quello che non era altro che un casolare disseminato di sigilli, rune e congegni magici, il 'presunto' Re Traditore attendeva il momento più opportuno per scagliare la propria controffensiva, forte delle decine di progetti che aveva avviato con gli ordini del Pentacolo.

Sebbene soltanto una manciata di maghi abbia partecipato effettivamente all'evento, il racconto su quanto è accaduto ormai è diventato uno degli episodi più conosciuti, anche fra le nuove generazioni, dell'intero conflitto.

“ Oltre un grande atrio, al di là di un lungo corridoio, fra alte pile di libri, oggetti infusi e controversi macchinari Rivus avrebbe aspettato i suoi ospiti nella più completa tranquillità, fumando un grosso sigaro e leggendo un grosso libro impolverato: 'Eneide, Libro III' . Avrà avuto una sessantina d'anni. Poco più in là una scrivania in marmo, su cui era appoggiato un foglio di carta ingiallito ed una lunga penna d'oca.

Il Re d'Italia alzò gli occhi e per un momento ci guardò con tutto l'amore che un padre poteva nutrire verso i suoi figli. Nel momento in cui uno dei nostri tentò di aggredirlo gli bastò toccarlo con la punta dell'indice perché si sgretolasse in cenere. Vidi che non c'era odio in lui ma solo compassione, eleganza, solennità. “ Ho visto il futuro e su quel tavolo c'è tutto ciò che vi serve “ Ci disse prima che uno sbuffo di fumo uscisse dalla sua bocca “

Come barbari che giungevano nel più raffinato dei palazzi della capitale ci guardammo per un attimo fra noi prima di continuare ... “

Quando il manipolo di maghi raccoglierà il documento, leggendo quanto vi era scritto, si renderà ben presto conto di come fosse stato un editto con cui non soltanto legittimava la nascita di un Concilium in Italia, ma prevedeva che le diverse cariche d'ora in poi fossero assegnate a membri esterni allo stesso, concedendo l'amnistia a tutti coloro che si erano uniti alla ribellione, onde riportare unità all'interno della società risvegliata.

4.0. Il Gatto e il Topo

Si dice che prima ancora che Oswald Von Kroom, il Mastino o Sofonia il Nero potessero rispondere, l'ombra di quella che i presenti riconosceranno essere Celine Chavalier apparirà alle spalle del Re d'Italia, aprendo le sue fauci e divorandolo di fronte ai presenti.

Il corpo di Rivus cadrà a terra esanime, prosciugato della sua linfa vitale, mentre colei che si rivelerà essere un pericoloso Lich fuggirà, gettandosi letteralmente da una finestra dopo aver decapitato il povero Liberio Montelupo. A distanza di qualche giorno si sarebbe tenuta, in un luogo segreto, una cerimonia solenne per commemorare colui che avrebbe, più di ogni altro, segnato la storia della Penisola, a cui si dice abbiano partecipato persino alcuni dei leggendari Ancestrali. Con la scomparsa del Re d'Italia (12 Luglio 1944) la Guerra del Drago non si concluderà affatto, ma lo scenario diventerà ancora più confuso. Soltanto dopo un anno all'incirca le cose si andranno a sistemare, con la morte di Junio Di Gregorius (Dicembre 1944) e la cattura di Rebecca del Lazzaretto (Febbraio 1945). Ancor oggi la società risvegliata è divisa

fra coloro che dipingono quanto accaduto alla stregua di una congiura del Libero Concilio, e chi invece si scaglia apertamente contro Rivus chiamandolo 'Re Traditore' per non aver rispettato il mandato di Gerarca che gli era stato affidato.

4.1. L'Eredità di Rivus

Gli anni del Secondo Dopoguerra (1946 d.c.) saranno caratterizzati, anche per i risvegliati, da fame, malattia e povertà. Molti maghi si lasceranno morire letteralmente, disorientati da quello che la società nostrana era diventata.

Qualcosa di strano, e controverso, prenderà piede in Italia. Quello che sarà conosciuto come il Grande Paradosso inizierà ad avvolgere, come tentacoli di una piovra, le diverse regioni italiane, rendendole sempre più avulse le une dalle altre.

Il Pentacolo nel frattempo avrebbe impugnato il cosiddetto 'Editto del Perdono' affinché le Cabale d'Italia avviassero i lavori per andare a consolidare una nuova realtà: il Concilium Novo. Nel giro di un decennio si andrà così a consumare la firma sul documento che andrà a sancire la sua nascita (1954 d.c.).

Anche se molti si sarebbero ostinati a negarlo, la società risvegliata italiana riuscì a ripartire soltanto grazie alle riforme, e progetti, avviati dal Re d'Italia. L'aver poi uniformato le Cabale tanto a livello giuridico – Lex Magica – quanto sul piano sociale e burocratico – con il riconoscimento del Concilium – si rivelerà a dir poco determinante per la ricostruzione.

Dopo un periodo di relativa pace nella società risvegliata, con l'inizio degli Anni di Piombo (1968 d.c.) si aprirà una dolorosa ferita, provocata da una manciata di Apostate che si renderanno protagonisti di una vera e propria scissione all'interno del Libero Concilio.

4.2. Gli Accordi del Giglio

Ancor oggi nessuno sembra ricordare quale sia stata l'identità dei membri del Concilium Novo, che si era appena creato. Ciò che è di per certo è che all'indomani della Strage di Bologna (1981 d.c.) con i cosiddetti 'Accordi del Giglio' il Pentacolo rinnovò gli accordi vigenti al suo interno sull'omonima isola dell'Arcipelago Toscano. Dopo più di un mese di trattative si arrivò ad un vero e proprio armistizio fra le parti, ricucendo quello strappo che si era consumato con la ribellione e stabilendo l'obbligo da parte di ogni Concilium di garantire al suo interno una rappresentanza ad ognuno degli Ordini Mistici.

Le cinque delegazioni del Pentacolo si incontreranno in un'anonima isola dell'Arcipelago Toscano, l'Isola del Giglio, il 20 Novembre 1980 d.c. guidate da quelli che saranno poi i cinque firmatari del documento: Mandragora, Diacono della Scala d'Argento; Cornelius, Custode delle Folgore della Freccia Adamantina; Giusquiamo Nero, Delatore dei Guardiani del Velo; Seshat, Censore del Mysterium; Iago l'Inspido, Delegato del Libero Concilio.

La trattativa portò anche alla combattuta decisione di nascondere, dietro il più completo anonimato, l'identità dei membri del Concilium Novo, così da scongiurare ogni sorta di rappresaglia o pressione nei loro confronti. L'atto passerà alla storia come 'Les Grand Masquerade' così come il Libertino Giusquiamo la definirà, presentandola al resto d'Italia.

4.3. La Seconda Quiescenza

Sarà proprio in questi anni che andrà a prendere piede il fenomeno della Seconda Quiescenza. Nel momento in cui il grande paradosso che colpirà l'Italia si andrà a diffondere, decine di quelle anime risvegliate che popolavano la Penisola torneranno improvvisamente ad assopirsi.

In talune circostanze, le Cabale avrebbero iniziato a vivere in piani della realtà tutti loro, perdendosi in linee temporali avulse dal resto del creato, che li avrebbero ben presto rilegati alla solitudine per l'eternità.

L'evento che più di ogni altro segnerà gli anni '90 sarà la cosiddetta 'Follia di Homunculus'. Rinvenendo alcuni dei più preziosi tomi che un tempo appartenevano al Re d'Italia, lo Scelesti inizierà a prosciugare, uno dopo l'altro, i Locus della Penisola, accumulando un potere così grande da non riuscire ben presto a contenerlo.

Il Concilium Novo si troverà ben presto a confrontarsi con il problema, seguito da vicino dalla scomparsa delle decine di Cabale rimaste nella Penisola, ormai sperdute nei meandri del tempo e dello spazio. Quando cadrà la cosiddetta 'Prima Repubblica' (1994 d.c.) sarà la 'New Dawn Side' ad entrare prepotentemente negli affari dei maghi, destabilizzando l'equilibrio precario che si era creato e frammentando ancor di più la società risvegliata.

Con l'Attacco alle Torri Gemelle (11 Settembre 2001 d.c.), sarà la Exagon a farsi trovare pronta all'appuntamento con la storia. Nel giro di qualche notte la piccola società di sicurezza informatica vedrà depositarsi sul conto un'ingente capitale da conti esteri e paradisi off-shore, diventando così una delle principali realtà a livello nazionale.

4.4. Il Grande Paradosso

Nessuno lo aveva mai visto, ma tutti sapevano che c'era. Fin dagli anni che precedettero la caduta del Re d'Italia qualcosa di sinistro stava serpeggiando dietro, e sotto, la Trama stessa della realtà. Rivus aveva provato a più riprese a circoscrivere il fenomeno attraverso quella Purga dei Retaggi il cui vero scopo, ora si capiva finalmente, era quello di scongiurare l'uso sconsiderato della magia.

Cabale che da sempre avevano vissuto in una determinata parte d'Italia scomparvero nel giro di qualche ora; maghi scomparsi decine di anni prima riapparvero nei posti più disparati. Risulta ancor oggi difficile capire quando il Grande Paradosso ebbe davvero origine, ma la maggior parte degli studiosi è concorde nel ritenere come il suo apice ci sia stato fra il 2009 ed il 2019.

Sarà proprio a causa di un tentativo da parte della Corporazione Exagon di circoscrivere e risolvere il problema se proprio in questi anni si scatenerà uno spaventoso terremoto nel Centro Italia, proprio a cavallo fra la zona dell'Aquila e Roma. Lo sgancio della cosiddetta 'Bomba ad Effimera' avrebbe non soltanto distrutto buona parte del paesaggio, ma causato effetti catastrofici sul piano etereo. La realtà si sarebbe, infatti, letteralmente strappata, consentendo l'ingresso di decine di entità provenienti dalla Profondità Inferiore.

4.5. L'Alba Cremisi

Il Concilium Novo decreterà così l'interdizione delle cosiddette 'Terre del Buio' fino a data da destinarsi: nessun mago, dormiente asservito o sonnambulo avrebbe potuto inoltrarsi nell'area senza l'esplicito permesso dell'istituzione. Pena la morte.

La fine della Seconda Repubblica (2018 d.c.) rappresenterà un'opportunità ghiotta che molti risvegliati non si lasceranno scappare: tornare dopo molti anni ad infiltrarsi nella politica dormiente. Da lì a poco sarebbe diventata di dominio pubblico la notizia secondo cui, il Concilium Novo, qualche decennio prima aveva delegato ai Guardiani del Velo il compito di costruire un vero e proprio carcere per risvegliati in quel di Viterbo.

Mentre le Terre del Buio avrebbero visto la nascita di un vero e proprio autarcato gestito da Scelesti e guidato da quel Robigus che si sarebbe presentato come 'Gran Vizir del Buio, il

Nunzio dei Presagi sarebbe riuscito a circoscrivere, per la prima volta (2019 d.c.) gli effetti del Grande Paradosso al Centro Italia. Soltanto con l'inizio dell'anno (2020 d.c.) la situazione sembrò lentamente scemare, nonostante la Pandemia del Covid 19 inizierà a stringere nella sua morsa l'intera Penisola.

A questo punto il Concilium Novo invierà uno dei suoi Araldi – Antares – a censire quali Cabale fossero rimaste sul territorio, sfruttando gli ampi varchi e fratture che, da lì a qualche mese (Agosto 2020), si sarebbe formata nella “Cortina del Vuoto“ che circondava l'Italia.

Capitolo 3: Le Fazioni

In Italia i risvegliati non sono distribuiti in modo equo fra le diverse realtà politiche militano al suo interno. Sebbene il Concilium Novo rappresenti la maggior parte dei maghi della Penisola, vi sono alcuni gruppi che operano in modo del tutto indipendente. A partire dal Secondo Dopoguerra ciascuno di questi si è affacciato nella cornice politica nostrana, lasciando inevitabilmente la propria impronta.

Nel Pentacolo la realtà più numerosa è quella del Libero Concilio, sebbene rappresenti anche quella più frammentata. Freccia Adamantina, Guardiani del Velo, Mysterium e Scala d'Argento vantano numeri molto più esigui, ma anche tutt'altra coesione ed unità al loro interno. Ad esso si aggiungono: la New Dawn Side, la Colonia dei Lich, gli Horror Vacui, la Corporazione Exagon, gli Alfieri della Corona e gli Ancestrali.

3.1. Il Concilium Novo

Alla stregua di un vero e proprio governo ombra per la società risvegliata, il Concilium Novo rivendicò questo appellativo dopo la caduta del Re d'Italia, onde rimarcare il nuovo indirizzo che ci si proponeva di dare al governo della Penisola. Dopo gli Anni di Piombo (1968 d.c.) divenne chiaro per l'istituzione come la feccia dissolutrice fosse riuscita ad infiltrarsi nel tessuto stesso della società dormiente, e così l'istituzione fece un deciso passo indietro rispetto alle vicende della politica nostra (o almeno è quello che fece credere), celandosi dietro il più completo anonimato. Il gesto passerà alla storia come la Grand Masquerade (come venne definito dal Libertino Christopher Dobois, che ne diede notizia al resto d'Italia). Da questo punto in poi della storia l'istituzione avrebbe agito solo ed esclusivamente attraverso i suoi legati.

- *Prevosto: Ricevono il mandato di far sì che le disposizioni e gli editti del Concilium vengano rispettati dalle Cabale. Hanno facoltà di commissariare Cabale ed interi Concilium qualora questi rifiutano di collaborare.*

- *Sentinella: Ricevono il mandato di sovrintendere alle operazioni militare all'interno di una determinata regione, imponendo la legge marziale e persino arrestando i risvegliati qualora si riscontrino una situazione di grave emergenza.*

- *Araldo: Ricevono il mandato di rappresentare il Concilium. Si occupano di partecipare alle cerimonie più importanti, trattando con le varie realtà sul territorio, al fine di stringere alleanze, collaborazioni e verificare la loro lealtà al Pentacolo.*

3.2. New Dawn Side

Nel Secondo Dopoguerra (1946 d.c.) in seno al Libero Concilio italiana si andrà a consumare una dolorosa scissione fra coloro che sposavano in toto la causa del Pentacolo e chi, invece, sarebbe tornato a carteggiare l'Apostasia.

Da lì a poco prenderà così vita un movimento filosofico, ideologico e politico conosciuto come 'New Dawn Side' in cui avrebbe mischiato i precetti atlantidei con guazzabuglio di valori anarchici, libertini e persino contemporanei.

L'idea che venne sostennero i facinorosi fu che il 'Movimento dei Senzanome' non avrebbe mai dovuto accettare l'offerta del Diamante, in quanto a suo dire quest'ultimo non aveva alcuna intenzione di ammodernare la società atlantidea, ma porre solo e soltanto un freno a quel fenomeno spontaneo che li aveva portati a prendere le distanze dalla Tradizione, e tentare di coinvolgere gli stessi dormienti nella loro rivoluzione.

Accusati dal Pentacolo di non essere altro che dissolutori sotto mentite spoglie, anche il Libero Concilio condannerà apertamente le idee estremiste della New Dawn Side.

3.3. Colonia dei Lich

Occhi infuocati bruciano nelle tenebre. Un'aura raccapricciante li circonda. Zanne ed artigli pronti a scavare le carni e raggiungere l'anima. I Lich incarnano l'assassino perfetto: un animo risvegliato crudele, spietato, intelligente. Alcuni di loro si ritenevano portatori di un messaggio divino, identificandosi in quei lupi di cui si parla nella Bibbia (Matteo 10,16): *io vi mando come pecore in mezzo ai lupi*. Al di là di interpretazioni teologiche, i Lich generalmente si comportano come parassiti.

I loro scopi sono esclusivamente due: sopravvivere, attraverso il furto delle anime, e salvaguardare l'esistenza della Colonia: così infatti viene chiamato il gruppo di Lich esistente in Italia. Schiavi dell'indole bestiale del vampiro, ma dotati di un raziocinio superiore rispetto alle altre creature di questo tipo, i Lich Tremere si preoccupano prima di tutto di costruirsi una Maschera, entrando a far parte di una delle tante comunità che abitano la Penisola. A metà fra un serbatoio di cibo ed un gruppo di potenziali collaboratori, i Lich sono fra i più feroci, e convinti, sostenitori dell'importanza delle Cabale. Alcuni di loro sono Lich Tremere; altri creature non morte animate nascoste per lo più all'interno delle necropoli etrusche.

Se fino a qualche anno fa la Colonia si strutturava alla stregua di una vera e propria corte feudale attorno alla figura del Patriarca, con la distruzione del più anziano la Cabala per mano della Exagon (2007 d.c.) la Cabala si è andata sempre più a frammentare, divisa fra gli egoismi ed ambizioni dei suoi membri.

3.4. Horror Vacui

Dalle origini piuttosto incerte, Horror Vacui è una Cabala di Nefandi che in gran segreto opera in Italia sin dal primo Rinascimento, quando l'Umanesimo iniziò ad influenzare da vicino la società dormiente. L'Homo Universalis, avido di sapere e ricercatore delle antiche verità dimenticate, finì inevitabilmente con lo spingersi verso un orizzonte di cui non avrebbe mai dovuto avere coscienza, consumando il proprio risveglio da qualche parte in quell'Abisso che ne avrebbe poi corrotto l'anima.

3.5. Corporazione Exagon

Se per la maggior parte della popolazione gli anni della Seconda Guerra Mondiale sono sinonimo di fame, violenza e povertà, per i Cacciatori di Streghe questo periodo rappresentò un nuovo inizio. Gli scontri che si ebbero nella società atlantidea, le vistose energie scatenate, e le entità richiamate, accesero un vero e proprio faro sui risvegliati della Penisola, le cui vicende non passarono di certo inosservate a chi sapeva dove guardare.

Per primo fu il cosiddetto 'Nucleo Duca' ad occuparsi delle attività paranormali che si susseguirono nella Penisola nel ventennio fascista. Divisione dei guastatori sotto il comando del Colonnello Maggiore Guidobaldo Maria De Paolis.

Con la costituzione del SIFAR (1949 d.c.), nel Secondo Dopoguerra, il Nucleo Duca confluì nella ben più nota 'Organizzazione Gladio' acquisendo i tratti di una realtà massonica e paramilitare, volta alla lotta delle creature soprannaturali.

Sfruttando i fondi che la CIA puntualmente stanziava per circoscrivere l'influenza dell'Unione Sovietica, l'Organizzazione Gladio allestirà decine di campi di addestramento in tutta Italia (1956 – 1958 d.c.) finendo poi, all'indomani della Caduta del Muro di Berlino (1989 d.c.) per essere smantellata.

O almeno così avrebbe dovuto essere. Già da un decennio (1978 d.c.) il 'Nucleo Duca' aveva avviato in gran segreto una trattativa con l'Entità, i servizi segreti vaticani, mettendo a loro disposizione tutte quelle informazioni che un tempo aveva raccolto l'Ordine del Cilicio La Corporazione Exagon nascerà a seguito della bolla 'Hexagonum Populi' con cui Benedetto XVI (2005 d.c.) invitava il Sant'Uffizio a collaborare con questa controversa realtà laica con lo scopo di *'difendere l'integrità della Fede, esaminare e proscrivere gli errori e le false dottrine con strumenti proporzionati alla minaccia arrecata'*.

3.6. Alfieri della Corona

Che nessuno abbia mai sentito parlare di Veggenti del Trono in Italia è stato per molto tempo un qualcosa di inspiegabile finché, grazie agli sforzi di Rivus, non fu scoperta una Cabala che lavorava al loro servizio: gli Alfieri della Corona.

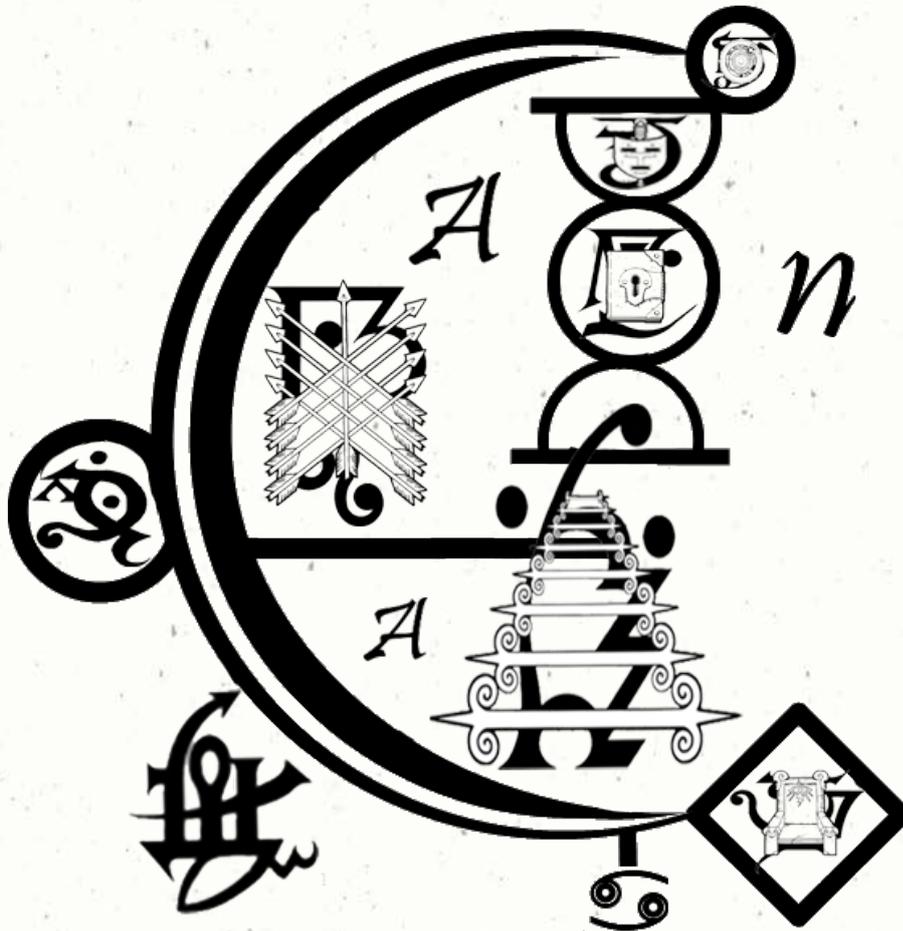
Alla stregua di una vera e propria cospirazione, capace di coinvolgere non soltanto maghi ma anche dormienti, in grado di influenzare la politica risvegliata e quella mortale. Sebbene sia stata decimata con la Purga dei Retaggi, grazie alla ribellione che ne conseguì in molti riuscirono a scappare, facendo perdere le tracce di se.

3.7. Gli Ancestrali

Si dice che in Italia risiedano ancor oggi alcuni degli ultimi risvegliati che al tempo del mito fuggirono dalla mitica isola di Atlantide. Chi siano questi maghi, o quale siano i loro scopi nessuno può dirlo. Nel corso della storia sembra che si siano incontrati una sola volta, attorno al 476 d.c. presso il Mausoleo della leggendaria Lavinia, che si ritiene esser stata l'erede di uno degli ultimi Re Atlantidei.

A quanto si è riuscito a capire dalle testimonianze soltanto raramente agiscono di persona, essendo circondati da una fitta rete di servitori che prendono il nome di Scacchiera. Ogni pezzo della Scacchiera è unico, e sembra aver svolto un ruolo determinante per l'evoluzione della società dormiente della Penisola.

Capitolo 4.0. Il Pentacolo



Alleanza degli Ordini Mistici e del Libero Concilio, il Pentacolo rappresenta l'ennesimo tentativo da parte della società risvegliata italiana di trovare un compromesso fra gli interessi, spesso divergenti, dei singoli attori che ne fanno parte. L'iniziativa, che si vocifera essere stata foraggiata dagli Ancestrali, è riuscita ad arginare il fenomeno dei Senzanome che, sempre più, stava travolgendo l'Italia, lasciando però molti scontenti.

In particolar modo quei 'conservatori' che enfatizzavano il Diamante, e che considerano, ancor oggi, del tutto illegittimo il nuovo accordo. In seconda istanza quelle Apostate che interpretarono la nascita del Libero Concilio come una perdita d'identità al loro movimento politico, e che per questo motivo andarono a fondare la New Dawn Side.

Nel contesto italiano inoltre parlare del Pentacolo non significa automaticamente parlare del Concilium, in quanto la patina di segretezza che avvolge l'istituzione determina automaticamente che non vi sia l'assoluta certezza sulla eterogeneità dei suoi membri.

Tuttavia non è raro che Concilium più piccoli, in cui tutti gli ordini sono rappresentati, intraprendano relazioni diplomatiche con l'Alleanza per tentare di accrescere il proprio prestigio politico e la loro autorità.

4.1. La Freccia Adamantina

La Freccia Adamantina (Ungula Draconis) rappresenta la colonna portante dell'esercito del Concilium. L'Ordine è stato uno dei principali attori nella politica nostrana degli ultimi secoli, basti pensare al contributo che seppe dare, ancor prima della Guerra del Drago, della società risvegliata nostrana.

Principale alleato di Rivus secondo alcuni; forza determinante per la sua caduta secondo altri, grazie alla sua rigida impostazione militaresca, ed alla sua ineguagliabile pragmaticità, la Freccia Adamantina è stata la realtà che ha più giovato dalla situazione che si è venuta a creare grazie al Re d'Italia.

L'offensiva Alleata nella Penisola, scontri e schermaglie che si sono andate a susseguire in lungo ed in largo, hanno permesso all'ordine di riscoprire un'unità che, molti dei suoi risvegliati, credevano ormai perduta.

Soltanto nel Secondo Dopoguerra, ironicamente, la Freccia Adamantina avrà una decisa battuta d'arresto quando, semplicemente, non ci sarà 'niente altro' contro cui lottare, e così molti finiranno per rispolverare la cosiddetta Dottrina Perpetua trovando nel diritto penale, nel corpus legislativo, e nelle aule di tribunale una valida alternativa al campo di battaglia.



Soprannome: Artigli

Gerarchia

La Freccia Adamantina rispetta una rigida gerarchia meritocratica al suo interno, all'interno della quale soltanto quei risvegliati il cui onore, e la cui reputazione, risultano impeccabili, possono aspirare a consumare una qualche ascesa. Anche se talvolta il nonnismo e la goliardia non manchino, ogni titolo viene sempre elargito in modo molto piuttosto spartano da parte della più alta carica in gerarchia presente. Ogni grado richiede la formulazione da parte del candidato di un vero e proprio giuramento, che è chiamato a rispettare sino alla morte.

- Recluta (Status -): Una recluta affidata ad un Custode delle Folgore per essere addestrata.
- Artiglio (Status ●): Un membro accettato dell'ordine. *Duelli Superati: 0*
- Custode delle Folgore (Status ●●): Un Artiglio che si è distinto in modo particolare, chiamato ad addestrare le Reclute all'interno di una determinata comunità. *Duelli Superati: 1*
- Guardiano dello Stendardo (Status ●●●): Un Artiglio che coordina sovrintende alle attività degli Artigli di una specifica regione. *Duelli Superati: 2*
- Saggio Adamantino (Status ●●●●): Un Artiglio che funge da giudice alle diatribe interne all'ordine, arbitrando i duelli, condannando i colpevoli. Rappresenta il massimo interprete della Via del Diamante. *Duelli Superati: 3*
- Primus o Primo Artiglio (Status ●●●●●): Figura di rilievo internazionale. Studia e pianifica qualsiasi protocollo o strategia militare all'interno dell'ordine. Ha un filo diretto con i Guardiani dello Stendardo sparsi nella Penisola. *Duelli Superati: 4*

Breve Storia

Secondo alcuni storici i primi membri della Freccia Adamantina italiana furono i sopravvissuti di quella Legio IX Hispanica che scomparve a metà del II° Secolo a.c. Secondo altri l'ordine risalirebbe persino alla leggenda di Attilio Regolo, colui che pur di mantenere una promessa fatta, sarebbe stato disposto a farsi giustiziare.

Molti ipotizzano come l'ordine riuscì a prendere il controllo dell'Esercito Romano soltanto dopo secoli di sforzi. Uno dei primi Artiglieri che la storia ricordi fu Gaio Crestino, storico legionari al soldo di Giulio Cesare (48 a.c.) morto poi in battaglia. Fra figure più prestigiose indichiamo Carausio (286 d.c.); Testa di Morto (673 d.c.); Tredici Zanne (1071 d.c.) che partecipò poi ai lavori che porteranno alla nascita del primo Concilium d'Italia.

Durante la Stagione della Strega la Freccia Adamantina si scontrerà a più riprese con l'Inquisizione Cattolica: a tale riguardo balzeranno agli onori della cronaca Lethuc il Mozzateste (1224 d.c.); Malavolti da Melfi (1394 d.c.) e Sigismondo Rubis (1629 d.c.).

Frammentato ed indebolito l'ordine tornerà poi a consolidarsi attorno alla figura del Malerba (1776 d.c.) che avrebbe trasformato Bari nella sua roccaforte. Sarebbe stata poi la Sentinella Junio Di Gregorius (1907 d.c.) a sostenere Rivus nella sua ascesa a Re d'Italia, riuscendo così ad ammodernare armi ed equipaggiamenti. Se fra le Guerre Mondiali Viktor Tronjak (1921 d.c.) avrebbe guidato gli Artiglieri in molte operazioni, la sconfitta del Re d'Italia avrebbe segnato l'ascesa definitiva del Mastino (1946 d.c.).

Generalità

Il concetto che più di ogni altro è centrale per una Freccia Adamantina è l'**Onore**.

Inteso secondo la sua interpretazione più orientale, propria di ronin e samurai, questo si acquisisce attraverso gesta significative, atti coraggiosi o risultando determinanti a preservare gli interessi dell'ordine. Per mantenerlo un Artigliere è chiamato a seguire la Via del Diamante, anche detta 'Mano' che comprende precetti, regole e tabù che ciascun membro deve rispettare.

Altro elemento fondamentale per una Freccia Adamantina sono i **Giuramenti**, promesse che il singolo stipula nei confronti dell'ordine o di soggetti terzi, di fronte a quello che è il suo superiore. Chi infrange un giuramento va incontro a severe punizioni che possono andare da un semplice richiamo, ad una punizione corporale, alla condanna a morte.

Infine, all'interno della Freccia Adamantina contano due cose: l'efficienza, sia a livello organizzativo che sul campo di battaglia, ed ovviamente la forza, intesa come capacità di avere la meglio sul proprio avversario non soltanto in termini fisici o d'astuzia. La vittoria infatti è una mera condizione mentale, diretta conseguenza della superiorità mentale del singolo mago rispetto all'altro.

Questo è il motivo per il quale il **Duello Magico** acquisisce un significato del tutto unico all'interno dell'ordine. Il confronto-scontro fra due risvegliati rappresenta una delle tradizioni, e rituali, più importanti per la Freccia Adamantina, che spesso così risolve le dispute al suo interno. Quando uno sfidante non è all'altezza del suo avversario, è possibile per i compagni dell'individuo sfidato intervenire, sfidando a loro volta colui che ha richiesto il duello. Nessuno può far venir meno l'*Ordine delle Sfide* a meno che non voglia macchiarsi di disonore.

Dottrine

Nella Freccia Adamantina si scontrano due diverse scuole di pensiero che riprendono il nome, piuttosto suggestivo, dai diversi contesti dell'Impero Romano in cui si dice che nacquero. La

Dottrina Pretoriana enfatizza l'aspetto prettamente militare e marziale nella Freccia Adamantina, facendo proprie quelle posizioni che ricopriva fin dal tempo di Atlantide. Soltanto un corpo perfetto può contenere un'anima altrettanto ineccepibile e così, seguendo questo aforisma, gli Artigli impiegano la maggior parte del loro tempo ad addestrarsi e cercare di superare i loro limiti. La *Dottrina Perpetua* (dal nome dell'editto dell'Imperatore Adriano) ricalca una impostazione più moderna, seguendo l'idea che, in una società come quella contemporanea, la Freccia Adamantina dovrebbe continuare le proprie battaglie nonsoltanto sul campo di battaglia, ma anche nelle aule dei tribunali, su internet oppure ovunque vi sia l'occasione di mettersi alla prova.

Precetti

La Via del Diamante rappresenta il codice di comportamento che ogni Freccia Adamantina ha il dovere di seguire. Ciascuno di questi punti viene interpretato, ed insegnato alle reclute, da ciascun Custode delle Folgore, all'interno di un rapporto bi partizan 'maestro studente' che garantisce al risvegliato una crescita fisica, mentale e spirituale. Se un risvegliato viola palesemente queste norme non soltanto questi viene punito, ma si apre un'istruttoria interna per capire se colui che lo ha addestrato ha fatto il suo dovere oppure no, ed in questo caso sarà processato dal Custode dello Stendardo, che incarna il ruolo di giudice e giuria.

- L'Esistenza è guerra

La prima falange celebra lo scontro quale atto dietro cui si cela il significato stesso della vita di un guerriero. Dallo scontro fra le forze del creato nasce la vita e l'universo stesso in cui esistiamo. Soltanto con un'accurata strategia il loro potere può essere sfruttato senza che ci distrugga.

- L'Illuminazione è Onore

La seconda falange spiega come l'onore sia centrale per ogni Artiglio. Ogni Freccia Adamantina deve fare promesse all'altezza del suo interlocutore, ed essere fedeli ai giuramenti che pronuncia. Senza onore il risveglio è un qualcosa di immeritato.

- L'Adattabilità è forza

La terza falange sottolinea come un guerriero debba essere capace di adattarsi alle situazioni che gli si presentano, adattando il suo stile di combattimento a seconda delle circostanze. La magia andrebbe usata solo come extrema ratio e con raziocinio.

- Il Superno è il Sè

La quarta falange celebra il guscio fisico in cui alloggia l'anima risvegliata. Invita l'Artiglio a meditare e purificarsi, a rispettare la sacralità del corpo ed a rendersi conto di come mente, anima e corpo siano le forze che determinano lo stato del se.

- Il Servizio è padronanza

La quinta falange indica all'Artiglio come il suo obiettivo sia servire. Ogni Freccia Adamantina dovrebbe avere come unica ambizione quella di fare il proprio dovere, rispettare la gerarchia e tenere fede ai propri giuramenti.

Stereotipi

	Acanthus	<i>Non sanno mai l'ora, ma trovano sempre il tempo</i>
	Mastigos	<i>Colui che conquista se stesso è il più grande guerriero</i>
	Moros	<i>Viviamo tra cose destinate a morire</i>
	Obrimos	<i>Per un guerriero tempo e pazienza sono gli attributi più grandi</i>
	Thyrus	<i>Tra i fiori il ciliegio, tra gli uomini il guerriero</i>
	Libero Concilio	<i>Solo chi non fa nulla non sbaglia mai</i>
	Guardiani del Velo	<i>Condividiamo i fini ma non i modi</i>
	Mysterium	<i>Sono prigionieri della loro stessa conoscenza</i>
	Scala d'Argento	<i>E' più facile guidare le persone che comandarle</i>
	Concilium Novo	<i>I generali cambiano. Gli eserciti restano</i>
	Alfieri della Corona	<i>Tradimento non è sempre sinonimo di rinnovamento</i>
	Horror Vacui	<i>Nel buio hanno dimenticato chi sono</i>
	Ancestrali	<i>Niente più che una leggenda</i>
	Corporazione Exagon	<i>Un problema con cui tutti dovranno confrontarsi</i>
	New Dawn Side	<i>L'anarchia è il primo gradino del potere assoluto</i>
	Colonia dei Lich	<i>Ognuno porta con se i propri mostri</i>

3.2. Il Libero Concilio

Il Libero Concilio, o Concilio delle Libere Assemblee è il più recente, ed anche il più numeroso, degli ordini che fanno parte del Pentacolo.

Composto per lo più da quei Senza nome che animarono la vita politica italiana del diciottesimo secolo, con il passare del tempo è diventato un vero e proprio caleidoscopio di culture, filosofie e religioni, attestandosi spesso su posizioni politiche speculari rispetto al Diamante.

Resta emblematica l'opposizione sfrenata che il Libero Concilio fece contro Rivus, dando vita a quella ribellione che sarebbe passata alla storia con l'altisonante nome di Guerra del Drago.

Diversamente da quello che si può immaginare, i Libertini non vantano troppe influenze fra i dormienti, limitandosi a coinvolgere nei loro affari soltanto le frange più estreme (destra o sinistra, non fa alcuna differenza) grazie a cui tentano di portare un cambiamento nella società.

Ironicamente, fu proprio la caduta del Re d'Italia ad aprire in Italia un fronte interno all'ordine, che avrebbe portato ad una vera e propria scissione. La nascita della famigerata 'New Dawn Side' non soltanto avrebbe segnato in modo indelebile la storia del Libero Concilio, ma anche quella della società italiana, dal momento che alcuni degli attentati occorsi durante gli Anni di Piombo (1968 d.c.) sembrano essere riconducibili proprio a questa realtà.

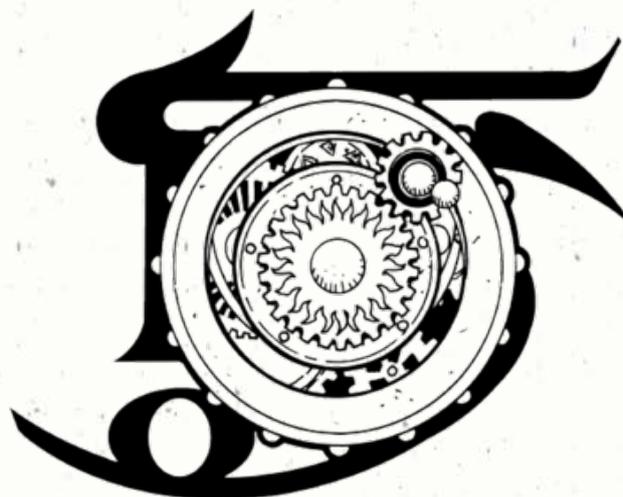
Ancor oggi, sebbene il Libero Concilio resti fedele alla sua natura cosmopolita e multiculturale, accettando tutti i risvegliati che ne fanno richiesta (farebbe scalpore qualora un mago fosse respinto) tre filosofie sono quelle che stanno caratterizzando la sua storia.

Una è quella della 'New Dawn Side' che però ormai rappresenta una realtà completamente esterna all'ordine. La seconda presenta il Libero Concilio come un vero e proprio partito politico, sostenendo e promuovendo referendum e persino una campagna elettorale al suo interno, con tanto di dibattiti fra i candidati e tribune politiche. L'ultima, e meno diffusa sul territorio, è quella di stampo filo sovietico, che vorrebbe spingere perché l'ordine si evolva in qualche modo simile ad un 'soviet' distribuendo al suo interno, in modo completamente orizzontale, risorse, influenze e conoscenze.

Soprannome: Libertini

Gerarchia

Il Libero Concilio ha una gerarchia estremamente flessibile. Ogni ruolo viene determinato attraverso una vera e propria democrazia diretta fra tutti gli aventi al voto. Un candidato deve ottenere il 50%+1 dei voti per vincere. Ogni incarico ha la durata di 1 anno a meno di dimissioni



anticipate (che vengono date con una certa frequenza). Con l'ingresso nell'ordine si acquisisce la cosiddetta 'Cittadinanza' acquisendo così il diritto di voto come elettore.

- Elettore (Status ●): Un membro dell'ordine. *Ha diritto di voto.*
- Giubba Rossa (Status ●●): Un Elettore che organizza la lotta armata nella propria città. *Una Giubba Rossa che fa carriera, ricevendo in segreto una missione, diventa un Agente (Status ●●●).*
- Emissario (Status ●●): Un Elettore che rappresenta il Libero Concilio con una qualche istituzione locale (Cabale, Concilium, Ordini Mistici). *Un Emissario che riceve il mandato di rappresentare il Libero Concilio nella sua regione, diventa un Delegato (Status ●●●).*
- Amministratore o Governatore (Status ●●●●): Un Elettore che si occupa di relazionarsi con il Pentacolo, stringendo alleanze, collaborazioni, investimenti. *Sovrintende l'Assemblea, grazie ai suoi numerosi collaboratori.*
- Strategos (Status ●●●●●): Figura di rilievo internazionale. Interviene in caso di grave emergenza, ed ha il diritto di trasformare l'Assemblea in un Consiglio di Guerra fino a quando il problema non viene risolto.

Breve Storia

Quella del Libero Concilio è la storia più recente. In Italia affonda le sue radici nel periodo risorgimentale, quando anche fra i risvegliati si iniziò a percepire il bisogno di un profondo, e radicale, cambiamento nella società.

All'indomani del Congresso di Vienna (1814 d.c.) centinaia di Senzanome si riversarono in quella Penisola che aveva rappresentato a lungo il baricentro del potere politico del Diamante. Le Apostate si rifiutavano di riconoscergli qualsivoglia tipo di autorità, alimentando in tutta Italia decine di proteste, insurrezioni e rivolte. Fra loro si ricordano Gregor Albert Wolfmann (1834 d.c.); il Dobermann (1884 d.c.); Jean Baptiste Pillot (1852 d.c.); Hector Spencer (1851 d.c.).

Messi alle strette dalla Scala d'Argento, Guardiani del Velo e Freccia Adamantina, i Senzanome furono costretti a violare in più occasioni la Lex Magica per sopravvivere, dando una scusa al Diamante per intervenire duramente contro di loro. Dietro il paravento della Prima Guerra d'Indipendenza Italiana (1848 d.c.) andarono a perpetrarsi decine di carneficine ai danni di coloro che avevano sfidato l'autorità indiscussa dei risvegliati d'Italia.

Martiri e patrioti, li chiamerebbero oggi i Libertini. Sparpagliati per la Penisola, spesso in clandestinità, i Senzanome iniziarono a fondersi con il tessuto stesso della società italiana, riuscendo ad ottenere molti risultati in termini di diritti umani e, si dice, persino agevolando quel processo politico che porterà all'Unità d'Italia nel 1861.

Quando, attorno al 1866, l'Ordine del Cilicio minaccerà da vicino la società risvegliata italiana, saranno i Libertini la carta in più che permetterà al Diamante di non restare in scacco, avviando quelle trattative che avrebbero portato qualche decennio più tardi alla nascita del Pentacolo.

Il riconoscimento del Libero Concilio in Italia avverrà all'Isola d'Elba in Toscana, in quella che un tempo era stata la Villa di Napoleone, dimora storica in cui si incontrarono l'inviato del Diamante Nove Rospi e l'Emissario dei Senzanome Ferruccio Martini (1901 d.c.).

Dottrine

Il Concilio delle Libere Assemblee vede al suo interno decine di movimenti politici, culturali, artistici e persino religiosi. Sebbene un tempo fossero tre, con la scissione che ci andò a consumare all'indomani degli Anni di Piombo (1960 – 1974 d.c.) sono due le scuole di pensiero diffuse fra i Libertini.

Il primo è il *Manifesto Sidlovsky* che, prendendo il nome dall'omonima commissione a cui si ispirarono i Soviet, presenta il Libero Concilio come una realtà orizzontale in cui non esiste alcuna gerarchia, ma un connubio di ruoli e competenze, strutturandosi proprio come un'assemblea orizzontale in cui ogni lavoratore è chiamato ad espletare un ruolo ben preciso.

Il secondo è il *Manifesto Spencer*, dal nome del sonnambulo che la idealizzò alla vigilia delle Guerre d'Indipendenza. Quest'ultimo, che è anche quello preponderante, presenta il Libero Concilio come un vero e proprio partito politico, con tanto di campagna elettorale al suo interno, programmi, tribune politiche e dibattiti volte ad avere elezioni regolari e trasparenti. Una vera e propria democrazia diretta che accompagna gli Elettori facenti parte dell'Assemblea a decidere per le politiche che il loro stesso ordine dovrebbero adottare.

Generalità

Il Libero Concilio si struttura ponendo al centro di ogni attività l'**Assemblea**, organo istituzionale che comprendere tutti gli Elettori facenti parte dell'ordine.

Le votazioni si possono tenere fisicamente in un Caucus, oppure anche via telematica, ogni qualvolta uno dei Delegati, fa richiesta per una riunione, presentando un vero e proprio ordine del giorno. L'Amministratore, che è anche colui che calendarizza gli eventi, fissa una data che può orbitare fra i 3 ed i 30 giorni dalla richiesta. In casi del tutto eccezionali può richiedere la presenza 'plenaria' dei suoi membri.

Generalmente l'Assemblea tratta di tematiche relative alla politica, interna o esterna, ed all'economia, raccolta di risorse, investimenti nel futuro. Quando però si debbono affrontare argomenti quali la guerra, o problemi di sicurezza interna, ogni diritto o libertà viene meno, e si riunisce il Consiglio di Guerra, formato da Giubbe Rosse e/o Agenti a seconda di quale tipo di problematica sia riscontrata.

Altro concetto fondamentale per i Libertini è quello della **Techné**. Con questo termine si indica infatti l'unione fra l'antica Tradizione Atlantidea ed usi e costumi ben più moderni, un connubio volto ad unire arti, culture e tecnologie con la saggezza del passato.

L'idea che si trova dietro alla Techné è che la magia non sia affatto scomparsa dal mondo, ma piuttosto sia celata dietro le opere dei dormienti che, nonostante abbiano dimenticato il suo segreto, si trovano inconsciamente ad esserne pervasi e condizionati.

Infine è d'uopo parlare del sistema delle **Case del Sapere**.

L'ordine promuove l'idea secondo cui a ciascuno dei suoi membri debba essere garantito un vero e proprio ricircolo di informazioni e conoscenze. Se un tempo le Case del Sapere erano ubicate in decine di edifici sparpagliati per l'Italia, con la globalizzazione, ed il progresso scientifico, c'è stata una vera e propria svolta. Grazie al '*Progetto Butterfly*' nel decennio 1991-2001 in Italia tutto il sapere è stato raccolto in una banca dati virtuale.

Attraverso stratagemmi come database, alias condivisi, etc non soltanto i Libertini possono scambiarsi notizie, informazioni e consigli, ma rintracciare tutte quelle conoscenze che hanno raccolto a partire dal Secondo Dopoguerra.

Precetti

Il Libero Concilio, per sua stessa natura, è una realtà estremamente frammentata: ogni tentativo che c'è stato in Italia di unificare l'ordine ha portato a tensioni, scontri e scissioni. I Libertini sembrano avere come 'vero' unico comun denominatore quelli che sono i suoi tre precetti principali. Non è raro che da Cabala a Cabala vi sia chi ne aggiunge altri, nella più completa libertà ed indipendenza.

- La democrazia cerca la verità; la gerarchia promuove la Menzogna

Se già con la quiescenza i dormienti sono condannati a vivere nell'ignoranza, le gerarchie non fanno che frammentare la conoscenza rimasta, custodendo segreti che nel giro di qualche generazione saranno dimenticati. Soltanto garantendo la circolazione di informazioni e di conoscenze, nonché il confronto e la libera discussione, la Menzogna potrà essere superata.

- L'umanità è magica; le opere umane custodiscono segreti arcani

Gli esseri umani non hanno mai dimenticato la magia. La tecnologia rappresenta l'esempio più palese di come, dietro quelle che vengono etichettate come invenzioni e scoperte, si celino ancor oggi le tracce di quella conoscenza che, istintivamente, i dormienti dimostrano di possedere.

- Distruggete i seguaci della Menzogna

Questo è uno dei punti più controversi per i Libertini. Sebbene tutti i vogliano distruggere i Veggenti del Trono, con il termine 'Seguaci della Menzogna' i più fanatici identificano anche i risvegliati che fanno parte del Diamante, che promuovono quelle stesse tradizioni autoritarie che legittimano la gerarchia, rilegando i dormienti all'ignoranza dietro la scusa di poter garantire, in questo modo, che i segreti atlantidei non vengano perduti.

Stereotipi

	Acanthus	<i>L'equilibrio è massimo sull'orlo del precipizio</i>
	Mastigos	<i>La conoscenza di se è la strada per la libertà</i>
	Moros	<i>Pensano più a morire ogni giorno che a vivere</i>
	Obrimos	<i>La disciplina è la decenza della mediocrità.</i>
	Thyrus	<i>Solo pochi fra loro sanno vivere in branco</i>
	Freccia Adamantina	<i>Prigionieri dalla gabbia della loro disciplina</i>
	Guardiani del Velo	<i>Solo chi ha paura del popolo vive di tradimenti</i>
	Mysterium	<i>Più censurano la verità più la diffondono</i>
	Scala d'Argento	<i>Nessuno è libero se non è padrone di se stesso</i>
	Concilium Novo	<i>Il miglior governo è quello che governa meno</i>
	Alfieri della Corona	<i>Pensano che sia più sicuro vivere in catene che liberi</i>
	Horror Vacui	<i>Nel buio il sogno e la realtà si confondono</i>
	Ancestrali	<i>Smettila di credere alle favole</i>
	Corporazione Exagon	<i>L'etica cambia con la tecnologia</i>
	New Dawn Side	<i>La vera anarchia non ammette violenza</i>
	Colonia dei Lich	<i>La fame è il ventre che fa muovere il mondo</i>

3.3. Guardiani del Velo

I Guardiani del Velo (Visus Draconis) sono una delle realtà più enigmatiche dell'intera comunità risvegliata. Alla stregua di una vera e propria inquisizione interna ai risvegliati, le Spie rappresentano un ambiente avulso rispetto alle dinamiche del Concilium.

Detestati, odiati e talvolta persino osteggiati, i maghi sanno bene che i Guardiani del Velo sono una realtà semplicemente necessaria affinché la società atlantidea non si frammenti a causa di tradimenti e congiure.

Questa la ragione che li spinsero a dare vita nel bel mezzo della Grande Guerra alla cosiddetta 'Purga dei Retaggi' a seguito della quale decine di Cabale vennero distrutto.

I Guardiani del Velo rappresentano una delle realtà più longeve della Penisola. L'ordine si è prodigato a lungo per nascondere l'esistenza dei risvegliati agli occhi dei dormienti e di tutti quei maghi che non godono della loro fiducia, andando a consolidare un ventaglio di società segrete, sette e realtà massoniche ancor oggi conosciuto come Labirinto.

A distanza di molti anni da quando il Re d'Italia venne deposto (1944 d.c.) in molti ricordano come fu proprio grazie al suo contributo decisivo di quest'ultimo se riuscì ad affermarsi definitivamente in Italia, salvando un decennio più tardi la vita a decine di quei risvegliati braccati dalla Exagon.

Nelle notti moderne, i Guardiani del Velo si presentano divisi fra due schieramenti che risentono da vicino degli interessi dei loro singoli membri. Quella preponderante è il Rito del Corvo che presenta le Spie come parte integrante, e fondamentale, del Pentacolo. L'altra prende il nome di Liturgia del Serpente, e considera i membri dell'ordine come un'élite esclusiva, che ha ben poco da spartire con il resto dei risvegliati.

Soprannome: Spie

Gerarchia

I Guardiani del Velo si presentano come una vera e propria setta esoterica. La loro gerarchia è volutamente fumosa ed elastica, talvolta vi sono decine di titoli e gradi inventati, e pensati soltanto per distogliere l'attenzione da chi davvero conta. Saltuariamente le Spie si ritrovano all'interno di un Caucus, più per serrare i ranghi, ed agevolare l'incontro fra i suoi membri, che per una vera ragione logistica. Ciò che è di per certo è che ogni ruolo necessita di un certo numero di identità alternative – o Maschere – che il singolo deve costruirsi onde dare abbastanza garanzie ai suoi superiori perché puntino su di lui.

- Neofita (Status ●): Un membro dell'ordine. *Maschere necessarie: 0.*
- Cultista (Status ●●): Un Neofita chiamato a sviluppare e coordinare i lavori all'interno del Labirinto della propria città. *Maschere necessarie: 1.*



- Delatore (Status ●●): Un Neofita a cui viene affidato il compito di seguire le attività di una Cabala o un Concilium, infiltrandosi al suo interno. *Maschere necessarie: 2.*
- Interfettore (Status ●●●): Un Neofita che indaga su quei risvegliati che fanno parte di una comunità per conto di un Concilium, arrestando e giustiziando i colpevoli. *Maschere richieste: 3.*
- Eopto o Custode delle Ombre (Status ●●●●): Sovrintendere e coordina tutte le attività che riguardano, ed orbitano, attorno al Labirinto all'interno di una nazione. *Maschere richieste: 5.*
- Console o Alto Interfettore (●●●●●): Figura di rilievo internazionale. Vigilare sull'integrità morale e spirituale delle Spie di una specifica nazione, giustiziando i Guardiani del Velo che non sono reputati all'altezza. *Maschere richieste: 5+.*

Breve Storia

Nessuno sa di preciso quando i Guardiani del Velo iniziarono a muoversi nella Penisola, anche se molti identificano nella leggenda de 'il Ratto delle Sabine' una delle prime vicende dietro cui si nasconderebbe la loro opera. Complice la Maschera garantita dal Labyrinthos passò molto tempo prima che si potesse rintracciare ed identificare una Spia.

Oltre che al legendario Crisafio (430 d.c.) che si dice abbia influenzato a lungo molti imperatori romani, il primo membro dell'ordine di cui si abbia notizia è Neferu (872 d.c.) seguito da vicino da quel Denti della Vecchia (1071 d.c.) che parteciperà alla nascita del Concilium Italiae.

La fondazione dell'Inquisizione Cattolica rappresentò sicuramente il loro momento più buio, complice lo scontro fratricida – la Guerra dei Miserabili – che si sarebbe consumata all'interno all'ordine. Nel corso dei secoli usciranno così i nomi di molte altre Spie: Panoptes (1281 d.c.); il Maestro delle Ombre (1535 d.c.) ; Melusina (1638 d.c.)

Figura centrale e mitica per la storia delle Spie fu Vanadium (1754 d.c.) che riuscì a riunire tutti i Guardiani del Velo italiani in quel di Venezia, dando vita alla cosiddetta ' Congiura dei Corvi ' a seguito della quale tutti coloro che seguivano il Rito del Serpente finiranno con l'essere pugnalati, avvelenati e scompariranno nel nulla.

Quando un secolo più tardi spunterà il problema dei Senzanome, i Guardiani del Velo si presenteranno (1848 d.c.) come una delle realtà più uniche, ma anche esigue, fra gli ordini del Diamante, riuscendo proprio grazie a questo capro espiatorio a serrare i ranghi.

Alla vigilia della Prima Guerra Mondiale poi sarebbe stata scelta Celine Chavalier (1907 d.c.) come rappresentante nel Concilium finendo, a distanza di qualche anno, con l'essere abbracciata e diventare uno spietato Lich Tremere.

Sarà Lingua del Diavolo a guidare quella Purga dei Retaggi (1915 d.c.) che consentirà ai Guardiani del Velo di ricostruire un Labirinto che rispondesse alle loro esigenze, lavorando a lungo a fianco di Rivus.

Purtroppo la sua sconfitta segnò anche la fine di un'era. Sofonia il Nero (1959 d.c.) si insedierà come Alto Interfettore, consumando un aspro dualismo con colui che veniva considerato da tutti come il braccio destro del Re d'Italia.

Vocazioni

I Guardiani del Velo considerano la loro missione come un qualcosa di sacro. Per questo motivo scandiscono i diversi momenti della giornata tra gestualità e ritualistiche che hanno portato, nel corso dei secoli, alla nascita di vere e proprie liturgie e cerimoniali.

Quello preponderante è il cosiddetto Rito del Corvo. Concepito al tempo del Labyrinthos, presenta i Guardiani del Velo come una parte integrante della società risvegliata, in grado di

sfruttare il Labirinto per garantire la Maschera a tutti coloro che collaborano con loro per il bene della società atlantidea.

La seconda è la Liturgia del Serpente, di origine egiziana, portata in Italia dalla controversa figura di Neferu, e quasi del tutto andata a scomparire dopo la Congiura dei Corvi. Quest'ultima presenta le Spie come una elite fra i risvegliati, una realtà del tutto esclusiva, che avrebbe accesso a segreti unici nel loro genere, e che dovrebbe evitare di mescolarsi con il resto dei maghi, sfruttando il Labirinto per celare la loro presenza anche, e soprattutto, agli altri maghi.

Generalità

La **Maschera** svolge un ruolo centrale nella vita dei Guardiani del Velo.

Chi si trova nei ranghi inferiori dell'ordine spesso ignora chi siano i suoi superiori, che non esitano a nascondersi dietro decine di identità alternative, titoli fittizi e ranghi del tutto inventati. Costruirsi una Maschera però non significa soltanto adottare un altro nome o dei documenti che lo provino, ma condurre una vita alternativa alla propria, identificandosi anche, e soprattutto, a livello psicologico con il proprio alter ego. Come spiegò il famigerato Maestro delle Ombre a suo tempo *adottare una Maschera non significa soltanto far finta di essere qualcun altro, ma riuscire a diventarlo.*

Una leggenda piuttosto diffusa all'interno dell'ordine narra l'esistenza dell'enigmatica Rete degli Intrighi, una vera e propria setta nella setta a cui appartenerebbe una manciata di Spie leggendarie, in grado di vantare un tal numero di maschere da aver dimenticato chi fossero stati in origine.

Altro elemento che caratterizza da vicino le Spie è il **Labirinto**.

Nato secondo alcuni sulla base di quello che un tempo fu il leggendario Labyrinthos, è ancor oggi un articolato sistema di società e sette il cui unico scopo è nascondere le azioni dei risvegliati agli occhi dei dormienti, rinforzare la loro maschera, e riuscire ad influenzare da vicino la politica mortale.

Infine è d'uopo citare il rituale più famoso dei Guardiani del Velo: il **Rito dei Veli**.

Perché un mago entri a far parte delle Spie è infatti chiamato a superare una serie di diverse iniziazioni che lo portano a condurre delle scelte che segneranno per sempre la sua vita. La prima iniziazione è conosciuta come *'il Velo Grigio'* ed il candidato è chiamato a dimostrare la sua capacità di reazione di fronte ad una situazione critica che non gli sarà svelata sino all'ultimo momento. Generalmente è un qualcosa di legato con la maschera ed i dormienti.

La seconda iniziazione è chiamata *'il Velo Rosso'* ed in questo caso l'aspirante Spia sarà chiamato ad uccidere un altro individuo, persino un altro risvegliato, facendo poi sparire le prove. La terza, ed ultima, iniziazione è conosciuta come *'il Velo Nero'* ed in questo caso l'individuo sarà messo di fronte alla prova più dura, che metterà alla prova il suo raziocinio, e soprattutto la sua capacità di giudizio.

Precetti

- I Paradossi rafforzano l'Abisso, in quanto la punizione consegue alla superbia.

Ogni risvegliato dovrebbe evitare di usare la magia volgare, sfruttando il suo talento con raziocinio e parsimonia. Ogni paradosso non è soltanto una spaccatura nel Creato, ma una ferita che non si può rimarginare, attraverso cui l'Abisso contagia sempre più il Mondo Caduto.

- Peccare per un giusto fine porta saggezza ai Risvegliati.

Il fine giustifica i mezzi. Saggio è tutto ciò che è in linea con questi precetti. Anche l'atto più aberrante (ricattare, mentire, uccidere) può essere ritenuto 'saggio' se il motivo per cui si fa è il bene dei risvegliati. Soltanto grazie al sacrificio si può garantire sicurezza e giustizia ai maghi.

- Il merito deve guidare il Mondo Caduto

Ogni Spia dovrebbe valutare le capacità di chi ha accanto e soprattutto, dei suoi sottoposti, cercando di sfoltire le loro schiere in modo che il Mondo Caduto sia guidato soltanto da coloro che ne sono capaci. Nessun dormiente dovrebbe essere a conoscenza dei segreti atlantidei.

Oltre a questi vi sono altri Precetti all'interno dell'ordine che molte Spie tendono a non rispettare, in quanto vengono viste alla stregua di punti di una dottrina eretica ormai passata.

- Nessuna anima risvegliata è immune al rischio del Paradosso

Questo dimostra che nessun mago è degno per regnare sul resto della società atlantidea.

- Ogni Anima deve dimostrare di essere degna del dono che ha ricevuto

Ogni Spia deve mettere alla prova gli altri risvegliati così come deve fare per i dormienti asserviti ed i suoi stessi servitori sottoposti.

- Sostieni e promuovi la Profezia del Magus

Quando la società risvegliata si sarà dimostrata meritevole giungerà l'eletto che riunirà il Mondo Caduto a quello Supremo, sconfiggendo gli Esarchi e restituendo ai Re Atlantidei la loro legittima guida.

Stereotipi

	Acanthus	<i>I segreti sono gli incanti dei sapienti</i>
	Mastigos	<i>La loro vera vocazione è conoscere se stessi</i>
	Moros	<i>Nulla li rende più soli dei loro segreti</i>
	Obrimos	<i>Può la disciplina nella guerra più che il furore</i>
	Thyrus	<i>Il fuoco della passione illumina conoscenze perdute</i>
	Freccia Adamantina	<i>Combattono il problema, non lo risolvono</i>
	Libero Concilio	<i>Credono che i segreti si trovino su internet</i>
	Mysterium	<i>L'informazione non è conoscenza</i>
	Scala d'Argento	<i>Una guida non fa che mercanteggiare speranza</i>
	Concilium Novo	<i>Nessuno batte in astuzia un Re in esilio</i>
	Alfieri della Corona	<i>Chi non sa governare è sempre un usurpatore</i>
	Horror Vacui	<i>Il buio impara dalla luce della candela</i>
	Ancestrali	<i>Non ci sono segreti che il tempo non riveli</i>
	Corporazione Exagon	<i>Tieni l'occhio aperto anche nel deserto</i>
	New Dawn Side	<i>Il ribelle di oggi è il tiranno di domani</i>
	Colonia dei Lich	<i>Chi morde e non mostra mai i denti</i>

3.4. Mysterium

Il Mysterium (Alae Draconis) è una realtà del tutto unica nel suo genere, rimasta a lungo in disparte rispetto alle vicende politiche che hanno caratterizzato la storia dell'Italia. L'Ordine Mistico brama, in modo quasi ossessivo, ogni genere di conoscenza, in quanto sa bene come quest'ultima, soprattutto per un risvegliato, sia soltanto un sinonimo del vero potere.

Composto per lo più da studiosi, scienziati e ricercatori, si tratta di gruppo di sociopatici, disposto a passare la vita alla ricerca di tutto quel sapere dimenticato fin dal tempo di Atlantide, e che per nessuna ragione sono disposti a condividere con altri risvegliati.

Il Mysterium è forse la realtà che più ha giovato dall'ascesa di Rivus, in quanto ha investito ingenti risorse nella ricerca magica, lasciando che decine di maghi e dormienti fossero trattati alla stregua di schiavi o vere e proprie cavie da laboratorio.

Ad oggi, sebbene si tratti della realtà più esigua in assoluto, è anche quella che vanta l'unico arcimago di cui si abbia ancora notizia in Italia, il famoso Nunzio dei Presagi, colui che avrebbe trovato il modo di circoscrivere il Grande Paradosso che si stava diffondendo nel Centro Italia. Dentro quello che ricorda a molti un ordine monastico non ci sono dubbi o interpretazioni discordi su quale siano gli obiettivi dell'ordine: tutti concorrono nel portare avanti il recupero di artefatti, segreti e conoscenze perdute.



Soprannome: Mistagoghi

Gerarchia

Il Mysterium si presenta alla stregua di un ordine monastico. La gerarchia al suo interno è il corollario di un vero e proprio percorso iniziatico in cui il mago non soltanto viene accompagnato nel recupero di una data conoscenza (manufatti, segreti, etc), quanto viene seguito nella sua crescita etica e morale in quanto illuminata, imparando ben presto che con il risveglio arrivano responsabilità e soprattutto doveri.

- Discente (Status ●): Un membro nell'ordine.
- Pellegrino (Status ●●): Un Discente che riesce a recuperare una conoscenza significativa per l'ordine, diventando un punto di riferimento nella propria città. *Mistero Atlantideo: 1.*
- Censore (Status ●●●): Un Discente a cui viene affidato un prezioso manufatto da proteggere, o una particolare conoscenza, coordinando le attività degli altri Discenti. *Mistero Atlantideo: 2.*
- Curatore (●●●●): Un Discente che sovrintende alle attività di un Ateneo, coordinando Censori e Pellegrini. *Mistero Atlantideo: 3.*

- Heliodromus o Silente (●●●●): Figura di rilievo internazionale. Interviene nella politica ogni qualvolta ci sono questioni macroscopiche da affrontare: il Paradosso, l'Arazzo, il Mondo Superno.

Breve Storia

Per poter trovare le prime tracce del Mysterium in Italia dobbiamo risalire sino al tempo della Magna Grecia, quando una manciata di risvegliati raggiunse la Penisola. Fra loro la controversa Febris, che sarebbe andata a costruire un proprio Sanctum nel Sud Italia.

Se Zelos (1071 d.c.) avrebbe assicurato ai mistagoghi un ruolo centrale all'interno del Diamante, sarà con la Stagione della Strega che l'ordine riuscirà ad affermarsi, grazie alle decine di conventi, monasteri ed abbazie dentro cui i suoi membri rifugeranno per sfuggire all'Inquisizione. Questo sarà il periodo in cui, ad Otranto, andrà a nascere uno dei più antichi, e prestigiosi, fra gli Atenea al mondo. Figure del calibro di Occhiocavo di Acerenza (1227 d.c.), Lucretius (1574 d.c.), o il Mendicante (1482 d.c.) si alterneranno nella sua guida, raccogliendo, e custodendo, la maggior parte di quei libri e manoscritti che sono giunti sino ai giorni nostri.

A distanza di qualche secolo (1792 d.c.) si terrà a Perugia il più grande congresso della storia dell'ordine italiano, organizzato da quell'Orco di Vulci che passerà alla storia più per gli atti aberranti che per le scoperte di cui si renderà protagonista.

Con la nascita di un nuovo Concilium (1907 d.c.) poi sarà Rebecca del Lazzaretto a far parlare di se, avviando con la complicità di Rivus decine di scavi archeologici e progetti di ricerca in tutta Italia. Da lì a poco il suo apprendista – lo spettrale Asfodelo - si sarebbe unito alla ribellione (1944 d.c.), risultando determinante per deporre il Re d'Italia.

Con l'intervento del Nunzio dei Presagi (2011 d.c.) in Abruzzo, sempre più risvegliati indicano proprio l'arcimago come quel misterioso ed anonimo Ierofante che si troverebbe al vertice del Mysterium, ma sono in molti a nutrire forti dubbi su questa ipotesi.

Scolastica

Per il Mysterium la conoscenza del Creato si divide in tre campi che prendono il nome di 'Scolastica' e che si dividono a loro volta in diverse categorie (*riconducibili a specializzazioni di Accademiche*). La sapienza è intesa nel concetto greco del termine, come 'acquisizione di un concetto e suo utilizzo secondo morale'.

Soteriologia (*Prima Scolastica*): Studia il risveglio, quale liberazione dallo stato quiescente.

- | | | |
|---------------------|---|---|
| <i>Magologia</i> | ➔ | Analizza la psicologia, sociologia, morale delle anime risvegliate |
| <i>Supernologia</i> | ➔ | Sonda i diversi piani della realtà, compresi i Regni Superni |
| <i>Taumatologia</i> | ➔ | Ricerca la sapienza magica, l'alta parlata, l'alchimia e gli incantamenti |

Esatologia (*Seconda Scolastica*): Riguarda lo studio dei fenomeni soprannaturali.

- | | | |
|-----------------------|---|--|
| - <i>Occultismo</i> | ➔ | Studia i fenomeni soprannaturali senza legami col Superno |
| - <i>Siderologia</i> | ➔ | Approfondisce tutto ciò che riguarda il Piano Astrale |
| - <i>Taumatologia</i> | ➔ | Tratta ogni genere di creatura soprannaturale del Mondo Caduto |

Esoterismo (*Terza Scolastica*): Comprende ogni campo di studio già approfondito dai dormienti.

Generalità

Ogni attività del *Mysterium* orbita attorno all'**Ateneo**.

A metà fra un magazzino, un museo ed una biblioteca, si tratta di un luogo segreto dove ogni ritrovamento viene catalogato, registrato e messo al sicuro lontano da occhi indiscreti. Sebbene in Italia un tempo ve ne fossero diversi nella Penisola, fra cui l'*Atrium Vetus* di Roma e la *Scuola di Otranto*, ad oggi ne è rimasto soltanto uno.

Soltanto a quei *mistagoghi* che dimostrano di progredire lungo il **Mistero Atlantideo** viene consentito di attingere alle conoscenze ivi archiviate, oppure usufruire di uno dei tanti manufatti custoditi. Che cos'è questo *Mistero Atlantideo*? Un vero e proprio percorso etico, e morale, che porta il singolo mago ad acquisire sempre più 'saggezza' nel mondo che lo circonda.

Per saggezza si intende il prendere coscienza di come la conoscenza non sia altro che il prodotto dell'esperienza vissuta da qualcun altro, e proprio per questo motivo capire che deve essere preservata e gelosamente custodita. Rischiare di disperderla non significherebbe soltanto arrecare un danno alla società risvegliata, quanto aver reso vana l'esistenza di coloro che hanno speso la loro vita per acquisire un tale risultato. *Un risvegliato ha accesso quindi a conoscenze di un livello pari, o inferiore, rispetto a quelle nel proprio Mistero Atlantideo.*

Infine, all'interno del *Mysterium* i membri sono chiamati a presentarsi usando una **Regola** del tutto particolare, che tiene conto tanto della padronanza che vantano negli arcanum, quanto del loro grado di avanzamento nel *Mistero Atlantideo*, oltre che il ruolo che occupano nell'ordine.

La presentazione ufficiale di cui un *mistagogo* è chiamato ad avere è rigorosa e riguarda ogni attività intestina allo stesso ordine; persino obbligatoria durante le occasioni più solenni.

[Indica il Nome]: *Il nome ombra.*

[Indicare il grado di iniziazione al Mistero]: *Neokoros (1) / Dadochus (2) / Ierofante (3+)*

[Indicare il grado di Arcana posseduto]: *Membro del 1° / 2° / 3° / 4° / 5° grado.*

[Indica il tuo Ruolo nella gerarchia]: *Discente / Pellegrino / Censore / Curatore / Heliodromus*

Precetti

- La conoscenza è potere.

Senza la conoscenza un risvegliato non può fare nulla. Comprendere le grandi leggi del creato e soprattutto i segreti che questo nasconde permette al mago di concentrarsi sui reali problemi che lo affliggono.

- La conoscenza deve essere preservata.

Riscoprire la storia atlantidea e recuperare ogni genere di conoscenza perduta non soltanto è un ulteriore vincolo che collega il Mondo Supremo da quello Caduto, ma anche un modo per combattere la quiescenza a cui sono state condannate le anime del Creato.

- La conoscenza ha un prezzo.

Così come i dormienti non devono essere messi a conoscenza dei segreti atlantidei, i maghi devono dimostrare di essere meritevoli. La conoscenza può essere condivisa solo in cambio di altra conoscenza, e soprattutto negando l'accesso a tutti coloro che non si dimostrano all'altezza di essa.

Stereotipi

	Acanthus	<i>Non giudicare mai un libro dalla sua copertina</i>
	Mastigos	<i>Nella loro coscienza c'è spazio solo per i demoni</i>
	Moros	<i>La conoscenza parla, la saggezza ascolta</i>
	Obrimos	<i>Per noi è sempre più efficace la penna che la spada</i>
	Thyrus	<i>La Natura è la differenza fra l'anima ed il superno</i>
	Freccia Adamantina	<i>Combattono senza un vero fine che li nobilita</i>
	Libero Concilio	<i>Confondono la libertà con l'essere liberi</i>
	Guardiani del Velo	<i>C'è chi punta a sapere e chi punta a capire.</i>
	Scala d'Argento	<i>Con il potere anche per un asino è facile governare</i>
	Concilium Novo	<i>Ogni popolo ha il governo che si merita</i>
	Alfieri della Corona	<i>Persino i Re sono schiavi della storia</i>
	Horror Vacui	<i>Abyssus abyssum invocat</i>
	Ancestrali	<i>Chi non conosce la storia è condannato a ripeterla</i>
	Corporazione Exagon	<i>I loro roghi non illuminano le tenebre della ragione</i>
	New Dawn Side	<i>La violenza è il rifugio degli incapaci</i>
	Colonia dei Lich	<i>Cacciano per sfuggire all'idea della morte</i>

3.5. La Scala d'Argento

La Scala d'Argento (Vox Draconis) è un'oligarchia di maghi che si considera alla guida illuminata della comunità dormiente e di quella risvegliata.

Discendenti di coloro che un tempo consigliavano i Re Atlantidei, sembra che le alte sfere dell'ordine siano in contatto direttamente con i leggendari Oracoli di cui parlava la leggenda, ricevendo direttamente da loro le istruzioni da seguire.

A riprova di ciò il fatto che la società odierna non sarebbe altro che il prodotto di un lungo, ed articolato, processo che avrebbe portato quelle che un tempo erano le loro tradizioni più antiche, ad essere oggi alcune delle convenzioni più diffuse e consolidate. Basti pensare a pratiche come il duello magico oppure la stessa Lex Magica.

Per quanto a molti scoccia ammetterlo, e come la Scala d'Argento è solita ricordare, senza l'ordine non sarebbe potuta nascere una comunità di maghi al di fuori di Atlantide, e soprattutto nessuno avrebbe riunito gli esuli all'indomani del cataclisma che la inabissò.

L'ordine è stato il vero artefice dell'ascesa di Rivus.

Grazie al Re d'Italia infatti, dopo secoli di schermaglie, congiure sanguinose e faide fra le Cabale, i maghi saranno riuniti all'interno di quella che, ancor oggi, è conosciuta come la 'nazione risvegliata' e cioè la grande comunità italiana dei maghi. Libero Concilio in primis, ed Apostate subito dopo, sono soliti accanirsi contro l'ordine, accusandolo di aver orchestrato a tavolino le barbarie che avrebbero decimato la popolazione d'Italia, ma ciò che è sotto gli occhi di tutti, è che soltanto dopo la Purga dei Retaggi e la Guerra del Drago sia stato possibile trascendere dagli interessi delle singole Cabale e costruire un qualcosa di collegiale.

Soprannome: Tearchi

Gerarchia

La Scala d'Argento ha una gerarchia piuttosto articolata. Ogni volta che un suo membro viene investito di un determinato ruolo è solita organizzare una cerimonia atta a celebrare l'evento nel modo più solenne possibile. Qualora vi sia l'occasione di lanciare un messaggio politico ai loro diretti avversari i Tearchi non esitano a far sì che il primo Caucus in programma diventi una vera e propria passerella, in cui mostrare quanto l'ordine sia unito, monolitico e determinato a rispettare il suo ruolo all'interno della società risvegliata.

- Accolito (Status ●): Un membro accettato dall'ordine. *Titolo: Illuminato.*

- Claviger (Status ●●): Un Accolito che lavora perché la Lex Magica venga preservata all'interno della propria città. Il suo compito è svolgere il 'lavoro sporco' del Concilium (locale o nazionale) affinché la Scala d'Argento risulti determinante nel contesto politico in cui opera. *Titolo: Notaio.*



- Diacono (Status ●●●): Un Accolito che ha funzione di raccordo e coordinamento fra le Cabale, lavorando per agevolare il controllo del Concilium (locale o nazionale) sul territorio, usando ogni mezzo perchè queste riconoscano la sua autorità. *Titolo: Gran Cerimoniere.*
- Littore (Status ●●●●): Un Accolito che viaggia in continuazione, anche sotto mentite spoglie, per verificare che la Lex Magica sia rispettata. Quando riscontra una violazione ha il potere di far processare e giustiziare qualsiasi mago venga giudicato colpevole. *Titolo: Decano.*
- Magister (Status ●●●●●): Figura di rilievo internazionale. Un Legato del Magisterium, l'Alto Concilio della Scala d'Argento, realtà conosciuta per essere la più vicina agli Oracoli. La sua parola è legge. Coordina le attività della Scala d'Argento in una nazione. *Titolo: Legato.*

Breve Storia

Quella della Scala d'Argento è forse la storia più lunga. L'ordine identifica nella Principessa Lavinia la sua più antica antenata, figura attorno a cui ancor oggi circolano decine di storie, racconti e leggende. Con la nascita della civiltà romana molti tearchi iniziarono ad infiltrarsi nel Senato, rivendicando ruoli chiave in seno all'istituzione. Fra questi ricordiamo Lanus, il Boia della Dacia (508 a.c.); Marco Aurelio Servilio (152 a.c.); Diocleziano Tiberio Gracco (182 d.c.) e Valesio (376 d.c.).

La caduta dell'Impero rappresentò un duro colpo soprattutto per la Scala d'Argento, che si trovò ben presto alla mercè degli eventi e, soprattutto, nella posizione di far venir meno il suo controllo sulla Penisola, agevolando così indirettamente la presa degli altri ordini del Diamante in Italia. Sarebbe tata Teodora, meglio conosciuta come la Regina delle Prostitute (890 d.c.) a riportare il baricentro della politica nelle mani della Scala d'Argento, gettando le basi per la nascita di quel Concilium italiae (1071 d.c.) di cui Lotario, il Senzadio, sarebbe diventato Gerarca.

La Stagione della Strega rappresentò per il Diamante un periodo piuttosto travagliato, in cui però l'ordine seppe rivendicare il suo ruolo di guida illuminata in seno alla società dormiente. Si dice infatti che abbia avvicinato, formato, guidato, alcune delle figure più prestigiose e famose del tempo. Alcuni indicano fra questi Cola di Rienzo (1313 – 1354 d.c.); altri il famoso Cesare Borgia (1475 – 1507 d.c.). Altri ancora Lorenzo il Magnifico (1449 – 1492 d.c.) e persino Masaniello (1620 – 1647). Per la Scala d'Argento ci sarà una vera e propria svolta soltanto un secolo più tardi (1732 d.c.) quando l'enigmatico Zena il Senzavolto (1732 d.c.) radunerà l'intero ordine in quel di Torino, avviando quella riorganizzazione interna che avrebbe portato alla nascita dell'ordine moderno.

Quando i Senzanome si sarebbero affacciati in Italia la reazione la Scala d'Argento non sarebbe tardata ad arrivare: lo Scuoiatore di Angeli (1852 d.c.) avrebbe compiuto una vera e propria mattanza, costringendoli ad accettare la Lex Magica. Costretti al tavolo delle trattative le Apostate avrebbero trovato in Nove Rospi (1897 d.c.) quel interlocutore grazie a cui stringere un patto di riconoscimento reciproco ed alleanza con gli Ordini Mistici, agevolando così la nascita del Libero Concilio prima; del Pentacolo dopo; anche in Italia.

L'ultimo secolo avrebbe visto il prestigioso Rivus (1907 d.c.) rivendicare un ruolo sempre più centrale nella cornice politica italiana, rendendosi protagonista di un'ascesa a dir poco senza precedenti. Grazie al Gerarca la società risvegliata italiana si sarebbe trasformata in una vera e propria 'nazione risvegliata' uniformando non soltanto convenzioni, usi e costumi, quanto, e soprattutto, la Lex Magica.

Questo susciterà la rivolta di decine di quei retaggi contro cui si scaglierà Adonai il Sanguinario (1922 d.c.), a cui sarà affidato il compito di coordinare gli sforzi del Pentacolo per riportare il

tutto alla normalità, aiutato dai suoi allievi Bellerofonte (1921 d.c.), l'Anelante di Luni (1932 d.c.) ed Alexia (1991 d.c.). Purtroppo il Concilium francese vedrà in Rivus un problema e spingerà Mandragola (1939 d.c.) ad unirsi alla ribellione, scoprendo troppo tardi come, Oswald Von Kroom (1931 d.c.), avesse già ricevuto dalle mani del Re d'Italia (1944 d.c.) l'atto formale grazie a cui sarebbe nato il Concilium Novo.

Etichette

Nella Scala d'Argento moderna convivono diverse scuole di pensiero, o etichette, che interpretano in modo diverso il modo stesso con cui l'ordine si pone, tanto rispetto alla società dormiente, che a quella risvegliata.

La prima è la cosiddetta *Etichetta Patrizia*, che è anche la preponderante. Secondo questa filosofia la Scala d'Argento dovrebbe preservare al suo interno una rigida struttura verticale, di stampo neo feudale, con tanto di galateo ed etichetta. Il ruolo dei Tearchi nella società dormiente dovrebbe limitarsi poi a sfruttare le dinamiche legali in modo da scongiurare, con ogni mezzo, il rischio di richiamare su di se l'attenzione dei mortali.

La seconda è invece *l'Etichetta Plebea* che ha portato alla nascita della *Octopus INC.* ovvero una vera e propria organizzazione di stampo criminale, strutturata secondo un altrettanto rigida gerarchia che viene puntualmente dettata dal padrino di turno che riesce a conquistarsi la carica. Ovviamente questa scuola di pensiero predilige l'illegalità ed ogni mezzo diventa lecito per controllare il mondo dei dormienti, persino vere e proprie punizioni punitive o faide.

Generalità

La Scala d'Argento sostiene che gli Esarchi abbiano vinto una battaglia ma non la guerra. Crede che non ci sia più alcuna possibilità di restituire ai dormienti il diritto alla magia significa legittimare la Quiescenza. Quello che l'ordine tenta di fare è combattere per il cosiddetto **Imperium Misteriorum** – la sovranità dei Misteri – e guidare le anime dei dormienti verso il risveglio, affinché si uniscano alla grande nazione risvegliata (*Hieraconis*) grazie a cui formare un vero e proprio esercito da affidare agli Oracoli. I Tearchi si scontrano puntualmente con il Mysterium ed i Guardiani del Velo ogni qualvolta viene citata la 'Saggezza' che tanto sta a cuore agli ordini, ribadendo la centralità della Lex Magica in ogni frangente.

La Scala d'Argento inoltre divide ogni essere del Creato in **tre categorie** spirituali.

- *Cervo*: chi si dimostra moderato, umile, e vanta una spiccata attitudine al sacrificio;
- *Leone*: chi abusa dei suoi simili, sfruttandoli per i loro interessi;
- *Saggio*: chi aiuta gli altri lungo il loro percorso di risveglio;

L'ordine non soltanto sostiene e promuove il Concilium come istituzione, ma pretende che chiunque ricada sotto alla sua giurisdizione rispetti in toto la **Lex Magica**. Non è una scelta del singolo risvegliato ma un suo preciso dovere se vuole godere di un qualche diritto all'interno della società atlantidea.

Infine una delle tradizioni più sentita è quella della **Convocazione**: un vero e proprio Caucus indetto a cadenza regolare ogni anno o biennio, in cui si incontrano le figure più autorevoli dell'ordine provenienti da diversi Concilium, e che generalmente assume i connotati di una vera e propria festa a metà a cui sono invitati anche coloro che non ne fanno parte. A metà fra una passerella politica, un dibattito ed una solenne cerimonia laica è una delle occasioni più sentite.

Precetti

Quelli che seguono sono i precetti che la Scala d'Argento insegna tanto ai risvegliati, quanto e soprattutto a sonnambuli e dormienti che si federano alla sua causa. La Maschera viene preservata grazie all'utilizzo di parabole, metafore e similitudini.

- I Risvegliati sono una sola Nazione (Diamante)

Così come il diamante rappresenta l'unione fra gli elementi, allo stesso modo i maghi hanno un comun denominatore che è rappresentato dal loro legame con Atlantide e dal loro rapporto con l'Umanità. Questo comporta lo status quo di 'nazione' ed il dovere da parte dei Cittadini di rispettare le leggi, rimanendo fedeli al Concilium.

- L'Imperium è un diritto dell'Umanità (Tuono)

Il tuono non è altro che aria intrisa di energia. Allo stesso modo la scintilla della magia scocca nell'anima dei mortali ma prima che questa possa incendiarsi questa viene soffocata. Lo scopo dei risvegliati è quello di alimentare quella fiamma, guidando il loro risveglio ed assicurando l'Imperium Misteriorum all'intera umanità. Nessuno ha il diritto di controllare il loro destino.

- La Scala d'Argento è la via per la vittoria (Stella)

L'ordine rappresenta la stella per le anime risvegliate. Così come in Atlantide i Tearchi erano giudici, consiglieri e sacerdoti al servizio dei Re Atlantidei, oggi i suoi membri più affermati fungono da loro siniscalchi nel Regno Materiale, ricevendo direttamente dagli Oracoli le loro istruzioni.

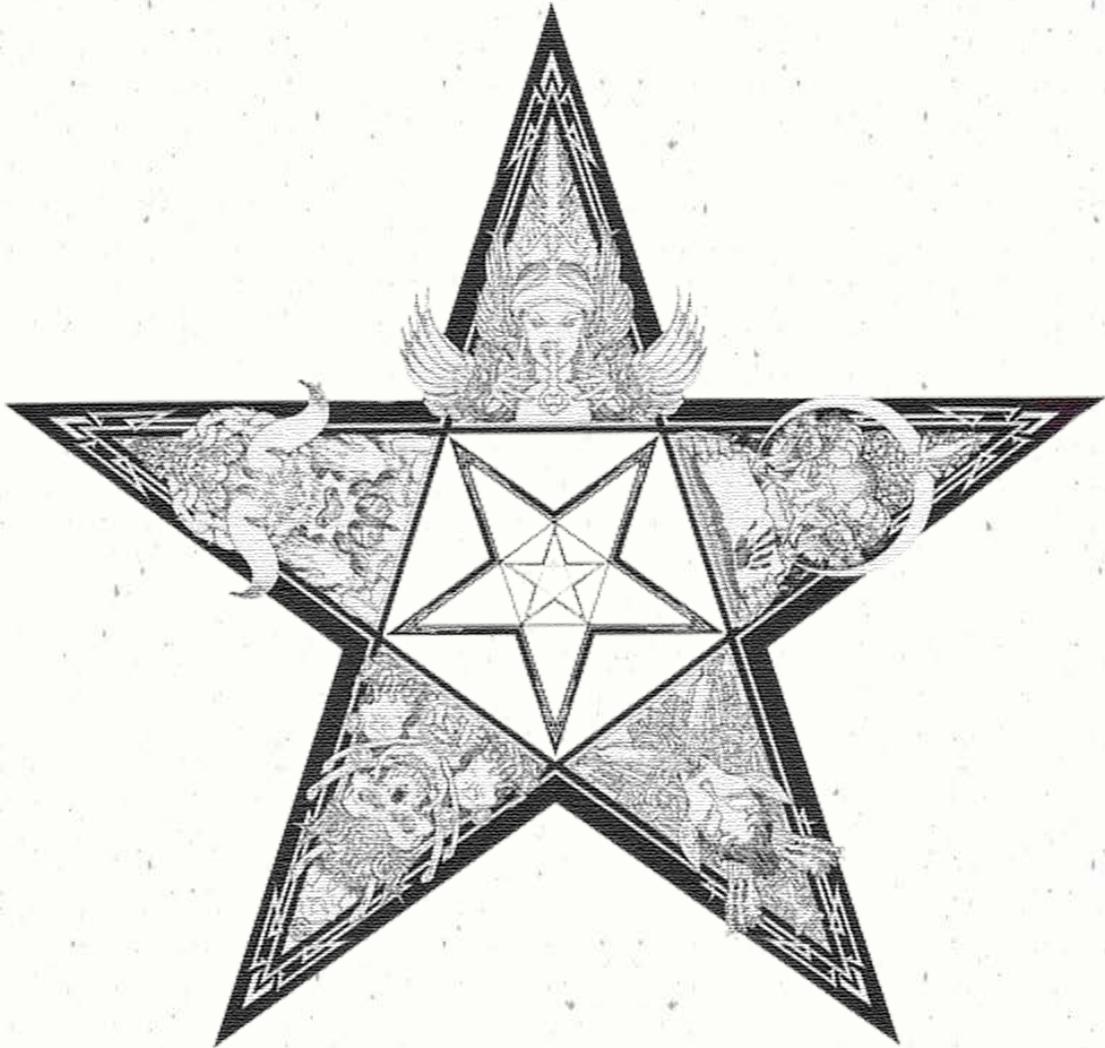
- I Dormienti Seguiranno (Sangue)

I Dormienti sono condannati alla quiescenza e per prosperare hanno bisogno della guida dei risvegliati. Il sonno della ragione per loro è una ferita che deve essere guidata prima che possano rivendicare maggiore consapevolezza e raggiungere l'Imperium Misteriorum.

Stereotipi

	Acanthus	<i>Il potere sonnambulo di un sogno mai avuto</i>
	Mastigos	<i>Per comprendere il mondo devi conoscere te stesso</i>
	Moros	<i>Governano i morti così come noi facciamo con i vivi</i>
	Obrimos	<i>La Disciplina è un ponte tra obiettivo e risultato</i>
	Thyrus	<i>La loro passione è invidiabile</i>
	Freccia Adamantina	<i>I nostri più fedeli alleati</i>
	Libero Concilio	<i>Chi non sa obbedire non sa guidare</i>
	Guardiani del Velo	<i>La segretezza è il principio della tirannia</i>
	Mysterium	<i>Bacchettoni e collitorti che il diavolo se li porti</i>
	Concilium Novo	<i>Un governo d'onesti è un bordello di vergini</i>
	Alfieri della Corona	<i>Dove finisce la legge ed inizia la tirannia</i>
	Horror Vacui	<i>L'abisso non può udire il canto delle stelle</i>
	Ancestrali	<i>Ogni epoca ha i suoi cesari</i>
	Corporazione Exagon	<i>Quando sono gli inquisitori a creare gli eretici</i>
	New Dawn Side	<i>La legge è tutta uguale per gli straccioni</i>
	Colonia dei Lich	<i>La paura genera mostri</i>

Capitolo 5.0. I Cammini



Il risveglio di un mago non avviene attraverso un itinerario fisico all'interno del Mondo Caduto, quanto piuttosto rappresenta un percorso metaforico seguito dalla sua stessa anima, un cammino che lo porta sino a giungere ad una delle Torri di Guardia, al cui interno lascerà impresso il suo vero nome, stabilendo così quella connessione personale grazie a cui potrà usufruire della magia. Secondo il dogma atlantideo, quando gli Oracoli si resero conto di quello che stava accadendo nel Mondo Caduto si ritirarono dalla battaglia contro gli Esarchi, raggiungendo quei Regni Superni da dove avrebbero edificato queste leggendarie costruzioni per trascendere l'ostacolo dell'Abisso, ed agevolare il rischio delle anime dormienti.

5.1. Acanthus

Quella degli Incantatori è una delle storie più articolate della Penisola, le cui origini sono da ricercarsi in quelle culture che si insediarono nella Magna Grecia, contribuendo da vicino a far sì che fiorissero le filosofie, le culture e le arti.

Sarà con il Rinascimento che gli Acanthus influenzeranno da vicino i dormienti, ispirando (a loro dire) da vicino alcune delle figure più brillanti del periodo, e di coloro che saranno ricordati per i comportamenti più stravaganti.



Nelle notti moderne gli Acanthus sono per lo più nel Libero Concilio e nella Scala d'Argento, dove possono più dare sfogo alle loro doti sociali ed oratorie. In misura più ridotta è possibile trovarli fra i Guardiani del Velo ed infine nel Mysterium.

Il Nunzio dei Presagi il rappresentante la voce più prestigiosa dell'intero cammino, in quanto presunto arcimago che si è rivelato determinante per circoscrivere, e contenere, gli effetti del Grande Paradossio nel Centro Italia.

Arcana: Tempo, Fato (*Maggiori*); Forze (*Minore*)

Soprannome: Incantatore, Visionario, Saggio del Cielo (*arcaico*)

Attributo Preferito: Autocontrollo

Introduzione

Gli Acanthus sono coloro che seguono il Cammino del Cardo, raggiungendo la Torre di Guardia del Rovio di Lunargendo, nel Regno di Arcadia. Il Regno delle Fate è noto per i suoi incanti ed i fatati che vi dimorano. Conosciuta dai dormienti grazie alle decine di leggende su fate, driadi e ninfe che sono state tramandate sino ai giorni nostri, ogni cosa in Arcadia è incantata, ed irradia un'autentica, e sinistra, aura di magia. Al suo interno non esiste alcun tipo di compromesso. Tutto tende ad essere estremizzato: bellissimo ed irresistibile; bruttissimo e ripugnante.

Gli Arcana dominanti sono Fato e Tempo così come lo è la natura stessa di questo Reame che è senza tempo. In concerto con le storie che vengono raccontata, ogni giuramento o promessa che viene stretto in questo Reame Supremo è vincolante e non può essere rotto senza pagarne le dovute conseguenze.

Carattere

Capricciosi, impulsivi, sconsiderati. Camaleontici oltre ogni misura, gli Incantatori sono individui volubili e curiosi, che tendono a vivere di estremi, correndo ogni rischio possibile ed immaginabile, in quanto convinti che la fortuna giochi a loro favore.

Aspetto

Gli Acanthus possono essere straordinariamente attraenti, provocanti e seducenti oppure terribilmente brutti, orribili, raccapriccianti. Il carattere 'fatato' che li contraddistingue ne caratterizza da vicino anche l'aspetto. Tendono a vestirsi in modo sempre in modo piuttosto ambiguo, non esitando a scegliere abiti fin troppo stravaganti.

Sanctum

Generalmente vicino a luoghi affollati o trafficati. Che sia un appartamento in pieno centro storico, oppure un bilocale vicino ad un teatro, cinema, strip club, qualsiasi luogo che venga abbastanza frequentato per mettersi in mostra va più che bene.

Nimbo: *Fatato. Strane luminescenze, gli echi di cori lontani in lontananza, una strana nebbia può avvolgere il terreno in cui ci si trova. Talvolta il tempo sembra rallentare, dando all'Incantatore la sensazione che questo stia quasi per fermarsi.*

Tarocco

Gli Acanthus sono spesso considerati come gli archetipi del 'Giullare' in quanto sembrano spesso raggiungere i loro obiettivi senza provarci in modo esplicito, ma aspettando che le cose vadano a loro vantaggio. *Non sempre questo accade: impazienti ed altezzosi, non è raro che per tentare di risolvere un problema se ne trovino di fronte uno ancora più grande.*



Corrispondenze

Agli Incantatori vengono comunemente associati all'elemento dell'Aria o all'elemento del Metallo. *Nell'Età Antica gli Acanthus venivano associati al Cielo, in quanto simbolo della volubilità del fato e del passare del tempo.*

Generalità

Gli Acanthus sono per lo più attratti dalle grandi folle o dai grandi eventi. I loro modi aggraziati ed eleganti sono di certo un ottimo biglietto da visita e cercare di restare sempre e comunque al centro della scena fintanto che non si presenta un problema. A questo punto tendono a marginalizzarsi ed isolarsi, aspettando che siano altri a risolverlo, o sperando che le cose si aggiustino da sole. Fra loro vi è un'alta percentuale di spiriti liberi che tende all'anarchia e ripudia qualsivoglia gerarchia; altri la enfatizzano e non potrebbero viverne senza. Credono nel rapporto sincero tra allievo e maestro, in quanto un qualcosa che caratterizza nel profondo il loro intimo.

5.2. Mastigos

Da sempre in Italia circolano storie di diavoli, streghe e stregoni. Ancor prima che i registri dell'Inquisizione fossero riempiti con le loro storie, o che fossero oggetto del folklore dei dormienti, i Mastigos abitavano la Pianura Padana.

Così, se nel Medioevo sarebbero divenuti oggetto di decine di persecuzioni, dall'altro avrebbero lasciato la loro impronta nell'immaginario collettivo, condizionando da vicino il nostro stesso modo di agire e pensare.



Oggi la maggior parte dei Mastigos si trova nella Scala d'Argento, seppur quella dei Guardiani del Velo rappresenti una scelta piuttosto comune fra di loro. Freccia Adamantina e Mysterium seguono ma soltanto a grande distanza.

Due sono i Mastigos che in questo momento si contendono il ruolo di figura più autorevole nel Cammino. L'uno è Oswald Von Kroom, di origini austriache, centrale per gli affari della Scala d'Argento. L'altro l'altro Lingua del Diavolo, Spia il cui nome rispetta le aspettative.

Arcana: *Mente, Spazio (Maggiori); Materia (Minore)*

Soprannomi: *Stregone, Osservatore, Saggio della Foresta (arcaico)*

Attributo Preferito: *Fermezza*

Introduzione

I Mastigos sono coloro che seguono il Cammino della Frusta, raggiungendo la Torre di Guardia del Guanto di Ferro, nel Regno del Pandemonio. Il Regno degli Incubi è noto da sempre per i suoi echi terrificanti, che spesso si insinuano nei sogni dei dormienti, terrorizzandoli. Spesso hanno la sensazione di cadere da altezze infinite senza mai colpire il suolo. Mentre l'inerzia li spinge verso il basso, a paura li pietrifica. Altre volte fuggono per spazi immensi, angosciati da quell'angoscia che li perseguita, gonfiando il loro cuore ed offuscando la ragione. Ma il Pandemonio è anche il Regno della Vergogna, luogo in cui ogni anima viene messa a 'nudo' e giudicata dagli esseri che vi dimorano, umiliata e sodomizzata affinché ammetta, una volta per tutte, gli oscuri segreti che cela al suo interno, in modo da purificarsi e ricongiungersi con il suo 'vero' io.

Non a caso gli Arcana dominanti sono *Mente e Spazio*. La combinazione di questi due elementi si traduce con il viaggio introspettivo, talvolta interminabile, nei meandri più oscuri della propria anima. Ogni fallimento nascosto, ogni inibizione o segreto qui diventa di pubblico dominio, perché è soltanto nelle debolezze della loro natura mortale che i Mastigos possono trovare la strada grazie a cui raggiungere il vero potere.

Carattere

Circospetti, subdoli, calcolatori. Gli Stregoni sono degli astuti manipolatori, continuamente a sondare il mondo che li circonda alla ricerca dei punti deboli e dei segreti. Un Mastigos rispetta l'etichetta, vivendo secondo regole ancor più stringenti rispetto agli altri maghi nel timore che i suoi demoni interiori, in qualche modo, possano prendere il sopravvento.

Aspetto

I Mastigos sono per lo più eleganti e curano il loro look nei minimi dettagli. La prima impressione che danno è sempre ottima, in quanto rispettano alla perfezione il galateo, gli usi e costumi, cercando di mettere nel più completo agio i loro interlocutori.

Sanctum

Ovunque non rischiano di dare nell'occhio. La casa meno appariscente fra quelle a scelta; un appartamento tra centinaia di altri; una roulotte nel bel mezzo di un deposito. Laddove può restare niente più che un volto anonimo è certamente la soluzione giusta.

Nimbo: Spaventoso. *Si ha la sensazione di sentire grida ed urla in lontananza; altre volte lo spazio attorno a loro sembra assumere tutt'altra prospettiva. Persino le tenebre sembrano acquisire una sinistra profondità, alimentando puntualmente ansie e paranoie.*



Tarocco

Ai Mastigos viene assegnato il *Diavolo* – che rappresenta il loro approccio al Cammino ed il modo in cui si pongono con la Magia – e la *Temperanza* – che riflette più che altro la loro psicologia ed il loro tentativo di porre un freno ai demoni interiori che li tormentano.

Corrispondenze

Agli Stregoni vengono comunemente associati all'elemento 'Etere' o all'elemento dell'Acqua. *Nell'Età Antica i Mastigos venivano associati alla Foresta, in quanto i sentieri e le creature selvagge che vi abitavano venivano spesso paragonate ai percorsi seguiti nello Spazio Astrale ed alle entità ostili che vi risiedono.*

Generalità

Il Mastigos è forse il mago con il legame più forte con la sua natura umana, in quanto il suo stesso risveglio rappresenta una vera e propria presa di coscienza di quali sono le sue debolezze, paure e limiti, ed il tentativo di superarle.

Sebbene vengano equiparati a satanisti ed evocatori di demoni, in realtà non è affatto così: gli Stregoni tentano di resistere e governare i loro istinti più nascosti grazie alla loro forza di volontà. Il termine 'demone' non indica l'entità nel suo significato giudaico-cristiano, quanto secondo un'interpretazione più filosofica e ben più astratta, indicando piuttosto un gesto egoistico a cui viene attribuita un'identità.

Ogni Stregone lavora quindi per identificare i 'suoi' demoni, interagendo con loro nello Spazio Astrale attraverso coercizione, inganno e contrattazione. Un Mastigos prima di tutto impara a guardare dentro se stesso, cercando di controllare le sue pulsioni, desideri e soprattutto paure, prima di rivolgere la sua attenzione al resto della società atlantidea.

5.3. Moros

I Necromanti rappresentano forse la realtà meno conosciuta in Italia, sebbene la loro influenza sulla società dormiente è stata tale da aver condizionato da vicino la Civiltà Etrusca, risultando determinanti per la nascita di quel culto funebre che avrebbe portato alla costruzione di decine di necropoli, cimiteri e tombe in tutto il Centro Italia.

Con l'affermazione del cristianesimo i Moros spostarono semplicemente le loro attività nel sottosuolo, fra le decine di catacombe e mausolei che andarono a realizzare i primi cristiani.



Per un Necromante il Mysterium rappresenta la scelta più comune, seppur molti scelgono di schierarsi a fianco dei Guardiani del Velo. In alternativa vi è chi entra a far parte della Scala d'Argento, mentre ben pochi intraprendono la carriera nella Freccia Adamantina.

Ad oggi le figure più conosciute nel Cammino sono due. La prima è Sofonia il Nero, enigmatica Spia dei Guardiani del Velo; il secondo Asfodelo, folle luminare del Mysterium.

Arcana: Materia, Morte (*Maggiori*); Spirito (*Minore*)

Soprannomi: Necromante, Alchimista, Saggio del Mare (*arcaico*)

Attributo Preferito: Autocontrollo

Introduzione

I Moros sono maghi che seguono il Cammino del Destino, raggiungendo la Torre della Moneta di Piombo, nel Regno di Stigia. La Dimora delle Ombre è un luogo freddo ed inospitale, in cui resta soltanto il timido riflesso di quello che uno era in vita.

Ogni Anima che vuole transitarvi può farlo, ma pagando un caro prezzo in termini di quelle ricchezze che ha raccolto durante la sua stessa vita. Alcuni pensano che venga chiesto quel che resta dell'ego del singolo quando era ancora vivo; altri le più sincere fra le emozioni provate; altri ancora gli stessi ricordi di quanto questi è vissuto. Ciò che è di per certo è che ogni esperienza è unica e soggettiva.

Solo quando l'Anima si sarà alleggerita del proprio fardello potrà riuscire ad 'elevarsi' dalle profondità di Stigia, sciogliendo i nodi che la tengono incatenata alla controversa dimensione ed iniziando così il suo ritorno verso il Mondo Caduto.

Gli Arcana dominanti sono Materia e Morte. Quest'ultima ovviamente è ciò che caratterizza più da vicino il risveglio del Moros, in concerto con quella materia che viene travolta, coinvolta, straziata dall'esperienza vissuta.

Carattere

Cupi, taciturni, severi. I Necromanti prendono sempre tutto molto sul serio, risultando a tratti del tutto apatici: tanto nella loro gestualità che oratoria vi è un profondo velo di tristezza e rassegnazione. Al di là di questo vi sono tuttavia Moros che fanno comunque dell'avidità e dell'arroganza il loro cavallo di battaglia, presentandosi alla stregua di despoti capaci di governare sui vivi e sui morti.

Aspetto

I Necromanti si vestono di nero, rispecchiando da vicino gli usi e costumi della cultura funebre nostrana. Non è raro tuttavia che, quando vogliono restare in incognito, usino anche colori sgargianti, o abiti comuni come jeans, camicie, t-shir, etc.

Sanctum

Vicini a cimiteri o luoghi in cui sono state compiute stragi, mattanze o combattimenti. Sono sempre paranoici della loro privacy e per questo preferiscono Sanctum isolati, dove restare lontano da sguardi indiscreti. Talvolta si circondano di stanze o locali 'finti' grazie a cui celare le proprie attività. Il Sanctum di un Moros è spesso un mix preoccupante di tesori, cimeli, urne, manufatti, monete, sarcofagi e persino cadaveri.

Nimbo: Spettrale. *L'ambiente si fa sempre più cupo e sinistro. Gli oggetti sembrano invecchiare; nelle tenebre si muovono sagome raccapriccianti e terrificanti; le ombre si fanno più consistenti. Se presenti cadaveri questi si muovono e mugolano, agitandosi.*



Tarocco

Ai Moros viene assegnata la *Morte* – che rappresenta la natura transitoria delle cose – ed il *Mondo* – che sta ad indicare il compito stesso della loro opera di scoperta di alcuni dei grandi segreti che si celano dietro il Creato.

Corrispondenze

Ai Necromanti vengono associati all'elemento 'Terra' o all'elemento dell'Acqua. *Nell'Età Antica i Moros veniva associati al Mare, in quanto allo stesso modo in cui la sabbia cadeva sul suo fondo, così loro erano la zavorra che restava dopo che l'onda della morte li aveva travolti.*

Generalità

Ogni Moros sa bene che la Morte è una forza neutrale, capace di livellare qualsiasi cosa. Colpisce indistintamente gli uomini 'buoni' e quelli 'cattivi' senza dimostrare alcuna clemenza o pietà. Riconoscere la superiorità della Morte è il primo passo per un Necromante. Questo è l'elemento che più di ogni altro segnerà il suo carattere, portandolo sempre ad essere sempre apatico e talvolta indifferente.

L'idea che dolore o sofferenza siano un qualcosa solo di transitorio li spinge spesso a compiere atti aberranti e crudeli, giustificandosi col fatto che poi c'è la quiete eterna. La loro mente fredda e calcolatrice tende a pianificare sempre tutto: il caos e la confusione sono un qualcosa di inaccettabile.

5.4. Obrimos

Sebbene gli Obrimos rappresentino la realtà più giovane fra quelle presenti nella Penisola, sono stati a lungo anche quella più influente. La presenza dei Teurghi viene infatti fatta risalire soltanto alla vigilia della fondazione di Roma, identificandosi con quei Latini che si resero ben presto artefici dell'ascesa della civiltà omonima.

Se con l'affermazione del cristianesimo il loro potere andò a consolidarsi, sarà con il fenomeno delle compagnie di ventura che raggiungerà l'apice, influenzando la storia della Penisola



Ancor oggi per gli Obrimos la prima scelta è la Freccia Adamantina, sebbene sempre più frequentemente entrano a far parte della Scala d'Argento. Sorprendentemente per loro il Libero Concilio è una valida alternativa grazie al concetto di lotta armata che propone.

Le figure più conosciute sono il Mastino, veterano della Freccia Adamantina coinvolto nelle vicende che portarono alla capitolazione di Rivus e Adonai 'il Sanguinario', della Scala d'Argento, a cui si attribuiscono decine di omicidi nel Secondo Dopoguerra.

Arcana: Forze, Primo (*Maggiori*); Morte (*Minore*)

Soprannomi: Teurgo, Templare, Saggio della Tempesta (*arcaico*)

Attributo Preferito: Fermezza

Introduzione

Gli Obrimos sono maghi che percorrono il Cammino dei Possenti, raggiungendo la Torre di Guardia della Chiave Dorata nel Regno dell'Etere. La Dimora degli Angeli è un luogo santo ed esclusivo, a cui possono accedere soltanto alcuni di quei prediletti che hanno ricevuto una visione del Divino.

Questa consapevolezza spinge i Teurghi a non ritirarsi di fronte a niente e nessuno, special modo alle avversità, alimentando con la propria determinazione e passione quella fiamma che brucerà per sempre all'interno del loro cuore.

Così come l'energia pervade i loro corpi, allo stesso modo il Reame degli Angeli ne è pervaso: non a caso gli Arcana dominanti sono Forze e Primo. Un'energia travolgente e dirompente destinata a distruggere tutto ciò che non è stato benedetto, e che viene poi distribuita nel mondo grazie a quella Provvidenza, Karma, Mano di Dio o Fortuna, a cui in tanti cercano di dare una spiegazione.

Molti risvegliati hanno paura degli Obrimos e cercano di marginalizzarsi, in quanto famosi per il loro atteggiamento superbo e giustizialista, ma grazie allo straordinario contributo che hanno saputo dare alla società atlantidea italiana tutti sanno che ormai nessuno può farne più a meno.

Carattere

Un Obrimos ha generalmente una personalità molto sicura di sé, del suo potere e della sua rettitudine. Virtù, giustizia ed onore sono le qualità che perseguono, ossessionati dall'idea che quello che fanno sia ciò che è più giusto per loro.

Aspetto

I Teurghi appaiono sempre come individui ben vestiti e curati. Alcuni indossano uniformi militari o mimetiche; altri preferiscono abiti eleganti e ricamati, in modo da mostrare un aspetto che trascende dal combattente che sa di essere.

Sanctum

Si dividono in due categorie: Cittadelle e Chiostrì. Le prime sono edifici ubicati in punti strategici a ridosso delle zone di conflitto, e per questo ricordano da vicino bunker, armerie e tutto ciò che può servire a combattere. I secondi sono invece Sanctum molto più grandi (monasteri, hangar, etc) ubicati in zone più pacifiche in cui spesso i Teurghi si trovano per studiare, addestrarsi e discutere con altri maghi.

Nimbo: Illuminato. *Gli oggetti risplendono di una luccicanza propria, mentre nell'aria carica di energia si diffonde un forte odore di zolfo ed incenso. Talvolta in lontananza si sentono cori angelici ed il rombare di tuoni.*



Tarocco

Agli Obrimos vengono assegnati il *Papa* – che rappresenta l'approccio scientifico – la *Papessa* – che indica invece quello mistico – e la *Forza* – in riferimento al modo stesso con cui i Teurghi affrontano l'esistenza.

Corrispondenze

Ai Teurghi vengono comunemente associati l'elemento del 'Fuoco' e come materiale il 'Legno'. *Nell'Età Antica gli Obrimos venivano associati alla Tempesta, in quanto la quiete prima il suo fragore assomiglia da vicino a quello che accade spesso nei loro cuori.*

Generalità

Un Obrimos vanta un intimo, e profondo, rapporto con i conflitti, e per questo tende a rispettare l'etichetta militare in modo rigoroso. Il comun denominatore che unisce tutti gli Obrimos è che si tratta di individui pronti a scontrarsi con altri individui. Che si tratti di soldati sul campo di battaglia o avvocati durante un'udienza in tribunale, lo scontro è parte integrante nella vita dei Teurghi.

Altro punto centrale per questi maghi è l'attrazione, quasi morbosa, verso la gerarchia. Tutto deve essere organizzato, pianificato e strutturato secondo protocolli concordati che non devono lasciare niente al caso.

Infine, un elemento singolare è che il risveglio di un Obrimos non dipende da quale religione segue, in quanto potrebbe anche essere ateo. Ognuno vive nel suo intimo il concetto di 'divino' come vuole, sia che si tratti del Dio cristiano, di una Madre Natura benevola, o una qualche filosofia orientale.

5.5. Thyrsus

I Thyrsus sono forse le realtà più diffuse in Italia, seppur il loro stile di vita li abbia portati ad avere un ruolo piuttosto marginale rispetto alle vicende della politica nostrana.

Si dice che in antichità siano stati proprio loro a decimare le tribù di Licantropi, rilegandoli a vivere ben nascosti fra le Alpi e gli Appennini.

Se il Medioevo o il Rinascimento sono stati periodi piuttosto tranquilli è con l'Età Moderna che l'industrializzazione selvaggia, e la globalizzazione, ha spinto molti Sciamani a portare avanti una vera e propria guerra contro i dormienti.



I Thyrsus si uniscono per lo più alla Freccia Adamantina ed al Mysterium. Soltanto una ristretta minoranza entra a far parte della Scala d'Argento o dei Guardiani del Velo. Non è raro che qualcuno abbracci persino la causa del Libero Concilio.

Ad oggi i volti più conosciuti all'interno del Cammino sono Al Montelupo, controverso padrino del Libero Concilio, e Viktor 'il Grizzly' Tronjak, guerrigliero proveniente dalle steppe ucraine, federato alla Freccia Adamantina.

Arcana: Vita, Spirito (*Maggiori*); Mente (*Minore*)

Soprannomi: Sciamano, Estatico, Saggio del Sangue (*arcaico*)

Attributo Preferito: Autocontrollo

Introduzione

Gli Sciamani sono maghi che percorrono il Cammino dell'Estasi, raggiungendo la Torre di Guardia del Libro di Pietra, nel Regno della Foresta Primigenia. Il Dominio delle Bestie è un luogo brutale e selvaggio, dove l'unica legge che conta è quella del più forte, ed in cui sono nate tutte le creature viventi, compresi gli esseri umani. Il Reame trasuda dell'essenza stessa della vita, quel richiamo intimo che spinge ogni creatura ad abbracciare la sua natura primordiale, facendola cedere all'estasi della carne e dello spirito, nella sublimazione della vita stessa.

Gli Arcana dominanti sono Vita e Spirito.

Lo stato di esaltazione caratterizza gli Sciamani, con tutto quello che ne consegue (respiro e sudorazione accelerata, il battito del cuore che va all'impazzata, la sensazione di perdere il controllo) ricalcano da vicino ciò che si cela dietro questi due elementi. La carne, l'effimera, trovano un connubio unico nel suo genere, celebrando l'essenza stessa della vita in rituali a cui, spesso, assistono quegli spiriti e fantasmi i cui istinti vengono plasmati proprio nel Regno della Foresta Primigenia.

Carattere

I Thyrus sono maghi passionali che vanno dritti al sodo, a costo di apparire talvolta rozzi e grossolani. Spesso distratti, o persino assenti, rispetto a coloro che sembrano più deboli di loro, alcuni assumono atteggiamenti antisociali e vagamente ferini.

Aspetto

Attrattivi fisicamente, seppur vestiti in modo approssimativo, trascurato o persino usando abiti visibilmente consumati e sporchi. Gli Sciamani ripudiano la vanità e, più in generale, tutto ciò che da un'immagine di loro che non è autentica.

Sanctum

Luoghi a contatto con la natura e lontano dalle grandi folle. Il loro è un autentico ripudio verso tutto ciò che significa 'società urbana' apparendo spesso nostalgici alla 'vita rurale' e preferendo Sanctum quanto più semplici, e minimalisti, possibili.

Nimbo: Esuberante. *Chi si trova nelle vicinanze vive una vera e propria esaltazione nel corpo e nello spirito. Il battito del cuore aumenta, brividi piacevoli lungo la schiena. Talvolta si sentono in lontananza i rumori tipici di una giungla fluviale.*



Tarocco

Ai Thyrus viene assegnata la *Luna* – che rappresenta i loro istinti più nascosti e la passione ferina che alberga nel loro cuore – e l'*Eremita* – che incarnerebbe la loro indole solitaria e la continua ricerca di una verità più grande.

Corrispondenze

Agli Sciamani vengono comunemente associati l'elemento dell'Acqua e come materiale il 'Legno'. *Nell'Età Antica i Thyrus venivano associati al Sangue, in quanto simbolo della vita e specchio dello Spirito.*

Generalità

Un Thyrus considera il suo corpo un vero e proprio tempio sacro.

Lo tratta con tutto il rispetto che si attribuirebbe ad un luogo sacro, evitando di abusarne e rispettando ogni sua singola parte. Lo straordinario legame che vantano con la vita li porta a sembrare molto più giovani di quello che sono.

Rifacendosi all'antico concetto dello *Zoé* (*la vita grazie a cui il singolo vive*) e del *Bios* (*il modo in cui il singolo vive*) gli Sciamani cercano di approfondire questi due aspetti dell'esistenza di ogni essere vivente, facendo particolare attenzione a quegli Spiriti che tutto accompagnano. Dal loro punto di vista non c'è infatti alcuna differenza fra Regno Materiale e d'Ombra: l'animismo che sostengono, e promuovono, li porta a godere tanto della compagnia dei viventi che, talvolta, di quella degli spiriti.

Infine, sono molto sensibili al ritmo del mondo. Rifacendosi all'antica religione danno particolare importanza alle fasi lunari, agli ideali ecologici, sposando spesso la causa naturalistica. Questo loro rapporto privilegiato con la Natura si dice che li porti a sentire prima degli altri i grandi sconvolgimenti che la riguardano.

Capitolo 6: La Società Atlantidea



I maghi, o risvegliati, sono esseri umani come tutti gli altri.

Alcuni di loro hanno un lavoro, altri una famiglia, con tutti i problemi che ne consegue. Dopo una giornata in ufficio, in cantiere, o dietro chissà quale impegno, un risvegliato non è diverso da qualsiasi altra persona, eccezion fatta per la consapevolezza che ha del mondo.

Se non si hanno soldi non si mangia. Senza denaro è un problema restare in pari con l'affitto, pagare l'assicurazione della macchina, andare a fare la spesa al supermercato ogni sera, quando si è ormai sulla via di casa.

Ci sono i poteri, certo. Ma i poteri per la maggior parte dei risvegliati sono un vero e proprio dono sacro da usare solo quando non c'è altra soluzione. La magia lascia sempre e comunque una traccia, che chi ha occhi per guardare riesce a vedere, ed improvvisamente tutto potrebbe sfuggire di mano. Vedere nel profondo le cose, capire i meccanismi che regolano il creato, imparare ad influenzare i fili della Trama secondo la propria volontà, non è affar leggero. E spesso, ad una sua evoluzione antropologica, intesa come superamento delle capacità di un normale essere umano, corrisponde un'involuzione morale e sociale.

Per questo motivo, dal tempo di Atlantide ad oggi, ogni mago ha sempre vissuto un profondo dualismo al suo interno: la sua anima tende verso la trascendenza, guidata dalla sete di conoscenza, ambisce a raggiungere il Mondo Supremo, cavalcando i propri pensieri, sospinta dai venti del firmamento, puntando a tornare sul trono degli Dei. Il suo cuore però pulsa di quei sentimenti che lo vincolano al Mondo Caduto, profondamente legato a quel luogo che può ancora definire casa, quegli affetti che sono la sua famiglia, quelle emozioni che gli ricordano, puntualmente, che appartiene ancora all'umanità.

6.1. Lex Magica

Con il termine di Lex Magica si intende il “Corpus Iuris” della società risvegliati, conservato e tramandato nel corso dei secoli dal Diamante. Oltre che contenere convenzioni e regole per quanto concerne la ‘Saggezza’ che ogni mago è tenuto a rispettare, la raccolta di leggi si propone di regolamentare anche le varie competenze che spettano ai diversi Concilium locali o nazionali. Lo scopo della Lex Magica è prevenire tutte quelle situazioni in cui l’uso della magia diventa un vero e proprio rischio, mettendo in pericolo gli altri risvegliati. Quando ciò accade il Littore (vedi Capitolo 5.5. Scala d’Argento), oppure il Concilium nella cui giurisdizione si è compiuto il reato, possono processare e condannare il colpevole.

Le pene possono andare da un semplice richiamo, ad una punizione (anche corporale) o per i casi più gravi persino la pena di morte. Ovviamente la pena deve essere proporzionata al reato, e soprattutto ogni sentenza, come nel diritto americano, costituisce un precedente, a cui ci si può riferire durante il processo per avallare l’accusa o la difesa.

Legge della Segretezza

Quella che viene considerata la più importante e sacrosanta fra le leggi della società atlantide è quella del segreto, secondo cui ogni risvegliato è tenuto a mantenere la massima riserva su tutto quello che riguarda la sua natura, o le pratiche che porta avanti.

Ad esempio è un grave reato tanto parlare della magia con i dormienti, quanto praticarla di fronte ai loro occhi. La legge ferrea e rigorosa che riguarda questo aspetto del sociale è dovuta al fatto che la Quiescenza stessa in cui versano le anime dormienti indebolisce la presa che il Mondo Superno ha rispetto a quello Caduto, smorzando il suo potere. Se nel primo caso però si parla di una semplice punizione, nel secondo vi può essere persino la condanna a morte. Esempi di che cosa non si possa fare sono:

- a) Lanciare una magia volgare in presenza di uno o più dormienti che poi ne danno notizia al resto della società mortale. *La pena generalmente è un formale rimprovero ed un risarcimento alla Cabala che controlla la zona in cui è stato commesso il reato*
- b) Lanciare una magia volgare che lascia tracce inequivocabili nel Reame Materiale, anche se l’incredulità dei dormienti ne contiene gli effetti. *Processo di fronte al Concilium con un periodo più o meno lungo di detenzione nel caso non dimostri alcun pentimento*
- c) Parlare (anche in sola presenza) o insegnare la Magia ai non risvegliati. *Un rimprovero.*
- d) Pubblicare segreti o messaggi che i dormienti potrebbero interiorizzare (giornali, lettere, internet). *Processo di fronte al Concilium con punizione. Se il reato si reitera il colpevole può essere incarcerato o persino giustiziato nei casi più gravi.*

Generalmente i processi vengono istituiti quando un risvegliato presenta formale denuncia presso il Concilium più vicino. Se un mago si rende protagonista più volte di un reato questi può venire incarcerato per un lungo periodo, ricevere punizioni corporali (eventualmente può ricevere anche amputazioni) o essere giustiziato in pubblica piazza, affinché sia da esempio ai suoi simili.

6.2. Dramatis Personae

A seguire una vetrina di quelli che sono i personaggi non giocanti di riferimento per la cronaca, ciascuno dei quali sarà presentato seguendo il consueto template, ed indicando quelli che sono il loro cammino ed ordine, per il quale viene esplicitato anche lo tratto status.

Oswald Von Kromm, il Magistrato

Mastigos, Scala d'Argento ●●●●●

“ Depteatea e cum o fac dominii (giustizia è ciò che i governanti decidono) “



Nel giro poco più di un ventennio Von Kroom è stato capace di rivendicare un ventaglio straordinario di influenze nella politica e nella finanza. Balzato agli onori della cronaca per aver contribuito alla capitolazione del Re d'Italia, dietro una facciata di lusso e sfarzo smodato si cela una mente subdola e vendicativa, che non lascia mai niente al caso. Mentre la Scala d'Argento stentava a trovare una sua identità, Oswald è andato a consolidare la cosiddetta “ Octopus Net ”, una vera e propria organizzazione criminale di stampo mafioso che gli ha permesso di ascendere al vertice della malavita della penisola.

Il Mastino, Primus Adamantium

Obrimos, Freccia Adamantina ●●●●●

“ Si può anche saper come vincere, senza necessariamente farlo “



Il Sergente Micheal 'il Mastino' Stevenson è un individuo violento ed irascibile è famoso per il suo carattere duro ed intransigente, volto a pretendere sempre la massima disciplina ed il rispetto per l'autorità e la gerarchia. Molto popolare, soprattutto negli ambienti delle forze armate, è stato definito sconvolgente in combattimento. Considerato come uno dei massimi esperti del Duello Magico in tutta la sua vita si dice abbia affrontare almeno una decina di questi rituali uscendone sempre vincitore. Ad oggi il Mastino è colui che colui che intercede per suo conto nelle varie diocesi della penisola, incluse le numerose realtà lealiste che, nonostante restino ovviamente in totale disaccordo con la sua linea politica, nutrono un profondo rispetto nei suoi confronti per ciò che ha saputo fare nel nome della setta sui campi di battaglia

Al Montelupo, Strategos

Thysus, Libero Concilio ●●●●●

“ C'è sempre qualcosa per cui valga la pena lottare “



Guidando la famosa “ Brigata del Mezzogiorno “ Alfredo ‘Al’ Montelupo si è fatto un certo nome durante la Seconda Guerra Mondiale, quando grazie ad una serie di circostanze fortunate, è riuscito a salvare decine di Senzanome dalle grinfie dei Rivus. Con il passare del tempo il Libertino è diventato un vero e proprio simbolo della lotta armata, soprattutto fra le Cabale della Sicilia e della Sardegna che riuscì a liberare. All'indomani della sconfitta del Re d'Italia ha contribuito da vicino alla nascita della Repubblica del Mezzogiorno, diventando in poco tempo una delle figure più conosciute dell'ordine.

Il Nunzio dei Presagi, Heliodromus

Acanthus, Mysterium ●●●●●

“ Il destino mischia le carte e noi giochiamo “



Rimasto in disparte rispetto alle vicende italiane per buona parte della sua vita, sono decine le voci, e le dicerie, che si rincorrono su questo misterioso personaggio, indicato come uno degli ultimi arcimaghi della Penisola. Saggio e prudente, ben conosciuto negli ambienti ecclesiastici, più volte è intervenuto per risolvere alcune delle situazioni più spinose e controverse, fra cui la più famosa è quella del Grande Paradosso del 2009. Da questo momento in poi, dietro molte delle decisioni del Concilium Novo sembra esserci il consiglio di questo personaggio il cui carattere, per molti aspetti, appare straordinariamente aperto e solare rispetto ai consueti standard di coloro che appartengono al suo ordine.

Lingua del Diavolo, Custode delle Ombre

Mastigos, Guardiani del Velo ●●●●●

“ Solo grandi tradimenti danno inizio a grandi rinnovamenti ”



Lingua del Diavolo è un individuo subdolo e vendicativo la cui capacità di fiutare gli inganni è superata soltanto dalla sua smodata brama di potere. Dopo la caduta del Re d'Italia è stato proprio lui a rivendicare la maggior parte delle influenze su cui Rivus poteva contare negli ambienti massonici, riuscendo a far confluire, nel giro di poche ore, ingenti capitali sui conti correnti delle realtà che facevano parte del Labirinto, garantendo così ai Guardiani del Velo il controllo su buona parte delle più significative realtà al suo interno.

Viktor 'il Grizzly' Tronjak, il Saggio Adamantino

Thyrusus, Freccia Adamantina ●●●●●

“ Non c'è tregua più certa che all'ombra delle nostre armi “



Nato in uno dei tanti paesini lungo la catena dei Balcani, Viktor venne avviato alle pratiche sciamaniche, ed animiste, dai suoi stessi genitori, ferventi praticanti delle cosiddette 'Vecchie Tradizioni'. Fin da piccolo dimostrò di possedere poteri extrasensoriali e propri da 'medium' entrando molto spesso in contatto con gli spiriti che dimoravano nella natura. Ad oggi il Grizzly ricorda da vicino un soldato serbo con uno straordinario senso dell'onore e fedeltà. Il suo stile di combattimento, rinomato soprattutto fra gli Artigiani più giovani, richiama alla memoria le tattiche di guerriglia urbane che si andò a perpetrare nel 2006 nelle Guerre Jugoslave.

Adonai il Sanguinario, Imperium Lictores

Obrimos, Scala d'Argento ●●●●●

“ Su una testa pentita non si cala un'ascia “



Abile soprattutto in sede diplomatica, Adonai è solito giocare molto sulle parole cercando di fare leva sulla proprio aspetto minaccioso per intimorire i suoi interlocutori. Dietro questa strategia della paura tuttavia vi è un mago estremamente freddo e calcolatore, che attraverso modi

spiccioli, e minacce velate, cerca di ottenere sempre il massimo per sé ed il proprio ordine. Talvolta si cuce pagine contenenti frasi della Bibbia, del Corano e persino articoli della Lex Magica, sui suoi vestiti, chiedendo a chi lo circonda di leggere in modo impeccabile, ma quando questi commettono qualche errore, non esita a scagliarsi violentemente contro di loro.

Sofonia il Nero, Alto Interfettore

Moros, Guardiani del Velo ●●●●●

“ La storia non è che un quadro di delitti e fortune “



Nonostante nessuno conosca il suo vero nome, Sofonia il Nero è molto famoso negli ambienti più degradati della penisola, soprattutto nelle vaste zone suburbane e periferiche del Nord Italia. Abile nella dialettica ed esperto imbalsamatore, nonostante applichi segua i precetti dei Guardiani del Velo alla stregua di veri e propri dogmi, è un così abile oratore da riuscire a rapportarsi senza troppi problemi al resto del Pentacolo. Dal carattere duro ed intransigente, è il diretto referente del Culto del Magus all'interno dell'ordine, pretendendo una cieca fedeltà dai suoi sottoposti, sempre più interessati a parteciparvi.

Asfodelo, Curatore dell'Ateneo del Grifone

Moros, Mysterium ●●●●●

“ La conoscenza è un tesoro ma la pratica ne è la chiave “



Asfodelo fu colui a cui venne dato il compito di seppellire Rivus. Sembra tuttavia che, anziché far sparire il corpo, lo abbia sezionato, esportando poi vaste porzioni di cervello dalla sua scatola cranica. Grazie ad un cocktail alchemico di sua invenzione a base di formaldeide, avrebbe iniziato così a recuperare, in gran segreto, ogni genere di ricordo del Re d'Italia.

Curatore del grande Ateneo di Perugia, si dice che soltanto grazie alle informazioni raccolte il Mysterium sia stato in grado di avviare decine di progetti in tutta Italia volti al recupero di alcuni dei più misteriosi, e controversi, manufatti.

Eris, Governatore dei Popoli Liberi

Acanthus, Libero Concilio ●●●●●

“ Il partito è mente, onore e coscienza della nostra epoca “



Eris ha vissuto il proprio risveglio fra trip di acidi, funghi allucinogeni, e droghe variegata, finendo con affrontare con estrema leggerezza quella che sarà una vera e propria svolta nella sua vita. Dopo aver perso il lavoro il padre, profondamente radicalizzato, educò il figlio secondo ideali che potrebbero essere definiti anarchici. Nel Secondo Dopoguerra i compagni gli diedero questo soprannome, in riferimento alla sua straordinaria capacità di muovere le folle, pianificare la protesta, organizzare attacchi mirati contro le forze dell'ordine. Anima degli incidenti che si susseguirono attorno al '68-'69 in quel di Roma, ad oggi viene indicato come uno straordinario esempio da seguire ed imitare, soprattutto da parte di quei gruppi di antagonisti, black block e facinorosi che gli orbitano intorno.

Celine Chavalier, la Regina del Sangue

Colonia dei Lich

“ Sai che non sei affatto male. Magari il tuo gusto è anche migliore “



Esistono molti aggettivi per descrivere l'orrore ma soltanto un risvegliato sembra averli incarnati quasi tutti. Celine era una Spia come tante altre prima di finire abbracciata da quello che era un Lich Tremere. Nonostante ciò lavorò a lungo a fianco di quel Re d'Italia a cui aveva giurato fedeltà finché, piuttosto che vederne le carni straziate, in un atto d'amore si avventò contro di lui uccidendolo, diventando una delle figure più ricercate dell'intera Penisola.

Robigus, Gran Vizir del Buio

Horror Vacui

“ L'abisso non è che il foglio bianco che dà un senso alla vostra esistenza “



Dopo essersi fregiato di un titolo del tutto inventato per l'occasione, Robigus è diventato il volto più conosciuto degli Horror Vacui, quel gruppo che più di ogni altro sta cercando di alimentare il Grande Paradossso, in modo che l'Abisso diventi sempre più consistente. Nessuno ha idea di che cosa stia accadendo all'interno delle zone controllate dal Culto del Buio.

Homunculus

Dissolutore

“ Se mai un grido è stato udito nel mondo, è quello delle sue vittime “



Come il nome può suggerire l'Homunculus non era altro che il figlio di un potente mago, se non addirittura di un vero e proprio arcimago. Le vicende che lo hanno portato a liberarsi dal vincolo con il suo creatore non ci sono note, anche se è diventato ben presto chiaro come l'odio verso di lui lo abbia portato ben presto a lavorare per la causa dissolutrice, iniziando a prendere il controllo dei giovani risvegliati.

Tholus, il Padre della Corona

Alfieri della Corona

“ Credo nella vera dittatura, non nella falsa democrazia “



Descrivere uno di coloro che hanno fatto della segretezza la sua sola *raison d'être* è un qualcosa di piuttosto complicato, ed infatti le uniche informazioni su questo individuo sono il nome ed il titolo, ricavati dal frammento di una lettera rinvenuta a metà degli anni '90 addosso ad un asservito.

6.3. Le Società Chimera

Sono dette 'Società Chimera' quelle società che si trovano a metà strada fra dormienti e risvegliati: questo non significa, necessariamente, che siano composte soltanto dall'una o dall'altro tipo. Queste realtà possono entrare in contatto con i risvegliati in due modi: attraverso il Labirinto, oppure rapportandosi direttamente al singolo mago, con tutti i rischi che questi corre nel caso, tanto per la sua sicurezza, quanto per la possibilità di favorire il paradosso.

La Fratellanza di Moloch



Germogliata agli inizi del Novecento prevalentemente nell'area del triangolo industriale Torino, Milano, Genova la setta di Moloch fa eco alla massoneria sviluppatasi decenni prima in altri paesi; inizialmente ispirata alla moda del tempo di far riemergere religioni precristiane, è stata una setta che radunava alcuni politici e influenti uomini d'affari del Regno d'Italia. La sede centrale di Torino ha avuto delle complicazioni sul nascere a causa di alcune polemiche sorte dagli ambienti ecclesiastici e i relativi agenti politici; nel tempo ha trovato maggiore affermazione ed è riuscita a resistere abbandonando parte del retaggio mistico e affermandosi più come un circolo di elite intellettuale patrono degli ambienti editoriali maggiore espressione dell'alta borghesia. Durante il ventennio fascista e le guerre mondiali ha appoggiato ed incoraggiato il regime, occupandosi primariamente della promozione dei sentimenti antinobiliari e lasciando in disparte la natura esoterica. Moloch si è mutato nel simbolo di una società disposta ad ogni sacrificio per la propria salvaguardia, e l'ascesa di un relativo ordinamento sociale imperniato sulla figura dell'uomo. Come nel libro dei Vigilanti l'angelo decaduto Molok è stato il portatore di una nuova scienza, così la confraternita volta alla sua adorazione esplora i nuovi limiti in favore della massima esaltazione dell'uomo in veste di creatore e non più rassegnato ad essere soggiogato dagli eventi.

La ribellione degli anni Settanta, il crescente fascino per l'esoterismo e il fenomeno settario di massa ha solo fatto riemergere la natura di ricercatori dell'organizzazione portando sul finire del XX secolo la rievocazione di un misticismo rimasto latente per lungo tempo in favore del suo ridimensionamento all'interno della società. Attualmente la Fratellanza di Moloch non conta uomini politici se non come ausiliari e collaboratori, preferendo piuttosto i vertici della società industriale e dell'ambiente accademico come strumento di pressione sull'opinione pubblica. Gran parte delle riforme legislative, come la contestata legge sull'aborto, e mediche, come il discusso caso delle cellule staminali, sono il prodotto di una ribellione dell'uomo all'etica del cattolicesimo per superarne i limiti ed i valori in favore di un nuovo umanesimo.

Pyramid S.R.L.



La Pyramid Srl è una holding nata nel 1970 a Roma che ha assunto il controllo di diverse imprese, e vanta numerose collaborazioni con gli ambienti politici che l'hanno portata in auge in

breve tempo. L'apertura di nuove sedi ha permesso un'espansione territoriale grazie anche all'impegno nel volontariato sociale in anni di forte timore legato al terrorismo promuovendosi come organizzazione dedita alla cura dell'individuo in quanto tale, sia sotto un profilo psicologico che nel tema di assistenza nel lavoro e nei diritti.

Dal 1989 è entrata a far parte del gruppo “ StreamHeat Industries “ – compagnia mondiale fulcro delle maggiori novità nel campo dell'innovazione tecnologica ed industriale grazie alle proprie connessioni con i governi e le grandi realtà d'impresa americane ed europee. Nessuno dei 7 soci fondatori è sopravvissuto fino ad oggi, l'ultimo si è suicidato in seguito al crollo del mercato finanziario nel 2008 dopo un lungo periodo di depressione.

Le principali attività svolte dalla Pyramid riguardano pubblicità, prodotti di massa (per i quali svolge una forte attività di franchising), informazione (fra cui alcune reti private), assistenza sociale, ricerca e sviluppo in campo medico e farmaceutico, promozione dei diritti umani e delle minoranze.



Absentia Dei

Absentia Dei è una delle più sinistre sette della società dormiente.

A metà fra una chiesa ed una vero gruppo terroristico, questa elite si muove organizzando, e fomentando, azioni violente contro tutte le religioni, movimenti laici ed associazioni di volontariato, che richiamano in qualche modo agli ideali cristiani.

Esasperando il concetto di selezione naturale, e condannando apertamente coloro che si impegnano per aiutare il prossimo, l'Absentia Dei viene considerata alla stregua di una delle più feroci realtà sataniste in Italia.

Il più forte vince, il più debole cade. Sacrifica il prossimo per richiamare l'attenzione del tuo demone oppure vivi nel suo scherno e ricevi la sua giusta punizione.



Il Circolo della Fenice

Diversamente dalle altre società, meno legate da un filo diretto al mondo dei risvegliati, il Circolo della Fenice è composto da sonnambuli, individui che hanno la piena coscienza dell'esistenza del soprannaturale. Di origine molto antica infatti, si dice che questo gruppo risalga ai tempi in cui i maghi da Atlantide facevano le loro visite nel Mondo Caduto, in quel periodo storico in cui erano vittime di barbari, mostri e demoni.

Così come i risvegliati rimanevano affascinati dai loro poteri, fra i dormienti nacque chi adulava e vedeva in loro figure mitiche e leggendarie tanto decantate nei testi antichi, quegli eroi che li avrebbero liberati da quella vita di dolore e stenti. Col passare dei secoli la piccola élite iniziò a lavorare per agevolare l'ingresso dei maghi in diversi ruoli chiave della società dormiente, ricevendo in cambio le più disparate fra le informazioni.

Tutto ciò avrebbe consentito al Circolo della Fenice di accumulare una tale sapienza da essere capaci di ricostruire una Scala Celeste e far giungere nel Mondo Caduto quelli che un tempo

erano i loro antenati. Sebbene molti risvegliati dubitino di ciò, questa realtà richiama puntualmente l'attenzione di decine di giovani maghi che finiscono puntualmente con l'essere coinvolti in qualche vicenda di cronaca nera. Alcuni affermano che l'iniziazione sia così dura che semplicemente non riescono a superarla; altri che dietro questa realtà si possa celare una setta riconducibile alla Exagon.

Tra chi crede che i risvegliati siano in realtà extraterrestri, e chi angeli incarnati nel corpo di esseri umani o rettiliani. Fra decine di interpretazioni divergenti sembrano per qualche strana ragione custodire alcune delle più antiche verità che il mondo ricordi.

G.A.L.T.com



Nata agli inizi dell'ultimo secolo con l'avvento della tecnologia, questa società è forse la più giovane fra quelle presenti, ed è quella che più di ogni altra ha lasciato la sua impronta nella società dormiente.

Riempendo il mercato con hardware dannosi e software instabili, la Prometheus è riuscita, soltanto parzialmente, ad arginare quella globalizzazione che stava travolgendo l'Italia, alimentando decine di scandali legati all'uso indiscriminato di spyware, smartphone, webcam, intercettazioni.

Dopo aver contribuito da vicino alla Grande Recessione del 2009 anche nella Penisola, G.A.L.T.com è diventata un sinonimo di anonymus nella Penisola, rendendosi protagonista di decine di incursioni informatiche in tutta Italia.

I componenti del gruppo sono per lo più hacker e programmatori, ma non solo: scienziati, chimici, geologi e tutti coloro che pensano che internet non debba avere un padrone, nè sottostare ad alcuna forma di controllo.

La Scuola Rosacroceana



Durante il Rinascimento iniziò a circolare in tutta Italia un anonimo opuscolo dal titolo: *Fama Fraternitatis Rosae Crucis*, che raccontava la vita di un certo Cristiano Rosacroce. L'articolo spiegava come, 120 anni dopo la sua morte, si sarebbe ritrovato il suo corpo ancora intatto, circondato da simboli ed iconografie sconosciute. Molti credono che in il personaggio non sia mai esistito, e che sia stato lo pseudonimo di un risvegliato.

Nel '700 diversi gruppi legati alla massoneria rispolverarono la storia del Rosacroce, anche se i maghi della Penisola si resero ben presto conto di come quella di Christian non fosse altro che una storia 'sui generis' volta a guidare il risveglio delle anime dormienti.

“ Una persona che mediante il processo di risveglio spirituale aveva ottenuto una conoscenza pratica del significato segreto della Rosa e della Croce. Chiamare una persona Rosacroce non significava fare di lui un membro della confraternita. Il vero Rosacroce non poteva essere creato; egli doveva crescere, nella mente e nel corpo, per diventarlo mediante l'illuminazione del potere divino nella sua anima”

Nel corso dei secoli decine di individui si sono detti membri di questa realtà prestigiosa, ma quello che in realtà si è capito, è che l'esserlo non sia tanto una condizione umana e sociale, quanto uno stato di consapevolezza della propria anima.

Il 38° Imperatore



Nel corso dei secoli, in molte occasioni, la società dei dormienti ha offerto incredibili opportunità ai maghi che sapevano coglierle. Il 38° Imperatore è una realtà che va al di là del concetto classico di società massonica: grazie ad un organo direttivo dove i membri sono ben noti (ed altrettanto irraggiungibili dai comuni mezzi dei dormienti) questo gruppo di sonnambuli, per lo più imprenditori e magnati, influisce direttamente sulla politica nostrana.

Il lato economico si unisce incredibilmente a quello politico (e talvolta religioso, grazie ai legami con la chiesa), creando uno strumento monolitico che talvolta compromette il controllo dei risvegliati sui dormienti. I mezzi con cui cerca di attuare tutto ciò sono semplici: investimenti, donazioni, controllo dei giornali, appalti, campagne elettorali.

Ancor oggi non si conosce quale sia l'origine del nome: alcuni reputano che il 38° imperatore sia stato un sovrano europeo; altri raccontano la leggenda secondo cui il numero sarebbe riconducibile alle iniziazioni richieste per entrarvi; altri ancora raccontano dell'arrivo di un vero e proprio prescelto che salverà i dormienti dalla magia.

La Lega del Mezzogiorno



Indicata da molti come prima società segreta italiana, prese forma intorno al 1796 con il nome di Lega del Mezzogiorno, come reazione alla invasione francese dell'Italia. Dai resoconti dei Guardiani del Velo questa realtà era collegata al partito giacobino nella misura in cui infiltrati del Veggenti del Trono ne controllavano parte dei dormienti.

La Lega del Mezzogiorno si preparava ad una serie di assassinii volti apparentemente ad ottenere la liberazione dai francesi che da acclamati liberatori vennero, ad arte, messi in cattiva luce quando la neonata Repubblica Cisalpina fece ricadere sugli avvenimenti dei dormienti un eccesso di zelo da parte delle milizie francesi del tempo e di alcune spie.

A seguito di conflitti sotterranei, e scontri, tra gli stessi Veggenti del Trono, alcuni risvegliati pensarono bene di frammentare i centri nevralgici e dedicare alla sicurezza dei Sanctum maggiore attenzione. Con tempi tumultuosi come quelli della prima metà del diciannovesimo secolo la Lega del Mezzogiorno si autoinfittiva, radicandosi e sviluppandosi laddove nessuno si sarebbe mai immaginato, lasciando tanto ai dormienti che al Pentacolo dei falsi indizi così, ed alimentando così alcune delle più popolari teorie della cospirazione.

6.4. Gli Artefatti della Penisola

Il Sudario del Doge

Venezia. La città del carnevale, la città delle maschere, la città dei segreti.

Durante lo scorso secolo i risvegliati che abitavano la città non potevano permettersi di far sapere a tutti il proprio nome, neanche quando morivano. Per mantenere così il massimo riserbo sulla loro vera identità, si dice che per coprire il cadavere fosse usato un mantello del primo Doge di Venezia, che divenne così ben presto un vero e proprio sudario. Sebbene Vanadium avesse cercato a lungo nella città lagunare, si dice che l'oggetto venne acquistato da un mercante dormiente originario di Napoli, dove avrebbe portato con sé l'oggetto prima che sparisse. Riapparso a distanza di tre secoli nella famosa Chiesa dei Cappuccini a Roma per poi scomparire di nuovo, il Sudario del Doge è uno degli artefatti più ricercati dai necromanti d'Italia, per la capacità che darebbe a chi lo possiede di richiamare a sé gli spiriti e controllarli.

Lo Scettro di Massenzio

Dopo la sconfitta di Ponte Milvio, la leggenda racconta di come il cadavere di Massenzio, Imperatore Romano che fra il 306 ed il 312 d.c. salì al potere, fu scagliato nel Tevere assieme a tutto il suo equipaggiamento. Fra questi vi era uno scettro che gli era stato recapitato da quello che, secondo i più informati, non sarebbe stato altro che un Ancestrale. Sulla sommità dell'asta una sfera, che rappresentava il globo nella sua interezza, dentro cui si dice abitasse un potente spirito. Questo costituirebbe la riprova che anche nell'Antica Roma vi fosse chi possedeva conoscenze esclusive, come il fatto che la terra fosse tonda e non piatta.

Il Pugnale di Bruto

Nel corso della storia molti oggetti del tutto comuni hanno acquisito un significato del tutto particolare per gli eventi in cui sono stati coinvolti, ed uno di questi è il coltello con cui Bruto colpì più volte Giulio Cesare, suo padre, alla schiena. Anche in questo caso non è chiaro quale sia stato il ruolo degli Ancestrali nella vicenda, tuttavia la lama venne recuperata ed usata per decine di omicidi nel corso della storia. Nerone lo avrebbe usato per suicidarsi; Berenganio I° Re d'Italia; Lucrezia Borgia per uccidere i suoi amanti; Carlo III di Parma; etc. Si dice che l'arma, avida di sangue, sia vincolata alle anime di coloro che uccide,

Il Marchio di Febris

Più volte nel corso degli ultimi anni si è dibattuto sull'eventualità che gli artefatti si presentassero sotto forme 'non convenzionali' ed il Marchio sembra essere uno di questi casi. Ad un primo sguardo appare come un vero e proprio tatuaggio, un disegno, neanche troppo ben definito, che compare sulla pelle dell'individuo che lo porta.

In realtà quella non è che la miniauta magica del sigillo di Febris, considerata da molti come uno dei più potenti necromanti della storia. Il tatuaggio ha una volontà propria, apparendo e scomparendo a propria discrezione, agendo come un parassita e passando da un corpo all'altro con il contatto corporeo. Il corpo di chi lo porta ben presto invecchia, si troverà privo delle sue energie vitali e della sua volontà, finché non cadrà a terra come un guscio secco e vuoto.

La leggenda narra come Febris non sia affatto morta, ma stia continuando a vivere, da qualche parte nella Penisola, grazie a questo stratagemma, che succhierebbe letteralmente la vita da coloro con cui ne entrano in contatto.

Il Teschio di Rhoedus

Non si conoscono dettagli precisi su questo artefatto, che sembrerebbe ricordare un vero e proprio teschio umano, seppur realizzato grazie a processi alchemici ad oggi sconosciuti. Già presente attorno al '1800 nei registri del Mysterium, il Teschio appare come un oggetto che trasuda un'energia controversa e sinistra: se uno fissa la grandi orbite si dice possa scorgere le profondità abissali e le creature demoniache che vi dimorano, aprendo un vero e proprio canale con questa dimensione.

L'Occhio del Drago

Questo oggetto appare come un pietra piuttosto sfaccettata, e ricca di venature che riluociano dei colori più disparati. Apparsa nel periodo dell'alto medioevo, questo monile si dice che rifletta la luce stessa del Mondo Superno, in che modo nessuno può dirlo. Si dice che la sua stessa presenza riuscisse ad infondere sicurezza in coloro che si trovavano nelle vicinanze, e che sul lungo periodo persino la flora e la fauna giovassero da vicino della sua presenza, crescendo rigogliose e proliferando.

Il Frammento di Lavinia

Questa storia fa riferimento all'antica ed enigmatica pergamena su cui era stata rinvenuta la Profezia di Lavina, sulla quale si dice siano stati indicati decine di eventi, passati e futuri, che riguarderebbero la società atlantidea italiana. Dell'oggetto, distrutto in circostanze misteriose nel grande incendio dell'Ateneo di Firenze del 942 d.c. sembrano restarne soltanto alcuni frammenti, nascosti in qualche collezione privata o, molto più probabilmente, custoditi gelosamente da alcuni dei risvegliati più anziani della Penisola. Si dice che quelle poche frasi custodiscano un potere così significativo da aver spinto i maghi a partecipare a decine delle guerre dei dormienti per entrarne in possesso, ma come sempre accade in questi, il tempo è un giudice impietoso anche per i ricordi.

Il Cervello di Rivus

Nata dalla bocca di qualche Libertino amante delle teorie cospirazioniste, quella del Cervello di Rivus è una leggenda metropolitana che circola in Italia fin dal Secondo Dopoguerra. Secondo quanto si dice il Mysterium, colluso con il resto del Diamante, si sarebbe inventato di sana pianta quanto accaduto in quel di Roma. Rivus avrebbe vissuto sino al 1981 in perfetta salute, sotto mentite spoglie, costruendo un grande marchingegno in cui avrebbe allocato il suo stesso cervello per continuare a governare l'Italia anche dopo la perdita delle sue spoglie mortali.

I Brandelli della Sindone

Uscita dagli ambienti ecclesiastici più riservati, si dice che gli ufficiali della Corporazione Exagon possedano un brandello di quello che è uno dei più potenti fra gli artefatti in Italia. Ad oggi nessuno ovviamente sa confermare o smentire questa tesi.

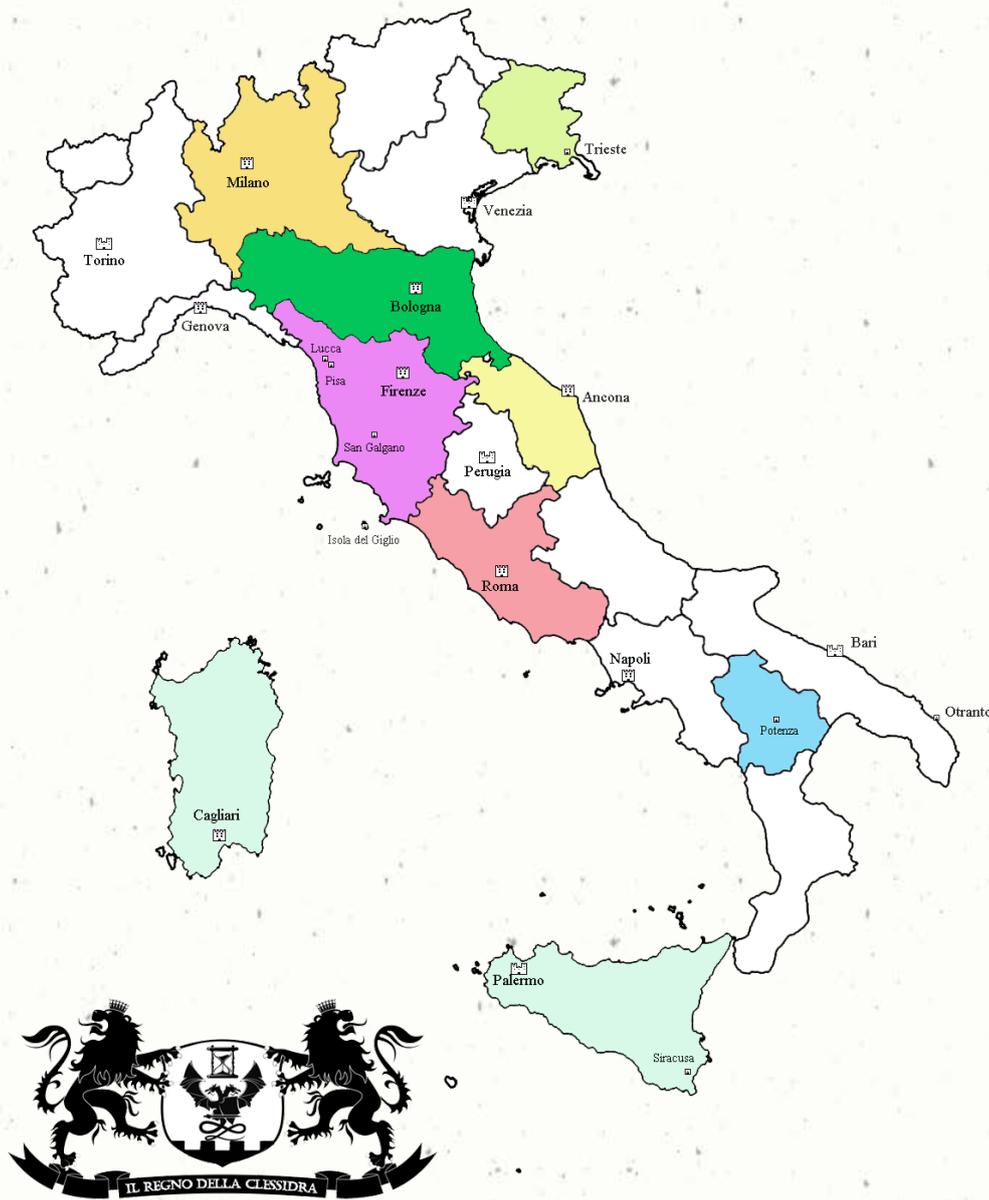
La Chiave Dimenticata

Si tratta di un oggetto di medie dimensioni, dalla forma di un trapezoedro pentagonale. Le 10 facce che lo compongono hanno tutte una gemma di colore differente al loro centro, e tutte risuonano con un arcana differente.

Si dice che sia stato costruito da Cagliostro, inizialmente per essere una trappola grazie a cui fermare un'anima risvegliata, intrappolandola per eradicare ogni genere di vincolo soprannaturale, ma la leggenda narra come, a seguito di un inganno, divenne una vera e propria prigioniera il suo stesso creatore, che non esitò ad utilizzarla quando venne rintracciato da un gruppo di Alfieri della Corona.

Intrappolato, si dice che soltanto un potere altrettanto grande avrebbe potuto aprire le sue sbarre. Giacomo Casanova, alchimista e collaboratore di Cagliostro, sarebbe stato colui che avrebbe iniziato a studiarlo per cercare di restituirgli la libertà. Le due facce dell'artefatto presentano le iniziali G.C. sulla parte esterna, in prossimità di quelle facce che simboleggiano gli Arcana di Tempo e Fato. Ancor oggi si dice che Cagliostro sia stato l'unico a conoscenza di quel rituale che gli consentirebbe di riacquisire la libertà tanto desiderata, seppur in molti indichino le pagine perdute del suo diario come unica bussola grazie a cui poterci capire qualcosa.

Capitolo 7: Il Regno della Clessidra



Il Regno della Clessidra

Ancor prima che i primi popoli preistorici si stanziassero in Italia, o che Roma venisse fondata, si racconta ancor oggi come, i risvegliati che giungevano nella Penisola, erano soliti riconoscersi

grazie al simbolo di una clessidra. Spesso era ricamato sulle vesti; altre volte era la forma data al ciondolo portato al collo, o magari la parola di riconoscimento.

Simbolo del tempo che scorre, la Clessidra è un elemento dai molteplici significati. Il più ovvio fra questi è l'unione fra il tempo e la memoria, intesa come esperienze fatte nel corso della propria esistenza alla luce di un cambiamento inevitabile, ma indica anche, e soprattutto, l'equilibrio fra tutte le cose presenti nel Creato. In una ipotetica similitudine, l'unico elemento divergente è rappresentato dalla 'non trasparenza' della nostra vita rispetto all'oggetto rivestito di quel vetro che ci permette di capire quanti granelli di sabbia rimangono. Infine è singolare notare come il 'futuro' sia in alto, così come lo sono i Regni Superni, mentre il 'passato' è in basso dove è tradizionalmente ubicato il Mondo Caduto. Il presente sta nel mezzo, nell'ipotetico baricentro dell'oggetto, unico punto in grado di veder passare ogni singolo granello.

All'indomani della Purga dei Retaggi, il primo editto emanato dal Concilium di Rivus fu il cosiddetto 'Regnum Italiae' in cui non soltanto avrebbe riunito ogni Cabala presente sul territorio sotto la giurisdizione dell'istituzione, ma avrebbe anche riconosciuto l'effettiva estensione di quelle che erano le competenze locali.

Oltre che il drago bicefalo con spada e scudo, che si fa risalire alla leggenda degli Ancestrali, nel blasone di quello che fece chiamare 'Regno della Clessidra' ci sarà anche inserito l'omonimo oggetto. Seppur con il Secondo Dopoguerra diverse aree sono ormai lasciate alla mercè di se stesse, complice il numero troppo esiguo di risvegliati al loro interno, la maggior parte delle regioni ricalcano da vicino la struttura voluta dall'ormai defunto Re d'Italia. Le Cabale fanno riferimento al Concilium locale, che a sua volta fa riferimento a quello nazionale.

Regione Dormiente	Regno Magico	Giurisdizione
Abruzzo	Regno del Buio	-
Basilicata	Terre Dimenticate	Concilium
Calabria	-	-
Campania	-	-
Emilia Romagna	Feudo della Dama Nera	Concilium
Friuli Venezia Giulia	-	-
Lazio	Regno del Silenzio	Concilium
Liguria	-	-
Lombardia	Terre Contese	Concilium
Marche	-	-
Molise	-	-
Piemonte	Feudo del Re d'Italia	Scala d'Argneto
Puglia	Terre dei Vili	Freccia Adamantina
Sardegna & Sicilia	Repubbliche del Mezzogiorno	Libero Concilio
Toscana	Terra degli Ignavi	Concilium
Trentino Alto Adige	-	-
Umbria	Regno del Grifone	Mysterium
Valle d'Aosta	-	-
Veneto	Terra dei Segreti	Guardiani del Velo

7.1. L'Enclave di Pisa



Presentazione

Non sono ben chiare le origini del nome. Molti fanno risalire la storia della fondazione di Pisa agli Achei, come riportato da diverse fonti storiche antiche: il nome risalirebbe all'omonima città greca dell'Elide i cui abitanti, guidati dal leggendario Pelope, che molti identificano come un vero e proprio risvegliato che, al pari della Principessa Lavinia, raggiunse l'Italia dando vita ad una sua discendenza di risvegliati. Secondo questa interpretazione quindi l'origine dei maghi toscani sarebbe da ricercarsi in Grecia piuttosto che a Roma. Per questo motivo Pisa viene anche chiamata la "Città Alfea", dall'omonimo fiume in Elide.

Se un risvegliato volgesse il suo sguardo a Pisa oggi avrebbe l'impressione di vedere un vero e proprio cortometraggio in bianco e nero. Buona parte della provincia, e del centro storico, sembrano avvolti infatti da una patina di apatia e superficialità che, in qualche modo, sembrano inficiare sugli stessi poteri magici.

I colori sembrano sbiaditi, tutto sembra una facciata di comodo per un qualcosa di falso, plastico, finto. L'aria stessa sembra 'polverosa' come se fosse intrisa dal fumo di quella Quiescenza che tutto pervade. La Natura appare come il timido riflesso di quello che si può vedere in campagna: tutto rimane grigio, decadente, in qualche modo lontano dal tepore che la vita dovrebbe restituire.

Apprendice: Storia di Pisa

La storia di Pisa attraversa secoli di splendore economico e culturale, intervallati da dominazioni soffocanti che hanno portato a lunghi periodi di degrado e di abbandono. Nonostante il suo tormentato e turbolento passato la città conserva opere di enorme valore artistico e culturale. Situata nella parte nord della Toscana, nell'area della pianura attraversata dall'Arno, alle spalle è protetta dal gruppo di Monti Pisani, che la separano da Lucca.

Un tempo la zona era occupata da un golfo, il *Sinus Pisanus*, una grande laguna salmastra che si estendeva fino alla città di Livorno, insediata alla foce dei fiumi Arno e Auser (l'attuale Serchio). Nel tempo i detriti trasportati dal fiume, e le bonifiche dei Medici di Firenze, hanno formato una sorta di pianura che ha poi allontanato la città dal mare.

Pisa infatti nasce come un porto fluviale etrusco intorno alla metà del VI secolo a.C. La sua posizione strategica permise agli Etruschi di instaurare proficui scambi commerciali, e allo stesso tempo di difendere il territorio da eventuali incursioni delle tribù limitrofe. In quel periodo la crescente influenza dei maghi Moros andò definitivamente ad influenzare la cultura funebre etrusca, portando un vero e proprio cambio negli usi e nei costumi non soltanto nell'area pisana, ma anche nel resto della Dodecapoli.

Nel 180 d.c. la città entra nell'orbita di Roma, diventando una colonia sotto il consolato di Giulio Cesare (*Colonia Opsequens Iulia Pisana*). Da quel momento il dominio dei Moros verrà fortemente compromesso dalle ingerenze dei risvegliati che si nascondevano dietro la civiltà romana, finendo ben presto con il sentire da vicino delle dinamiche dell'Impero, e delle politiche del Diamante. Dopo la caduta dell'impero (476 d.c.) i maghi in Toscana ripresero presto la loro tradizione indipendente, cercando di scrollarsi di dosso gli ultimi secoli di influenza romana, nonostante qualche secolo più tardi si troveranno a far i conti con il Concilium Italia (1071 d.c.).

Storia Medievale

L'Alto Medioevo (XI° Secolo) segna uno dei periodi più fiorenti per la città.

Fin dall'inizio del secolo che la Famiglia Orlandini (buona parte dei cui membri non erano altro che maghi facenti parte dell'omonima Cabala indipendente) cominciò ad acquisire potere.

In questo periodo Pisa è una delle quattro Repubbliche Marinare, ed il suo porto attrae numerosi risvegliati e mercanti provenienti da tutto il Mar Mediterraneo, rivendicando, nel giro di qualche anno, il dominio indiscusso sulle rotte marittime occidentali. Non a caso proprio al periodo che va dal XI° e il XII° Secolo risalgono le costruzioni per cui la città è famosa in tutto il mondo: il Duomo e la Torre Pendente.

La sua costruzione fu finanziata in gran parte dagli Orlandini, anche se la leggenda vuole che una enigmatica, e misteriosa, Cabala, di nome ARIES, abbia realizzato e diretto l'intero progetto, nonché voluto la costruzione secondo precise indicazioni volte ad intercettare le Leyline sul territorio. I tre edifici principali (*Battistero di San Giovanni, Duomo di Santa Maria Assunta e Torre*) si struttureranno secondo un allineamento ben preciso: le tre stelle principali della costellazione dell'Ariete: *Hamal, Sheratan e Mesarthim*.

Con la crociata guidata dall'Arcivescovo Daiberto Lanfranchi (1050 – 1105 d.c.) la città espande e stabilisce delle proprie colonie commerciali in medio oriente, instaurando in questo modo importanti relazioni commerciali con l'Impero Bizantino e, più in generale, con tutto il mondo islamico. Sarà durante questi anni in cui decine di manufatti, artefatti ed oggetti magici raggiungeranno nella Repubblica Marinara, cadendo nelle grinfie dei suoi risvegliati. Dal periodo delle Colonie, oltre che allo sviluppo economico dell'area, deriva una forte

contaminazione culturale, filosofica ed artistica. Mano a mano che che Pisa consumerà la sua scesa inizierà a suscitare invidie e gelosie da parte dei suoi principali rivali: Venezia, Amalfi e Genova in primis. Il potere degli Orlandini (o forse per l'imperscrutabile opera di Aries) attira ben presto attenzioni ben poco gradite da parte di risvegliati genovesi che vedono nella loro controparte della città toscana niente più che un ostacolo ai loro affari. Erembaldo da Montepulciano, supportato dal Concilium di Genova, ed in particolar modo dal Consigliere Safian Ben-Kasim, allievo del famoso Tredici Zanne, partì alla conquista di Pisa.

Dopo una lunga serie di schermaglie vie mare la resa dei conti si terrà nella cosiddetta 'Battaglia della Meloria' (1284 d.c.) combattuta nelle acque antistanti al porto pisano. Sconfitta grazie soprattutto dalla tenacia dei toscani, la Possente tentò un'altra strategia, coinvolgendo nelle sue mire espansionistiche anche l'allora piccola Firenze, che inviò delle Spie all'interno del volgo pisano, con il mandato di destabilizzare gli equilibri cittadini dall'interno.

Così, a questo periodo di straordinario prestigio e splendore, seguiranno importanti cambiamenti politici e sociali: la classe dei mercanti diventa sempre più potente, riuscendo a rivendicare la figura del Capitano del Popolo che andrà a sostituire il Console. Da lì a poco anche il popolo si ribellerà, bloccando i lavori nei 'Consigli Legislativi' e sostituendo a nobili ed aristocratici che ne facevano parte dei loro rappresentanti, che avrebbero ricevuto il compito di ratificare le leggi.

Alla fine l'ombra di Firenze si allungherà inesorabile su Pisa che, nel 1406 d.c. cadrà a causa del tradimento dei Gambacorti. Il dormiente Giovanni Gambacorti, già Capitano del Popolo, sedotto e manipolato dall'Acanthus Kinzica, che si scoprirà essere al soldo del capoluogo toscano, fomentò l'intero volgo contro gli Orlandini, finendo così con l'essere occupata.

Come se non bastasse nel giro di qualche anno si terrà in città il famoso "Concilio di Pisa" (1409 d.c.) a seguito del quale Nicholas de Grandville getterà le basi per la nascita del famigerato Ordine del Cilicio, quell'élite di inquisitori che vedrà sorgere proprio in città una delle sue più grandi caserme.

Storia Moderna

Il dominio di Firenze segue una linea così dura ed intransigente da esser causa di una vera e propria recessione in tutta la provincia. Questo ovviamente si riflette nella politica locale, che è caratterizzata da un lungo periodo di instabilità, dietro cui vi è il tentativo da parte dei risvegliati del capoluogo toscano di rintracciare (ed eliminare) chiunque sia in qualche modo legato ai risvegliati in contatto con Aries.

Le conseguenze più dirette sono un brusco calo demografico ed un sistematico impoverimento della città, tanto a livello economico che a livello culturale. Temendo nuove rivolte più di 300 persone (la maggior parte dei quali risvegliati, sonnambuli o asserviti) vengono esiliati; a stretto giro i dormienti nobili abbandonano la provincia. Oltretutto per scongiurare qualsiasi rischio di poter costituire una qualche concorrenza ai mercanti fiorentini, i dazi sulle merci di Pisa diventano tali da portare alla chiusura della maggior parte delle attività, risultando insostenibili.

Una vera e propria svolta ci sarà nel 1499 d.c. quando Carlo VIII arriverà in Italia. Con l'ingresso del Re di Francia nella Penisola l'attenzione del Concilium fiorentino sarà rivolta a circoscrivere le influenze dei risvegliati che si trovavano al suo seguito, permettendo così ai pieni di ribellione, ordini dalla manciata di famiglie pisane rimaste, di concretizzarsi.

Nel giro di qualche mese il popolo finalmente insorge riuscendo, temporaneamente, a cacciare i fiorentini. Negli anni successivi ci saranno decine di tentativi da parte di Firenze di riprendere il controllo della città, senza mai riuscirci finché, dopo un'eroica resistenza, provata dal blocco

degli approvvigionamenti, e soffrendo l'esaurimento del Locus situazione nei pressi di Piazza dei Miracoli, nel 1509 d.c. Pisa è costretta nuovamente a capitolare.

Una delegazione di sonnambuli e dormienti fiorentini guidata da Niccolò Capponi entrerà in città, mettendo definitivamente fine alla Repubblica: la popolazione esasperata si renderà protagonista di saccheggi e barbarie; sul territorio si diffonderanno vere e proprie epidemie, mentre l'incuria ed il degrado caratterizzerà ancor più radicalmente il centro storico.

Unica nota positiva di questo periodo sarà la ricomparsa degli Aries.

Così come avevano fatto molti anni (forse secoli) prima di loro i maghi della gens suprema, si erano nascosti, assorti dai loro controversi studi, incuranti di quello che stava accadendo all'interno della politica dormiente.

Ci volle all'incirca un secolo prima di avere un vero e proprio cambiamento. Nel XVI° Secolo all'ombra della potente Signoria dei Medici, sulle macerie di quella scuola neoplatonica che era nata poco meno di due secoli prima, nacque una potente Cabala che si fregiò del nome di "Tredici" in riferimento al significato intrinseco del numero.

La Cabala dei Tredici si interessò della 'vicenda pisana' cercando di spostare il baricentro politico della società risvegliata a loro favore. Ne seguì una vera e propria epurazione ai danni di chiunque fosse anche soltanto sospettato di avere un qualche legame con gli Aries.

Coloro che riuscirono a sopravvivere si contarono sulle punta di una mano, nascondendosi nel vicino paesino di Montefoscoli, dove 200 anni più tardi i loro eredi avrebbero contribuito da vicino a costruire il famoso Tempio di Minerva Medica, che ancor oggi rappresenta un luogo simbolico tanto per le Cabale, quanto per le realtà massoniche del territorio.

Ebberi del loro successo i Tredici comunque diedero il via ad innumerevoli ristrutturazioni ed opere di bonifica, fra cui il canale di unione al porto di Livorno, e modificando non soltanto il corso dell'Arno, ma anche e soprattutto la Leyline che scorreva nelle sue prossimità, che segnerà il definitivo abbandono del Locus in Piazza dei Miracoli. In questo modo riuscirono a spostare la maggior parte delle attività nella parte più a sud rispetto al corso del fiume, il cosiddetto 'Mezzogiorno' dividendo così letteralmente la città in due. I quartieri più a nord dell'Arno invece, quelli di 'Tramontana' iniziarono a diventare una delle zone più instabili e desolate, risentendo da vicino dalla situazione che si era andata a creare.

Si aprì quindi un lungo periodo di riforme ed investimenti stranieri in città, in cui i risvegliati della cittadina vennero soprannominati 'Ignavi' in riferimento alla loro condizione di impotenza, così come le omonime creature descritte nella Divina Commedia di Dante Alighieri.

Nel 1543 d.c. riaprono le Università ed un anno più tardi viene costruito l'Orto Botanico. Si susseguono interventi urbanistici, fra i quali la costruzione del Ponte di Mezzo, parte degli edifici in Piazza dei Cavalieri, e le Logge di Banci. Nei pressi dei Lungarni sorgono le residenze di alcuni dei più ricchi e potenti signori della regione, nonché il Palazzo Reale.

Se già a suo tempo Lorenzo il Magnifico (1449 – 1492 d.c.) aveva avviato la costruzione del Palazzo della Sapienza, a fianco della Fortezza Vecchia, sarà Cosimo I De Medici (1519 – 1574 d.c.) ad investire in modo più significativo sulla città. Con l'obiettivo di ripopolare la città, e far fiorire il commercio, concederà al popolo pisano una lunga serie di agevolazioni, sia dal punto di vista fiscale, che politico e giudiziario.

Ancora una volta gli Aries faranno un deciso passo indietro dalle vicende della società risvegliata, apparendo soltanto sporadicamente a margine delle vicende più disparate che contraddistinguono la storia del volgo pisano.

Storia Contemporanea

Fra il 1809 ed il 1814 d.c. si assisterà ad una breve occupazione da parte delle truppe di Napoleone. A quest'ultimo si deve la fondazione della Scuola Normale di Pisa, su modello dell'Ecole Normale di Parigi. Decine di Senzanome si riversano in città senza però incontrare alcuna presenza risvegliata, segno della straordinaria Maschera su cui potevano vantare i maghi che si nascondevano in città.

Nel periodo post napoleonico il territorio è diviso in vicariati, dietro cui ancor oggi non è ben chiaro quale ruolo avessero assunto (e soprattutto se) i risvegliati, mentre un anno significativo per la città fu il 1860 quando, dopo che il popolo era tornato a rumoreggiare per le sue strade, chiedendo a gran voce al governo della città di fare quanto era in suo potere per agevolare l'annessione al Regno di Sardegna, sarà alla fine accontentato.

Se già attorno al 1848 diversi maghi della Scala d'Argento avevano raggiunto la città, arrestando e giustiziando decine di Senzanome, questa non sarà che una breve parentesi. Il Diamante fino a questo momento non avrà alcun interesse per coinvolgere Pisa nei suoi affari, se non fosse che con la Terza Guerra d'Indipendenza (1866 d.c.) ospiterà alcune delle personalità più illustri dell'Ordine del Cilicio, diventando così palcoscenico involontario della capitolazione del gruppo di cacciatori di streghe italiano. Soltanto nel 1872 d.c. le Apostate torneranno a fare capolino in città, non soltanto sostenendo e promuovendo alcuni di quei moti risorgimentali in cui sarà coinvolta, ma anche portando avanti a Pisa misteriose trattative su cui, ancor oggi, non è mai stata fatta chiarezza.

Con l'inizio del XX° Secolo anche Pisa sarà coinvolta nelle elezioni dell'Optimus Concilium, seppur nessun risvegliato risponderà all'appello lanciato. La città sarà etichettata come 'disabitata' e raggiunta soltanto saltuariamente da qualche risvegliato per meri interessi personali. La Sentinella Junio Di Gregorius (1915 d.c.) sosterrà diverse settimane in città, alla ricerca di indizi sulla presenza di risvegliati al suo interno, ma non ne troverà: i risvegliati catturati saranno per lo più novizi e si conteranno sulle dita di una mano. Il dramma della Purga dei Retaggi sarà così vissuto soltanto marginalmente da una città in cui semplicemente non esisteva più alcuna società risvegliata.

Radicalmente diversa la questione durante la Seconda Guerra Mondiale. Gli scontri fra dormienti coinvolgeranno Pisa al punto che, il 31 Agosto 1943 d.c. un pesante bombardamento da parte dell'aviazione americana colpirà in particolar modo la zona più a sud della città, all'epoca importante nodo ferroviario, lasciando al posto dei quartieri di 'Mezzogiorno' un cumulo di macerie. Il 1944 d.c. si apre con decine di rappresaglie e fucilazioni da parte delle forze dell'Asse. Violenti bombardamenti distruggono la zona della Cittadella, del Palazzo Pretorio, del Camposanto monumentale che sarà completamente distrutto dal fuoco. Degli attraversamenti che collegano le due sponde dell'Arno l'unico che resterà in piedi sarà il Ponte di Mezzo. La cosiddetta 'liberazione' avviene il 2 Settembre 1944 d.c. ma il bilancio in termini di vite e danni è pesantissimo. Come disse un famoso Acanthus del tempo *'mi chiedo che cosa ci sia da liberare ormai se non ci sono rimaste altro che macerie, dolore e disperazione'*.

La fine della Seconda Guerra Mondiale (1945 d.c.) per Pisa non rappresenterà soltanto un momento per tirare il fiato ed iniziare la ricostruzione, ma purtroppo segnerà anche il momento più buio per la società risvegliata. La Quiescenza che cadrà sulla comunità dormiente sarà tale da impedire completamente il risveglio degli abitanti nei decenni seguenti e così dei suoi maghi, o della loro storia, non si seppe praticamente più nulla.

7.2. La Loggia di Potenza



Presentazione

Sebbene molti storici fanno risalire le origini il toponimo al greco, riconducibile al termine 'Potizo' ad oggi la maggior parte degli studiosi sembra ripudiare questa tesi, riconducendo piuttosto il nome alla parola latina 'Potentia' stante ad indicare il luogo particolarmente significativo dal punto di vista militare e strategico.

Indipendentemente da ciò, le prime tracce di risvegliati in città sarebbero così da ricercare nel periodo della Magna Grecia, quando i traffici con il vicino Peloponneso portarono ad un vero e proprio fiorire delle arti, delle filosofie e delle scienze.

Nel corso della storia Potenza si è poi fregiata del titolo di 'Città delle Cento Scale' apparentemente in virtù della sua struttura urbanistica prettamente 'verticale' ma secondo molti studiosi risvegliati, la ragione sarebbe tutt'altra.

Con la metafora dei 'gradini' infatti si intenderebbe quel percorso che l'anima di ciascun mago deve seguire per compiere il suo risveglio, il che getta una luce del tutto particolare sull'architettura della città, dietro le cui geometrie ci sarebbe un significato nascosto, legato da vicino alla sua iniziazione a conoscenze più grandi, esclusive riservate.

Nel corso della storia Potenza è sempre stata una città molto tranquilla, forse fin troppo.

Anche se le spiegazioni di questa condizione sono molteplici, e tutte più che ragionevoli, quello che molti si ostinano ad ignorare, e persino negare, è la presenza di una (o forse più) Cabale che hanno operato a lungo nella più completa clandestinità, cambiando più e più volte nome, la più famosa delle quali ancor oggi viene ricordata con il nome di Loggia di Potenza.

Quali erano i suoi fini? Chi erano (o forse sono) i suoi membri? Quando è nata? Sono tutte domande che non trovano, e forse non troveranno mai, risposta, sebbene con il passare della storia diventa sempre più chiaro come probabilmente siano stati proprio loro ad aver influenzato da vicino lo sviluppo della città, facendo quanto era in loro possesso per scomparire, letteralmente, dagli stessi libri di storia.

Le Ultime Notti

Il 9 Novembre 2019 ben trenta risvegliati sono comparsi nei dintorni di Potenza.

Alla stregua di un sogno di cui si vive la fine, ma si ignora l'inizio, come se avessero letteralmente vissuto una vita che a tratti vedevano in terza persona, ed in cui a tratti erano completamente assuefatti, video un vero e proprio fascio di luce effimera provenire da una delle torri del centro storico.

Spinti da un qualcosa che stentavano a capire, condito con curiosità e desiderio di conoscere una verità che a lungo gli era stata negata, i maghi furono costretti a confrontarsi da fratture temporali ed alterazioni nello spazio prima di incontrare una controversa figura: il Criptarca. Questi spiegherà loro la situazione, sottolineando lo status quo in cui versava la città, e soprattutto l'esigenza di andare a ricucire quella frattura nello spazio/tempo che avrebbe consentito alla frattura di rimarginarsi.

Il Grande Paradosso aveva assunto qui fattezze del tutto uniche nel suo genere, per motivi del tutto sconosciuti, ma forse legati a quel passato enigmatico e sconosciuto della città stessa. Alcuni testimoni parlano di aver visto quella che sembrava essere una cometa solcare i cieli dell'Abruzzo cadendo in direzione Sud, esplodendo prima di toccare terra, ma non sembra esserci alcuna prova a riguardo.

Nel corso dei mesi i giovani risvegliati prenderanno coscienza dell'esistenza di un Concilium, composto da cinque maghi che, come loro, erano giunti in città anni prima, seguendo praticamente le stesse dinamiche, quasi fosse un loop temporale.

Onice, Chernobog, Jackpot, Aiden ed il gerarca Zenith. Tuttavia, dopo le prime interazioni, anche il loro Concilium si sciolse. Da lì a poco alcuni di loro sembrarono persino scomparire dai ricordi dei risvegliati che li avevano conosciuti: che fosse stato l'ennesima conseguenza del Grande Paradosso che colpiva la città, oppure la ragione era da ricercarsi in quel sistema di Logge che soltanto i più anziani ricordavano?

Nemmeno il momento di svolgere le opportune ricerche che una nuova minaccia sembrò profilarsi all'orizzonte. Un branco di cosiddette Bestie del Caos, composto per lo più da creature che rassomigliavano da vicino a Licantropi, corrotti in qualche modo da energie abissali e chissà che cosa, varcò i confini della Realtà Materiale, facendo della Lucania la sua zona di caccia.

Di fronte alla situazione che sembrò precipitare cinque maghi, scontenti dell'operato della precedente istituzione, si fecero avanti, emanando una serie di linee guida che avrebbero dovuto mettere un po' d'ordine alla situazione che si era andata a creare, invocando un Caucus che avrebbe sancito non soltanto la nascita di un nuovo Concilium locale, quanto la fondazione della Cabala (o forse Loggia?) dei Mille Occhi, pensata per aiutare la comunità risvegliata, e composta

da Cenere, per i Guardiani del velo; Uvaspina, per la Scala d'Argento; Toth, per il Mysterium; Macaone, per la Freccia Adamantina; Picciafuoco per il Libero Concilio.

Purtroppo il progetto di riforma non andrà a buon fine. Dopo un dibattito con un inviato della Scala d'Argento di Torino, attraverso un comunicato (Luglio 2020) si andranno ad istituire nuove regole, riconoscendo nella figura di Grifone, della Scala d'Argento, il ruolo di nuovo Gerarca 'pro tempore' fintanto che la situazione d'emergenza non fosse finita, di modo da indire l'elezione di un nuovo Concilium locale.

Appendice: Storia di Potenza

Sebbene le origini della città sono piuttosto incerte, sembra certa la presenza sul comprensorio dei cosiddetti *Peuketiantes* che vengono puntualmente identificati dai risvegliati come un vero e proprio gruppo di sonnambuli che si andò a stanziare nell'area.

Nell'Età Antica Potenza diventerà una delle undici Città-Stato Lucane, riuscendo ad opporsi al dominio Romano con ogni mezzo. Qui si ricorda il Culto della Dea Mefite, che molti identificano come uno dei primi maghi che vi si insediarono, e la cui presenza sembra in qualche modo caratterizzare la storia della città, sino al 1800 d.c. circa.

Dopo aver stretto più volte alleanze con i Romani, ed averli combattuti altrettante volte, con il II° Secolo a.c. l'intera zona cadrà nelle loro grinfie, vedendo insediarsi un vero e proprio Prefetto. Con il passare del tempo Potenza divenne poi un importante snodo strategico tanto a livello militare che commerciale, che spiegarono la costruzione delle due importanti strade che passavano per il borgo, fra cui la Via Herculea (280 – 300 d.c.). Già qualche anno più tardi con la costruzione della Cattedrale di Potenza (495 d.c.) vi sono diverse testimonianze sulla presenza di alcuni Obrimos su cui tuttavia non abbiamo alcun dettaglio.

Storia Medievale

All'indomani della caduta dell'Impero Romano (476 d.c.) Potenza diventa parte della 'Longobardia Minor' entrando a far parte prima del Ducato di Benevento (576 d.c.); quindi del Principato di Salerno (851 d.c.), che garantirà ad alcuni dei maghi della città di allungare la loro ombra sul resto della regione. Nel mezzo la nascita della Contea di Potenza (803 d.c.) sotto l'egida del Conte Indulfo.

Dopo aver passato molti anni vedendo passare alcuni dei più prestigiosi protagonisti della politica del tempo (nel 1137 d.c. Papa Innocenzo II e l'Imperatore Lotario II; nel 1149 d.c. Ruggero II di Sicilia ed il Re di Francia Luigi VII) la folta presenza di Obrimos portò alla nascita nel XII° Secolo della più importante sede di raccolta per i crociati che partivano alla volta del Medio Oriente.

Qualche anno più tardi, di fronte alla folta presenza di eretici catari, a seguito dell'insediamento del Vescovo Gerardo della Porta (1111 – 1119 d.c.), la città divenne un crocevia per l'Ordine del Cilicio che sotto la guida del domenicano Serafino della Pena (1102 – 1154 d.c.) catturò e bruciò sul rogo decine di quei risvegliati che facevano parte della cosiddetta Loggia del Dogma. La Stagione della Strega era arrivata.

Il 1288 d.c. rappresentò un anno piuttosto controverso per la città. Le prime Spie raggiunsero Potenza in gran segreto, partecipando al brutale assassinio di decine di dormienti apertamente

schierati a favore dei ghibellini, rimasti fedeli alla dinastia degli Svevi, anche dopo l'insediamento di Carlo I d'Angiò.

Il terremoto che sconvolse la città nel 1273 d.c. si dice che sia stato originato dal disperato tentativo da parte di Occhiocavo di Acerenza di entrare nel Sanctum di uno degli ultimi maghi rimasti in città, su cui tuttavia nessuno ha mai saputo nulla.

Potenza riuscì a ritrovare stabilità soltanto dopo il passaggio sotto il Regno di Napoli. Grazie al Conte Innico De Guevara (1435 d.c) vennero avviate tutta una serie di riforme pubbliche, militari, civili e religiose che attirerà decine di A dal resto della regione.

Storia Moderna

I De Guevara costituiranno il primo esempio di 'reggenza illuminata' in quanto, al suo seguito, si raduneranno molti Obrimos, Mastigos ed Acanthus. I primi parteciperanno alle diverse guerre in cui la città sarà coinvolta al fianco degli Aragonesi; i secondi avrebbero avviato un piano di ricostruzione intestino alla città; gli ultimi sarebbero riusciti a consolidare buoni rapporti con alcune delle principali realtà Rinascimentali del Nord Italia.

A partire dalla metà del cinquecento però la situazione peggiorò. I De Guevara lasciarono la guida di Potenza ai Loffredo (1600 d.c.), restandoci per circa 200 anni. In questo frangente la popolazione dei maghi si andò sempre più a decimare, complice il ruolo sempre più determinante dell'Ordine del Cilicio all'interno della regione.

Quando, a seguito della rivolta di Masaniello (1647 d.c.), anche Potenza venne sconvolta da rivolte e ribellioni, la situazione diventò a dir poco fuori controllo. Il Conte fuggì e diversi incendi furono appiccati fra i palazzi del centro storico. Fra i resti di uno di questi vennero rinvenuti i resti di un gigantesco laboratorio ubicato nelle sue fondamenta, che si dice possa esser appartenuto al famoso Sigismondo Rubis.

Tutto il resto del secolo sarà caratterizzato dalle dispute fra Conti Loffredo, Clero e contadini, orchestrate da quella Loggia del Basilisco a cui si attribuisce l'origine della maggior parte dei disastri naturali ed epidemie che a partire dal 1745 d.c. sconvolgeranno la Lucania.

Storia Contemporanea

Con il 1799 d.c. Potenza venne coinvolta nella rivoluzione giacobina, vedendo decine di Senzanome riversarsi nella provincia e destabilizzarla. La Loggia di Mefite inizialmente osservò lo scontro tra giacobini e sanfedisti senza intervenire; quando però una banda di reazionari uccise il vescovo di Potenza, Gianni Serrao (1731 – 1799 d.c.) assieme ad altri 24 civili, intervenì aiutando proprio i giacobini ad uccidere i loro assassini.

Con il fallimento della conquista del Regno di Napoli da parte della Francia però vi fu la pronta reazione della monarchia partenopea che affidò a Gerardo Curcio (1762 – 1825 d.c.) il compito di occupare Potenza, saccheggiandola e giustiziando tutti i rivoltosi. Al suo seguito il controverso Obrimos Salvatore Sciarpa, che si occupò di decimare la Loggia di Mefite.

Il 1806 d.c. rappresentò una vera e propria svolta per il Mezzogiorno d'Italia. Napoleone (1769 – 1821 d.c.) conquistò definitivamente il Regno di Napoli, ed il suo luogotenente Giuseppe

Bonaparte (1768 – 1844 d.c.) pensò bene di spostare il capoluogo della regione proprio a Potenza. Ancor oggi molti si chiedono se dietro la decisione vi sia stata la pressione dei Senzanome, particolarmente numerosi al seguito dell'Armata d'Italia.

La Loggia di Mefite rialzò la testa, uccidendo Sciarpa (1808 d.c.) e la sua intera Cabala prima di sostenere e promuovere quell' "eversione della feudalità" che avrebbe definitivamente aperto la possibilità a Potenza di avere un Concilium locale, anziché sottostare all'egida delle Cabale limitrofe.

Si dice che proprio in questo periodo, un Obrimos appartenente alla Loggia di Mefite, assunse l'identità del generale francese, Charles Antoine Manhès, guidando decine di incursioni in tutta la regione che avrebbero non soltanto dato stabilità alla stessa, quanto avrebbero permesso di rintracciare ed uccidere quello Sciarpa (1814 d.c.) e dar fuoco al Sanctum in cui si trovava la sua Cabala, condannando i membri a bruciare vivi.

Un anno più tardi Potenza diventerà parte del Regno delle Due Sicilie confermandosi capoluogo della regione, per poi vedersi compiere un processo che porterà alla progressiva integrazione dei Senzanome all'interno di quella che era la Loggia di Mefite.

Nella proclamazione del governo patriottico di Albinì il 18 agosto 1860 molti vedranno proprio lo zampino dei Senzanome, i cui rappresentanti avrebbero fatto una tappa obbligata a Potenza circa mezzo secolo più tardi quando, nella Reggia di Caserta, sarà firmato quel patto che sancirà la nascita del Pentacolo.

Alla vigilia della Prima Guerra Mondiale (1915 – 1918 d.c.) la Loggia di Mefite lascerà il posto alla Loggia dei Dimenticati, così conosciuta perchè, ancor oggi, nessuno ha alcuna idea di chi fossero i suoi membri. La Purga dei Retaggi non risparmiò la Basilicata, agevolata in qualche modo dalla Loggia dei Dimenticati che sembrò vantare un qualche genere di canale preferenziale con il Prevosto Rebecca del Lazzaretto. La Seconda Guerra Mondiale (1939 – 1945 d.c.) vide Potenza diventare oggetto di decine di bombardamenti aerei che ne decimarono la popolazione, mentre dei suoi risvegliati non se ne vedeva più neanche l'ombra.

La ribellione che si consumò ai danni del Re d'Italia, e la sua successiva capitolazione, furono vissute soltanto marginalmente da Potenza, che risentì da vicino di quel Grande Paradosso di cui si avrà notizia nel resto della Penisola soltanto con il Secondo Dopoguerra.

Per ragioni di cui nessuno ancor oggi è a conoscenza, la Loggia dei Dimenticati assunse questo nome, cancellando ogni traccia di se e facendo un deciso passo indietro rispetto alle vicende politiche locali. Il continuum dello spazio/tempo iniziò a prendere una declinazione tutta sua, frammentandosi in dimensioni e realtà parallele che avrebbero portato i risvegliati a vivere in sacche temporali del tutto proprie, impedendo il risveglio dei dormienti per oltre un cinquantennio.

Come il coperto di una pentola a pressione che salta, decine di risvegliati nel 2019 d.c. si sarebbero trovati, improvvisamente, richiamati in quel di Potenza dalla Torre del Criptomante, che avrebbe permesso loro di allinearsi all'interno dello stesso piano..