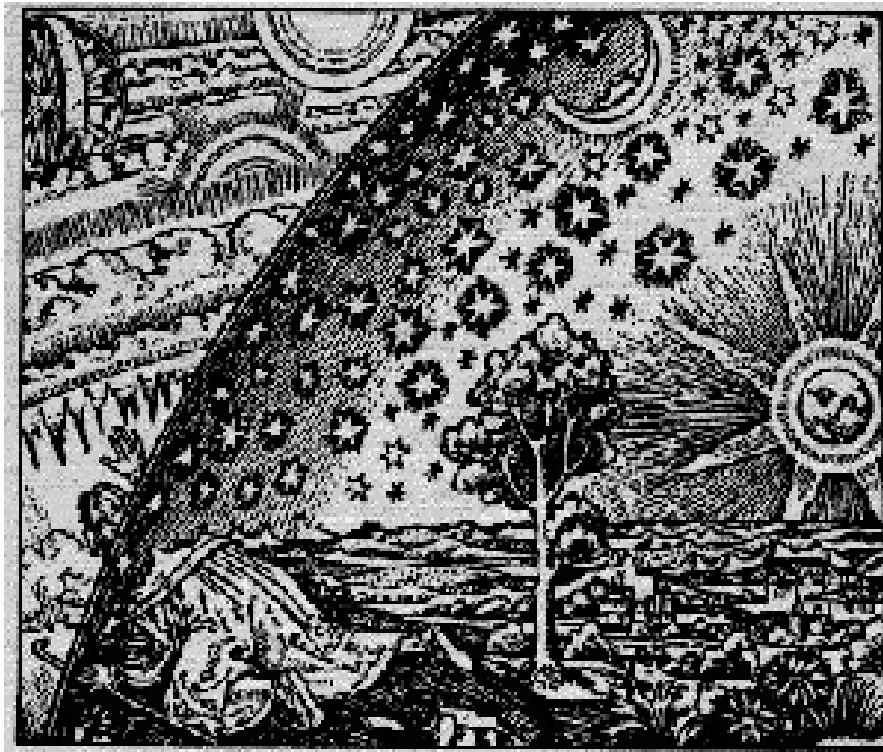


# Italy of Awakening



*"In quest'isola di Atlantide vi era una grande e meravigliosa dinastia regale che dominava tutta l'isola e molte altre isole parti del continente: inoltre governavano le regioni della Libia che sono al di qua dello stretto sino all'Egitto, e l'Europa sino alla Tirrenia. Tutta questa potenza, radunatasi insieme tentò allora di colonizzare con una solo assalto la vostra regione, la nostra, e ogni luogo che si trovasse al di qua dell'imboccatura"*

- Platone

Italy of Awakening.

Sceneggiatura ufficiale per la Cronaca nazionale di  
Mage: The Awakening di Camarilla Italia.

Iniziato di scrivere il 2/06/2009.

Aggiornato al 9/07/2009.

A cura di Nicola Marlia.

Si ringraziano: Nicola Marlia, Stefano Gazzella, Marco Terzulli,  
Lucailario Carbonini, Gabriele Tortul, Francesco Rapisarda.

**Disclaimer:** Il materiale presente in questo manuale costituisce fonte normativa circa l'ambientazione della cronaca Mage: The Awakening di Camarilla Italia. Questo documento non sostituisce i manuali editi dalla White Wolf, ma li integra rispetto al contesto italiano. I diritti su questo documento sono riservati e di proprietà di Camarilla Italia: è consentita esclusivamente la divulgazione privata non attraverso canali pubblici o semipubblici e sempre comunque senza fine di lucro, anche a terzi non associati, a patto che sia sempre inserito il sito [www.camarillaItalia.it](http://www.camarillaItalia.it) come riferimento, e ribadito in tale divulgazione questo disclaimer, specificando che si tratta di materiale prodotto da Camarilla Italia, di proprietà di Camarilla Italia, e valido come ambientazione ufficiale della cronaca internazionale White Wolf, tutti i trademamarks proprietà di White Wolf publishing Inc. Camarilla Italia è un'associazione culturale che si occupa, fra le altre cose, di promuovere attività ludico-teatrale sul territorio italiano, svolgendo ufficialmente ruolo di fan club della White Wolf publishing Inc., e gestendo, in collaborazione con The Camarilla, la sceneggiatura internazionale del gioco di ruolo dal vivo del World of Darkness. Il gioco di ruolo dal vivo è un hobby come tanti altri, ed è appunto un gioco: i giocatori di ruolo sono persone normali, che, come tutti, decidono di impiegare parte del proprio tempo libero in una attività ricreativa: anche se per lo svolgimento di tali attività ci si avvale di una sceneggiatura che parla di mostri, occultismo e che riprende cronaca e altre notizie pubbliche della vita quotidiana o storiche, si tratta comunque di una finzione, di un gioco fine a se stesso, che, in quanto tale, non vuole essere offensivo o lesivo della sensibilità di alcuna persona o degli interessi di enti pubblici o privati. Per informazioni rivolgersi a [info@camarillaItalia.it](mailto:info@camarillaItalia.it)

# Svegliarsi da un sogno.

In un tempo molto lontano, i mortali soffrivano sotto il giogo di mostri, perseguitati da spiriti e tormentati da non morti assetati di sangue. Da sempre hanno sperato, un giorno, di allontanarsi da questa tirannia, ma incapaci di farlo nella realtà delle cose, iniziarono a farlo con i loro sogni. Il Mare del tempo s'intorpidisce, quando ci si avvicina al lontano passato. Templi, ruderi, iscrizioni, manufatti, furono tutte la prova di come la storia narri un racconto incompleto. Molta gente non conoscerà mai tutta la verità, altri si ostineranno a voler credere ciò che gli torna più comodo, ma molti se sapranno dove guardare scopriranno la leggenda di una civiltà decaduta e di una guerra infinita per il trono della realtà. I nomi di questa civiltà sono tanti, alcuni di questi persi nel corso dei secoli, ma in una miriade di storie narrate, c'è ne uno che viene ricordato più degli altri: Atlantide.

L'Umanità trovò quel luogo leggendario migliaia di anni fa, guidata da sogni che apparivano più reali della stessa realtà. In quei giorni i mortali iniziarono a parlare di un'isola idilliaca che sembrava essere l'asse del mondo.

Priva di mostri e di pericoli, al suo centro si alzava nel cielo un grande pinnacolo, sulla cui cima, dice la leggenda, vi fossero annidati creature simili ai giganteschi rettili, quali i Draghi.

Le creature sembravano abitare l'isola da sempre, ma i sogni testimoniarono come uno dopo l'altro i draghi iniziarono a scomparire all'orizzonte, lasciando l'isola deserta e malinconica a tessere il suo richiamo.

Fu così che i primi mortali, provenienti dagli angoli più lontani del globo, si avventurarono in un lungo viaggio al fine di raggiungere l'isola, guidati dai loro sogni, ed una volta raggiunta iniziarono a colonizzarla in pace.

Ma i sogni continuarono, e fu rivelato ai mortali che avrebbero potuto apprendere poteri straordinari: fu così che gli esseri umani appresero l'*Hesychia*, o immobilità.

I mortali si ritiravano in caverne e grotte buie, in completa solitudine, in cui cadevano in un lungo sonno che avrebbe permesso alle proprie menti di trascendere da quella realtà e librarsi nello spazio, raggiungendo gli angoli più remoti dell'universo. Ma all'interno di questi, che erano veri e propri viaggi astrali, la loro anima incontrava gli Altri, o dai nomi delle loro stesse anime, che alla stregua di giudici chiesero loro di dimostrare con quali diritti si erano spinti sulle vie astrali fino ai Regni Superni, e così li sottoposero a delle prove. Fra innumerevoli fallimenti, vi fu anche chi ebbe successo.

Chi tornò nei propri corpi con l'anima splendente, risvegliata, poteva vedere i Regni Invisibili e comprendere il funzionamento del creato, potevano fare reali i loro stessi pensieri, manifestare la loro immaginazione in materia e carne.

Avevano scoperto la magia.

Sull'isola, i risvegliati avrebbero anche trovato profonde caverne ricche di cristalli che risuonavano di energie superni: alcuni di loro avevano la forma che ricordava semplici ossa, e ci fu chi le identificò come le ossa dei draghi, chiamando così la caverne come la Tomba del Drago.

Gli abitanti dell'Isola fondarono una grande città-stato e a cui venne dato il nome di Atlantide, o guglia dell'oceano: con il passare del tempo venne organizzato un governo, una milizia, un ordine religioso che li guidassero tutti.

Ma dopo poco l'isola non inviò più sogni agli abitanti della terra ferma, fra coloro che partivano alla volta della città in pochi la raggiungevano, e fra questi ancora meno superarono le prove dei loro dai mon.

Divenne palese come soltanto ad Atlantide la pratica della magia, o Ars Mysteriuoum, poteva essere codificata ed insegnata così che tutti la potessero imparare.

I risvegliati si rinchiusero nelle proprie accademie al fine di studiare e comprendere le fondamenta dell'intero creato, ed i maghi acquisirono la padronanza del concetto di legame simpatetico, cioè il principio secondo cui le cose simili possono influenzarsi a vicenda, ignorando la distanza.

La connessione simpatetica però attraverso l'anima non era sufficiente, poiché anche la mente doveva essere in grado di capire l'Arazzo dell'universo, in cui le Trame di ogni cosa erano intessute a formare una cosa unica.

I filamenti con cui il creato era composto erano dieci.

Ma i risvegliati compresero qualcosa di più.

Il mondo, frammentato e caleidoscopico, era in realtà uno ed uno solo.

I regni e gli stati dell'esistenza erano divisi soltanto da veli infinitamente sottili: le anime si originavano in alto e scendevano poi nei regni inferiori, cercando una manifestazione nel creato. Quando il loro ciclo era terminato, ascendevano nuovamente alla fonte per essere rinnovate di energia, quindi ripartivano.

Durante la loro discesa acquisivano il rivestimento di argilla mortale, perdendo tutti i loro aspetti celesti ed i propri ricordi, mentre durante gli anni questa argilla si sgretolava finché non sarebbero risalite di nuovo, come scintille scaturite da una fiamma.

Le interpretazioni del perché furono molteplici, alcuni affermarono addirittura che fu la condanna di divinità pazze e crudeli, che in questo modo impedivano ai mortali di divenire migliori degli dei. Ma soltanto coloro che avevano viaggiato nei domini interiori ed affrontato le sfide dei propri dai mon potevano ricordare la verità e perciò ascendere ad uno stato di esistenza superiore, sfuggendo al ciclo delle reincarnazioni.

Ma la pratica del rimodellare la realtà e distorcere i fili della creazione andò ben oltre alla saggezza di coloro che detenevano gli strumenti per farlo.

L'arroganza, o hubris, andò fuori controllo, e così dopo molti secoli dalla loro venuta su Atlantide, il retaggio dei mortali si era incattivito.

Scoppiò una rivolta, ed i maghi si piegarono sotto una guerra intestina, da cui ne uscirono dei vincitori e dei vinti che vennero scacciati e banditi dall'isola, dando vita alla prima guerra degli illuminati.

Una volta rimasti i soli a governare l'isola, i maghi combinarono le loro magie al fine di erigere una Scala Celeste verso i Regni Superni, e rifiutando i tradizionali percorsi astrali ascесero non solo con la propria anima, ma anche con i propri corpi impuri, fino ad assaltare le fortezze celesti e sedere sul Trono degli Dei. Così, l'intero mondo caduto iniziava a vacillare sotto la loro volontà.

I maghi esiliati allora furono costretti a fare causa comune e muoversi contro Atlantide, risalendo la Scala a loro volta ed iniziando una battaglia contro i maghi celesti nei loro palazzi empirei. Le due fazioni iniziarono uno scontro che sarebbe trasceso dallo spazio e dal tempo: coloro avrebbero perso sarebbero stati condannati a rimanere per l'eternità umiliati nelle dimensioni inferiori.

Così, la Scala si infranse, lasciando i vincitori al di là della portata dei maghi rimasti sulla terra, nel mondo caduto. Al suo posto la realtà si frantumò e crollò su se stessa, creando un burrone fra i regni superni e quelli inferiori che risucchiava a sé vita ed energia magica. L'Abisso divise i regni, divenendo non più un sottile velo, ma un baratro di irrealtà aberrante che non avrebbe dovuto esistere.

Il contraccolpo fu tale che le fondamenta della Scala furono scosse e cedettero, portando con sé l'intera isola che si inabissò al di sotto dell'oceano. Alcuni secoli più tardi sarebbero stati i sopravvissuti avrebbero dato origine a miti quali il diluvio universale e la Torre di Babele? Nessuno lo sa dire.

Dopo questo drammatico evento i risvegliati si spargeranno per tutto il creato, perseguitati di nuovo dai mostri che per tanto tempo avevano tenuto lontani, ma dalle loro nuove dimore i progressi furono minimi, molti dimenticarono il loro retaggio magico, e per molte anime vi fu nel proprio destino un sonno più profondo del precedente. Questo grande degenero venne conosciuto come la Quiescenza, o Maledizione dei Dormienti. Tagliati i contatti con i regni superni, ed ancora più distanti dalla presenza dell'Abisso, le anime non poterono più risvegliarsi o mantenere la propria luminosità, addormentandosi.

Solo pochissimi rimasero svegli.

Per quei pochi, divenne sempre più difficile attingere alla magia attraverso il vuoto ed addirittura quando le poche anime che si svegliavano cercavano di raggiungere i Regni Superni, li raggiungevano distorte e contaminate dal viaggio, costrette a passare per quell'Abisso che tutto divorava. Fu allora che una dopo l'altra apparirono le Torri di Guardia: la loro luce attraversava la notte sconfinata, raggiungendo le anime sulla terra. La leggenda vuole come cinque grandi Re Atlantidei, eredi della Città Risvegliata, avevano guidato la battaglia contro gli Esarchi, coloro che avevano peccato di arroganza e seduto sul Trono degli Dei.

Quando la Scala crollò, questi rimasero nel mondo superiore e continuarono a combattere contro gli Esarchi: si trattava degli Oracoli, pochi di numero, ma dai poteri straordinari ed immensi. Comprendendo bene il pericolo che l'Abisso rappresentava, interruppero la guerra con gli Esarchi e si misero in viaggio verso i Regni Superni dove, usando le proprie conoscenze, e non esclusivamente i poteri come i loro avversari. Gli Oracoli erano una stirpe reale, e possedevano una sapienza magica riservata soltanto ai nobili: così ognuno di loro eresse una Torre in ognuno dei singoli Regni Superni, ad immagine del Pinnacolo che aveva guidato le prime imbarcazioni nella mitica isola. Ciascuno investì la sua torre delle virtù e delle proprie conoscenze magiche, imbevendole fin nelle loro fondamenta. Grazie ai cinque, le anime ora potevano essere guidate attraverso l'Abisso, e potevano incidere il proprio nome sulle pietre delle fondamenta degli edifici, pur rimanendo nel mondo caduto. Era stata ripristinata così la connessione simpatetica fra sopra e sotto, fra alto e basso, fra Regni Superni e Regni Caduti, e nuove anime risvegliate poterono animare l'intero creato.

## Indietro nel tempo...

Miti e leggende si sono sempre alternate nella penisola nel corso dei secoli, acquisendo molto spesso sfumature inverosimili, dovute soprattutto all'impronta che i dormienti sono soliti dare alle varie storie, nel loro tentativo di spiegare l'ignoto ed esorcizzare la paura.

Figure come sciamani, streghe, illusionisti o negromanti vennero prima banditi, poi cacciati come animali, etichettati come blasfemi e pericolosi, quando, in molti casi, erano semplicemente più consapevoli delle leggi che regolavano il creato.

Per quelle popolazioni che non fu così, i risvegliati divennero invece una preziosa risorsa, per le proprie doti curative e per le invenzioni che donavano al genere umano, garantendogli un progresso continuo. In Italia si parla sempre più spesso di come i discendenti di Atlantide fossero per lo più sparsi ed isolati sul territorio.

Le varie civiltà presenti legittimarono il ruolo degli illuminati quali guide della società, e nacquero le figure dei vari sacerdoti etruschi, gli *optimates* romani o sciamani celtici, in un tacito equilibrio, dove l'uno beneficiava della presenza dell'altro.

Forse per caso, forse per una impostazione voluta, ma gli ordini primitivi rimasero a lungo all'ombra di regni ed imperi, influenzando nell'occulto i vari governi, senza però mai dichiararsi apertamente o farsi scoprire, andando ad alimentare invece storie di miti, mostri e magie.

Quelle che furono viste come gruppi di streghe, fate, diavoli e sciamani, furono in realtà testimonianze frammentarie di come i caucus (riunioni, assemblee) dei vari maghi della penisola fossero molto frequenti rispetto a quello che si crede.

Ma spesso, i risvegliati e le loro corti di dormienti, si trovavano su posizioni diametralmente opposte, e questo alimentava tensioni e scontri fra loro, che spesso risolvevano le proprie diatribe con assassini e battaglie. Forse per evitare ciò, dal centro della penisola una cabala di maghi decise di mettere da parte le divergenze e cercare di mediare le posizioni, al fine di costruire una società basata prima di tutto sulle tradizioni, ed i principi, della mitica isola di Atlantide. Pochi anni più tardi, in molti aderiranno a questa politica, e la loro influenza si estenderà su tutto il mondo conosciuto, riuscendo ad inglobare i  $\frac{3}{4}$  di tutti i risvegliati del continente e formando uno dei più gloriosi imperi della storia dell'umanità: l'Impero Romano.

In un continuo dibattito interno fra risvegliati più progressisti e più tradizionalisti, Roma riuscì per alcuni secoli a rappresentare l'esempio più vicino alla perfezione di come i risvegliati, seppure divisi per propria natura, potevano mettersi ad un tavolo e confrontarsi al fine di evitare sanguinosi scontri che avrebbero soltanto indebolito la loro società. Ciò rappresentò anche il primo Concilium della penisola.

Ma la grandezza di Roma richiamò l'attenzione inevitabilmente dei Veggenti del Trono, che per la prima volta comparvero in Italia. Tramando nell'ombra e desiderosi di estendere il proprio potere sulla penisola, introdussero progressivamente i propri servitori nelle varie tribù di barbari, costituendo un esercito di dormienti e risvegliati che raggiunse il proprio apice circa nel 410 d.c. con il famoso Sacco di Roma, che rappresenterà l'inizio del declino per la società dei risvegliati.

L'età antica si chiuse con i presagi di una tempesta che si scatenerà poi nei secoli bui del medioevo, dove si raggiungerà l'apice del declino per i risvegliati.

Il periodo si aprirà con l'assenza di quel faro che aveva guidato i risvegliati per tutta la penisola durante i secoli precedenti che era il Concilium, lasciando i vari ordini alla mercè di se stessi, finendo per doversi confrontare sempre più frequentemente con la presenza di molti avversari. In primo luogo comparvero i Profeti della Rovina, una forte cabala di dissolutori che alimentò carestie ed epidemie soprattutto nel 1300, provocando un dissesto economico e sociale nel mondo dei dormienti che ebbe forti ripercussioni anche nel mondo dei risvegliati, molti dei quali si trovarono in trappola ed impossibilitati ad agire. Congruentemente a tutto ciò migliaia di documenti fra cui saggi, diari, testi, pergamene e tutto ciò che poteva ricordare i secoli passati venne lentamente dimenticato o distrutto, anche grazie alla strumentalizzazione di strumenti quali la Santa Inquisizione, attraverso cui i neri tentacoli dei servitori della menzogna raggiunsero migliaia di risvegliati che finirono processati, torturati ed infine bruciati. Vedendo questo degenero compiersi, gli ordini furono costretti a nascondersi, e perseguire i propri fini nell'occulto, seguendo strade che spesso li portavano a portare avanti una guerra sanguinaria e silenziosa. La situazione non cambiò fino al periodo del rinascimento, dove la cultura tornò a fiorire influenzata dalla presenza degli ordini che stavano rinascendo all'ombra di ducati e signorie, principi e signorotti che avevano sempre più spesso nelle loro corti maghi ed indovini, astrologhi ed

illusionisti che in qualche modo furono legittimati ad utilizzare le proprie capacità.

Leonardo da Vinci, Galileo Galilei, Lorenzo il Magnifico o Paolo Guinigi rappresentano forse l'esempio più lampante di come i risvegliati, seppur con le dovute precauzioni, fossero ben presenti nella vita della penisola.

## L'Italia del Concilium

I secoli che seguiranno, fino al 1800 saranno caratterizzati da una lenta e progressiva ricostruzione da parte degli ordini in tutta la penisola, seppure l'isolamento di molte cabale portò fra i dormienti sempre più spesso storie di folklore popolare.

I primi anni del secolo saranno caratterizzati soprattutto dalla scomparsa di numerosi risvegliati, forse vittima di quei Profeti della Rovina che durante il secolo arrivarono al loro declino, o forse tolti di mezzo da quei maghi più libertini e progressisti che giunsero in Italia con l'arrivo di Napoleone.

Approfittando comunque della Restaurazione, il primo Ordine Atlantideo che alzerà la testa sarà la Scala d'Argento che inizierà a muoversi per prendere gradualmente il controllo della penisola, e permettere poi anche alla società dei dormienti di giungere al tanto faticato Regno d'Italia nel 1861.

Ma mentre le spie inizieranno a tessere le loro trame in lungo ed in largo, cercando di riprendere il controllo sul labirinto e garantire la maschera, alimentando soprattutto il fenomeno della massoneria, nascerà anche il movimento dei senza ordine, fra cui vi saranno numerosi libertini e rinnegati, che animeranno e le preoccupazioni delle varie cabale presenti nella penisola.

In una cornice infatti che vide un numero di realtà confrontarsi sempre maggiore, quello che accomunerà tutte sarà l'esigenza di fare fronte comune al nuovo nemico del Pentacolo: la famiglia del Patriarca, i vampiri di anime.

Così, in un continuo susseguirsi di massacri ed assassini, la presenza dei Profeti della Rovina e dei Figli del Patriarca si fece sempre più ingombrante, finché i risvegliati non cercarono di reagire organizzando un nuovo Concilium che andasse a salvaguardare la loro sicurezza. Al vertice dell'organo si alterneranno tre fra le figure più leggendarie all'interno della storia dei risvegliati italiani.

La prima fu quella di Cornelio Cuorenero, eletto gerarca per affidare al Mysterium il compito di sistemare una situazione che vedeva virus e malattie appestare e contagiare gran parte della penisola, che combatté a lungo e duramente contro i Profeti della Rovina, riducendone drasticamente le influenze sulla penisola.

La seconda figura fu Aiace Alfieri, che, una volta scomparso il suo predecessore irreggimentò drasticamente il Concilium, alzando un vero e proprio polverone intorno alle varie Cabale sparse sul territorio, al fine di

stanare e distruggere i nemici di Atlantide. A causa delle sue scarse doti diplomatiche, l'Alfieri non riuscì a contenere il fenomeno del senza ordine senza ridurre progressivamente tutte le libertà, ed attuando una vera e propria repressione. Tutto ciò fece imbestialire i libertini, ed Aiace, dopo esser sfuggito a numerosi attentati che ne decimarono la scorta, fu praticamente consegnato nelle mani del Patriarca.

Infine, l'ultima figura degna di nota fu Rebecca della Volta, una Scala d'Argento che assumerà una posizione apparentemente molto aperta nei confronti del senza Ordine, legittimandone la voce in seno al Concilium, forse per un sentimento cosmopolita dell'Ordine che rappresentava, o forse perché in questo modo li avrebbe avuti direttamente sotto il proprio controllo.

I risvegliati più tradizionalisti vedranno questo gesto alla stregua di una offesa nei confronti di quelle tradizioni che avevano guidato e retto la società Atlantidea per più di duemila anni, ma Rebecca rimarrà sulle proprie posizioni, finché gli altri tre ordini non faranno venire meno il loro appoggio al Concilium, e l'organo cadrà in pochi anni, facendo scomparire con sé la propria gerarca.

Sarà però proprio questo gesto che, dopo circa un decennio di gestazione, legittimerà il Senza Ordine a divenire una istituzione politica e dare vita al Libero Concilio. L'ordine, che assumeva posizioni diametralmente opposte agli altri quattro, rimase alla stregua di un movimento ideologico per più di un decennio, prima di trovare un vero e proprio assetto politico in cui, si dice, abbiano cercato di insinuarsi anche i Veggenti del Trono.

## L'Italia del pentacolo

La presenza del Libero Concilio alimentò non poche tensioni fra gli Ordini. Alcuni ne presero rapidamente le distanze, poi, vedendo soprattutto la forza economica che il movimento assumeva, furono poi costretti a tornare sui propri passi e cercare un confronto.

I risvegliati si schierarono ideologicamente su due fronti: i più tradizionalisti videro l'Ordine come un'offesa alle tradizioni, e lo considerarono alla stregua di un ordine illegittimo, avendo persino il sospetto che fosse soltanto uno strumento dei Veggenti del Trono. Quelli più progressisti invece videro nel nuovo arrivato il futuro, poiché fondato su ideali più moderni e cosmopoliti.

La situazione si accese improvvisamente quando, molti risvegliati, rinnegarono i propri ordini e confluirono nell'ultimo arrivato cedendo forse alle lusinghe ricevute. I quattro ordini si confrontarono allora, alla ricerca di una linea comune da adottare, ma senza l'esistenza di un Concilium che andasse a mediare le parti, gli interessi dei singoli prevalsero sulla collettività, e gli ordini apparvero ancora più isolati e distanti fra loro, oltretutto impoveriti umanamente dalla perdita di alcuni fra i loro più facoltosi membri, e finanziariamente per il l'ascesa economica dell'ultimo arrivato.

Durante il periodo della prima guerra mondiale si vedrà uno strappo ulteriore fra le varie Cabale del territorio italiano, e dal momento che mancherà l'autorità centrale del Concilium, le tensioni non esiteranno a sfociare in violenze e veri e propri abusi di potere da parte degli ordini dominanti.

I disordini coinvolgeranno anche il Libero Concilio, che vedrà la scissione della Nova Optima, una delle fazioni dei Fanatici più integraliste, le cui pressioni sul mondo dei dormienti andranno a far nascere i primi fasci di combattimento.

Ma se da una parte le spie in numerosi tentativi di indagine troveranno un muro impenetrabile, arrivando senza successo ad infiltrarsi nell'ovra, nel corso del decennio successivo anche le loro influenze mortali, e poi quelle della Scala d'Argento, rischieranno di scomparire, forse per opera dei Veggenti del Trono, o forse proprio per la presenza sempre più ingombrante del Libero Concilio.

Gli ordini si troveranno così ancora una volta alla mercè di se stessi.

Incapaci di reagire rischieranno di capitolare, poiché ormai impossibilitati a relazionarsi con il mondo dei dormienti dove si sta combattendo la seconda guerra mondiale.

Si sentirà in questi anni l'esigenza di una identità nazionale, ed in molti cercheranno, senza successo, di costituire un Concilium di qualche tipo.

Druidi della Rovina e Figli del Patriarca si alterneranno negli incubi dei risvegliati, mettendo duramente le cabale più isolate in difficoltà.

In una situazione di estrema crisi, sarà la Scala d'Argento, ancora una volta nella storia, ad alzare la testa per prima e guidare la ripresa: colui che si presenterà come Lugg, il Re Bianco, chiamerà a sé i rappresentanti dei tre ordini e del Libero Concilio, per cercare di mettere da parte i propri rancori a discapito della mediazione ed il dialogo, e così accadde.

Forse esasperati per una situazione drammatica, forse sentendo nel proprio cuore un sentimento di solidarietà antico quanto la mitica città di Atlantide, i cinque emissari sederono ad un tavolo per la prima volta nella storia della penisola e sottoscrissero i "Patti della Luce" o "Lux Aeterna" in cui si riconosceva al Libero Concilio il ruolo di quinta colonna del Pentacolo, ed in cambio avrebbe messo a disposizione le sue risorse per ricostruire i vari ordini. La Scala d'Argento inoltre, avrebbe guadagnato che tutti gli ordini, compreso l'ultimo arrivato, sottoscrivessero l'adesione alla Lex Magica, il codice di norme e leggi che avrebbe accompagnato la ricostruzione di un Concilium nazionale, al fine di risolvere la crisi. Infine, sarà anche aggiunta la postilla secondo cui, per mantenere la sicurezza del Concilium, sarà deciso di garantire l'anonimato dei suoi membri.

# L'Italia di RIVUS

Dopo alcuni anni la ripresa economica del paese garantirà persino ai dormienti migliori condizioni di vita: il Libero Concilio si metterà a disposizione del Concilium nazionale, andando a donare ingenti capitali e risorse al Pentacolo, al fine di accrescere la propria fama, il proprio prestigio, e dimostrare a tutti la propria buona volontà, che a lungo era stata messo in dubbio.

Inoltre, saranno gli anni in cui il Mysterium inizierà un lento recupero di tutti quei beni magici depredati, anche se molti rimarranno perduti per sempre.

Dopo un pallido tentativo da parte della Nova Optima di rialzare la testa, fomentando rivolte studentesche ed occupazioni degli anni del 68 e del 69, sarà un altro personaggio a far parlare di se: RIVUS.

Dopo esser diventato membro della Scala d'Argento, il potente risvegliato riuscì nel 1973 ad ascendere al ruolo di Consigliere, per poi pochi anni più tardi raggiungere l'apice del proprio potere diventando persino Gerarca. Compiendo un'ascesa definita "miracolosa" RIVUS dopo pochi anni lascerà l'ordine a favore di un'immagine "super-partes" più oggettiva, anche se misteriosamente, l'appoggio dell'ordine non verrà mai meno.

Negli anni che seguiranno, il gerarca radunerà tutti i Consiglieri al fine di modificare i Patti della Luce, aggiungendo fra i poteri dell'organo il diritto di guerra verso coloro che non lo appoggiano apertamente.

Ma mentre sulla scena nazionale si inizieranno a defilare progressivamente sia i Figli del Patriarca che i Profeti della Rovina, RIVUS si vincolerà lentamente creature come licantropi e spiriti, al fine - dirà il gerarca - di tutelare la sicurezza. Ma pochi anni più tardi, cogliendo tutti di sorpresa, durante un discorso a Milano, RIVUS accuserà i retaggi senza legami con il Concilium di appartenere alla mano sinistra, e mobiliterà le guarnigioni del Concilium per distruggerli.

Storicamente si fa coincidere con l'Editto di Milano l'inizio della Purga dei Retaggi, che durerà circa tre anni in cui la popolazione dei maghi si ridurrà del 90% circa, intrappolata nella forbice che vide da una parte le legioni del Concilium, mentre dall'altra da spiriti e le creature che si scopriranno poi essere vincolate direttamente a RIVUS.

I maghi si rinchiuderanno nei propri Sanctum, cancellando ogni informazione di sé, arrivando a dimenticare la propria identità con la forza, tornando a regredire al torpore piuttosto che finire torturati ed assassinati dagli Agenti del Concilium: sarà questo il periodo successivo alla Purga dei Retaggi, e sarà conosciuto come "La Seconda Quiescenza".

Il 1987 vedrà RIVUS smascherato e si rivelerà essere uno dei Veggenti del Trono più potenti. La situazione sarà tale che all'apice del potere del gerarca, corrisponderà un profondo degenero dell'intera realtà: l'Arazzo sembrerà vacillare e lacerarsi, mentre le anime risvegliate e dormienti si alternano a stati di lucidità e sonno provocando un periodo di estrema confusione in tutta la penisola, in cui gli ordini diverranno i pallidi spettri di

quello che erano, costretti a vivere in clandestinità alla stregua di sette ottocentesche.

Forse per caso, forse in concerto con una volontà superiore, ma quando la situazione sembrò critica, antichi personaggi della stirpe di Atlantide tornarono a far parlare di sé. Rivus subì un duro attacco da parte del Patriarca, che lo costringerà a spostare numerose fra il nord ed il centro della penisola.

L'atto in sé sembrerà essere ininfluenza, ma garantirà agli ordini di tirare il fiato e riorganizzarsi.

Si aprirà quindi il periodo dell'Alba Cremisi, e saranno gli anni in cui fra le spie si farà strada Vanadium, che riuscirà a riportare un primo contatto fra le cabale sopravvissute attraverso al labirinto strumentalizzandolo.

Il Pentacolo si riunirà segretamente a Bologna, dove sarà deciso di portare una forte offensiva al Veggente del Trono, così mentre un manipolo di risvegliati, guidati dalle Spie, assalteranno Rivus nel proprio rifugio, gli altri risvegliati della penisola guidati più direttamente dagli ordini cercheranno di riprendere il potere nei vari domini della penisola.

Sarà fra il 1995 ed il 1996 che si avrà da un lato un primo scontro fra il Pentacolo ed il Concilium ormai corrotto, ed in qualche modo a decidere le sorti di molte battaglie saranno anche i Druidi della Rovina, che si troveranno a lungo i campi di battaglia a mietere vittime in ambedue le fazioni.

In un periodo che sembrerà così equilibrarsi, pochi anni più tardi l'Arazzo porterà nuova luce a molte anime assopite che andranno ad infoltire le schiere degli Ordini Atlantidei, facendo arrivare il Pentacolo al 1998 preparato e deciso a sconfiggere Rivus. Durante questo anno si avrà il secondo, e decisivo scontro con il gerarca. Se da una parte le Cabale del Pentacolo vedranno le sorti della battaglia volgere a proprio favore, il duello con Rivus sembrerà tutt'altro che facile, e la situazione sarà decisa esclusivamente dall'intervento di un Figlio del Patriarca che a sorpresa interromperà il duello che sarebbe andato a favore dello sconfitto.

Sarà allora costituito un Concilium di guerra ad interim, affidato poi ad una giovane spia dal nome di Umarth, risvegliato che aveva partecipato all'assalto nel covo del Veggente del Trono, con lo scopo di permettere agli ordini del Pentacolo di ricostituirsi e riprendere il controllo sul mondo dei dormienti che gli era venuto meno durante la dittatura del potente gerarca. Molti teologi sostengono come Rivus, potente divinatore, avrebbe saputo da molto tempo quale fosse stata la sua fine, e che pertanto sarebbe stato in grado di evitarla, alimentando così una crescente paranoia in tutta la penisola.

# L'Italia dei Risvegliati

Mentre il Concilium darà prova di essere alla stregua di un governo fantoccio, i cui membri andranno a scomparire l'uno dopo l'altro per motivi che nessuno saprà spiegare, in Italia i risvegliati alzeranno la testa ancora una volta.

Nel Piemonte comparirà la figura del Mastino, che in poco tempo darà vita ad una Marcia Vittoriosa e ripulirà dalle guarnigioni del Concilium Torino, Pavia, Sondrio, Verona, Trento, per poi ripiegare su Udine, roccaforte della Freccia Adamantina che dichiarerà come propria dimora, e dove sarà omaggiato, dall'ordine riunito, del titolo di "Saggio".

Nella Lombardia farà la sua ascesa la Dama Bianca, Lorelai, che riuscirà, non senza sforzi, a prendere sotto il proprio controllo tutti i contatti ed alleanze che avevano permesso a Rivus in pochi anni di ascendere così rapidamente. Al suo seguito Lugg, che circa mezzo secolo prima aveva presieduto e permesso che i Patti della Luce si andassero a compiere. In Toscana alzerà la voce il Mysterium, in una situazione fortemente compromessa, se così si può dire, dalla presenza di libertini: l'ordine inizierà a rinvenire l'arsenale magico del gerarca caduto e, sebbene molti degli artefatti verranno ritrovati, si iniziò a sospettare come Rivus avesse posseduto ben altri oggetti, anche se nessuna prova confuta queste tesi. In concerto con tutte queste scoperte ascenderà Kaloth, il Custode dei Misteri, uno dei negromanti più potenti, e solitari, della penisola.

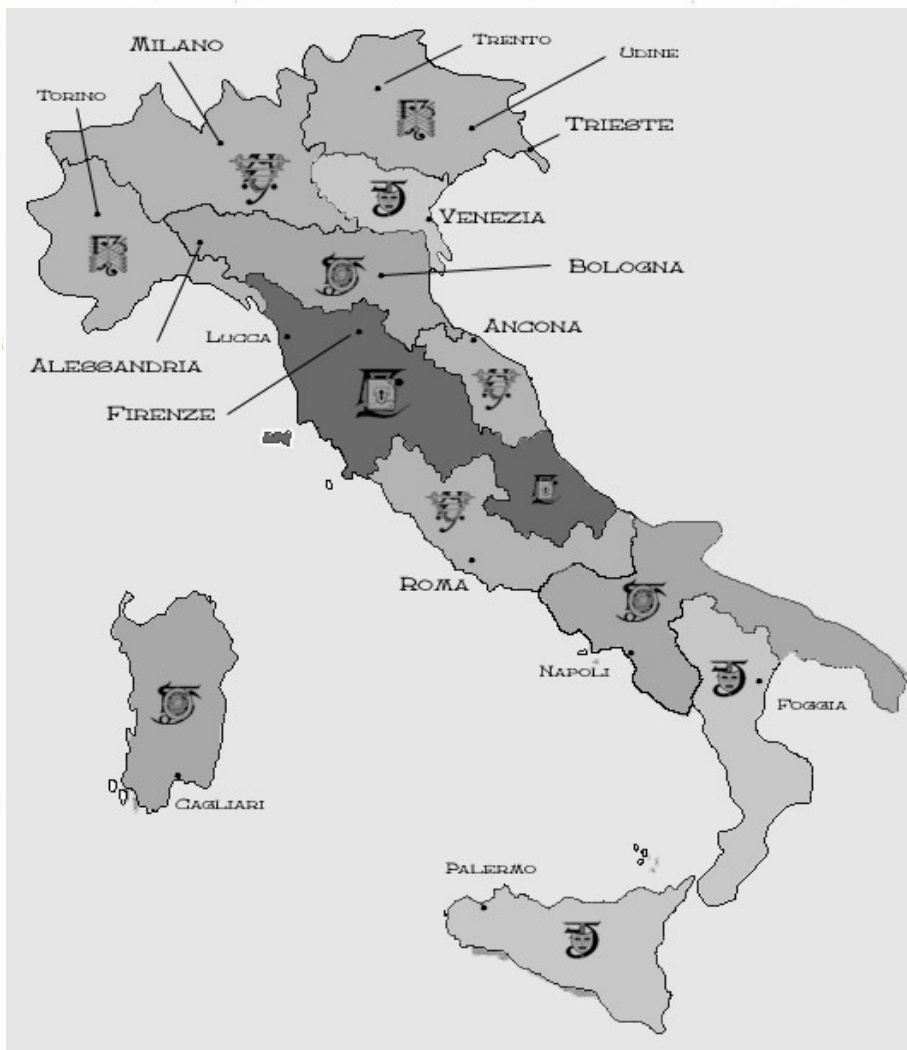
Per continuare, il Libero Concilio, sebbene mantenendo una profonda natura frammentata, vide il personaggio di Naqu, il Signore delle Foglie, apparire all'ombra dei vari governi della penisola: Milano, Firenze, Roma, Potenza, Udine, Perugia. Il perché è ignoto. Lo sciamano sembrava rappresentare comunque l'unità fra i vari ordini, ed al contempo rappresentava la voce più autorevole fra i libertini, poiché era quella che si sarebbe alzata sopra le altre.

Il Libero Concilio dichiarò Bologna come sede politica per l'ordine e vi si insediò l'Agorà, mentre lasciò ad Alessandria la sede militare, dove sarebbe sorta anche l'accademia dell'Inquisizione libertina, istituzione apprezzata da tutti e votata alla lotta dei seguaci della menzogna. Più ambigua la situazione a Lucca, che in origine doveva costituire il carcere di Alessandria ed affiancarla nel proprio ruolo, ma che subì un duro colpo quando i Figli del Patriarca distrussero l'accademia presente in città, e da allora le notizie che provengono dalla città toscana sono soltanto sporadiche ed a volte contraddittorie.

Ma l'assenza del Mastino dall'Italia nord/occidentale darà modo ai Vili, una delle fazioni della Freccia Adamantina più discussa, di compiere un vero e proprio colpo di stato in molti governi, attuando il famoso "Avvento dei Vili" che in molte regioni della penisola animerà i pensieri, e gli incubi, di molti. Infine, parlando dei Guardiani del Velo si attuerà una scissione interna all'ordine: in questi anni infatti Umarsh impiegherà ingenti somme di

denaro provenienti dal Concilium per ricostituire il labirinto, suscitando il dissenso da parte di molti risvegliati pronti a condannare l'ordine delle Spie. Con un abile mossa politica, Umarth verrà destituito e l'Ufficio dei Vigilanti di Venezia prenderà la guida dell'ordine. Per ripagare gli altri ordini di quello che è accaduto, l'Ordine di Venezia garantirà la sopravvivenza di molte realtà alternative nel Triveneto e nella Romagna, approfittando però del Labirinto ricostituito per estendere le proprie influenze segretamente in tutta la penisola.

Comparirà allora la figura di Vanadium per la seconda volta nella storia della penisola, ed appoggiato dai Vigilanti di Venezia sarà dichiarato come Osservatore della Penisola. In concerto con ciò le Spie avranno una frammentazione interna fra coloro che seguiranno il vecchio gerarca Umarth, e che saranno più legati ad una dimensione temporale, al punto da lavorare spesso gomito a gomito con la Scala d'Argento nel sud della penisola, e fra coloro che guarderanno a Venezia per continuare sul proprio percorso.



# L'Italia oggi: il Libero Concilio

L'influenza del Libero Concilio è cresciuta soprattutto nell'ultimo secolo. La città storicamente dell'ordine è Alessandria, seppure Bologna rimanga la capitale politica del movimento. La sua struttura risente notevolmente dell'impronta orizzontale che gli è propria. Sebbene lo sciamano Naqu sia considerata la voce più influente nell'ordine, e sia l'unico risvegliato capace a mettere d'accordo le varie fazioni, (a volte anche con modi molto poco diplomatici) l'ordine viene gestito da una assemblea dei rappresentanti dei tre grandi gruppi che si trovano al suo interno che prende il nome di Agorà, ed in cui vengono discusse le problematiche e la direzione che l'Ordine dovrà prendere. Di questa assemblea sono tre i rappresentanti più in vista nel panorama libertino: Eris, Serafino della Pena e Luisa Camillo.

Nonostante il Signore delle Foglie sia lo sciamano più potente della penisola, e nessuno apertamente si schieri contro di lui, rimane per lunghi periodi lontano dalla vita politica e questo consegna praticamente il diretto governo dell'ordine nelle mani di Eris.

Come il nome può suggerire, il temperamento di Eris è estremamente instabile, si dice abbia legami con la Nova Optima e persino i Druidi di Robigus, ma niente è certo. La sua figura rimane piuttosto ambigua e non si conoscono troppe informazioni a riguardo se non che sembra essere un Acanthus.

L'unico a nutrire critiche nei confronti di Eris talvolta è Padre Serafino della Pena, che con un temperamento austero e molto burbero ricalca alla perfezione il ruolo di Inquisitore medioevale ai giorni d'oggi. Con la stessa autorità che usa durante la distruzione dei seguaci della menzogna, Serafino si rivolge ai propri compagni di Ordine, non ammettendo indecisioni oppure errori, avendo guadagnato anche prestigio agli occhi dei Guardiani del Velo nella penisola, poiché in assenza di Naqu è l'unico che, seppur con la forza, riesca a placare l'isteria dei fanatici. La sua autorità è tale da avergli permesso di raggiungere il ruolo di Strategos in caso di necessità.

Il terzo personaggio che si può identificare è Luisa Camillo, rappresentante più anziana della famiglia omonima e profondamente legata al Circolo dei Benandanti. La Camillo è una donna molto affascinante, dall'aspetto mostra circa 30 anni e rappresenta la voce più autorevole di ricercatori ed Custodi dell'Arte. Le sue capacità le hanno permesso di raggiungere un ruolo di primo piano all'interno, ed all'esterno dell'Ordine, nonché una padronanza della Techné senza eguali. Al di fuori dell'Agorà infine sono da ricordare Viola, amministratrice di Verona, che rappresenta una delle realtà più singolari del panorama nord orientale, e Dolmen, la voce errante, che funge da Emissario fra le varie Cabale, curando in prima persona i rapporti con gli altri risvegliati.

# L'Italia oggi: La Freccia Adamantina

L'orda dormiente si struttura sul territorio a macchia di leopardo, dividendosi fra interessi dei singoli comandanti, chiamati Alfieri, e le direttive che arrivano direttamente da Udine, considerata la roccaforte dell'Ordine, nonché una metropoli che incarna talmente lo spirito della Freccia da assomigliare più ad un campo militare che ad un insediamento urbano. Proprio nella città siede il Mastino, ritenuto il più Saggio fra tutte le Legioni della penisola, ed a testimonianza di questo durante gli anni è divenuto famoso come il Boia della Marca, poiché durante la sua ascesa alla direzione dell'Ordine ha sterminato con le proprie mani intere cabale di oppositori. Sebbene risieda da qualche parte nella città, molte voci si rincorrono su quale sia il suo aspetto, dipingendolo molto spesso più come un eroe omerico e greco che come un risvegliato. La sua autorità all'interno della Freccia Adamantina è tale da avere un potere illimitato ed assoluto su ognuno dei risvegliati appartenenti all'ordine, che come se fosse un vero e proprio esercito eseguono gli ordini impartiti senza battere ciglio, anche perché in pochi sono ancora vivi per testimoniare cosa significhi inimicarsi il Mastino.

Il territorio italiano comunque, è diviso in quattro grandi zone dalla Freccia, per ognuna delle quali risponde un personaggio diverso: ognuno dei risvegliati a capo di una Legione è chiamato Alfiere. Manticores, braccio destro del Mastino, è considerata la massima autorità della Legione del Vento, quella che costituisce il grosso dei guerrieri dell'Ordine, nonché i più potenti. Si tratta di uno dei pochi che costituisce il seguito del potente mago, e che si rivolge direttamente a lui. Negli ultimi anni, soltanto Kala ha avuto una posizione altrettanto influente durante gli anni dell' "Avvento dei Vili" in cui l'omonima fazione ha costituito un dominio nell'Italia nord/occidentale.

Kala, definito il senza dio in tono dispregiativo, in quanto non conosce più né onore né giuramenti, viene considerato comunque uno dei risvegliati più potenti della Freccia, che segue i precetti dell'Ordine come un vero e proprio codice di vita ossessivo, limitandosi a non mettersi mai direttamente in contrasto con il Mastino o con Manticores. Oltre a questi due personaggi, vi è Arises, Alfieri della Corona, Legione stanziata nella pianura padana e soprattutto in Lombardia, la cui abilità è prevalentemente la sicurezza e la difesa, e Claudius, della Legione del Fato, quella composta esclusivamente dai curatori dell'Ordine e che trova ad Arezzo il proprio centro di potere.

Infine, a Trento viene custodito il "primo stendardo" custodito dai Pretoriani e da Vigo, il loro comandante: questo drappo di stoffa viene considerato uno dei beni più preziosi della Freccia Adamantina, su cui sono cucite e marchiate con il sangue le effigi di ognuno dei comandanti dell'Ordine. Si dice che si tratti di un tessuto magico, su cui nessuno, tranne chi dimostra tanta abilità quanto intelligenza, possa riuscire a imprimere la propria volontà.

# L'Italia oggi: La Scala d'Argento

La Scala d'Argento vede al suo interno una potente fazione: la Superna Scacchiera. Dal trono di Milano, la corte si riunisce al cospetto della propria Regina Lorelai, una Acanthus che ha saputo, nel corso degli anni, guadagnare un prestigio che la equipara ad un sovrano illuminato di fine ottocento. Lorelai gode di poteri assoluti all'interno dell'Ordine, e dopo la dipartita di Rivus è stata l'unica in grado di recuperare tutti quei contatti ed alleati nel mondo dei dormienti propri del gerarca del Concilium. Ma cosa è una regina senza i suoi sudditi che la acclamano? Poco, forse niente.

Così, la Dama Bianca ha saputo circondarsi di personaggi che si sono poi rivelati essenziali per la ricostruzione del potere della Scala d'Argento, ed in primo luogo Lugg, detto "il Re Bianco". Costui, di provenienza e modi aristocratici, si sente quasi portatore di un messaggio divino secondo cui starebbe nella propria vocazione governare sulla terra e sui dormienti. Solitamente, è questo ultimo a gestire gli affari della Scala d'Argento in prima persona, lasciando la Regina Bianca a tramare e perseguire scopi di cui è la sola ad esserne a conoscenza.

Per continuare, l'altra corte di cui in molti parlano è quella di Ancona, dove risiede Nemesi, che sulla scacchiera corrisponde alla Dama Nera, la Regina degli Inganni e dei sotterfugi, più burbera e diretta della sua controparte che si contrappone, non solo nei modi poco regali ed aristocratici, alla corte di Milano. Infine, per completare il quadro, il personaggio più discusso nell'intero panorama dell'Ordine è Di Gregorius, il Re Nero. Quali siano i suoi scopi, nessuno li conosce, lasciando persino le altre Scale allo scuro dei suoi progetti: le informazioni che lo riguardano sono state tutte omesse, ed in molti casi ha persino leso gli interessi dell'Ordine stesso. Si dice che collabori in molti casi con le Spie, soprattutto nel Sud Italia, ma anche queste sono solo voci.

Queste quattro figure compongono i quattro personaggi più influenti della penisola e perseguono strade ben distinte, non esitando ad ostacolarsi se la situazione lo richiedesse.

Nel panorama italiano poi vi sono fazioni più moderate, proprie del centro e del nord Italia. In prima istanza i seguaci di Remus, che assume i connotati di una Chiesa, a testimoniare come le origini dell'ordine atlantideo siano ancora vivi al suo interno: "La Voce" di Remus si presenta a tutti come colui che riuscirebbe ad udire i sussurri dell'anima del risvegliato ovunque sia finito.

I suoi seguaci sono ovunque nelle corti dell'Italia, tranne che nel Triveneto dove si trova la Cabala delle Scale dell'Equilibrio guidate da Psiche, risvegliata che ha fatto della diplomazia e della mediazione la propria fortuna.

# L'Italia Oggi: I Guardiani del Velo

Subendo l'influenza degli Ordini e soprattutto il declino dei vari consiglieri, la figura di Umarth è ormai tramontata, andando ad assumere i connotati di una Spia dalle medie influenze. Forse influenzato anche da altri risvegliati che gli hanno promesso fama e potere, la Spia ha posto i propri interessi verso una condizione temporale che ha causato la frattura con i propri colleghi nel nord Italia, che si sono affidati alla guida dei Vigilanti di Venezia per cercare una soluzione alla propria condizione. In questa cornice, a fare da ago della bilancia, hanno spiccato la presenza degli Austeri, spie senza morale condannate dal Concilium, ed usate come assassini da Rivus, che nonostante tutto rimangono una preziosa risorsa per l'ordine: in ogni caso il fine giustifica i mezzi.

Gli Austeri hanno appoggiato Vanadium nella sua consacrazione ad Osservatore della Penisola, e questo ha portato molte malelingue a parlare di come esistano stretti rapporti fra loro, ma niente è certo, e sembra che le voci siano state montate ad arte per screditarlo.

Vanadium comunque lascia che gli affari della penisola vengano gestiti dai due Interfettori: Umarth, da una parte, che è riuscito a coprire tale ruolo con l'appoggio soprattutto della Scala d'Argento dell'Italia meridionale, ed Amenti dall'altra, che risiede proprio a Venezia dove dirige anche il Consiglio dei Dieci. Per continuare, altra figura di spicco è Lorimaar, che rimane spesso una presenza aleatoria, anche se si dice che sia stato visto nella città lagunare: è colui a cui Vanadium ha affidato la direzione dell'intero Labirinto.

Nella penisola si apre uno scenario dove le Spie del sud, più familiari con la politica, riescono a comportarsi come diplomatici ed assomigliano in molti casi a delle vere e proprie Scale d'Argento mancate, mentre nel nord le Spie vanno in tutt'altra direzione, rappresentando coloro che per propria volontà devono sporcarsi le mani, vivere solo all'ombra dei palazzi e coprirsi di ogni peccato, purché la stirpe di Atlantide rimanga purgata da ogni male ed il Magus possa farsi avanti. L'Accademia per l'ordine risiede a Perugia.

# L'Italia oggi: il Mysterium

Il Mysterium è un ordine del tutto particolare, costituito secondo uno schema massonico dove ognuno ignora chi sia il proprio superiore, ma tutti riconoscono l'autorità centrale di Firenze ed in particolare di San Galgano: questo è il centro nevralgico della vita dell'Ordine.

Per entrare nel Mysterium non bisogna rivolgersi presso una Accademia come ognuno degli altri, ma piuttosto recuperare un oggetto magico e consegnarlo ad un rappresentante dell'Ordine: questa è la chiave per entrare, o quantomeno per richiamare l'attenzione dei mistagoghi.

Per loro il potere non deriva da altro che dalla conoscenza.

Da qualche parte risiede Kaloth, Custode dei Misteri, che si è guadagnato tale appellativo in un mezzo secolo che lo ha visto più come un carnefice che un ricercatore: tutto per mantenere l'equilibrio fra conoscenze celate (tante) e rivelate (poche).

A differenza degli altri Ordini, il Mysterium non è fortemente irreggimentato, ma vige un rigido comportamento che vanno dal silenzio, all'ordine di parola dal membro più anziano al più giovane, a tanti dettagli che fanno delle riunioni dell'ordine quasi delle lezioni universitarie. Ciò che si palesa sempre è come non permette che i suoi segreti trapelino: in molti casi assomiglia ad un ordine monastico, e la maggior parte dei suoi membri appartiene a organi quali il clero, i benedettini, i francescani, e tutto ciò che riguarda la Chiesa in generale. Grazie alla loro opera, nel medioevo furono custoditi innumerevoli volumi e conoscenze, mentre il resto del mondo decadeva per opera delle influenze nefaste dei Veggenti del Trono.

Come detto, Kaloth mantiene in ogni caso il ruolo di figura centrale nell'Ordine, ed a lui è affidato il compito di custodire il Mistero Atlantideo: di cosa si tratti nessuno lo sa tranne che il diretto interessato. La sua figura è avvolta dal mistero, apparendo spesso alla stregua di un non morto.

Fulcro per l'Ordine sono Otranto e San Galgano, ma mentre la prima è interdetta dalla penisola per motivi sconosciuti (in molti vociferano di un tremendo paradosso), nella seconda Accademia vi possono accedere solo i Mysterium più esperti e fidati.

Sebbene non si conosca che cosa si possa trovare al suo interno, si conosce il nome di Semaj Cuorenero, il Bibliotecario, cioè colui a cui vengono affidate tutte le conoscenze presenti nell'edificio, che rappresenta la carica più alta nel monastero.

La famiglia dei Cuorenero si trova alla direzione del monastero da secoli. Nella struttura vi sono anche coloro che si preoccupano di avere un contatto più diretto con la soglia fra vita e morte, e questi sono i Veggenti, fra cui Castor si ritiene come quello dotato del miglior talento, ed uno dei pochi che sia riuscito a sondare il filo della vita di Rivus nella sua interezza, scoprendo incredibili verità sul suo conto. Al di fuori della paranoica ricerca sfrenata della conoscenza però vi sono altri uffici che permettono all'Ordine di sopravvivere nel corso dei secoli: in primo luogo il "Coro degli Egregori" che porta il proprio messaggio in quei governi che vogliono coltivare i

rapporti con l'Ordine, e che funge da consigliere ogniqualvolta vi è il bisogno di celare, o rivelare, un segreto considerato "Rilevante" dalla guida dell'ordine: Sorella Valentina del Bavero. Infine Maaken rappresenta l'Emissario più conosciuto, sotto la cui direzione vi è anche la fazione degli Archeomanti, a cui molti giovani risvegliati si rivolgono nella speranza di poter entrare nell'Ordine di Firenze.