

REQUIEM FOR ITALY

SECONDA EDIZIONE

**- Ambientazione di gioco di ruolo dal vivo ufficiale di *Vampire: the Requiem* -
Documento parte di *Italy of Darkness* ai sensi del Regolamento Interno di Camarilla Italia.
Aggiornamento agosto 2014.**

Attenzione: questo documento non sostituisce i manuali di ambientazione sanzionati per la sceneggiatura di *Vampire: the Requiem*. Esso è piuttosto una parziale integrazione degli stessi, per l'approfondimento del *setting* italiano. La conoscenza dei suddetti manuali è quindi un prerequisito per una corretta comprensione di questo documento.

Ringraziamenti

Si ringraziano tutti i soci, presenti e passati, per i contributi forniti in questi anni. In particolare lo staff, di coordinamento e narrazione, che dal 2004 consente al nostro progetto di volontariato e promozione sociale di prendere forma e rinnovarsi, migliorando costantemente la qualità della nostra esperienza associativa e culturale.

Avviso al lettore sui contenuti fantastici

Questo documento è un prodotto letterario di genere fantastico che non ha, e non vuole avere, alcun riferimento a fatti reali. Esso è finalizzato esclusivamente a illustrare il soggetto della sceneggiatura ludico-teatrale di *Vampire: the Requiem* di Camarilla Italia. Riferimenti a fatti, persone o cose, è da ritenersi del tutto casuale.

Informativa sul diritto d'autore

Il testo contenuto in questo documento è una proprietà di Camarilla Italia, che viene pubblicato gratuitamente a vantaggio dei soci di Camarilla Italia. Questo documento è realizzato anche in favore di persone non aderenti a Camarilla Italia, per la consultazione e l'uso privato, purchè sia sempre sottolineata la proprietà intellettuale di Camarilla Italia e sia escluso il fine di lucro. Qualsiasi altro impiego di tale materiale, senza autorizzazione di Camarilla Italia, è una violazione del diritto d'autore e sarà pertanto perseguito ai sensi della normativa vigente.

La licenza per l'utilizzo dei marchi registrati White Wolf è concessa a Camarilla Italia da CCP hf.

INDICE

Introduzione al Requiem

Il mondo della notte	3
Introduzione ai clan	3
Introduzione alle congreghe	4
Le aggregazioni sociali dei dannati	6
La storia della danza macabra	8
Aggiornamenti da giugno 2013 ad agosto 2014	12
L'assetto politico attuale	13
Leggi e usanze	17

I clan

Daeva	21
Gangrel	30
Mekhet	39
Nosferatu	51
Ventru	61

Le congreghe

Circolo della Megera	73
Invictus	82
Lancea Sanctum	100
Movimento Carthiano	114
Ordo Dracul	125

Personaggi degni di nota	139
---------------------------------	------------

INTRODUZIONE AL REQUIEM

Il mondo della notte

Il nostro è un mondo complesso, sfumato, in cui luci e ombre si confondono nel continuo succedersi delle notti, mentre aleggia fra gli esseri umani l'inconscia sensazione di non essere i veri padroni del mondo, di non sedere al vertice della catena alimentare. Oltre la soglia delle apparenze, nascosta al vedere comune per abitudine o inganno dei sensi, si stende l'ombra di una società di infestatori: i vampiri, creature dannate a vagare per le tenebre, costretti a vivere un eterno e immoto presente. Al pari di lenti ingranaggi, essi fanno riflesso al mondo mortale, influenzandolo e venendo influenzati da esso. In una società colma di incertezze, con l'umanità stretta fra una insensata routine quotidiana ed il crescente degrado della propria spiritualità, i signori della notte proseguono celati la propria esistenza di parassiti e spietati burattinai del mondo.

Non più prede del tempo, non possono che subire l'opacizzarsi delle proprie emozioni, corrotti dall'inevitabile allontanarsi del lato umano in favore del richiamo della bestia, sede di ogni pulsione ferina. Solo il sangue sazia e concede temporanea soddisfazione, e il sangue stesso è il marchio del fratello per ogni passo che questi compie nella società dei dannati: la danza macabra.

Schiavo della propria natura bestiale, il vampiro si trova notte dopo notte a sostenere il proprio retaggio umano per mantenere una parvenza di equilibrio e controllo delle proprie azioni; di indole paranoica e solitaria, si costringe a diventare parte di una società notturna per la propria sopravvivenza; in ogni città, nella notte, si consumano segrete faide e lotte per il potere fra i vampiri, e il margine della follia e della ragionevolezza si assottiglia col trascorrere del tempo. Nei grandi piani degli anziani che hanno calcato i secoli o degli infanti che hanno da poco ricevuto l'eterna condanna, vi è una ricorrenza di ambizioni, una volontà di proseguire nella propria esistenza e scalare i vertici della gerarchia dei dannati, per potersi dire infine artefici del proprio fato.

I dannati chiamano *requiem* la propria esistenza; *danza macabra* la loro rete di relazioni e cospirazioni, in altri termini la propria società; *coterie*, *eterie* o *branchi*, l'aggregarsi di più dannati in gruppi stabili che, comunque ben lungi dall'essere ciò che gli umani chiamano amici, spesso si dotano di un rifugio e regole comuni per aumentare le proprie chance di sopravvivenza. *Dominio* è il territorio reclamato come proprio da un vampiro; *sire* colui che rende vampiro un umano, con l'atto dell'*abbraccio*.

Introduzione ai clan

Dal momento in cui la vita si consuma nell'atto dell'abbraccio, il sangue del sire risveglia nel nuovo vampiro una nuova esistenza, con l'eredità della propria stirpe, uno dei cinque clan.

Il sangue delle "Succubi", il clan **Daeva**, è ossessionato da passioni e intemperanze, nella spasmodica ricerca di esasperare le sensazioni oltre gli echi delle memorie mortali. Predatori devoti a personali forme d'eccesso, possiedono l'innaturale capacità di alterare le emozioni volgendo ai propri desideri. Mentre in passato le nobili famiglie daeva contendevano il dominio della Penisola ai ventrue, oggi le Succubi sono frammentate in corti o più ridotti *entourage*, emblema di egoismi e singolari talenti. Le Succubi tendono a primeggiare nelle coterie ove si collocano, e ben presto o ne diventano leader carismatici o, sprezzanti, si isolano. Questo rende molto difficile la cooperazione

armoniosa fra più daeva, a meno che uno di essi non sia chiaramente riconosciuto come mentore dagli altri gregari.

I membri del clan **Gangrel** sono caratterizzati da spietata istintività e da una profonda affinità con la bestia interiore: tale comunione si riflette anche nella grande capacità predatoria attraverso la metamorfosi del proprio corpo. Mentre alcuni dei “Selvaggi” sono più devoti ad un’organizzazione naturale e libera del sangue, altri preferiscono costituirsi in branchi autonomi sotto il comando di un capo o al servizio delle più disparate finalità. Nelle coterie miste, i gangrel tendono ad assumere sovente il ruolo di esploratori e combattenti.

Le “Ombre”, come sono noti i dannati del clan **Mekhet**, sono tradizionali depositari di segreti e a volte maestri nelle arti esoteriche, nella diplomazia e nello spionaggio. Rappresentano l’oscurità cui si associa la maledizione dei dannati e, come essa, preferiscono le tattiche laterali e la manipolazione sociale all’esporsi in prima persona e prendere di petto i problemi. Facilmente in grado di reperire informazioni con le proprie capacità di percezione sovranaturale, soffrono più degli altri dannati le fonti di luce. I più ambiziosi mekhet tendono comunque a occupare nelle coterie e nei domini il ruolo di regia dietro le quinte. Fra i clan più organizzati internamente, la loro impronta corporativa ha determinato una successione storica fra varie Casate, stabilizzatasi negli ultimi secoli con la supremazia di alcune famiglie, che gestiscono il cosiddetto “Conclave delle Ombre”.

Il clan **Nosferatu** è composto da vampiri inquietanti, caratterizzati da deformità fisiche o comunque da una sovranaturale repellenza, che materializza la natura aliena della dannazione; attingendo alla propria maledizione, gli “Spettri” sono in grado di infondere il terrore nelle vittime o di far emergere i più segreti timori, manipolando l’essenza stessa della paura. Sebbene molti Spettri siano degli “uomini neri” o dei “freak” che preferiscono la solitudine, una buona parte della stirpe dei nosferatu si radica in famiglie tribali che popolano il sottosuolo delle città: il loro signore indiscusso è il millenario Magister Vermis, comune progenitore, che affida l’amministrazione delle necropoli sotterranee al pugno di ferro del suo luogotenente, Giovanni Tenorio De Medici.

Il clan **Ventruë** accoglie i signori di uomini e bestie. Ossessionati da un’inestinguibile sete di potere, spesso occupano i vertici della società dei dannati. I “re” sono in grado di imporre la propria volontà per piegare le menti più deboli ai propri scopi. Cassius, Marcus e Icarus sono gli ascendenti più antichi cui ogni fratello del sangue Ventruë si riferisce nella propria genealogia, e un governo a dinastia ciclica, il triumvirato, ha retto per quasi un millennio non solo l’intero clan, ma anche tutta la società dei dannati. I ventruë si dividono oggi fra orgogliosi eredi di quella tradizione e più disincantati sostenitori di politiche più opportunistiche e adattive rispetto alle situazioni. La reggenza del clan è affidata in queste notti a Cassius e alla sua corte, che ha istituito un organismo di gestione intermedio, denominato senato.

Introduzione alle congreghe

All’interno della società dei vampiri, i dannati si confederano in organizzazioni uniformi per scopi e ideologia, le cosiddette congreghe. Queste realtà, lungi dall’essere delle società compatte e in armonia, rappresentano comunque ad oggi il principale criterio di suddivisione del potere fra i principi delle tenebre. Le congreghe hanno acquistato questo ruolo di supremazia a partire dal XIX secolo: con la modernità ed il progressivo mancato risveglio degli anziani, i tempi di grande mutamento richiedevano una forte *leadership* dei dannati per preservare la sopravvivenza. Nuovi astri emersero quindi nella danza macabra italiana, rinnovando gli equilibri di potere fino ad allora

basati sul sangue e sulla egemonia formale dei clan daeva e ventrue, che si contendevano il controllo dei vertici delle due uniche fazioni del tempo: l'Invictus e la Lancea Sanctum.

L'Invictus, anche detto il Primo Stato, sin da tempi antichi rappresenta l'aristocrazia elitaria, dispotica e ambiziosa sotto il controllo indiretto di alcuni anziani, soprattutto daeva e ventrue, nel rigore di tradizioni e di un'elaborata etichetta. Dall'Ottocento tuttavia, approfittando della caduta del Triumvirato, il gangrel Ezzelino da Romano ha imposto con violenza la supremazia della propria corte, quella di Verona, e il suo proprio Casato dinastico al vertice del Primo Stato e quindi, di fatto, di tutta la società dei dannati. Il principio gerarchico dell'Invictus si basa sulla nobiltà e sull'anzianità. Da ciò deriva l'ideologia di una società dei dannati retta dai più anziani nobili vampiri, consociati fra loro attraverso rapporti di natura feudale che risalgono dai domitor cittadini fino ai capi dei Casati dinastici e da questi al Signore d'Italia. All'interno dei domini dell'Invictus o quanto meno affidati alla gestione del I Stato, gli Invincibili tendono a giustapporre la propria articolata organizzazione interna a quella dell'amministrazione del dominio. Cinque Casati dinastici si dividono il controllo dell'Italia: i Borbone, i Marinus, la Corona d'oro, i da Romano e infine i Gonzaga, il cui Casato è emerso come frutto di fuoriusciti soprattutto Borbone e Corona d'oro al termine della Guerra delle Quattro Corone. I nobili più importanti di ciascun dominio strategicamente rilevante si coordinano in un Consiglio. Quest'ultimo organo collegiale è supportato da due Alti Cancellieri, il gangrel Mattia Grifone e il ventrue Alexander de Santis.

La **Lancea Sanctum**, spesso configurata come il Secondo Stato, vede nella condizione vampirica una dannazione di origine divina, come testimoniato negli scritti del leggendario Longino, conclamato profeta oscuro dei vampiri. A partire dal testamento di Longino, la Lancea Sanctum nei secoli ha costruito una ferrea religione che sancisce il ruolo sacro dei dannati quali predatori dell'umanità e costituisce la morale comune della maggior parte dei vampiri. Grazie ad una secolare propaganda, i Santificati, anche laddove non si ergano a capi indiscussi di tutti i dannati locali, riescono a esercitare una grande influenza sui domitor delle città. Le posizioni dei Santificati si differenziano tra correnti più o meno a favore dell'idea di assegnare alla Lancea Sanctum il potere temporale sulla società dei dannati e degli uomini. Gli estremi di queste due polarità sono rappresentate dall'ascetismo intransigente dai monaci Gethsemani, progenie della Mater Sanguigna Caterina de' Ricci, e dall'assolutismo teocratico dagli Icariani, che vantano la propria predestinazione al dominio totale della danza macabra. Nonostante la frammentazione degli interessi fra le varie correnti Santificate e il principio consolidato dell'autonomia di ciascuna diocesi rispetto ad un potere centrale, la principale figura di riferimento della Lancea Sanctum in Italia è l'Arcivescovo di Firenze nonché capostipite dei Gethsemani, Caterina de' Ricci. Il capo riconosciuto degli Icariani è il Cardinale Amoniele, sorretto dal potente sinodo siciliano dei vescovi, e gli affari della lega icariana sono portati avanti da alcuni legati. Potente ufficio super partes è poi l'inquisizione, retta dal sommo inquisitore, il daeva Lucius. Caduto ormai in disgrazia è invece l'ufficio teologico, deputato all'interpretazione della dottrina della Chiesa, ed invalsi fino ad oggi i tentativi di federare tutta la Chiesa sotto un unico cardinale riconosciuto da tutte le diocesi.

L'Ordo Dracul, società creata da Vlad Tepes per lo studio e il superamento della maledizione vampirica, si infila in Italia in seguito ai primi moti ottocenteschi, facendo di Torino il proprio centro di potere. Incuneatosi nei conflitti tradizionali di Lancea Sanctum e Invictus, l'Ordine del Drago negli ultimi due secoli ha esteso le proprie influenze in modo capillare in molti domini italiani. La segretezza degli scopi e la forte impostazione massonica dell'intero apparato rendono la congrega capace di mosse imprevedibili e occulte, spesso in grado di fungere da fattore determinante per le questioni più delicate. Formalmente il portavoce della congrega è il mekhet Septimus Magnus, ma di fatto la gestione si poggia su quattro pilastri: forza militare, gestita dal

nosferatu Gemma; indirizzo politico, portato avanti dal ventrue Dis Pater; coordinamento degli studi e potere giudiziario, fino a poco tempo fa ambo assegnati al mekhet Giuseppe Draghi.

Il **Circolo della Megera**, erede dei più antichi culti del sangue come quelli celtico ed ellennistico, è una religione sincretista e federale. Spesso osteggiato per la venerazione della Madre Oscura, la Megera per l'appunto, come principio creatore, gli Accoliti rivendicano la primogenitura della loro fede, tacciando di propaganda politica i dettami della Chiesa di Longino. Gli Accoliti si rivelano tuttavia spesso, magari celatamente, ottimi consiglieri dietro al potere, per le grandi capacità divinatorie e la sapienza antica in loro possesso. Non esiste un capo unico del Circolo, nonostante alcune figure di riferimento periodicamente emergano.

Il **Movimento Carthiano**, giovane congrega figlia della sfida alla rigidità della tradizionale forma di governo assolutista dell'Invictus, ha trovato nelle rivolte dei domini attuate nell'Ottocento il suo ruolo di forza politica. Le rivoluzioni di singole città, anche se riprese dai sovrani, hanno cambiato la storia di uno *status quo* inamovibile in prospettiva di un favorevole cambiamento. Il fondatore e *leader* della congrega è il ventrue Antonius, che supervisiona con una rete di collaboratori l'operato delle singole cellule locali, dette prefetture, che agiscono autonomamente alternando, nei confronti del domitor, atteggiamenti che spaziano dalla collaborazione riformista all'opposizione rivoluzionaria.

Una buona parte dei dannati, poi, non è incardinata in alcuna congrega, e conduce il proprio requiem in modo **indipendente**. Raramente questa è una scelta consapevole, e laddove lo sia è appannaggio di pochi autarchici antichi e potenti, ben radicati nel proprio territorio. Piuttosto l'essere "non allineato" è la condizione naturale di una serie di reietti, nomadi, anarchici, esiliati. Nascosti ai più, infatti, itineranti fra sobborghi, campagne e periferie delle metropoli, lontani dai centri delle città dimora prestigiosa dei vampiri "nobili", conduce il proprio requiem una eterogenea comunità di dannati, qualche volta tollerata, ignorata ove non turbi la danza macabra del dominio che li ospita, più sovente perseguitata per la sicurezza o il capriccio del potente di turno.

Sono poi da segnalare due congreghe che potremmo definire atipiche: una è la Legio Mortuum, antica organizzazione militare erede dell'antica Camarilla, che si pone a tutela delle quattro tradizioni e della sopravvivenza dei dannati. L'altra, per certi versi opposta, è la Stirpe di Belial, confraternita religiosa di adoratori di entità demoniache, che rifugge le tradizioni e pare mirare alla destabilizzazione totale della danza macabra.

Le aggregazioni sociali dei dannati

Fino al XIX secolo, i vampiri di ciascun dominio tendevano a radunarsi attorno a un progenitore. Ciò ha comportato la nascita di famiglie, spesso sedicenti nobili, per avanzare diritti di dominio e distinguersi, rispetto ad anarchici, cani sciolti o semplicemente rivali. Famiglie che, nella maggior parte dei casi sotto la comune bandiera dell'Invictus, col volgere dei secoli si sono radicate nei territori di origine e hanno colonizzato zone scoperte. Sovente il progenitore faceva in modo che almeno una delle proprie progenie entrasse nella Chiesa di Longino. All'interno della famiglia, potevano anche esserci elementi inclini ai culti pagani e, con i tempi più recenti, interessati alle spinte di rinnovamento del Movimento Carthiano e alle lusinghe massoniche dell'Ordine del Drago, sebbene spesso l'adesione a questi gruppi coincidesse di fatto con un distacco dalla famiglia.

Chiaramente, con i secoli, le famiglie si sono modificate in tanti modi: ad esempio una famiglia sradicata dal proprio dominio, i cui sopravvissuti si siano dispersi dando origine a nuovi branchi nomadi o aggregandosi a esistenti, o magari ricavando una nuova nicchia di potere all'interno di un nuovo dominio; uno dei membri delle famiglie se ne sia distaccato

volontariamente, con o senza il consenso del progenitore, formando talvolta dei rami collaterali. Altri casi di coterie del passato sono quelle sviluppate a partire dall'aggregazione di membri della Lancea Sanctum e del Circolo della Megera e dalle progenie di costoro. Tutto ciò per dire che i branchi delle notti recenti possono essere molto difforni fra loro, tra "famiglie nobili" sopravvissute al volgere dei secoli, gruppi costituitisi all'occorrenza per questioni di opportunità, ordini religiosi, unioni autarchiche dei più disparati soggetti.

Nei domini più piccoli, generalmente vi era e vi è un unico progenitore, principe, con una ristrettissima corte formata dalla propria progenie ed eventualmente qualche mercenario o ospite. Nei domini più grandi, non solo vi erano e vi sono più progenitori, ma addirittura all'interno dello stesso clan possono esservene di diversi, dando vita a dinamiche di potere molto complesse. Sovente il domitor locale è assoggettato, come vassallo, ad un domitor di un'area più vasta. In taluni casi questi rapporti gerarchici sono molto stretti e influenzano profondamente l'esistenza dei domini più piccoli; in altri casi invece si tratta di mere convenzioni formali che non incidono più di tanto, se non magari in casi di urgenza e necessità.

Il branco oggi è un nucleo variabile mediamente di alcune unità di dannati, che può essere nomade o fortemente territoriale, ed includere al suo interno anche dei vampiri provenienti da diversi clan e congreghe. Il branco è sovente indipendente dalle politiche di clan e congrega, a meno di una presenza fortemente maggioritaria, se non addirittura esclusiva, di un unico clan o congrega. L'appartenenza a una congrega di alcuni suoi membri può essere meramente formale, ad esempio come eredità della formazione del sire o per il rapporto con un mentore esterno al branco. In altri casi l'appartenenza alla congrega è fortemente sentita ed il membro porta avanti gli interessi della congrega nel branco: il caso più evidente è forse quello di chi svolge ruolo di sacerdote all'interno del branco. I branchi possono essere più o meno svincolati da altri branchi più grandi, da famiglie, dalla gerarchia formale di un dominio, oppure mettersi al loro servizio. Similmente, questi branchi cercano talvolta protezione, risorse e terreni di caccia da domitor esterni al clan, prestando servizio militare. Non necessariamente tutti i membri della medesima congrega o di un medesimo clan in un dato dominio formano un branco fra loro: ciò dipende molto dalla capacità e dalla volontà dei capi dei clan e delle congreghe, se ve ne sono, e in base ai loro reciproci rapporti.

La famiglia ancora oggi è la versione nobile del branco, caratterizzata da maggiore formalità, stanzialità e generalmente dal riconoscimento come capo di colui che è anche il più anziano progenitore degli altri membri. Quindi sovente la famiglia è formata da membri dello stesso clan legati da rapporti diretti di parentela fra loro. Tradizionalmente la famiglia è per definizione la cellula elementare dell'Invictus, ma non è sempre detto. Diverse famiglie sono autarchiche, indifferenti alle congreghe lasciando libertà ideologica totale ai propri membri, o fortemente schierate con altre congreghe.

Coterie *ad hoc* possono essere istituite da alleanze fra diversi branchi o famiglie o dalla gerarchia dominante su un certo territorio. Si tratta di conformazioni temporanee di vampiri, costituite per assolvere a determinati scopi. Qualora il rapporto fosse continuativo, non sarebbe errato considerarle dei branchi a tutti gli effetti. Nella maggior parte dei casi, i membri del medesimo clan o di una medesima congrega all'interno di un dominio, sono per l'appunto delle coterie solo di nome: condividono cioè un rifugio, una linea d'azione comune, una gerarchia formale, ma per il resto ognuno pensa sostanzialmente ai propri affari e generalmente nessuno percepisce la propria sopravvivenza come condizionata a quella della coterie.

La storia della danza macabra

Fra mito e revisionismo

Tutto quel che si conosce sulla nascita dei vampiri rientra in una varietà di leggende e miti in gran parte perduti in seguito alle invasioni barbariche e al crollo dell'Impero Romano d'Occidente, e molte storie si rivelano in aperta contraddizione l'una con l'altra. Le cronache hanno spesso risentito dell'opera revisionista dei potenti, e molti scribi hanno tessuto le lodi o volutamente dimenticato coloro il cui nome oramai è perduto nel tempo: la memoria dei più antichi, confusa dalle nebbie dell'eternità del torpore e dei secoli che passano, non è fedele alla realtà più di quanto non lo sia ai loro sogni.

Dal Medioevo all'età contemporanea. Caduta della Camarilla. Primi conflitti fra Invictus e Lancea Sanctum. Nascita e sviluppo del Triumvirato. Guerre icariane.

Leggende comuni parlano di una prima gerarchia istituzionale dei vampiri in seno alla società romana, la Camarilla, ordine ecumenico delle creature della notte, le cui sorti sarebbero state legate a quelle della Repubblica e poi dell'Impero Romano. La progressiva dissoluzione di quest'ultimo fu correlata quindi all'indebolimento della Camarilla e del suo governo federato, per poi sfociare nell'inasprimento delle reciproche intolleranze fra i domini e una continua serie di lotte intestine e invasioni fino alla caduta della stessa Camarilla. A seguirle come poli ideologici e gerarchici di aggregazione fra vampiri, da un lato l'Invictus, composto dagli eredi dei fondatori della Camarilla, intenzionati a mantenere un ordine a tutela dei propri domini; dall'altro la Lancea et Sanctum, una confraternita di vampiri sorta nei primi secoli dopo Cristo e facente capo al Monacus, primo discepolo e infante di Longino, il legionario che secondo la leggenda trafisse il corpo di Cristo con una lancia. La Lancea et Sanctum diffonde lentamente questa nuova religione dei dannati, che vede in una maledizione voluta da Dio lo scopo dell'esistenza stessa dei vampiri: lupi fra le pecore, memento imperituro del peccato e della distanza dalla verità e dalla luce.

Nonostante l'Invictus formi di fatto il Primo Stato e si faccia erede di tradizioni imperiali, la sua pretesa egemonia sulla penisola trova da un lato la forte opposizione dell'Ecclesia Longinii, e dall'altro dei frammentati culti pagani che rappresentano comunque uno dei retaggi più antichi, che si pongono talvolta in ausilio, talvolta in contrasto e che solo col volgere dei secoli si federeranno nel Circolo della Megera.

Della storia durante i Secoli Bui ciascuna fazione ideologica e familiare conserva una propria peculiare versione. A detta dei più ci sono comunque alcuni punti fermi: le famiglie Marinus e Macellarius (l'attuale Mallari) furono le più antiche dell'Invictus, e attraverso il controllo della congrega si imposero a guida rispettivamente dei Mekhet e dei Ventruë. Altro evento rilevante fu, sul finire del primo millennio, l'istituzione del Triumvirato da parte dei ventruë Cassius, Marcus e Icarus, che cercò di porsi come nuovo ordine globale erede della Camarilla, assoggettando il controllo dell'Invictus, della Lancea Sanctum e dei culti pagani alla supremazia ciclica dei tre anziani.

Tuttavia il Triumvirato non riuscì mai a imporsi completamente come ordine egemone, a causa di due eventi che introdussero antagonismi molto rilevanti. Il primo fu la diablerie commessa sull'Arcivescovo di Napoli Icarus, che spinse i suoi figli alla formulazione del principio della predestinazione icariana, cioè al fatto che gli Icariani fossero i legittimi domitor della danza macabra, e che quindi portò a una serie di scontri intestini fra figli di Icaro e resto dei ventruë; il

secondo fatto che destabilizzò il Triumvirato fu la successione alla guida dei daeva dall'antico Unigenito a una sua progenie, che si farà chiamare in seguito Imperatore, e che si pone attivamente come diretto antagonista di Cassius nella guida dell'Invictus, portando dalla sua parte circa metà del Primo Stato.

Successivamente, nel XVI secolo, la situazione si complicò ulteriormente con l'avvento di Caterina de' Ricci, la Mater Sanguigna, che si pose come nuova figura di riferimento per le correnti più intransigenti e ideologiche della chiesa di Longino.

Tutti queste spinte centripete resero di fatto impossibile un controllo capillare dei domini, perché il Triumvirato di fatto non riusciva a garantire uniformità di vedute e convergenza di interessi all'interno delle due principali congreghe.

Sul finire del XVIII secolo, sotto la reggenza del triumviro Marcus, prossimo al torpore ciclico, la danza macabra vede un Invictus frammentato: il Casato della Corona d'Oro condotto dai Mallari non riesce ad affermare una *leadership* in assenza di Cassius e provoca l'allontanamento definitivo della sua progenie, Antonius, che abbraccia i nuovi ideali dell'illuminismo con diversi suoi seguaci, catturando la simpatia di diversi giovani; l'unico polo attrattivo forte nell'Invictus pare essere quello dell'Imperatore daeva, fiero oppositore nei secoli del Triumvirato, che tuttavia non riesce, o forse non vuole, imporre una gerarchia ferrea cogliendo l'opportunità dell'assenza di Cassius. Ma anche la Lancea Sanctum è frammentata fra Icariani e sostenitori (arrivisti ma anche sinceramente entusiasti) della Mater Sanguigna. Si spera in quei tempi che l'imminente risveglio di Vitielius e l'inizio della sua reggenza possa cambiare questa situazione di latente anarchia. Ma le cose vanno diversamente.

L'età dei cambiamenti. Fine del Triumvirato. Ascesa di Ezzelino. Nascita del Movimento Carthiano e dell'Ordo Dracul.

Il sistema derivante dalle tensioni fra i tre maggiori poli di aggregazione va a infrangersi in contemporanea con la Rivoluzione Francese e il successivo periodo di influenza napoleonica in Italia a causa dei disordini, dei voltafaccia e delle prese di potere nonché della scomparsa dei più importanti anziani alla guida dei Clan. Uno degli eventi più clamorosi è l'ascesa di Ezzelino III da Romano, originariamente legato al Casato dinastico estense, alleato dell'Imperatore daeva. I deboli Casati dinastici, privi della *leadership* di un Triumviro vigile e dell'Imperatore daeva, subiscono passivamente questa imposizione.

Durante il corso del XIX secolo le tre più antiche congreghe vedono anche la progressiva ascesa di due nuove forze, in contemporanea con l'Unità d'Italia e l'inevitabile cambiamento dello *status quo*: l'Ordo Dracul e il Movimento Carthiano. L'Ordo Dracul, un movimento esoterico e filosofico derivante dagli insegnamenti di Dracula, stabilisce la propria capitale a Torino grazie al Mekhet Septimus Magnus ed espande la sua influenza nel Piemonte e lentamente in ogni dominio italiano, anche con l'adesione strategicamente molto rilevante dell'antico Nosferatu Leopoldo Pavan.

Il Movimento Carthiano, forte della portata rivoluzionaria di un nuovo ordine ispirato a una rinnovata forma di governo, stabilisce il proprio polo di influenza all'interno della Sardegna autarchica, attraverso l'unione fra il pragmatismo del gangrel Zante e l'organizzazione e gli ideali di Antonius. Il movimento è una rete che raccoglie non solo cani sciolti ed esuli da ogni parte d'Italia, ma anche giovani membri delle famiglie nobili che vedono con questa rivoluzione una occasione per scalzare i propri anziani. È così che diversi progenitori vengono messi fuori gioco, famiglie nobili distrutte dai loro stessi eredi ed i domini, per la prima volta nella storia, sfuggono alle regole dell'Invictus e della Lancea Sanctum.

Nei disordini di questo periodo avviene anche una profonda ristrutturazione nel clan Mekhet, con lo sterminio della famiglia Visconti e l'ingresso trionfale della famiglia dei Sangiovanni, che in breve diventano signori di Venezia e di buona parte della costa adriatica della Penisola. Altro episodio degno di nota del periodo è l'ascesa del daeva Jean Luc che, sfruttando il torpore dell'Imperatore, si fa ispiratore di un movimento di ribellione nei confronti degli anziani Invictus del clan e fonda la Corte della Rosa e del Serpente. Infine, il mancato risveglio del triumviro Vitellius provoca una involuzione del ruolo dei ventrue nella danza macabra: la forza dei ventrue non è più in grado di condizionare le sorti delle congreghe e una nuova struttura di potere, basata su tre monitor con competenze di supervisione territoriale, si limita al mero coordinamento degli affari del clan. Gli sconvolgimenti portano a continui squilibri all'interno dei domini, giustizie sommarie, e l'azione di un Primo e Secondo Stato sempre più volta a serrare le proprie fila e stabilire patti di opportunità tanto precari da non essere altro che tregue ipocrite.

Guerre mondiali e Lega Claudia

Le Guerre Mondiali non fanno soltanto amplificare il disagio degli scontri interni ma mostrano anche una nuova faccia del mondo mortale. Dopo l'interruzione delle comunicazioni e la paura per il potenziale distruttivo delle nuove armi degli umani, una grande riunione indetta a Lucca nel 1955 dal nosferatu Barone de Morico diviene un'opportunità per radunare le delegazioni di molti regnanti italiani, costituendo una rete informativa volta al raggiungimento di accordi, scambi e soprattutto stabilità per il controllo dei domini: si arriva così alla fondazione della cosiddetta Lega Claudia, il cui principale sponsor è il misterioso Lycurgus, autoproclamato sovrano Invictus della Sicilia e del meridione, con il supporto degli Icariani.

La danza macabra gode così di un lungo periodo di relativa pace, in cui le tensioni esistenti fra le congreghe, internamente fra loro ed esternamente le uno contro le altre, vengono in buona parte contenute dall'obiettivo primario di ciascuna coterie di consolidare la propria forza, riprendersi dai danni degli anni precedenti e cercare di stare al passo con i grandi cambiamenti del mondo mortale, nel dopoguerra italiano. La situazione comincia a incrinarsi dopo circa cinquant'anni dagli accordi.

Il nuovo millennio

Esattamente al cinquantennio della fondazione della Lega Claudia, nel 2005, un nuovo raduno finalizzato a un rinnovamento dell'accordo ne rivela tutte le debolezze e le fragilità, fra cui l'assenza di una sovrastruttura a garanzia delle promesse del pretenzioso ordine nazionale: in questi cinquant'anni di pace, infatti, nuovi centri di potere consolidatisi indisturbatamente, ambiscono ad un ampliamento della propria influenza, rigidamente contenuta da quegli accordi. Nessuna delegazione è disponibile al rinnovo e la Lega cessa di fatto di esistere. La Corte di Verona accoglie questo fatto come l'inizio della propria espansione.

È l'inizio di una nuova fase di caos. L'anno successivo, libera dai vincoli di quell'accordo, la Corte di Verona conquista prima il Cardinalato di Perugia, dunque sopprime la resistenza Carthiana di Bologna, soggiogando nuovamente il dominio sotto la propria egida. Nel 2007 il Carcere di Ancona, prigione dei vampiri istituita dalle Leggi Claudie, subisce un pesante attacco operato dai Carthiani, che ne distrugge alcuni detenuti ma permette la fuga e la scomparsa di altri. In seguito all'autoproclamazione della stirpe Gethsemani quali custodi della fede, Firenze viene dichiarata Città Santa e chiude i propri confini. Nella Primavera del 2008 un tentativo di colpo di stato in

Cosenza ai danni dello *status quo* icariano, provoca una feroce reazione del Cardinalato icariano, mentre il porto franco di Foggia permane nelle sue pretese autarchiche.

Ma l'apice di questa fase di riequilibrio violento dei rapporti di forza deve ancora arrivare: durante il Gran Ballo del 2008, Ezzelino dichiara formalmente guerra a Lycurgus, e quindi al dominio di Palermo e ai suoi affiliati, mobilitando tutto l'apparato bellico di Verona e dei suoi alleati. Questo, nelle notti recenti, è riconosciuto come il principale atto formale ad aver innescato quella che sarà chiamata la "Guerra delle Quattro Corone". Il conflitto pare volgere a favore del Casato da Romano e Lycurgus viene distrutto, portando la lega icariana e la corte di Verona sull'orlo di uno scontro totale. Mentre la tensione sale, Jean Luc si dichiara Arcivescovo e scompare di scena, non prima di aver assegnato però il proprio dominio personale della Lunigiana al III Stato, cercando forse così di colpire l'egemonia Invincibile nobilitando un nuovo attore sulla scena della danza macabra e invitando le tre "congreghe minori" a fare fronte comune. Tutto questo è però solo un antefatto: il caos degli ultimi anni è il pretesto con il quale comincia a farsi strada l'ipotesi di un ripristino del Triumvirato, in considerazione dell'imminente risveglio dell'anziano Cassius. Inizialmente cassato dai più come pretesto influente, il risveglio di Cassius si verifica però davvero.

Questo evento, nel febbraio 2011, è considerato l'inizio della Guerra delle Quattro Corone. Il risveglio di Cassius ridona infatti coesione e nuovo impulso ai ventrue, che anelano a ristabilire l'egemonia di un tempo e la potenza del Triumvirato. Inizialmente osteggiati dai daeva e dai mekhet, ben presto il Triumvirato riesce a divenire un polo di aggregazione molto forte anche per questi due clan. Cassius sembra davvero poter garantire un nuovo ordine, ripristinare i diritti del sangue e far convergere verso una visione comune le congreghe. L'Ordine del Drago e il Movimento Carthiano riconoscono formalmente il nuovo ordine, così come buona parte della Lancea Sanctum, con l'eccezione di Inquisizione e Gethsemani, che rimangono neutrali. Ezzelino, la cui autorità come signore d'Italia è chiaramente messa in discussione, sembra rimanere isolato, specialmente quando si scopre che uno dei più forti sostenitori del Triumvirato è il mekhet Lycurgus, ancora esistente, e che si rivela essere in realtà Gian Galeazzo Visconti, storico rivale di Ezzelino nel controllo del Nord dell'Italia. Altro colpo all'Invictus viene dal dominio di Potenza, dove il Principe appartenente al Casato Borbone, Clemente Crisafi, si rivela essere una spia carthiana: il movimento ritiene i tempi maturi per una presa della città, favorita dagli Icariani, considerando la debolezza strutturale in cui versa il I Stato.

Ancor prima dell'inizio formale del conflitto era intanto però già entrato in scena il nosferatu Leopoldo Pavan, che si era rivelato essere il millenario Magister Vermis: in qualche modo consapevole del prossimo risveglio di alcuni anziani, fra cui Cassius, il Magister Vermis mette in atto un "piano di contenimento", che spesso si sostanzia in una serie di assassinii, al probabile fine di evitare turbamenti nell'attuale danza macabra. L'antico nosferatu scatena contro i domini d'Italia bande di nomadi mercenari e le cosiddette "maschere rosse", agenti in incognito che colpiscono duramente, in taluni casi soverchiando gli ordini locali, come nel caso della città di Roma. Al Magister Vermis sono attribuiti inoltre eventi catastrofici, quali un pesante allagamento di Venezia e una serie di terremoti che colpiscono il nord est d'Italia. In un ultimo disperato tentativo di arrestare la furia del Magister Vermis, l'asse del Triumvirato tenta il risveglio dell'Imperatore, unico nella storia a essere riuscito a fermare l'anziano nosferatu. A questo punto del conflitto il Direttorio Carthiano, allora organo di vertice del movimento, non esegue l'indirizzo politico di Antonius a favore del triumvirato e si attesta invece su una posizione neutrale, così come il Circolo della Megera. L'asse icariano-mekhet viene profondamente colpito. In particolar modo gli Icariani che, nelle fasi finali del conflitto, subiscono uno scisma provocato dal Sinodo dei vescovi siciliani che dichiara la propria autonomia dalla Lega Icariana.

Nel contempo, fanno la loro comparsa i licanthropi, che accusano i dannati di aver violato antichi patti e di aver aggredito, mediante l'evocazione di creature infernali, le proprie dimore ancestrali. Presi dal conflitto in corso, i dannati ignorano sostanzialmente la situazione e non leggano in questi eventi la minaccia che diverrà ben presto reale, della stirpe di Belial.

Nell'estate del 2012 la Guerra delle Quattro Corone ha infine termine, dopo un ultimo sanguinoso scontro che si svolge al Piagnaro e che rivela tutte le reali alleanze in gioco. L'Imperatore viene risvegliato, ma non è abbastanza forte da fermare il Magister Vermis. L'Ordine del Drago, che sembrava schierato apertamente contro il Magister Vermis, si rivela in realtà dilaniato da una lotta interna, con un fronte di sostenitori del Magister in incognito e infiltrati fra le fila dell'asse del Triumvirato. I mekhet, indeboliti dall'azione sovversiva interna delle forze contrarie al Triumvirato, entrano in un periodo di transizione e riorganizzazione. I Casati dinastici Borbone, Corona d'Oro e Marinus si sottomettono formalmente ai Da Romano, che si rivela il principale alleato politico del Magister Vermis. Diversi nobili provenienti dai "Casati degradati" si riuniscono a formarne uno nuovo, il Casato Gonzaga.

L'Ordine del Drago guadagna, dalla fine delle ostilità, la formalizzazione della supremazia sul dominio di Roma e il diritto di avocare a sé alcune aree "di particolare interesse" all'interno dei domini italiani. La spettrale città di Pontremoli diviene sede di un elysium permanente, affidato alla gestione del III Stato.

Profittando di questi anni di guerra violenta, ha fatto nuovamente la sua comparsa nella danza macabra la stirpe di Belial. Questo fatto, unito all'obiettivo dei domitor di dare una maggiore garanzia di stabilità negli anni a venire, ha portato al ripristino della Legio Mortuum.

Aggiornamenti da giugno 2013 ad agosto 2014

La nuova fase della danza macabra inizia con le crescenti ostilità portate avanti dalla stirpe di Belial. Nel **Giugno 2013**, Il Piagnaro diviene così il luogo ove viene disposto il risveglio dell'antico comandante della Legio Mortuum, affinché la Legio possa venire rifondata e garantire, come forza neutrale, un periodo di pace della società dei dannati, che necessita di stabilità per fare fronte comune contro i Belial. È un nuovo inizio, anche se c'è chi denuncia che questa sia solo una scusa ideologica, per nascondere l'interesse di vincitori e pescecani della Guerra delle Quattro Corone, di assicurarsi i privilegi guadagnati negli ultimi anni. Il ricevimento del III Stato del 2013 serve anche per dare eco a un evento simbolico molto importante per la Lancea Sanctum: viene riportato in luce il vero testamento di Longino e Dario Orsini, che ne è curatore, si dichiara Cardinale.

Nei mesi successivi, la Legio Mortuum diventa una forza attiva della danza macabra e sembra effettivamente voler garantire il rispetto delle tradizioni a prescindere dagli interessi dei potenti. Tuttavia essa non riesce a frenare da sola l'avanzata Belial. I colpi inflitti dalla stirpe dei Belial alla sicurezza dei domini si sostanziano non solo in aggressioni ai danni dei rifugi e degli elysia, ma soprattutto in iniziative di disturbo della comunità umana: disordini, omicidi, riti satanici. Nonostante questa spada di Damocle che pende su tutti i vampiri, che dimostrano di non essere pronti a fronteggiare la minaccia, questi ultimi mesi vengono colti, da diverse forze in campo, per pianificare una riorganizzazione interna. È in particolare il caso del Circolo della Megera, del Movimento Carthiano, dei clan Mekhet e Ventru.

Crescono nel frattempo numerosi fenomeni sovranaturali, forse collegati proprio all'attività Belial, che causano un incremento della presenza di gruppi di cacciatori di vampiri, più o meno

coordinati fra loro. Di fatto la caccia agli umani per i vampiri diventa più difficile e pericolosa in molti domini.

Nell'estate del 2014, fa quindi la sua comparsa al Piagnaro una creatura sovranaturale che si fa conoscere come Araldo del Regno del Sangue. Indubbia la reale natura di questa entità, che tuttavia pare essere direttamente correlata con l'esistenza dei dannati. L'Araldo ordina ai vampiri di sottomettersi alla sua volontà e nel giro di poche settimane in diverse città d'Italia si formano gruppi di suoi seguaci, che dichiarano fra l'altro di essere nemici giurati degli infernalisti.

La minaccia della stirpe di Belial, il mistero dell'Araldo, il crescente abbattimento della Masquerade con il conseguente proliferare di gruppi di cacciatori, la presenza fuori controllo dei licanthropi, sono ad oggi alcune delle questioni principali cui la società dei dannati cerca di far fronte.

A queste rilevanti questioni, si aggiungono le rinnovate tensioni interne ai clan e alle congreghe, non ancora risolte nonostante siano ormai trascorsi due anni dalla cessazione formale delle ostilità: molti dannati fanno infatti pazienza, prima di porre in atto la propria vendetta. Anche l'alleanza fra Ordine del Drago e Invictus, come era prevedibile, ha cominciato ad incrinarsi subito dopo la fine della guerra e via via crescendo negli ultimi mesi. Il motivo del contendere sarebbe forse proprio la legittimità del dominio su Roma. Un esempio emblematico di questa crisi fra le due congreghe sarebbe l'affronto del tradimento di Giulio Del Drago Farnese che, da Primus di Roma, disertò in favore dell'Ordo Dracul, causando una caccia di sangue sulla sua testa, fino ad ora non eseguita. A destabilizzare la danza macabra, infine, anche la storica alleanza dichiarata fra la Lega Icariana e la corte di Verona, quasi a voler comunicare a tutti i dannati che non ci sarà spazio per alcuna manovra al di fuori della gerarchia di queste due fazioni.

L'assetto politico attuale

Una premessa: i confini del *Dominium Italicum*

Si può parlare di Italia come di un dominio solo dopo il congresso di Vienna, quando la corte Invictus di Verona, in accordo con la corte di Vienna e la corte di Parigi, rivendicò a sé la Penisola. Sui territori di confine con il Regno di Francia e l'Impero d'Austria, fra cui la costa azzurra, l'Alto-Adige e l'Istria, veniva stabilita la possibilità di diarchie fra corti straniere. Nel corso dei medesimi accordi, la Corsica veniva riconosciuta alla danza macabra francese e la Sardegna e la Sicilia a quella italiana.

Nord-Est e Centro: il Regno di Verona

Inizialmente la corte di Verona, preminente (ma ancora non dominante) sull'Invictus in Italia dagli inizi del XIX secolo con l'autoproclamazione di Ezzelino III da Romano a Domitor Italicus, era limitata al Regno Lombardo-Veneto, ma con un'ampia sfera di influenza sui Ducati di Modena e Parma, sulla parte settentrionale dello Stato della Chiesa ed i territori confinanti dell'Impero d'Austria (in particolare l'attuale Trentino Alto-Adige ed il Friuli Venezia Giulia). Oggi il Regno di Verona comprende formalmente tutto il Nord Est d'Italia, la maggior parte dell'Emilia-Romagna, le regioni centro-adriatiche fino all'altezza di Frosinone e Foggia, che segnano la linea di confine con la Lega Icariana.

Il regno è amministrato a mezzo dei diretti vassalli di Ezzelino III da Romano, secondo il principio tardomedievale di divisione di competenze fra Primo e Secondo Stato. Per quanto esistano

comunità di dannati esenti da questa logica entro i confini del Regno, esse rappresentano delle rarità tollerate in ragione di accordi con l'Invictus.

Il Ducato di Milano è amministrato dall'antico rivale di Ezzelino, il mekhet Gian Galeazzo Visconti, noto anche come Lycurgus. Questa è stata la sua richiesta per firmare la resa e porre termine alle ostilità durante la Guerra delle Quattro Corone, accettando così la supremazia della corte di Verona. Il Principe ha così retto all'interno della città un Governo Invictus con autonomia gestionale, guidato dal Siniscalco, la succube Renzo Valente Sforza.

Il Patriarcato di Aquileia, limitato a un'area ristretta del Friuli comprensiva della città di Aquileia, è una enclave riconosciuta al Patriarca, figura che fu eminente della Lancea Sanctum in Italia, ma che ha ormai perso gran parte del suo prestigio, dopo aver vanamente appoggiato il Triumvirato nel corso della guerra delle quattro corone ed essere stato quindi sottomesso dal Duca Alexander De Santis.

Venezia è riconosciuta alla famiglia Sangiovanni che da secoli la difende dai tentativi di conquista e infiltrazione da parte di altri dannati: dopo alcuni anni di terrore innescato dai Sangiovanni, la città è giunta a una chiusura e un isolamento che l'hanno portata al di fuori del rappresentare una preda conveniente. Per quanto di fatto essa rientri nei domini di Ezzelino III Da Romano, i Sangiovanni non hanno perso alcuna parte del proprio potere decisionale in questa città come anche lungo la costa adriatica. Durante la Guerra delle Quattro Corone fu colpita gravemente da un misterioso allagamento, imputato al Magister Vermis, che causò numerose perdite entro i ranghi della famiglia stessa.

Bologna, fra i domini Carthiani più resistenti, tornò in mano all'Invictus nel 2006. Recentemente ha subito una riorganizzazione amministrativa. Autoproclamatosi Principe nel corso della festa di Primavera di Pisa del 2014, il gangrel Invincibile Athos Monterumici.

Roma e il Centro Italia. Le terre che furono dello Stato Pontificio hanno visto l'ascesa di molte arcidiocesi della Lancea Sanctum, ma sono anche state spettatrici dei più aspri scontri fra il Primo e il Secondo Stato, e ciascun dominio ne rappresenta bene o male il risultato. Roma ne è forse il più evidente esempio: al succedersi di governi, ciascuna delle congreghe minori ha trovato un proprio spazio anche nel più intransigenti dei domini e lentamente ha saputo sfruttare le opportunità che potevano essere offerte o dai vuoti di potere o altrimenti da alleanze di comodo con l'una o l'altra parte, data anche l'abbondanza di faide interne. Le pretese della Lega Icariana verso i territori del Centro venivano di sovente portate dall'arcidiocesi di Frosinone, sede più settentrionale della Lega, ma al termine del conflitto delle Quattro Corone tale politica aggressiva pare esser scemata. La città di Roma, da ancor prima del termine della guerra, è stata rivendicata direttamente dal Magister Vermis, alleato di Ezzelino III da Romano, non senza che questo desti alcune ambiguità interpretative sugli Accordi del Piagnaro e sul ruolo dell'Invictus in città. Il Magister Vermis affida la gestione della città a un suo luogotenente, che è attualmente Giovanni Tenorio d'È Medici, il quale si è dichiarato Arcivescovo di Roma durante la festa di Primavera di Pisa del 2014.

Ancona, che fu il carcere ufficiale dei dannati, al momento è tornato nelle mani dell'Invictus, dopo esser stato oggetto di annose questioni in merito alla sua appartenenza.

Nord-Ovest e Sardegna: il Regno di Torino

Il Regno si è sviluppato agli inizi del XIX secolo, seguendo le sorti della dinastia Savoia. L'atto ufficiale con il quale il territorio viene riconosciuto nella danza macabra come dominio autonomo è l'accordo di Asti del 1859, firmato da Ezzelino III da Romano per l'Invictus e Septimus Magnus per l'Ordo Dracul. Con questo atto, all'Ordo Dracul viene riconosciuta competenza territoriale sul lato occidentale del fiume Tanaro (di fatto corrispondente agli attuali Piemonte, la metà occidentale della Liguria e la Valle d'Aosta). In seguito agli accordi di Asti, o patti del Tanaro, non si fece altro che confermare formalmente quanto si era realizzato sostanzialmente nell'arco del precedente ventennio.

Con i Patti del Piagnaro del 2012, il Regno viene ulteriormente esteso a quasi tutta la Liguria e all'intera Sardegna. Ma in questi domini di recente acquisizione ancora vige un ordine di compromesso tra la reggenza di Torino e le storiche componenti Invictus (soprattutto in Liguria) e carthiana (Sardegna).

Il Regno è diviso in otto Principati, ciascuno dei quali assegnato a un Dragone di alto rango, che lo amministra autonomamente. Al Principe di Torino spettano tuttavia compiti di programmazione e controllo su tutto il Regno, nonché la facoltà di destituire gli altri Principi e di relazionarsi all'esterno in nome del Regno.

La Sardegna è una terra oscura in cui nessun dannato che non abbia una motivazione più che valida osa avvicinarsi. Dell'isola si conosce poco: molti dei domini sono isolati, e gran parte di questi si pone al di fuori delle tradizioni e si disinteressa delle politiche nazionali. La zona meridionale, e in particolar modo Cagliari, gode di una maggiore stabilità, sotto il controllo nominale di una famiglia icariana.

Toscana: l'Arcidiocesi di Firenze

Le Terre dell'Arcivescovo di Firenze, la Santa Mater Sanguigna, corrispondono da secoli a quello che una volta presso i mortali era conosciuto come Granducato di Toscana. Sono di fatto un dominio federato sotto il controllo dei Gethsemani: l'Arcivescovo ha rivendicato come propria diretta Arcidiocesi i territori di Firenze e Prato, sede del monastero di San Vincenzo.

Erede dei Comuni e delle Signorie, quello che era il Granducato di Toscana sotto un Invictus di ispirazione guelfa, è venuto meno per i disordini dell'Ottocento e non ha più trovato costituzione per i disaccordi fra i Signori di Toscana: nonostante questa crisi, o forse proprio in ragione della stessa, l'influenza dei figli della Mater Sanguigna non sembra aver perso alcuna presa sui domini toscani pur avendo spesso volte concesso, soprattutto ai rappresentanti Invincibili del Casato dei Borbone, libertà amministrative più o meno ampie.

Lucca, la città del Gran Ballo, tradizionalmente Lucca è una città molto importante per gli equilibri della società dei dannati italiana e, prima dell'ascesa del Piagnaro come sede della diplomazia nazionale, era in assoluto la sede principale per la conduzione di affari fra dannati di vertice. Nelle notti moderne è comunque l'importante sede del Gran Ballo annuale della Lancea Sanctum.

Il Meridione: la Lega Icariana

Il Mezzogiorno d'Italia, da Frosinone e Foggia fino a Reggio Calabria, è il perimetro dell'attuale Lega Icariana. Essa, nonostante in tempi passati avesse raggiunto una estensione molto più vasta, dal XIX secolo poteva dirsi consolidata in quello che per i mortali era il Regno delle due Sicilie. Nonostante questo la Lega, non avendo riconosciuto mai l'autoproclamazione di Ezzelino come Signore d'Italia, ha iniziato a riaffacciarsi alla conquista di domini dell'Italia centrale, fra cui in primis Roma, con un atteggiamento variabile dalla corruzione alla minaccia di ritorsioni militari.

Situazione che parrebbe essere mutata con gli accordi del Piagnaro del 2012, in cui la Lega riconosce l'Italia come dominio di Ezzelino III da Romano, pur mantenendo un controllo formale e sostanziale del proprio territorio. Attraverso i medesimi accordi, la Lega perdeva però anche il controllo della Sicilia, a causa di uno scisma che ha distaccato il Sinodo Siciliano dal resto del Sinodo della Lega.

Il Meridione è tuttavia una terra aspra e per molti versi non interamente "colonizzata" dagli Icariani. Una nobiltà rurale di sangue è molto forte nel territorio. Il principale anziano che, informalmente, è considerato il simbolo di questo spirito autoctono dell'area è la gangrel millenaria Madre Zila.

Benevento, territorio che gli Icariani riconoscono a un ufficio apposito del II Stato, cioè a dire l'Inquisizione, dalla sua rifondazione avvenuta nel 2006.

Foggia, storico dominio del clan Mekhet, ha ceduto alle lusinghe della Lega Icariana nel corso degli ultimi anni. Dopo un grave attacco operato dalla stirpe di Belial in città alla fine del 2013, attualmente la Lega ha affidato al mekhet Giuseppe Tarehk una reggenza pro tempore, finalizzata a riprendere il controllo del dominio e garantirne la stabilità.

Napoli, capitale della Lega, è l'esempio calzante del *divide et impera* imposto dalla pace icariana: la città è divisa formalmente fra Invictus e Movimento Carthiano e gli Icariani impongono i loro dazi e autorizzano o meno le decisioni di maggiore rilievo per i propri interessi. Di fatto sono i carthiani, fra i due litiganti, quello che nelle notti recenti stanno avendo maggiore successo nel riscuotere il favore degli icariani.

Potenza, città che ben rappresenta le contraddizioni di convivenza fra la componente icariana e quella autoctona, è divenuta negli anni una sede molto rilevante per la famiglia Mekhet dei Crisafi. Il dominio ha perso molto del suo prestigio con la perdita del suo storico Arcivescovo, Narciso Palladini, evento al seguito del quale si stanno riaffacciando con velleità di domitor le storiche famiglie nobili lucane.

Il Regno di Sicilia

Attualmente sotto la reggenza di Don Macalia Gonzaga secondo gli Accordi del Piagnaro, la Sicilia vede una situazione di fatto frammentata e combattuta tra la massiccia presenza delle componenti Invictus, la recente estensione del potere di Amoniele a cardinale icariano e le pretese più differenti dei singoli domitor autocrati presenti in ampio numero in regione.

I territori franchi

Il Dominio di Apua è uno spazio controllato formalmente dal III Stato. La sua estensione equivale a quella della Lunigiana, che corrisponde a parte della Liguria e della Toscana. La corte del dominio è ubicata presso il Castello del Piagnaro, nella città di Pontremoli. Circolo della Megera, Movimento Carthiano e Ordo Dracul gestiscono cooperando il dominio, nominando sei consiglieri, due per ciascuna congrega, che svolgono incarichi istituzionali.

L'Isola d'Elba è un dominio simbolico riconosciuto come luogo sacro del Circolo della Megera.

Il circo

Il circo dei dannati è il nome con il quale è conosciuto un insieme eterogeneo di coterie, sparse in varie parti d'Italia, che hanno tuttavia il tratto comune di essere rinomate per mettere a disposizione "servizi particolari", da intrattenimenti esotici a lavori particolarmente sporchi.

Leggi e usanze

Le Tradizioni

All'interno del complesso meccanismo sociale dei dannati vi sono leggi universali, pur in carenza di una comune origine, quasi fossero fisiologicamente connaturate con la condizione vampirica, le Tradizioni.

La Prima Tradizione, la Masquerade, vieta di rivelare la propria vera natura ai mortali; la Seconda, la Progenie, rappresenta il gravame dell'abbraccio di un nuovo vampiro e la responsabilità del sire; la Terza, l'Amaranthum, vieta il nutrirsi dell'anima di altri vampiri nell'atto della diablerie; la Quarta Tradizione comporta il divieto di esercitare violenza nel luogo destinato ad essere Elysium, ritrovo aperto per ogni fratello e centro della maggior parte degli affari dei vampiri. Ad esse si aggiunge il Diritto del Dominio, il dovere cioè di rispettare la volontà del Domitor di un determinato territorio...almeno fino a che rimane tale. Queste cinque sono considerate le regole fondamentali della Danza Macabra.

Si sottolinea in particolare la rilevanza della quarta tradizione il cui garante istituzionale è chiamato "Custode dell'Elysium". Questa figura è un ruolo di garanzia per tutti, al di sopra di chiunque, anche del domitor, all'interno dell'Elysium, e la sua parola è legge quando si tratta di rispettare l'incolumità dei fratelli. La forza della quarta tradizione è così rilevante, da sostanzarsi in una resistenza sovrannaturale che rende molto difficile per i dannati compiere azioni aggressive gli uni contro gli altri, all'interno dell'Elysium. Solo il Custode, i suoi assistenti e chi venga aggredito per primo, riescono a sfuggire a questa morsa.

Le leggi claudie (valide dal 1955 al 2005)

La Lega Claudia fu accordo fra i domitor d'Italia rimasto valido dal 1955 al 2005, garantendo nel bene e nel male cinquanta anni di pace fra i dannati e il ferreo rispetto del diritto di Dominio, a discapito soprattutto delle mire di riaffermazione del proprio potere dopo le guerre mondiali da parte di Ezzelino.

Prima Legge Claudia: ognuna delle cinque congreghe ha diritto a esistere nella Danza Macabra.

Seconda Legge Claudia: ogni domitor nella sua terra governi a sua discrezione, purchè non violi le Tradizioni e le Leggi Claudie.

Terza Legge Claudia: ogni dannato non osi interferire con le strutture sovra territoriali dell'imperio degli uomini.

Quarta Legge Claudia: chi trasgredirà le Tradizioni sia distrutto dal suo domitor, chi trasgredirà le Leggi Claudie sia distrutto dalla Lega Claudia.

Quinta Legge Claudia: in alternativa alla distruzione per la violazione di Tradizioni, Leggi Claudie o norme locali, i domitors potranno incarcerare i trasgressori nel dominio di Ancona.

Il Trattato del Piagnaro (estate 2012)

art 1

Il Dominio sull'Italia è riconosciuto ad Ezzelino III da Romano, il quale ne affida la diretta gestione ai suoi vassalli, secondo le leggi locali vigenti alla data di questo editto. I seguenti territori del dominio sono invece concessi ad autonoma gestione:

- Il Granducato di Toscana, che viene limitato dai confini territoriali del Dominio di Apua e dell'Isola d'Elba, viene confermato dominio dell'Arcivescovo Caterina de' Ricci;*
- Il Regno di Torino si estende alla Sardegna ed alla Liguria, con l'eccezione dei territori facenti parte il dominio di Apua, viene confermato dominio del Principe Septimus Magnus;*
- Il Dominio di Apua si estende all'antica regione storica della Lunigiana e viene riconosciuto al III Stato;*
- L'Isola d'Elba viene riconosciuto dominio del Circolo della Megera;*
- Il Regno icariano, sotto la reggenza del Cardinale Ignazio Innocenzo Carafa, si estende dalla punta meridionale della Calabria alla città di Frosinone.*
- Il Regno di Sicilia, sotto la reggenza del Principe Don Macalia Gonzaga, nei limiti degli accordi di affrancamento siglati dall'Invictus con il Santo Sinodo Siciliano;*

All'interno dei domini di diretta gestione dei propri vassalli, Sua Magnificenza concede la città di Aquileia al Patriarca Daniele Delfino e la città di Venezia alla famiglia Sangiovanni.

art 2

In ciascun dominio di livello cittadino, si riconoscono come presidio esclusivo dell'Ordine del Drago alcune aree, la cui lista verrà fornita ai singoli domitor dai rappresentanti dell'Ordine del Drago in loco.

art 3

Il Castello del Piagnaro e la città di Pontremoli sono Elysium permanente del dominio d'Italia. In esso saranno disposte le comunicazioni pubbliche da parte delle congreghe, dei clan e dei domitor dell'Italia, mediante dei rappresentanti residenti, nominati autonomamente da ciascuna congrega, ciascun clan e ciascun dominio.

art 4

la violazione di questo editto deve essere punita dai dannati.

Per Volontà del Magnifico Monarca Ezzelino III da Romano in concordanza con le parti stipulanti i trattati di cessazione della guerra.

L'accordo di Asti

Nel 1859 presso Asti, Invictus e Ordo Dracul formulano un accordo valido per entrambe le congreghe, riconoscendosi reciprocamente competenze territoriali, e il Regno di Torino ottiene il controllo della Penisola al lato occidentale del fiume Tanaro (di fatto Piemonte, parte della Liguria e la Valle d'Aosta). L'accordo è stato quindi sostanzialmente confermato dal Trattato del Piagnaro del 2012.

La Lega Icariana

Quella che inizialmente è stata la riconquista di Napoli da parte degli Icariani, e una successiva serie di campagne di espansione dal tardo Trecento, sul finire del Settecento diventa una vera e propria Lega ispirata al ruolo predestinato dei figli di Icarus. La Lega Icariana comprende la maggior parte dei più importanti domini del Sud Italia, componendosi in un mosaico di situazioni tanto diverse ma caratterizzate dal denominatore comune di un margine di controllo più o meno elevato da parte di Napoli, capitale della Lega e del Cardinalato, nonché storica roccaforte icariana. Recentemente la Lega ha un nuovo Cardinale, guida spirituale di riferimento, nel misterioso Amoniele, che primo nella storia della Lega ha sede in Sicilia e non a Napoli.

Le comunicazioni fra i dannati e fra i domini

Dal 2012 gli Accordi del Piagnaro fissano in Apua l'elysium permanente del dominio d'Italia. Salvo dall'azione ostile dei dannati, il castello del Piagnaro è fra l'altro circondato da una città di servitori dei vampiri in grado di proteggerlo dai molti pericoli del mondo delle tenebre ma anche degli umani. Il clan delle Ombre ha così deciso di sfruttare l'opportunità di questo territorio franco e sicuro, per "donare" un suo distaccamento dei Custodi della Memoria, la cui funzione è quella di fungere da archivio dei recapiti di rappresentanza dei dannati dei principali domini d'Italia. In questo modo, attraverso un sistema di comunicazione interno dei clan e delle congreghe, che mantengono delle ambascerie permanenti in Apua, i dannati riconosciuti nei principali domini italiani sono in grado di contattarsi fra loro, anche senza conoscersi personalmente. La danza macabra ha plaudito a questa iniziativa, che soprattutto in questi tempi di crisi dinanzi a nemici esterni così forti, può avvantaggiarsi enormemente del valore tattico di questa iniziativa.

I CLAN

Daeva

“La virtù non conduce ad altro che all'inazione più stupida e più monotona, il vizio a tutto ciò che l'uomo può sperare di più delizioso sulla terra.”

(Donatien Alphonse François de Sade)

La storia

Origini mitiche. I grandi avi.

La leggenda colloca l'avvento dei Daeva nella Penisola durante il periodo della Magna Grecia, ma neanche consultando i frammenti delle cronache più antiche si può fare riferimento con precisione a fatti agevolmente individuabili. Per quanto alcuni testi parlino di lignaggi originari italiani, i maggiori studiosi delle memorie del Clan sostengono una derivazione persiana risalendo alla religione pre-zoroastrica in cui “Daeva” era il termine utilizzato per indicare i demoni abitatori della notte: dalla storia di Inanna, dea tornata dalla morte, e della sua sacerdotessa Lilith, fondatrice del culto che ha dato origine al Clan nel Nord Africa e nel medioriente.

Durante l'Impero romano il Clan si concentra attorno alle figure di alcuni anziani sviluppandosi a macchia di leopardo fra i maggiori insediamenti e spingendosi fino alle colonie: molti aderiscono a un governo organizzato che si fa chiamare Camarilla, mentre alcuni si muovono nei misteri di culti più o meno segreti scalandone le gerarchie interne.

I grandi giochi del Colosseo, gli intrighi del Senato, lo sviluppo degli spettacoli sono forse i primi indizi delle ingerenze del Clan, che però è in grado di raggiungere anche le periferie del vasto Impero. Vari anziani si succedono nei vasti territori dell'Italia reclamando ciascuno un proprio dominio, forgiando così una fitta trama di equilibri, organizzati per lo più in un sistema spontaneo che si evolve e prende forma nel tempo, consolidando consuetudini in tradizioni e infine in leggi.

Con l'apogeo dell'Impero il sistema sembra raggiungere un punto critico di massimo sviluppo per la complessità delle maglie di cui è costituito: le *gentes* coordinano azioni tramite l'interazione dei rispettivi delegati e si palesa una sempre più ambiziosa lotta per il prestigio. Molti anziani scelgono il torpore sottomettendosi al trascorrere inevitabile del tempo, altri trovano la Morte Ultima per l'azione dei propri nemici, altri ancora si riuniscono nelle prime forme di potenti *conventicula* o *societas* con il fine di imporre la propria egemonia su tutti i membri del proprio sangue.

Dalla primitiva idea di organizzarsi nascerà in futuro l'Invictus, ma durante il periodo romano si viene a formare una prima grande Corte grazie ai consensi raccolti, dando così un'aggregazione stabile, ordinata e duratura ovviamente ispirata all'istituzione della Camarilla: molti nomi dei membri di questa prima congregazione, i Grandi Avi, sono stati perduti.

Il Lancea et Sanctum viene visto inizialmente con forte diffidenza, sebbene alcune Succubi vedano nella nuova missione un'opportunità da cogliere o, in alcuni casi, la vera fede da abbracciare: neanche le prime persecuzioni fanno desistere questa nuova, emergente religione dei Dannati. Con le invasioni barbariche molte delle istituzioni dei dannati si vedono sgretolate: delusi dal loro fallimento, alcuni dei Grandi Avi scelgono il lungo sonno o altrimenti trovano la Morte Ultima per i forti sconvolgimenti del periodo.

La Corte dei Sospiro.

Nel momento in cui il mondo mortale vede Odoacre deporre l'ultimo imperatore e un clima di morte e miseria pervade la carcassa di un florido impero, il Clan Daeva si assoggetta all'unico grande erede del passato e custode della sua stessa storia, elevando la Succube più antica al titolo di Unigenitus. Attorno alla sua guida si riuniscono abili strateghi, politici e mecenati abbracciati anche fra coloro che secoli prima potevano essere definiti "barbari". Per quasi cinquecento anni la Corte del Sospiro, come viene chiamata, opera la progressiva e lenta sottomissione dei membri di maggiore rilievo del Clan attorno al culto della persona del suo Signore e al tradizionale strumento di controllo del Vinculum, accompagnato dall'adozione di ambasciatori per i domini periferici.

Il progressivo rafforzamento del Lancea et Sanctum viene visto con disprezzo dalla Corte del Sospiro, che rigetta qualsiasi compromesso per i nuovi precetti morali, preferendo una via coerente all'eredità pagana dei Grandi Avi. Nell'avvicinarsi degli anni, l'Unigenitus inizia a trascurare i propri affari e il sistema accentrato sulla sua figura inizia ad avere i primi segni di cedimento incrinandosi in modo irreparabile: molti suoi rivali emergono dalle ombre rivendicando maggiore autonomia e consolidando autorità territoriali, alcuni entrando nelle prime federazioni Invictus e scendendo così a patti con i ventrue. L'organizzazione feudale, dunque l'avvento del Sacro Romano Impero, facilita i vari reggenti locali nel porsi in una posizione maggiormente defilata dalla subordinazione diretta alla Corte del Sospiro, e molti ambasciatori perdono l'autorità derivante dal potere del proprio signore oramai incapace di trarre soddisfazione e nutrimento dal sangue delle greggi mortali. Frequenti tributi di vitae permettono ai suoi vassalli di preservare un certo grado di autonomia, e nonostante il disagio di quell'insaziabile sete diventa sufficiente un atto formale di sottomissione e sporadici favori per avere un sostanziale affrancamento da un servizio continuativo.

Al termine del primo millennio molti racconti dipingono la figura mitica dell'Unigenito stremata per il tempo, angosciata per la mancanza di un degno erede a cui affidare la guida del Clan.

*"Ed ei giaceva senza ritorno immerso in infinito Sospiro:
anelito di gratia e fame vorace devoravano l'anima sua tutta"
(attribuito a Eusebio, scriba del Clan, 1032 ca.)*

Immerso nella contemplazione di sé, il più antico esce dai lunghi periodi di apatia sempre più sconsolato per l'inevitabile disgregazione di un ordine creato con l'imposizione della propria figura, incapace di comprendere un tale cambiamento dei *mores* e di adeguare la propria autorità al nuovo incipiente millennio. Rifiutandosi di cadere nel lungo sonno, si rinchiude nei propri palazzi per duecento anni divorando persino i propri figli nei momenti in cui la fame si fa irrefrenabile: le eredità del mondo pagano o la smisurata opulenza promessa dall'Invictus non sono minimamente in grado di confortarlo. Nulla, neanche essere il più antico, può far fuggire dalla schiavitù dell'insoddisfazione che divora progressivamente l'anima. Sporadici e irrazionali interventi contribuiscono a difendere l'autorità dell'Unigenitus, oramai imposta con la violenza di atti eclatanti anche a cura dei suoi più ferventi sostenitori, ma non ne frenano la progressiva dissoluzione.

Proprio in questo momento di crisi, la congregazione della Lancea et Sanctum trova nel sangue Daeva due dei suoi ispiratori: Pater Augustus di Viterbo con la sua dottrina dei Mortificatori della Carne divenuti in seguito una linea di sangue, e Lucius di Benevento con un'Inquisizione che ha contribuito a perseguire gli oppositori alla nuova religione e morale dei Dannati.

L'era dell'Imperatore

Ma sarà il vero astro nascente delle panorama italiano del XIII secolo, Federico II, a distogliere l'Unigenitus da quella catatonia causandone una sorte di invaghimento: seguendo la storia dello Stupor Mundi, ne rimane inebriato, ma non ne stimola alcuna attività ulteriore se non alla sua morte, in seguito alla quale l'Unigenitus presenta finalmente una propria progenie definendolo il proprio unico erede, "l'Imperatore". Di questi non si conosce né il passato né tantomeno i primi passi mossi nella danza macabra: fedele e abile ambasciatore per il proprio sire, attua una politica di prestigio nella trecentesca Italia delle Signorie: ascende alla guida del Clan, conquista la fiducia di molti e spezza le opposizioni degli altri attraverso il potere raccolto in un così breve periodo e l'opportuna sparizione di quanti ne rifiutano il ruolo.

Sin dal Quattrocento l'Imperatore conquista le influenze del proprio sire, perfezionando la capillarità del sistema tramite ambasciatori e ratificando i principi a cui ogni membro del suo sangue deve attenersi, stilando il Protocollo: in seguito a questo gesto, ottiene il riconoscimento come Primogeno del Clan nel 1477. Seguendo le gesta del proprio erede, l'Unigenitus si dichiara infine incapace di comprendere tempi così cambiati e insoddisfatto per l'ambiente circostante preparandosi a un lungo torpore nella speranza di risvegliarsi in "più emozionante furor di tempi futuri". Nell'emulazione di un antico rito orgiastico divorava gli ultimi membri della Corte del Sospiro e scompare dalle cronache: ignoti i custodi del suo corpo e la posizione eletta a dimora e rifugio del suo riposo.

La formazione della Magnificentissima Corte Imperiale sancisce il definitivo avvicendamento ai vertici del Clan: smisuratamente ambizioso, l'Imperatore raduna i potenti e stabilisce la sede della propria corte in Palermo formalizzando le grandi tradizioni e la struttura del Clan attraverso interventi legislativi e diplomatici, nomina cavalieri e consiglieri, e si circonda dei più fini aristocratici che non trovano nell'Invictus una sufficiente soddisfazione.

*"Noi siamo il frutto più pretioso
de lo tempo tutto ch'a noi si china
Ed ogne sguardo volge a nostra voluntade"
(dal discorso di presentazione dell'Imperatore)*

Nel Cinquecento la corte imperiale promuove le prime spedizioni in America, favorendo lo sviluppo economico della Penisola, e sostiene l'azione di Carlo V per sconfiggere le resistenze dei daeva, per lo più Invictus, contrari agli accordi di vassallaggio.

Gli enormi successi all'interno della società dei dannati producono infine nel 1560 l'elevarsi da parte dell'Imperatore ad alternativa ufficiale al Primo Stato di Cassius, aprendo la propria Corte anche a dannati di diverse stirpi nella visione di una propria autonomia come futura guida della Congrega. Mentre il culto della persona dell'Imperatore suscita una sempre maggiore ammirazione, i suoi ambasciatori si moltiplicano e molti membri del Clan competono per entrarne nelle grazie.

È nota l'emersione di una vena superstiziosa dell'Imperatore, il quale si fece anche promotore di grandi cerusici ed occultisti, finanche provenienti dall'est europeo: è questo il tempo in cui si inizia a parlare di alcune derivazioni del sangue e mutamenti, convocando studiosi sull'origine delle linee di sangue e sulla supremazia di alcune stirpi sulle altre per naturale predisposizione.

L'Imperatore presenta Lucrezia come propria progenie, colei che si farà chiamare nel tempo la Candida Rosa o Dama Bianca: presuntuosa e arrogante, incarna l'archetipo della Frusta e lo affianca o addirittura sostituisce in alcuni affari, resa fedele fino alla venerazione dal Vinculum. A lei si attribuisce un ruolo chiave nelle raccomandazioni per le quali nella riorganizzazione del

Circolo della Megera Laide Sarissa e Rodiano Porfirio giovane del proprio prestigio nel sangue, per venire elevati ai vertici della propria Congrega. Inoltre, la sua opera persuasiva volta a trattare con alcuni principi Daeva giova a mediare le istanze di un Invictus sempre più propenso verso una propria definizione interna, e tramite concessioni e patti Valentino Bentivoglio Poggi di Bologna, Francesco Sforza di Milano, Ferdinando Sanfelice di Caserta e Baldassarre di Parma si schierano in favore dell'Imperatore, disconoscendo Cassius quale Signore d'Italia, che in quegli anni dorme del suo torpore ciclico. Con l'abbraccio da parte dell'Imperatore di Clarissa Maria Elena Percivalli e il suo insediamento nel domino di Ischia, si manifesta anche un'apertura alle trattative con la Lega Icariana.

Decadenza della corte imperiale

Questa politica di prestigio nella danza macabra termina irrimediabilmente col torpore dell'Imperatore, la cui assenza favorisce anche l'ingresso nel clan di impeti riformisti di origine giacobina. Gli scambi avuti con altre Succubi europee, per lo più francesi, sanciscono la nascita di nuovi movimenti e nuove linee di sangue, e a questo non vi è reazione se non un generico disprezzo e un'ostinata avversità da parte dei maggiorenti della Corte, mai seguita però da alcuna dichiarazione formale. In mezzo secolo, il silenzio dell'Imperatore diventa più pesante di ogni sua impresa ed il clan assiste inerte al consolidamento del nuovo Primo Stato di Ezzelino, alla nuova filosofia dell'Ordo Dracul e alle pressioni rivoluzionarie del Movimento Carthiano.

Ogni impeto riformista trova maggiore eco in un Ottocento di squilibri, nonostante il Congresso di Vienna e la Restaurazione tentino di stabilire un argine al Terrore giacobino e al rinnovamento di Napoleone, "uomo nuovo", mito di mezzo secolo e fulcro di una fazione di Succubi che in principio prende come proprio slogan "Reinassance". Jean Luc, un Daeva di origine francese, imbriglia così i desideri del tempo ponendosi alla guida di un movimento riformista.

*"Venite e raccoglietevi, bestie senza dei né padroni
Diventate voi stessi storia e mai più spettatori"
(pamphlet firmati Jean Luc, 1814-17)*

Ciò che viene compiuto nel proposito di ripristinare un ordine causa una polveriera ideologica che scuote le Succubi, ponendo un limite al potere dei vertici apicali del sangue: i signori locali Invictus si consolidano e le eminenze della Lancea Sanctum si emancipano completamente dalla corte imperiale. In questi anni Pater Augustus, Vescovo di Parma dai primi anni del Trecento, fa valere tutta la sua influenza nel sangue ricevendo l'appoggio del principe Baldassarre il quale si distacca dalla Corte Imperiale; Valentino Bentivoglio Poggi vive in latitanza il periodo delle rivolte Carthiane di Bologna attendendone la riconquista; Francesco Sforza principe di Milano diserta tatticamente davanti all'ascesa dell'astro di Ezzelino, alla ricerca di un suo riconoscimento formale. Questo sfaldamento del potere centralizzato della corte imperiale facilita ancor più la diffusione degli ideali di libertà di Jean Luc, il quale sobilla sottilmente rivolte e attira un grande numero di consensi giovandosi di molti delegati e un fitto numero di corrispondenze: mentre l'Invictus sotto i da Romano stabilisce la propria capitale a Verona, la Lega Icariana giova dei vuoti di potere lasciati dall'Imperatore nel meridione. In questo momento di debolezza si impone la dinastia ciclica dei Borbone, abolendo così in modo definitivo il futuro del ruolo nel Primo Stato della Corte Imperiale e infrangendone i propositi.

La zona di maggior fervore per l'attività del Clan si espande a macchia d'olio, con una pluralità di iniziative individuali di gruppi simpatizzanti degli ideali di questo nuovo ispiratore:

soprattutto nell'area dell'Emilia-Romagna, terra di rivoluzioni, emergono i maggiori consensi anche per le incerte posizioni di un Invictus che punta al proprio consolidamento attorno alla figura di Ezzelino, e una Lancea Sanctum che si trova a dover affrontare crociate morali e di condanna verso le nuove ideologie e contrastare la riemersione del paganesimo.

La dissoluzione dell'unità del clan

Con l'inasprirsi della danza macabra nel corso del XIX secolo, il Clan Daeva è tutt'altro che inerte e agisce per vie collaterali stabilendo una pluralità di collaborazioni attive pressochè con ciascuna delle parti in gioco, facendosi in un certo senso traditore e, al contempo, sostenitore di tutti: attorno ai singoli elementi si formano poli di potere, alcuni favorevoli e altri contrari all'attività innovatrice della Corte della Rosa e del Serpente radunatasi attorno a Jean Luc, ma tutti interessati a personali politiche di prestigio. Molti signori organizzano fasti e Ricevimenti per accogliere occasioni diplomatiche ed elevare la propria corte nelle dinamiche della successione della guida del Clan: i più conservatori non sono altro che coloro che vogliono preservare uno *status quo* e ricoprono le posizioni apicali, o altrimenti quanti che, come i Santificati, si oppongono a un'organizzazione interna riconoscendo come unica categoria di valore l'etica della propria Congrega, facendo valere un'autonomia pressochè totale rispetto alle decisioni del sangue.

In un clima di crescente lotta per il potere, voltafaccia e tradimenti, i grandi salotti della “Belle Epoque” prendono piede creando occasioni di incontro sempre più frequenti. Nei primi anni del secolo le tensioni e le rivolte Carthiane impongono una presa di posizione da parte di un Invictus reazionario e maldisposto a tollerare la prosecuzione di una situazione di tanta instabilità: in occasione della caduta di Bologna del 1904, ad opera del Movimento Carthiano, Jean Luc si autoproclama Granduca di Romagna, facendosi da un lato patrono ed emblema del cambiamento, ma dall'altro stabilendo una propria sovranità territoriale attraverso una capillare rete di influenze che tutto sommato stabilizza una situazione che altrimenti sarebbe degenerata in uno stato di totale anarchia.

L'avvento del fascismo provoca lo spostamento in massa delle influenze del Clan Daeva all'interno del nuovo governo nell'egoistica scalata al potere: nella sconfitta di tale divisione, i membri ancora formalmente fedeli all'Imperatore, Astolfo Barberini e Ferdinando Sanfelice, proseguono un tentativo di decentramento di potere dalla nuova Corte, diffondendo da un lato una svalutazione di tale movimento e premendo per la consapevolezza che ogni tradimento verrà punito. A questo ammonimento vi sono alcune risposte di convenienza, ma viene in breve tempo compreso che nient'altro all'infuori dell'Imperatore potrà riportare il Clan alla stabilità temprata nel tempo.

Durante le Guerre Mondiali le comunicazioni si interrompono, e l'avvento di Lycurgus, che viene benedetto Principe di Palermo dal Cardinale icariano Carafa, è evidente indicatore della perdita di potere della corte imperiale, che assiste inerte all'avanzata di un *parvenu mekhet* proprio nel cuore del dominio imperiale.

Con l'avvento della Repubblica Italiana, il Clan si pone in modo altamente competitivo, stimolato dalla possibilità di porsi in luoghi strategici di controllo e gestione, tanto per ampliare le influenze quanto soprattutto per porre una garanzia all'autonomia del proprio dominio. La Corte della Rosa e del Serpente si giova dell'appoggio di alcune famiglie Daeva e di molti dannati che vengono richiamati in Italia per appoggiarne la causa: nuove voci vogliono la diffusione di ulteriori linee di sangue, o la loro maggiore affermazione, grazie a quelli che i più conservatori chiamano “inquinamenti”, senza timore di far emergere la propria ostilità.

La distruzione del principe di Parma Baldassarre negli anni 2000, provoca una più forte polarizzazione dei Santificati di Pater Augustus, il quale ribadisce una propria autorità spirituale

assoluta all'interno del Clan appoggiata dai più conservatori e ritenuta superflua dal resto dei membri delle Succubi. Pur nella contrarietà diffusa verso i patti della Lega Claudia, molte autorità del Clan la accettano, in quanto comunque avalla l'ipocrisia dei giochi sotterranei di potere e di influenza, favorendo fra l'altro coloro che sono maggiormente capaci di eludere i blandi meccanismi di controllo previsti dalla Lega.

Quanti appoggiano la Corte Imperiale si mantengono soprattutto nel decadentismo di una continua autocitazione, affermandosi solo per le proprie posizioni di prestigio e indulgiando in un'attesa che vale spesso a scusa per la volontà di non soggiacere ad altri cambiamenti: lo stretto controllo degli anziani rende necessario che non si violi in alcun modo lo *status quo*, anche a costo di un'ostinata inerzia, e molti di quanti appoggiano il ritorno di un giudice quale l'Imperatore non fanno altro che affermare una chiara volontà di conservare il proprio ruolo di prestigio.

Tempi recenti

Abbandonate le velleità di guida del clan nel 2010 Jean Luc, che si rivelerà poi uno degli alleati più preziosi del Magister Vermis, lascerà l'Italia gettando le Succubi nel disordine più totale. Col senno di poi, si potrebbe dire che il grande successo di Jean Luc fu proprio quello di destabilizzare il proprio clan, impedendo qualsivoglia intento di aggregazione e coordinamento: grandi sforzi tesi solo ad accentuare fino agli eccessi la propria natura narcisistica e delle Succubi. Senza figure di riferimento nel mezzo della Guerra delle Quattro Corone, i prisci del clan daeva, travolti sempre più dagli eventi e con il rischio concreto di vedersi privare d'influenza dai Clan più gerarchizzati, si costringono ad azioni isolate, fino alla notizia di una presunta distruzione del corpo in torpore dell'Imperatore. Nel conflitto, gli eredi e simpatizzanti della corte imperiale, con in testa la figura di Ferdinando Sanfelice, tendono la loro mano al Triumvirato, mentre gli eredi della Corte della Rosa e del Serpente si muovono segretamente in favore del Magister Vermis.

La spirale discendente del Sangue delle Succubi pare inesorabile, e viene rallentata solamente dalla sorprendente rivelazione: l'Imperatore non è stato distrutto e deve essere risvegliato per poter fermare il Magister Vermis, poiché il suo è il sangue più prossimo all'Unigenito, che già sconfisse una volta in passato l'antico nosferatu. L'imperatore, ridestato con un intricato rituale vittima di un probabile sabotaggio, pare nello stupore generale un infante capriccioso, e non è in grado di reggere al confronto con il Magister Vermis, che lo schiaccia al suolo. L'impreparazione dell'Imperatore è forse l'ultimo regalo di Jean Luc al clan: spezzare in pubblico ciò che resta del mito dell'Imperatore e gettare le Succubi nell'individualismo più totale.

Nella conseguente confusione, Pater Lucius ammorbidisce il proprio messaggio di dissoluzione del clan, verso una forma più debole di subordinazione a strutture superiori, raccogliendo attorno a sé la quasi totalità delle Succubi Santificate e contribuendo alla nascita di un'alleanza fra i vertici della Corte Imperiale e gli alfieri orfani dell'Arcivescovo di Romagna, ribattezzata Corte dell'Astro Apogeo. A tentare con analoga moderazione un ripristino di una struttura di coordinamento, sorge il movimento del Giardino delle Rose, promosso da alcune ancillae del clan. Tutti questi propositi di dare una parvenza di unità al clan falliscono, per incapacità dei loro propugnatori, e vengono smascherati come tentativi di singole Succubi di acquisire prestigio all'interno di una costruzione ideologica artificiale, senza alcuna base. Forse proprio tali daeva non hanno alcun reale merito da portare in dote al clan.

Mai come nelle notti recenti manca così una politica del clan all'interno della danza macabra. Per molte Succubi questo è un bene, non solo perché praticamente questo significa maggiore libertà di azione individuale, ma anche perché secondo molti, da un punto di vista esistenziale, la pienezza dell'appartenenza ad un sangue vigoroso ed esuberante come quello daeva,

verrebbe imbrigliata da sovrastrutture formali. Ed è quindi naturale che esse siano destinate a svanire col tempo, tanto più in una società degli umani veloce come quella attuale.

Struttura del clan

Una struttura rigida non è mai esistita, nemmeno nei momenti di maggiore splendore della corte imperiale. Ad ogni modo, nel tempo si è progressivamente evoluto il concetto di Corte, coterie radunata attorno ai più carismatici progenitori, come strumento di imposizione sociale e vero e proprio beneficio per i membri di appartenenza. Vista dai più come forma naturale di affermazione nel Requiem dei Daeva, l'idea di corte ha subito nelle recenti notti un progressivo incrinamento a favore di conglomerati più piccoli, che possono o meno preservare l'appellativo di corte, ma che non sempre sono composti stabilmente da tutti i daeva presenti in un singolo dominio, ove non sempre esiste un unico priscus riconosciuto di fatto. Nelle notti recenti, solo i daeva che si radicano all'interno di famiglie nobili di lunga tradizione, continuano talvolta a utilizzare e riconoscere informalmente il ruolo delle corti. Le corti maggiori nel corso della storia sono state comunque cinque:

Corte dei Grandi Avi

Denominata in questo modo nel periodo successivo, è la prima organizzazione stabile. Composta da alcuni membri delle *gentes* della Camarilla, è stato un tentativo di centralizzazione di una politica di Clan sulla base della tradizione latina: rappresentanti influenti nella capitale ed un sistema di governatori nelle province.

Corte del Sospiro

Dopo la caduta dell'Impero romano d'occidente e la fine della Camarilla, si ha ricordo della Corte del Sospiro per la sua ricerca continua di uno stimolo, che potesse infrangere la maledizione del proseguire ogni notte senza mai maturare, e nel timore di affrontare l'oblio dei ricordi e delle emozioni con il trascorrere del tempo e l'avvicinarsi del torpore. Figlia delle credenze pagane, si è estinta con un rito bacchico eseguito dal suo stesso signore prima che questi si abbandonasse nel lungo sonno.

Magnificentissima Corte Imperiale

Consolidatasi attorno alla carismatica figura dell'Imperatore, il momento di massimo prestigio con la sua definitiva affermazione come polo dell'Invictus, in alternativa a Cassius e, di conseguenza, in alternativa alla struttura di potere del Triumvirato stesso. Palermo ne è stata capitale fino al XVIII secolo. La corte formalmente esiste ancora, ma di fatto non ha alcun rilievo. La sua eredità, fin dal torpore dell'Imperatore, è stata raccolta dagli anziani del Casato Borbone, che tuttavia ne hanno diluito tutte le istanze di centralismo daeva.

Corte della Rosa e del Serpente

Figlia della Rivoluzione Francese e dell'iniziativa di Jean Luc, ha cavalcato l'onda della volontà di rinnovamento anche grazie al torpore dell'Imperatore nel XVIII secolo, fino a consolidarsi nei primi del Novecento con un dominio territoriale nel cosiddetto Granducato di Romagna, grazie ad un opportunistico assenso da parte dell'Invictus.

Corte dell'Astro Apogeo

Intesa fra gli esponenti del sangue che rifiutavano una cieca subordinazione nei confronti delle Congreghe, fu un tentativo di riconciliazione fra le due anime che hanno dominato le politiche di Clan negli ultimi secoli. La corte si è rivelata una meteora di poco conto, mal gestita dai suoi ispiratori.

Quale corte per il futuro?

Non vi sono ipotesi di riunificazione del clan per il futuro sotto un'unica corte. Quella a cui si assiste nelle notti recenti, è piuttosto una fase di grande individualismo e di rapporti bilaterali fra i daeva più prestigiosi. In questa configurazione elastica, probabilmente il clan riuscirà a esprimere il meglio, e naturalmente il peggio, di sé.

Alcune delle principali famiglie nobili Daeva

Amat: potente famiglia collegata alla dominazione aragonese.

Barberini: di origine toscana, si è affermata nel Requiem romano con un preminente ramo Lancea Sanctum che per la tendenziale portata innovatrice si è andato lentamente estinguendo in favore di un più pragmatico e opportunista ramo minore.

Beccaria: famiglia milanese, che negli ultimi cento anni ha saputo intraprendere una vera e propria corsa al potere, risultando ora una delle più importanti famiglie del dominio di Milano. I suoi componenti si sono sempre distinti per i propri eccessi, per famigerati casi di follia arrivando addirittura, in taluni casi, a famigerate tendenze suicide. Ogni Beccaria è espressione dei valori della sua famiglia, e l'ordine di questo comportamento è da attribuire alle vicende della famiglia umana da cui presero il nome.

Bentivoglio: storicamente dominatori di Bologna.

Borbone: Casata Dinastica dell'Invictus, raduna alcuni membri del Primo Stato di sangue Daeva e Toreador sin dal tardo Rinascimento, ed è patrona di molte famiglie minori dell'Italia meridionale. Il Casato si ritiene in qualche modo erede della corte imperiale.

Borghese: intraprendente famiglia romana nota per la propria spregiudicatezza politica, è stata protagonista di molti tentativi di rivoluzione politica ai danni della Lancea Sanctum ed ha una ferma tradizione Invictus.

Castracani: formata da nobili lucchesi emersi in seguito all'Illuminismo e alla diffusione degli studi esoterici, vanta molti studiosi soprattutto fra membri del Circolo della Megea che spesso sono stati perseguitati dai Santificati per le diffusioni delle proprie pubblicazioni.

Guinigi: famiglia lucchese di tradizione pagana, in seguito all'emersione dell'Ordo Dracul si è interessata alla nuova filosofia soprattutto in seguito all'interdizione dal dominio dei membri del Circolo della Megea, e nel tempo ha riscosso molti meriti all'interno della politica cittadina.

Luneville: famiglia veneta formalmente affiliata all'Invictus emersa durante l'Ottocento in seguito alle repubbliche napoleoniche, ha dato luogo al ramo cadetto dei Gherardi durante il secolo successivo, causando dei disordini interni fino alla sua risoluzione violenta.

Pamphiliij: generata da un anonimo Daeva francese nel Seicento, è ripartita fra un ramo Invictus e Lancea Sanctum e rappresenta la dualità romana e l'ostentato equilibrio di collaborazione da un lato e la propensione della nobiltà alla degenerazione e all'eccesso.

Sforza: Inizialmente conosciuta come Visconti-Sforza, cadetti del sangue Mekhet, trovano la loro indipendenza grazie a Severio. Fu però il Duca Francesco Sforza a portare la famiglia ai suoi alti vertici, come signori di Milano. Alla caduta nel 2005 del Duca e il rientro successivamente di Gian Galeazzo Visconti come Principe di Milano, la famiglia ha assunto il solo cognome "Sforza".

Spilimbergo: nobile famiglia Daeva di origine piemontese, storicamente vicina all'Invictus prima e all'Ordo Dracul poi.

Visconti: di origine milanese e successivamente ritiratasi dal dominio, vanta una considerevole influenza nel dominio di Piacenza; è nota per l'appartenenza pressochè integrale al Primo Stato e per le proprie smisurate ambizioni all'interno della Congrega. Si presume abbia avuto un'origine comune con l'omonima famiglia mekhet.

Gangrel

“Sulla terra non resta che far torto o patirlo, perché una forza feroce governa il mondo.”

(Alessandro Manzoni)

I Selvaggi sono, fra le stirpi dei vampiri, quella che meglio rappresenta il lato bestiale della dannazione. Questo non significa che siano dei feroci animali, ma che piuttosto diano maggiore e automatico risalto all'intuizione come criterio di orientamento del proprio comportamento. Il clan è estrapotente eterogeneo: dà i natali tanto a intrepidi e disciplinati guerrieri, che difendono strenuamente lo *status quo* nella danza macabra, quanto a spiriti anarchici che tentano invece di sovvertire i dominii e riportare la società dei dannati a uno stato di esistenza libera e primordiale.

Storia

Origini mitiche

Le leggende sull'origine del clan Gangrel sono numerose, probabilmente per via dell'accostamento della disciplina proteiforme con lo sciamanismo e i lupi mannari, elementi questi che si ritrovano abbondantemente in ogni cultura del passato. Il simbolo del clan, impiegato all'epoca della Camarilla, è un lupo che divora una luna, chiaro riferimento al *ragnarok* dei miti nordeuropei. Ma se è questo mito a stare alla base culturale dei primi gangrel o se piuttosto essi si siano appropriati di esso, è dilemma irrisolvibile. È certo che, fra tutti i clan, la storia dei gangrel è quella che maggiormente si piega nel tempo per i limiti di una, pur vantata, tradizione orale e per necessità non solo della propaganda, quanto della socialità tipica di questa stirpe: nel corso dei secoli, ecco quindi che un episodio aneddotico di poca importanza viene mutato da racconto a racconto, aggiungendovi via via, come nelle fiabe, elementi originari tipici della cultura e degli interessi didascalici del narratore. In altri termini, quello che per i ventrue è una continua ricerca delle radici storiche, per i gangrel è, specularmente, una continua innovazione: del resto, come recita un proverbio gangrel: "non importa quello che eri, ma quello che sei" intendendo con questo non tanto riferirsi all'importanza del presente piuttosto che del passato, ma della priorità dell'essenza, della natura gangrel, rispetto a singoli episodi privi di importanza nelle non vite individuali.

Il confronto fra i vari miti, lascia comunque ipotizzare che i gangrel provenissero culturalmente da un ceppo illirico diffusosi nel mediterraneo e nel Nord Europa seguendo le migrazioni delle vacche. Su chi fosse però il primo gangrel non c'è naturalmente accordo: tradizione vuole che, come nel caso degli altri dannati, alla base della maledizione vi fosse un rapporto di sangue fra umani e tremende potenze sovranaturali. Nel caso dei gangrel si parla talvolta di una strega o uno sciamano; secondo altri, i gangrel erano probabilmente conosciuti con un altro nome, ed erano in qualche modo collegati con i licanthropi, dai quali fuggirono o comunque si distaccarono, migrando poi in diverse zone che caddero progressivamente sotto il proprio dominio, in particolar modo in Gallia, Germania e Britannia.

Fra i miti più interessanti e originali, vi è quello del Minotauro, bestia metà uomo e metà toro frutto della perversa relazione sessuale fra il toro sacro di Poseidone e Pasifae, moglie di

Minosse. Quale sia questa leggenda è cosa nota, tuttavia brandelli di antichi testi, a quanto pare di origine Mekhet, riportano un prosieguito parallelo al Mito a noi noto: dall'unione tra Pasifae ed il Toro nacque anche un altro abominio che, a differenza del più famoso fratello, ebbe in dono la bellezza dei guerrieri di Creta e la capacità di tramutarsi in forma animale a piacimento. L'abominio iniziò a sterminare di notte in notte gli abitanti delle campagne di Creta, vagabondando in preda alla disperazione, combattuto tra la fame insaziabile e assassina ed il dolore consapevole di essere un carnefice. Questi sarebbe stato quindi il primo Gangrel ed i suoi figli si sparsero in giro per tutto il Mediterraneo. Questa versione della storia, posta in maniera "revisionistica", è particolarmente sentita in Italia, soprattutto in età moderna, forse per una necessità dei Selvaggi di origine meridionale di affermare una certa differenza con i Gangrel stranieri. Del resto, è facile divenire troppo omologati, se i miti più famosi e accreditati nel mondo sono quelli di origine nordeuropea e riguardano la lotta dei berserker, i guerrieri sacri a Odino che nella furia della battaglia prendevano l'aspetto di orsi o lupi. Del resto è comunemente accettato che il nome stesso gangrel sia di origine nordica.

A molti risulta pacifico che i contatti fra i primi gangrel e l'Italia avvennero prima della fondazione della Camarilla. Un mito vuole che una tribù di Selvaggi proveniente dal Nord, seguendo la migrazione di popoli nomadi, si insediò nella pianura padana e combattè con i licanthropi autoctoni ivi presenti. Ancora oggi fra i branchi si raccontano queste storie e ognuno ha la sua versione, arricchita sempre da nuovi contenuti. Il mitico eroe e fondatore di questa stirpe era Tages, che corrisponde a una divinità nel pantheon etrusco. Secondo questa versione, i Gangrel ebbero un collegamento con le civiltà della preistoria del centro nord italico e successivamente con gli etruschi, per il tramite dei quali, probabilmente, entrarono in contatto con una stirpe mekhet, che riuscirono però a ricacciare al di là del mare.

Un altro ceppo, forse congiuntosi col primo in un periodo successivo, e in concordanza col mito del minotauro, pare provenisse direttamente dalla Grecia durante la "seconda colonizzazione" del VI sec. a. C. Il momento fra i più gloriosi rivendicati dal clan è, in questa epoca leggendaria, la presa di Roma del IV sec. a. C. A guidare tale politica espansionistica furono principalmente quattro famiglie Celtiche (Senoni, Lingoni, Anari e Boi), guidate da altrettanti Re. Si sa con certezza che il Re dei Senoni, Brenno, fosse il capo di un ceppo di Gangrel che si stanziò nella penisola italiana.

Nella propaganda Ventrue, è ricorrente il mito di Bruto come creatore dei Gangrel come linea di sangue degli Julii. Bruto, scacciato dagli Julii di Roma, avrebbe abbracciato i capi dei barbari affinché avessero abbastanza forza da colpire la Camarilla.

È comunque riconosciuto che la maggior parte dei gangrel si diffuse a Roma soprattutto al seguito delle prime conquiste romane, ed in particolare seguendo le truppe di Cesare di ritorno in patria dopo le guerre galliche. Secondo la leggenda, alcuni branchi furono convinti ad assoggettarsi alla Camarilla, mentre altri, discendenti di Brenno, cercarono di combatterla strenuamente, in particolare contro gli Julii, che la fondarono. La maggior parte dei gangrel aderì alla fine, mentre alcuni domitor rimasero in disparte, morendo lentamente o trasformandosi in leggende nel corso dei secoli successivi. Le progenie Gangrel si stanziarono nella Camarilla delle principali città dell'Impero Romano unendosi prevalentemente alla *Legio Mortuum*, l'esercito della Camarilla.

Il Medioevo

Dopo la caduta della Camarilla, i gangrel che costituirono alleanze e domini nel nord della Penisola, presero il nome di Alleanza dei Territori, che progressivamente, senza la guida degli Julii, fu soggetta ad un periodo di progressiva frammentazione. Alcuni branchi andarono alla ricerca degli antichi gangrel autarchici, riprendendo le usanze legali e religiose della camarilla.

I gangrel che facevano parte delle legioni stanziato nelle province meridionali, trovarono come principale polo di attrazione “Madre Zila” (o Zilla), un anziano e potente Gangrel giunto anticamente nella provincia romana della Lucania e del Bruzio, che stabilì la propria tana sul monte Pollino. Di sicuro si sa che Zila prediligesse una politica di comunione con la natura, votata alla caccia e all'ossequio di oscure divinità ctonie.

Lungo il medioevo vi sono notizie contrastanti circa eventuali scontri delle due alleanze per il predominio razziale, intervallati da fasi in cui molti dei Selvaggi entravano nell'orbita di influenza di domitor di sangue daeva e ventrue, di ideologie Invictus e Lancea Sanctum, a loro volta impegnati in lotte fratricide. Alcuni raccontano di un trattato di pace stipulato tra Zilla ed un tale Eriberto Grisa (allora capo dell'Alleanza dei Territori), per sancire una non belligeranza all'interno del Sangue. Sancito ad Ariccia intorno al 1325, tale accordo prese il nome di “Patto delle cento Ninfe”, in ragione delle cento vergini che furono sacrificate, dando banchetto alle assetate gole dei Gangrel rappresentanti dei vari piccoli branchi componenti i due principali.

Tutti i grandi momenti di mobilitazione dei dannati nel Medioevo videro i gangrel dividersi, senza che vi fosse una organizzazione o una direttiva a monte, in due possibili schieramenti ideologici, dalle crociate all'Inquisizione, dalle guerre fra Chiesa e Impero al susseguirsi dei domitor: da un lato la strada del potere, dall'altro quella della libertà. Questo è il giano bifronte che si pone come chiave di lettura non solo della storia del clan, ma della natura di ogni singolo gangrel.

Col volgere dei secoli, come accadde del resto all'interno della Camarilla, i Gangrel cominciarono a dividersi in tre tipi prevalenti: coloro che fondarono delle Casate sulla base di latifondi e grandi terreni di caccia, ponendosi come domitor autarchici in cui la tribù e la famiglia venivano a coincidere, ed è il caso ad esempio dei Caetani, Da Romano, D'Este, Del Farga, Sparavieri e Vaccaro; vi erano poi coloro che, di origini indipendenti, si asservivano ad altri clan e congreghe, mettendosi a servizio occasionalmente o a tempo indeterminato o trovando ad un certo punto una propria dimensione all'interno di queste gerarchie; infine, il tipo maggiormente diffuso di Selvaggio, cioè quello del membro di un branco, stazionario o, più comunemente nomade, composto anche da dannati di altri clan: certamente fra i branchi nomadi, il clan maggiormente rappresentato, per via della padronanza della disciplina proteiforme, è ancora oggi il clan gangrel.

Storia Moderna

Il XV secolo è un periodo molto interessante, poichè iniziano ad imporsi all'interno delle comunità Italiane del Nord Italia i Grandi Prisci. Essi furono i rappresentanti delle più potenti famiglie Gangrel e si proposero immediatamente non solo come punti di riferimento per i branchi nomadi, ma anche come braccio militare dell'Invictus; il più noto fu Erminio Sibillo d'Este, di una forza d'animo e combattiva fuori dal comune. Questi riuscì in qualche modo a unificare la maggior parte delle famiglie e dei branchi sotto la sua Casata Invictus, fornendo protezione e offrendo così ai domitor ventrue e daeva del I Stato una dote importante.

Al Sud la situazione era analoga. La nobiltà rurale gangrel, che trovava più motivi di scontro che di convergenza con gli Icariani, non sempre costituiva fronte comune sotto la bandiera dell'Invictus, prediligendo, con una frequenza maggiore che al nord, non mescolare le tradizioni locali col protocollo Invincibile.

Chiaramente il fenomeno del nomadismo e della presenza di numerosi mercenari continuava a sopravvivere e non erano infrequenti casi di tradimenti, in cui dannati Invincibili e Santificati, soprattutto daeva e Icariani, facevano la guerra fra loro e anche contro la nobiltà autarchica gangrel, acquistando i servizi di famigerati capi branco e banditi del clan gangrel stesso.

Con il volgere dei secoli, le famiglie nobili gangrel del sud finirono per estinguersi o ridursi progressivamente e molti di quelli che erano i regnanti passati si trovarono a diventare dei fuorilegge ricercati dagli Icariani. Alcuni di questi casi trovarono una nuova accoglienza e possibilità di sopravvivenza nel branco di Madre Zila. Lo stesso, più che un branco stabile, divenne una sorta di casa ancestrale, che anche gli Icariani lasciavano stare, entro la quale rintanarsi all'occorrenza in cambio di una occasionale collaborazione.

Nel XVIII secolo, al nord, i D'Este erano ormai la famiglia più potente del clan e, imponendo secondo le regole dell'Invictus dei vassallaggi a tutti i branchi e famiglie dei territori settentrionali, avevano consolidato un fortissimo potere, degno di ergersi come alternativa del Triumvirato e dell'Imperatore daeva. Erminio aveva stabilito la sua dimora nel Castello di Masnago (Varese), palesando enormi squilibri mentali e difficoltà nel distinguere i propri figli dai nemici, gli alleati dagli ostili. In molti cospirarono contro la sua *leadership*, ritenendolo ormai incapace di orientare i nobili gangrel verso il passo successivo, cioè la fondazione di un Casato dinastico che potesse prendere in mano l'Invictus. Chi riuscì nell'intento di spodestare il capo fu, sul finire del Settecento, il veronese Alfonso III d'Este, consigliere e figlio di Erminio. Egli si presentò una notte all'Alleanza delle famiglie e dei branchi del nord, dichiarando di aver ucciso in *Giudrigildo* il capo famiglia e di aver sparso con onore le ceneri nel fiume Po. Questo attentato fu usato da una serie di nobili collegati agli Este per fomentare una rivolta e un ripristino della logica federativa dell'Alleanza dei territori contro le velleità egemoniche dell'Invictus. E da allora la guerra intestina di questi gangrel non si è ancora risolta.

Ma D'Este non tradì le aspettative dei suoi, e anziché spingere per una alleanza con le varie famiglie ventrue e daeva, che gli avrebbe garantito certamente un posto nel Circolo Interno italiano, iniziò a portare sempre più il Branco verso una alleanza con i Mekhet della Casata Marinus: il potere doveva essere preso con la forza, non richiesto elemosinando dal Triumvirato e dalla corte imperiale, che fra l'altro in quel momento storico erano deboli per l'assenza dei loro anziani. D'Este palesò inoltre pubblicamente la sua protezione ad Ercole Sparavieri, un giovane spadaccino e stratega di origine veronese, che aveva avuto modo in passato di promettere all'Invictus la conquista dell'Urbe. Non si sa esattamente cosa accadde: anche in questo caso le leggende abbondano. Alcuni parlano di un tradimento o di un qualche imprevisto, che provocò la diserzione di alcuni alleati di Alfonso e che terminò con la distruzione del giovane Ercole. La componente più estremista del clan D'Este, capeggiata dai Da Romano, vecchi alleati dell'Imperatore daeva contro Cassius, colse l'occasione per un colpo di mano: Ezzelino III da Romano, un anziano di circa 600 anni, assunse la guida delle corti Invictus stabilendo la capitale del suo impero a Verona. Fra le varie, si dice che il 26 Maggio 1805 il Branco, o meglio ciò che ne restava, una accozzaglia di mercenari uniti alle famiglie orbitanti intorno al dominio degli Este, "incoronò" capo famiglia Ezzelino, lo stesso giorno dell'incoronazione di Napoleone a Re d'Italia.

Età contemporanea

Uno dei più grandi eventi della storia di tutto il Clan è da far risalire a qualche anno più tardi, nel 1830. In tale data Madre Zila, ormai risvegliatasi da circa un secolo dal suo torpore, convocò i Gangrel di tutta Italia presso la sua tana, sul monte Pollino, tra Basilicata e Calabria. Tale evento è ricordato come "La Grande Adunanza". Ad essa accorsero gli eredi delle famiglie nobili gangrel meridionali, gruppi nomadi, alcuni esponenti dei fuoriusciti dell'Alleanza dei territori settentrionali e una rappresentanza della neonata corte di Verona. Il motivo dell'incontro fu di cercare di individuare una politica comune del clan o, quanto meno, delle regole comuni. Di fatto non si concretizzò niente alla fine dell'incontro, ma la propaganda servì ad alimentare un certo

allontanamento di Selvaggi dai domitor di altre fazioni, e soprattutto a rinvigorire la lotta al nord fra indipendenti ed Invictus ed al sud fra gangrel nobili ed Icariani.

Con l'accordo di Asti siglato con l'Ordo Dracul, avendo chiuso il "fronte occidentale", Ezzelino credette erroneamente di potersi concentrare all'interno del proprio regno e allontanare dal suo dominio personale nel LombardoVeneto le forze indipendenti, che però nel frattempo si erano riorganizzate sotto la figura di un bandito carismatico, Pontecorvo. Il branco di questi si allargò a macchia d'olio, divenendo una alleanza, denominata Alleanza della Strada, prendendo sempre più seguaci, non solo nelle strade, ma anche nelle corti e nei movimenti di forte idealismo, libertà e rinnovamento, attirando le simpatie anche a sud e soprattutto non limitandosi ai soli gangrel. Pontecorvo fu dalla seconda metà del XIX secolo una grandissima spina nel fianco di Ezzelino. Alcuni sostengono che il successo di questo fuorilegge fu foraggiato da Gethsemani, Icariani, Ordo Dracul e, insomma, da chiunque avesse un interesse a contenere la forza di Ezzelino.

Pontecorvo comunque non portò mai l'organizzazione del suo branco esteso all'allineamento con le posizioni del Movimento Carthiano. A suo avviso compromesso in quanto pilotato comunque da interessi ventrue e mekhet e disciplinato da una gerarchia non congruente con i principi del clan, Pontecorvo mantenne un profilo indipendente, nonostante è ben risaputo che talune operazioni del branco siano state supportate dal Movimento, e viceversa. Il caso più eclatante fu la presa di Bologna da parte di Demetrio Dyonisos, con la cacciata dei daeva Bentivoglio e dei ventrue De Legnago supportata da azioni militari del branco di Pontecorvo.

Le origini di questo Gangrel sono ignote. Molti sostengono trattarsi di un membro di una famiglia gangrel caduta in disgrazia o addirittura di un traditore della corte degli Este fuoriuscito ai tempi della distruzione di Erminio. Certo è che il suo nome non cela una probabile origine nell'omonima città dell'VIII secolo d.C., all'epoca parte dello Stato Pontificio e ad oggi in provincia di Frosinone.

Chiara da subito fu l'idea generale di Pontecorvo: spodestare Ezzelino dalla sua posizione di potere e liberare tutti i fratelli Selvaggi dal marchio dell'Invictus. Altrettanto chiara fu la risposta di Ezzelino: nessuna pietà per tutti i discendenti, mortali e dannati, di qualunque Selvaggio affiliato al sobillatore. Madre Zila, rispetto a questo conflitto, rimaneva neutrale.

In quegli anni, le nobili famiglie gangrel del sud erano prese non solo dalla resistenza nei confronti degli Icariani, ma anche di un nuovo invasore: il Regno d'Italia, e i parassiti che si portava dietro: i Dragoni. Anche questa nuova forza, come gli Icariani, si avvale comunque ampiamente dei Selvaggi, fossero nomadi disperati o piccoli autarchi che covavano vendetta nei confronti dei capi famiglia più potenti. Alla fine, la maggior parte delle famiglie nobili meridionali si sottomisero di fatto alla Lega Icariana, strappando qualche accordo più o meno vantaggioso per vedersi garantiti alcuni degli antichi privilegi. Fra queste, alcune si legarono direttamente a Ezzelino, in un ultimo spasmo di orgoglio, altre mantennero un orientamento più campanilista. La maggior parte si estinse e i loro membri si dispersero fra le congreghe o, protetti da Madre Zila, tentarono la via dell'autonomia.

Nel 1925, nell'area del Mugello, Pontecorvo organizzò una nuova Grande Adunanza del Clan, con lo scopo di celebrare le sue vittorie e proporre nuovamente la linea di azione comune. Pontecorvo si era fatto ormai un nome e il branco della strada era riconosciuta da tutti come il più mutevole e aggressivo, quindi in molti accorsero. L'incontro venne disertato dalla componente gangrel Invictus vicina a Ezzelino. Quello che accadde fu tuttavia una disfatta generale: a causa di una linea di totale indipendenza di ogni singolo membro del Clan scoppiò una rissa fra i numerosi Carthiani e i pochi Santificati presenti, che condusse a morte ultima numerosi dannati.

Nei primi del Novecento è anche utile ricordare la piccolissima faida che si ebbe tra le famiglie collegate ai Da Romano e un nascente Branco a ridosso dell'arco alpino: il Branco dei

Cacciatori. I Cacciatori si proponevano fondamentalmente come un gruppo di guerrieri scelti e addestrati, guidati dalla legge marziale della famiglia Besta, vogliosi non di espandere i propri territori ma bensì di proporsi come un gruppo di Mercenari al servizio del maggior offerente. Ci furono poche battaglie, dovute più che altro al fraintendimento da parte di Ezzelino III da Romano delle reali aspirazioni del Branco guidato dai Besta, forse perchè spaventato di veder nascere un nuovo “fenomeno Pontecorviano” anche a Nord delle Alpi. Tutto si concluse nell’arco di un decennio con un incontro tra Antonio Ferdinando Besta ed Ezzelino, che sancì nel 1943 la possibilità di appartenere al Branco dei Cacciatori a tutti i Gangrel stanziati a ridosso delle Alpi, in totale indipendenza, in cambio del gratuito servizio militare in caso di azioni di guerra da parte dell’Invictus. Tale accordo fu chiamato “Patto dei Cacciatori”.

Gli anni recenti

Negli ultimi anni sono stati numerosi i proclami pubblici fatti da Pontecorvo, per lo più una serie di accuse mosse a Ezzelino, fra le quali le più gravi quella di nutrirsi dalle vene e delle anime di Fratelli Gangrel, violando così una delle più antiche leggi del Branco; ma anche di essere un Tiranno più vicino alla mentalità dei grandi dittatori dell’ ‘800/‘900 e dei Ventree, piuttosto che a quella dei veri Gangrel. Del resto, Ezzelino III da Romano sembra dare totale conferma a larga parte dei proclami di Pontecorvo, donandosi con tutte le energie agli affari della politica Invictus, finendo per accorpare l’Alleanza dei Territori alla congrega stessa, come da tradizione estense.

Anno importante in tal senso è stato il 2008, in cui a seguito di molte uccisioni di Grifoni attribuite a Pontecorvo e al suo braccio destro Massenzio, l’Invictus proclamò una caccia di sangue su tutto il branco, offrendo taglie notevoli. È evidente che Ezzelino da tempo meditava una scelta così forte. La caccia di sangue ha portato il vaso di Pandora a scopperciarsi e a far emergere reazioni di pura follia, ritorsioni terroristiche, rapimenti e sevizie ai danni di dignitari Invictus di qualsiasi clan. Le uniche uscite pubbliche di Pontecorvo, a seguito della caccia di sangue, sono avvenute all’improvviso, o nei territori del suo alleato daeva Jean Luc: qualche malizioso ha definito il “Patto dei Folli” quello compiuto tra questi due dannati.

Lo scoppio della guerra fra Ezzelino e Lycurgus portò ulteriore dinamismo nel clan: i gangrel distribuiti fra le congreghe hanno occasione finalmente di confrontarsi come nelle antiche storie; similmente i branchi sciolti e i singoli Selvaggi autonomi vedono una via per conquistare un proprio dominio in cambio del proprio servizio militare; le famiglie nobili gangrel meridionali vedono una possibilità di emulare l’esempio degli Este e di Ezzelino, cercando di radunare sotto sé i branchi; per il Branco di Pontecorvo è un momento ottimo per colpire il Re d’Italia nel cuore morbido del Regno, approfittando del suo impegno in guerra.

Al Gran ballo del 2010 organizzato dalla Lancea Sanctum nei territori di Santa Caterina de’ Ricci vi è l’epilogo dello scontro Tra Ezzelino III da Romano e Pontecorvo: quest’ultimo, presentatosi al ricevimento, si scontra in una lotta uno contro uno con il Re d’Italia. Pontecorvo, che accusa Ezzelino di aver distrutto l’anziano e pacifico Deiobranno, antico gangrel in torpore, viene sconfitto da Ezzelino, il quale tuttavia gli risparmia la non vita e rigetta le accuse mossegli contro. Si scoprirà in seguito che parte delle distruzioni avvenute da un lato e dall’altro furono opera proprio di Jean Luc e degli altri agenti del Magister Vermis. Ad ogni modo, da quella notte non si ha più notizia di Pontecorvo e la sua alleanza così estesa si frantuma negli individualismi dei singoli capi branco.

All’inizio del 2011, un evento scuote il mondo vampirico: Cassius si risveglia e si proclama Re d’Italia. Il Casato da Romano e l’Alleanza dei Territori non accettano questo insulto e si pongono a muso duro contro quest’ultimo, venendo però messi in forte difficoltà e minoranza dalla

maggior parte dell'Invictus. Anche il branco dei Cacciatori, guidato da Antonio Besta, si pone al fianco di Cassius violando il patto dei cacciatori e rifondando l'antica Legio Mortuum, il braccio armato dei triumviri. Ezzelino si allea segretamente con il Magister Vermis, a quanto pare per il tramite del Siniscalco di Verona, il mekhet Pascal, e il capo militare dell'Ordo Dracul, il nosferatu Gemma. La Guerra delle Quattro Corone si svolge, con il clan ancora una volta dilaniato in due.

All'incontro del Piagnaro dello stesso anno, una verità antica viene svelata: i licanthropi esistono, e sono sul piede di guerra. Un membro della famiglia Sparavieri, porta con sé la notizia e racconta che durante il Patto delle 100 Ninfe, fu siglato anche un accordo con i licanthropi. Questo patto, a detta dei licanthropi, sarebbe stato infranto dai vampiri, che avrebbero contaminato i luoghi ancestrali dei licanthropi, inviando contro di loro delle creature infernali. Col senno di poi, questa potrebbe forse essere stata una delle prime azioni della stirpe di Belial. I licanthropi, che non vogliono o non sanno distinguere le responsabilità interne alla società dei dannati, concedono una tregua di un anno, per consentire ai vampiri di far cessare quest'aggressione sovranaturale. Presi dalla Guerra delle Quattro Corone, i dannati non riescono tuttavia a concentrarsi sul nemico comune e, trascorso l'anno, i licanthropi cominciano a colpire le città ed i domini dei vampiri. Seguono degli scontri, che fortunatamente non portano ad una escalation totale del conflitto. Ma il patto ormai è infranto e i licanthropi diventano una nuova minaccia reale per i vampiri. A seguito di questi eventi, Madre Zila pare essere finita in torpore e non se ne hanno notizie.

Ultimo evento di grande rilevanza per il clan nelle ultime notti è l'assunzione a capo del Branco della Strada del gangrel belial Corbulo. Ex braccio destro di Pontecorvo, Corbulo si è rivelato essere in realtà un vampiro femmina. La nomina sarebbe conseguita automaticamente a seguito del rifiuto del neo-riconosciuto *leader* del branco, Primo Caetani, di accettare una sfida lanciategli appunto da Corbulo al Piagnaro, per un combattimento col quale si decidesse chi dovesse essere il vero *leader* del branco. Ezzelino, applicando il codice del clan, non ha potuto che riconoscere questa verità, pur promettendo alla danza macabra di uccidere personalmente Corbulo. Da quando si è sparsa la notizia dell'evento, l'Alleanza della Strada si è ulteriormente frammentata, non volendo buona parte dei branchi avere nulla a che vedere con i Belial...tuttavia, non tutti i branchi hanno preso questa decisione.

Struttura del clan

Come detto, il clan non gode di una struttura centrale. Solo alcune tradizioni sembrano grossomodo condivise dalla maggior parte dei Selvaggi, o almeno di coloro che hanno ricevuto una educazione all'interno di una famiglia nobile o di un branco a guida gangrel. Il rispetto delle tradizioni varia molto da caso a caso e le tradizioni gangrel stesse possono subire dei mutamenti nel corso dell'educazione da generazione a generazione.

La gerarchia: i gangrel all'interno di contesti di interazione faccia a faccia, cercano di identificare sempre chi è il *leader*, sia per quanto riguarda conformazioni stabili di gangrel, sia quando un gangrel giunge in un nuovo territorio in cui ci sono già uno o più altri gangrel. Tutti i vampiri cercano di identificare chi sia il più forte in un dato contesto, ma per i gangrel questo è ancora più rilevante: i gangrel sanno bene infatti che i vampiri sono delle bestie, non importa quanto imbellettate da etichette ipocrite. È quindi fondamentale per la propria sopravvivenza, riconoscere e sottomettersi al leader e al suo gruppo dominante, se si è deboli, o imporre con ferocia la propria *leadership*, se si è forti. E quando ci sono conflitti latenti, meglio chiarirli subito con un confronto fisico che dirima la questione. Piuttosto, se non si è disposti al rispetto della gerarchia e delle sue

regole brutali, meglio ignorare completamente il clan e concentrarsi solo sui propri affari, sperando di non doversi imbattere mai negli altri gangrel.

L'abbraccio avviene in momenti propizi, ad esempio associati alla fase lunare, in base al ruolo che il nuovo arrivato deve ricoprire nel branco. Si tende quindi a vedere il nuovo venuto come parte di un tutto cosmico, entro al quale il singolo avrà una funzione.

I riti di passaggio sono altrettanto importanti: amputazioni, tatuaggi, patti di sangue e la pitturazione rituale del corpo, sono tutti elementi utili (ad esempio, la prima volta che si va a caccia, la prima volta che si commette diablerie, ecc.). Essi possono essere impiegati anche per indicare il rango all'interno del branco, il proprio auspicio o l'inizio di eventi di particolare importanza (un attacco, una battuta di caccia).

Il rispetto, anche indiretto, nei confronti di *forze sovranaturali, quali anziani in torpore, divinità, animali totemici, spiriti della natura*, a prescindere dalla presenza di membri del Circolo della Megera nel branco o nella famiglia, è una usanza tipica, che negli anni può essersi tramandata anche solo meramente con la ripetizione di apparentemente insignificanti riti scaramantici. Questa componente mistica è molto sottile, quasi rarefatta nelle notti moderne, ma a volte emerge nella vita del gangrel. Collegato a questo discorso è la forma animale secondaria, che spesso emerge in relazione proprio a quegli spiriti anticamente adorati dai propri antenati.

Il Guidrigildo. Quando la parola data viene meno, quando un membro del sangue si macchia di reati contro i suoi parenti, o il suo Branco, è inevitabile giungere al Guidrigildo. Si tratta di un'antica e sacra usanza che trova le radici alla fine della Camarilla, in un periodo in cui occorreva per i Gangrel avere un modo veloce ed efficace per fare giustizia su questioni estremamente importanti. È da considerarsi il Guidrigildo l'ultima spiaggia in una contesa tra Gangrel, essendo esso diverso da un comune duello o da una classica azzuffata: in palio c'è spesso la sopravvivenza. Il rito risente molto del background culturale lasciato dai barbari e consiste in una sfida in mezzo a una radura, in cui è consentito l'uso solo di caratteristiche derivanti dal proprio fisico. Generalmente il Guidrigildo termina con la distruzione dello sconfitto. Rifiutare il Guidrigildo chiamato da un avversario significa avere automaticamente torto sulle ragioni della contesa dinanzi agli occhi del clan.

Il *codice antico* si componeva di pochissime "leggi" non revocabili o cambiabili, cosiddette Meacan, che in molti linguaggi antichi vuol dire "radice", proprio perchè sono i principi su cui si erigeva "l'albero" della comunità Gangrel. Ormai i meacan sono o completamente in disuso, o trasformati in regole diverse, che cambiano da branco a branco, anche in ragione dell'ormai promiscuità pressochè totale di clan all'interno dei branchi nomadi.

I: all'interno del branco il proprio ruolo è deciso dal capo. Per diventare capo, bisogna sconfiggere quello precedente. Se un capo viene distrutto o va in torpore senza essere stato sconfitto dal successore, per la successione al potere il capo è il più forte.

II: un fratello in torpore viene custodito dal branco.

III: è vietato divorare i membri del branco.

IV: è vietato tradire il proprio branco.

V: solo il capo può allontanare qualcuno dal Branco, nessuno può uscire da esso di spontanea volontà. Il capo stabilisce le altre punizioni.

VI: il territorio del branco è sacro. Chi ci entra senza permesso lo fa a suo rischio e pericolo.

Alcune famiglie nobili gangrel

Acquaviva: diffusa soprattutto lungo il centro-adriatico.

Caetani: una delle principali famiglie del centro-sud, i Caetani sono signori di Gaeta e sono stati una delle principali famiglie nobili di Roma. Tradizionalmente Invictus, il loro ceppo principale è da tempo allineato con il Movimento Carthiano.

Castriota: diffusa soprattutto in Puglia, fu una delle poche famiglie meridionali che riuscì a sopravvivere alla conquista icariana.

D'Este: la più politica e influente delle famiglie gangrel, al punto da avere addirittura un ramo cadetto ventrue.

Da Romano: nonostante sia il Casato dinastico reggente l'Invictus italico, i veri da Romano sono un numero limitatissimo di dannati imparentati direttamente con Ezzelino e quasi sempre posti ai vertici dei Grifoni, l'esercito della corte di Verona.

Del Farga: Quando si parla di questa famiglia, ci si riferisce all'unione di tre famiglie del nord Italia (Casati, Da Seveso, Del Seprio), che si riunirono sotto un unico cognome in un'alleanza, chiamata anche il Giuramento del Lambro, avvenuta presso il bosco di Farga. Sebbene questa nuova famiglia nel corso della storia abbia riscosso diversi successi, più di una volta l'alleanza e lo stesso cognome sono stati messi in discussione dai rami scissionisti presenti nelle tre famiglie originarie.

Della Rovere: famiglia nobile "minore" di Roma e dintorni, nota per la distribuzione dei suoi membri soprattutto fra Circolo della Megera e Ordine del Drago.

Fontanafredda: famiglia piemontese, tradizionalmente Invictus e più recentemente apertasi a una componente Ordo Dracul.

Manca: famiglia sarda dall'origine oscura.

Sparavieri: famiglia settentrionale quasi completamente estinta. Fu un asse portante dell'Alleanza dei Territori.

Vaccaro: famiglia diffusa soprattutto in Basilicata, fra le poche sopravvissute alle guerre icariane.

Mekhet

"Chi controlla il passato controlla il futuro. Chi controlla il presente controlla il passato."

(George Orwell)

Dal sangue delle Ombre emerge il più marcato archetipo del macchinoso cospiratore e del custode dei segreti, eppure è un Clan tanto versatile da non adattarsi adeguatamente a essere stereotipato. Raduna al proprio interno commercianti, studiosi, diplomatici, assassini, stregoni ed eminenze più o meno nascoste. Quanto hanno reso proprio nel tempo è stato l'essere additati come esempi di discrezione o prudenza, nonché di un'antica cultura di lungimiranza e saggezza nei propri intuizioni. Capaci di vedere l'invisibile, sono fra i pochi fratelli che hanno indagato i molti strati del mondo: ovviamente ciò porta alcuni ad allontanarsi dalle scene pubbliche, ma anche questo non è assumibile a comune denominatore. Molti riescono a conservare perfettamente un equilibrio fra i propri affari privati e un ruolo all'interno della complessa società dei fratelli.

Nel tempo, l'aggregazione dei molti Casati ha permesso il perfezionamento delle comunicazioni interne, in modo tale che adesso una comoda struttura informatica all'avanguardia tiene in comunicazione tutti i Mekhet, a formare una vera e propria rete, al cui centro siede un controllore che veicola le informazioni e ne protegge l'esistenza, come un ragno nella sua ragnatela. All'interno dei più giovani, "cugino" è entrato nel vocabolario di uso comune per indicare i membri del proprio stesso sangue, e rende in modo evidente l'approccio comunitario che si è consolidato nel corso dei molti eventi che hanno definito la storia dei fratelli.

Tradizionalmente, si dice che i Mekhet mantengano un basso profilo, o agiscano come burattinai. Spesso si avvalgono di talmente tante connessioni e collaboratori da essere i migliori nel creare e mantenere complesse reti, per le quali si rivela quasi impossibile risalire all'agente originario. Per questo spesso volte all'interno delle Congreghe vengono visti con un margine di sospetto, ed emerge più volte l'interrogativo circa il prezzo della loro fedeltà. Fino al momento in cui tale loro impegno viene adeguatamente ricompensato, si è consci che rimarranno fra i più strenui sostenitori di un ideale. Ovviamente al cambiare del vento e al venir meno di tale convenienza si rivelano essere i veri vampiri fra i vampiri, opportunisti ed in grado di ricavare sempre un guadagno dai risultati delle proprie scelte. Ad ogni modo ciascuna Congrega vuole che un membro delle Ombre militi al proprio interno, tanto per i molteplici servizi da cui è in grado di attingere quanto per la dedizione verso il conseguire gli scopi qualora abbia un buon tornaconto.

Storia del clan

Origini e leggende

Il Clan pare essersi insediato nell'Italia insulare e lungo le coste continentali in epoca precedente al dominio di Roma, seguendo forse la rotta di mercati e colonizzazioni dal Medio Oriente e dall'Egitto. Vi è prevalentemente una leggenda circa le origini del clan, con molte varianti a seconda del contesto culturale di riferimento: essa colloca la nascita dei mekhet in un periodo che varia tra il VI e il III millennio a. C., nel contesto culturale della civiltà del Nilo o della Mesopotamia, a seguito di un oscuro patto con entità sovranaturali stretto dagli adepti di un re

stregone durante una guerra non meglio definita. La leggenda vuole che dopo la morte di questi esseri umani, essi risorsero dopo tre notti come "mekhet", parola che rimanderebbe a un concetto di equilibrio, come quello fra la vita e la morte nella quale si vennero a trovare questi umani perduti. Sulla base di tale mito vi sono molte opinioni contrastanti: vi è chi considera il clan come qualcosa di sostanzialmente diverso dagli altri vampiri, seppure vi siano dei tratti comuni; altri, specie fra i Santificati meno intransigenti, vedono nell'origine dei Mekhet nient'altro che uno dei modi di ricevere la dannazione da Dio; la maggior parte dei dannati ritiene tuttavia che si tratti prevalentemente di una leggenda e che, probabilmente, Mekhet era il nome con il quale erano chiamati i dannati di origine semitica prima della fondazione della Camarilla.

Un'altra tesi poco condivisa per la sua evidente retorica propagandistica è quella per cui cinque adepti del re stregone, dopo la trasformazione, emigrarono in Oriente, a Settentrione e in Occidente, fondando le stirpi che sono oggi i cinque clan. Ancora in queste notti, tuttavia, la leggenda in qualche modo tenta di sopravvivere, rinnovandosi di generazione in generazione: secondo alcune voci, i discendenti dei primi mekhet che oggi conducono il proprio requiem continuerebbero, per lo più inconsapevolmente, a ossequiare quell'antico e oscuro giuramento a divinità, fra le quali spiccano sovente alcuni nomi quali Set, Marduk, Tifone, Fenice ed altri; addirittura alcuni dannati arrivano a ipotizzare la persistenza millenaria di uno o più culti mekhet, mutati nel corso dei secoli, finalizzati a oscuri propositi, mediante vastissime e intricate reti di cospirazioni e manipolazioni della società mortale e dannata: se almeno una di queste voci fosse vera, questi culti e gli antichi che li gestiscono potrebbero essere ascritti fra le vere potenze occulte dietro alla danza macabra.

Una credenza piuttosto comune è che questi mekhet originari, o forse solo il loro capo o alcuni di essi, cominciarono a vagare fra le diverse civiltà dell'antichità, apprendendo da esse via via nuove forme di spiritualità e stregoneria e diffondendo a loro volta il corpus accumulato di conoscenza esoterica mediorientale di provenienza, adattandolo e accrescendolo: secondo questa leggenda, propriamente ai mekhet sarebbe la diffusione di molte forme di divinazione, dalla astrologia ai tarocchi, dalla geomanzia alle rune. Credenza questa che si scontra per certi versi con la propaganda dei Gangrel. È per questi motivi che, probabilmente, mekhet e gangrel nel circolo della Megera si contendono il ruolo di sviluppatori del patrimonio esoterico noto come Cruac. I mekhet rivendicano un ruolo di insegnamento mistico ai gangrel delle province del nord del mondo che poi, in un secondo momento, avrebbero sviluppato delle forme rituali più autonome.

Tornando alla "diaspora", alcune storie riportano di un nucleo originario di coloni, che potrebbe essersi trasferito nelle isole dal vicino Oriente e dal Nord Africa, dividendosi in due gruppi lungo la rotta di emigrazione, per motivi che appaiono naturalmente ignoti, se questa divisione effettivamente vi fu, potrebbero aver tentato una colonizzazione a seguito di una precedente missione esplorativa, o forse si divisero a causa di problemi nella spedizione. Quello che appare certo in ogni tradizione orale è che ci fosse un intento preciso di allontanamento da un ancestrale dominio. I motivi di tale spostamento furono probabilmente legati a una punizione o a una sacra missione condotta per conto dei loro dei o in ossequio all'antico giuramento.

Durante un lungo periodo di isolamento, i principali ceppi Mekhet insediatisi fra Sicilia, Sardegna e costa centrale tirrenica (il cui numero a seconda delle tradizioni era di due, tre, quattro, sette, dodici o tredici) proliferano ed il loro gregge entrò in contatto con altri popoli che influenzò culturalmente. Ma con questi scambi i Mekhet entrarono in contatto anche con alcuni dannati autoctoni o anch'essi spinti da rotte migratorie dei propri greggi. Leggenda riporterebbe vi fossero almeno due fronti: uno settentrionale con un ceppo Gangrel e uno siculo con un ceppo Nosferatu: contro di essi i Mekhet iniziarono una guerra, forse segreta o forse in campo aperto. Tutte le tradizioni del clan riportano comunque che tali primi conflitti si risolsero in un qualche accordo che

fu fondativo della Camarilla stessa, anche se il proverbio mekhet "sine sanguine nulla victoria" si riferirebbe proprio al molto sangue delle Ombre che venne versato per il nuovo corso.

Da quel momento alcuni Mekhet decisero di sparire definitivamente e ancora in queste recenti notti si sostiene che sia molto pericoloso addentrarsi in certe zone della Sicilia, della Sardegna e dell'entroterra etrusco. Molti di coloro che si unirono alla Camarilla cambiarono identità o abbracciarono romani usandoli come propri agenti; altri divennero parte costitutiva del nuovo ordine, rivendicando ruolo di guida spirituale; una parte, infine, tornò nei luoghi ancestrali per portare la notizia dell'incontro con altri vampiri e con l'inizio di una nuova era. Questa tesi sembra essere molto in voga, tanto più se accompagnata dall'idea che la missione dei fondatori lungo il Mediterraneo fosse proprio quella di incontrare altri dannati. Tutti i Mekhet precedenti a questa fase sono ricordati con l'appellativo di "prisciores" e i loro capi col nome di "regi fratres" o anche semplicemente "conditores". Di quelli che sparirono si disse successivamente che fossero "tornati nelle tenebre" e tuttora il modo dire "tornare nelle tenebre" si riferisce all'abbandonare pubblicamente i domini e ritirarsi dalla danza macabra, con una chiara allusione al fatto che questo ritiro sia tutt'altro che reale o definitivo. Quelli che si unirono alla Camarilla vennero conosciuti invece come "Veggenti" e quelli che tornarono nelle loro antiche terre assunsero il nome di "Ombre" nel ricordo di chi rimase a Roma. Tuttavia, come è noto, ad oggi si usa comunemente l'appellativo di Ombre per qualsiasi mekhet.

La Camarilla

Agli albori della Camarilla, il clan presentava due volti: da un lato i veggenti, con ruolo di consiglieri di re (per lo più Julii) ed educatori di arti occulte, ricoprendo funzioni importanti soprattutto fra gli Auguri; ma in generale propaganda interna vuole che in ogni eteria avere un veggente fosse visto come un fattore di successo e prestigio. Questo nonostante il proverbio "accetta la destra del veggente, ma attento alla sinistra", che stava a indicare l'opportunità di una giusta diffidenza nei confronti di questo clan. Dall'altro lato vi erano i fuoriusciti, i domitor indipendenti; quelli che, in altri termini, erano tornati nelle tenebre e che a seconda dei casi e dei momenti storici erano visti come latitanti da distruggere, nemici dietro ai movimenti contro Roma nel Mediterraneo o potenze da lasciare in pace.

In epoca romana altri Mekhet giunsero dalle province orientali conquistate, in particolare in due ondate, la prima con la conquista dell'Egitto nel I Secolo a. C., e la seconda fra il III e il IV Secolo d.C. Sia nel primo che nel secondo caso, i Mekhet, segretamente o manifestamente, continuarono a contribuire pesantemente a influenzare la guida spirituale della Camarilla, dapprima introducendo dèi e rituali orientali che in qualche modo si sposarono con la cultura romana già influenzata in passato da quella orientale; in un secondo momento, contribuendo a gettare le basi della nascente Lancea Sanctum.

Secondo alcuni, sempre in ossequio alla propaganda del clan, dietro agli auguri e ai primi Santificati vi era una comune mano Mekhet, tesa a controllare la Camarilla e, se non a causarne la rovina, a trovare almeno una tigre da cavalcare quando sarebbe stato opportuno. Molti ritengono quindi che sia stato il clan Mekhet a influenzare la conduzione spirituale della Camarilla, sia nella sua fase embrionale con l'esportazione delle divinità pagane nell'animismo autoctono romano, che in quella decadente in cui furono i fondatori di quella che sarebbe stata la Chiesa di Longino. A tutt'oggi si ritiene generalmente che in ogni caso il clan, conquistato magari militarmente, al di là che ciò sia avvenuto o meno per un disegno sotteso, comunque conquistò spiritualmente e culturalmente, rispondendo al motto oraziano "Graecia capta ferum victorem cepit".

Acuti manipolatori, riuscirono a imporre i loro dèi agli altri clan in più occasioni: questa è nota come la tesi dei Mekhet come creatori di dèi: non erano forse i loro stessi fondatori, secondo il mito, risorti come ombre affamate dopo tre notti dalla loro morte?

Il Medioevo

Tutta la storia dei mekhet sembra, sia nelle origini leggendarie che nelle evoluzioni almeno parzialmente documentate, segnata da un disegno sotteso. Lungo i secoli, e mai quanto lungo il corso del Medioevo, il clan si è ciclicamente frammentato tornando poi a ricongiungersi, volgendosi a fasi alterne in maniera attiva e ricettiva nei confronti della danza macabra: i Mekhet sono come i fili che il ragno (un ipotetico circolo dei più anziani) tesse nello spazio e nel tempo per imporre la sua volontà: fili che riavvolge ciclicamente per apprendere e creare una nuova tela sulla base di quanto appreso, e così all'infinito. Questa antica analogia sembra essere accreditata come origine del simbolo del Clan dopo la caduta della Camarilla, ove invece i simboli impiegati erano di origine egizia mediorientale.

Con la forza della cultura e della filosofia classica e orientale, nonché con la propria predisposizione allo studio e alle scienze, i Mekhet riuscirono certamente a ricavare una posizione di nicchia fra i dannati del medioevo. Certamente pure un ruolo di educatori essi ebbero nella creazione di una stregoneria che poi per diverse influenze culturali nord europee ebbe a chiamarsi molti anni più tardi *cruac*.

Generalmente, nelle cronache, il primo nome mekhet a essere riportato è quello dei fratelli Marinus, fra i primi fondatori dell'Invictus e signori di Milano. Nei secoli bui una grande componente dei mekhet tornò nelle tenebre ma altri, come i Marinus appunto, cercano di issarsi da subito a guida dei dannati nel nuovo corso della storia, distribuendosi abbastanza equamente fra Invictus e Lancea Sanctum. Molti sostengono che in quegli anni i mekhet sfruttarono le congreghe per equilibrare la forza dei nascenti domini indipendenti, offrendo ai domitor più deboli il riparo "federativo" delle congreghe per assalire i domitor più forti, e in questo modo eliminando molti anziani nemici del clan. Mentre i dannati combattevano gli uni contro gli altri per il controllo delle vacche e delle istituzioni mortali del Papato e dell'Impero, i consiglieri e i vescovi mekhet incrementavano il proprio gregge e la propria difesa; questa operazione contribuì ulteriormente alla distruzione di molti antichi prisci degli altri clan ed un pesante indebolimento dei vari legami familiari fra dannati, che invece avevano tenuto assieme la camarilla. Probabilmente i mekhet sfruttarono questa fase anche per fare pulizia interna.

Alcuni sostengono infatti che a seguito della distruzione di una serie di antichi del clan, fra l'VIII e il IX secolo, si impose il sistema dei Casati. I Marinus, che probabilmente guidarono questa fase di rinnovamento interno, assieme ad altre famiglie i cui nomi si perdono nella storia, rubarono la maggior parte dei segreti del clan, ponendosi come nuovi custodi della "tela": erano secoli di guerre continue, improvvisi cambi di fazione, cospirazioni coinvolgenti potenti dannati della Cristianità così come del mondo turco e asiatico. Ancora, fu nel Medioevo che si gettarono le basi delle tre corporazioni delle Ombre: i mercanti della notte, le Lame Nere e i custodi della memoria. La novità delle corporazioni fu quella di mettersi a servizio dei dannati: un altro modo per controllare le evoluzioni della danza macabra.

Fu proprio nel X sec. che si tenne il primo Conclave delle Ombre. Quello che appare evidente ai più, è che questa istituzione del Conclave fosse solo la punta di un iceberg: la superficie apparentemente intricata di una rete sotterranea lontanissima dagli sguardi indiscreti; il Conclave era una sorta di momento pubblico in cui la vera voce occulta del clan, stabilita in altre ignote sedi, fa il suo corso. Alcuni sostengono che il fondamento del Conclave sia proprio in alcune delle

famiglie mekhet; altri che si tratti degli eredi dei più antichi, un ristretto gruppo comunque. Una tesi è inoltre che il Conclave sia una sorta di terreno neutro dove si confrontano le pressioni diverse e contraddittorie delle diverse anime del clan mekhet: come se, appunto, antichi prisci sfruttassero le proprie influenze nel corso degli anni per poi buttarle nell'arena del Conclave e direzionare così il clan in prima battuta, ed in seconda tutta la società, dei dannati e mortale, verso i propri imperscrutabili obiettivi.

Questo processo di istituzionalizzazione si compì attorno all'anno 1000 e trovò la sua massima espressione nella costituzione dei Casati o famiglie e per circa mille anni è rimasto inalterato. In uno stato di competizione e cooperazione perenne, le famiglie mekhet si intersecano da allora in una complicata rete di affiliazioni. I primi tre Casati sono quelli che convocano il Conclave, ma più che disporre di poteri formali, essi godono di un prestigio che è diretta promanazione del loro potenziale offensivo. Gli altri otto Casati venivano scelti in base al merito, di convocazione in convocazione, fra le famiglie maggiormente distinte, mentre altri due Casati svolgevano ruolo di raccolta: la Casata Compisitia si occupava di reclutare i cani sciolti e di dare ospitalità e consenso alle nuove famiglie; la Casata Ex Miscellanea era composta invece da alcuni fratelli "particolari", impiegabili attraverso il sistema delle corporazioni sotto richiesta specifica delle Casate maggiori, come gli assassini Khaibit, le sacerdotesse Quedeshah, i maestri Mnemosyne ed altri enigmatici e pericolosi dannati.

Domitor o servitori, secondo la tradizione, in questo periodo, dalla caduta della Camarilla e almeno fino alla prima metà del XII secolo, il clan raggiunse in Italia la sua età dell'oro. I più liberi dall'asservimento nei confronti del Conclave, che fossero domitor o cani sciolti, furono anche quelli che più degli altri approfondirono le vie della sapienza: teologia, alchimia, ingegneria. La ricchezza prodotta a discapito della miseria umana e delle lotte fratricide degli altri fratelli fu alla base del proverbio "se le cose vanno male a tutti, puoi stare certo che vanno bene ai mekhet".

Nel corso dei secoli vi furono momenti in cui questa posizione sembrò cambiare radicalmente, specialmente dopo la distruzione di Milano ad opera del Barbarossa nell'XII secolo. Nella tradizione del clan, una tesi asserisce che dietro alla maggioranza dei fatti principali nella danza macabra di quest'epoca, vi sia stata la mano della capillare rete del clan; la tesi ristretta asserisce invece un maggiore dinamismo e una ciclicità di flussi e reflussi nel controllo mekhet della situazione, tanto più si andava avanti con gli anni. Un classico argomento di dibattito è ad esempio il ruolo dei Mekhet nelle guerre icariane: ne furono vittime o ispiratori? Sfruttarono gli Icariani per sgominare alcuni nemici del clan in Italia o furono travolti da un fenomeno che non riuscirono a prevedere per tempo? Fatto sta che nelle ripetute guerre in Italia, alcune famiglie maggiori si estinsero. Erano i secoli prima della modernità, quando l'Unigenitus dei Daeva da un lato e Vitielius figlio di Icarus dall'altro portarono il loro sangue e quello di tutti i dannati a violentissimi scontri.

La presa del clan sui dannati si allentò poi in maniera quasi irreversibile nell'epoca dei cambiamenti, quando essi cominciarono a essere troppo veloci anche per chi aveva la possibilità di vederli in anticipo e, come si diceva in quei tempi, dall'epoca dei vampiri si passò a quella degli umani.

Storia moderna

Nella società dei dannati italiana l'era moderna fu segnata prevalentemente da due fatti: l'inizio dell'emigrazione verso il Nuovo Mondo e l'affermazione di nuovi grandi domitor: l'Imperatore Daeva nei frammentati principati italiani; il Triumvirato Ventrue che comprendeva i vasti domini collegati allo stato pontificio e ai principati Icariani da Napoli al Nord Africa; Caterina

de' Ricci in Toscana. La colonizzazione delle nuove terre doveva avere un significato di nuovo inizio per molti mekhet, sia per i giovani, imbrigliati con difficoltà nella morsa delle famiglie, sia per alcuni anziani senza potere; ma soprattutto per coloro che, continuando a prosperare, inviarono loro agenti per mettere le mani sulle nuove risorse. Arrivati lì a diverse ondate, questi dannati scoprirono, secondo alcuni senza troppa sorpresa, dell'esistenza di mekhet che vi si erano insediati da secoli, preparando l'arrivo dei loro fratelli nel tempo. Un nuovo inizio era quindi davvero possibile.

Sono molti a ritenere che l'emigrazione di quei secoli fu in realtà una valvola di sfogo attraverso la quale i più antichi, che continuavano a dominare segretamente la danza macabra, allentarono alcune tensioni nel clan: un intervento ciclico per una maggiore efficienza. La storia ufficiale del clan, tuttavia, riporta una effettiva diminuzione del potere dei Marinus, che comunque di nome rimasero prima Casata assieme ai Visconti e alla Ex Miscellanea, che aveva assunto nel frattempo un fortissimo controllo delle corporazioni: da strumento del clan sembrava fosse divenuta una loggia a sé stante, incrinando seriamente la credibilità dei Marinus.

I Mekhet continuarono comunque a mantenere un ruolo di primo rilievo dietro ai nuovi poteri: si dice furono loro a diffondere le notizie su Caterina d'Erice per creare un nuovo polo di influenza che spezzasse l'egemonia della Lega Icariana e indebolisse l'Invictus (entrambi ritenuti prodotti di precedenti macchinazioni); e pare che fu la famiglia Marinus a spingere per la circoscrizione attuale del dominio Italico, facendo pressioni sulle corti europee.

Due nuove case maggiori

La tripartizione fra Marinus, Visconti ed Ex Miscellanea fu compromessa dall'ascesa, dalla Casata Compositia, delle allora famiglie minori Crisafi e Sangiovanni. Entrambe si imposero con violenza introducendo nuova energia nel clan: i Crisafi, una famiglia di origine meridionale, effettuarono un patto con i Marinus e nei primi anni del XVII sec. sterminarono la Casata Ex Miscellanea; si dice che i Marinus avessero separatamente concordato con i Visconti una immediata reazione per eliminare immediatamente i Crisafi, ma costoro pare si fossero a loro volta accordati con i Sangiovanni affinché questi succedessero proprio ai Visconti, sterminandoli. Nel Conclave delle Ombre del 1705 i Marinus, loro malgrado, dovettero ammettere l'ingresso di Crisafi e Sangiovanni fra le Casate maggiori: l'immediata conseguenza di ciò fu una riorganizzazione istituzionale all'interno delle corporazioni e del Conclave stesso. Ma in quegli stessi anni altre Casate vennero sterminate: i Tarehk, di origine ottomana, senza nemmeno passare per il filtro della Compositia distrussero la Casata Lupis ed entrarono fra le dodici famiglie del Conclave.

Questa serie di lotte andò via via scemando fino a interrompersi con l'avanzare del secolo dei lumi, quando la componente dei più indipendenti che avevano maturato grandi passi avanti nelle sperimentazioni filosofiche, spirituali e scientifiche si riavvicinarono al Conclave, influenzandone in qualche modo un nuovo corso. Il clan probabilmente aveva previsto i futuri cambiamenti e stava per riorganizzarsi al fine di meglio prepararsi ad essi.

Storia contemporanea

Il ripristino delle congreghe come principale fattore di potere nella danza macabra è un evidente segnale della ripresa della forza del clan Mekhet, da sempre trasversalmente impegnato in ogni congrega. Esempi emblematici in tal senso sono il capo dell'Ordine del Drago emerso nel XIX secolo, del Circolo Interno Invictus della corte di Palermo nella seconda metà del XX secolo, nonché la presa di potere di Costanzo il sanguinario a Roma e il rafforzamento e l'esclusività della

presa su Venezia da parte della famiglia Sangiovanni: con l'età contemporanea sembra esservi stato cioè un ritorno alla fase di attrazione e controllo tramandata dal Medioevo: centri di potere del clan distribuiti a macchia di leopardo e agenti sparpagliati in ogni dominio. Poli di attrazione da un lato e rete capillare dall'altro. Ma quanto dei cambiamenti in corso era in realtà già stato abbondantemente previsto?

Si sa che i Mekhet contribuirono enormemente alla stesura della litania, il codice comune alla base della fondazione del Circolo della Megera. Chi meglio dei mekhet avrebbe inoltre potuto favorire i rapporti diplomatici fra Ordo Dracul e Movimento Carthiano? Chi più dei mekhet poteva essere interessato al *divide et impera* implicito nella frammentazione in cinque fazioni ideologiche dei dannati? Certamente se un clan si avvantaggiò dell'allentamento dei rapporti di sangue, fu proprio il clan mekhet.

Anche lo smacco subito nel corso della Guerra delle Quattro Corone, più che rivelarsi come un affondo all'intero clan, sembra essere piuttosto il frutto di un regolamento di conti interno al clan, per indurre il Conclave ad una nuova fase, se non prevista, quanto meno messa in conto. Lo dimostrerebbe, nella notte della caduta dell'Imperatore al Piagnaro, la consegna da parte di Hermena, antico mekhet, di un pezzo degli scacchi, nelle mani del Magister Vermis. Ad ogni modo, quella che è l'attuale riorganizzazione del clan è certamente un fatto di totale novità storica.

Struttura del clan

I Mekhet sono un clan mediamente organizzato, secondi solo al clan ventrue, sebbene a differenza di quest'ultimo godano di una effettiva comunità di intenti distribuita nella propria rete capillare. Per esprimere questa differenza, a volte si dice che "i mekhet sono un alveare, i ventrue un ministero" per sottolineare una gerarchizzazione dei mekhet meno formale e più "naturale" ed efficace.

Il Conclave delle Ombre e la recente ristrutturazione

La struttura principe del clan è il Conclave delle Ombre. Questo termine è per sua natura piuttosto vago e nessun Mekhet può dire con certezza che cosa rappresenti il Conclave. Lo stesso termine è stato utilizzato negli anni passati per indicare cose diverse:

- L'insieme dei dodici Casati, che si raduna periodicamente e svolge funzioni di indirizzo sull'azione dei Prisci locali, mediante scambi epistolari ed emissari.
- L'insieme delle più alte figure del clan, quali Voci, Patres, Pretore e Tribuni.
- Il consesso di uno o più antichi del clan.

Sembra però che le perplessità sulla reale struttura del Conclave siano volute, in modo tale da non avere un bersaglio certo e mantenere comunque più livelli di comunicazioni segrete. Ogni Casato ha una voce in capitolo con il tramite del proprio *pater familias*, anche se qualunque affiliato ha sempre e comunque parere consultivo e diritto di parola su qualsiasi questione, non per un principio democratico, ma perché ogni veggente con le sue capacità date dal sangue, può contribuire in modo opportuno a risolvere determinate questioni e anche perché, almeno a detta di alcuni, sovente fra i meno in vista si nascondono gli occulti voleri degli antichi che stanno dietro al

Conclave. Ad ogni modo, l'ultima parola è sempre spettata storicamente ai primi tre Casati, che per tutto il XIX e XX secolo sono stati Crisafi, Marinus e Sangiovanni.

Dietro a questa minima formalità ipocrita, ci sono poi i poteri di fatto, le pressioni che ciascuna famiglia minore pone e soprattutto i giochi di potere fra i primi tre Casati. Ogni famiglia elegge delle Voci fra i suoi affiliati, che vicariano il ruolo di *pater familias* in un dato dominio. Il fatto che possano esistere un totale di dodici famiglie con diritto di sedere nel Conclave, di cui tre maggiori, ha un senso preciso. Ogni Casata, o meglio ogni *pater familias*, custodisce un segreto del clan e porta un anello che simboleggia la sua funzione (alcuni dicono sia collegata alla zodiaco). I dodici seggi sarebbero quindi una invariante storica, legata forse a motivi esoterici o di una remota organizzazione passata, a prescindere da quali siano le famiglie che poi effettivamente occupino questi posti. Alcuni sostengono tuttavia esista una tredicesima Casata. Durante la convocazione del Conclave delle Ombre, la prima operazione rituale è che i membri accreditati delle tre Casate maggiori riconoscano le altre nove famiglie.

Con la fine della Guerra delle Quattro Corone, il clan è entrato in una fase di riorganizzazione interna che ha visto alcuni cambiamenti molto rilevanti. L'istituzione del Conclave appare nelle notti recenti molto diversa: i vecchi *pater familias*, e probabilmente molti dei più antichi che stanno loro dietro, hanno posto fine alla supremazia di tre Casati maggiori ed hanno in generale ridotto i poteri formali delle famiglie, abolendo i dodici seggi. Questo non significa che le famiglie abbiano rinunciato alle proprie prerogative: sono comunque loro, in seduta segreta, a nominare il Pretore della Notte, il capo dell'esecutivo. La fine di questa tradizione è vista piuttosto da alcuni teorici millenaristi, come un segno del raggiungimento del tempo o degli obiettivi per i quali questa tradizione è stata creata e mantenuta nei secoli. Secondo altri, non ci sarebbero motivazioni esoteriche dietro questa scelta degli anziani del clan, bensì semplicemente l'insoddisfazione di alcuni anziani per una struttura che purtroppo negli ultimi tempi si era rivelata inefficiente, contaminata e soprattutto non in grado di contenere la sempre maggiore fluidità degli animi e dei tempi contemporanei: il fatto che il principale traditore della politica del clan, durante la Guerra delle Quattro Corone, fosse proprio il precedente Pretore della Notte Giuseppe Draghi, e che alcune famiglie "minori" sembrassero avere una maggiore influenza nel clan in questa fase, sarebbero una prova di questa interpretazione politica della ristrutturazione in atto.

Dal 2014, al Conclave accedono tutti i mekhet con diritto di parola, ma le scelte comuni sono prese direttamente dal Pretore, che viene nominato e destituito dalle famiglie, anche se non è chiaro attraverso quali modalità formali. Il Pretore nomina i suoi eventuali consiglieri e attraverso di essi esercita una azione di coordinamento sui singoli Prisci. Questi ultimi sono, almeno formalmente, svincolati da qualsiasi necessità di legame con le famiglie, siano esse minori o maggiori: anche un cane sciolto, se riesce ad imporsi, può ambire ad essere priscus all'interno di un dominio. Liberalizzazione analoga avviene per le tre corporazioni.

Pretore della Notte

Il Pretore della Notte è la carica istituzionale collegata al Conclave. Fino alla conformazione precedente al 2014, il pretore si preoccupava di tenere fede agli obiettivi programmatici del Conclave; aveva un potere assoluto all'interno del clan anche se tradizionalmente ha mantenuto un basso profilo, considerato che il suo potere di fatto era inferiore a quello delle *Voces familiarum* e addirittura infinitesimale se paragonato a quello dei *Patres familiarum*. La pretura rappresenta quindi l'esecutivo di facciata del Conclave, laddove le famiglie rappresentavano il legislativo e mantenevano un controllo diretto del contro esecutivo delle corporazioni. Si dice poi che dietro alle

famiglie, dentro, sopra e ai lati delle stesse, ci siano gli agenti consapevoli o meno degli antichi ritornati nelle tenebre. Tutto questo gioco è sintetizzato dal proverbio "dietro all'esca la tela, dietro alla tela il ragno".

Con la recente ristrutturazione, il Pretore, almeno all'apparenza, ha invece un potere più diretto, ricevendo le istruzioni non dal Conclave, che è stato relegato a un ruolo consultivo, ma direttamente dagli anziani.

Le Corporazioni

Nella storia si sono succedute più Corporazioni a seconda delle esigenze contestuali, ma solo tre di queste si sono affermate superando un carattere temporaneo: i Mercanti della Notte, i Custodi della Memoria, le Lama Nere. Qualunque mekhet può, in ciascun dominio, assumere il ruolo di mercante, custode o Lama Nera. Chiaramente, è poco opportuno offrire i propri servizi in un dominio, se prima non ci si è accordati con eventuali concorrenti; è ancor meno opportuno dichiarare pubblicamente di essere una Lama Nera; ma ciò che va assolutamente evitato è di offrire servizi senza garantire una "provvigione" al Priscus e al Pretore.

Mercanti della Notte, se ti occorre ottenere qualcosa

Ordine che rappresenta gli interessi commerciali del Clan Mekhet. Attraverso una rete di contatti interna, e la presenza di agenti pressochè in ogni dominio, esercitano un controllo capillare delle informazioni smistandole e attribuendo un valore specifico per ciascuna, così come di oggetti di particolare interesse. Rilevante è il ruolo di coloro che fanno attività di raccolta sul campo nonché copertura eventuale, mantenendo ovviamente la segretezza delle proprie fonti e fornendo altresì rilevanti provvigioni.

Custodi della Memoria, se ti serve conoscere qualcosa

Storici bibliotecari e archivisti delle Ombre, sin dai tempi antichi hanno preferito mantenersi distaccati dal Requiem analizzandolo come fenomeno storico attraverso i propri molti strumenti e fondando alcune importanti collezioni e archivi. Alcuni di questi non solo raccolgono dati storici ma anche reperti, e inoltre si dice abbiano vari strati interni di gerarchie per l'accesso a determinate sezioni. Una voce sul loro conto è che siano in grado di sviluppare previsioni estremamente precise sugli sviluppi della società dei dannati, al limite di vere e proprie profezie, da far supporre che molti eventi rilevanti siano frutto di alcune piccole spinte orientative fornite al giusto momento.

Lama Nere, se...

Sicari delle famiglie maggiori, le Lama Nere sono un corpo al servizio dell'intero Clan nel momento in cui occorra conferire un rilievo a determinate richieste o "si debba provvedere". Il funzionamento esatto delle stesse, e le gerarchie interne, sono state da sempre celate. Tutto quel che si sa, e che occorre sapere, è che nel momento in cui viene richiesto il loro operato entrano in gioco, dunque scompaiono e non lasciano traccia se non il risultato richiesto. In realtà è noto che le Lama Nere agiscano anche a servizio di altri clan.

Tradizioni comuni

L'affiliazione è quella pratica per la quale un mekhet viene protetto da una famiglia del Conclave, divenendone un agente. Per affiliazione si intendeva anche una vicinanza di una delle famiglie minori ad una maggiore, sempre secondo il medesimo principio di protezione in cambio di servizi. Ormai l'istituto dell'affiliazione sembra aver esaurito la sua funzione formale, anche se informalmente mantiene certamente il valore di stare ad indicare di quali protezioni possa valersi un affiliato.

Alcune tradizioni riguardano, similmente ai gangrel, l'abbraccio in base alla fase lunare; in altri casi ci si basa sulla datazione astrologica o sull'estrazione di tarocchi o altre forme di divinazione più sincretiste (meditazione osservando crocifissi o altri simboli Santificati ad esempio). Ogni famiglia, *coterie* o al limite ogni individuale sire ha il suo metodo, mutuato nel corso dei secoli da tradizioni antiche ad adattamenti moderni. In molti casi non vi è invece una ritualistica: in genere si tratta degli elementi del clan più sciolti dalla tradizione, e comunque non per questo biasimati. Tuttavia spesso anche il più fervente Santificato si avvale, anche inconsapevolmente, di un sistema divinatorio che si basi sull'uso dell'auspex e/o su qualche forma di richiesta di responso divino. Il rito di creazione stesso potrebbe essere una diretta invenzione del clan nelle prime fasi della Lancea Sanctum.

La divinazione in genere, prescindendo dai riti di creazione, ha un ruolo importante nella conduzione degli affari delle famiglie.

Il sorriso, la maschera, l'ipocrisia in genere, sono tutte tradizioni sacre per i Mekhet. È praticamente impossibile che un mekhet dica pubblicamente quello che crede davvero, a meno di uno stato emozionale vicino alla frenesia e quindi alla mancanza di controllo. Queste pratiche sono conosciute come la "proverbiale discrezionalità delle Ombre".

Infini i simboli, in particolare attraverso l'uso di pietre preziose o semipreziose incastonate in anelli o ciondoli, riguardano la funzione in qualche modo della *coterie* in un dominio, della famiglia nel Conclave e addirittura del singolo individuo nella *coterie*.

Ideologie e atteggiamenti

In molti definiscono i Mekhet come il clan dell'oscurità. Oscurità sotto molti punti di vista: per la loro enigmatica storia, per la misteriosa e complicata segmentazione in linee di sangue e famiglie, per i loro interessi volti sovente all'esoterismo e all'intrigo, e infine per la loro istintiva affinità con le tenebre. La paura della luce si riflette anche come propensione all'intrigo, del quale i Mekhet, essendo maestri, ne hanno una paranoica paura: vedere cospirazioni ovunque significa dover essere sicuri di essere sempre un passo avanti agli altri. Ai comuni dannati apparirà che sia solo attraverso l'uso di auspex, magari banalmente mediante un uso di sensi acuti, il discrimine fra l'essere avanti o indietro: non è così semplice: un mekhet ha la sua forza nel riflettere su ogni probabilità, sulla valutazione di ogni conseguenza di ogni azione sua e degli altri.

Il Clan Mekhet si distribuisce in maniera piuttosto uniforme fra le varie congreghe, e similmente le Ombre appaiono in genere equivalenti quanto ad abitudini, comportamenti ed attitudini, nonostante differenze ideologiche o culturali: poche parole, determinazione, preferenza

del retroscena alla ribalta. Gli elementi più importanti e rispettati sono coloro che dimostrano saggezza e competenza: e questo, a seconda delle diversità individuali, può significare conoscere tanto il miglior modo per ottenere un favore, quanto la tecnica più sicura per distruggere un anziano.

Almeno quattro argomenti possono aiutare a capire come, a livello di atteggiamento, possano distinguersi i membri di questo clan. Una prima dicotomia è fra gli svegli e i dormienti: i primi sono coloro cioè che credono in una mano nascosta dietro al Conclave delle Ombre, detta nelle notti moderne “Teoria della Piramide Rovesciata”. Ovviamente sono coloro che si autodefiniscono svegli a ritenere che gli altri siano dormienti. Chi invece è scettico o agnostico su questo argomento, accusa di paranoia i primi.

Una seconda divisione è certamente fra coloro che sono più o meno inclini alla carriera interna al clan piuttosto che quella trasversale nelle congreghe. Pensare molto al clan significa a volte divenirne uno schiavo; così come addentrarsi solo nei giochi della congrega fa perdere di vista l'obiettivo finale, cosa che però non viene punita duramente: il clan non è interessato a inimicarsi le congreghe, ma preferisce piuttosto tagliare fuori dai giochi chi dovesse divenire troppo zelante nei confronti delle ideologie delle congreghe.

Un terzo criterio di divisione è l'individualismo piuttosto che il collettivismo, che si riflette da un lato nell'accumulo di potere personale e nella propensione alle guerre intestine, dall'altro nella mediazione e nella priorità data piuttosto all'organizzazione e al supporto delle scelte del Conclave.

Un quarto criterio riguarda l'attaccamento o meno a tradizioni in qualche modo ancestrali: la ritualità può essere un aspetto molto importante e certamente per alcune famiglie questo punto è assolutamente fondamentale per poter emergere dalla Casata Compositia. Per altri si tratta di orpelli inutili che nulla hanno a che fare con le macchinazioni del clan.

Le Famiglie “maggiori”

Borgia: famiglia romana, i Borgia sono divenuti parte del Conclave dalla presa di potere a Roma di Costanzo il Sanguinario. Sono una famiglia tendenzialmente Santificata e si sono solitamente posti in modo neutrale presso la politica nazionale del Clan, preferendo favorire le esigenze localizzate alle zone di loro competenza.

Crisafi: l'obiettivo principale dei Crisafi, come del resto di tutti i Casati maggiori, è il mantenimento dei propri privilegi. La loro presenza si espande a macchia di leopardo in tutta Italia. Non hanno una congrega preferita, ma tendono a favorire il cosiddetto "Terzo Stato", ovvero Dragoni, Carthiani e Circolo della Megera o altrimenti a mantenersi Indipendenti. I loro interessi nel mondo dei mortali spaziano dalla criminalità organizzata alla finanza. Negli ultimi due secoli ha occupato il seggio reggente che prima era della Ex Miscellanea.

Compositia: più che una famiglia, si tratta di un contenitore che comprende cani sciolti e famiglie che ancora non si sono distinte o che non hanno la forza di imporsi su quelle del Conclave. La famiglia pare raduni anche i sopravvissuti della Casata ex Miscellanea, distrutta dai Crisafi.

Crobu: famiglia antica che ha la sua base operativa in Sardegna. Hanno dal secondo dopoguerra una certa affinità con i servizi segreti e sono coinvolti nei casi di terrorismo politico.

Magnus (Visconti-Magnus): la particolarità della Casata Magnus è l'elezione di generazione in generazione di dannati fra i migliori del clan per l'addestramento degli altri parenti. Fra di essi si distingue per notorietà il capo dell'Ordo Dracul. Non si sa da dove si sia originata, ma pare abbia

alcuni legami con l'estinto Casato Visconti, da cui la pratica di alcuni rampolli della famiglia di assumere il cognome Visconti-Magnus o Magnus-Visconti.

Marinus: è la famiglia fondatrice del Conclave e la più longeva in assoluto. La preoccupazione principale dei Marinus è rivolta all'organizzazione e al coordinamento delle famiglie e del Conclave. Storicamente la base operativa della famiglia è a Milano e la congrega l'Invictus. Ha sempre seduto sul seggio dei tre Casati reggenti.

Massimo: altra famiglia originaria di Roma. I Massimo tendono a mescolarsi e hanno una certa predilezione per gli studi esoterici. La famiglia pare sia fra le più antiche in assoluto, forse addirittura precedente ai Marinus. Non godono di una buona fama.

Pagano-Senerchia: famiglia di origine meridionale, si è riaffacciata al Conclave recentemente, approfittando del declino dei Crisafi.

Sangiovanni: è la famiglia che crea più imbarazzo al Conclave. I necromanti, così come loro stessi si definiscono, anche se i più si rivolgono a loro come necrofilo, badando bene però di farlo alle loro spalle, sono probabilmente la famiglia più ricca di risorse e beni immobili, nonché la principale custode dei segreti esoterici del clan. Si distribuiscono soprattutto a Venezia, che è da essi retta direttamente e autonomamente dal XIX secolo, e lungo la costa adriatica. La congrega in cui maggiormente affluiscono è la Lanca Sanctum. Negli ultimi due secoli ha occupato il seggio reggente che prima era dei Visconti.

Santi: famiglia bolognese, entrata nel Conclave recentemente, grazie allo scompiglio causato dalla fine della Guerra delle Quattro Corone.

Tarehk: famiglia di origine ottomana, si è insediata specialmente lungo le coste meridionali. Per lungo tempo inserita nella Compositia, ne è emersa rivendicando un posto fra le famiglie maggiori sterminando la famiglia Lupis. È stata estromessa di fatto dal Conclave negli ultimi anni, ma a differenza di altre famiglie ingiustamente ritenute più prestigiose, è riuscita a sopravvivere e ha ancora da dire qualcosa al clan.

Zummo: Antica famiglia siciliana, gli Zummo sono forse tra i principali responsabili della corte di Palermo e dei rapporti con cosa nostra e la 'ndrangheta, sebbene indirettamente osteggiati da alcuni nobili siciliani. Lycurgus apparteneva a questo Casato e tuttora mantiene questa affiliazione. Nella storia vi sono stati diversi matrimoni fra Zummo e Icariani.

Nosferatu

“Conoscere le nostre paure è il miglior metodo per occuparsi delle paure degli altri.”

(Carl Gustav Jung)

Dannati fra i dannati, talvolta scelti fra i reietti della società degli umani, gli Spettri sono da sempre il polo del maggiore terrore nella danza macabra. Incarnano l'essenza aliena e distante di quel predatore che alberga in ogni fratello, come fosse la più inspiegabile natura vampirica così contorta e deviata da dover mostrare in ogni gesto e persino nell'aspetto quell'orrore che ciascuno custodisce al suo interno. Meglio di tutti comprendono il disagio del Requiem, e in parte si rendono in grado di mostrare la natura stessa di quell'enigma. Come creta, modellano paura e odio, spinti o da un forte desiderio di riscatto o al contrario verso un'esistenza nascosta e solitaria, veri e propri araldi del terrore nel mondo. In un esilio dell'anima trovano un forte senso di fratellanza, ma non sempre tale condivisione riesce a far emergere da quel recesso oscuro dell'abbandono a sé stessi.

Un legame morboso, che visto da fuori sembra comporre un vasto sciame che inquina dimore abbandonate, rovine e sotterranei e che lentamente si spande tutto intorno recando la propria malsana corruzione. Gli anziani educano i giovani mostri alla consapevolezza della propria esistenza di tormenti e brutalità: per alcuni, diventa un piacere; per altri, un martirio; per altri ancora, un dovere. Raramente si accetta pienamente il proprio retaggio, e di sovente ogni aggregazione di Nosferatu si concentra più sulla propria sopravvivenza. Questa natura tendenzialmente schiva e paranoide non fa che alimentare ancor più i pregiudizi verso tutto il sangue, flagellato dai propri personali fantasmi e da una continua fuga persino da sé stesso.

Per quanto una visione stereotipata suggerisca di vedere ogni membro del Clan come il mero fattore di un più complesso insieme, quasi fosse un insetto, questa si rende fondamentalmente inadeguata al venire in essere della pratica. Ciascuno Spettro ha una storia singolare alle spalle, e raramente non porta su di sé in un modo o nell'altro cicatrici che la raccontano più o meno chiaramente. Per quanto i gruppi coltivino i propri miti, e le usanze comuni, queste danno luogo a una tale pluralità di approcci nei confronti del Requiem che risulta pressoché impossibile poter ricondurre l'intero complesso a un archetipo. Ognuno è portatore di un particolare retaggio, vicino eppure inevitabilmente distante dall'essere influenzato dalla propria condizione mortale, e incapace di dimenticare la propria natura.

Nell'approcciarsi a una filosofia non propria, a un ordinamento come quello di una Congrega, vi è un approccio spesso volte pratico e calcolatore, ma non mancano esempi di molti Spettri che abbracciano completamente la nuova ideologia tentando o di conciliarla o di farne utilizzo per rinnegare quanto hanno sentito come imposto dal proprio sangue, come se l'ideologia riuscisse a colmare quel vuoto interiore, dovuto a quel mostro interiore che non si vuole accettare. Molti modi per tentare di allontanare il peso della propria esistenza, tutti comunque adeguati a renderli potenzialmente in grado di scalare i ranghi sostenuti da un forte convincimento. In questa alternanza di comportamenti si tende sempre a rivolgersi con estrema dedizione al proprio scopo, sentendolo ben più che una realizzazione ma come una parte della propria essenza. Che sia per fuga o bisogno di una vera fede, poco conta ai vertici. Affermazione piuttosto diffusa, ad ogni modo, è che la natura egoistica degli Spettri sia inevitabile ma che “forse è anche meglio così”.

Storia

Origini e leggende

Alcune leggende Nosferatu vogliono che la patria ancestrale del Clan sia l'antica Grecia, anche se il termine Nosferatu parrebbe una derivazione romena del latino “non expiratum”, cioè non morto. In seguito ai flussi migratori greci i nosferatu avrebbero lentamente iniziato a infestare l'Italia meridionale, con la fondazione delle prime città costiere di Rhegion, Kymai, Metapontion e Taras. Fra quelli che venivano venerati o temuti alla pari di spiriti abitatori della notte vi è più volte il riferimento a creature portatrici della vendetta degli dèi. Avvolto dal mito, il nome del Primo è andato perduto o forse volutamente confuso e accuratamente celato anche ai più attenti ricercatori.

Divisi nelle prime famiglie tribali, seguaci di sentieri in grado di esaltare la natura della stirpe tanto distante dalla condizione umana, sono i depositari della forza primeva della paura e la capacità di celarsi anche agli sguardi degli altri dannati. Nell'ombra delle notti della Camarilla i discendenti del Primo si moltiplicano e ne guadagnano gli allori, anche con forti scontri interni: le notizie di questo periodo sono estremamente imprecise, vittime di una cronaca faziosa o della distruzione di molti documenti, portando così ad una tradizione orale delle leggende che hanno contraddistinto anche il periodo successivo alle invasioni barbariche e al crollo istituzionale. Alcuni racconti vogliono che i Nosferatu si radunino in tribù sotterranee, all'interno di necropoli di un impero distrutto ma unito nel sangue, e all'interno della discendenza di quell'insaziabile signore senza nome.

Per lungo tempo molti nomi si alternano alla guida del sangue, discendenti del Primo, proteggendo le rovine di una società sempre più lontana: alcuni fanno sfoggio di una dialettica derivante dal prestigio del Senato, altri sulle pratiche marziali delle Legioni, altri ancora proseguono nella pratica rituale del culto degli antenati. Molti scritti, false testimonianze di alcuni Spettri ambiziosi, marciscono nella memoria mentre l'eco di due nomi si imprime sempre più nelle volte scavate nel tufo: Veroandi e Gaio Marzio Flaviano. La prima, legata alla dea etrusca Mania della morte e della follia, il secondo portatore della saggezza delle strategie romane ed erede delle tradizioni del Senato.

Le numerose famiglie della penisola si trovano così nel conflitto fra i due mostri, spesse volte senza comprenderne a fondo gli scopi: le legioni sotto il controllo di Flaviano devastano villaggi nei pressi delle necropoli, costringendo i Vermi di Veroandi ad uscire allo scoperto per nutrirsi e schiacciandoli con i propri ranghi serrati. Nonostante non conoscesse il numero degli abitanti degli immensi sotterranei, il risoluto Flaviano prosegue la propria campagna alimentando una ferocia senza eguali nel suo stesso sangue. Le nidiate di Veroandi indietreggiano fino al lago di Nemi, infestando ogni caverna della cresta collinare che circonda lo “Speculum Danae”: la stessa grande augure pagana chiama a sé quelli che vengono tramandati dai rari racconti come “coloro che non devono essere destati”. Si dice che molti corpi in torpore dei legionari di Flaviano siano stati sepolti per saziare la sete di quelle creature, e i resti delle pelli straziate di questi hanno composto il vessillo degli abitatori del sottosuolo. Cedendo alla più crudele e rabbiosa sete di vendetta, Flaviano chiama a raduno la propria legione e sferra un cruento attacco fin nei meandri del sottosuolo, abbandonando ogni strategia e dirigendo una violenta e sanguinaria campagna volta all'estinzione dei Vermi. Qui le cronache si interrompono, di certo vi è solo la scomparsa di ogni traccia relativa alle figure di questi antichi, della grande legione e delle nidiate di Veroandi.

Nei rari ritrovamenti in cui si hanno notizie dal silenzio di quella tregua fra Veroandi e Flaviano, vi è la reiterazione del nome Araneum, dipinto da molti teorici del Clan come l'essenza

stessa del sangue, che si pone come figura di confine fra gli Spettri delle necropoli e quelli di superficie.

Il Medioevo

Allo scorrere lento e monocorde dei secoli successivi l'Invictus, società erede delle grandi istituzioni della Camarilla, inizia la propria ascesa e il Credo di Longino progressivamente si impone come faro morale della società vampirica. Gli Spettri scorgono in queste nuove realtà la memoria della loro grande faida che ha visto fronteggiarsi la morale classica alla fede. Spinti da questo segreto timore, iniziano a ritrovare prime spinte di aggregazione soprattutto nei centri già organizzati ed ignorando alcuna esigenza di trovare un ordinamento comune. Ad ogni modo, il dubbio e l'incertezza dei Secoli Bui favorisce il sangue che sopra ogni altro si dimostra in grado di dirigere e dominare timori ed inquietudini, facendo dello sconforto e del disagio di alcuni luoghi un'accogliente e gravida fonte della propria fortuna. Pur nella paura si allontana un passato che vuole essere dimenticato e alcuni membri del Clan si avvicinano alle promesse di conforto della Lancea Sanctum. Crescono così assieme alla nuova religione, posti all'interno dei suoi primi difficili momenti attorno agli Apostoli Oscuri, e promuovendo una formazione di tipo intransigente e molto spesso avendo un approccio monastico.

Reagendo a questo, le tribù più distanti dall'aderire alla nuova spiritualità consolidano lentamente i propri nuclei. Schieramenti diffusi a macchia di leopardo emergono da un'Italia fortemente disomogenea, alcuni originando le prime araldiche degli immortali soprattutto nel nord Italia, sotto l'Invictus, come i Gonzaga, o formando grandi zone di influenza come i Settala. Mentre nel sud permane una forte tradizione pagana, e la tendenza all'isolamento nelle comunità, il centro Italia vede un progressivo rafforzarsi o in favore o fortemente nella contrarietà al dogma longiniano: i Burlamacchi e i Brandani toscani riconoscono assoluta fedeltà al sangue, mentre la famiglia romana degli Orsini affronta uno dei più emblematici episodi del periodo tardomedievale. In seguito alla distruzione del proprio fratello di sangue da parte dei suoi nemici storici, i Colonna, Zaccheo (in seguito San Zaccheo) fa voto di annientarli iniziando la sanguinosa Faida delle Ombre che si imporrà come un monito verso la sua intera discendenza, dopo che in seguito ad un mese di straziante digiuno e meditazione abbandona le tradizioni pagane in favore della Lancea Sanctum.

Con le realtà comunali e le tendenze accentratrici e indipendentiste di ogni dominio, l'impostazione delle famiglie ricalca l'antica divisione tribale e soffre l'assenza di una forte presenza unificatrice dando luogo a continui scontri interni. Offrendo appoggio all'Invictus e alla Lancea Sanctum nelle loro occasionali opposizioni, e sporadicamente ai Clan nelle lotte intestine dei domini, viene a mancare un'effettiva organizzazione che possa coordinare in modo effettivo le molteplici e differenti istanze locali che caratterizzano un periodo di forti ed insanabili autarchie.

I conflitti fra Imperatore daeva e Triumvirato per il controllo dell'Invictus, vedono gli Spettri in superficie defilati, neutrali, indifferenti rispetto alle complessità dei vassallaggi. Differentemente dai gangrel che vengono strumentalmente impiegati da questa e quella fazione, i nosferatu più di altri si concentrano sulla propria sopravvivenza e continuano a svolgere egregiamente le loro funzioni strumentali, a prescindere dai cambi di bandiera dei domini in cui risiedono. Salvo eccezioni, questo è l'atteggiamento medio dei nosferatu Invincibili che non vantano il controllo diretto di domini. Anche i principi nosferatu che sono riusciti a emergere e imporre la propria stirpe su determinati territori, cercano comunque di non aderire formalmente a nessuna alleanza. Anche in questo caso si distinguono dalle famiglie nobili gangrel che tendono invece a schierarsi, anche eventualmente le une contro le altre.

Storia Moderna

Alle soglie del Quattrocento cessa il momento del Grande Silenzio, come viene chiamata l'assenza della guida degli antichi. Padanus, in nome di tutte le tribù sotterranee delle quali si dichiara sovrano, si muove da Venezia e prende contatto con molti anziani che hanno nel frattempo scalato le gerarchie Invincibili e Santificate, ponendo le basi del Patriarcato: un Patriarca, figura cui si eleva egli stesso, che concilia i Tribuni posti a capo delle stirpi, per unire le molte discendenze nell'unità del Clan. Alcuni nel timore, altri per opportunità, altri nonostante il disinteresse, accettano questa nuovo assetto rafforzando le proprie comunità o scegliendo di seguire il nuovo Patriarca. In questo periodo trovano l'abbraccio coloro che nel futuro agiranno come mani e occhi di Padanus, e lentamente iniziano a incoraggiare e forgiare il successo dei singoli agenti.

Nel periodo dei grandi viaggi e del fascino delle esplorazioni alcuni si allontanano dall'Italia, costretti a proseguire la propria stirpe altrove o cercando il successo nelle spedizioni per porsi fra i primi a infestare le nuove colonie. Durante l'epoca rinascimentale si ricorda la più cospicua attività dei Tribunati nella laboriosa conquista di pedine all'interno dei governi mortali, facendo leva sui funzionari minori, effettivi motori del sistema, assecondando la nascente borghesia mercantile e l'attività bancaria. Molti Capitani di Ventura e Condottieri emergono durante il periodo del primo Cinquecento, alcuni al servizio dei signori delle città nel periodo dei più forti stridori fra il Primo e il Secondo Stato.

Pur ridefinendosi attraverso un ordinamento più antico, il pragmatismo di Padanus non riscuote il pieno sostegno da parte di quegli Spettri inseriti negli ordini monastici Santificati. Nel 1590 un Nosferatu tormentato da visioni o profondi sensi di colpa, e orfano della propria fortissima fede, si dirige nei pressi del convento di San Vincenzo sperando di ritrovare la vicinanza di Dio grazie ad una madre badessa che aveva ricevuto le stimmate. Muovendosi non visto, si dice che una volta giunto in presenza della reverenda madre abbia provato timore: infine, vittima di una volontà sovrana alla propria, abbraccia la donna facendone una leggenda fra gli immortali prima di consegnarsi alla luce dell'alba. Così ascende Santa Caterina de' Ricci, la Madre Sanguigna, fra i dannati, e con lei la stirpe dei suoi figli, i Gethsemani, scuotendo a fondo la Lancea Sanctum e il sangue degli Spettri.

Il successo della Mater Sanguigna non canta nelle vene dei soli Santificati nosferatu, ma accende tutta la Chiesa di Longino, succube dell'egemonia icariana. Santa Caterina diviene il principale strumento di propaganda dei nemici degli Icariani. Presa come riferimento per i Consacrati, causa un vero e proprio squilibrio all'interno del sistema dei tribunati e le famiglie più vicine alla fede inizialmente reagiscono con disturbo, ma al crescere della sua fama come giovane Arcivescovo di Firenze la riconoscono come guida predestinata del sangue.

Nel primo Seicento vi è la stabilizzazione della crisi portata dall'ala oltranzista della Lancea Sanctum all'interno del Clan per l'ondata di devozione verso la Santa Madre Sanguigna. Con il consolidamento della Toscana in un dominio di chiara influenza Gethsemani, vi è un'unica reazione negli Spettri che riferiscono a spiritualità pagane: visti con disprezzo, gettati ai margini della società dei dannati, riemergono con forza promotrice all'interno di quello che si va a consolidare come Circolo della Megera o, ancor peggio, tornano a far parte di quell'oscurità che ha celato a suo tempo la stirpe dei Vermi.

Molti anziani di superficie si allontanano progressivamente dalla partecipazione alla vita pubblica, preferendo lasciare ai propri eredi la guida delle proprie comunità e lasciando un mondo che progressivamente sfugge alla loro comprensione. Alcuni di questi permangono proseguendo imperterriti la tradizione del proprio retaggio, ostili ai cambiamenti e fondamentalisti a volte di scontri con gli stessi Tribuni per le loro istanze di mediazione.

Si parla di un incontro che alcuni storici vogliono evidenziare in realtà trattarsi di un silenzioso accordo, o anche di una reciproca convenienza, fra il Patriarca e la Madre Sanguigna. In seguito a questo evento, Berengario Brandani di Siena prende su di sé la guida del Granducato di Toscana, incarnando un'ala guelfa Invincibile che confluirà nel futuro Casato Borbone.

Età contemporanea

In risposta della politica di terrore del signore dell'Invictus, Ezzelino III da Romano, alcune delle famiglie storiche del meridione e del nord Italia si schierano con la Corte di Verona, mentre le terre dello Stato della Chiesa e del Granducato di Toscana aumentano il disinteresse verso le faccende della politica di Clan. Col torpore dell'Imperatore daeva, in assenza del risveglio del triumviro Vitellius e con l'emersione di Ezzelino come monarca d'Italia, anche Padanus si ritira. Si dice sia distrutto, o altrimenti tornato negli antichi sotterranei in cui i figli dei Vermi attendono ancora la propria vendetta. Alcuni sostengono che, con la dissoluzione del potere daeva e ventrue in Italia, la funzione di Padanus sia esaurita.

Fra i cenacoli intellettuali e le grandi influenze europee viene a formarsi una nuova filosofia nel silenzio del Primo e del Secondo Stato: lento, da Torino, principia quello che è l'erede della società di Vlad Tepes, l'Ordo Dracul. Signore di quel dominio e dell'intero Ordine si pone Septimus Magnus dei Mekhet, mentre al suo fianco Leopoldo Pavan degli Spettri, infante di Padanus. Così come un tempo la Lancea Sanctum ha radunato attorno a sé molti alla ricerca di una guida, ora l'Ordine del Drago raccoglie gli Spettri che avevano dedicato la propria esistenza agli studi o ancora insoddisfatti della rassegnazione spirituale longiniana. In questo modo torna di nuovo la contrapposizione di due figure, maschile e femminile, all'interno del Clan, con il cupo alchimista torinese a prendere su di sé il titolo di Patriarca, avvicinando i Tribuni sopravvissuti al torpore e ricevendo una sempre maggiore affermazione.

Nel timore che i vertici del Clan possano trovare un conflitto, o in questa aspettativa, gli Spettri conducono il turbolento periodo dell'Ottocento assecondando alternativamente le pressioni unificatrici dei da Romano nell'Invictus e le continue svolte rivoluzionarie del Movimento Carthiano. Figlio di questa Congrega è Oskar Parodi, prefetto storico di Genova e fautore dei primi accordi con l'Ordine del Drago, probabilmente facilitati dallo stesso Patriarca.

In risposta all'affermazione di Verona, invece, Isabella Gonzaga si conferma signora di Mantova nella secolare successione della propria famiglia alla guida del dominio così come il Barone di Lucca Amedeo Arrigoni de Morico e il Barone di Siena Oldrado il Senzavolto.

Crescendo i raduni nazionali, si affermano sempre più le realtà organizzate delle Congreghe, e nei vuoti di potere si insinuano alcuni degli astri nascenti del panorama politico italiano. In un periodo di palese rinnovamento, quanti riferiscono alle tradizioni spiritualiste preferiscono chiudersi all'interno dei propri ritiri mentre coloro che si trovano sulla scena pubblica devono soppesare continuamente le molte istanze che si presentano alla loro attenzione e pian piano il sistema dei Tribunati inizia a rivelarsi inefficace per la gestione concreta dei problemi. Tutto cambia, e quelli che prima potevano essere i referenti del Patriarca ora consolidano attorno alla propria giurisdizione fratelli desiderosi di avere un potente alleato o un comodo filtro dalle esigenze del sangue. Per quanto non inizino scontri palesi, l'istituzione del Carcere di Ancona con il Nosferatu Minosse alla guida e in qualità di primo prigioniero è solo uno dei molti sintomi della disomogeneità prodotta dal tempo.

Sul finire dell'Ottocento l'ambizioso Tribuno don Macalia realizza un'operazione di personale prestigio, agendo in modo estremamente diretto all'interno della società mortale. Giovandosi dei molti contatti sviluppati nelle zone del Sud, appoggia i tumulti fra gli strati bassi

della società, e allo stato repressivo contrappone la formazione della criminalità organizzata di stampo mafioso per mantenere l'area sotto un controllo estremamente efficace. Grazie all'apporto di altri collaboratori, in poco tempo contrasta le tendenze socialiste e invade facilmente gran parte degli ambienti del mondo mortale assicurandosi una rete che si è consolidata nel tempo con Cosa Nostra. In conseguenza a questa azione, e all'opportunità offerta dai tempi, don Macalia entra con la propria rilevante influenza all'interno di un Invictus che non può fare a meno di vederlo come estremamente utile, se non necessario per la presa sulla giovane Italia dell'unità.

Gli sconvolgimenti che inaugurano il XX secolo sono solo sintomi collaterali di un ben più diffuso malessere derivante dalla mancata presenza degli antichi: negli stridori fra le Congreghe, i Tribuni assumono un ruolo marginale, fino a ridursi all'equivalente di Primogeniti comunemente riconosciuti dagli Spettri di un'area che va poco oltre un singolo dominio. Accettando un nuovo corso degli eventi, questi proseguono nell'assumere tendenzialmente un ruolo neutrale nei molti scontri fra i dannati, talune volte promuovendoli e appoggiandoli, al contempo mantenendosi opportunamente al di fuori di ogni sospetto.

Con le Guerre Mondiali il periodo di chiusura fra domini si inasprisce e rende più difficile il mantenimento di contatti stabili, e durante i bombardamenti i molti domini sotterranei costruiti e mantenuti dal sangue Nosferatu diventano rifugio e talvolta si dice trappola e destinazione finale per molti dannati che vi cercano la salvezza.

Nella divisione dell'Invictus del Sud in seguito all'avvento di Lycurgus, don Macalia sceglie opportunamente di sostenerne la fazione e assicura al Principe di Palermo l'appoggio dei molti infiltrati coltivati tanto nella società mortale quanto nelle molte comunità vampiriche. La vicinanza della famiglia Mekhet dei Crisafi si pone come un ostacolo ad alcuni affari dell'anziano Nosferatu, e si giunge ad alcune pratiche di sostanziale non concorrenza e di informale divisione di aree e strati di influenza.

La Lega Claudia, promossa dal Barone Amedeo de Morico del sangue Nosferatu, rivela chiaramente la sua collaborazione con il Tribuno Macalia. Si crea così per la prima volta una vera frattura fra nosferatu Invictus: da un lato i nosferatu del Lombardo Veneto vicini ad Ezzelino ed i cui massimi esponenti sono i Gonzaga; dall'altro quelli afferenti all'atteggiamento di decentramento di Lycurgus, i cui principali rappresentanti sono appunto De Morico e Don Macalia. Questa distinzione è probabilmente specchio del vero cambio di potere ai vertici della danza macabra: i due grandi predatori d'Italia sono infatti riconosciuti nel gangrel Ezzelino e nel nosferatu Caterina.

Il Tribuno Giano Pavan, progenie di Leopoldo, coglie l'occasione della Lega Claudia per giungere ad accordi con il Doge di Venezia ed assicurare un'ambasceria permanente al Patriarca all'interno dei domini della famiglia Sangiovanni. Questo accordo non fa che confermare le molte voci su di un laboratorio alchemico già insediato da tempo a Venezia, e le probabili collaborazioni dei Negromanti nel traffico di informazioni relative all'occulto e agli interessi mantenuti in auge dalla presenza degli studiosi dell'Ordo Dracul. Tuttavia nel 2007 Leopoldo Pavan, in seguito ad una "purga" ordita dai Sangiovanni a Venezia per liberarsene, scompare dalla scena pubblica e viene accusato dall'Ordine del Drago di tradimento. In molti sospettano una manovra mekhet per eliminare una presenza ingombrante negli affari delle Ombre. Abbattuto il Patriarca dalla scena pubblica, questi è però tutt'altro che lontano dal muovere la propria presenza.

In realtà tutti questi eventi, nelle notti recenti, si sono rivelati essere un intricato piano ordito dallo stesso Pavan per eliminare alcuni anziani di altri clan prossimi al risveglio e operare contestualmente un repulisti interno all'Ordine del Drago e al clan Nosferatu. Cadono così ad esempio nel 2010 il Granduca di Toscana, il daeva Alfonso Barberini, e l'anziano gangrel Deibranno. Pavan si rivela infatti essere in realtà nient'altro che il Magister Vermis, noto in passato come Araneum, Padanus e molti altri nomi. Si mostra terribilmente chiaro il suo ciclo

riapparire, per eliminare dai giochi i vampiri che maggiormente potrebbero minare il suo controllo della danza macabra italiana. Il trionfo definitivo del Magister Vermis si avrà nel giugno 2012, al termine della Guerra delle Quattro Corone, quando abatterà l'unico rivale che, stando al mito, avrebbe potuto fermarlo: l'Imperatore daeva. Da quel momento il Magister Vermis, soddisfatto per i risultati del conflitto, torna di nuovo nell'oscurità, lasciando la gestione del clan al suo braccio destro, Giovanni Tenorio de Medici, che ha assunto il titolo di Patriarca.

Struttura

Salvo alcune eccezioni, gli Spettri non hanno mai avuto una vera e propria struttura centrale. Quelli in superficie raramente si sono aggregati in famiglie nobili. Molto più spesso si sono uniti a branchi e congreghe come individui solitari. Quelli delle necropoli sotterranee, invece, sono come degli alveari, ciascuno autonomo dagli altri. L'istituzionalizzazione della gerarchia del clan, ispirata a una matrice derivante dalla Camarilla tramite la divisione in Province, o Tribunati, è frutto dell'opera centralizzante del Patriarca nel periodo rinascimentale. Tale gerarchia spesso è entrata in conflitto con lo spirito solitario degli Spettri e la devozione dei singoli a cause ideologiche diverse dalla prosperità del clan. Ma, in definitiva, nelle notti recenti il sistema dei tribunati è più un modo attraverso il quale il Patriarca controlla che le necropoli e i nosferatu di superficie siano pronti e disponibili a soddisfare le richieste occasionali del Patriarca stesso.

I Tribuni sono quelle figure che vanno a rappresentare la voce per un determinato gruppo di Spettri stanziato in un dato territorio, che corrisponde solitamente ad una o più regioni. Nel corso della storia, mediamente i Tribuni sono stati di numero non inferiore a tre, ma la loro funzione, a differenza di quello dei Prisci, fondamentale è quella di supervisionare il lavoro di questi ultimi, consigliarli, ed eventualmente riportare la loro voce, i loro consigli, e i loro problemi al Patriarca. Tendenzialmente, gli individui che salgono fino alla posizione di Tribuno provengono indifferentemente da molti ambienti diversi del clan; nessuna distinzione o discriminazione viene di solito fatta, e l'unico parametro preso in considerazione è, di norma, quello della ferocia e della lealtà al Patriarca.

Secondo questo principio, in singoli domini vengono individuati i Prisci, che però generalmente non hanno un potere sulle necropoli sotterranee, i cui leader tribali, noti anche come signori della necropoli, godono di una grande autonomia, frutto non di un riconoscimento formale, ma della mera e brutale padronanza del territorio. Non sono stati pochi i casi in cui non solo quella dei Prisci, ma addirittura la legittimità dei Tribuni e del Patriarca sia stata messa in discussione dagli abitanti di una necropoli. Rintanati da secoli al buio, senza contatti con la danza macabra, questi mostri del sottosuolo, specialmente i più anziani, più che titoli e gerarchie formali capiscono la legge del più forte e del terrore. Patriarca, Tribuni e Prisci hanno quindi nei confronti delle necropoli un rapporto ambivalente: da un lato le necropoli sono un grande strumento per la propria sopravvivenza e per incidere pesantemente, come una spada di Damocle, sui governi della superficie; dall'altro sono nidi di creature brutali difficili da controllare e che, almeno a quanto si dice, richiedono pesanti dazi di sangue per la propria collaborazione. Non sono pochi a sostenere che questo potere-minaccia sia una delle principali vittorie del Magister Vermis.

Le Tradizioni degli Spettri

La necropoli

Consuetudine rafforzatasi sin dagli albori, è la creazione e il mantenimento di rifugi e la predisposizione di una rete di luoghi sicuri per la stirpe, lasciando che ciascun membro di essa possa farne uso quando necessario e contribuirne allo sviluppo. Questi grandi spazi comuni spesso sono resi impenetrabili da alcuni servitori opportunamente stanziati, o anche dal contorto sistema di costruzione o ancora dalla segretezza sul loro stanziamento. Nei tempi passati le necropoli erano veri e propri regni sotterranei, e spesso volte coprivano l'equivalente dei domini di superficie mantenendovi accordi di reciproco sostentamento o anche rimanendo totalmente celati alla conoscenza dei "signori di sopra".

Il Marchio

Similmente al clan gangrel, nei secoli e specialmente fra le poche famiglie nobili e fra le molte tribù sotterranee, si è concretizzata la pratica di marchiare i membri del clan, per indicarne l'appartenenza territoriale e la sottomissione ad un medesimo primogenito. Ancora oggi si usa il fuoco per marchiare, ma nelle notti recenti, spesso viene preferito l'uso di maschere fuse con la carne.

La Passione dei Dannati

Venuta fuori come commemorazione dell'abbraccio della Madre Sanguigna, si svolge il 2 Febbraio di ogni anno all'interno delle terre sotto influenza Gethsemani: si dice che molti Consacrati vadano in pellegrinaggio, e che solo ai Nosferatu sia concesso di eseguire i riti che si svolgono, e più di ogni altri ricevono in tale occasione la concessione di assistere alla presenza di Santa Caterina.

Principio femminile e maschile

Secondo alcuni filosofi del clan, l'atteggiamento al requiem dei nosferatu può essere interpretato con la chiave di lettura della dicotomia storica, e in parte mitologica, fra un polo di aggregazione maschile ed uno femminile. Il principio maschile si sostanzierebbe nell'intenzione di strutturare gerarchicamente il clan e di agire coralmemente nel suo interesse contro gli altri clan e nelle congreghe; il principio femminile riguarderebbe invece l'ardente bisogno dei nosferatu di attribuire un senso metafisico alla propria esistenza, di comprendere profondamente la natura della non vita. Entrambe queste tensioni deriverebbero dall'illusione di poter controllare in questo modo l'orrore della propria dannazione.

Le famiglie nobili Nosferatu

Borromeo : riconosciuta come una delle tre famiglie storiche di Milano, per il contributo nell'aver plasmato la storia della città. Tra le sue fila ci sono molti Invictus e Lancea Sanctum degni di nota, personalità passate della città, inoltre si parla di un ramo collegato a San Vincenzo e Caterina De' Ricci. Nonostante la famiglia si radichi soprattutto fra I e II Stato, nelle notti moderne molti giovani sembrano prendere gli studi dell'Ordo Dracul.

Brandani: famiglia di origine senese, ha come capostipite ufficiale Berengario. Questo Spettro di forte matrice guelfa ricopre il titolo di Granduca di Toscana durante il Settecento prima di essere colto dal torpore, lasciando alla propria progenie Oldrado il Senzavolto l'eredità della baronia di

Siena. Si racconta che nel Trecento il paese di Fosini fu afflitto da uno strano morbo che decimò la popolazione, e che quanto fu scoperto al tempo furono centinaia di cadaveri attorno ad un unico sopravvissuto il quale poi scomparve e lasciò solo i corpi privati del sangue come segno del proprio passaggio. Tutto ciò che può ricondurre all'abbraccio di Oldrado oramai è celato nella sua mente avvolta dal lungo sonno, ma molti indizi riconducono a un ben più antico capostipite. In tempi recenti tuttavia Berengario si è ridestato dal torpore richiamando a sé il titolo di Granduca e Tribuno.

Burlamacchi: famiglia toscana appartenente all'Invictus, è stata caratterizzata fin dai suoi primordi da un temperamento diplomatico e fortemente votato alla dimensione cittadina finché il Barone Amedeo Arrigoni De Morico non promosse la Lega Claudia. Dopo il fallimento della stessa, venne fatto svanire e in seguito ucciso da parte dell'Invictus, ponendo fine alla storia dell'intera famiglia e destinandola all'oblio per il futuro.

De' Ricci: Il lignaggio della Madre Sanguigna comprendente i suoi figli diretti e nipoti acquisisce il cognome De' Ricci così come è per la Santa stessa, quasi a sottolineare la supremazia dei suoi discendenti rispetto a tutti altri spettri.

Della Torre (ramo Nosferatu) : Spettri del sottosuolo milanese appartenenti ad un ramo cadetto della famiglia Ventrue dei Della Torre. Si perdono le sue tracce intorno al 1012, quando il ramo principale ventrue viene sconfitto dai mekhet Visconti. Per un lungo periodo dimenticati, tornano nel 2011 a rivendicare il posto che spetta loro in superficie, tra le famiglie milanesi, ed in questo modo guadagnando quel riconoscimento di cui erano privi in passato, in quanto cadetti.

Gonzaga: originari di Mantova, questi sinistri fratelli sono da sempre schierati in favore del Primo Stato. Fortemente religiosi, al limite della superstizione, hanno mantenuto un ruolo marginale all'interno delle proprie strategie diplomatiche alternando l'autoritaria forza brutta alle trattative, ponendosi sempre in situazioni di notevole influenza. Fermi nel conseguimento dei propri interessi, sono stati riconosciuti apertamente dai da Romano come sostenitori dell'Invictus. Dopo i servizi resi dal clan Nosferatu alla corte di Verona nel corso della Guerra delle Quattro Corone, il Casato Gonzaga è stato fregiato dal titolo di Casato dinastico, con quindi diritto di divenire un vassallo di primo livello dei da Romano, al pari della Corona d'Oro, dei Borbone e dei Marinus. Questo ha comportato il fatto che molti principi o comunque Invincibili nosferatu abbiano giurato fedeltà a questo nuovo Casato, di fatto ingrossando da Nord a Sud le fila dei Gonzaga.

Guevara: famiglia di origine aragonese, radicata nel sud Italia, oggi diffusa soprattutto nei territori della Lega Icariana. Storicamente alleata degli Icariani e sovente incardinata all'interno del Casato Dinastico Borbone prima e, più recentemente, nel Casato Dinastico Gonzaga.

Gualbes: famiglia di origine ignota, radicata in Sardegna. Sono anch'essi recentemente federati ai Gonzaga.

Orsini: oltranzisti nella fede, non spiccano né per rapporti sociali né per l'utilizzo di particolari finzze. I Figli dell'Orso seguono l'icona di San Zaccheo, nato come pagano e convertitosi ai dogmi di Longino facendosi ispiratore per l'intera discendenza e vincolandone l'appartenenza alla Lancea

Sanctum per i secoli a venire. Attualmente sono un polo di potere in Roma e nel centro sud d'Italia, attraverso numerosi rami cadetti.

Mazzarosa: fondata a Lucca da uno Spettro ricordato come “il Predicatore Nero”, è fortemente Lancea Sanctum ed è stato uno degli strumenti Gethsemani per affermare la propria influenza nel sangue. Quanto si addebita al fondatore sono atti di genocidio verso eretici, impuri e pagani, per lo più leggendari eppure con sinistri risvolti di autenticità.

Settala: Originaria di Milano, è comparsa durante le pestilenze trecentesche popolando i sotterranei, e in seguito acquisendo una forma gerarchica ispirata al ceto nobiliare. Composta da filosofi, pensatori e religiosi, è sempre stata un flagello per il capoluogo lombardo, soprattutto a causa dell'ossessione dei suoi membri per la paura e il turbamento. Nei tempi moderni alcuni membri hanno abbracciato gli studi dell'Ordo Dracul, ciononostante la famiglia si mantiene di forte tradizione Lancea Sanctum.

Ventruie

“Il potere logora chi non ce l’ha.”
(Giulio Andreotti)

La storia

Origini mitiche

La storia dei Ventruie si perde nelle nebbie del passato, riaffiorando solo a tratti nel corso delle ere che questo mondo ha vissuto. Esistono leggende sugli antenati del sangue dei Re, dei progenitori dei Ventruie le cui storie sono collocate in un tempo anteriore alla nascita dell’Impero Romano. Seguendo l'Eneide di Virgilio, una delle principali leggende accreditata come fatto storico dal clan, vuole che Enea, semidio figlio di Anchise e di Venere, dopo la fuga da Troia sia giunto sui lidi latini e abbia con gli autoctoni mescolato il proprio sangue, tramandando il seme divino fino a Rea Silvia, vestale della quale Marte si invaghì, ingravidandola. La versione mondana del mito è nota: quella dei dannati vi aggiunge che Remo non morì definitivamente. Egli, non potendo rivendicare la città affidata dalla sorte al fratello Romolo, invocò quelle stesse divinità che gli avevano rivolto contro il fato, per sancire un patto con loro. Alla supplica rispose lo spirito della fame e della frenesia che esaudì le sue preghiere, in cambio della sua schiavitù. Remo era divenuto Re, ma di un regno senza sole. Gli dei condannarono la condotta di Remo impedendogli l’accesso all’interno delle mura edificate da Romolo. Questo impedimento, seppur divino, non poteva placare la bramosia di Remo, che doveva essere saziata; così creò il suo primo erede, Julius, dal quale derivò il primo clan della Camarilla: gli *Julii*, appunto.

Un'altra versione del mito, invece, vede l'esodo dei sopravvissuti troiani accompagnarsi a quello dei propri Lari, spiriti dei defunti e protettori delle dinastie nobili umane, forse vampiri ante litteram. Essi seguirono la peregrinazione di Enea lungo l'Asia minore e il Mediterraneo e taluni di essi, privi ormai di dignitari da proteggere e dai quali alimentarsi, distrutti per lo più dagli Achei durante la guerra di Troia, scelsero nuove case fra i popoli coi quali Enea entrò in contatto. Alcuni sostengono che tali Lari stiano alla base della fondazione di uno o più degli altri quattro clan o forse di linee di sangue oggi ascritte al clan dei Re. Altri affermano che, giunti a Cartagine, i Lari si scontrarono con i Mekhet. Ad ogni modo i Lari, e il loro signore, Troilus, accompagnarono Enea fino nel Lazio. Enea si congiunse a Lavinia e da essa ebbe Ascanio, anche detto Iulus o Julius. Probabilmente un figlio o una figlia di quest'ultimo venne abbracciata da un vampiro o forse da un altro dei Lari, noto ad oggi come Brutus. Quest'atto venne sconfessato da Troilus ed Enea; Brutus fu distrutto e la sua progenie dispersa. I Lari di Roma concessero poi l'abbraccio a Remo, che diede luogo alla dinastia degli *Julii*. La progenie di Brutus si trasferì invece in Gallia, e prese il nome di Ven. Molti secoli più tardi, dopo aver fatto attingere al proprio sangue tutti i re barbari europei, questi vampiri ottennero la propria vendetta, tornando a Roma e sostituendosi a ciò che rimaneva degli *Julii*, travolti dalla caduta della Camarilla e, secondo alcuni, dalla persecuzione di creature oscure note come Strigi.

Alcuni, con una certa fantasia, cercano un'integrazione dei due miti, immaginando i discendenti di Enea come una famiglia ghouls dei Lari, il cui sangue divino e maledetto favorì il patto di sangue di Remo. In conseguenza di ciò, secondo alcuni, i Lari si infuriarono, divenendo le creature che vennero in seguito chiamate Strigi, e perseguitarono gli *Julii* discendenti di Remo fino

alla loro totale rovina. I discendenti di Remo si erano infatti in questo modo sostituiti ai Lari nella loro funzione di parassiti delle dinastie regnanti romane. Remo, che forse cambiò nome in Brutus, si allontanò quindi dalla ormai maledetta Roma, trasferendosi in Gallia e fondando i Ven.

La genealogia riconosciuta da ogni Ventrue è comunque la seguente:

Dinastia della linea divina-umana: Anchise e Venere diedero Enea; Enea e Lavinia diedero Ascanio; ad Ascanio seguì Silvio, e a seguire Enea Silvio, Latino Silvio, Alba, Atys, Capys, Capeto, Tiberino, Agrippa, Romolo Silvio, Aventino, Proca. L'ultimo discendente erede al trono fu Numitore, il quale fece uccidere, per paura di una successione, tutti i figli maschi di suo fratello minore Amulio, e costrinse la figlia di lui, Rea Silvia, a divenire Vestale. Da essa e dal dio Marte si generarono, come visto sopra, Romolo e Remo.

Dinastia della linea immortale: i Lari, fra cui Troilus, congiungendo il loro sangue troiano con quello latino di origine semidivina, resero il discendente di Enea, Remo, il primo dannato. Remo abbracciò quindi Julius, che fondò la dinastia degli Julii; successivamente abbracciò Brutus, che diede origine alla dinastia Ven, poi rinominata secoli più tardi Ventrue.

Ciascuna famiglia Ventrue attuale discenderebbe quindi da Brutus, e ha un suo mitico fondatore generalmente in un re o comunque un importante dignitario, che venne dannato dai discendenti di Brutus. Per tale motivo, nell'elencazione genealogica, ciascuna famiglia Ventrue generalmente si ferma al suo mitico fondatore, ma tutti sanno che, almeno ufficialmente, tutti discendono da Brutus e da Remus. Alcuni non si preoccupano di questo aspetto, altri invece si spingono oltre, ricercando le proprie origini fra i misteriosi Lari troiani, da prima che giungessero a Roma. Ciascuna famiglia ha la sua tradizione in tal senso.

Riportiamo alcune altre considerazioni leggendarie prima di passare a quella che è la storia ufficiale del clan.

La presenza, nel mito delle origini, di una lupa che allatta i due gemelli, è foriera di numerose e diversissime esegesi. C'è chi mette in relazione il simbolo del clan Gangrel del passato con quello del clan Julii, su entrambi i quali vi è l'immagine di un lupo e di una mezzaluna, confermando con ciò una simile radice nella maledizione. Del resto, le discipline del sangue dei due clan sono molto simili e pare che il difetto del clan Julii fosse simile a quello dei Gangrel e spesso, nella storia della danza macabra, Ventrue e Gangrel sono stati collegati indissolubilmente. *"La testa e il braccio"*, si dice ancora oggi. Alcuni sostengono che i Gangrel siano anch'essi discendenti da Brutus, forse una sorta di primo esperimento o di arma dei Ven.

Ma c'è anche chi riferisce di una profezia circa la nascita spontanea di una bestia sanguinaria, denominata Venturus, poi divenuto Ventrue: c'è chi avanza la tesi che degli spiriti nefasti conosciuti come Strigi fossero alla radice della disfatta del clan Julii a vantaggio dei Ventrue: secondo alcuni, forse Venturus fece un patto con le Strigi, che si tradusse nello sterminio degli Julii.

Ad ogni modo, la discendenza mortale di Romolo e quella dannata di Remo coincideranno nel corso dei successivi secoli, quasi che i destini dei gemelli fossero destinati a riflettersi reciprocamente in eterno. Tale principio non valse solo nelle discendenze dei due re, ma anche nei fatti storici che le accompagnarono: da un lato Roma, con la Repubblica e l'Impero, fino alla sua dissoluzione; dall'altro la Camarilla e la sua caduta; da un lato i culti e le organizzazioni degli umani, dall'altro il loro riflesso oscuro.

I Ven (nome che è molto simile alla parola Wen, il cui significato pare essere: cercare, desiderare, vincere) si stabilirono nelle Gallie, probabilmente nei territori della Britannia. Mentre gli Julii governavano sulla popolazione Romana, i Ven dominavano sulle popolazioni nomadi Barbariche. Gli Julii riuscirono apparentemente a prevalere ma, con il volgere dei secoli, essi furono schiacciati da lotte intestine, mentre i Ven continuavano a rimanere dietro alle posizioni di potere

occupate e sostituendosi progressivamente ad essi. In particolare, questa stirpe era riuscita a coordinarsi per dare gli ultimi colpi ad una Camarilla già in ginocchio. Alcuni asseriscono che gli ultimi discendenti Julii e dei Ven stipularono un accordo, e che il risultato fu la nascita del clan Ventrue. La versione ufficiale è invece che i Ven trionfarono, riconquistando Roma e sterminando gli Julii che avevano tradito il mandato dei Troiani. Alcune cronache, riportano tuttavia che tutti gli Julii vennero sterminati dalle Strigi.

Dopo la caduta della Camarilla

Dal V al VIII sec. i Ven hanno ormai sostituito gli Julii e, alleati con gli altri clan, hanno gettato le basi per la fondazione dell'Invictus e della Lancea Sanctum. Mentre i Mekhet sono ricordati in questa fase per aver dato vita a queste congreghe di vampiri al fine di dividere gli altri clan e scalzare vecchi domini in Italia, i Ven si posero l'obiettivo di controllarle dall'alto e approfittarono della mano tesa dai Mekhet per eliminare prisci del clan Daeva, Gangrel e Nosferatu, che avrebbero potuto compromettere il loro predominio.

In Italia, tuttavia, a queste operazioni di controllo esterno corrisposero parallelamente delle guerre interne per il predominio, più si andava avanti con gli anni. In particolare tre fazioni si erano create, radunate attorno a tre domitor Ven, ritenuti, nel mito, fratelli e figli di Brutus e, talvolta, fondatori delle famiglie Ventrue italiane: Cassius, Icarius e Marcus. In particolare, quello che doveva apparire solo uno strumento di controllo, cioè la divisione delle congreghe, finì per divenire un'arma ideologica nelle mani dei Ventrue, con la quale muoversi battaglia. Questo fenomeno riguardò non solo l'Italia ma in genere l'Europa e i conflitti cessarono solo con l'inizio del IX secolo.

La Camarilla si era frantumata in un mosaico di piccoli gruppi e culti che ricalcava la deriva di un continente intero, oramai privo di quella forza coesiva che lo aveva tenuto assieme per secoli. Alla scomparsa dell'Impero, fu la Chiesa a salvare l'Occidente dalla regressione e dall'imbarbarimento. I vescovi sostituirono i governatori e i consoli, divenendo le guide spirituali e temporali delle comunità della penisola, oramai abbandonate alle scorrerie dei barbari. Mutata così radicalmente la condizione sociale, una parte dei dannati orientò verso la Croce le sue attenzioni favorendo, e in alcuni casi sostenendo con i "poteri materiali", la nuova e vigorosa forza spirituale. Al contempo la parte dei dannati che si era radicata nella fase finale della Camarilla risorgeva dalle ceneri del Senex, fermamente motivata a voler ristabilire il seggio e imporre l'ordine gerarchico che ristabilisse i ruoli: risorgeva così l'Invictus, e il Ven che assunse il compito di riordinare l'Impero Romano fu Cassius. I suoi primi alleati furono i Mekhet Marinus, ai quali venne affidata la riorganizzazione della corte a Milano, capitale del vecchio impero d'occidente. A Roma, invece, Cassius prendeva accordi con i Santificati, anche se un gruppo di Ven si stabiliva contemporaneamente ad Aquileia che, benché provata dalla crisi delle istituzioni, rimaneva la quarta città d'Italia per grandezza e importanza. Nei secoli seguenti l'autorità religiosa di Aquileia aumentò rapidamente, rendendo la sua dottrina celebre e decisiva per la lotta contro l'eresia ariana e raccogliendo sotto la guida del vescovo metropolita una ventina di diocesi in Italia e una decina oltre le Alpi. Aquileia venne devastata da Attila nel 452.

Se Roma però sperava che la Provvidenza l'avesse liberata da una rivale, la delusione non tardò a materializzarsi quando apparve evidente che l'assedio si era tradotto nella semplice eutanasia di un potere commerciale e politico oramai agonizzante da tempo, senza intaccare minimamente l'assai più temuta autorità spirituale. Il culmine di questa spaccatura si ebbe tra il 554 e il 557, quando, a seguito dello scisma tricapitolino, la Chiesa di Aquileia si elevò a Patriarcato per rimarcare la sua indipendenza da Roma.

La voce dei Ven fra i Santificati non fu però quella di Aquileia legata a Cassius, ma fu invece affidata a un giovane proveniente dall'ambiente dei dignitari franchi e allievo del Monachus: Icarus, che successivamente ebbe a porsi come protettore dei Plantageneti e delle varie dinastie angioine, issando come suo dominio e capitale Santificata Napoli.

La situazione si complicò al sopraggiungere di un terzo capo dei Ven, Marcus il Crudele. Diversamente dagli altri due, non prese parte alla fondazione delle congreghe, ma rivendicò pienamente una autonomia dei discendenti di Enea, costituendo così egli stesso per primo un terzo polo di attrazione che, oltre a disporre della lealtà della propria linea Ven meno contaminata dagli ultimi anni della Camarilla, avvicinò anche componenti più anarchiche legate di mala voglia a Cassius e Icarus.

Il Triumvirato

La guerra fra questi Ven italici si risolse formalmente solo nell'800, all'incoronazione di Carlo come Imperatore del Sacro Romano Impero. È da questo momento che i Ven furono conosciuti come Ventrue. Fu da questo momento che si diffuse il proverbio: *i Lari hanno avuto Troia, gli Julii Roma, Noi il mondo*. In Italia l'inizio dell'impero Ventrue coincise con il patto promosso da Cassius e noto come Ala Senecta: la dinastia dell'Ala Senecta poneva i tre dinasti come triumviri a capo del sangue assicurando così una guida continua che avrebbe visto l'alternarsi del torpore di due al governo di uno. Ma la guerra era tutt'altro che terminata: era semplicemente nata una nuova fase, più interessante per Cassius e poco compresa dal pragmatismo di Marcus e dalla vocazione spirituale di Icarus. Ci vollero due secoli circa per unificare i nuovi Ventrue sotto l'egida dell'Ala Senecta e soprattutto per emanciparsi dai Ventrue sassoni, nuovi Lari della dinastia degli Ottoni. Questo momento avvenne simbolicamente nell'anno 1000, data in cui Marcus fu decretato a governare per primo sulla neoriformata stirpe dei Re, conducendo il governo con il suo pugno di ferro. Contemporaneamente il potere di Icarus si espandeva così come il numero dei suoi fedeli seguaci nell'arcivescovato di Napoli.

Nel 1077 l'imperatore Enrico IV concesse al suo fedelissimo Sigardo, Patriarca di Aquileia, la giurisdizione con prerogative ducali su tutto il territorio friulano. Venne avviata la rinascita materiale e spirituale del Friuli. Iniziò il Periodo d'oro del Patriarcato di Aquileia che venne riconosciuto anche a livello internazionale fino a diventare uno dei più importanti stati europei. I Fratelli della Lancea Sanctum, già presenti da molto tempo sul territorio, proclamarono ufficialmente Aquileia e il suo dominio come *Castrum Fidei* concentrando nelle loro mani potere materiale e spirituale.

Nel Medioevo, il periodo d'oro della Lancea Sanctum, culminato nel 1200 con l'elezione a triumviro di Icarus, terminò nel 1388, quando questi giunse a morte ultima, attraverso la diablerie di una Succube della quale si è persa la memoria. Tre notti dopo l'infame amaranto di Icaro, la Lancea Sanctum tutta si ribellò, dichiarando che la città apparteneva alla congrega per diritto divino. Vitiellius, progenie dell'Arcivescovo diablerizzato, seguito dai fratelli Kalogeros e Palladius, assunse il comando della linea di sangue di Icaro e proclamò fosse un suo sacro dovere assicurarsi che il dominio non venisse mai più sottratto alla sua presa. In capo a cent'anni, il fervore che aveva portato al potere gli infanti di Icaro si diffuse oltre i confini di Napoli. Potere spirituale e temporale coincidevano nella nuova furiosa versione degli Icariani, che mancarono di ossequio al concordato dell'Ala Senecta. La linea di sangue Icariana si allargò, e mentre lo faceva, i suoi membri viaggiarono fuori dalla città santa per ripetere anche altrove l'usurpazione del potere dei loro fondatori. Politici e proselitisti sorprendentemente astuti, gli Icariani ebbero per lo più un grande successo nelle loro campagne, e nel 1500 più di una dozzina di importanti città d'Italia e

paesi confinanti avevano ceduto alle loro ambizioni dinastiche, divenendo la principale forza della danza macabra. Solo alcuni domini Invictus furono risparmiati dalla conquista icariana o strenuamente riuscirono a strappare un accordo (fra cui Degli Uberti degli Abruzzi, i Da Palizzi nei domini Sicilia, i Testamara di Campania, gli Aliprandi delle Puglie e i Crisafi in Calabria).

Fu un duro colpo per il Triumvirato, che riuscì comunque a resistere come una delle forze egemoni principali nel resto d'Italia, grazie all'avvio della III reggenza, con il risveglio di Cassius nel 1400. Uno dei primi obiettivi dell'anziano Cassius fu di orchestrare un modo per porre freno all'avanzata di Vitiellius e spingerlo a un compromesso. La condotta degli Icariani, infatti, rischiava non solo di causare una ribellione degli altri clan, più o meno asserviti ai Ventrue, ma anche di dare il fianco all'avanzata della dinastia Daeva fra i ranghi dell'Invictus. Oltre a questi, vi era l'ulteriore rischio, forse ancora peggiore, che la Lancea Sanctum sfuggisse dal controllo del clan. Tutte queste previsioni dell'acuta mente di Cassius si realizzarono, ma fortunatamente egli agì per tempo e convinse Vitiellius a ritirarsi, concedendogli di prendere il posto del suo sire nel Triumvirato. Questo atto non fermò gli Icariani, ma li rallentò, così come rallentò la reazione dei nemici dei Ventrue. Quando alla fine del '500 emerse l'astro di Caterina de' Ricci, la Lancea Sanctum si frammentò ulteriormente sfuggendo dalla presa dei Ventrue.

Cassius fece forse a quel punto pressioni ad Aquileia, affinché venisse emesso un atto di scomunica nei confronti di Prato, mentre i Vannicola e i Farnese vennero impiegati nell'Urbe per intensificare la presa del clan sui Santificati, immunizzandoli dall'euforia per la nascente santa.

All'operato volto alla concordia e al mantenimento del controllo da parte di Cassius, non seguì una medesima politica da parte di Marcus, quando egli tornò sul trono nel milleseicento. La spinta maggiormente anarchica di Marcus e, a detta dei detrattori, la minore capacità politica del suo predecessore, valse molti successi e un rinnovato pragmatismo, anche se al costo di un minore accentramento del potere. Favorì questo sfilacciamento anche la politica miope e autoreferenziale dei dignitari Mallari che Cassius lasciò al comando dell'Invictus.

Continue lotte e guerre si susseguivano fra gli stati in cui era divisa la penisola italiana e Marcus era concentrato principalmente sul recuperare il tempo perduto rafforzando i ranghi dei suoi discendenti. Ma nonostante il notevole interesse portato ai rin vigoriti discendenti di Marcus, la modernità condusse l'anziano in una spirale discendente che allontanava sempre più la sua attenzione dal presente, spingendolo sempre più spesso ad una ossessiva ricerca dei suoi antichi ricordi. Forse proprio per una utopica visione di grandezza, nel 1690 venne riconosciuto l'ingresso nella Lancea Sanctum di Aquileia delle dottrine legate a San Vincenzo.

Il sistema di precarie alleanze e pugnate alle spalle (non solo metaforiche) che riassunse il modo di far politica del Rinascimento e del '600-'700, ricalcava alla perfezione la natura stessa dei Fratelli; per questo motivo iniziò a farsi strada, fra gli anziani del Clan, l'idea che una società così simile alla loro non potesse essere sorta casualmente: evidentemente il loro potere sulle Vacche era ormai così radicato e profondo, da aver influenzato la società umana al punto da renderla simile a quella dei Fratelli. Molti videro nel regno di Marcus una scarsa propensione per la Masquerade.

Le guerre dei figli di Icarus, con l'ultimo tentativo conosciuto di presa di potere nella Lancea Sanctum da parte di un discendente di Icarus si verificò ad Avignone nell'anno 1724, ma fu solo al principio del diciottesimo secolo che lo zelo degli Icariani si esaurì definitivamente, permettendo alla linea di sangue di consolidare il proprio diritto, sui territori conquistati, che comprendevano a sud gran parte del nordafrica, ufficializzando il cardinalato della Lega Icariana sotto la guida del Cardinale Ignazio Innocenzo Carafa.

Secondo i suoi discendenti, Marcus fu l'eroe che riuscì a tenere saldo, per quanto possibile, il dominio dei Ventrue, in un'epoca di grandi stravolgimenti, garantendo alle dinastie italiane la sopravvivenza. Secondo altri, Marcus fu la causa del declino, della mancanza di controllo

accentrato che provocò l'ascesa dell'Imperatore Daeva, dei Da Romano e degli Icariani; il despota che non riuscì a frenare le cospirazioni del clan Mekhet e che, in definitiva, non ebbe la forza e l'astuzia per impedire la frantumazione dei domini, la guerra fra Primo e Secondo Stato, l'invasione Militare e soprattutto culturale dalla Francia.

Età Contemporanea

A detta di molti, le principali difficoltà del sistema del Triumvirato si evidenziarono nell'era moderna e via via crescendo fino a quella contemporanea. I disastri per il clan non furono dettati tanto dalla politica individualista di Marcus, quando dall'inadeguatezza del sistema del Triumvirato a far fronte alle novità di questo mondo frenetico degli umani. E il problema si intensificò con la rivoluzione industriale e la rivoluzione francese.

Per i Ventrue, gli ideali patriottici che fin dalla prima metà del diciannovesimo secolo iniziarono ad attraversare l'Italia erano del tutto insignificanti, se non proprio incomprensibili. La meteora napoleonica si era conclusa con il Congresso di Vienna, riportando l'Europa alle sue geografie pre-rivoluzionarie e riconfermando la sicurezza dei Fratelli che i mortali potessero essere guidati come docili bestie. Cos'avrebbero potuto fare le vacche, che già non avesse fatto quel piccolo *parvenu*? Sorprende pertanto solo fino a un certo punto, che i Ventrue della Penisola siano rimasti assolutamente inermi e ciechi di fronte al reale peso politico delle Guerre d'Indipendenza, ed è per questo che l'Unità d'Italia ha rappresentato uno sconvolgimento pari solo alla caduta dell'Impero Romano. Il genio politico di Cavour e l'entusiasmo militare di Garibaldi scossero le certezze di molti Ventrue, la maggioranza dei quali si scoprì del tutto impreparata a sostenerne le conseguenze.

Fatalità della sorte, o piano covato da questa componente più illuminista del clan, nel 1800 Vitiellius non si risvegliò e, nel giro di pochi anni, venne organizzata dai discendenti e da alcuni prisci "*la Commissione*". Un sistema che pose fine all'Ala Senecta, organizzando la gestione del clan in maniera più efficiente e dividendo il potere sulla base della giurisdizione territoriale: la penisola venne idealmente divisa in tre "Monitorati" cui facevano capo i singoli domini, presieduti dalla figura del Conestabile. La lezione di Marcus e di Cassius furono pienamente apprese dalla Commissione, e i principi di nomina dei Monitor e degli stessi Conestabili furono assieme elettivi e meritocratici. Carlo Ambrogino Colleoni, Don Guglielmo Vannicola e Patrizia da Palizzi furono i primi Monitor, rispettivamente delle regioni allora nominate dagli umani come "Sardegna e LombardoVeneto", "Stato della Chiesa" e "Regno delle due Sicilie".

Alla mancata assegnazione dello scettro a un Triumviro, non seguì alcuna reazione dai Mallari, reggenti del Casato dinastico di Cassius, la Corona d'Oro. Essi avrebbe potuto provare ad imporre il proprio reggente *pro tempore* come triumviro, o concordare un nome comune con gli Icariani. Invece, essi preferirono tirarsi indietro pavidamente, temendo una reazione ostile del sempre più crescente ed autonomo asse delle famiglie nobili gangrel settentrionali. Il Casato da Romano impose così indisturbato il suo capostipite, senza che nessuna forza ventrue avesse la forza o la volontà di impedirlo. Nel nuovo circolo interno Invictus veronese, i Ventrue cresciuti sotto l'impronta lasciata dalla reggenza di Cassius vivevano invece in fermento per aggiudicarsi i prestigiosi incarichi nella capitale del nuovo regno.

Agli inizi del '800, inoltre, un nuovo nome entrava nelle cronache dei Re: Antonius. Per quanto presentatosi nel requiem come antico e progenie diretta del dormiente Cassius, nessuno aveva mai sentito parlare di lui prima di quella data. Abbracciando lo spirito del nascente Movimento Carthiano, ne divenne presto una somma guida ispiratrice. Nel 1871 a Nola, vicino a Napoli, viene organizzato il Primo Congresso Nazionale del Movimento Carthiano Italiano,

seguendo l'esempio di analoghe realtà Carthiane estere già da tempo organizzate in forma partitica. Il movimento assume così per la prima volta carattere unico e nazionale, radunando tutte le esperienze Carthiane della penisola (distanti spesso sia geograficamente che ideologicamente) sotto un'unica bandiera. A presiedere questa assemblea costituente fu chiamato Antonius, l'anziano Re che da molti era ritenuto il vero l'artefice del sottile equilibrio creatosi negli anni precedenti tra i giovani Carthiani e gli esponenti piemontesi dell'Ordo Dracul.

Ma la crisi era in atto. Fu soprattutto al Sud che i moti unitari si rivelarono in tutta la loro furia: gruppi di Fratelli anarchici approfittarono delle ondate garibaldine per sollevarsi contro l'Invictus e gli Icariani del Meridione, annientando molti dei Ventrue che si erano annidati in seno alla corte Borbonica. Nel giro di una trentina d'anni, la geografia politica dell'Italia era mutata irreversibilmente, cancellando quel tappeto di staterelli che la componeva da secoli e scaraventando in faccia ai Ventrue la più amara delle verità: avevano sopravvalutato il loro effettivo potere. Dovettero rendersi conto che tutto ciò che avevano guadagnato in secoli e secoli di esistenza parassitaria era stato concesso loro da un sistema sociale che oramai era arrivato al suo inevitabile declino. Clero e aristocrazia non erano più in grado di guidare le masse, e l'Ancien Régime stava ormai inesorabilmente agonizzando sotto i colpi delle nuove idee socialiste. Di nuovo, dopo la caduta di Roma, i Ventrue avrebbero dovuto rivolgere altrove le loro attenzioni.

Ecco allora che le politiche del clan e gli ideali di molti dei Re subirono una botta d'arresto: la dottrina che Karl Marx, già dalla metà dell'Ottocento, aveva diffuso, trovando frange di consensi sempre più fitte, minaccia di diventare la sola forza in grado di governare le nazioni. Questo aprì un dilemma che, in bilico sul fragile equilibrio mentale del clan, aprì voragini di intime crisi, soprattutto fra gli Anziani del Primo Stato: potevano, i Ventrue, sfruttare come piattaforma delle loro politiche feudali un sistema che propugnava idee all'esatto opposto delle loro? Come far propri i dettami comunisti senza ripudiare l'essenza stessa del Sangue Ventrue?

Sorprendentemente, furono proprio gli Anziani a comprendere l'importanza che grandi complessi come le Acciaierie di Terni (e, più tardi, la Fiat) avrebbero avuto nel futuro italiano. Così, mentre i Fratelli più giovani iniziarono a esaltarsi per le idee imperialiste e a sostenere con tutti i propri mezzi l'effimero sogno coloniale italiano, Ventrue vecchi di secoli impararono ben presto a muoversi agilmente fra le dinamiche finanziarie ed economiche di una nazione che, lentamente, si affacciava sulla scena europea.

Il primo conflitto mondiale rappresentò una cesura netta e irreversibile per tutto il continente, a cui i Fratelli non avrebbero potuto restare indifferenti. Nuove armi, nuove tecniche di combattimento, nuovi modi di vivere l'orrore della guerra: la lunga gestazione sociale che era iniziata con i moti del 1848 sembrava pronta a concludersi con il più doloroso e tragico dei parti. La decisione del Torpore sembrò la scelta più naturale per molti Ventrue, e fu anche il più grande errore che essi potessero commettere. Se da un lato l'Italia, con la sua posizione internazionale di secondo piano, non subì le devastazioni che dilaniarono Germania, Francia e Austria, d'altra parte lo sconvolgimento sociale che rivoltò l'Europa dopo il 1918 si rivelò essere assai più distruttivo delle bombe, per molti Fratelli. Coloro che si erano chiusi nel *Sonno della Morte* in un mondo di carrozze e imperi, si ridestarono circondati da automobili e democrazie, scatenando un'ondata di reazioni isteriche fra tutti quei Re che ancora faticavano a metabolizzare i mutamenti legati all'unificazione del Paese. Più l'Italia accelerava, più i Ventrue incespicavano per starle dietro, rallentati e intralciati dal disperato desiderio di fermare almeno un po' la folle corsa che le nazioni sembravano aver intrapreso.

Sarebbe stato nuovamente un mortale a influenzare i destini dei Fratelli, scuotendo le illusioni di coloro che ottusamente ritenevano ancora dovesse essere l'esatto contrario: Benito Mussolini divenne infatti "l'uomo della provvidenza" non solo per gli italiani, ma anche per i

Ventruè stessi. Il Fascismo e le sue idee riuscirono a mettere in sintonia gli appartenenti al sangue dei Re con l'epoca in cui si trovavano. Troppi sconvolgimenti si erano succeduti in un così breve tempo, troppe certezze secolari si erano frantumate, e le coscienze dei Fratelli si ritrovavano a subire i mutamenti senza riuscire a comprenderli né a sfruttarli. Mussolini e suoi ideali imperialistici, la sua nostalgia per i vecchi fasti dell'antica Roma, seppero riunire nella *grandeur* fascista l'anima antica e aristocratica dei Ventruè con lo slancio verso un'era moderna, ancora distante e aliena per molti essi. La possibilità di leggere l'era contemporanea attraverso le idee del passato rappresentò per i Ventruè una sorta di rinascita politica, dando un nuovo slancio alle Famiglie e permettendo loro di ritrovare finalmente il loro posto in Italia.

Cominciò a delinearsi, allora, uno stretto legame fra i Re e il Partito Nazionale Fascista, al punto che molti Fratelli si convinsero ben presto che le camicie nere fossero sotto il diretto controllo dei Ventruè. Ciò nondimeno, i Ventruè avevano imparato a conoscere a fondo gli italiani, ed erano oramai divenuti abili a prevedere le sorti del Paese. Gli sguardi che Mussolini rivolgeva sempre più spesso alla Germania, e che si sarebbero concretizzati più tardi con la stipula del Patto d'Acciaio, apparvero fin da subito come un pericolosissimo rischio. L'Italia non doveva entrare in guerra, non sarebbe stata in grado di sostenere un conflitto, ciò nondimeno *“l'ora segnata dal destino”* scoccò ugualmente. La prudenza dei Re, allora, fu più forte dell'ottusa brama di un potere che non sarebbe mai arrivato: restare legati al Fascismo avrebbe condannato il clan ad affondare con esso, e allora le Famiglie dei Re iniziarono lentamente a ritirare il loro appoggio alla dittatura.

Gli effetti della fine di questo sodalizio nascosto si mostrarono rapidamente e in modo inesorabile: la perdita del consenso popolare, l'appoggio della monarchia agli oppositori interni per rovesciare il governo e il voto del Gran Consiglio del 24 di luglio, segnarono rapidamente la fine del Fascismo. Il Paese era sprofondato nella catastrofe, ma i Ventruè avevano ritrovato la loro capacità di sfruttare le masse.

Con la fuga di Vittorio Emanuele III e della sua corte, la Capitale e l'Italia intera rimasero in balia delle truppe tedesche. L'esercito nazista aveva occupato il Paese, gli Alleati faticavano più del previsto a risalire la Penisola, l'esercito regolare era allo sbando e l'intera impalcatura dello Stato era allo sfacelo. L'Italia esisteva solamente nella coscienza del suo popolo: politicamente era del tutto scomparsa. Fu allora che ebbe inizio quella che viene chiamata *“la Reggenza”*, un periodo che andò dall'8 settembre 1943 fino al 25 aprile 1945 e durante il quale fu il clan a prendere di fatto le redini dell'Italia. Dalla ricostituzione dei partiti antifascisti al controllo diretto del CLN, fino al sostegno a Pio XII e a tutta la Chiesa (il cui potere politico fu determinante per salvare Roma dalla distruzione), le Famiglie Ventruè s'impegnarono con ogni mezzo per salvare il Paese, il proprio dominio, la cui devastazione avrebbe coinciso con la fine del clan stesso.

Le Guerre Mondiali ampliarono il disagio degli scontri interni ma diedero la possibilità ai Ventruè di scoprire un nuovo volto di quelle vacche, dalle quali i Re traevano conferme della loro supremazia, insinuando nelle orecchie dei fratelli il pericolo che tutto questo potesse influenzare gli equilibri dei Dannati sfuggendo al loro controllo. Pertanto dopo l'interruzione delle comunicazioni e la paura delle nuove armi, una grande riunione fu indetta a Lucca nel 1955 dal Nosferatu Barone de Morico, per radunare le delegazioni di molti Re italiani costituendo una rete informativa volta al raggiungimento di accordi, scambi e soprattutto stabilità per il controllo dei domini creando la Lega Claudia. Per i Ventruè, questo fu una vera e propria boccata di ossigeno.

Gli anni che seguirono videro un profondo radicamento dei Ventruè nel tessuto sociale italiano. Il Paese era stato distrutto, e i Re fecero in modo di essere già sotto le fondamenta della nuova Italia repubblicana. Istituzioni e industrie vennero fondate sulla testa di Anziani Fratelli che sapevano esattamente quali erano i *“buchi”* dello Stato, e ai quali non restò altro da fare che

aspettare qualche anno al varco, per poi vedersi mettere fra le mani le fila che controllavano un aspetto politico, piuttosto che economico o sociale dell'Italia.

Con il boom economico degli anni Cinquanta, industria e ricerca divennero i campi d'influenza privilegiati per il clan. Se prima i grandi gruppi finanziari erano considerati aree ad esclusivo appannaggio di pochi, esperti Anziani, la rapida industrializzazione del paese, il fiorire di piccole e medie imprese (soprattutto al Nord), s'imposero come settori privilegiati per lo sfruttamento delle risorse di un Paese che si avviava a diventare ben presto una fra le sette più importanti economie mondiali.

Succubi, più che fautori, delle capricciose vicende di una terra politicamente instabile e imprevedibile, i Ventrue italiani hanno imparato che il solo modo per prosperare è cercare di prevedere di notte in notte ciò che le vacche faranno. Troppo poco interessati all'arte per accontentarsi della bellezza di Firenze o Venezia; non abbastanza studiosi per ricercare il sapere fra le pieghe di una storia millenaria, i Re sono costretti, da quella smania che fa parte della loro stessa natura, a trascorrere il Requiem in bilico sulle volubili evoluzioni di una Nazione che è la loro culla e che, più di altre, sembra divertirsi a volerli spingere sempre più nel baratro.

Le notte recenti

All'inizio del ventunesimo secolo, precisamente nell'anno 2011, i Ventrue hanno visto finalmente il ritorno dell'antico triumviro Cassius, che si è mostrato a tutti i dannati italiani nella villa dei Mallari a Modena, dopo un lungo periodo di torpore. I sistemi istituiti dai Re fino a quel periodo, come i Monitor, sono decaduti, lasciando spazio all'istituzione del Triumvirato. Con l'introduzione di Ministeri che hanno visto a capo personaggi come Lycurgus, Ferdinando Sanfelice, Antonio Besta e molti altri, è stata formata così la Quinta Reggenza del Triumvirato, regolata da uno statuto redatto dal Presidente del Consiglio Costituente, il Carthiano Antonius.

Tuttavia, la vecchia istituzione non è stata in grado di imporsi a guida della danza macabra come in passato. I cortigiani di Cassius hanno usato il Triumviro come spauracchio, hanno minacciato e ottenuto con la forza il consenso, hanno fatto leva sulla mal sopportazione dei Casati dinastici nei confronti della corte di Verona, ma davanti alle aggressioni reali del Magister Vermis, ai tradimenti e alla reazione di Ezzelino, hanno dovuto cedere il passo.

Nel Giugno del 2012, durante le notti del Castello del Piagnaro, la Guerra tra i due schieramenti ha portato definitivamente la sconfitta al Triumvirato, e un'ombra è calata gettando discredito sui Re. Qualche notte dopo, il Triumvirato si scioglieva come neve al sole e ci sono voluti due anni di trattative interne al clan ventrue, per giungere all'attuale riorganizzazione.

Struttura del clan

Prima che il sistema del Triumvirato iniziasse a riformarsi nel territorio italiano, per almeno duecento anni i Ventrue hanno visto come figure cardine i Monitor, istituiti dalla Commissione, un organo centrale di amministrazione della stirpe che si riunì per vicariare l'assenza di Vitiellius. Sebbene la Commissione non si sia mai sciolta, l'avvento del Triumviro Cassius nel 2011 ne ha fatto decadere ogni senso formale. Dopo il fallimento del triumvirato, la corte di Cassius sta cercando di riorganizzare il clan attraverso una nuova organizzazione di coordinamento, che cerca di prendere il meglio delle esperienze del Triumvirato e della Commissione: il senato.

La struttura vuole chiaramente Cassius al vertice, supportato da un consiglio ristretto di collaboratori di fiducia, fra i quali spiccano i nomi del leader Carthiano Antonius, di Carlo

Ambrogino Colleoni, degli Accoliti Esaco e Salius Tageti, dell'icariano Federico Guglielmo de Marini Vitiellio, di diversi esponenti della Corona d'Oro.

Il senato è composto da ciascun ventrue che voglia accreditarsi come senatore, sottoponendosi a una procedura di verifica della propria identità e linea genealogica, e versando un contributo. Il senato propone a Cassius i candidati per la composizione di un consiglio di amministrazione, che si preoccupa materialmente di coordinare verso obiettivi comuni il clan, o per meglio dire i prisci.

Formalmente, quindi, la quinta reggenza continua.

Divisione del potere

In seguito alla caduta della Camarilla i Ventrue hanno evitato la completa disgregazione grazie al primo, stabile, ordinamento di Clan, risalente all'anno 1000. Esso stabiliva la rotazione della reggenza del clan fra i tre discendenti di Brutus e le loro dinastie: Cassius, Icarius, Marcus. Altri sostengono che la data reale fu il 1032 d.C., in un'Italia afflitta dalle carestie. Un Triumvirato di Anziani alla guida, uniti da un'antica alleanza che, per assicurare una guida continua, avrebbe alternato il torpore di due al governo di uno: ciò avrebbe evitato conflitti circa la successione del dominio, nonché una discreta inalterabilità nella cura degli interessi del Clan.

Solo il torpore o la morte ultima avrebbe alterato quest'equilibrio, facendo salire l'altro sul trono. La morte ultima avrebbe portato al posto di uno dei tre la sua diretta discendenza, così da permettere in ogni modo l'equità tra le stirpi italiane. Al termine del governo di un triumviro, un altro si sarebbe risvegliato per prendere il suo posto assieme alla propria coterie. La discendenza dei triumviri è incaricata di vegliare sul loro sonno e assistere i loro risvegli, nonché di amministrare il Clan nei momenti di transizione.

“Si stabilisce così l'impegno per coloro i quali in questa notte fondano, in ottemperanza della loro volontà, la dinastia dei Ventrue:

Crassus Equorum Cassius

Icarius l'implacabile

Marcus il crudele

1) Quando il sonno si abatterà sui corpi di due dinasti tu sarai in quella notte e per due secoli imperatore.

2) Nessuna fazione o ideologia potrà privarti della tua appartenenza a questa Dinastia, né mai potrai tu privarti dei doveri verso di essa, e così sarà in perpetuo.

3) Il Dominio tuo è quello del tuo Sangue, il tuo Sangue è il tuo Potere.

4) Nessuna guerra si consumerà tra i membri della Dinastia siano essi desti, siano essi dormienti .”

Reggenze ufficiali del Triumvirato

Prima reggenza

1000 – 1200: Marcus.

Seconda reggenza

1200 – 1400: Icarius (diablerizzato nel 1388); Vitiellius, suo successore come guida degli Icariani, per diversi anni non segue il Triumvirato e dà il via alle guerre icariane.

Terza reggenza

1400 – 1600: Cassius; Vitiellius rientra nei ranghi del Triumvirato e accetta il torpore ciclico.

Quarta reggenza

1600 – 1800: Marcus.

Sospensione della reggenza

1800 – 2010: Vitiellius non si risveglia. Fine del Triumvirato e inizio dei Monitorati. Sul finire del millennio comincia a diffondersi la leggenda del prossimo risveglio di Cassius.

Quinta reggenza

2011-? Cassius si risveglia. Tentativo di rifondazione del Triumvirato con l'istituzione della Quinta Reggenza. Nel 2014 si opta per una struttura più lasca, denominata Senato, senza velleità di controllo su tutta la danza macabra ma solo di coordinamento del clan ventrue.

La linea Genealogica

Per un Ventrue dovrebbe essere motivo d'orgoglio la linea genealogica familiare, un susseguirsi di infanti di Re fino ad uno dei tre Triumviri, i quali in modo più o meno netto influenzano e contraddistinguono i diversi ceppi familiari nel loro orientamento politico, religioso e sociale. Più la discendenza s'allunga, più la famiglia si estende nel corso dei secoli. Ma una discendenza corta potrebbe essere indicatore di una famiglia formata da pochi domitor Ventrue anziani, distinti per qualità, prestigio e potere accumulato nel corso degli anni. Ciò a cui ogni famiglia aspira, infatti, è il possedere una discendenza storica quanto meno diretta con i Triumviri, un desiderio che a volte trova "ritocchi" nella stessa linea genealogica: molti sono i casi in cui alcuni dannati, colpevoli di aver infangato il nome della famiglia (ma non solo), siano stati tolti dall'intero elenco della progenie. Spesso però, per una maggiore identità, storicità e continuità della famiglia, i nomi vengono riportati tutti, cosicché i giovani Re abbracciati riconoscano nella loro lunga discendenza i loro progenitori, degni di essere nominati fino al nome più importante di tutti.

Alcune famiglie nobili e loro diffusione

Progenie di Cassius: **Colonna** (ovunque ma soprattutto centro Italia), **Durini** (Lombardia ma in generale molto diffusa in tutta Italia), **Della Gherardesca** (centro-nord), **Mallari** (Liguria, Emilia-Romagna, Sicilia ma abbastanza diffusa nel resto d'Italia), **Roccabrivio** (Nord Ovest), **Trojo** (Sardegna).

Progenie di Icarus (soprattutto meridione): **Calogeri**, **Carafa**, **Canellas** (in particolare Sardegna), **D'Angiò**, **Filangieri**, **Giustiniani**, **Palladini**, **Vitiellio**. I tre figli di Icarus cui tutti gli Icariani fanno risalire necessariamente la propria discendenza sono Calogeros, Palladius e Vitiellius.

Progenie di Marcus: **Agostini** (Sardegna e Toscana), **Caracciolo** (Campania e Lucania), **Colleoni** (centro nord ma abbastanza diffuse ovunque), **Crivelli** (Milano), **De Legnago** (Nord Est), **Della Torre** (centro-nord), **Farnese** (centro).

LE CONGREGHE

Circolo della Megera

“Il destino guida chi lo segue di sua volontà e trascina chi si ribella”
(Seneca)

Vi è stato un tempo antico in cui gli uomini parlavano con gli dèi e offrivano loro in sacrificio i frutti della terra, i bocconi più prelibati della tavola, il sangue e la vita. Vi era un tempo in cui i vampiri non si chiamavano in questo modo, ed erano i figli e gli emissari di questi dèi, che intercedevano fra di essi e gli umani, nel bene e, soprattutto, nel male. Vi sono stati giorni di dèi benevoli e notti di dèi adirati, ma l'eco di quei tempi è spenta da eoni: i fratelli ne rifiutano la memoria. Non è mai stata scritta una storia dell'intero Circolo della Megera, una sorta di grande epica che riunisca avvenimenti e protagonisti dei tanti culti di cui questa congrega variegata è composta, e mai lo sarà: il Circolo della Megera è infatti solo un nome. Insignificante nelle notti moderne, come quello dei vampiri, degli uomini, delle bestie e degli dèi.

Storia

La caduta della Camarilla

Roma sorse come una città e crebbe inesorabilmente cibandosi ingorda delle carni e delle fedi dei popoli attorno a sé, dando vita a un impero in cui i fratelli prosperavano all'ombra di maestosi templi onorati di sacrifici. Con il tempo, con l'evolvere della tecnica e col mescolarsi di quelle religioni, che pure erano servite alla *pax romana*, gli dèi vennero messi da parte dall'uomo. E anche dai vampiri. L'interesse materiale e l'ordine costituito posto a sua protezione dai potenti, resero sempre più flebili le parole degli dèi: i dannati si univano agli àuguri per convenienza e senza fede; quei pochi ancora credenti non venivano ascoltati. Il mondo si capovolse. Come sarebbe potuto andare diversamente? Antichi spiriti non più imbrigliati dalla forza dei sacerdoti, furono liberi di vendicarsi dei dannati. Antichi rancori non più trattenuti dal timore degli dèi, si risolsero in tradimenti e guerre fratricide fra i vampiri. I valli non trattennero le orde di barbari, così come i culti infranti permisero l'infiltrazione di ogni genere di corruzione morale.

Il colpo di grazia agli dèi e al culto degli àuguri avvenne con l'opportunistica conversione alla *Lancea et Sanctum* di molti domitor, nel tentativo di affrancarsi dalla crescente egemonia *Invictus*. Oracoli, sacerdoti, aruspici e àuguri anticamente rispettati per la loro capacità di dialogare con i numi, vennero sempre più spesso esortati a praticare di nascosto la loro arte, per il compiacimento dei potenti, che non esitavano a vendicarsi brutalmente nel caso il responso non fosse loro gradito. Si nutrivano come parassiti dai decadenti patrizi, operando ornatissimi rituali in cui il sangue scorreva copioso ma ogni significato era ormai dimenticato, lasciando solo vuoti gesti.

I veri profeti, i pochi sacerdoti che non erano ancora sordi alla voce delle loro divinità, vennero spinti alla fuga, trovando rifugio nelle periferie e province dell'Impero. Disprezzati e ripudiati, i vati furono testimoni del trionfo dei loro avversari e il forgiarsi di una nuova società in cui non vi era più posto per loro, eppure non tutti compresero l'errore commesso. Alcuni sentendosi traditi meditarono vendetta, altri trovarono la fine per via delle lame di coloro che avevano esiliato e perseguitato secoli prima.

Il Medioevo

Mentre il feudalesimo e la diffusione della religione cristiana si ripercuotevano sulla società vampirica, che strutturava le sue nuove congreghe dominanti, i seguaci degli antichi dèi si disperdevano e solo in rari casi si coagulavano in piccoli gruppi elusivi e cauti nelle terre selvagge. Privati della possibilità di confronto, molti irrigidivano la loro visione del mondo formando identità distinte e difficilmente conciliabili, fenomeno che avrebbe segnato il volto della Congrega nei secoli futuri e vanificato qualsiasi sforzo di unificazione.

Le persecuzioni, volute dai dotti della Chiesa di Longino soprattutto a partire dal XIII secolo, non erano dovute a una genuina volontà di onorare il nuovo Dio con il sangue dei pagani. Piuttosto, i vertici Santificati ben conoscevano la verità, così come gli àuguri la conoscevano quando ordinavano il massacro dei cristiani: e la verità è che chi controlla la religione controlla il mondo.

Secoli di persecuzione privarono gli Accoliti di tradizioni, conoscenza e mezzi, spingendoli sempre più lontani dalle città. Laddove piccoli gruppi di fratelli riuscivano a sopravvivere nacquero in seguito Sabba, eredi di una frammentaria conoscenza, dando vita alla leggenda delle streghe.

I culti pagani dalla caduta della Camarilla assumono tre facce: una corrente disomogenea di eruditi, che si fa continuatore dello gnosticismo, attraverso l'alchimia, e che assieme alle loro progenie-assistenti, diventano sovente consiglieri dei principi Invictus; la maggioranza dei cultisti sono però stregoni solitari, i cui segreti antichi svaniscono nella nebbia dell'eternità, che infestano o diventano protettori di piccole comunità periferiche dell'Impero; una parte residuale di pagani è composta da dannati che, nei periodi precedenti, hanno già costituito un dominio solido, hanno formato delle famiglie e sono indifferenti ai fatti della danza macabra, continuando ad officiare i riti tramandati dalle epoche passate, talvolta avendone perso il senso.

Età moderna

Con l'età moderna, i dannati pagani più in vista vengono progressivamente a ridursi, combattuti per accaparrarsi i loro domini, proprio attraverso la scusa ideologica del paganesimo. Solo i più forti, che hanno una grande conoscenza del loro territorio o illustri protettori, riescono a strappare accordi ai domitor più potenti che permettono loro di sopravvivere. Fu il caso, ad esempio, di alcuni pagani progenie del capostipite ventrue Cassius, alleati formali del Triumvirato, che fondarono l'alleanza di domitor pagani nota come Convivium.

Le nuove conquiste della metafisica e della tecnica dell'era moderna, favoriscono comunque movimenti di avvicinamento e confronto fra "gli studiosi" di tutta Europa. Alcuni scritti cominciano a circolare in alcuni ambienti élitari dei dannati, in cui emerge la teoria di una antica madre di tutti i mostri come metafora della creazione dei vampiri. Anche ambienti tipicamente legati alla Chiesa di Longino si interessano delle intuizioni metafisica dei "sincretisti", come vengono talvolta a chiamarsi questi Accoliti *ante litteram*. Dalla filosofia all'eresia il passo è tuttavia breve, e l'Inquisizione della Lancea Sanctum estende così le proprie persecuzioni al proprio interno, incrementando notevolmente il potere degli Inquisitori.

L'impossibilità di creare delle occasioni di dibattito bloccano la ricerca filosofica e mistica di questi pericolosi sapienti, che decidono così, spesso, di continuare la propria opera in clandestinità. Alcuni sostengono nelle notti recenti che una parte di costoro sarà una delle componenti fondative dell'Ordine del Drago.

Ad ogni modo, la sopravvivenza dei pagani nel corso dei secoli sembra ad oggi essere dovuta soprattutto all'utilità che essi avevano nella visione politica di molti principi Invictus,

interessati a foraggiare segretamente nei propri domini, e dintorni, dannati che avrebbero potuto distrarre e limitare il potere di vescovi ed inquisitori.

Età contemporanea

Con la lenta erosione del potere totale della chiesa nel secolo dei lumi, anche coloro che vi avevano affondato la loro influenza videro la loro presa farsi meno rigida, e una nuova società nascere di fronte ai loro impotenti occhi. I fratelli erano destinati in questa epoca a conoscere grandi mutamenti, come la formazione di nuove congreghe che si imposero ben presto sulla scena politica.

Finalmente i Culti ebbero possibilità di incontrarsi in ragionevole sicurezza, e antichi legami furono timidamente riesplorati su impulso della crescente comunità sincretista. Il successo di questi incontri fu quello di riuscire ad attirare l'interesse anche di una parte, se pur minima, di quei cultisti isolati e sparpagliati agli angoli più estremi della Penisola. Inizialmente curiosi e aperti, gli Accoliti ebbero però inevitabili scontri dialettici: qualcuno ridicolizzava le credenze altrui, mentre qualcun altro cercava di sposarle alle proprie con parziale successo.

Fra mille sforzi e confronti la personalità del Circolo della Megera stava creandosi come un mosaico caotico e destinato a non rappresentare mai un unico volto, causando fra gli insoddisfatti persino alcune defezioni verso la Lancea Sanctum, ormai meno oscurantista, e il nascente Ordo Dracul. Molti semplicemente non trovarono lusinghiera la circostanza di un accrescimento della ricerca mistica, e tornarono semplicemente ai propri domini o ai propri affari, vendendo come in passato i propri servizi alle corti Invincibili.

Il prodotto migliore di questa epoca di scambi fu la nascita informale di una cerchia esoterica di Accoliti, i cui principali esponenti erano tre dannati: il druido Clastidio, un ventrue progenie di Marcus, che rappresentava uno dei tanti culti animisti settentrionali di derivazione celtica; la Succube Laide Sarissa, filosofa di tradizione ellenistica; Rodiano Porfirio, anch'egli Succube, occultista, egittologo ed etruscologo. I tre, assieme ad una schiera di altri intellettuali e piccoli sacerdoti di culti locali, giurarono che i loro seguaci non avrebbero violentemente versato il sangue di un altro fratello Accolito e delinearono una mutua collaborazione. Fu la nascita della Litania, cioè di alcune regole comuni per i dannati pagani che avessero voluto riconoscersi in questo nuovo ordine religioso mondiale. Fu così che venne istituzionalizzato il concetto della Megera e di conseguenza del nome di Circolo della Megera per questo ordine, di Accolito per chi decideva di farne parte ed il ruolo dei gerofanti.

La Litania, per esplicita scelta dei suoi fondatori, non si accompagnò a una propaganda attiva, finalizzata a spiegare in modo semplice agli Accoliti il concetto della Megera e far interiorizzare il principio della sostanziale uguaglianza dei culti. Questa scelta fu in parte dettata da un sincero spirito di differenziarsi dai metodi ipocriti e ingannatori della Chiesa di Longino, dall'altro lato fu una scelta forzata, in quanto i capi locali, anche molto distanti, inconsapevoli della reale natura del mondo degli spiriti e ignari degli studi, avrebbero certamente opposto resistenza.

Molti culti rimasero ai margini di tale patto, generando un'ostilità latente che manifestava tutta la fragilità della giovane e frastagliata congrega. E i suoi problemi non erano puramente spirituali. La necessità di scendere a compromessi con le forze politiche governanti era evidente a tutti fuorché ai più eremitici degli Accoliti. Il Convivium cercò subito di sfruttare questa istituzionalizzazione per prendere il controllo della Congrega, ma i tentativi di centralizzarne la struttura fallirono, causando ulteriore sfiducia.

Per circa un secolo, la danza macabra, già sconvolta dai cambiamenti del XIX secolo, non si interessò troppo di questo Circolo della Megera. Dopo tutto, si trattava solo di un nome, un nome col quale alcuni pagani avevano deciso di etichettarsi. I più zeloti Santificati, ma anche i più cinici,

per opposte ragioni vi videro una minaccia, ma non vi fu che uno scarso seguito alle loro proteste, complice la momentanea sospensione dell'ufficio inquisitorio. Le guerre mondiali furono la pietra tombale di qualsiasi preoccupazione residuale. E grazie a questo, il Circolo si rafforzava e la Litania si diffondeva, accogliendo non solo i più isolati culti della Penisola, ma accendendo anche l'interesse opportunistico di qualche domitor autarchico o fuoriuscito dal I e dal II Stato.

Rafforzata la volontà di uscire dai margini della società vampirica e partecipare alla vita politica dei fratelli, emissari del Circolo della Megera presenziarono alla formazione della Lega Claudia nel 1955: Alcibiade Caetani di Roma, Targes Navi di Ravenna e Laide Sarissa di Padova, chiedevano con la propria presenza di porre fine alla discriminazione in cui i pagani vertevano, assicurando la grande vittoria morale della libertà di culto. Davanti alla Mater Sanguigna, incredibilmente, le legazioni d'Italia, nel pieno spirito del terrore post bellico, riconobbero questo diritto, se pur con numerosi distinguo.

Nel Nord Italia si ebbero invece reazioni contrarie, forse più di facciata che altro: Napoli e Firenze emanarono pesanti leggi che costrinsero i dannati del Circolo ad abbandonare quei domini, o a nascondersi sotto mentite spoglie, trovando rifugi e templi in luoghi segreti. Questa volta però, diversamente che in passato, la vessazione della latitanza non recise i legami coltivati fra gli Accoliti. La congrega esisteva, aveva un riconoscimento formale, un diritto alla sopravvivenza, dei domini sicuri cui appoggiarsi. La ricerca mistica poteva andare avanti. Gli antichi dèi potevano di nuovo essere ascoltati.

Le notti recenti: ascesa e caduta del Convivium a guida della congrega, patto di Luni, parentesi del Triumvirato e venuta dell'Araldo

Con l'avvicinarsi della fine del Millennio i sacerdoti che avevano presieduto al nascere della Litania si riunirono per condividere la consapevolezza che qualcosa stava inesorabilmente mutando nel mondo spirituale e terrestre. Clastidio, Rodiano Porfirio e Laide Sarissa radunarono numerosi Accoliti per una potente divinazione all'isola d'Elba, che indicasse la strada da seguire per le notti future. Cosa accadde quella notte, nel 2008, non è ancora chiaro. Secondo alcuni il rituale fu un successo, secondo altri un totale fallimento. Fatto sta che, a quanto pare, il corpo di Laide Sarissa si dissolse in una tenue nebbia, mentre Rodiano Porfirio, sconvolto dalle visioni, rinunciò a qualsiasi incarico nel Circolo della Megera e divenne un nomade. Il responso del rito, a detta dei più, fu l'inizio di una stagione di guerra fra i dannati, al termine della quale gli Accoliti si sarebbero trovati gli uni contro gli altri.

Tutto parve aprire la strada a una rapida ascesa del Convivium come unica gerarchia organizzata rimasta, e molti fra i superstiti ci si accostarono pur mantenendo nominalmente le loro posizioni ideologiche. Organizzandosi attorno alla figura del Rex Sacrorum del Convivium, questi Accoliti diedero inizio ad una politica atta al compromesso con le altre congreghe. Solo quando con un editto a Milano, il Convivium veniva innalzato come unico culto pagano ammesso nella città, fu chiaro a molti Accoliti l'intento dispotico del Rex Sacrorum.

Un manipolo di Accoliti, capeggiati dalla gerofante di Bologna, la Contessa di Castiglione, Veronica de Ambris, diede così il via a una congiura, che nel sangue spezzò il controllo sul Circolo della Megera da parte del Convivium. E tuttavia, a questa liberazione non seguì una efficace riorganizzazione. Nuovamente il Circolo sembrava frantumato e senza una guida.

Fu allora che si insinuò in questo vuoto Luni, una creatura sovrannaturale millenaria, *genius loci* della Lunigiana, manifestatosi durante il Ricevimento di Pontremoli nel 2010. Molti Accoliti accettarono in quelle notti di riconoscerlo come proprio spirito guida. Ritornati nelle proprie città, si dice che questi Accoliti provarono a diffonderne la parola, per tentare una unificazione del Circolo

in suo nome: ma il tentativo fallì, per la contrarietà da parte degli spiriti locali e degli dèi pantheon consolidati dei singoli culti.

Ancora divisa sul percorso da intraprendere, la congrega è stata nel 2011 testimone insieme ai dannati italiani del risveglio dell'antico Cassius, e la sua volontà di un ritorno a un ordine della notte di ispirazione camarillica, nella quale anche i culti pagani avrebbero la loro rispettata posizione. A dimostrare tale intento è valsa la nomina del Ventrue Clastidio a ministro del Triumvirato per gli affari soprannaturali, gesto che però non influenzò abbastanza positivamente le opinioni di molti Accoliti, memori delle lusinghe del Convivium. Con il senno di poi, la scelta degli Accoliti di mantenersi sostanzialmente neutrali, o comunque poco coinvolti, si è forse rivelata adeguata, anche se non sono pochi i ventrue nostalgici del Triumvirato ad accusare gli Accoliti come i Carthiani di tradimento, ed imputano a questo fatto la sconfitta di Cassius. Il primo ad accusare gli Accoliti non tanto di tradimento, quanto di inerzia, fu proprio Clastidio, il quale, roso il suo animo dal proprio fallimento, abbandonò la guida spirituale della congrega.

Dopo questi fatti il daeva Alric, fervido sostenitore di Luni e saggio esponente del Circolo, presentò agli Accoliti, il Witan, una nuova forma molto più blanda di coordinamento, soprattutto teso a evitare scontri intestini, alla luce della divinazione emersa dal rito all'Elba nel 2008. Responso che, col senno di poi, avrebbe forse indicato agli Accoliti l'approssimarsi della Guerra delle Quattro Corone e la venuta dell'Araldo del Regno del Sangue. Nonostante questi tentativi di allerta e di organizzazione, il coinvolgimento dell'altro esponente del Witan, il ventrue Galeazzo Marescotti negli ultimi due anni, gli Accoliti sembrano tuttavia ancora divisi. Ultimo dei saggi del Witan che sta cercando di offrire agli Accoliti una via comune, per ironia della sorte è ancora una volta un ventrue vicino alla corte di Cassius, Esaco. Si tratta solo della ripetizione di un errore o il Circolo ha ancora una *chance* per non farsi travolgere dagli eventi sovranaturali delle notti recenti?

Gli archetipi, chiave di lettura del destino individuale

Un dannato potrebbe non rendersi conto di stare seguendo le orme di archetipi, ma i piedi seguono i giusti passi, anche se non possono sentire la musica che li guida. Gli Accoliti, hanno riconosciuto in varie forme il ruolo contingente dell'esistenza materiale, riflesso terreno di una volontà spirituale imperscrutabile nella sua interezza. Coscienti di ciò, si sono sforzati nei secoli di conoscere se stessi, per conoscere il mondo. In particolare gli Accoliti hanno concettualizzato 8 figure archetipiche, che sintetizzano la fase nella quale un dannato si trova rispetto al requiem e alla danza macabra. Non si tratta di ruoli formali all'interno del Circolo della Megera, ma, al pari degli archetipi di rune e tarocchi, di una funzione atavica che l'Accolito sta svolgendo in una determinata fase della sua esistenza, rispetto ad una determinata situazione. Sebbene abbiano una connotazione maschile e femminile, essi non si riferiscono necessariamente a uomini e donne.

La **Vergine** è il punto di partenza iniziatico di ogni donna, figura di purezza e innocenza. Spesso è associata anche alla bontà e carità, ma per il Circolo ha più importanza che sia priva della malizia e crudeltà in cui spesso si crogiolano i vampiri più anziani. Solitamente un Accolito rimane Vergine finché non uccide consciamente, spesso per facilitarla la vita. Lei è più vicina all'umanità, e può aiutare chi si sta allontanando da essa, a riguadagnare parte di quell'equilibrio, ed è a essa che ci si rivolge quando bisogna avere a che fare coi mortali, perché è colei che meglio ricorda come essi ragionino.

Il **Folle** rimane esterno alla corrente principale della politica di Congrega e si preoccupa di agitarla con le proprie azioni caotiche quando essa ristagna, spronando i propri compagni a trovare nuove e migliori soluzioni ai loro problemi. Gli Accoliti riconoscono l'abissale differenza fra i danni mossi dalla semplice ignoranza e l'abile inganno che dirige gli eventi su strane e inaspettate strade.

Quando una donna vivente esce dalle norme sociali accettabili, rischia di essere insultata e chiamata puttana. Una **Donna Scarlatta** non deve necessariamente essere una prostituta, anche se alcune percorrono vie simili per loro personale scelta. Tutte hanno trasgredito, spesso ucciso, e non ne sentono la vergogna, divenendo coloro che assolvono ai compiti più disdicevoli del Circolo. Poiché hanno poco rispetto per le regole imposte e si ribellano alle catene che le legano, combattono solo per cause in cui credono davvero, a prescindere dal comando della Madre. Solo formulando un proprio sistema di regole possono mettere termine alla loro eterna ribellione e divenire loro volta guide per gli Accoliti.

Eroe, come parola, ha nella nostra cultura molte associazioni con la giustizia e l'aiutare i deboli ed altri ideali cavallereschi, ma il significato arcaico è semplicemente "nato dal sangue degli Dei". Definiti più dall'ardore in battaglia che dalla loro morale, questi dannati vivono spesso ai margini per colpa della loro irruenza, ma vengono investiti dagli Accoliti di compiti e missioni in cambio delle più varie ricompense, poiché è nel corso di queste cerche che l'eroe mitologico, sconfiggendo le bestie, scopre dentro di sé la forza e saggezza per guidare il proprio popolo.

Una **Madre** non comanda, ma guida con suggerimenti pratici e specifici per la situazione gli Accoliti del proprio Circolo. La sua parola non è legge, e se ignori il suo consiglio non si affanna a punirti. Quando solo lei è contraria a una decisione, si ritira e lascia che le cose facciano il loro corso, fino a quando tutti si renderanno conto delle sue ragioni. La madre manipola, agisce lateralmente, ma sa accogliere e guarire.

Il **Padre** è la controparte maschile della Madre, una figura autoritaria che formula le leggi della convivenza, e impartisce come nella famiglia mortale le punizioni. Le sue decisioni sono ancora più ferree per se stesso, in quanto deve dare l'esempio, sempre, con ogni azione, per poter pretendere altrettanto dai suoi figli. Un Padre deve sempre mettere gli interessi diretti della congrega nelle materie di giudizio, anche se questo significa punire qualcuno a cui personalmente tiene.

L'Eremita è stato forse un Padre, ma ora ha scelto una via solitaria, ha un obiettivo ben diverso, ignoto, che lo porta a una ricerca individuale. Egli diviene il custode del sapere, della stregoneria, degli antichi ricordi, solitario tranne per coloro che lo visitano in cerca di istruzione in cambio di sacrifici.

La **Megera**, che porta il nome stesso della Congrega, è potente, e guardata con paura e ammirazione. È la fine, il giudizio, la tabula rasa, il ciclo che ricomincia, il solstizio d'inverno. La Megera è saggia e immobile.

Atteggiamenti

Rituale e simbolismo

Ogni cosa, anche la più piccola cerimonia celebrata dagli Accoliti, si basa sul simbolismo; come i cristiani accettano il pane e il vino come sostitutivi di sofferenza e redenzione, così per i fratelli, il sangue rappresenta inequivocabilmente la vita. Pochissimi scritti perdurano nei secoli, ed il Circolo della Megera ha una comprensione frammentaria degli omaggi portati in passato agli Dei e Spiriti, eppure la loro arte non perde di forza. A uno storico delle religioni le loro celebrazioni potrebbero anche sembrare la fusione di molte credenze e culture, annacquate dall'anacronismo e dalla scarsa comprensione, ma non è questa ad importare, poiché essi comprendono i simboli contenuti e li sfruttano per comporre in questo linguaggio dei Numi le loro preghiere.

Le tribolazioni portano all'illuminazione

Gli dèi hanno donato ai fratelli un corpo che può sopportare ogni genere di tortura. Sottoponendosi volontariamente a dolore, privazione e sacrificio gli Accoliti dimostrano che le loro carni gli appartengono e possono quindi sfruttarle a loro piacimento. In molti riti la tribolazione autoimposta viene vista come metafora della ricerca di conoscenza e permette al ritualista di raggiungere uno stato mentale distaccato, superando i confini che il mondo terreno impone. Slegato dall'utilizzo rituale, il concetto di tribolazione viene applicato a tutte le esperienze degli Accoliti, permettendo loro di resistere anche quando confrontati con situazioni avverse, nella consapevolezza di poterne ricavare insegnamento, sia esso dettato dall'esperienza o da una visione della Madre.

La stregoneria della Crùac non è solo il frutto di certe azioni, formule mormorate o sacrificio di Vitae, ma anche una conoscenza ottenuta attraverso la sofferenza fisica. Essa non si studia sui libri, poiché le parole non ne carpiscono il significato. Coloro che sono iniziati a un rituale sono stati marchiati nel loro essere dal processo e riflettono la comprensione raggiunta nella tortura sul mondo che li circonda, manifestando i doni della Madre.

La Creazione è Potere

La Madre oscura è una forza creatrice, la vagina universale, il vuoto dal quale sorge il pieno. Eppure lo stato immortale dei dannati priva gli Accoliti di questa possibilità rendendoli sterili testimoni del mondo naturale. Molti di essi superano questa ulteriore tribolazione divenendo loro stessi creatori in maniera simbolica, alcuni in piccoli modi, curando giardini o allevando animali, mentre altri adottano la visione più grande, cercando di creare cose di bellezza o utilità duratura come le arti o le invenzioni. Anche l'abbraccio, e a volte persino la creazione di servitori, divengono in quest'ottica azioni pregne di significato e raramente intraprese alla leggera. Qualunque forma assuma questa attività, tutti gli Accoliti si sforzano a modo loro di affermare la propria creatività come inno al divino.

I culti delle notti recenti: la forza del coro

Pochissimi fratelli possono permettersi di creare il vuoto attorno a sé. Come comprovato dalla lunga storia del Circolo, solo quando una forza è abbastanza grande da essere riconosciuta può sperare nella libertà d'azione necessaria per adempiere ai propri compiti in pace. Ma col tempo gli Accoliti hanno appreso anche un'altra verità, che pone una cesura definitiva rispetto agli altri cercatori mistici dell'Ordine del Drago: il percorso verso la verità è un percorso corale, non individuale. La collettività, unita misticamente nel rituale, è forza, e permettere di stracciare, se pur per qualche istante, il velo dell'illusione dell'esistenza materiale. Sono questi i motivi che ciclicamente portano i Culti a formare collaborazioni e temporanei accordi.

La celebrazione dei riti colma la sete spirituale dei fratelli di questa congrega, li spinge a prepararsi per il rito susseguente, sia approntando gli oggetti fisici che saranno necessari nel compimento del rito, sia esplorando se stessi e la propria determinazione. Il complesso ed elaborato insieme di ciò che è necessario al rito e il momento di liberazione catartica connesso con il suo culmine, rappresentano il tessuto che rinforza la congrega e il senso di appartenenza dei suoi componenti. Ogni membro del Circolo rafforza il rituale, come parte di un tutto, e ciascun membro sente il potere del rito crescere grazie al contributo del singolo. Non importa se a tutti viene chiesto di compiere gli stessi gesti sincronicamente per dimostrare l'unità del Circolo, o se ciascuno debba contribuire preparando un singolo oggetto: se ogni Accolito viene coinvolto nel rituale, esso sarà più potente, ed i suoi risultati più tangibili. Questo è il potere del Coro. Molti Gerofanti incoraggiano la formazione di legami all'interno del culto, affinché lo sforzo del coro sia ancora più finalizzato e armonico. Eppure un Accolito può partecipare a un rito di cui non comprende appieno il significato, e gettarsi come una goccia in un mare tumultuoso di volontà.

Culti locali

È bene ribadire che è impossibile credere nelle notti recenti che gli attuali Accoliti siano realmente eredi di una tradizione cultista risalente dalle origini. Piuttosto, i culti recenti, pur ispirandosi a miti e tradizioni del passato, sono delle rielaborazioni moderne, sorte nei casi più rilevanti in epoca moderna, e nella maggioranza dei casi in età contemporanea, sulla scia di movimenti culturali spiritualisti e *new age*. La maggior parte dei culti locali si radica sul riconoscimento del potere degli spiriti del luogo (cosiddetti *genius loci*): la vicinanza spirituale di tali spiriti permette infatti un più agevole contatto con queste creature sovrannaturali. I culti locali afferiscono a diversi tipi di tradizioni religiose:

-tradizioni religiose italiche preromane: ad esempio culti celtici, greco-arcaici, etruschi, messapici, ecc. Come detto sopra, non si tratta di culti originari che si tramandano di sire in infante dalle origini alle notti recenti, ma di tentativi di riformulare quei culti, in chiave più o meno moderna.

-tradizioni religiose straniere, che generalmente sono molto deboli in Italia, sia come diffusione che come effettiva capacità di ottenere il favore di quei lontani pantheon: culti norreni, assiro-babilonesi, egiziani, santeria, ecc..

-tradizione religiosa romana arcaica-repubblicana: che spazia dai culti degli antenati al sincretismo dei culti preromani della Penisola, assimilati nel pantheon romano. Il Convivium ne è il principale erede.

-tradizione religiosa romana-imperiale-ellenistica: che precede (o addirittura anticipa) il cristianesimo e assimila i culti misteri orientali. Si tratta di una filosofia metafisica più che di una religione basata su miti irrazionali. Questa tradizione è alla base del sincretismo moderno.

-tradizione sincretista moderna, che è alla base del fondamento della Crùac, della Litanìa, della diffusione del termine “gerofante”, del nome stesso di Circolo della Megera, della concettualizzazione degli archetipi come figure funzionali dell’esistenza individuale dei dannati. La tradizione sincretista è un volontario rimescolamento dei culti del passato, e si basa sulla convinzione di una sostanziale univocità della natura del mondo spirituale. I cultisti moderni nei confronti del mondo spirituale hanno un atteggiamento più moderno e razionale, trovando assai desueti quegli Accoliti che emulano pedissequamente le usanze di tradizioni passate, che non hanno nulla a che vedere col mondo moderno e che chiedono la protezione a spiriti e divinità morte, che non possono rispondere.

-non-tradizione, culti misti, eresie cristiane: diffusissimi soprattutto nei piccoli domini dell’entroterra italiano, mescolano abbastanza casualmente elementi mitologici pre e post-cristiani. Le streghe e stregoni che li praticano, paradossalmente, sono più genuini di molti cultisti moderni che tentano di scimmiettare il rigore delle tradizioni del passato. Si tratta sovente di culti che effettivamente, se non da sire a infante, si sono trasmessi, modificandosi, di padre in figlio (o, più sovente, di madre in figlia).

Il Witan

Fondato da Padre Alric in seguito alla presa dell’Isola d’Elba, questo consiglio *super partes* di rispettati Accoliti si è conquistato faticosamente il diritto di guidare i culti nelle questioni che coinvolgono il Circolo tutto in assenza di un autorità centrale. Al suo interno le molte anime della Congrega sono equamente rappresentate da sette saggi. Al momento attuale l’unico di questi saggi attivo è quello del ventrue Esaco, che ha però apertamente rinunciato a qualsiasi funzione di coordinamento autoritario, limitandosi a fornire chiavi di lettura e spunti di riflessione, lasciando all’autodeterminazione di ciascun gerofante la strada da tracciare per il proprio culto.

Patto di Luni e l’avvento dell’Araldo del Regno del Sangue

Il Circolo di Luni nasce come coterie all’interno del Circolo della Megera, formata originariamente dagli Accoliti che hanno partecipato al rito di consacrazione dall’antico spirito Luni, *genius loci* della Lunigiana, presso il Piagnaro. Il patto di Luni è, o forse è stato, il tentativo di unire tutti i culti, a prescindere dalla loro natura, al riconoscimento di un unico nume tutelare, se non al di sopra, al pari degli altri. Un’unica entità venerata da tutti gli Accoliti avrebbe significato infatti una entità più potente, che avrebbe riflesso questa forza su tutti gli Accoliti. Ma gli eventi seguenti che, almeno a quanto si dice, hanno non senza ambiguità portato Luni a trasformarsi in qualcosa di diverso, nonchè gli egoismi individuali dei gerofanti, hanno reso vano, almeno per il momento, questo proposito di rinascita del Circolo della Megera.

Piuttosto, i seguaci dichiarati dell’Araldo stanno emergendo da tutte le congreghe, sminuendo, nel bene e nel male, il ruolo del Circolo in questa fase della Danza Macabra.

Invictus

“Un artigiano che assolve perfettamente alla sua funzione è indubbiamente superiore ad un re che scarti e non sia all'altezza della sua dignità.”
(Julius Evola)

Storia

Origini

L'Invictus è la più antica delle congreghe, risalente all'antica Roma e alle notti della Camarilla, e forse ancor prima. La sua longevità e potere dimostrano la verità fondamentale dei suoi precetti. Il più antico documento riguardante i "fratelli di qualità" è una concessione dei diritti esclusivi di caccia al Casato Marinus da parte di Marco Didiano Scipione, documento ancora in possesso del Casato stesso e quindi testimonianza che l'Invictus esisteva, se pur in maniera differente da oggi, già dall'84 d.C., anno di datazione della concessione stessa. Vi sono ancora altri documenti che testimoniano l'esistenza secolare della congrega come alcune oscure tavole in marmo, che sancirebbero la sovranità degli Invincibili sulla notte, così come il Cesare la deteneva durante il giorno. È verosimile credere che prima dell'attuale stato l'Invictus fosse facente parte, o meglio, dirigesse le fila, della società vampirica nota come Camarilla.

A confondere ulteriormente la ricostruzione storica dell'evoluzione dell'Invictus fu la distruzione della maggior parte dei documenti precedenti all'anno 300: la leggenda vuole che, per concessione di un antico fratello Invincibile, una frangia non meglio identificata della Camarilla affidò ai mortali la sicurezza di quei documenti. Fu così che durante i conflitti tra vacche che caratterizzarono i primi tre secoli del primo millennio la maggior parte delle cronache passate andarono distrutte.

Mentre gli dèi del passato lasciavano spazio ai nuovi e molto sangue scorreva nelle vie lastricate delle città imperiali, l'Invictus rimase in piedi. Furono periodi oscuri per tutti i fratelli: la società dei dannati si agitava furiosa; gli Julii che erano alla testa della Camarilla, e dell'Invictus, venivano sterminati; la Legio Mortuum tradiva i suoi ideali di fedeltà. Tutto crollava. Tutto eccetto l'Invictus, che raccolse le ceneri e si pose a guida dei dannati, contro il caos dilagante. La Camarilla aveva fallito, tentando un impossibile accordo fra componenti troppo eterogenee della danza macabra. L'Invictus non avrebbe ripetuto l'errore: gli anziani più forti, più meritevoli, e le loro stirpi, non avrebbero accettato il compromesso: loro sarebbero stati l'unica guida egemone di tutti i dannati. Era finito il tempo in cui la marmaglia di parassiti senza lignaggio potesse anche solo pensare di rubare le vacche o intralciare i piani degli anziani. Assoggettarsi ai dignitari dell'Invictus sarebbe stata l'unica opzione che poteva essere data a questi branchi di miserabili. Rifiutare questa imposizione, avrebbe significato la morte ultima.

Medioevo

Nella situazione caotica vigente, gli Invincibili tentarono anzitutto di unirsi sotto l'egida di un solo signore tra i migliori, un *primus inter pares*, la cui identità rimane a tutt'oggi ignota. Le ambizioni e le gelosie di alcuni, però, condussero a furiosi contrasti, mascherati da dispute territoriali. Ma l'Invictus si forgiò con questi scontri, temprandosi nel proprio stesso sangue e

facendo emergere, ancora una volta, i migliori. Ad ogni modo, questa prima fase si concluse con la nomina a reggente di Cassius, e la divisione formale dei feudi di quello che fu l'Impero nei due schieramenti dei Macellarius, con capitale Roma, e dei Marinus, con capitale Milano. Le due corti istituzionalizzarono quindi il Circolo Interno, come camera di compensazione fra le divergenze che si sarebbero potute creare fra i due Casati maggiori.

L'opera di Cassius fu inizialmente quella di accertarsi il rispetto dell'unica legge Invictus sotto un nuovo potere centrale. Il tentativo si modificò con il tempo, adattandosi alle rinnovate esigenze causate da una nuova frammentata società degli umani. Il paradigma della gabbia dorata prendeva sempre più piede. Fu così che si affermò il principio del vassallaggio. Ciascun principe avrebbe agito autonomamente nel proprio dominio, con l'unica condizione del riconoscimento, da parte del principe, dei diritti feudali ai Casati dinastici: periodici tributi di sangue, il dovere di mantenere l'ordine e difendere il territorio da aggressioni esterne, un periodo di formazione dei primogeniti presso la corte centrale. E fu così che nacquero le accademie, fra cui l'unica Corporazione attualmente ancora esistente: "L'accademia del buon gusto".

Questa opera fu compiuta nella Pensiola a costo di ulteriori scontri, ma l'alleanza fra Cassius e i Marinus ebbe la meglio, grazie ad una strategica alleanza con la Lancea Sanctum, con la sua propaganda, e a compromessi sotterranei con gli autarchici più ostici. Entro l'arco alpino e ad esclusione delle isole, l'Invictus, e tutta la società dei dannati, si assestò in questo modo nel IX secolo. Per giungere a questo obiettivo fu versato comunque molto sangue: quello dei vescovi troppo infiammati dalle parole del Monachus per poter ascoltare le lusinghe Invincibili e soprattutto quello degli avventurieri stranieri che pensavano di poter cavalcare le migrazioni barbariche. Si arrivò così a una confederazione di domini pressochè indipendenti, incrinata da conflitti interni dovuti a scarsità di risorse o ambizioni personali, ma senza che ciò disturbasse sostanzialmente le prerogative dei due Casati principali. Le uniche minacce tangibili erano quelle dei feroci fratelli di Cassius, Marcus e Icarus. Il primo era riuscito a federare numerosi dannati di origine barbara sotto di sé, con una forza tale da non poter essere semplicemente scacciati dai flagelli dei principi settentrionali. Il secondo aveva il plauso di un'ala oltranzista di Santificati interessati a porre in essere un sistema teocratico e che poteva contare sul supporto dei vescovi infiltratisi ormai da anni nelle corti Invictus.

Sotto questi timori venne così fondato il Triumvirato: principi barbari e di discendenza latina, pagani e Santificati, avrebbero tutti avuto al di sopra di loro una struttura a garanzia delle rispettive prerogative territoriali. Cassius, come sovrano dell'Invictus, avrebbe garantito il rispetto delle aree settentrionali conquistate dai barbari e avrebbe concesso ai discendenti di Marcus che lo avessero voluto il titolo nobiliare, permettendo loro così di far parte a tutti gli effetti dell'Invictus; Cassius avrebbe inoltre garantito alla Lancea Sanctum il ruolo di Chiesa ufficiale, con il diritto di costituire diocesi e disporre di domini autonomi all'interno dei feudi Invincibili. Il Triumvirato non evitò l'esplosione di conflitti, anche lunghi e sanguinosi, fra principi e fra principi e arcivescovi, ma certamente contenne questi episodi. In particolare, mentre i gangrel e i nosferatu generalmente riuscivano a trovare una propria dimensione nel gregarismo nei confronti dei ventrue e dei mekhet, il clan daeva mostrava continuamente cenni di insofferenza. I principi daeva, specialmente coloro che afferivano alla Corte del Sospiro dell'Unigenito, mostravano non solo la volontà ma anche la capacità di interferire sia con la spartizione feudale fra i due Casati dinastici principali, sia con gli accordi stretti fra Primo e Secondo Stato.

Fu forse proprio l'indisponibilità dei daeva all'allineamento con lo *status quo*, a dinamizzare la danza macabra con una serie di episodi che ruppero l'equilibrio raggiunto: uno fu la fondazione della corte imperiale daeva di Palermo, nel XIII secolo, che di fatto sottrasse circa metà dei feudi alla corte di Roma e alla corte di Milano. Questo fatto spinse la Corona d'Oro a spostare la propria

corte a Modena, protetti da una promettente famiglia Invincibile gangrel, gli Estensi. L'altro episodio fu la scalata alla gerarchia Santificata portata avanti dalle Succubi Pater Augustus e Lucius, che, nel plauso degli ordini monastici più zeloti gangrel e nosferatu, interruppero la corruzione e l'inerzia icariana-ventrue-mekhet nella gestione del II Stato. Ma il principale episodio, sempre imputato ai Daeva, che fu l'inizio di una seria ininterrotta di disordini, fu l'amaranto commesso sull'Arcivescovo di Napoli, Icarius. Questo fatto fu l'inizio delle guerre icariane che sconvolsero la Penisola fino al XVIII secolo e che trovano il loro principale specchio nei conflitti che nel medesimo periodo insanguinarono i feudi degli umani.

Era moderna

Gli Icariani divennero una piaga non più arginabile e numerosi domini storicamente guidati da nobili famiglie di Invincibili si videro costretti alla disgregazione, alla trasformazione in Arcivescovati o alla completa distruzione. Poche famiglie Invincibili centromeridionali non persero il loro onore e la loro indipendenza e molti miti sono nati nei secoli intorno alla resistenza opposta dagli eroici rappresentanti di queste famiglie.

Fu proprio in risposta ai sempre crescenti conflitti con la Lancea Sanctum che nuovi Casati maggiori fecero la propria comparsa nel Requiem. Proprio nel XVII secolo si andava formando quella che sarebbe stata la corte di Verona che, sotto la guida iniziale degli Este e un capillare controllo dei branchi e delle famiglie Gangrel, divenne un polo attrattivo per molti Invincibili in difficoltà nei propri domini. I Borbone nacquero nel XVIII, principalmente della corte imperiale di Palermo, ma prendendo sotto la propria ala anche molti dei feudi della Corona d'Oro, priva del proprio reggente.

In particolare all'interno della corte di Verona molti videro nel valore degli Este un insperato ritorno della Legio Mortuum della Camarilla. In definitiva, la corte di Verona nasceva già pronta a divenire nel corso dei secoli ala accentratrice del potere temporale del Primo Stato. Ed entro i ranghi della nobilissima corte, sedeva, fra gli altri, un dannato illustre al punto da attirare la benevolenza e il rispetto dell'Imperatore daeva: Ezzelino III della Casata dei da Romano.

Con la fine delle guerre icariane, ad ogni modo, nel centro e nel meridione, l'Invictus si assestò su una politica prevalentemente a favore delle autonomie locali e del compromesso con i Santificati. Molti sostengono che questo non sarebbe mai avvenuto se a guidare l'Invictus in quel periodo vi fosse stato Cassius anziché l'Imperatore Daeva, che pure però ebbe il merito di siglare un accordo con la Lega Icariana, ponendo fine, di fatto, alle aperte ostilità che causarono distruzione da ambo le parti.

Età contemporanea

Dalla rivoluzione sociale e politica che bigottamente aveva illuso i mortali, alcuni fratelli trassero quanto di peggio avrebbero potuto. Furono in questo periodo sinistro i prodromi della nascita dell'Ordo Dracul, bizzarri fratelli volti al superamento della natura vampirica e dei suoi limiti. Gli Invincibili forse sottovalutarono la pericolosità di queste idee. Persino un oscuro Sabba di streghe noto come Circolo della Megera cominciò a farsi percepire con maggior forza, verosimilmente illuso che i tempi del dominio e del potere Invincibile fossero distanti. L'emergere dei rivoltosi del Movimento Carthiano peggiorò la situazione, così come anche il continuo sorgere di nuovi condottieri per la Lancea Sanctum, ormai totalmente indisponibile agli antichi compromessi. Questo avveniva mentre i due principali Prisci dell'Invictus, l'Imperatore delle Succubi e Cassius, tacevano.

Tutto ciò fece colmare il vaso. Il Circolo Interno aveva fissato la presa di Roma come obiettivo strategico fondamentale, per dare una chiara lezione a tutte le fazioni rivali dell'Invictus, alla Mater Sanguigna, che avrebbe capito di poter essere il successivo bersaglio, a Costanzo il Sanguinario, che si diceva stesse concertando un tradimento a favore della Lancea trasformando Roma in una teocrazia (cosa che poi avvenne cinquanta anni più tardi), agli Icariani, le cui pressioni su Roma continuavano ininterrotte nonostante la fine della guerra. L'azione militare non si compì. Fu forse un contrordine, un imprevisto, un tradimento. Quello che sappiamo, è che la decisione immediatamente successiva fu la fine del Triumvirato: Ezzelino si impose come Signore d'Italia, sottraendo la reggenza a Cassius.

A costo della propria esistenza immortale, i dinasti della corte di Verona presero il potere all'interno del Circolo Interno, costringendo tutti i dannati a piegarsi, ed eliminando la maggior parte di quegli antichi domitor locali che non volevano assecondare il nuovo corso, con ciò provocando una estinzione di molti antichi prisci autarchici o attestati su posizioni attendiste, nei confronti dei poteri più tradizionali della Congrega. Ezzelino lasciò poche isole di autonomia e concessioni, come nel caso della concessione di Venezia ai Sangiovanni, ponendo inizio ad una lunga fase di terrore. Egli sancì con la forza il suo dominio sui territori del Lombardo Veneto e cominciò una profonda politica di accentramento dando i natali a quello che sarebbe divenuto poi il Circolo Interno di Verona. Il Flagellum Dei raccolse accanto sé validissimi fratelli Invincibili, esponenti dell'alta aristocrazia Italiana quali Goffredo di Borbone, Valentino Bentivoglio Poggi e Corrado IV Marinus, ma annientò i rivali o anche solo coloro che avrebbero potuto provare a manipolarlo, come Gian Galeazzo Visconti di Milano.

L'opera di accentramento di Ezzelino da Romano fu ostacolata da numerose parti. Ciò che era nato con il benestare di Sua Magnificenza divenne presto il suo più grande ostacolo. I domini dell'Ordo Dracul si espansero e molti fratelli Invincibili furon costretti a cedere le loro conquiste nelle terre che da Torino si estendevano verso oriente. Fu nell'anno 1859 che Sua Magnificenza incontrò il mekhet Septimus Magnus ad Asti e impose di fermare l'avanzata dell'Ordo Dracul verso il Lombardo Veneto, concedendo dominio a lui e ai servi del Drago.

Il potere dei Fratelli di Qualità in tutta Italia fu colpito dagli sconvolgimenti in atto nella Penisola, ed in particolare dalla perdita dei feudi storici di città come Bologna e Genova, conquistate dai Carthiani e Ravenna, rivendicata dal Circolo della Megera.

Nel frattempo gli Invincibili serravano le fila e preparavano la loro riscossa che sarebbe avvenuta di lì a breve: venne così siglata una alleanza temporanea con i Santificati, per porre argine al III Stato. La politica del da Romano tese a cogliere ogni minimo cenno di debolezza in tutta Italia. Ma non mancarono gesti di sfida, a testimonianza dell'incontenibile coraggio della nuova conduzione Invictus: Achille Durini, un giovane rampollo della famiglia di Milano, fu inviato sin nel cuore del Sud Italia, fondando il principato di Potenza e divenendo Duca di Lucania nel cuore dei territori Icariani. Nonostante i conflitti, l'Invictus non rinunciò però in quegli anni a dedicare parte delle proprie energie alla qualità della formazione. Nasceva così ai primi del '900, a Urbino, l'"Accademia italiana dei Cherubini", per iniziativa del Duca Montefeltro. Nello stesso periodo, per editto di Sua Magnificenza, veniva riconosciuta come unica Corporazione allora presente nelle terre italiane, ma in realtà agente già da parecchi secoli, l'Accademia del Buon Gusto e Giulietta Ippolita Mallari ne veniva riconosciuta Maestro.

Mentre i clan cercavano una loro unione e, come era auspicato accadesse, l'alleanza dell'Ordo Dracul e dei Carthiani si sfaldava, il dominio dei Fratelli sui mortali ebbe una pesante scossa. Furono le vacche stesse a strappare via il giogo dei loro padroni, spinte da un desiderio irrefrenabile di libertà e potere. Furono i tempi dei grandi conflitti mondiali. Gli Invincibili, più lungimiranti ed esperti tra i fratelli tutti, decisero di abbandonare temporaneamente la costruzione

del loro potere e interrompere ogni intervento presso i mortali che non riguardasse la caccia: sarebbero state le vacche stesse a sterminarsi tra loro e in un batter di ciglio tutta sarebbe tornato esattamente come prima per gli imbattuti tra i Vampiri. In questo quadro Ezzelino Terzo da Romano concesse a un sedicente Daeva non allineato di natali francesi, Jean Luc, il titolo di signore di Romagna, per stabilizzare la situazione del centro Italia e impedire alle frange più oltranziste dei Santificati, e al potere di Santa Caterina de' Ricci, di inondare i domini suoi diretti.

Dopo i conflitti mondiali

Al termine del conflitto mondiale, e in verità già durante lo stesso, emerse una profonda scissione nei ranghi degli Invincibili, unici a essere ancora in piedi dopo gli orrori che la guerra condusse. Lycurgus, un antico mekhet rimasto sempre ai margini della politica, aveva raccolto adesioni e giuramenti durante il periodo dei disordini. Unico a non rimanere fermo, riuscì con un abile manovra politica a spezzare il giogo che il da Romano aveva chiuso attorno alle fila degli Invincibili e si dichiarò Primus della Corte di Palermo, fondata anticamente dall'Imperatore delle Succubi. Lycurgus fu assecondato dal Casato Borbone e dagli Icariani.

Il termine di questa fase di confusione fu la decisione, di un illustre membro del Primo Stato, il Barone de Morico di Lucca della famiglia Nosferatu dei Burlamacchi, di convocare per la prima volta un elysium a Lucca aperto a tutti i dannati d'Italia. Il risultato fu la stipula della Lega Claudia, vero smacco ai danni della corte di Verona. Numerose città aderirono alla Lega Claudia e molti furono i consensi all'operato unificatore del Barone Morico stesso. Tuttavia dopo il primo incontro del 1955, che si concluse con la riuscita nascita delle leggi Claudie, la situazione ebbe un'evoluzione inaspettata che lasciò sgomenti molti dei fratelli Invincibili. Il contenuto delle leggi stesse definiva come legittima l'esistenza di ogni congrega donando ampia libertà ai Primi locali nel risolvere le controversie interne, oltre a specificare quelle tradizioni che già da tempo erano la base salda di ogni dominio Invincibile. Ma la natura aggressiva del predatore da Romano e la certezza nei suoi intenti, evidenziate chiaramente dalla caccia di sangue emessa sulla sua principale spina nel fianco, Pontecorvo, resero presto inutile ciò che la Lega Claudia aveva reso auspicabile.

In un discorso a Venezia, ospite del Vicario Bernardo Sangiovanni, Ezzelino da Romano dichiarò che la Lega Claudia avrebbe dovuto chiamarsi piuttosto Lega Drusa, in riferimento al tribuno Marco Livio Druso, che nel 91 a.C. propose di estendere la cittadinanza romana alle popolazioni italiche, venendo per questo fatto uccidere, manifestando in questo modo tutto il suo dissenso nei confronti del progetto politico.

Nel bene o nel male, la Lega Claudia consentì ai dannati di proliferare e adeguarsi al boom economico e alla nuova Italia. Le generazioni abbracciate in questi anni sono quelle della maggioranza dei dannati attuali, non memori del periodo di esasperati conflitti precedenti. Ma, prima o poi, l'ipocrisia si sarebbe nuovamente sciolta: nel 2005 la Lega Claudia viene sciolta ed Ezzelino in persona sfida l'autorità di Santa Caterina davanti a tutti i convenuti, dichiarando apertamente l'inizio delle ostilità nei confronti di chiunque non si pieghi al suo dominio. E l'invito sembra rivolto non solo alle altre congreghe, quanto ai Casati che hanno mostrato insofferenza per la reggenza dei da Romano, ed in primis il *parvenu* Lycurgus.

Quello che seguì alla caduta della Lega Claudia, e il suo fallimento, fu convulso e rapido. Bologna e Perugia vennero conquistate dal da Romano che strinse la sua morsa anche su Milano, ove il duca Francesco Sforza II era scomparso misteriosamente. Il sud della penisola continuava opportunisticamente a essere schierato a favore della fazione capeggiata da Lycurgus e, per quanto possenti potessero essere le forze del da Romano, egli non era mai riuscito a sradicare il sistema di alleanze trasversali e interessi convergenti che il Mekhet era riuscito a polarizzare. Chiaro esempio

della situazione del sud Italia fu l'avvenimento che vide Lucretia Chanforan, reggente Invincibile di Cosenza, portare un giusto affronto al proprio vescovo, per poi esser costretta pochi giorni dopo dai crociati Icariani a fare pubblica ammenda e a mettere in imbarazzo nuovamente l'Invictus e la corte di Verona. Ma il segno di una inversione di rotta era evidente.

Oramai certo del non intervento icariano, nell'anno 2008, in Lucca, Sua Magnificenza dichiarò pubblicamente guerra alla Corte di Palermo, e fattiva la caccia di sangue sulla testa di Lycurgus, e su chi gli si fosse professato leale suddito: l'Invictus annetteva così il dominio di Ancona, l'anno precedente espugnato e preso in consegna dalla congrega Carthiana, concedendo proprio a quest'ultima l'egemonia sulle terre di Capitanata di Foggia come compenso.

Da quella notte, molti sovrani del meridione si dichiararono fedeli d'Ezzelino, ma ve ne sono parecchi altri che paiono voler resistere a qualsiasi ingerenza. Non si tratta tanto di una preferenza per Lycurgus, quanto per un sistema di decentramento e autonomia. Dopo il proclama di Sua Magnificenza, il nobilissimo Duca di Milano decise di partire per le terre di Sicilia, le sue intenzioni erano quelle di sfidare Lycurgus a Monomachia. Ma l'antichità del signore di Palermo ebbe la meglio: a Milano verranno riportate solo le ceneri del fiero Duca distrutto.

Il conflitto continuò in maniera convulsa. Bari fu presa dalle forze dei Grifoni di Ezzelino, i quali mossero alcuni mesi dopo fin nel cuore dei domini siciliani. L'enorme schieramento di forze parve avere la meglio sui pochi fedeli al latitante Lycurgus. Tuttavia, pur essendo stata proclamata la vittoria, pressochè inspiegabilmente il potere di Ezzelino risultò leso nella sua interezza: il risveglio dell'antico Goffredo di Borbone e la ribalta del Casato della Corona d'oro condussero a uno storico trattato, il quale ridistribuiva l'intera penisola in quattro grandi domini, senza tener conto delle conquiste avvenute nel corso dei secoli e assegnandoli in parti pressochè eque ai quattro Casati dinastici esistenti in Italia: i da Romano, i Marinus, i Borbone e quello della Corona D'oro. Molti sostengono alla luce di quanto accaduto al termine del conflitto che quella del da Romano non fu una reale vittoria, ma che un celato compenetrante movimento di misteriosi fratelli abbia mosso le redini del conflitto per buona parte dello stesso e fino al suo termine. Riprova di queste teorie complottiste fu la riapparizione nel 2011 di Lycurgus, in verità Gian Galeazzo Visconti, alla destra dell'antico Cassius, risvegliatosi dal Lungo Sonno in cui era caduto.

I due anni a seguire videro un profondo acuirsi delle tensioni all'interno del Primo Stato, al punto che palese risultò lo scisma tra il Casato da Romano da un lato e gli altri tre dall'altro. Tali contrasti più o meno marcati hanno trovato finale conclusione durante il ricevimento al Piagnaro nel 2012, laddove Ezzelino III Da Romano, accanto al Magister Vermis, ha imposto sugli altri Casati la propria supremazia, ribadendo non solo la propria reggenza come Monarca d'Italia, ma anche la sottomissione feudale di tutti i Casati dinastici a quello dei da Romano.

Fu l'inizio del declino della Corona d'Ora. Ma anche il Casato Borbone fu colpito. Molti fuoriusciti dei Borbone e dei Corona d'Oro fondarono un nuovo Casato, più vicino alla corte di Verona, con la benevolenza di Ezzelino: nasceva così la magnificatissima corte di Mantova sotto il Casato dinastico Gonzaga. Gian Galeazzo Visconti, ridimensionato e sottomesso, ottenne comunque il dominio di Milano.

Nei mesi a seguire l'invicta congrega ha stretto i suoi ranghi attorno al potere del Monarca, nominando due Alti Cancellieri come diretta emanazione della volontà di Ezzelino III Da Romano e ha nel contempo attuato una silente quanto sottile epurazione politica dei dissidenti al suo interno.

Struttura

L'evoluzione italiana del Primo Stato ha avuto pesanti influenze esterne per lunghi secoli, e durante gli stessi. Le contaminazioni esterne ed estere hanno lasciato segni profondi nella società aristocratica della notte, e si sono concretizzate in annessioni, scomparse, esili forzati e precipuamente in una situazione meno salda di quello che avrebbe potuto essere e che si era concretizzata negli stati esteri. Questa mancanza di fermezza ha donato caratteristiche peculiarissime all'Invictus peninsulare rispetto al resto del mondo. La stessa attuale situazione che vedeva la compartecipazione al Supremo Organo di Governo Invincibile, il Circolo Interno di Italia, di ben quattro Dinastie Cicliche è chiaro sintomo di una condizione di precario equilibrio di forze, internamente alla congrega. Tutto questo prima che il Casato da Romano riuscisse vincitore dalla disputa con gli altri Casati imponendo di fatto la propria superiorità e quella del suo Monarca Ezzelino terzo da Romano.

Dalla vittoria di Sua Magnificenza Ezzelino III da Romano nella Guerra delle Quattro Corone, Verona, in quanto capitale, ha elevato la propria corte quale organo centrale per i domini sotto il proprio controllo: è Verona che ratifica un Primus, che avalla la formazione di una Corporazione, che investe di un titolo, che controlla i Grifoni e decide se confermare o meno un patto vincolante per tutto il Primo Stato. L'Invictus è diviso burocraticamente fra due cancellerie, una settentrionale, con sede a Trieste, coordinata dal ventrue Alexander De Santis; l'altra meridionale, con sede a Roma, coordinata dal gangrel Mattia Grifone. Tutti gli Invincibili rispondono al proprio principe, o a chi è riconosciuto come Primus, qualora il capo del dominio non sia un principe Invictus. Ciascun Casato dinastico ha il diretto controllo di un proprio feudo, ma tutti, dalla fine della guerra, devono comunque rispondere alla corte di Verona, cioè al Casato da Romano. Questo neocentralismo della corte di Verona non è comunque accolto unanimemente dai dannati, specie dalle famiglie nobili più antiche, che temono una perdita di potere diretto.

Il Monarca di Italia ha mantenuto inoltre l'organo del Consiglio dei Primi composto, come facilmente si può dedurre dal nome, da ogni Primus Invictus di Dominio. Tale organo ha autonomia discrezionale nella maggior parte delle decisioni procedurali inerenti alla crescita della congrega e il suo operato è monitorato dai cancellieri e altri emissari della corte di Verona. Tale ruolo di preponderanza dei Primi concede di fatto maggior libertà di azione e intervento sul territorio al Primo Stato rispetto ai tempi immediatamente più recenti, ma dall'altro lato ha palesato la possibilità di una maggiore compenetrazione di Fratelli di qualità meno antichi, e tuttavia ben presenti negli equilibri del singolo dominio, concedendo a questi maggior capacità di scalare i ranghi della congrega.

Quanto ai rapporti con le altre congreghe, essi sono evoluti nelle più disparate maniere e se pur non ci si sia discostati profondamente da ciò che credono gli Invincibili nel resto del continente o del mondo, essi hanno acquisito nel corso degli anni peculiarità specifiche dovute semplicemente allo stato delle cose. Doverosa di citazione è la situazione della Lancea Sanctum in Italia e il suo rapporto con L'Invictus. È innegabile che la natura enormemente radicata dei Santificati sul territorio italico abbia spinto gli Invincibili, in ogni parte della Penisola e in ogni tempo, a considerare la Lancea Sanctum come i principali avversari. Il problema principale è la presa propagandistica della Lancea Sanctum, enorme rispetto a quella dell'Invictus.

Proprio per questo l'Invictus, fin dalla Camarilla, è dovuto scendere a patti, per lo più riconoscendo, almeno di facciata, il dogma di Longino. Altro problema dei Santificati è la presenza di antichi predatori entro le fila di questa congrega, che si unisce ovviamente alla loro capacità di attirare quasi magneticamente consensi: troppo pericoloso quindi inimicarsi intere schiere di fratelli pronti al martirio e al sacrificio ultimo, laddove ci si possa accordare. Caso lampante è la posizione

del Casato Borbone, da sempre storicamente vicino alle posizioni Santificate e spesso inquadrato come maggior candidato a condurre trattative per la congrega tutta con la Lancea Sanctum.

Per quello che riguarda l'Ordo Dracul, il discorso è stato piuttosto differente. Meno radicato sulla penisola, ha avuto un'evoluzione storica estremamente rapida e mirata all'alto. Ottenere un regno accanto ai domini di Ezzelino da Romano per sua stessa concessione, d'altra parte, non deve vedersi come evento sconnesso da tale analisi, e la recente vittoria nel conflitto che ha coinvolto i Fratelli tutti di Italia accanto ad altissimi esponenti dell'Ordine del Drago, non dovrebbe essere interpretato come una duratura alleanza, bensì come un nemico più vicino e pericoloso dal quale guardarsi con maggiore attenzione.

La minaccia diretta al potere dell'Invictus, esplicita, talvolta feroce, poco spesso duratura e lungimirante, è costituita prevalentemente dal Movimento Carthiano, il cui obiettivo pubblico è per l'appunto la dissoluzione dello *status quo*.

Quanto al Circolo della Megera, fatte salve le apparenze che è sempre bene tutelare, gli Accoliti sono chiaramente degli alleati strategici: *in primis* perché sono i peggiori nemici dei nemici dell'Invictus, cioè a dire i Santificati; in secondo luogo perché, nonostante quello che sostiene la propaganda Santificata, gli Accoliti sono in grado di fornire un supporto molto prezioso, attraverso le proprie arti esoteriche.

Il Circolo Interno del dominio italico

Nelle notti recenti ne fanno ancora parte i rappresentanti anziani delle dinastie cicliche e gli alleati Invictus più illustri del reggente, un tempo Cassius, oggi Ezzelino. Mentre in passato il circolo è stato il luogo della diplomazia fra i Casati, oggi è più un gabinetto del Monarca, una struttura consultiva dove maturano proposte di politica nazionale che saranno poi scelte unilateralmente dalla corte di Verona. Tenzionalmente il Circolo Interno lascia al Consiglio dei Primi l'amministrazione degli affari che riguardano i domini strategicamente rilevanti.

Il Consiglio dei Primi

Organo decisionale per il coordinamento dei domini strategicamente rilevanti d'Italia. Esso è composto di diritto dai Primi di tali domini. Essi nominano autonomamente un portavoce, che si preoccupa della presidenza e della verbalizzazione degli incontri. Le decisioni prese nel consiglio sono vincolanti per i Primi che ne fanno parte.

Corporazioni e ordini cavallereschi

Le Corporazioni sono null'altro che mezzi utilizzati dal Primo Stato per diffondere conoscenze, metodi, usi e costumi propri della congrega stessa. Le Corporazioni hanno una struttura solitamente molto semplice di tipo piramidale: all'apice della stessa vi è il Mastro, soggetto riconosciuto pubblicamente come primeggiante nell'ambito di competenza della corporazione stessa. Sotto il Mastro vi sono gli allievi, fratelli che hanno fatto richiesta di ingresso nella Corporazione e ne sono entrati a far parte ufficialmente, se accettati ovviamente dal Mastro stesso.

L'esser membro di una Corporazione ha differenti vantaggi, non ultimo il blasone che ne deriva una volta terminato il periodo di istruzione. Altro vantaggio è la possibilità di divenire Mastri, con tutto ciò che ne consegue.

Le Procedure di creazione di una Corporazione sono piuttosto semplici. Colui che sarà il Mastro, decide lo statuto della corporazione e lo presenta agli antichi per ricevere approvazione (in

Italia lo statuto va presentato al Circolo Interno di Italia), dunque ricevuto il loro ufficiale riconoscimento, fonda la Corporazione solitamente partendo da una necessità riconosciuta dalla congrega o da un vasto numero di Invincibili.

Attualmente in Italia sono presenti due ordini cavallereschi: L'Ordine dei Grifoni e l'Ordine della Ghirlanda Spinosa. Altresì esistono un numero sempre crescente di Corporazioni quale ad esempio la Corporazione del Buon Gusto, recentemente rifondata.

Nachteulen

Numerose sono le fazioni che prendono parte al requiem dei fratelli entro i ranghi degli Invincibili, tuttavia nei secoli passati molte sono scomparse o tramontate o cadute in miseria. Alcuni antichi riportano ad esempio che secoli addietro un ammantato figuro avesse fatto visita a molti domini Invincibili, presentandosi come appartenente alla congrega, per poi rivelare la sua reale appartenenza alla misteriosa fazione dei Nachteulen. Ovviamente la maggior parte di quegli antichi hanno ceduto al torpore e molti sono scomparsi. Ma mito vuole che nel corso dei secoli questo misterioso Invincibile sia comparso o abbia contattato i Primi dei più disparati domini di Italia per farvi visita e indagare circa i meno chiari avvenimenti riguardanti l'esoterismo o le più imponenti manifestazioni della magia dei Santificati o delle stregonerie degli Accoliti della Megea. Tutto quello che rimane celato dalle nebbie del tempo e dei torpori è il ricordo di una figura curva e angosciante il cui arrivo era sinistramente annunciato dal bubolio di un gufo.

La Piovra

Le vacche sono inferiori ai fratelli. Ignare di quello che gli accade intorno e chi dalla notte guidi le loro gesta sono poco più che bestie con un anima. Ma le guerre mondiali hanno dimostrato agli Invincibili italici quanto il numero elevato e l'instabilità di chi è destinato alla morte possa essere pericoloso. Riuscire in qualche maniera a comandare le masse o anche semplicemente a indirizzarne la volontà verso un fine voluto sarebbe dunque un enorme vantaggio. Nell'anno 1978 si racconta che un poco noto fratello Invincibile di nome Matteo Calabresi fece ingresso nell'eliseo di Cosenza terrorizzato, con le vesti lacerate e sporche di sangue. Salvo per miracolo raccontò pubblicamente di essere stato quasi condotto a morte ultima per non aver spinto con i suoi alleati nel mondo della politica mortale a favore del vecchio sindaco cittadino uscente. Le ultime parole che pronunciò furioso prima di allontanarsi dall'eliseo assieme al suo confessore furono "*dannata sia La Piovra*". Da quella notte Calabresi scomparve per sempre. Il suo confessore consigliò a chiunque avesse colto le parole del Calabresi di dimenticarle e di non parlare più dell'incidente.

I Cherubini

Il requiem per gli Invincibili è stasi assoluta. La stessa natura dei fratelli impedisce loro di degenerare e deperire. E cosa, se non l'arte può essere definita similmente immortale ed imperitura? "Gli angeli", così come vengono appellati i fratelli appartenenti a questa fazione, lo hanno compreso alla perfezione ed hanno fatto della stessa arte e della sua promozione una missione. Ovunque vi sia possibilità di patrocinare la nascita di un nuovo promettente pittore, di offrire la giusta vetrina a una composizione poetica, di assistere all'apertura di un nuovo monumentale progetto architettonico, con tutta probabilità vi sarà uno degli angeli tra i promotori dell'iniziativa o tra i suoi supervisori.

Eleganti o modaioli, naïf o new age, gli angeli si distinguono sempre tra le fila degli altri Invincibili già solo a prima vista. Molti appartenenti al Primo Stato non vedono di buon occhio

questa deviazione della congrega giudicando insulso il loro *modus operandi*: perchè sperperare risorse e tempo per un pezzo di tela con qualche non ben precisato disegno sopra? Solitamente i cherubini rispondono a queste domande con un sorriso e con un molto criptico "perchè è arte" ed è certamente innegabile che molti credano davvero che il loro patrocinare possa in qualche maniera elevarli nel loro requiem.

Tuttavia la maggior parte dei criptici sorrisi sono manifestazione di celata soddisfazione, perchè un altro fratello non ha compreso quanto quel quadro sia stato pagato ora e quanto frutterà tra 200 anni o più rivenderlo o continuare a organizzarvi attorno mostre molto remunerative. Senza considerare il blasone connesso all'apparire da un artistico pulpito del rinascimento, o dell'ostentare una misteriosa statua raffigurante una gorgone perfettamente scolpita. L'Italia è d'altra parte il Paese dell'arte, in ogni dove opere di fantomatica bellezza attraggono visitatori da tutto il mondo. Qual migliore luogo per un'Accademia dei Cherubini? In Italia l'unica Accademia dei Cherubini riconosciuta è stata in Urbino, fondata a inizio secolo dal molto nobile, antico e mecenate Duca di Urbino e distrutta da un terremoto durante la Guerre delle Quattro Corone.

Le Dinastie Cicliche

Le Dinastie Cicliche o Casati Dinastici Invictus nascono da un ragionamento di fondo molto semplice. Un fratello dell'Invictus passa la maggior parte del suo requiem a raccogliere potere e averi, ma presto o tardi egli sarà costretto a cedere al torpore. Questo renderebbe vano tutto quello che ha ottenuto negli anni, poichè senza vegliare sulle proprie conquiste molto verosimilmente esse andranno perdute o conquistate da altri. Per evitare questo, solitamente per iniziativa di antichi appartenenti alla congrega, vengono create le Dinastie Cicliche. Probabilmente chi ideò questo sistema influenzò o fu influenzato dal ventrue Cassius il quale, è noto, introdusse questo sistema anche nella reggenza del clan dei Re.

Un antico accoglie accanto a sé un vampiro meno anziano e nasce una comunanza di averi. Quando l'antico avrà raggiunto il torpore, l'ancilla veglierà sul suo corpo e i suoi averi fino al tempo del suo risveglio (e a sua volta accetterà nel Casato un altro membro se ritenga che il torpore dell'antico coincida con il suo) e similmente, una volta risvegliato, farà l'antico stesso con la sua ancilla prediletta. Solitamente i Casati non contano più di tre o quattro membri poichè i tempi del torpore sono generalmente calibrati di modo che non vi siano troppi membri svegli appartenenti a una Dinastia Ciclica, questo difatti potrebbe far nascere dissapori e contrasti sulla gestione degli averi della Dinastia o sul ruolo di custode degli antichi. Far nascere un Casato d'altra parte è molto più che un accordo tra due o più Invictus. Esso viene creato infatti quando l'importanza dell'antico e la vastità dei suoi averi sono riconosciuti universalmente a livello per lo meno Nazionale.

D'altra parte la procedura logistica è quantomeno complessa e anche solo la nomea di appartenenza a un Casato riconosciuto come dinastico è motivo di blasone entro la congrega. Non sono pochi, specialmente annoverati fra le fila Carthiane o autarchiche, che ritengono la Dinastia Ciclica una frode finalizzata da parte degli antichi, testè risvegliatisi, a commettere amaranthum verso un dannato potente, unendo alla necessità di recupero della potenza del proprio sangue, l'utilità di eliminare un rivale politico. Ma tendenzialmente gli Invincibili tacciano di provocatorietà queste illazioni.

Gli ovvi requisiti per la fondazione di una Dinastia Ciclica sono dunque la presenza di un antico che abbia il volere, o la necessità, di eleggere un suo Pupillo, la disposizione di quest'ultimo a divenire tale (pochi sono quelli che non vorrebbero ereditare i beni e il blasone che un antico abbia accumulato nei secoli) e il riconoscimento degli altri antichi, infine un accordo tra l'antico e altri tre suoi pari (detti tribuni dell'eclissi o dell'eclissato), affinché nei primi anni del suo torpore e

all'atto stesso di creazione della Dinastia, controllino l'ancilla onde evitare che questa possa approfittare del potere ottenuto commettendo amaranto sull'antico o sperperando il suo patrimonio.

Sebbene qualunque famiglia nobile possa informalmente ergersi a Dinastia Ciclica adottando un sistema simile o identico, le attuali Dinastie Cicliche riconosciute dal Circolo Interno italico, e alle quali quindi siano riconosciuti dei feudi (tutti comunque avvasallati alla corte di Verona, dopo gli accordi del Piagnaro del 2012), sono:

Borbone, corte di Pisa (fu corte di Palermo), feudi diffusi specialmente in Toscana e in buona parte del Meridione. Reggente Goffredo. Dinastia daeva. Erede della Corte Imperiale, il Casato si distingue per la fede ostentata ai limiti della sottomissione nei confronti della Chiesa di Longino. Atteggiamento che è valso l'amicizia dei Gethsemani e degli Icariani ed ampi spazi di manovra nei territori ubicati nelle principali arcidiocesi italiane.

Marinus, corte di Milano, feudi specialmente nel Nord Ovest. Reggente Corrado IV, dinastia mekhet. Uno dei due Casati più antichi. Storicamente alleato della Corona d'Oro, se ne è distanziato dal XVIII secolo, favorendo l'ascesa dei da Romano. Ha assunto un atteggiamento ambiguo nel corso della Guerra delle Quattro Corone e non si capisce se la consegna della città di Milano a Gian Galeazzo Visconti sia una conferma o una punizione.

Da Romano, corte di Verona, diretti reggenti in Emilia, Nord Est e centro Italia. Reggente Ezzelino III. Dinastia gangrel. Il più feroce e pragmatico dei Casati. Reggente l'Invictus dal XIX secolo, dal 2012 è formalmente l'unico Casato domitor del dominio italico, e tutti gli altri ne sono vassalli.

Corona D'Oro, corte di Modena (fu corte di Roma), feudi specialmente in Liguria, Romagna e in alcuni domini meridionali e centrali. Reggente Cassius. Dinastia ventrue. Uno dei due Casati più antichi. I suoi membri sono rigidamente strutturati al suo interno in base alla propria stirpe: i ventrue comandano, i mekhet consigliano, i gangrel combattono, i daeva convincono con le buone e i nosferatu con le cattive...

Gonzaga, corte di Mantova. Feudi in particolare a Mantova e in Sicilia. Reggente Don Macalia. Dinastia nosferatu. Il casato è stato di recente issato a Dinastia Ciclica da Ezzelino, forse come premio per Don Macalia, dal casato adottato, per premiarne i servigi resi durante la Guerra delle Quattro Corone. Altri motivi della decisione della corte di Verona di elevare questo attore sullo scacchiere dell'Invictus, potrebbero essere stati la volontà di punire i Borbone e la Corona d'Oro, privandoli formalmente di numerosi feudi, e di concedere formalmente una voce in capitolo nella gloriosa storia dell'Invictus al clan nosferatu, alleato durante la guerra.

Atteggiamenti

Lo scopo del Potere è il potere

Invictus significa invincibile, imbattuto. Questa è la caratteristica fondante dei Fratelli di Qualità. Ciò che caratterizza i membri di ogni congrega è innanzi tutto il fine al quale sono mirate le loro azioni. Le altre congreghe usano il potere per raggiungere i loro scopi; gli Invincibili lo considerano un fine in se stesso. Ciò chiarisce l'esistenza delle Dinastie Cicliche, strumento perfetto affinché il potere si conservi immutato anche con il trascorrere dei secoli.

Ordine sopra tutto

Solitamente gli Invictus considerano importantissima la gerarchia entro la congrega; questo non significa necessariamente che saranno sempre fedeli ai superiori o agli antichi, ma piuttosto che ritengano l'ordine entro i loro ranghi il metodo migliore per non scadere nel caos e nell'anarchia che odiano tutti, pressochè indistintamente. D'altra parte è assodato che non tutti i fratelli sono uguali e non tutti hanno le capacità per diventare detentori di un potere stabile e duraturo.

La forma è sostanza

Non è possibile riuscire a definirsi "l'aristocrazia dei fratelli" senza averne i mezzi. È inconcepibile si venga additati come dominatori e regnanti se non si hanno le capacità per mostrarsi tali alle masse. Per questi e molti altri motivi gli Invincibili ritengono che l'etichetta sia il metodo migliore di porsi rispetto agli altri fratelli di congrega (sarebbe imprudente riferirsi a un antico senza prima aver imparato come la cosa vada fatta), ma anche all'esterno della stessa come garanzia della propria inflessibilità ed esercizio di astrazione. Esistono dunque numerosi precetti che rendono possibile tali comportamenti, precetti che ogni Invictus dovrebbe conoscere e far propri.

Monomachia

La monomachia è il metodo ultimo di risoluzione dei contrasti che possono sorgere esclusivamente tra membri dell'Invictus. Nel momento in cui dunque non vi siano altri mezzi per risolvere tali alterchi, e solo giunti a tal segno dunque, si procederà alla monomachia. Essa consiste in un duello fino a morte ultima tra due contendenti. Negli ultimi anni si riportano monomachie condotte fino al torpore, ma la maggior parte degli antichi del Primo Stato non ammette partecipazione alcuna a monomachia che non contempli la distruzione finale di uno dei due contendenti. Il rituale ha solo tre regole fondamentali.

1) I contendenti non possono lasciare l'arena fino a che il duello non è terminato, in un modo o nell'altro. Abbandonare in qualsiasi momento il campo di battaglia prima che esso abbia termine porta alla naturale perdita del duello. Usare il potere di Convocazione per trascinare via un fratello impegnato in monomachia comporta a sua volta caccia di sangue sull'agente.

2) Nessun altro fratello salvo i due sfidanti può partecipare al duello in alcun modo, fisico o meno. Se questa regola viene infranta la monomachia è immediatamente dichiarata nulla.

3) I combattenti possono usare solo le armi che possono trasportare sulle loro persone e i poteri che il proprio sangue concede, in alcuni domini l'interpretazione della regola determina che anche armi pesanti da fuoco possano essere considerate armi valide.

Tre osservatori (solitamente lo Iudex di dominio e due antichi o ancille esperte) valutano il duello di monomachia per assicurarsi che nessuno imbrogli o interferisca, solitamente dunque si avvalgono di alti poteri di auspex ed è in loro potere assoluto chiamare una caccia di sangue immediata su coloro che violano la sacralità dello scontro.

Hejira

La profonda gerarchia di congrega conduce spesso a situazioni scabrose. È capitato spesse volte che il legame tra il proprio sire e l'infante o tra membri di una medesima Dinastia Ciclica abbia visto situazioni di profondo imbarazzo nascere a causa di inettitudine del proprio antico. I più giovani tra i fratelli hanno molti mezzi per lavare l'onta sul proprio nome dovuta alla mancanza del

loro superiore congiunto. Possono sfidarlo a monomachia, possono cercare di eliminarlo in altro modo, ma se la distanza tra i due è troppo marcata entrambe queste soluzioni sarebbero da scartare. Ciò che resta è o accettare l'onta per sé e per le proprie future generazioni o compiere hejira. Questo termine sta ad indicare l'allontanamento di un fratello verso domini assai distanti laddove la fama delle azioni inappropriate del proprio antico non sia ancora giunta e verosimilmente mai giungerà. Questa tradizione Invincibile non è certamente ben vista, ma per lo meno è indice che l'infante abbia compreso a pieno gli errori del proprio sire e con tutta probabilità, nel nuovo dominio, eviterà di compierne di similari.

Giuramenti di sangue

Si dice che i più influenti membri del Primo Stato siano in grado di siglare patti tanto potenti da provocare in chi tradisce la parola data, o la firma apportata su un foglio di pergamena, conseguenze orribili e mortifere. Alcune ancillae più rodute ricordano di fratelli letteralmente arsi dal di dentro e spontaneamente nel bel mezzo dell'eliseo, e ricordano anche il volto soddissatto dell'antico con cui questi sventurati contrassero un giuramento. Che tali patti siano mito o realtà non è ben noto, ma a conti fatti è assolutamente plausibile che i più potenti iudex della congrega abbiano ideato dei giuramenti tanto forti da impedire ai fratelli meno affidabili di infrangerli.

Editti e trattati illustri

Innumerevoli sono i trattati che hanno stipulato gli Invincibili con le altre fazioni, e tra loro per serrare i propri ranghi, così come sono innumerevoli le leggi che regolano ogni minimo aspetto del requiem di un membro dell'Invictus.

Decisamente importante è la citazione del più antico documento Invincibile attualmente riconosciuto come esistente:

-Da Marco Didiano Scipione alla Casata Dinastica dei Marinus

"Io, Marco Diadiano Scipione di Mediolanum, con il presente concedo a Marinus dell'Invictus diritti esclusivi di caccia nei caseggiati delle riva occidentale del fiume, che deterrà fino a che esiste il suo Casato..."

Tale documento non ha tutt'oggi ricevuto alcuna modifica.

-Patto di Asti Anno 1859:

Il patto venne Stipulato tra Ezzelino III Da Romano e Septimus Magnus e così sancisce:

"Notte 24esima, mese di Agosto, anno domini 1859,

Per volontà di Sua magnificenza L'Antico, Ecelinus de Romano, Tertius Castellano di Romano, Bassano e Godevo, Signore di Bassano, Padova, Vicenza e Verona, Vicario Imperiale e Rettore della Marca di Verona, Signore di Italia, Flagellum Dei,

in pieno accordo con il rappresentante del nascente Regno di Torino Septimus Magnus si dispone che:

ai dannati che rispondono alla gerarchia dell'ordine cavalleresco noto come Ordo Dracul e ad essa sola, sia concesso il dominio completo su terra, acqua, aria, vita, non morte e su tutto ciò che sorge stabilmente o sorgerà oltre la sponda nord del Fiume Tanaro entro i domini riconosciuti come Italici."

-Il Patto di Asti ricevette nell'anno 2009 la seguente modifica attualmente vigente:

Con il presente Patto fra i Principi Invictus di Milano, Bologna e Lucca (incaricati a ciò da Sua Magnificenza Ezzelino Terzo da Romano) ed i tre esponenti di Misteri, Ascia e Luce Morente dell'Ordo Dracul (incaricati a ciò dall'Eccellentissimo Septimus Magnus), si stabilisce quanto segue:

1. L'Invictus, nella sua magnanimità, concede all'Ordo Dracul la giurisdizione sui territori della Liguria e su un corridoio di 30 metri di larghezza, che, seguendo la Strada Provinciale numero 37, parte dall'abitato di "Villaggio del Rastrello", al confine fra Liguria e Toscana e termina alla periferia del paese di Pontremoli.

2. L'Ordo Dracul si impegna a garantire la sicurezza interna dei territori governati dall'Invictus per tutta la durata della Guerra e fino alla vittoria sull'infame detto Lycurgus, collaborando con le locali forze Invincibili e sottostando alla loro chiamata ed alle loro decisioni.

3. L'Ordo Dracul, quale ulteriore riconoscimento all'Invictus, si impegna a fornire come forze atte alla Guerra (e perciò sacrificabili) venti servitori di formazione militare professionale, attrezzati e pronti a combattere: cinque di questi saranno consegnati a Verona il primo giorno di Giugno 2009, ulteriori dieci il 30 dello stesso mese ed i rimanenti cinque entro il mese successivo.

Questo Patto viene firmato a Verona davanti ad un Notaio dell'Invictus il ventiquattresimo giorno del mese di Maggio, Anno Duemilanove.

Per l'Invictus:

Ego Demetra de Legnago, Marchese di Milano

Raffaello Pepoli, Duca di Bologna

Luisa Mansi, Marchese di Lucca

Per l'Ordo Dracul:

Vittorio Lucchesi, Votato ai Misteri

Giuseppe Draghi, Votato alla Luce Morente

Gemma Mazzarosa, Votata all'Ascia

-Dichiarazione di Guerra, Anno 2008:

In conseguenza del deprecabile assassinio dell'onorevole Grifone in Roma durante la festa di Carnalia del corrente anno, atto spregevole e vile attuato dalla Corte di Lycurgus, Verona muove guerra al decorrere di 30 giorni dalla data odierna verso i principati retti dai falsi Invincibili.

Contestualmente viene indetta caccia di sangue su tutto il territorio italico verso tutti gli Invincibili affiliati alla Corte del Meridione.

Si dichiara preliminarmente in arresto l'ambasciatore di Palermo.

Nella Sua magnanimità, il Signore di Verona concede a chiunque sostenga il cane traditore Lycurgus la possibilità di fare ammenda della propria esistenza presentandosi a Verona e rimettendosi al Suo Giudizio.

Così è stato deciso in Lucca addì 2 Novembre 2008 per volontà di Sua Magnificenza Ecelinus de Romano, Tertius, Castellano di Romano, Bassano e Godevo, Signore di Bassano, Padova, Vicenza e Verona, Vicario Imperiale e Rettore della Marca di Verona, Signore d'Italia, Flagellum Dei.

-Segue il proclama pubblico che sancisce il riconoscimento ufficiale di una corporazione
*"Il Circolo interno di Italia, nelle persone delle Sue Magnificenze, Concede alla nascente Corporazione nominata "XXXX" diritto di insegnamento e cura dei propri interessi fino a che essi non giungano a ledere la solidità del Primo Stato. Al Mastro e a chiunque esso decida è concessa la possibilità di scelta riguardante i modi e i tempi dell'insegnamenti e delle competenze curati dalla su citata Corporazione.
Per la grandezza dell'Invictus"*

-Segue il riconoscimento pubblico necessario affinché una Dinastia Ciclica assurga a tal Rango:
*"Il Circolo interno di Italia [sostituito da, Sua Magnificenza Ezzelino III da Roma, come organo supremo dell'Invictus italico riconosce la grandezza, i possedimenti e il diritto della Casata XXXXX a divenire Dinastia Ciclica Invincibile, dal momento di questa nomina e sino al termine ultimo di ogni suo esponente ufficialmente registrato all'organo notarile di Verona.
Seguoni i domini riconosciuti feudi della Casata: ..."*

Etichetta

Il modo corretto per presentare o scrivere a qualcuno in una corte Invictus dovrebbe essere il seguente:

- Appellativo
- Titolo di stima (Non è necessario vengano inseriti nelle lettere o nella presentazione, a meno che si desideri enfatizzare lo stato del Vampiro)
- Nome e cognome
- Titolo di tributo
- Eventuale Carica Funzionale e di Corte
- Eventuali Cariche di Clan e dinastiche
- Eventuali titoli da mortali (prassi considerata generalmente grezza e concessa solo a pochissimi)

Es: Sua magnificenza L'Antico, Ecelinus de Romano Tertius, Signore d'Italia, Castellano di Romano, Bassano e Godego, Signore di Bassano, Padova, Vicenza e Verona, Vicario Imperiale e Rettore della Marca di Verona, Flagellum Dei.

Appellativo:

- "Sua /vostra Magnificenza" > capo di un Casato dinastico
- "Sua /vostra Altezza" > Chiunque abbia potere sulle cariche sovracittadine (vedi ad esempio gli Alti Cancellieri che di fatto sovrintendono i Primus)
- "Sua /vostra Eccellenza" > chiunque abbia un titolo sovracittadino o il massimo locale (ministri e Primi)
- "Sua /vostra Grazia" > chiunque detenga un titolo cittadino spendibile entro l'Invictus (es: pater di una famiglia locale, notaio etc)
- "Sua /vostra Signoria" > tutti gli Invictus

Titoli di Stima:

Sono legati all'età effettiva di un membro dell'Invictus [Non è necessario vengano inseriti nelle lettere o nella presentazione almeno che non si desideri enfatizzare lo stato del Vampiro]:

- L'Antico: Vampiro di età estremamente superiore rispetto agli altri membri cittadini.
- Il/la Patrizio/ia: Vampiro presentato in società di età standard rispetto agli altri membri cittadini.
- Il/la Signorino/ina: Vampiro ancora sottoposto all'addestramento da parte del suo sire.

Titolo di tributo:

Conferiti ufficialmente ai vampiri che si distinguono nel servizio alla congrega solitamente dal Circolo Interno di Italia. Usualmente sono seguiti dalla nomenclatura cittadina corrispondente (es: Barone di Rieti)

- Duca/essa: conferito a un vampiro che conquista un dominio permanente aggiungendolo ai territori Invictus e ne stabilisce una solida base di potere per un duraturo governo dell'Invictus. (tradizionalmente esisterà sempre un solo duca per città, indi questo titolo non dovrebbe essere in alcun caso riassegnabile.)
- Marchese/esa: Conferito a un vampiro che riceve un posto permanente nel circolo interno di una città (nelle comunicazioni ufficiali viene preceduto dalla nomenclatura "il giustamente onorevole")
- Conte/essa: Conferito a un vampiro che conquista un dominio permanente aggiungendolo ai territori Invictus e ne guadagna così il diritto di podestà.
- Visconte: Conferito a un vampiro che riceve un dominio permanente nei territori Invictus
- Barone/essa: denota solitamente il compimento di un qualche genere di azione meritevole oltre il doveroso entro la Congrega.
- Signore/a: denota solitamente il compimento di un qualche genere di azione meritevole entro la Congrega.
- Nobile: titolo basilare per ogni Invincibile.

Modi riferirsi

Come ci si rivolge al Primo Stato (Invictus)

-Tono remissivo: precedere il nome con “molto” seguito da un termine teso a ingraziare, es. Il Molto Splendido Duca di Bologna. Il tono remissivo si usa se si è inferiori e si intende ingraziarsi il vampiro superiore, sottolineando la propria inferiorità

-Tono formale: semplice combinazione di titoli di stima e funzione. Se non esiste il titolo di funzione è sufficiente il cognome.

-Tono familiare: titolo di stima seguito dal nome di battesimo. Es Signor Francesco. Il tono familiare, usato all'interno di una stessa famiglia, è rispettoso. L'uso del tono formale all'interno della stessa famiglia indica freddezza. Il tono familiare si usa spesso all'interno della stessa coterie. Il tono familiare verso un superiore può scatenare l'ira del superiore. Se non la scatena, può rivelare che chi lo utilizza può farlo e ciò potrebbe stare ad indicare molte cose.

-Tono intimo: (solo il nome: es. Francesco) Dovrebbe essere usato solo tra persone che sono o sono state amanti. L'errato uso di questo tono scatena ira o ridicolo e suscita scandali.

-Tono denigratorio: titolo di tributo (se esiste) seguito da mio/a caro/a e aggiungendo il suo nome. Es. Mio Caro Marchese, Mio Caro Signor Francesco. Questo tono sminuisce l'interpellato ed è appropriato solo in due situazioni: per asserire la propria superiorità, per lanciare una sfida calcolata per produrre una reazione di rabbia.

Come ci si rivolge al Secondo Stato (Lancea Sanctum)

Ci si riferirà ai membri più importanti del secondo stato con l'appellativo "Altissima Eminenza" (es: Santi, Cardinali) o semplicemente con l'appellativo "Sua Eminenza" (Arcivescovi e Vescovi).

Come ci si Rivolge al Terzo Stato (Circolo della Megera, movimento Cartiano, Ordine del Drago e indipendenti)

I cittadini illustri del Terzo Stato che hanno conseguito delle cariche vanno semplicemente chiamati "illustre".

Ruoli nel Requiem e Titoli

Esistono numerosi ruoli entro l'Invictus, qui ne vengono presentati alcuni tra i più comuni, solitamente corrispondenti a ben precise inclinazioni e modi di porsi tra i Fratelli di Qualità:

-*Arconte*: mastino e braccio armato della congrega entro uno specifico dominio, generalmente al servizio diretto del Principe o del Sovrintendente.

-*Au Pair*: Specialista nell'impartire l'addestramento elementare ai neonati.

-*Cavaliere*: soldato legato da un giuramento a un ordine cavalleresco.

-*Commissionario*: Esperto gestore delle ricchezze e dell'influenza sui mortali entro il Dominio.

-*Consigliere*: un membro del circolo interno locale, generalmente esistente laddove non esista un Principe Invictus.

-*Consulente*: un membro del consiglio del Principe.

-*Elemosiniere*: si preoccupa che ciascun dannato nel dominio sia in grado di sopravvivere sufficientemente.

-*Iudex*: giudice professionista con l'autorità di dirimere le controversie cittadine entro la congrega stessa.

-*Librettista*: conoscitore professionista di arti o intrattenimenti.

-*Mastro*: esperto riconosciuto e istruttore in qualunque campo di studio a capo di una corporazione a livello locale.

-*Ministro*: un araldo, di una dinastia ciclica, di un principe, di un circolo interno

-*Notaio*: Testimone professionista alla dichiarazione e alla redazione dei giuramenti formali.

-*Oratore*: Specialista in questioni di galateo e diplomazia.

-*Promotore*: un esperto in pubbliche relazioni, che si occupa di sensibilizzare la comunità locale sui bisogni del I Stato.

-*Segretario*: il responsabile amministrativo dell'esistenza e del funzionamento delle corporazioni in città, che si occupa di valutare le competenze disponibili dagli Invictus locali ed eventualmente programmarne il fabbisogno formativo.

-*Siniscalco*: il vice del Principe.

-*Soldato*: guerriero professionista non votato a un ordine cavalleresco.

-*Sovrintendente*: fratello preposto alla sicurezza e alle indagini su violazioni alle leggi e pericoli per l'Invictus e il dominio.

-*Stalliere*: si occupa della salute e della disponibilità del gregge dell'Invictus.

-*Tecnologo*: Esperto nello studio e nell'applicazione delle discipline e nella categorizzazione e osservazione dei poteri delle più disparate linee di sangue o delle abilità delle altre congreghe.

Lancea Sanctum

“Uccideteli tutti, Dio riconoscerà i suoi.”

(attribuita ad Arnaud Amaury, durante il massacro di Béziers, in risposta ad un soldato che chiedeva come poter distinguere i cattolici dai catari)

Angeli del castigo divino

I Santificati considerano il Requiem una condizione sacra voluta da Dio. Solo nel devoto servizio i dannati trovano uno scopo esistenziale, e la giusta maledizione per i peccati detta la condotta da mantenere: infestare il mondo, predare l'umanità, tenere vivo nei mortali il timore di Dio. Questo è il contributo della Chiesa di Longino alla virtù dell'uomo.

Per i consacrati lo stato del vampiro è una dannazione senza futuro di redenzione, un male doloroso ma necessario. Nel compiere il proprio percorso iniziatico alla Lancea Sanctum si giunge a comprendere a fondo la necessaria rigidità della struttura della Congrega, un ordine che prosegue sostenuto dalla forza della propria fede, eredità degli insegnamenti degli anziani. La consapevolezza di essere portatori di quella grandezza si oppone alla rassegnazione circa la propria dannazione, la destinazione a un fedele servizio, nella speranza di poter trovare un ruolo all'interno del disegno di Dio.

L'evangelizzazione è un elemento fondamentale. Non si tratta solo di convertire gli altri dannati ed incardinarli nella gerarchia della Chiesa: le vie del Signore sono infinite. Costringere un dominio a rispettare i voleri della Chiesa, è un obiettivo altrettanto valido. Talvolta vengono mantenute maschere di inflessibili soldati della fede, facendosene scudi inviolabili, altre volte si sostiene una ipocrita tolleranza nei confronti delle altre congreghe. L'astuzia è un'arma al pari della violenza fisica.

Per quanto la chiesa mortale, soprattutto delle origini, abbia influito sulla Lancea Sanctum, quest'ultima vi si distacca nettamente per la propria differente destinazione: la prima si rivolge ai fedeli, la seconda ai dannati; la prima mostra la luce, la seconda le tenebre. E in questo cammino parallelo e sinergico, l'istituzione dei Consacrati ha sempre inteso preservare la diffusione e gli insegnamenti religiosi riconoscendo di essere comunque parte di uno stesso piano divino. Soprattutto in Italia il ruolo della Chiesa non è mai venuto meno in quanto guida morale di tutti i dannati.

Storia

Origini

Il movimento religioso conosciuto originariamente come Lancea et Sanctum è fra i pochi nel Requiem ad avere una storia antica tramandata con una moltitudine di particolari e addirittura un documento fondativo scritto, il testamento di Longino. Esso, nonostante le successive traduzioni e incongruenze, forma il cuore degli ideali della Congrega e rivela una testimonianza storica risalente a tempi altrimenti perduti al di fuori delle leggende. In esso si parla di un soldato romano al servizio di Pilato, nato da una prostituta di nome Livia, il cui vero nome non viene mai rivelato ma si ricorre

a perifrasi quali "il figlio bastardo", "il Centurione", "il discendente del Diavolo" o "colui che sarebbe diventato Longino". Per la sua vita depravata e peccaminosa viene destinato a essere colui che avrebbe assistito alla Crocifissione, trafiggendo il costato del Messia.

Bagnato dal sangue del figlio di Dio, si trasforma in una creatura mostruosa e inizia un peregrinaggio di 33 anni, prima di comprendere pienamente il proprio stato. Innanzi al Sepolcro gli viene rivelata la natura della sua condanna dall'arcangelo Vahishtaele, come giusto castigo per la sua vita peccaminosa, ma anche lo scopo divino di tale dannazione. Prende così il nome della lancia con la quale ha compiuto il volere di Dio, e diventa Longino, iniziando un lungo percorso spirituale per accettare la propria missione: inizialmente irriso, viene perseguitato da una società della Camarilla di ferma tradizione pagana.

Trovando un monastero i cui monaci avevano perso la fede, cede a una violenta frenesia e ne lascia uno soltanto in vita, il più anziano, per aver resistito alla corruzione: in seguito a quell'incontro, quello che sarà conosciuto come il Monachus, inizia a discorrere dello stato vampirico e del suo ruolo nel disegno divino, e accetta l'Abbraccio come alternativa alla morte, sottomettendosi alla volontà di Dio e confidando in un'opportunità di redenzione sulla terra, piuttosto che compiere il peccato mortale di suicidarsi. Il religioso compie un percorso di fede per un periodo di venti anni, al termine dei quali Longino affida alla propria progenie il compito di portare il suo messaggio, e gli consegna quanto più rappresentasse la sua eredità, la Lancia del Destino, scegliendo invece per sé un percorso di solitudine.

Gli atti che portarono alla dannazione di Longino furono dovuti al suo libero arbitrio, ma lo strumento con il quale egli trafisse il costato del Nazareno era destinato a questo scopo: prima del Diluvio Universale, un fabbro forgiò per il re Lamech una punta di lancia con una pietra caduta dal cielo durante un'eclissi solare, implorando lo spietato sovrano affinché egli avesse pietà per il proprio figlio. In cambio, Lamech risparmiò la vita al figlio del fabbro, ma con quell'arma colpì al cuore proprio il suo costruttore: da quel giorno, nessun esercito poté più fermarlo. Solo quaranta notti e quaranta giorni di pioggia fecero perdere ogni traccia dell'arma, fermando la smisurata crudeltà di Lamech. Nel tempo, il manufatto della Lancia entrò in possesso di Pilato come tributo da parte di un mercante alla ricerca di benevolenza, e durante un banchetto venne data come ricompensa a Longino.

Custode di questa reliquia, il Monachus fuggì alle continue persecuzioni della Camarilla redigendo le memorie del suo sire nel Testamento e radunando attorno a sé i primi discepoli che in seguito saranno ricordati come i Cinque Martiri. La prima Messa di Mezzanotte fu celebrata a Gerusalemme nel 232. Quando Nefele e gli anziani della città imposero loro l'esilio, Santa Adira e San Gilad vennero inchiodati alle mura della città e abbandonati all'alba, e così ebbe inizio l'esodo dei primi Consacrati. Una volta nella necropoli di Tebe, i sopravvissuti ricevettero la visita dell'angelo Amoniele e la rivelazione dei miracoli oscuri e dei segreti della dannazione; unendosi ai ranghi della Legione Tebana, San Daniele ebbe prova per primo della straordinaria potenza della propria fede abbattendo la resistenza dei ribelli Galli e, successivamente al massacro dei propri uomini per aver rinnegato le divinità pagane, si abbatté su vampiri e legioni con una furia che viene ricordata come il Miracolo di San Daniele. Il sacrificio di Santa Pazit impedì la cattura della Lancia del Destino, e permise al Monachus di proseguire la ricerca di un posto in cui fuggire alle forze della Camarilla: San Maron, ultimo dei martiri, venne fatto a pezzi dai barbari in territorio italico dopo aver istruito alcuni discepoli. Questi, conosciuti come i Monaci delle Ossa o Confraternita Ossita, perpetrarono il suo messaggio e si ricongiunsero al Monachus in un luogo la cui ubicazione è leggenda: l'Abbazia Nera, fulcro del potere dei Santificati e meta di pellegrinaggio. Eredi dei primi insegnamenti ne diffusero il verbo, stabilendo con i propri seguaci di porre le proprie prime

sedi nelle catacombe assieme alle giovani comunità cristiane e facendosi così depositari e divulgatori delle più antiche dottrine della Lancea Sanctum europea.

Il Medioevo

Le grandi invasioni barbariche che portarono al crollo della Camarilla fecero svanire gran parte delle cronache, distruggendo anche le memorie di alcune istituzioni che fino a secoli prima erano viste come inamovibili. Obbedienti al Giuramento del Tabernacolo, una particolare unzione di cui è rimasto solo il nome in alcuni testi perduti, molti dei Consacrati si rivolsero al nascente Invictus cercando di conquistare l'eredità di una Camarilla oramai inevitabilmente vittima di se stessa e dei tempi. La diffusione del cristianesimo giovò senza dubbio allo sviluppo della *forma mentis* della nascente Congrega, e permise sia il moltiplicarsi dei consensi fra i dannati che la facilità di spostamento fra le molte comunità che andavano via via formandosi.

Aquileia, distrutta dai barbari, divenne un insediamento del sangue dei Re e accettò il sorgere di una comunità Santificata, mentre il Ventrue Icarius conduceva un primo pellegrinaggio della diocesi napoletana presso l'Abbazia Nera.

Ispirandosi alla tradizione conciliaristica e alla forma episcopale della Chiesa mortale, la Lancea Sanctum iniziò a prendere un corpo maggiormente definito dandosi una spinta unificatrice in risposta ad esigenze di canonizzazione e diffusione dei dogmi. A fronte delle prime conversioni, e del favore riscosso o imposto presso domitor emersi dalla caduta della Camarilla, venne progressivamente meno la delicata ipocrisia della reciproca accettazione con l'Invictus. Di fatto nel panorama frammentario dei molti domini emerse chiaramente una situazione di stallo alternata a sporadiche rappresaglie e tentativi di maggiore affermazione da parte del Primo e del Secondo Stato. Sul motivo materiale delle contese c'è poco da dire: scarse risorse e una egualmente smisurata volontà di predominio sulle vacche. Ma il movente ideologico, sinceramente sentito da molti eredi del Monachus, era di portare sulla terra il volere di Dio. La Camarilla e Roma, per la loro empietà, erano state punite: adesso Dio dava una nuova opportunità agli umani e ai vampiri, attraverso la Chiesa, di riallinearsi alla retta via.

Ma all'interno del pensiero filosofico dei Santificati, si annida il grande pericolo di sviamento dagli insegnamenti originali. Interpretazioni divergenti crebbero fino a favorire la formazione di vere e proprie nuove dottrine che si posero irrimediabilmente al di fuori della Chiesa. La tragedia più emblematica di tali divisioni fu la Notte dei Cento Martiri del 947, in cui l'Abbazia Nera venne data alle fiamme dai Luciferiani guidati da uno degli apostoli del Monachus, ricordato come il Traditore e da allora si perse ogni notizia della Lancia del Destino. Varie ipotesi si avvicinano da quella scomparsa, volendola ora nelle mani dell'Avversario o ancora custodita dai Consacrati sopravvissuti.

La convocazione successiva di un Conclave nei pressi di Viterbo e successivamente ad Aquileia e Roma, rafforzò le volontà piegate dei Santificati, e i Monaci delle Ossa diressero l'attenzione dei propri confratelli sull'importanza della formazione di diocesi e della prosecuzione dell'opera di conversione e influenza sulle comunità dei dannati. Con il dissolversi del potere bizantino in Italia, l'autorità della Chiesa degli umani si rafforzava sui territori dell'Italia centrale, e similmente la Chiesa di Longino iniziò a detenere il potere temporale in diverse città italiane. Sotto la guida del sangue ventrue venivano così consacrate come città sante nel 1128 Aquileia, sotto il Patriarca Democritus, e nel 1132 Napoli sotto l'Arcivescovo Icarius. Sotto il vescovado dell'anziano Nosferatu Zaccheo Orsini, successivamente elevato a Santo, Roma riscrisse le proprie tradizioni sull'eredità morale del Testamento di Longino e, si racconta, contribuì a salvare la città di Viterbo dall'invasione dei dannati giunti con gli eserciti di Federico Barbarossa.

Riguardo l'assedio di Viterbo, molte storie si riferiscono ai nomi di due esuli dell'Abbazia Nera: Malachia e Sangris. Questi pellegrini si presentarono alle soglie della diocesi viterbese, sede dei monastici dell'Ordine Penitenziale Passionista sotto il Daeva Pater Augustus, e impedirono ai fratelli di origine germanica di conquistare il dominio facendosi portatori di numerose epidemie che sconvolsero gli invasori decimandone le greggi. Visti come un monito della furia dell'Onnipotente, permisero alle prime aggregazioni della Lancea Sanctum di portarsi al di fuori dei propri confini storici: si ebbe allora notizia dello spostamento a Parma della dottrina spiritualista dei Mortificatori della Carne, distanti da una Roma troppo impegnata nei propri giochi di potere e alleanze di compromesso fra Primo e Secondo Stato. Tali alleanze avevano trovato la loro formalizzazione nella fondazione del Triumvirato, che aveva di fatto reso la Chiesa di Longino la religione ufficiale di tutta la danza macabra, issando a custode ultimo della fede l'Arcivescovo di Napoli Icarus.

La Chiesa di Longino continuava così a crescere, nella dicotomia via via più incolmabile fra ordini monastici intransigenti e strettamente devoti al canone, e diocesi più avvezze all'intesa e alla spartizione dei domini con i principi dell'Invictus e gli indipendenti. In mezzo a questi estremi, la propaganda Santificata dell'una e dell'altra parte formava una nuova generazione di dannati. E crescendo, aumentavano i nemici e le occasioni di pericolo per la stabilità del dogma.

Un caso eclatante fu ad esempio quello dell'Arcivescovo di Milano, Ario il Penitente, che cadde in apostasia contraendo nozze sanguigne con una pagana, a prova di una possibile comunione fra i precetti longiniani e gli insegnamenti degli antichi dèi: i Santificati del nord Italia reagirono preparando un'imminente Crociata e inasprendo le persecuzioni verso i seguaci di quella che pian piano si andò a definire come una dottrina eretica. Per questi motivi, di pari passo con la nascita dell'inquisizione cattolica nel XII secolo, il daeva Lucius promosse la formazione di un regime inquisitoriale anche nella Chiesa di Longino, per il rafforzamento della fede contro la dilagante corruzione. Ben presto la coterie fanatica di Lucius riscosse numerosi seguaci e divenne una spada di Damocle non solo per tutti i vescovi abituati all'opulenza dei propri privilegi, ma anche per i pagani nei confronti dei quali si stese una caccia senza pietà.

Nel 1388 Napoli vide il tramonto dell'Arcivescovo Icarus, su cui una Daeva commise amaranthum, proclamandosi principe e causando la ribellione della stirpe dell'Arcivescovo, che in tre notti riconquistò la città e abbatté l'usurpatrice. I figli di Icarus, davanti al successo della loro impresa e contemplando la potenza delle loro schiere dannate e umane, proclamarono il principio della predestinazione: la progenie di Icarus era destinata a governare la danza macabra. Questa tracotanza venne tacciata di eresia dai "cugini" di Aquileia, discendenti Santificati di Cassius, dalla coterie di Lucius e da molti vescovi che temevano per le conseguenze disastrose di questo proclama sulla propria non vita. Ma nulla sembrava fermare gli Icariani: né il fronte interno della Lancea, né quello esterno dell'Invictus. Iniziavano così le guerre icariane, protrattesi ininterrottamente per quattro secoli. Il successo degli Icariani è ancora oggi fonte di discussione. Certamente le guerre icariane furono agevolate da forze coinvolte nella danza macabra: probabilmente, mediante l'intermediazione del Triumvirato, la componente ventrue dell'Invictus scese a compromesso con gli Icariani, preferendo accettare una spartizione del potere piuttosto che uno scontro aperto continuo; forse anche l'Imperatore delle Succubi trovò negli Icariani una sponda contro lo strapotere nell'Invictus della Corona d'Oro e dei Marinus; probabilmente anche all'interno della Lancea stessa, diverse diocesi pur professando a parole una distanza formale dalle decisioni degli Icariani, nei fatti non agivano, attendendo di balzare sul carro del vincitore. Questa sostanziale incapacità dell'Inquisizione di epurare l'eresia icariana, fu alla base del declino dell'istituzione stessa e del volontario torpore di Lucius.

Storia moderna

Mentre le guerre icariane proseguivano e l'Italia degli umani veniva frantumata fra dominazioni straniere, il mondo si apriva alle scoperte dell'era moderna. L'assenza dell'Inquisizione, unita al venire meno della guida dei Monaci delle Ossa, rifugiatosi nel lungo sonno dei propri sepolcri, aprì una nuova stagione di scismi, eresie e riesumazioni del paganesimo. L'eresia liviana inaugurò un periodo di forti scontri con i residui del paganesimo, e la raffigurazione in Livia della Madre dei Vampiri portò ad un'elevazione di questa persino al di sopra dello stesso Longino, deviazione che corruppe i miracoli della Stregoneria Tebana mescolandoli con i riti pagani che sarebbero stati noti in seguito come Cruac. Nel giro degli ultimi anni del Cinquecento tale eresia cessò definitivamente di avere una facciata pubblica e ad oggi non si sa ancora se sia stata sconfitta o invece sia stata tramandata nascostamente.

Nel 1590 un evento scosse la Lancea Italiana dalle sue fondamenta. Una suora del monastero di San Vincenzo ricevette le stimmate, e un Nosferatu forse precedentemente membro della Lancea Sanctum e in cerca di redenzione la abbracciò in punto di morte per poi consegnarsi nel giorno successivo, a quanto si dice, alla luce del sole. Le cronache riportano di come Caterina de' Ricci, Madre Sanguigna, abbia così ricevuto in risposta alle proprie preghiere la volontà di Dio: la possibilità di servirlo in vita come la sua figlia prediletta e servirlo oltre la morte come uno dei figli più dannati. Nonostante la sua giovane età, Caterina de' Ricci venne riconosciuta Arcivescovo di Firenze e portò ad un consolidamento tra i ranghi dei Santificati. L'Inquisizione condusse alcune indagini su questo evento, ma indebolita dall'assenza di figure carismatiche che la guidassero, non si espresse mai ufficialmente in merito, mentre Aquileia si affannava a dichiarare eretica la dottrina legata a San Vincenzo e all'emergente stirpe autonominatasi dei Gethsemani. Molti membri dell'Invictus toscano, desiderosi di emanciparsi dall'egemonia dei Casati dinastici centrali, si dichiararono difensori dell'Arcivescovo di Firenze: i monasteri Gethsemani prosperarono, e in seguito a un pellegrinaggio a Prato, Pater Augustus si espresse contrario alla condanna emessa da Aquileia. Durante la prima metà del Seicento gran parte della Toscana divenne Terra della Madre Sanguigna confermando il rafforzamento del movimento spirituale di San Vincenzo.

L'emergente Cardinale icariano Ferdinando Ignazio Innocenzo Carafa, propose l'indizione di una Crociata contro la nuova stirpe, ma trovò la posizione contraria o temporeggiatrice di molti. La mancata partecipazione di un rappresentante di Aquileia a causa di alcune tensioni locali nei confronti del Primo Stato rese isolata la posizione degli Icariani, comunque impegnati su altri fronti. Nel 1690 Aquileia accolse nel dogma gli scritti della Madre Sanguigna.

All'inizio del Settecento vennero messe all'indice molte pubblicazioni anche di autori mortali in risposta alle nuove tendenze filosofiche. Pochi anni dopo, Caterina de' Ricci venne riconosciuta come Santa e unificatrice della Congrega in occasione dello storico Conclave di Firenze del 1724, in cui cessarono ufficialmente le guerre icariane e la persecuzione dell'eresia icariana con il riconoscimento del Cardinalato dei figli di Icarus. Pochi anni più tardi, il nosferatu Minosse venne relegato in Ancona come prigioniero, Carceriere e Giudice dell'intero dominio creato appositamente dalla Lancea Sanctum per relegare i dannati colpevoli di violazioni delle tradizioni. Successivamente, l'elezione di Daniele Delfino al soglio patriarcale di Aquileia consacrò nel 1762 il consolidamento dell'Ufficio Teologico riunendo anche i maggiori asceti e praticanti della Stregoneria Tebana e promosse il riconoscimento come Città Santa di Prato e Firenze.

Età contemporanea

La Lancea Sanctum si affacciava così nell'era contemporanea come una organizzazione solida e forte alla pari dell'Invictus, nonostante le difformità interne. Il potere raggiunto e consolidato fu tuttavia la causa di una nuova stagione di crisi spirituali. Nel Convento dei Misteri di Parma iniziarono a circolare voci su delle rivelazioni ricevute da Pater Augustus da una visione dell'angelo Amoniele, e molti pellegrini si diressero alla Città Santa per praticare ascetismo di clausura convertendosi alla dottrina dei Mortificatori. La portata della corrente spiritualista contribuì alla diffusione di una volontà di ritornare alle origini della fede, preservando in parte la purezza del dogma Lancea Sanctum dalle molte contaminazioni frutto dei tanti compromessi interni ed esterni che la Chiesa dovette sostenere nei secoli precedenti. A porre in essere un'opera di ricostruzione dei principi e dei valori della Chiesa si mosse il Ventrue Taddeo di Verona, che assunse sulla propria coterie dei Camminatori di Longino il ruolo di preservazione del dogma di diocesi in diocesi, con il plauso di Pater Augustus.

Altro evento del periodo da interpretare all'interno di questa corrente di ritorno alle origini fu la vicenda del Ventrue Viligelmo, Vescovo di Aosta. Egli abbandonò la propria tradizione monastica impugnando le armi e costringendo i propri diocesani a seguirlo in una vera e propria campagna di moralizzazione delle masse. Compiendo il suo cammino verso la Toscana depose ecclesiastici inerti attraverso il duello sacro dello Iudicium Dei, radunando i membri sopravvissuti in un esercito della fede nella dottrina del Corpus Furia, devota alla necessità dell'azione violenta. I Santificati del nord est vennero pubblicamente accusati di nascondere la propria debolezza nella contemplazione e nella teologia, e venne accelerata la tendenziale chiusura dei confini e l'isolamento del Patriarcato di Aquileia. Viligelmo si fermò una volta giunto alle porte di Pisa dopo aver subito una visione della sua Morte Ultima che ne sconvolse profondamente la mente per trenta notti. Dopo aver ricevuto un'assoluzione dalla Madre Sanguigna nel Conclave di Parma, si ritirò fra i ranghi dei Crociati dei Mortificatori della Carne sotto il Gangrel conosciuto con il nome di Genocidio.

Questa corrente di ritorno alle origini riuscì a salvare moralmente la Lancea dagli sconvolgimenti della società mortale dell'era contemporanea e a reagire prontamente alle emergenti Congreghe dell'Ordo Dracul e del Circolo della Megera. Nulla di tutto questo riuscì comunque a frenare le ambizioni delle nuove ideologie che riuscirono a ricavare degli spazi di manovra nella danza macabra. I figli di Icarius non riuscirono a dedicare le proprie energie su un fronte di comune reazione della Chiesa di Longino, in quanto erano concentrati sugli effetti del mancato risveglio del Triumviro Vitielius, perdendo così una posizione di prestigio nel Clan Ventrue. Anche lo sviluppo della Corte della Rosa e del Serpente, si insinuava pericolosamente fra le menti delle Succubi Santificate.

Ma a colpire la Lancea, nel corso del XIX secolo, è soprattutto il consolidamento del potere nell'Invictus del Gangrel Ezzelino III da Romano, che impone una visione ghibellina sotto la Corte di Verona, mettendo in discussione il diritto stesso all'esistenza delle arcidiocesi fino ad allora prosperate. Bernardo Sangiovanni ospitò così un Conclave a Venezia nel 1827 per stabilire l'opportunità di una tregua con il Primo Stato, onde ostacolare l'emergente problema della Lega Dracul con gli accordi trasversali fra l'Ordo Dracul del Mekhet torinese Septimus Magnus e il Movimento Carthiano dell'antico Ventrue Antonius. Nonostante la tregua, uno degli oltraggi più eclatanti del periodo, fu la conversione alla Lancea Sanctum nel 1849 del Principe di Roma, Costanzo Borgia, con la conseguente trasformazione dell'Urbe in una arcidiocesi. In conseguenza al tacito accordo di non belligeranza, il Primo Stato assistette all'atto senza vere reazioni.

L'esempio del perdurante oscurantismo Santificato rispetto alle correnti riformatrici interne del periodo si rileva invece da un altro episodio. In un Conclave indetto a fine secolo a Firenze, un gruppo di sacerdoti di Treviso, Genova e Livorno dagli ideali riformatori, si propose un riadeguamento del dogma longiniano con una visione incentrata sui soli Canonici Maggiori e un alleggerimento dei riti, accusando gli alti ranghi della Lancea Sanctum. Accusati di apostasia, dopo trenta notti di mutilazione vennero affidati alla famiglia Sangiovanni affinché fossero tenuti permanentemente sotto la laguna di Venezia.

In seguito alla divisione dell'Invictus del Sud Italia promossa da Lycurgus, si stabilisce il rinnovamento di una tregua di fatto fra le due Congreghe che si risolve in una sostanziale guerra fredda che vede gli Icariani alleati dell'ala Invictus meridionale, le diocesi settentrionali fra i due fuochi dell'oltranzismo Gethsemani da un lato, e della necessità di piegarsi all'autorità dell'Invictus. Durante la ricostruzione, la Lega Claudia viene accolta con un approccio temporeggiatore da una Lancea Sanctum ancora in corso di ridefinizione, e il Carcere di Ancona diventa l'obolo ufficiale che i Santificati pagano a questo tentativo di ristrutturazione di un ordinamento nazionale, cui si oppone con fermezza la Corte veronese.

Protetti dalle Leggi Claudie, alcuni Santificati pianificano il rafforzamento delle proprie posizioni, ponendo in taluni casi in secondo piano l'interesse della Chiesa. È il caso di Ario, che riprende il ruolo di Vescovo di Milano, o del Mekhet Tommaso di Perugia, che si autoproclama Cardinale per l'estensione del suo dominio sull'Umbria e le Marche. Questi episodi diventano una delle motivazioni per le quali la Chiesa comincia a dichiarare di mal sopportare la rigidità degli accordi di Lucca.

Gli anni recenti

Nel 2005 Santa Caterina appare in pubblico in occasione del Gran Ballo che sancisce lo scioglimento della Lega Claudia. Un anno dopo Lucius, già da tempo ridestatosi dal torpore, chiede e ottiene la benedizione dalla Mater Sanguigna, dalla Lega Icariana e da parte delle diocesi italiane, per la rifondazione dell'Inquisizione. La scomparsa di Ario nei mesi successivi fa dubitare di una mera coincidenza.

Svincolati dalle Leggi Claudie, i grifoni di Ezzelino conquistano Perugia, e le ceneri del Cardinale sono portate in dono a Dario il Nero, Arcivescovo di Roma. Il segnale è abbastanza chiaro: nessuno è al sicuro dalla volontà di potenza dell'Invictus, né Roma, della quale il tradimento è ancora caldo, né gli Icariani, né Firenze. Quest'ultima, in risposta, interdice il dominio agli infedeli. Il clima continua a riscaldarsi e sembra imminente una escalation.

Fratello Taddeo, privato del ruolo di Inquisitore, indice un Conclave per elevarsi al soglio cardinalizio proponendo vari compromessi con l'Invictus di Verona e avanzando la teoria della ripartizione del potere temporale e spirituale. La ferma opposizione dei Sangiovanni fino al loro abbandono dal Conclave li porta a distaccarsi dalle scelte della Chiesa longiniana italiana, mentre gli Icariani scelgono di disapplicare quelli che vedono solo come consigli da parte di uno stimato membro della Congrega. In seguito a questo fallimento sostanziale, il ventrue si ritira dal Requiem.

Al Ricevimento del Piagnaro del giugno 2010, le notizie del prossimo risveglio di Cassius dividono la Lancea Sanctum tra fervidi sostenitori del Triumvirato e dubbiosi, mentre durante lo stesso evento il Granduca di Romagna Jean Luc ottiene assoluzione per i propri peccati, dopo una violenta confessione presieduta dall'Arcivescovo Narciso Palladini. Subito dopo Jean Luc si proclama Arcivescovo di Romagna, scatenando svariate reazioni, di sdegno ma anche di compiacimento, fra i consacrati presenti.

L'anno successivo Cassius ricompare realmente davanti ai fratelli italiani. La componente ventrue della Lancea Sanctum appoggia il Triumvirato. Il Patriarca di Aquileia lo incorona come nuovo re d'Italia. Numerose voci di dissenso si alzano dai Ghetsemani, in seguito alla definizione della Toscana come "errore da correggere".

Nella guerra che seguirà, fatta salva la posizione apertamente pro-triumvirato della Lega Icariana e del Patriarcato, la Lancea manterrà apparentemente un ruolo neutrale, almeno fino alla distruzione di Minosse nel Ricevimento del Piagnaro dell'anno 2011. Accusato di essere una pedina del Magister Vermis, l'ex primo prigioniero di Ancona viene aggredito in violazione della sacra tradizione dell'Elysium. Questo scatenerà una reazione indignata da parte della Lancea tutta, che scomunicherà il dominio per voce di Pater Lucius in persona.

La guerra si conclude al Ricevimento del Piagnaro del 2012 con la sconfitta del Triumvirato. Il sinodo dei vescovi siciliani si distacca dall'ordine temporale della Lega Icariana che fa capo a Napoli. In seguito alla sconfitta e allo scisma interno alla Lega, Narciso Palladini sfida a Iudicium Dei il Cardinale Carafa, lo sconfigge e diventa il nuovo Cardinale icariano. Tuttavia la sua reggenza è di breve durata: alcune voci lo vogliono infernali sta, scoperto e distrutto dall'Inquisizione. Questo episodio dà il colpo di grazia al prestigio della Lega all'interno della Lancea Sanctum e Santa Caterina viene riconosciuta nuovamente come simbolo più forte e condiviso della Chiesa. Anche a causa della distruzione di Bernardo Sangiovanni, avvenuta nel medesimo anno, che ha portato Venezia a essere governata da un sinodo di anziani.

La Chiesa si divide nelle notti recenti in tre correnti principali: la prima è composta dagli ordini monastici più intransigenti, dagli zeloti e da coloro che in genere predicano un abbandono del potere temporale da parte della Chiesa di Longino, che vedono nella guida assoluta della Lancea la Mater Sanguigna; la seconda è formata dai Santificati che apertamente predicano un ruolo in parte complementare, in parte alternativo all'Invictus, non rinunciando alla gestione degli affari nel mondo mortale e al controllo diretto dei domini: tale corrente è fortemente sostenuta dagli Icariani e dai Sangiovanni; infine vi è un difforme universo di diocesi e uffici Santificati che non prendono una netta posizione su questa questione dottrinale, alternando il proprio appoggio all'una o all'altra figura eminente di riferimento, a seconda dei casi: fra quest'ultima corrente *super partes*, si collocano strutture quali l'Inquisizione ed il Santo Sinodo della Sicilia.

Ultimo tentativo in ordine cronologico di una unificazione della Chiesa sotto un'unica figura di riferimento, l'autoproclamazione nel 2013 a Cardinale di Dario Orsini. L'annuncio, che avviene in contemporanea con la presentazione della versione originale del testamento di Longino, recuperata dopo un segreto ed estenuante lavoro di restauro, pare essere sostenuto da diverse diocesi e non trova una opposizione formale. Tuttavia, ad oggi, l'effettiva autorità di questa figura non è stata messa alla prova, ed alcuni ritengono che dietro a questa mossa si celi piuttosto un'operazione di facciata ordita da alcune eminenze grigie della Lancea Sanctum.

Nel corso degli ultimi mesi la comparsa della stirpe di Belial e dell'Araldo, sono una minaccia concreta non solo in generale alla danza macabra, ma in particolare alla stabilità della Chiesa di Longino. Entrambi questi problemi hanno posto infatti i dannati, Santificati e non, davanti a fortissimi dubbi spirituali. Alcuni Santificati illustri sono caduti, abbracciando taluni la causa degli infernalisti, e riconoscendo nella natura della dannazione una origine diabolica; altri hanno affermato che l'Araldo è un nuovo Messia, un nuovo figlio di Dio incarnatosi, questa volta come un carnefice e non come una vittima, che condurrà i vampiri ad una evoluzione della sacra missione sulla terra.

Struttura

In virtù del Nono Canone, il quale ribadisce la divisione per diocesi e rinnega almeno in linea di principio una centralizzazione del potere Lancea Sanctum, nel tempo si è andata comunque costruendo l'usanza di una sorta di coordinamento centrale di alcuni ruoli e uffici. Questa divisione è funzionale e sovente sprovvista di un'autorità che vada al di fuori del prestigio riconosciuto dei Santificati che presiedono tali uffici.

Il Conclave rappresenta l'istituzione di maggiore convergenza per i Santificati: può essere convocato da qualsiasi Vescovo ed ha autorità per rimettere in discussione qualsiasi principio ed eventualmente modificare gli assetti degli stessi.

Uffici della Chiesa di Longino

Inquisizione

È l'ordine che deve preservare i dannati dall'eresia, indagando e processando eventuali eretici e preservando la salvaguardia del dogma della Lancea Sanctum. Ciascun Inquisitore può arrestare, interrogare e processare chiunque e porre un dominio sotto legge inquisitoriale sospendendo ogni carica vigente. Il Quaesitor Maximus Lucius ha organizzato su due ranghi i propri Inquisitori: Maior, con autorità assoluta; Minor, con il compito di vigilanza su una diocesi e, salvo in casi particolari, soggetto all'autorità del Vescovo locale.

Ufficio teologico

Sede dei dotti e dei teologi della Lancea Sanctum, è presieduto dal Patriarca di Aquileia; ha il compito di dirimere questioni di interpretazione del dogma, e fornire indicazioni sul testamento definendo eresie e canoni. Tuttavia, da quando la figura del Patriarca è stata ridimensionata dalla sottomissione di fatto alla corte di Verona, l'ufficio ha perso molto del proprio prestigio.

Crociati

Ciascuna diocesi compone un proprio ufficio crociato, raccogliendo in sostanza il braccio armato in un unico corpo che può trovare impiego non soltanto in caso della convocazione di crociate, ma anche per compiti quali la sicurezza di un particolare evento o anche investigazioni ed altri affari meno limpidi.

La gerarchia ecclesiastica

Cardinale: responsabile degli affari della Lancea Sanctum in un dominio molto esteso (denominato cardinalato) che comprende varie arcidiocesi o principati, determina le linee di condotta comuni ed esercita un controllo su di esso pur non avendo necessariamente un'autorità formale superiore.

Arcivescovo: Vescovo che esercita anche le prerogative del domitor all'interno di un dato dominio (denominato arcidiocesi).

Vescovo: Consacrato che è stato riconosciuto da un gruppo di dannati, non necessariamente tutti Santificati, come la guida spirituale da seguire.

Sacerdote: membro che ha pronunciato un voto di lealtà alla Lancea Sanctum e specifici voti religiosi, autorizzato alla celebrazione dei Sacramenti.

Inquisitore: pubblicamente eletto per stanare e distruggere l'eresia, compone la polizia segreta della Lancea Sanctum; il suo ruolo consiste non solo nel mettere alla prova la fede e la lealtà dei Consacrati, ma anche nel verificare il rispetto della dottrina da parte di qualunque dannato.

Santo: titolo onorifico solitamente accostato ai più anziani che hanno mostrato una perfetta adesione agli atti di Longino. Il titolo viene concesso solo con consenso della maggioranza delle diocesi. Il Santo, ben più di un Cardinale, è un'autorità spirituale che non può essere ignorata.

Vestimenti e colori liturgici

Una Congrega come la Lancea Sanctum è fortemente ritualizzata, in special modo nei ruoli apicali degli uffici maggiori, e i paramenti che vengono indossati durante le celebrazioni liturgiche degli Apostolica a volte sono ripetuti negli schemi di colori adottati nel modo di vestire dei più tradizionalisti. All'Unzione è d'uso che si riceva un anello con incastonata una pietra differente a seconda del ruolo di cui si viene investiti, sebbene negli ultimi tempi questa pratica non sia più strettamente vincolante.

Cardinale: paramenti rossi, anello con rubino

Arcivescovo: paramenti rosso e nero, anello con zaffiro

Vescovo: paramenti nero e viola, anello con smeraldo

Sacerdote: paramenti blu e nero, anello con onice

Inquisitore: nero, anello con ametista

Altri ruoli laici

La maggioranza dei membri della Congrega è composta da laici che credono nei precetti pur non immergendosi nei misteri della religione né prestando voti, e generalmente non detengono un controllo rilevante all'interno della Lancea Sanctum. Per quanto il potere formale appartenga agli ecclesiastici, anche un laico può avere un ruolo fondamentale.

Ostiario: chiamato anche Custode della Porta, controlla le vie di accesso al dominio.

Archivista: responsabile della custodia di documenti scritti e della conservazione di informazioni in un dominio.

Legato: nominato in modo non permanente da un Vescovo, Arcivescovo o Cardinale, ha il compito di viaggiare ed esercitare le funzioni del suo mandato; può celebrare un'Unzione in rappresentanza del suo mandante.

Crociato: guerriero della Lancea Sanctum, viene pesantemente indottrinato a un'assoluta fedeltà alla Congrega.

Diacono: membro laico a cui è concessa una speciale autorità da parte di un Sacerdote, Vescovo, Arcivescovo o Cardinale; in alcuni domini Consacrati può corrispondere al ruolo di Primogenito, ma la natura dell'autorità conferita varia a seconda dell'attribuzione. Studioso di teologia, celebra riti minori senza essere ordinato dalla Lancea Sanctum; può celebrare soltanto gli Ecclesia, e finché non viene ordinato Sacerdote non ha una maggiore autorità religiosa rispetto agli altri laici.

Paladino: dannato che presta un giuramento di fedeltà personale a un membro del clero, fungendo da guardia del corpo; spesso viene sottoposto al Vinculum per integrare il suo servizio.

Notaio: assistente di un inquisitore, si occupa della redazione dei verbali e della raccolta di testimonianze e dei capi d'accusa; cura la corrispondenza del Quaesitor, e terminato il proprio compito consegna a un Archivistia i propri elaborati.

Confortatore: assistente di un Quaesitor, ha il compito di fiaccare le difese della vittima di un interrogatorio, scoprire informazioni e perseguire indagini agendo come infiltrato.

Principia Theologica: il Credo Monacale italiano

Erede e figlio primogenito del Credo Monacale che annovera oltre la metà dei Consacrati di tutto il mondo, segue il Catechismo Sanguigno nella forma originaria e più tradizionale, avvicinandosi alla ritualistica cattolica, ma confermando in ogni passo il distacco dovuto alla diversa istituzione della Chiesa mortale e della Chiesa di Longino. Per quanto vi siano molteplici analogie nelle funzioni religiose, ciascuna di queste è fortemente caratterizzata dal memento della condizione dei Dannati, e inoltre vi è una forte difesa dei ranghi della religione mortale affinché anch'essa assolva al proprio ruolo destinato dall'Onnipotente.

Il Testamento di Longino

Benché l'intero Testamento sia considerato parola di Longino, la prospettiva dell'autore del testo cambia continuamente. Alcune sezioni sono scritte da Longino in prima o terza persona, altre furono dettate al Monachus da Longino, e altre ancora non identificano chiaramente l'autore o il narratore. Diviso in cinque libri, la sua edizione più nota si componeva per lo più di frammenti raccolti presso l'Officio teologico in Aquileia e sottoposti ad accurate analisi e traduzioni per preservarne il senso originale, prima di essere approvati in sede di Conclave. La versione in uso nelle notti recenti è frutto di un lungo lavoro di restauro fisico e filologico.

1.La Maledizione di Longino descrive la vita dell'uomo che sarebbe diventato Longino fino al momento della Dannazione e all'incontro con l'arcangelo Vahishtaele che gli descrive la natura della sua condanna.

2.I Tormenti di Longino descrive la non vita di Longino, le riflessioni sull'esistenza dei Dannati e l'abbraccio della sua progenie con i primi viaggi e gli insegnamenti fino all'affidamento della Lancia del Destino e della missione al Monachus.

3.La Regola del Golgota è il più breve dei libri ma il più importante per i precetti contenuti sul governo della società e sulla morale vampirica, ed è il fondamento del Catechismo Sanguigno.

4.I Sanguinaria è un libro complesso e scritto in maniera poco chiara, spesso frutto di molte ipotesi da parte dei teologi Consacrati, e descrive come i primi Apostoli Oscuri di Longino e del Monachus furono inviati come predicatori e missionari per diffondere la dottrina della Lancea Sanctum. Fra questi, cinque furono martirizzati e ricordati come Santi Neri: nel loro racconto vi sono sezioni scollegate dalla narrazione dei fatti, fra cui una raccolta di detti e proverbi o riflessioni sulla dannazione imputabili a Longino o al Monachus.

5.Il Libro di Eschaton contiene diverse profezie pronunciate da *Longino* per guidare i suoi discendenti e prepararli al giudizio di Dio, con versi criptici che hanno dato luogo ad una molteplicità di interpretazioni. L'importanza del libro sta comunque per la descrizione del destino

ultimo dei Dannati: se soddisferanno il proprio ruolo sopravvivendo fino alla Fine dei Tempi, potranno chiedere assoluzione per i peccati e ricevere il perdono di Dio, ed aver la ricompensa del Paradiso per aver accettato fino in fondo il peso della maledizione. Il monito maggiore sta nell'esclusione dall'assoluzione di coloro che per il peccato di Superbia negheranno la natura vampirica sostenendo di mantenere l'Umanità tramite l'esclusivo esercizio della volontà.

All'interno del Testamento sono contenuti i **Cinque Comandamenti (o Precetti)** che sintetizzano l'essenza della fede dei Santificati.

Uno: *Sebbene voi siate Dannati, la vostra Dannazione ha uno scopo. È la volontà di Dio che vi ha resi ciò che siete, e il volere di Dio è che i Dannati esistano per mostrare tutto il male insito nel voltare le spalle a Lui. Il malvagio diventa Dannato; Dio ha chiamato al Suo fianco quelli degni del Suo amore.*

Due: *Quello che voi eravate un tempo non è ciò che siete ora. Così come un mortale è una pecora, i Dannati sono come lupi in mezzo a loro. Quel ruolo è stato deciso dalla natura stessa: i lupi si cibano delle loro prede, ma non si dimostrano crudeli nei loro confronti. Il ruolo del predatore è naturale, anche se è il predatore stesso a non esserlo.*

Tre: *È stata stabilita una gerarchia. Come l'uomo è al di sopra delle bestie, così i Dannati sono al di sopra degli uomini. Il nostro numero è inferiore in modo che il nostro scopo risulti maggiormente compiuto.*

Quattro: *Assieme al potere della Dannazione ci sono anche delle limitazioni. I Dannati si nascondono tra quelli che godono ancora dell'amore di Dio, e si mostrano solamente per rappresentare la paura. I Dannati non creeranno nessun loro simile, perchè prendere una decisione simile nei confronti di un'anima è un atto che spetta di diritto solamente al giudizio di Dio. I Dannati soffriranno ancora di più se uccideranno un loro simile per prendergli l'anima.*

Cinque: *I nostri corpi non ci appartengono. Il nostro scopo è quello di servire, e quando ci allontaniamo da questo scopo, meritiamo di essere castigati. La luce del sole ci brucia; le fiamme di un fuoco purificano i peccati della carne. Il sapore di qualsiasi cibo che non sia la Vitae è simile alla cenere per la nostra lingua.*

Il Catechismo Sanguigno

Scritto dal Monachus, non viene generalmente ritenuto frutto di ispirazione divina e pertanto in molte sue parti può essere soggetto ad interpretazione nelle singole diocesi. Descrive il Credo Monacale in un preambolo iniziale tramandando la visione della Fede Oscura del suo autore, dunque si divide in Tredici Canoni ciascuno dei quali riguardante un aspetto dell'esistenza vampirica. Gli ultimi capitoli, in special modo quelli riguardanti l'adattamento della dannazione alla vita monastica, tramandano l'organizzazione dell'Abbazia Nera e vengono citati più per la propria valenza storica e come regole degli Ordini. I primi Nove invece, denominati Canoni Maggiori, sono i fondamenti della filosofia della Lancea Sanctum e sono talmente integrati nella cultura dei Santificati da essere spesso presi quasi alla lettera dalla maggior parte dei Consacrati.

Il Vangelo di Icario e di Caterina

Gli Icariani e i Gethsemani, nei propri domini, sono soliti affiancare alla lettura di passi del testamento di Longino, brani imputati ai loro rispettivi fondatori.

Ideologie

La Lancea Sanctum fornisce più di ogni altra Congrega un senso di appartenenza e di identità attraverso i riti di massa e una struttura ordinata, e grazie agli avvenimenti che ne hanno modellato la forma anche attraverso i suoi eroi e i più eclatanti episodi della sua storia. Tutto questo ha contribuito a fondere l'inevitabile politica dei fratelli con l'impostazione religiosa, e ha dato vita ad una moltitudine di combinazioni che compongono le maggiori correnti ideologiche all'interno dei Santificati. Ovviamente tale categorizzazione spesso deriva più da un giudizio esterno sugli atteggiamenti comuni di alcuni individui che da un senso di appartenenza, per quanto però obbiettivi comuni possano far avvicinare fratelli con un medesimo approccio nei confronti del Requiem o da una visione filosofica che trascende la struttura localizzata delle diocesi.

Intransigenti

Strettamente conservatori, si elevano a detentori della missione e delle leggi del Profeta Oscuro e attingono direttamente al Testamento di Longino ponendo la massima cura di preservarne il significato originario limitando, se non escludendo, qualsiasi interpretazione dello stesso. Primi nella Congrega a farsi portatori di una conversione che può attuarsi nei confronti degli altri fratelli, spesso volte pongono un'ipocrita tolleranza come prologo di una spietata operazione di eliminazione delle resistenze, presso coloro che si oppongono ai dettami della Lancea Sanctum. Intellettuali e abili nella dialettica, sono per lo più in grado di fronteggiare le obiezioni poste su una loro ristrettezza mentale senza mai sbilanciarsi e ponendosi con il massimo rispetto del proprio ruolo di educatori e guide morali. Ovviamente, nel momento in cui uno strumento della volontà di Dio diventa inutile, è bene che questo fallimento diventi evidente e sia d'esempio per tutti.

Unificatori

Moderati e pragmatici, mirano alla realizzazione di una conciliazione nei ranghi della Lancea Sanctum e di un'unificazione degli aspetti secolari e religiosi pur preservando la varietà interna della Congrega. Promuovendo l'equilibrio delle necessità sociali e materiali con le responsabilità spirituali, si elevano al di sopra dei conflitti interni per ribadire l'importanza e l'opportunità di trovare un perfetto equilibrio tanto nel singolo vampiro quanto nella società che va a comporre.

Nel loro approccio verso il Testamento tendono a conoscerne più versioni ed interpretazioni possibili, da citare opportunamente a conferma delle proprie teorie, sebbene sostengano che l'esatta comprensione del disegno divino sia chiaramente oltre la possibilità di uno studioso o un teologo, il quale può comunque progredire una personale consapevolezza della propria Dannazione.

Neoriformisti

Fermi sostenitori della Congrega, sostengono che questa possa rafforzarsi nel suo ruolo attraverso l'adattamento al mondo che cambia, e alla chiarezza e accessibilità del messaggio dei dogmi anche con un continuo riesame. Considerando l'inflessibilità filosofica un fallimento nel ruolo di diffusione della testimonianza di Longino, citano a proprio favore la storia dei primi seguaci di Longino, che a venir meno del Monachus cercarono una nuova prospettiva e nuove risposte all'interno del Testamento. Nel loro approccio verso le scritture ovviamente ne esaltano il

valore di ispirazione per metafore, arricchendole con spiegazioni sul significato e soprattutto sul ruolo di guida che ha anche nel trascorrere del tempo e nel mutare degli eventi che permettono di andare oltre la superficie letterale ed estrarne ulteriori messaggi.

Monastici

Molte delle fazioni monastiche prendono distanza dal Requiem quotidiano, affidando a fratelli laici o spesso anche di altre Congreghe l'amministrazione del potere temporale. Nei monasteri i fratelli possono trovare tanto una dimensione contemplativa e ampie possibilità di studio; inoltre, molti dei rituali della Stregoneria Tebana vengono custoditi al sicuro nelle strutture isolate degli eremi. Per quanto anacronistica, la tradizione monastica è stata tramandata dalla Confraternita Ossita all'Ordine Penitenziale Passionista e, successivamente, ai Gethsemani: attorno a questi ultimi due ordini monastici si sono raggruppate delle organizzazioni di diocesi e anche di ordini crociati che ne hanno permesso la sopravvivenza anche nei tempi moderni caratterizzandoli come fenomeni piuttosto singolari.

Esorcisti

Nella consapevolezza che nelle tenebre del mondo si muovono anche altre creature all'infuori dei vampiri, orrori servi di un male che viene ricondotto anche al Diavolo in persona, nei Consacrati si sono radunati alcuni gruppi di guerrieri devoti. Molti di questi sono investigatori e studiosi che si operano per ricercare e combattere minacce antiche e più moderni mali, specializzandosi nell'affrontare minacce sovranaturali per la preservazione delle diocesi e ponendosi spesso al servizio dei Vescovi o degli Inquisitori. È nota una presenza cospicua di Esorcisti soprattutto fra i Gethsemani e l'Inquisizione, ma generalmente sono assembramenti spontanei diffusi che le autorità locali della Lancea Sanctum sono solite incitare e sorvegliare accuratamente affinché non diventino focolai di ulteriori problemi per la Congrega.

Movimento Carthiano

“La rivoluzione non è questione di merito, ma di efficacia.”
(Jean-Paul Sartre)

Storia

I germi del movimento

Per quanto il Movimento Carthiano sia fra le più forti rivoluzioni nella Danza Macabra moderna, esso affonda le proprie origini in un tempo ben precedente a quanto molti potrebbero presumere. I primi tra coloro che teorizzarono l'idea di ispirarsi, per la configurazione della gerarchia dei dannati, alle *polis* greche, o alla struttura della Roma repubblicana, sono stati visti con disinteresse, e in un ostile disprezzo all'attuarsi dei primi insuccessi. Una società dei dannati non poteva che fondarsi sulle spinte accentratrici delle *gentes*, protesa all'accumulo dei privilegi e pressochè incapace di ricercare criteri premiali differenti dalla mera anzianità. La crescente pressione dei più antichi confluiti nelle istituzioni della Camarilla consolidò marcatamente la tendenza all'adozione di una struttura di governo brutale e lineare, basata sul dominio del pater sul sangue dei discendenti, anche se strumenti di efficientamento e meritocrazia riuscirono a insinuarsi nella rigidità della Camarilla, con le divisioni burocratiche e la separazione del Senato in Ali, antesignane delle moderne congreghe.

Eppure nella storia che segue la caduta della Camarilla emergono i nomi di alcuni sperimentatori di taluni governi, despoti illuminati *ante litteram*, forse megalomani, forse creature in cerca di una redenzione. Fra questi, uno riuscì a sopravvivere fino alle notti recenti: Antonius. Presentato alla storia come progenie di quel Cassius orgoglioso promotore di un governo accentratore della società vampirica, egli ottenne tuttavia solo pubbliche derisioni dal proprio stesso sangue fino a subire l'esilio da Roma.

La progressiva dissoluzione dell'Impero romano fornì nuove spinte verso una maggiore chiusura fra i domini e generando altresì un periodo di continue lotte per la supremazia reciproca e la ricerca di un nuovo assetto. L'ingerenza degli Anziani sopravvissuti, e l'emergere dei governi federati Invictus, impedì di fatto qualsiasi svolta di rilievo, ma tali vuoti di potere permisero una maggiore diffusione di idee originali da parte di nuovi capifamiglia ed esuli degli antichi retaggi latini. Assente una organizzazione riformista, era tuttavia presente negli animi di alcuni certamente una comune tensione verso una nuova forma di governo sui dannati, proprio in seguito alla percezione del fallimento e dei punti deboli della Camarilla. Molti appagarono questa ricerca in alcuni principi del sistema feudale, fatto proprio dall'Invictus.

Nel 1215 La Magna Charta Libertatum di Giovanni Senzatterra introdusse la novità della concessione dei privilegi verso i sudditi, fra cui il principio dell'*habeas corpus*, e diede dunque luogo a tentativi di applicazione analogica all'interno delle comunità feudali dei signori della notte. Solo alcuni domini della Lega Lombarda, già influenzati da una maggiore apertura verso le libertà per le leggi introdotte dal Barbarossa, si aprirono a questa innovazione sistematica, nonostante gli avvicendamenti dei governi sempre maggiormente di impronta Invictus. Secondo una minoranza di teorici del Movimento, fu proprio l'innovazione della Magna Cartha a conferire una nuova spinta ai

pochi idealisti, i quali infine si organizzarono in un gruppo che nel tempo si sarebbe definito "Cartiano", proprio per seguire tale emblematica eredità ereditata dal pensiero mortale.

I segnali del cambiamento portati dall'Umanesimo, assieme alla riscoperta dei codici letterari, condussero a un maggiore interesse di alcune coterie per la storia dei propri predecessori. Il fascino dell'esplorazione condusse alcuni dei più intraprendenti a lasciare i propri domini per cercare nuovi retaggi al di fuori dei confini italiani. Per quanto alcuni autarchici tentassero di sfidare con provocazioni satiriche gli immobilismi imposti dall'affermazione dell'Invictus e della Lancea Sanctum, tali episodi furono tanto sporadici che vennero per la maggior parte volutamente elusi dai cronachisti.

Storia contemporanea

Nel Settecento alcuni agitatori raccontavano la storia di un anziano Mekhet dell'Invictus in Ungheria, tale Kerza, che dopo aver assistito alla successione di più principi, per i continui conflitti interni, propose il governo di un concilio di ancille che durò solo dodici notti. Essi diffusero queste nuove idee, definendosi "Kerziani"; si trattava forse del primo esperimento sociale moderno, nella gerarchia dei dannati, del quale si ha traccia documentata. Durante l'Illuminismo, questa e storie analoghe ispirarono nuove generazioni di vampiri, anche grazie alla diffusione della stampa: si moltiplicarono le denunce e le rievocazioni di persecuzioni cancellate dagli archivi ufficiali dei Custodi della Memoria, ma mantenute e tramandate dai sopravvissuti. Cominciavano anche a circolare degli spunti sul rinnovamento e sul buon governo prodotti in tempo passato da Antonius, diffusi come insegnamenti o "tesi" negli ambienti intellettuali. Nuova linfa e nuove idee si formarono, accompagnate da iniziative rivoluzionarie pronte a inondare con pieno fragore il diciannovesimo secolo. Ben lontana dai salotti clandestini moderni in cui trovavano maturazione le nuove dottrine mutate dal mondo degli umani, la Sardegna era già da tempo divenuto il territorio privilegiato per la sperimentazione sociale di Antonius e dei suoi seguaci: a causa del suo isolamento, l'entroterra dell'isola era infatti popolato da vampiri autoctoni e altre creature sovrannaturali abbastanza pericolose da scoraggiare le iniziative di colonizzazione da parte dei vampiri continentali, ma non abbastanza organizzate da fermare una piccola cellula di dannati nomadi non interessati ad avocare a sé il dominio.

Gli anarchici, come erano noti questi proto-Carthiani negli ambienti Invictus, continuavano con rigore scientifico ad ipotizzare la prossima caduta dello *status quo*, la dissoluzione dell'Invictus tradizionale, del Triumvirato, della corte imperiale e della Chiesa di Longino. La teoria fondativa di tali previsioni consisteva nel correlare il cambiamento sociale degli umani, alla formazione della propria cultura e quindi a una evoluzione positivista, nella direzione della razionalità, che avrebbe compromesso le istituzioni secolari: ma questi umani, sarebbero stati anche le vacche, il gregge, i servitori e finanche gli infanti dei vecchi dannati. Questa trasmissione di vitae da una cultura irrigidita dai secoli a una cultura moderna, sarebbe stata la fine del vecchio sistema. I nuovi vampiri non avrebbero accettato passivamente lo *status quo*. Forse ci sarebbero voluti decenni, ma il processo era inevitabile: con la modernità il mondo dei vampiri era destinato a finire, e quello degli umani a iniziare. Una scuola di pensiero di questi ambienti predicava la necessità che i dannati avrebbero dovuto prepararsi ed anticipare questo cambiamento, per non venirne travolti; un'altra, opposta, preferiva invece mantenere la clandestinità e un controllo distanziato dagli eventi, per cavalcare la tigre del cambiamento e spazzare via il vecchio ordine.

Dopo il torpore di molti influenti anziani, le previsioni degli "anarchici" cominciarono puntualmente a verificarsi ed il nervosismo cresceva in tutti gli ambienti tradizionali, da nord a sud,

portando i vertici del Primo e del Secondo Stato a scelte strategiche goffe, frutto dell'impreparazione, e portando a defezioni importanti.

Il dominio di Napoli insorse, mosso dalla spinta delle nuove idee e diede un duro colpo al baluardo icariano facendo parlare per la prima volta di Movimento Carthiano. Durante i moti del 20-21 l'Invictus assistette inerme all'insediamento di un'assemblea democratica nel dominio: ci vollero cinque anni di scontri per riportare il governo al suo assetto originario, che comunque non riuscì a reprimere del tutto il nuovo polo sociale appena emerso.

Padre Alfonso Arraiz, Primogenito Daeva ed ex Santificato, fu il primo Prefetto d'Italia dopo la rivoluzione napoletana. Il carisma propositivo del fratello condusse al suo fianco numerosi "congiuranti" e sulla scia di questo entusiasmo si diffuse la consapevolezza circa la possibilità di grandi cambiamenti. Le cellule nascoste del movimento presero coraggio e si radunarono nei primi ufficiali nuclei essenziali di una nuova Congrega. Da tali moti, e con l'impeto del Risorgimento, si scatenò una serie di rivoluzioni in tutta la Penisola. Nonostante i primi insuccessi, tali eventi destabilizzarono profondamente la danza macabra e si impressero nella memoria dell'Italia degli immortali. L'ala più esoterica degli "anarchici", che da tempo si era strutturata internazionalmente in forma massonica, aiutò da un lato a fomentare il caos sociale nelle comunità umane, mentre dall'altro si insinuava in una dinastia aristocratica che raccoglieva finanziamenti degli Stati europei nemici degli austriaci e dei Borbone: i Savoia. Questa componente di dannati non aderì formalmente al nascente Movimento Carthiano, ma continuò l'alleanza con esso. Erano i fondamenti dell'Ordine del Drago.

Il 1848 aprì le porte a cambiamenti rilevanti. Mentre Milano soffocava nel sangue la rivolta dei giovani Carthiani, questi venivano elevati a eroi nelle piazze bolognesi con l'insediamento del nuovo principe Graccus e l'esilio del suo predecessore e della sua corte, il narcisistico Invictus Valentino Bentivoglio Poggi. Al termine di un periodo di forti rivolte e repressioni, nel 1871, venne organizzato a Nola il I Congresso Nazionale del Movimento Carthiano seguendo l'esempio europeo. Fu così che ufficialmente ebbe i suoi natali la nuova Congrega, di fatto variegata nelle proprie singole e molteplici esperienze, ma guidata dall'unica volontà del cambiamento politico su tutto il territorio Italiano. Sull'onda della nuova organizzazione prese effettivo rilievo la compartecipazione alla Lega Dracul e si firmarono gli impegni di collaborazione con il misterioso Septimus Magnus.

Antonius, tornato in continente proprio in occasione del I Congresso, venne riconosciuto a furor di popolo come custode e memoria storica del Movimento Carthiano. Fu lui a promuovere il doveroso raggiungimento di obiettivi comuni quali la diffusione delle nuove idee e l'emancipazione dalle altre congreghe, nonché la ricerca di una stabilità interna che potesse garantire la forza di collimare più pensieri.

Al volgere del secolo, però, il rinnovato potere dell'Invictus sotto la spietata guida di Ezzelino III da Romano e la Corte di Verona iniziò una campagna reazionaria aumentando le pressioni verso i domini e facendo ampio uso dell'intervento armato dei Grifoni. L'asse della Lega Dracul rivelò alcune incrinature: gli interessi delle due congreghe cominciavano a divergere. Per l'Ordine del Drago il più del lavoro era fatto ed era stata consolidata una base di potere sufficiente per i propri imperscrutabili scopi; il movimento invece era indirizzato verso un cambiamento più sostanziale e duratore, più utopistico forse. In molti ritengono che furono gli accordi di Asti stretti fra Invictus ed Ordo Dracul una abile mossa Invincibile, suggerita dal Casato Marinus, per spezzare l'alleanza dei Dragoni con i Carthiani.

Nel 1894 il dominio di Bologna venne ripreso dall'Invictus e Graccus incatenato alla Torre degli Asinelli ed esposto al sole. Fu la prima di una serie di repressioni violentissime che ebbe termine solo con le Guerre Mondiali, mentre l'Italia degli umani riconfigurava completamente i propri confini. Per far fronte alla crisi, la prefettura di Milano convocò d'urgenza il III Congresso,

che si risolse con lo sviluppo delle varie correnti del Movimento: Alfonso Arraiz era il capo corrente degli umili, promuovendo il pilastro della non violenza per l'instaurazione di una società civile anche fra gli immortali. I delegati di Livorno rappresentarono invece l'ala oltranzista e rivoluzionaria, detta dei giusti; mentre Genova si rimise al populismo dei cosiddetti camalli. Fra tutti, emerse comunque il pragmatismo dal prefetto Demetrio Dyonisis, che riprese agli inizi del Novecento il controllo di Bologna. Negli anni seguenti, il bandito Zante, gangrel appartenente alla cosiddetta "orda" di dannati autoctoni indipendenti della Sardegna, si dichiarò aderente alle ideologie del Movimento Carthiano assieme al proprio branco, e venne incardinato come ufficiale delle neonate Brigate Carthiane.

Guerre mondiali. Dopoguerra. Anni di piombo. Crollo del blocco sovietico. Seconda Repubblica.

Con gli sconvolgimenti delle guerre mondiali si palesò a tutta la società immortale la fragilità del Requiem e l'incapacità di alcuni governi di reagire ai cambiamenti della società mortale. Tuttavia nonostante le tensioni interne e l'insofferenza da parte dei maggiorenti italiani, il Movimento confermò la propria esistenza nella società dannata e la forza delle proprie idee. Con il IV Congresso di Bologna del 1945 si sancisce il proposito di far rinascere un progetto unitario, ricordando la forza delle origini: a questo scopo, seppur senza enorme entusiasmo, il Movimento accettò l'accordo della Lega Claudia, speranzoso in un potenzialmente costruttivo processo di crescita comune. Al termine del IV Congresso, Antonius si ritirò nuovamente dal panorama pubblico, promuovendo l'azione dei Prefetti e la fondazione di una oligarchia costituita dalla loro collaborazione. Negli anni successivi la nuova corrente dei modernisti, si fece largo con le proprie ambizioni di rivoluzione culturale, sullo sfondo del "maggio francese".

Durante gli anni di piombo e le stragi di Stato dei mortali, alcuni dei fratelli confluirono in cellule violente ed estremiste che, anche in violazione delle tradizioni, colpirono duramente rifugi e vertici delle congreghe dominanti. Tali gruppi vennero formalmente allontanati dal Movimento. Altri gruppi, emersi dalla seconda generazione della criminalità organizzata centro-settentrionale, più svincolata dalla Camorra e da Cosa Nostra, daranno i natali ad alcune cellule Carthiane sui generis che, lontane dalla politica nazionale del movimento, riusciranno con la forza a imporre la propria autonomia all'interno dei domini.

Con gli anni Ottanta la corrente elitaria racchiuse gli specialisti nelle dottrine economiche e giurisprudenziali, fornendo l'apporto utile dei nuovi mezzi di comunicazione e mostrando la capacità di adattamento della congrega.

L'indizione di un Quinto Congresso si rivelò come un fallimentare intento unificatore, al punto che il consesso stesso fu indetto contemporaneamente dai prefetti di Genova e Napoli incapaci di trovare una mediazione sulle proprie posizioni totalmente inconciliabili.

Dopo la caduta della Lega Claudia nel 2005, con il Sesto Congresso di Bologna del 2006 si tentò una collaborazione delle frange estremiste elaborando un nuovo centro operativo, e con l'elezione dei membri del Direttorio sotto il benestare di Antonius: i bolognesi Bruno Vanni e Demetrio Dyonisis, il genovese Amadeus. Tale compromesso comunque scontentò tanto il militarista Zante che il prefetto napoletano Primo Giannicola, capo dei riformisti. Fu un durissimo colpo la caduta di Bologna, riconquistata dal Primo Stato.

La successiva generazione del Direttorio sembra dimostrare un maggior slancio, al punto da pubblicare un manifesto. I nuovi direttori sono Corso Caetani, Daniel Mikeladze e Prometeo. Quest'ultimo sostituito successivamente da Martino Ferrucci e poi da Leonard Corso. Fu un periodo di espansione dell'influenza del Movimento Carthiano, giunto alla ribalta per gesta come la

liberazione del carcere di Ancona, e forte di nuove alleanze. È emblematico in questo senso il caso del matrimonio fra Corso Caetani e Margherita Carafa, dei figli di Icario. Altro grande successo del Movimento, è l'infiltrazione fra i ranghi Invincibili operata attraverso il mekhet Clemente Crisafi. Col senno di poi, l'unico vero fallimento imputabile al Direttorio di quegli anni, è un approccio eccessivamente prudente, alcuni dicono "democristiano", quasi inerte rispetto all'obiettivo originale della rivoluzione dello *status quo*. Del resto, secondo molti, il Movimento ha già raggiunto il suo scopo: quella rivoluzione è già avvenuta: anche se infatti Invictus e Lancea Sanctum continuano a ritenersi le congreghe tradizionali e maggiori, di fatto nei loro domini tutto è cambiato: concetti quali cittadinanza, meritocrazia, diritti, approccio razionale, hanno ovunque sostituito le vecchie categorie dell'anzianità, dell'aristocrazia e della fede. E i dannati del I e del II Stato possono affannarsi all'infinito nel nascondere questa verità: essi sono cambiati, non sono più quelli di un tempo, abbattuti dalla rivoluzione del Movimento Carthiano.

Una frattura recente del Movimento si avrà con il risveglio di Cassius. Antonius spinge per un allineamento del Movimento Carthiano nelle posizioni del Triumvirato, plaudendo a una promessa estensione dello stesso come Quinquvirato, accompagnando cioè ai seggi di Invictus e Lancea Sanctum, anche quelli del Circolo della Megea, dell'Ordine del Drago e chiaramente del Movimento Carthiano. Coerentemente con la nuova linea, il Generale Ravèl propone un cambiamento della organizzazione interna al Movimento, proclamandosi comandante delle Brigate Carthiane ed assegnando a Zante compiti di più specifica operatività. La portata dei propositi di Antonius e Ravèl si scontra però col pragmatismo e la prudenza del Direttorio che, specialmente nelle fasi finali del conflitto, opta per una silenziosa e imbarazzante neutralità.

La sconfitta di Cassius getta il movimento nel *caos*. Antonius si ritira dalle scene. I Carthiani assistono "a bocca asciutta" alla spartizione del bottino da parte di Ezzelino e del Magister Vermis. Viene eletto un nuovo Direttorio poco rappresentativo che non riesce a dare una nuova linea ed i direttori stessi si ritirano progressivamente. Al ricevimento del Piagnaro del 2013 il Movimento Carthiano palesa la sua distinta divisione in due ali. Una nuova forza politica nota come "La Nuova Tenebra Carthiana", elaborata da Clemente Crisafi, stanca dell'inerzia del Direttorio, impone una nuova linea politica sui territori del sud della penisola. Il controllo del Movimento intanto passa storicamente dalle mani della prefettura bolognese in quelle della prefettura romana, in particolare dei fratelli Caetani. Solo la fine di Clemente Crisafi, cacciato di sangue dagli Icariani e distrutto dall'Ordine del Drago agli inizi del 2014, evita l'inevitabile guerra fratricida fra i Carthiani. La nuova tenebra privata del suo leader si sfalda, e un nuovo corso può avviarsi. Antonius torna provvidenzialmente in scena e si impone di nuovo a guida del Movimento, ordinando una riorganizzazione che coinvolge tutte le prefetture.

Struttura

Direttorio Nazionale Carthiano

Il Direttorio è stata la principale struttura esecutiva del Movimento. Composto usualmente da tre membri eletti dai Carthiani italiani, aveva il compito di organizzare e dirigere la politica della Congrega con la definizione di progetti, strategie e collaborazioni anche militari. Di fatto è caduto con il nuovo corso di Antonius del 2014 e sostituito dalla Direzione Nazionale del Movimento Carthiano.

Brigate Carthiane

Nato sotto il comando di Zante, Prefetto di Sassari, è il gruppo militare storico del Movimento. Disciolto nel 2014 e trasformato nei “ranghi”, sotto il comando del Generale Ravèl.

DNMC (Direzione Nazionale del Movimento Carthiano)

Fondata nel 2014 come risposta al fallimento del Direttorio nella gestione del Movimento negli ultimi anni, è retta da Antonius e composta da suoi assistenti di fiducia, eventualmente nominati fra i Carthiani che appartengono alle prefetture locali. Il primo atto politico del DNMC è stata la formulazione delle “fondamenta del Movimento Carthiano italiano”:

FONDAMENTA DEL MOVIMENTO CARTHIANO ITALIANO

1. MANIFESTO

Un vero Carthiano si riconosce dalla sua capacità di comprendere il tempo e fare propri i capisaldi del manifesto Carthiano italiano. Chiunque si discosti da i nostri principi ideologici per qualsiasi interesse non sarà mai un vero Carthiano. La forza delle idee è il motore del Movimento Carthiano. L'immobilismo è la fine della nostra congrega.

2. LEADER

Chi traccia il solco che i fratelli tutti del Movimento Carthiano debbono seguire secondo le proprie idee. Ruolo del Leader è dettare una linea di azione nazionale unica laddove realtà locali differenti possano rallentare l'operato dell'unica congrega, sempre rispettando le idee dei propri fratelli , ma avendo ben chiaro l'interesse del Movimento come unico ed indivisibile. L'unico leader riconosciuto in Italia è Antonius, fondatore del Movimento Carthiano Italiano.

3. I RANGHI

La violenza non è mai l'unica soluzione. Talune volte però è la più adatta ed immediata. I fratelli che fanno parte dei Ranghi giurano di difendere il movimento e ognuno dei propri fratelli. Per divenire parte dei Ranghi un fratello deve dimostrare innanzi tutto di tenere al movimento e ai suoi principi più della sua esistenza. In secondo luogo dovrà dimostrare di avere tutte le capacità necessarie per ergersi in effetti a difesa dei suoi fratelli. Solo allora, e per sua scelta, potrà divenire membro dei Ranghi. Tutti i membri dei Ranghi prendono ordini diretti dal loro Comandante e ancor prima dal Leader del Movimento che nomina il comandante dei ranghi stesso. In assenza di istruzioni dal loro comando, i Ranghi si considerano in riserva e devono obbedire al prefetto locale, anche nel caso questi ordini l'esecuzione di operazioni militari. Un comandante territoriale non può mai essere anche prefetto o mirmidone.

4. IL PREFETTO

In ogni territorio in cui due o più membri del movimento dovessero trovarsi in pianta stabile, uno di essi avrà il ruolo di Prefetto. Un prefetto senza un seguito non ha motivo

di esistere. Il Prefetto rappresenta il Movimento nel territorio ed è garante degli interessi del movimento per quel dominio e degli interessi di quel dominio nei confronti degli altri. Un prefetto deve sempre far in modo che il manifesto e le sue idee vengano comprese e diventino l'unica via per ogni Carthiano presente sul proprio territorio. Un prefetto può essere scelto, votato o può imporsi purchè garantisca coesione al Movimento locale verso i suoi nemici esterni e operi per la crescita del Movimento tutto e delle sue idee. I prefetti sono liberi di organizzarsi autonomamente per coordinarsi verso obiettivi comuni alle prefetture.

5. IL MIRMIDONE

In ogni territorio in cui tre o più membri del movimento dovessero trovarsi in pianta stabile, uno di essi potrà avere il ruolo di Mirmidone.

I mirmidoni sono lo strumento del movimento per fare in modo che le idee dei singoli possano unirsi e attraverso il confronto diretto fondersi in un ideale più giusto ed equo indirizzato alla crescita del Movimento. Chiunque può essere mirmidone purchè ne abbia le capacità e queste siano riconosciute nel singolo dominio. Un mirmidone sa sempre fino a dove spingersi, sa come parlare e sa quali vie sono le migliori per favorire un confronto di idee. Un Carthiano al quale non si riconoscano queste doti non sarà mai un mirmidone. I mirmidoni sono liberi di organizzarsi fra loro nel modo che prediligono per condurre innanzi gli interessi del Movimento oltre i confini dei singoli domini e dunque come unica congrega innanzi alle controversie più estese. Alcun mirmidone può assumere cariche collegate ai Ranghi o alle loro gerarchie.

6. IL MAGISTRATO

Il magistrato è uno solo per tutta la penisola Italiana. Quando nemmeno la mediazione dei Mirmidoni riesce a risolvere le dispute tra fratelli del movimento il magistrato si esprime. Le sue decisioni sono canonicamente legge per ogni membro del movimento. Opporsi in una controversia alle decisioni finali del Magistrato significa andare contro quanto di più importante esiste per il Movimento Carthiano, il potere stesso delle idee. Il magistrato viene scelto e nominato dal leader stesso del movimento Carthiano.

7. I PORTAVOCE

Parlano a nome del leader e lo rappresentano. I portavoce sono nominati dal leader.

8. IL CAPO DEI RANGHI

È il coordinatore dei Ranghi e ne cura la formazione e l'approvvigionamento. Nomina i comandanti assegnati ad un territorio o ad una missione specifica. Coopta i membri dei ranghi alla partecipazione a missioni, in caso di bisogno. È nominato dal leader.

Manifesto del Movimento Carthiano

Carthiani d'Italia

"Nel tempo dell' inganno universale, dire la verità è un atto rivoluzionario" (Orwell)

Il vecchio Orwell non poteva meglio rappresentare il nostro movimento, né descriverlo con maggior efficacia. Il Movimento Carthiano è la novità che si contrappone allo status quo, imposto finora con armi, terrore ed abile retorica da Anziani e non: noi siamo il nuovo, noi siamo la linfa che alimenta l'ideale, la volontà di una legge giusta, la potenza finalmente unita all'atto. Questa la nostra way of doing, questo il nostro pensiero: così ve lo esponiamo, con la brevità che Cicerone affermava essere attrattiva dell'eloquenza.

"Silent enim leges inter arma": fra le armi, tacciono le leggi. (Seneca)

Intendiamo sfatare, con la presente, l'erroneo dogma "Carthiani bombaroli", poiché nel movimento sono assolutamente malvisti attivisti dell'ultima ora, primedonne della violenza organizzata, mass murderers o Una bomber votati al caos. Malvisti e non tollerati. Si lavora assieme, si decide assieme, tutti hanno diritto di esprimere il proprio pensiero ed a tutti è concesso pari diritto di voto in assemblea, indipendentemente dal lignaggio, dallo status cittadino o dal tempo che ha trascorso nel Requiem.

"La dignità non consiste nel possedere onori, ma nella coscienza di meritargli." (Aristotele)

Nei Carthiani vige la meritocrazia, al di là del clan d'appartenenza. Non importa chi siete, ma cosa fate per il Movimento: se pensate di poter dormire sugli allori, o che l'importanza del vostro nome sia sufficiente a garantirvi il rispetto della congrega, sbagliate di grosso. Né la gara al merito deve guidare le azioni, ma le azioni devono essere finalizzate ad un solo scopo: il bene della congrega, il raggiungimento dell'obiettivo preposto: collezionare titoli non è quanto il vero Carthiano si propone. Le leggi non possono essere immobili in una società per sua natura mobilissima. Perché volere che i morti governino i vivi? Questo deve muovere il vostro operato, e non la gloria personale. I Carthiani riconoscono il valore delle idee e delle azioni. E rispettano la libertà e la dignità di chiunque.

"Chi vive nella paura non sarà mai libero." (Orazio)

Siate orgogliosi e fieri del messaggio di libertà e speranza che portate nell'animo, non lasciate che la vostra voce venga tacitata dalla violenza o dalla minaccia, né dalla superstizione: i vecchi temono il nuovo, e tutto quel che incute timore viene schiacciato, le menti mediocri condannano abitualmente tutto ciò che oltrepassa le loro capacità. Inseritevi nella compagine cittadina, trovate un modo per farvi ascoltare: la vostra voce deve essere baluardo d'onestà d'intenti, non accompagnamento ' ' ad una scarica di mitra. I Carthiani sono uniti, non dimenticatelo: alla chiamata d'un fratello, tutti accorrono.

"Si non oscillas, noli tintinnare": l'immobilismo è il male del nostro tempo.

Il senso comune costituisce l'eresia delle eresie, l'affermare che esista l'immutabile, l'immobilità assoluta dettata dalle catene costruite nei secoli. Ma la cosa terribile non è tanto il fatto che vi potrebbero uccidere se la penserete diversamente, quanto che potrebbero riuscire a convincervi di aver ragione loro, o peggio, portarvi a pensare come loro. Già nel passato grandi figure sono cadute in questo inganno. Attenti alla

ricerca del potere, per quanto nobili siano gli ideali che vi guidano. Il potere non è un mezzo, è un fine. Non si stabilisce una dittatura nell'intento di salvaguardare una rivoluzione. Troppe volte invece si è fatta una rivoluzione nell'intento di stabilire una dittatura.

Il fine della persecuzione è la persecuzione.

Il fine della tortura è la tortura.

Il fine del potere è il potere.

“Think differently”

Usate sempre la vostra testa, non dimenticate quali sono le ragioni per le quali vale la pena vivere e morire. E tutte le volte in cui qualcosa non vi convince, fermatevi e riflettete, anche e soprattutto quando tutti gli altri parlano con una voce sola. Succede che diventate parte dell'ingranaggio, in una situazione in cui il passato, il presente e il mondo esterno esistono solo nella vostra mente e la vostra mente pensa solo quello che altri vogliono che pensate. Non ne uscireste mai più, fieri delle briciole sbocconcellate delle loro mense che vi vengono regalate con falsa misericordia. Dunque, pensate diversamente. Non si tratta di stabilire se la guerra sia legittima o se, invece, non lo sia. La vittoria non è possibile, se il mezzo sono le armi ed il terrore. La guerra che gli immobilisti, che gli omologatori vogliono non è fatta per essere vinta, è fatta per non finire mai. Essi vogliono distrarvi, e dare un senso al vostro esistere, cosicché voi smettiate di interrogarvi e di cambiare, di crescere, di evolvervi. Una società gerarchica è possibile solo se si basa su povertà e ignoranza. Questa nuova giustificazione della guerra attiene al passato, ma il passato, non può essere che uno e uno soltanto e se non apprendiamo da esso saremo condannati a riviverlo per sempre.

Lo sforzo bellico persegue sempre lo scopo di tenere la società al limite della sopravvivenza, e di rafforzare la posizione delle classi dominanti. La vera guerra viene combattuta dalla classe dominante contro le classi subalterne e non ha per oggetto la vittoria su probabili o improbabili nemici, ma la conservazione dell'ordinamento sociale. L'ordinamento che loro pretendono mantenere sacro ed immutabile saecula saeculorum. Riconoscete l'errore della smania di potere, l'ansia di controllo, i giochi degli Anziani. Riconosceteli ed opponetevi, strenuamente, ad essi. Non lasciatevi intrappolare nei loro rigidi schemi mentali. Nulla è immutabile, nulla è inevitabile, nulla già deciso. C'è sempre un'altra possibilità. C'è sempre un'altra via. E ciascuno di noi, per quanto giovane, per quanto debole può fare la differenza. Perché gli individui possono essere uccisi, ma le idee no. Le idee sopravvivono. E le idee giuste, alla lunga, prevalgono. Questo non significa che noi Carthiani ci tiriamo indietro nel momento in cui la lotta diventi inevitabile. Tutt'altro. Noi abbiamo ben presenti le parole dell'immortale Roosevelt:

“Non colpire affatto se ciò è dignitosamente evitabile; ma se colpisci, colpisci sempre duro.”

Non dimenticate mai questo manifesto fratelli, fratelli. Questo è il senso dell'essere Carthiani. *“Pensare diversamente. Non mollare mai. Perché ciascuno di noi può fare la differenza”*

Nunc et hora, nunc et semper.

Correnti

Il Movimento Carthiano Italiano da sempre cerca unità nelle sue differenze politiche e ideologiche. Nel passato queste costruttive divergenze hanno dato vita a fazioni che si distinguono l'una dall'altra per differenti approcci alla Danza Macabra, ma improntate su varie ideologie politiche di derivazione mortale. Le seguenti ideologie sono quelle presenti tra i Carthiani d'Italia:

I Congiurati.

O come loro amano definirsi più semplicemente “i moderati” sono la corrente più antica, in quanto trae le sue origini dall'esperienza della “rivoluzione napoletana”, e la più numerosa. Chi appartiene a questa corrente ha di norma la stessa smania di potere (e la stessa perizia nell'esercitarlo) di un membro dell'Invictus, con l'unica differenza che si sente saldamente “dall'altra parte della barricata”.

Obiettivo: assicurarsi il ritorno alla guida del Movimento, come accadde nel XIX secolo.

I Congiurati sono i più esperti negli affari di governo di quanto non lo siano gli appartenenti alle altre correnti di pensiero. Ogni congiurato ha il dovere morale di affermarsi ed essere decisivo per il controllo di un Dominio.

Gli Spartachisti.

Un tempo noti come “lega dei Giusti”, dal 1919 gli “Spartachisti” omaggiano con il loro nome i martiri del pensiero Carthiano R. Luxemburg e K. Liebknecht, e prima di loro il gladiatore Spartaco che nel I sec A.C. sfidò l'autorità di Roma cercando di restituire la libertà a migliaia dischiavi. Un tempo originari di Livorno, oggi gli spartachisti rappresentano la seconda corrente per numero e sono presenti ovunque.

Obiettivo: la fazione è nata da una matrice guerresca. I suoi membri erano e/o sono tutti combattenti e questa caratteristica delinea il loro pensiero e il loro modo di operare. Uno spartachista è l'oppositore “perfetto” in un dominio non Carthiano, benché abbiano dimostrato nel tempo di non avere le qualità necessarie al governo, ad oggi uno degli obiettivi principali degli appartenenti a questo movimento è quello di impratichirsi nella gestione della cosa pubblica.

L'Avanguardia.

La terza corrente di pensiero per dimensioni tra quelle che compongono il Movimento è oggi vicina ai partiti di destra, e risponde al nome di “Lega Reazionaria”. Questa corrente nasce nel primo novecento dall'incontro di alcuni ambiziosi fuoriusciti dalle file dei congiurati, e alcuni tra i più violenti membri della lega dei Giusti. La corrente basa la sua filosofia sulla necessità di stasi e cambiamento: il dinamismo incontrollato porta infatti al caos, come dimostra l'evoluzione della società dei mortali e la storia del Movimento stesso.

Obiettivi: rivoluzionare la danza macabra con un nuovo ordine basato su una nuova fede, che ponga fine alla finta aristocrazia Invictus e alla propaganda che la Chiesa di Longino chiama fede. Nella nuova fede e nel nuovo ordine, i vampiri saranno rigidamente gerarchizzati, verticalmente ed orizzontalmente. I nuovi abbracci saranno pianificati e la comunità degli umani sarà dirottata verso gli obiettivi della società delle tenebre.

Gli Umili.

Tra le tre correnti minori che formano il Movimento Carthiano italiano troviamo per primi, in ordine cronologico, il cosiddetto gruppo degli “Umili”. Nati da una costola dei congiurati di cui condividono il pensiero, gli umili rappresentano l’incontro ideale tra socialismo, cristianesimo e non violenza.

Obiettivi: ad oggi obiettivo primario è quello di far pesare la loro filosofia di non violenza tra i Carthiani tutti.

Gli Anarchici (o modernisti):

Originari della scuola genovese dei “camalli” cresciuta nei porti sulla base delle prime esperienze sindacali, la corrente dei modernisti rappresenta oggi gli aspetti più scanzonati e disillusi del pensiero Carthiano. Sempre dalla parte dei meno fortunati e contrari alle forme di governo e controllo, quali che fossero, i modernisti credono fermamente che la natura stessa del vampiro (e in precedenza dell’uomo) sia antisociale, e come tale inadatta alla vita comunitaria. A differenza delle altre correnti, i modernisti sono più che altro un insieme variegato di anarchici.

Obiettivo: applicare un individualismo anarchico, solidale, ma senza costrizioni.

Ordo Dracul

"Siamo angeli che dormono ancora il greve sonno della carne."
(Paracelso)

L'Ordo Dracul, o anche Ordine del Drago, è una delle più recenti congreghe di dannati, assieme al Movimento Carthiano. Le sue origini si perdono nel mito di Dracula ma l'inizio della sua diffusione come fazione organizzata ha luogo fra la fine del XVIII e l'inizio del XIX secolo. L'Ordo Dracul è una Loggia massonica che, ufficialmente, si pone l'obiettivo spirituale e materiale di perseguire la trascendenza dalla condizione vampirica.

Storia

Il mito delle origini

Le origini dell'Ordo Dracul trovano una documentazione ufficiale, dalla maggior parte dei Dragoni ritenuta veritiera, nei "Riti del Drago", anche detti "Testamento di Dracula", che rappresentano una sorta di diari ed eredità del mitico fondatore, volti a tutti i membri di questa confraternita, ma in generale a tutti i dannati. Che sia esistito o meno, esso pare incarnare l'archetipo di un dannato premoderno che anticipa l'era del cambiamento, che assorbe dal mondo costantemente, che rifiuta la stagnazione della sua natura individuale e sociale, ponendosi come un maestro spirituale che ha lasciato una eredità tangibile, apparendo al contempo come esempio cui tendere infinitamente.

La leggenda affonda nel mito di Vlad III, a riprese alterne principe di Valacchia, membro dell'Ordo Draconistarum, fondato nel 1408 da Sigismondo di Lussemburgo per porre freno al dominio orientale dei Turchi. Egli era chiamato Dracula, in quanto figlio di Dracul, cioè del Drago, nome col quale era conosciuto suo padre Vlad, in quanto primo dignitario valacco appartenente all'Ordo Draconistarum; ma Vlad III era noto soprattutto come Tepes [Zepesh], cioè l'impalatore, per la pratica appunto dell'impalamento di migliaia di sudditi suoi e nemici, oltre che traditori e a vario titolo criminali.

Le informazioni sulla vita di Dracula sono riportate in numerosi documenti, che citano spesso episodi e usanze di grandi atrocità commesse da Vlad, sebbene nessuna sia mai stata documentata. Certamente egli fu un tiranno sanguinario, come tutti i despotti medievali d'ogni lato e provenienza culturale; probabilmente però, alcune delle crudeltà a lui ascritte furono diffuse per screditare la sua figura. Vlad III cadde in battaglia probabilmente nel 1476 in circostanze che non risultano chiare: secondo i Riti in combattimento, secondo alcuni tradito, secondo altre fonti ucciso per errore dai suoi stessi soldati. Non è importante tanto come Vlad III morì, quanto quello che gli accadde dopo.

Nei "Riti del Drago" si riporta che, dopo la sua morte, Vlad fu sottoposto al giudizio di Dio e, non volendo ammettere l'errore della sua crudeltà in vita ma rivendicandone anzi il diritto, Dio lo punì con la maledizione del "debito del sangue", come ebbe a chiamarla successivamente l'abate di Snagov dal quale Vlad da non morto si recò per chiedere consiglio. Ci sono almeno tre interpretazioni a proposito della leggenda della dannazione di Dracula: la prima, abbastanza diffusa fra tutti i dannati compresi alcuni Dragoni, è che Vlad venne abbracciato da un dannato, forse un

Gangrel, che gli giocò una sorta di scherzo, manipolandolo affinché credesse di essere maledetto da Dio; la seconda, massimamente diffusa all'esterno della congrega, è che Vlad non sia mai stato effettivamente abbracciato e che i Riti del Drago siano semplicemente un falso storico redatto dai veri fondatori dell'Ordine del Drago nel XVIII secolo; la terza teoria, comunemente accettata nell'Ordine del Drago e condivisa anche da altri dannati, è che Vlad effettivamente venne maledetto da Dio, in maniera più o meno analoga a quanto accaduto circa 1400 anni prima a Longino.

Alcuni di coloro che credono a questa terza ipotesi ritengono anche che Dracula rappresenti una evoluzione della missione dei dannati nel mondo (in particolare potrebbero essere inclini a questa tesi alcuni Dragoni vicini alla chiesa di Longino, o da essa fuoriusciti, o dannati non ortodossi ma comunque credenti nel Dio biblico), o che, al contrario, ne rappresenti una involuzione da estirpare, quasi fosse una risposta del Diavolo per contaminare il vero mandato dei dannati voluto da Dio (di questo avviso molti Santificati, fra i pochi che danno credito alla teoria della maledizione di Dio verso Dracula); altra ipotesi tipicamente Ordo Dracul, è che la maledizione del vampirismo, cioè il "debito di sangue", sia di origine divina, per cui è accettabile il fatto che nella storia dell'umanità diversi individui l'abbiano contratta volontariamente o subendola, in forma originaria, senza cioè l'abbraccio: Longino, Dracula, i "fondatori" dei Clan e di alcune linee di sangue attualmente esistenti, e forse altri ancora nel corso dei millenni.

Quale che sia la verità, Dracula ebbe diverse disavventure nel corso della sua non vita: commise diablerie, viaggiò per l'Europa e il Medioriente, entrò in contatto con Santificati e Accoliti del Circolo della Megera, ma senza mai trovare soddisfazione per la propria ricerca di un superamento permanente della maledizione. Sfidando Dio, infatti, Vlad si pose il proposito, progressivamente modificato nel corso della sua esistenza, di volerlo sfidare fino in fondo: superare quindi i limiti del debito di sangue e arrivare addirittura oltre: capire e superare il complessivo disegno divino.

Elemento della sua esistenza fra i più importanti, egli ebbe tre "mogli" o "figlie" anche se, per l'esattezza, solo due furono sue dirette progenie. Mara, una schiava africana che Dracula liberò dai turchi; Anoushka, una studiosa umana che Vlad teneva in grande considerazione e che, per gelosia, venne abbracciata da Mara; Lisette, "l'amore di Dracula", da lui abbracciata a Parigi. Che le tre sorelle esistessero esattamente come descritte nei Riti è cosa incerta. Si sa che almeno due di loro, Anoushka e Lisette, si presentarono a Londra nel 1782 per presiedere la fondazione del rito Valacco dell'Ordine. Ma che fossero le originarie spose dei Riti nessuno può dirlo con certezza. Molti esegeti vedono infatti nelle tre figlie piuttosto un richiamo archetipico impiegato da Dracula (o dai veri fondatori dell'Ordo Dracul): tre aspetti dell'io di ogni dannato e forse di ogni umano: la ferocia, cioè la voracità, la predisposizione all'egoismo e al piacere a discapito degli altri; la conoscenza, cioè la costante tensione verso la comprensione di ciò che ci circonda, per padroneggiarlo; l'armonia, cioè l'appartenenza ad un progetto storico, cosmico o metafisico, che informa del ruolo della nostra esistenza nel destino.

Secondo i Riti, la ricerca di un superamento permanente dal debito di sangue si tradusse nella sperimentazione e nel padroneggiare le spire, i vincoli cioè della natura dannata: come la spira della vecchiaia e della morte veniva superata con l'abbraccio, così essa veniva sostituita nella nuova condizione dalle spire della sete di sangue, della vulnerabilità alla vita (il fuoco e la luce solare) e del predominio dell'anima bestiale su quella razionale. La ricerca si perfezionò con il tempo, senza mai giungere a una risposta definitiva, sebbene Dracula riuscì effettivamente a conseguire dei risultati che modificarono la sua natura e quella dei suoi seguaci, pare specialmente con l'ausilio di Anoushka e di un Santificato apostata di origine francese di nome Fouchard (che nel mito potrebbe rappresentare forse il super io di Dracula).

Il passo successivo, quando cioè la padronanza delle spire non si rivelò che l'inizio di un processo di crescita spirituale che non poteva che essere collettivo, fu il riassetto dell'Ordo Draconistarum, attraverso il quale Dracula avrebbe diffuso l'imperativo della trascendenza coinvolgendo i dannati nel processo di superamento della propria condizione. Non si sa se nell'Ordo Draconistarum alcuni vampiri dell'est europeo si nascondessero ancora per combattere contro dannati mediorientali: se fu così, probabilmente Dracula ebbe fra loro i primi nemici o i primi gregari. Ad ogni modo, Vlad ridiede vita all'Ordine ponendovisi al comando. Dalla ricerca del potere terreno era passato al potere spirituale. Alle sue figlie affidò le sorti dei tre sottoordini cavallereschi, o Logge, che avrebbero consentito la sopravvivenza e il successo di tutto l'Ordo Dracul: l'Ascia, i difensori militari dell'Ordine; la Luce Morente, gli studiosi delle spire e della natura, nonché i giudici dell'Ordine; i Misteri, i saggi votati allo stabilire la comune politica dell'Ordine del Drago.

Dracula avrebbe quindi portato avanti la sua ricerca con la necessità di fondare un Ordine, aperto a tutti i vampiri che avessero voluto approfondire la conoscenza delle spire per superarle: un Ordine che avrebbe necessitato di guerrieri, di giudici e di diplomatici, votati alla sopravvivenza dell'Ordine stesso. Egli si mise a capo dell'Ordine, al secondo livello piramidale le gerarchie dei tre giuramenti, Mara per l'Ascia, Anouskha per la Luce Morente e Lisette per i Misteri, separate fra loro ciascuna per specifica competenza, e alla base della piramide tutti gli altri membri. Evidente una influenza illuminista in questa separazione, nonostante il saggio di Montesquieu sulla divisione dei poteri venne quasi certamente pubblicato successivamente alla decisione di Dracula di rifondare l'Ordine e questo provoca alcune contraddizioni nell'interpretazione storica. Secondo alcuni questo sarebbe l'ennesima riprova della falsità dell'esistenza di Dracula; secondo altri, invece, il principio della separazione, introdotto da Dracula, fu parte di un sentire comune nella filosofia sociale preilluminista (del resto, radici di tale pensiero si ritrovano fin da Platone); una terza interpretazione vuole che Dracula abbia fondato l'Ordine molto più tardi di quanto comunemente si creda, appunto nel secolo dei Lumi, ciò che spiegherebbe anche il suo interesse per la Francia nell'ultima parte documentata della sua esistenza.

Ultimo passo nella storia di Vlad fu il torpore volontario a Roma. Alcuni interpretano i suoi riferimenti alla supernova registrata nella costellazione di Cassiopea nel 1572 da Tycho Brahe come segno di una collocazione di tale episodio fra la fine del XVI e l'inizio del XVII secolo. Secondo altri il riferimento non va invece preso troppo alla lettera e probabilmente il torpore di Dracula ebbe inizio molto tempo più tardi, forse poco prima, durante o subito dopo la rivoluzione francese. Anche la citazione della città di Roma potrebbe essere una metafora per indicare un obiettivo da raggiungere o uno stato dal quale partire.

Ad ogni modo Dracula scelse consapevolmente il torpore, ipotizzando che lo stesso non fosse banalmente una necessità periodica dovuta alla fame crescente o al tedio della stagnazione, ma uno strumento che, in mani consapevoli, avrebbe permesso di cogliere quelli che apparivano sogni casuali, come in verità nessi profondi con il disegno cosmico.

La presenza a Roma, se vi fu, implica che suoi fidati luogotenenti per parte della sua esistenza fossero originari dell'Urbe, considerato che la città fu sempre, dalla Camarilla in avanti, densamente popolata e molto pericolosa. Se l'ipotesi letterale è vera, ciò lascia supporre anche che la scelta di Roma non fu casuale ma dettata da un allineamento spaziale idoneo secondo principi esoterici di qualche tipo. Secondo i più, comunque, egli, se mai ha iniziato il suo torpore consapevole, non si trova più a Roma: forse ha raggiunto un livello di trascendenza superiore, o è emigrato nei nuovi luoghi oltre l'Oceano per continuare ad apprendere. La sua eredità è l'Ordo Dracul, come oggi lo conosciamo.

Storia moderna

Alcuni ritengono che le basi della futura Accademia Tradizionale, la Loggia italiana dell'Ordo Dracul, vennero gettate agli inizi del XVII secolo; non è noto come, quando e dove alcuni dannati italiani vennero avvicinati dai primi seguaci di Dracula o delle sue "mogli". La leggenda parla di un "Messo di Dracula", il primo dannato italiano che apprese le spire, probabilmente proveniente da un dominio centrosettentrionale dell'epoca, o forse inviato all'estero, per conto dell'Invictus dei De Legnago, con compiti di ambasceria in Francia, in Prussia o in altri territori slavi; secondo altri un appartenente dell'Ordo Draconistarum. Quale che fosse la sua origine, fu uno dei primi ad aderire all'Ordo Dracul e fu probabilmente investito del compito di diffondere a sud delle alpi il messaggio di Vlad. Il Messo di Dracula si fece conoscere con l'appellativo "Voivoda" [wojewoda] e questo lascia supporre un suo asservimento culturale al principe di Valacchia. Secondo alcuni sarebbe proprio costui l'autore dell'epigrafe tuttora esposta presso la Casa Capitolare dell'Accademia Tradizionale, nei pressi di Torino:

*Lapis non sum
quid flabribus tacet
ego qui flabri roborem nosco.*

[Non sono una pietra che tace al soffio del vento, io che conosco la forza del vento]

Alcuni sostengono che il Voivoda fosse un Santificato, o comunque un Invincibile vicino alla Chiesa dei dannati, che riteneva Vlad il nuovo Longino e dava a sé il ruolo di nuovo Monachus. Il Messo aveva inoltre probabilmente una grande maestria nell'oscurazione e nella dominazione, se riuscì a evangelizzare dei Riti del Drago e delle spire facendo rimanere ignota la sua origine; secondo alcuni egli comunicava invece attraverso una grande sapienza nell'auspex. Fatto sta che fu principalmente opera sua il coinvolgimento dei dannati nel progetto "Ordo Dracul".

Nella biblioteca dell'Accademia Tradizionale, un breve saggio di Claudio Artemio di Roccabrivio, "*De origine*", riferisce che i primi dannati avvicinati dal Voivoda provenivano prevalentemente da quattro tipi:

- 1) mistici, di diverse età, coinvolti, da mortali o da vampiri, in sette esoteriche ricalcanti gli insegnamenti alchemici occidentali o derivate culturalmente da istituzioni laiche e religiose (ad esempio eredi dell'Ordine dei Templari);
- 2) giovani che videro nell'Ordine del Drago, specularmente al nascente Movimento Carthiano, la possibilità di introdurre nella Danza Macabra istanze moderniste se non addirittura la possibilità di superare i privilegi delle Tradizioni, poste a tutela degli interessi degli anziani;
- 3) anziani che, se pur meritevoli, erano relegati in posizioni secondarie per diritti di sangue e per le leggi del I o del II Stato, videro nell'Ordine la possibilità di un riscatto;
- 4) ambiente massone della prima metà del 1700: a dire il vero non si sa chi influenzò chi, se cioè furono alcuni membri dell'Ordo Dracul ad impiantarsi nel tessuto della futura massoneria, o se dannati provenienti dalle prime logge italiane e già appartenenti al I e al II Stato si convertirono poi all'Ordine del Drago.

Quale che fosse il suo successo, molti ritengono che sparizioni illustri e strani cambi di potere nei domini dei dannati sul finire del XVIII secolo, fossero opera della fitta rete del Voivoda e dei suoi adepti, coinvolti in un progetto di rinnovamento nell'ordine sociale dei dannati. È voce diffusa che i suoi primi e più capaci adepti furono cooptati nella sfera di influenza dell'Invictus del Lombardo-Veneto e fossero per lo più gangrel, mekhet e nosferatu.

L'esclusione di daeva e ventrue illustri in questa fase potrebbe stare a significare un proposito preciso di sfruttare l'Ordine per colpire i due clan maggiormente prosperi. Secondo questi interpreti, quindi, una mano segreta avrebbe favorito la composizione dell'Ordine del Drago per scardinare lo *status quo*. La rete complessiva comunque, almeno secondo la leggenda, era composta in tutta Italia da 78 membri, ognuno dei quali nominato con una carta dei tarocchi: nessuno conosceva gli altri, ad eccezione del Voivoda e forse da uno a tre suoi luogotenenti che tenevano i contatti con il resto della rete.

Il medesimo trattato citato sopra, non riferisce tuttavia dell'esistenza né del Voivoda né di questi primi tre Dragoni. È possibile in effetti che tutta questa fase fosse diretta da diversi dannati italiani direttamente collegati con un internazionale "progetto" Ordo Dracul. Se così fosse, probabilmente i clan maggiormente coinvolti nella costituzione della rete dei primi Dragoni sarebbero quelli con più grande capacità di mobilitazione capillare, cioè mekhet e ventrue.

Vi furono in questa fase probabilmente due ulteriori influenze alla costituzione del nascente Ordine: una di origine francese ed una mediorientale. È possibile che i primi fondatori fossero infatti stati inviati dal Voivoda o siano comunque stati in contatto con il Dragone Rampante di Parigi, Michaud Al Yahuudi, il quale nel 1719 fondò il Rito Damasceno, dando per la prima volta una forma all'eredità dei Riti del Drago. Una daga, dono di Al Yahuudi, pare sia ancora custodita a Torino e alcuni sostengono sia stata usata recentemente, la notte del 22 Giugno del 2012, al Piagnaro.

Una seconda componente venne invece probabilmente istruita da un nucleo di adepti dei Riti del Drago dell'Est Europeo, che cercò una forma più "pura" rispetto agli insegnamenti di Dracula, in risposta tanto al rito damasceno che a quello palatino, che si andava formando nell'Europa centrosettentrionale nella prima metà del XVIII secolo: tale componente confluita poi in quello che sarebbe stato il grande Concilio londinese del 1782 in cui, alla presenza di Anoushka e Lisette venne fondato il rito Valacco. Le interpretazioni vogliono che molti membri in incognito dei 78 fossero presenti, compreso probabilmente il Voivoda.

Tuttavia, dopo il concilio londinese, non vi sono più leggende a proposito del messo di Dracula o dei suoi eventuali luogotenenti. Non si hanno elementi per capire se in questa fase continueranno a tenere le fila della nascente congrega in Italia, coltivando ambizioni dei nuovi aspiranti membri della Loggia, o se, essendo iniziato dopo il concilio di Londra un processo di istituzionalizzazione della congrega nella danza macabra, si cominci ad attenuare la preistoria mitologica della congrega. Comunemente si ritiene che vi furono degli avvicendamenti segreti fra fazioni contrapposte del nascente Ordine. Erano fra l'altro gli anni in cui tutti acclamano la venuta di un grande cambiamento, le rivoluzioni negli Stati Uniti e in Francia sembravano suggerire l'esattezza di queste aspettative. Tanti gli elementi che contribuirono alla paranoia generale: l'invasione francese; l'eliminazione di alcuni prisci fra cui probabilmente il triumviro in carica ventrue e dell'Imperatore daeva; i dissidi all'interno delle varie città e del Circolo Interno per opera innovatrice degli Este e dei da Romano: alcuni ritengono che in quegli anni una rivoluzione mekhet e gangrel stesse riscrivendo la Danza Macabra.

In special modo in Piemonte, una serie di colpi di Stato nei vari domini si susseguirono, e culminarono con l'ascesa di un nuovo domitor, Septimus Magnus, ritenuto come uno dei primi e più influenti fra i 78. Era evidente che dal concilio londinese il rito valacco, che in qualche modo esisteva già informalmente in Italia almeno a livello embrionale, era stato ulteriormente istituzionalizzato, fino a svuotarsi di significato. Quello che esattamente accadde fra il 1782 e il 1816, anno di fondazione della Loggia Italiana, non è noto: secondo alcuni, forse parte dei 78 rimase delusa dalla scelta di permanere per ancora altri anni nel segreto, e ciò comportò un processo di pulizia interna. Fatto sta che, ufficialmente, l'Ordo Dracul nasce nel 1816 e, prima di allora, non

vi è nulla di documentato: anche le esperienze dei 78 sono un qualcosa che appartiene alla preistoria: le uniche tracce di quel passato, si dice siano nelle carte che ancora in queste notti quei primi Dragoni o i loro eredi portano con sé.

Storia contemporanea

Septimus Magnus riuscì a convocare un caucus, il primo nella storia dell'Ordine del Drago in Italia, a Torino, nel 1816, al grido di "*hic sunt dracones*". Tutti i partecipanti da varie parti d'Italia si presentarono in incognito. Secondo il verbale vi erano 42 confratelli. Septimus si appellò dinanzi ai Dragoni come Ipsimus, cioè incarnante esso stesso l'Ordine del Drago, rivendicando nel territorio del Regno di Sardegna ciò che Vlad aveva avvocato a sé stesso, cioè la conduzione suprema.

In ossequio al maestro spirituale Vlad III, Septimus non prendeva sotto di sé tutti i sottordini, ma "solo" due: egli si autoproclamò contemporaneamente Generale della Loggia dell'Ascia e Presidente della Loggia dei Misteri, e diede dimostrazione di padroneggiare le spire al punto da godere del rango di Maestro dell'Equilibrio, esattamente come Vlad prima di lui. L'Ipsimus nominò Uovo di Arpocrate l'Accademia Tradizionale, quella cioè sotto la quale sarebbero state fondate tutte le altre da quel momento in avanti, in ogni dominio. Septimus promise infine che il Regno si sarebbe esteso in tutta l'Italia e che quindi, di fatto, egli sarebbe stato la guida dei Dragoni in tutta la Penisola.

Septimus presentò in quell'occasione il suo alto comando: il nosferatu Leopoldo Pavan, al quale era affidato il Rettorato dell'Accademia Tradizionale; un gangrel che rimase anonimo e che venne appellato III Dragone, che sarebbe stato il luogotenente di Septimus nella conduzione dell'Ascia; al giovane mekhet Giuseppe Balsamo, era affidata invece la suprema corte del Collegio del Crepuscolo. Tutti costoro avevano già prestato il proprio giuramento. Gli altri presenti, invece, uno ad uno secondo la ritualistica predisposta, dichiararono il proprio rango, furono sottoposti a giuramento e vennero insigniti di un compito specifico per gli anni a venire. Nomi e dettagli non sono riportati in questo verbale.

Con questa premessa venne fondata l'Accademia Tradizionale, la prima e più importante, e venne stabilito in quali domini si sarebbe dovuto applicare un rito valacco e dove, invece, i Dragoni sarebbero usciti allo scoperto. La scelta di Torino come capitale fu giustificata con la ragione della convergenza di numerose linee energetiche, che rendeva la città un laboratorio alchemico fra i più potenti al mondo.

È fuori dubbio però che le reali motivazioni furono di opportunità, considerando che le principali influenze dei Dragoni e di Septimus Magnus in particolare affondavano nella dinastia sabauda, ben prima che essa estendesse il suo territorio fino a Torino. Secondo alcuni, invece, Septimus aveva comunque preso di mira Torino prima di legare il suo destino a quello dei Savoia.

Il caos che seguì nella società dei dannati alla nascita dell'Ordine del Drago è noto. Ad essa seguirono le trattative con le varie congreghe e alcuni domitor locali per giungere a compromessi di convivenza. I Dragoni "di coda", cioè unitisi dopo la fondazione, erano soprattutto di tre tipi: giovani ambiziosi, anziani insoddisfatti, umani provenienti dal contesto culturale del positivismo e della carboneria. Furono proprio questi elementi periferici a favorire i primi incontri con gruppi autonomi del Movimento Carthiano. Nel 1833 Septimus Magnus incontrò così il ventrue Antonius: i due stabilirono una alleanza che, secondo alcuni, servì per favorire da un lato i moti popolari e dall'altro l'unificazione dell'Italia sotto un'unica corona. A seguito di questi accordi, a quanto pare avvennero alcuni scambi di ambasciatori, fra cui il più importante è certamente Graccus, che diverrà principe di Bologna in seguito. Secondo la maggior parte dei dannati, questo asse fu "l'inizio della fine" per il predominio del I e del II Stato e, quindi, la cesura fra la danza macabra del passato e

quella del presente. Del resto è legittimo ipotizzare che nella fase embrionale della propria formazione, Movimento Carthiano e Ordo Dracul si siano influenzati reciprocamente in Italia.

Sempre intorno a quegli anni, diversi Dragoni iniziarono dei colloqui separati con diversi vescovi per dimostrare la propria buona disposizione nei confronti della Chiesa di Longino. Esempi tipici in tal senso furono ad esempio Lucca e Napoli. La Lancea dell'epoca, frammentata al Nord, vide nei Dragoni un'arma contro il I Stato più che una minaccia alla propria dottrina; gli Icariani a Sud trattarono questi diplomatici con indifferenza, considerandolo un fenomeno marginale.

Nel 1859, Septimus Magnus incontrò Ezzelino da Romano ad Asti. L'incontro ebbe un valore esclusivamente formale, in quanto la diplomazia di Torino e Verona avevano già stabilito tutto. Il patto sanciva due importanti concetti:

1) L'Ordo Dracul e l'Invictus riconoscevano reciprocamente i propri confini di autorità in Italia: il territorio dell'Ordo era fissato alla sinistra del Po, all'altezza del Tanaro, comprendendo in pratica gli attuali Piemonte e Valle d'Aosta, nonché la metà occidentale della Liguria, Genova esclusa. All'Invictus veniva riconosciuto predominio su tutto il resto;

2) L'Ordo Dracul e l'Invictus si impegnavano a collaborare per difendere da forze dannate straniere i valichi alpini, affinché mai più avessero a verificarsi situazioni di contaminazione di interessi di dannati stranieri come avvenne agli inizi del XIX secolo.

Il 1870 è l'anno in cui il potere dell'Ordo Dracul raggiunge il vertice. Le influenze dei Dragoni si estendono in tutta la Penisola: non c'è nulla che i Dragoni non siano in grado di smuovere tramite i loro contatti nel mondo mortale del nuovo Stato. Sono questi gli anni dei grandi accaparramenti di risorse per industrializzare e creare quello che è tuttora il dominio tecnologicamente più evoluto e più controllato d'Italia.

Anche da un punto di vista degli studi, l'Ordo Dracul compie in questi anni dei progressi straordinari: fa la sua comparsa la linea di sangue Moroi, frutto di esperimenti con il sangue gangrel e nosferatu. L'Ordine del Drago continua quindi a mietere successi: da un lato l'azione politica di Septimus Magnus rafforza il dominio e permette una proliferazione di Dragoni, che procurano un riciclo continuo di risorse materiali e intellettuali; dall'altro l'azione di ricerca esoterica di Pavan, che permette l'acquisizione di una conoscenza unica: fra tutte, l'introduzione della teoria dei Nidi del Wyrn come segnale dell'azione di Dio sul mondo.

I Dragoni che conducono i propri studi esternamente al Regno tracciato dai patti del Tanaro, più o meno inconsapevolmente, svolgono inoltre la funzione di tenere impegnati i membri delle altre congreghe, distraendoli dall'accumulo centralizzato di potere e conoscenza delle Logge. Per mantenere un canale aperto con l'estero, Septimus invia inoltre la sua progenie Castaldi in Gran Bretagna. Il Meridione d'Italia, fatto salvi alcuni Kogaion come il mekhet Manfredi Marano a Napoli, rimane per lo più di scarso interesse per l'azione dei Dragoni. Una spedizione affidata al Mekhet Victor Exersteiner ha il compito di ottenere il permesso di aprire una Accademia a Firenze, con il permesso dell'Arcivescovo Caterina de' Ricci. Ma l'obiettivo finale dell'azione dei Dragoni è Roma.

Forse per una pressione volta all'accertarsi della presenza del loro mitico maestro spirituale o forse perchè il dominio deve essere preso come simbolo del potere del Drago. La sanguinosa lotta per la conquista dell'Urbe ha comunque inizio e termina rapidamente dopo la breccia di Porta Pia con un patto. Probabilmente con la mediazione del Conclave delle Ombre Mekhet, Septimus Magnus e Costanza Borgia si accordano. Viene nominato Amanuense, cioè Siniscalco, Corrado Cialdini, progenie di Septimus: i Dragoni mettono così le mani su un vasto dominio, numerose risorse economiche e soprattutto letterarie, che verranno via via trasferite a Torino.

Il declino ha inizio poco più tardi, con la rottura degli accordi con il Movimento Carthiano, fra il 1892 e il 1893. Il Movimento, isolato dalla spartizione del potere, lascia il fianco dei Dragoni

scoperto e le frange più estremiste arrivano a rivoltarsi contro gli alleati. Ancora in queste notti si ritiene che molti Carthiani si vendettero all'Invictus in quel periodo, sfruttando la propaganda per indicare i Dragoni come traditori: e del resto, i Dragoni non avevano sovvertito la società dei dannati, ma avevano favorito piuttosto un ricambio di posizioni, rivendicando per se stessi un vasto territorio autonomo e interessati prevalentemente alla ricerca esoterica. Obiettivi questi che erano stati conseguiti.

Il 1922 rappresenta il picco negativo di questa fase di riflusso: un anno fondamentale per l'Ordine del Drago. Invictus e Lancea Sanctum si alleano nell'Urbe e scacciano i Dragoni, distruggendo Cialdini. Movimenti simili hanno luogo in diversi domini del centro nord. Dietro ad essi, pare esservi un proposito di fermare l'avanzata delle nuove due fazioni, giustificato ideologicamente forse con la rivoluzione d'Ottobre in Russia. Questa alleanza provoca come immediata conseguenza un cambio di rotta nella politica dell'Ordo Dracul, che cerca di proteggere le sue conquiste: la politica estera si attesta definitivamente nel "controllo progressivo e graduale di posizioni di potere" piuttosto che nell'amministrazione diretta dei domini.

Nello stesso anno ha luogo il secondo grande caucus, in cui viene fondato il Parlamento, organo dal potere legislativo cui anche Septimus si assoggetta, e la fondazione di quattro Logge, delle quali due maggiori e due minori, per segmentare il potere gerarchico distribuendolo sui nascenti domitor Dragoni. Questa evoluzione, secondo alcune interpretazioni, è il pegno che Septimus dovette pagare ai Dragoni più anziani che ormai hanno occupato come domitor i territori garantiti dall'Invictus. Coerentemente, si decide che le Asce vengano richiamate nel Regno a presidiarlo contro eventuali azioni, o forse contro un possibile golpe. Torino cessa quindi di avere velleità di diretta gestione dei domini stranieri. La seduta si conclude con il motto, apparentemente incoraggiante: "La battaglia è tracciata, anche se l'onda si ritira".

Con questa frase, Septimus intendeva dire che ormai i giochi erano fatti, e che l'ordine dei domitor italiani era stato sovvertito irrimediabilmente. Nulla sarebbe più stato come prima. Alcuni interpretano tuttora come ambigue queste parole: l'onda non si ritira mai per sempre, ma torna ciclicamente. Ma, forse, Septimus non voleva riferirsi con queste parole all'Italia, ma all'Ordo Dracul stesso.

Il ventennio fascista e la II Guerra Mondiale sono periodi di isolamento per l'Accademia Tradizionale che tuttavia, secondo alcuni, usa comunque alcuni Dragoni come ispiratori di alcune delle componenti filosofiche e mistiche proprie delle avanguardie dello Stato Nuovo.

Come molte fazioni, i Dragoni fanno la loro riapparizione pubblica nel 1955, come cofirmatari della Lega Claudia, che si impone come soluzione traballante alla crescente paranoia dei dannati per la tecnologia e l'organizzazione sociale dei mortali, in grado di annientarli. Sono anni molto fruttuosi per l'Ordine quelli del dopoguerra. I Dragoni tendono a collaborare nei vari domini, ponendosi come garanti della pace. Sono gli anni della cosiddetta "tesi del chiasmo": Invictus e Lancea Sanctum, sono poli contrapposti nella lotta per il dominio del sangue, collegati ai loro speculari del III Stato, Movimento Carthiano e Circolo della Megea; l'Ordo Dracul si pone al centro di questo incrocio, attingendo risorse culturali dalle cerchie periferiche delle altre congreghe per crescere spiritualmente e garantendo così un equilibrio a simmetrie variabili, mantenendo una posizione centrale e di dialogo. Questo assestamento, inizialmente ipotizzato come temporaneo, provocò con gli anni accuse di indolenza e stagnazione, se non di mero mantenimento dei propri privilegi.

Gli anni recenti

Le componenti dell'Ordo Dracul più giovani, all'inizio della rivoluzione informatica, cominciarono ad organizzarsi contro la politica riformista e del limitarsi della ricerca esoterica, forse favoriti indirettamente da alcuni dei Dragoni più anziani interessati a produrre delle modifiche nella gerarchia. Forse proprio a causa di tali movimenti sotterranei, la fine della Lega Claudia venne in qualche modo anticipato da Torino, con la presa di potere di fatto a Genova, dopo la sparizione del suo prefetto Carthiano.

Gli ultimi anni sono stati segnati da una catena di eventi che molti vedono collegati fra loro. Tutto ebbe inizio nel 2007, con l'indebolimento energetico di alcuni Nidi del Wyrn, che provocò uno stato di allerta generalizzato. Il potere energetico della terra non poteva più servire ai Dragoni per alimentare la propria ricerca, provocando il rischio della stagnazione. Per tali motivi, dopo parecchi anni dalla sua ultima apparizione fuori dal Regno, Septimus Magnus partecipò al Gran Ricevimento Daeva con lo Stato Maggiore costituito da Leopoldo Pavan e Giuseppe Balsamo, per ordinare alle accademie esterne un intervento investigativo in supporto all'Accademia Tradizionale.

Nei mesi successivi, accadde qualcosa di poco chiaro presso Torino, ove furono trafugati per mano di alcuni traditori collegati a Leopoldo Pavan diversi documenti. Pochi mesi dopo i Sangiovanni dichiaravano sgradita la presenza del patriarca a Venezia e, di fatto, Leopoldo Pavan diveniva latitante.

Nei mesi successivi, l'Accademia esterna più fiorente dell'epoca, la Fenice Draconica di Milano, subiva una flessione fino a sparire nel periodo di instabilità noto come "la guerra delle marche" nel Ducato di Milano. Unici avamposti esterni importanti rimanevano l'Accademia di Lucca, più che altro per la presenza di Victor Exersteiner e quella di Bologna; ma troppi eventi si erano verificati perchè l'organizzazione dell'Ordo Dracul rimanesse invariata: fra tutti, l'inasprimento del conflitto fra le corti Invictus di Verona e di Palermo e la mancanza di una guida per la Luce Morente.

Il terzo grande caucus a Torino, nel 2008, si rese quindi necessario: esso abolì il sistema dei seggi e favorì un ritorno all'assetto "preventidue", con il reinserimento di tutti i Dragoni sotto l'autorità di Arpocrate. A Victor Exersteiner venne dato un anno di tempo per riorganizzare le accademie esterne coordinandole verso un comune orientamento. A mandato scaduto, con l'assenza di risultati, nonostante la sigla di un rinnovo dei patti del Tanaro, il Parlamento deliberò un cambio di rotta con l'assunzione della legge marziale per i confratelli dell'Ordo Dracul fuori dal Regno. Il III Dragone assunse così il controllo della congrega, direzionando le accademie fuori dal Regno. Durante questo periodo, terminava la propria formazione la nuova generazione di Dragoni, che presto avrebbe assunto ruoli di comando al di fuori del Regno: il mekhet Giuseppe Draghi per la Luce Morente, il nosferatu Gemma per l'Ascia, il ventrue Luca Cancelli per i Misteri.

Durante questo periodo, al costo dell'esistenza di Giuseppe Balsamo, emerse la verità circa lo spegnimento dei nidi del Wyrn: alcuni di essi erano prosciugati da anziani vampiri, prossimi al risveglio. Che questo fatto fosse una coincidenza o piuttosto un sistema di allerta progettato da alcuni Dragoni nei decenni precedenti, rimane un dubbio che forse non deve essere sciolto.

Sta di fatto che quando Cassius si risvegliò e la sua corte impose il ripristino del Triumvirato, l'Ordine del Drago ufficialmente vi aderì. Leopoldo Pavan, ancora ricercato, si rivelò essere l'antico Magister Vermis, dando a intendere di aver a lungo ingannato le fila dell'Ordine del Drago, coltivando un suo sotto-ordine di Dragoni a sé devoti, costituenti la segreta Accademia della Ruota dell'Acquario. Davanti all'insuccesso nel frenarlo, Septimus non ostacolò che la gestione della questione fosse attribuita direttamente a Camilla di Roccabrivio, storico rivale politico di Septimus, diretto membro della corte di Cassius e da questi riconosciuta come suo Vicerè per il

Regno di Torino. I ranghi dell'Ordine del Drago vennero quindi mossi coralmemente verso l'obiettivo della distruzione del Magister Vermis: vennero messi a conoscenza delle mosse militari del triumvirato, vennero resi partecipi dei rituali esoterici volti al risveglio dell'Imperatore. Ma Camilla e i suoi fidati, fra cui il III Dragone, così come buona parte dei membri del Triumvirato, sottovalutò la presenza di spie fra i propri ranghi.

Nel 2012 si compiva l'atto finale, con la sconfitta di Camilla per mano di Septimus Magnus e il riconoscimento della vittoria del Magister Vermis. L'Ordine del Drago poteva prendere un nuovo corso. I Dragoni "maschere rosse", agenti del terrore del Magister nei due anni precedenti, vennero ricompensati attribuendo loro il titolo di Kogaion. Septimus Magnus, dal 2013, istituzionalizzò l'Idra, una struttura di vertice composta dai capi delle tre Logge, con il compito di programmare gli obiettivi dell'Ordine del Drago fuori dal Regno. La vittoria a sorpresa dell'Ordo nella Guerra delle Quattro Corone portò diversi vantaggi, fra cui la possibilità di avocare a sé il diritto di dominio su alcune particolari zone d'Italia. Ma uno dei risultati simbolici più evidenti, diretta conseguenza del Trattato del Piagnaro, fu la presa sulla città di Roma.

Struttura

L'Accademia Tradizionale

L'Ordo Dracul è una setta massonica che in Italia ha come suo dominio riconosciuto il Regno Ordo Dracul, come definito dagli accordi del Piagnaro del 2012. La Grande Loggia che sul suolo italiano si è autodefinita regolare, cioè validamente aderente ai principia draconis, è l'Accademia Tradizionale, detta in passato Accademia dell'Uovo di Arpocrate. Dopo la rivelazione del Magister Vermis, si è fusa con l'Accademia della Ruota dell'Acquario, assumendo il nome di Accademia Unificata della Nuova Verità.

Una metafora può aiutare a capire il principio dell'Accademia Tradizionale: essa va intesa come il partito unico che amministra; il Regno va inteso come il territorio che è amministrato. I Dragoni che conducono il proprio Requiem all'esterno del Regno, si considerano comunque facenti parti l'Accademia Tradizionale, e quindi sono a essa assoggettati, in due sensi: 1) sono vincolati ad agire esternamente da un mandato che un Dragone accreditato ha loro conferito, nel nostro caso da Septimus Magnus all'Idra e da questa agli altri; 2) fanno a loro volta parte di una Accademia Esterna, localizzata e con giurisdizione su un dominio, purchè riconosciuta dall'Accademia Tradizionale. Al vertice della Congrega vi è l'Ipsimus, che incarna il maestro spirituale Vlad III stesso e che è il sovrano che decide autonomamente delle sorti interne del Regno. Sotto di lui i tre sottordini, o Logge, dell'Ascia, della Luce Morente e dei Misteri, la cui gerarchia è invece deputata alla gestione degli interessi all'esterno del Regno.

Le tre Logge

L'Ascia, che si preoccupa della difesa dell'ordine, è coordinata da Gemma, che occupa il ruolo di Dragone Nascente, cioè di secondo in comando su tutti i Dragoni legati da questo giuramento. Sotto di lei vi sono i comandanti deputati al coordinamento di nuclei operativi territoriali, che costituiscono unitamente il suo Alto Comando. Sotto ai comandanti, il cui titolo è generalmente temporaneo, vi sono i giurati senza comando, che possono avere il grado di Cavalieri o di Scudieri.

La Luce Morente è il sottordine adibito a organizzare gli studi e ad esprimere giudizi in caso di controversie interne all'Ordo Dracul. La sua struttura decisionale è il Collegio del Crepuscolo, che è formato da tutti i maestri di questo sottordine e presieduto dal Rettore e dal Giudice. I maestri hanno una certa autonomia, ma sono tenuti a indirizzare lo studio dell'Ordine del Drago seguendo le indicazioni del Rettore. I loro apprendisti li assistono nella ricerca, nell'organizzazione degli studi e nei processi. I liberi muratori, sono apprendisti emancipati dai maestri, che possono perseguire i propri studi indipendentemente e che occasionalmente possono emettere giudizi per risolvere situazioni di conflitto.

L'ordine dei Misteri ha invece la funzione di stabilire le linee di condotta valide per tutti i Dragoni. La sua struttura cardine è il Parlamento, composto da un numero variabile di Oracoli e presieduto dal Parlamentare. Ogni oracolo è assistito da un certo numero di veggenti, che svolgono missioni per loro conto o dell'intero Parlamento.

Gerarchia e amministrazione del Regno

Alla base della Piramide vi è l'Ordo Dracul nella sua interezza. Ogni Dragone è tenuto a rispettare i principia draconis e, come il rito damasceno prescrive, deve massima fedeltà alla gerarchia.

Il Regno si divideva in sette province amministrate dai sette Oracoli che componevano il vecchio Parlamento. Dal 2012 questa tradizione è stata abolita e le province sono amministrate da sette principi nominati direttamente da Septimus Magnus.

La gerarchia di una accademia esterna viene stabilita autonomamente, nel rispetto dei principia draconis, della regola Tradizionale e delle prerogative dei sottordini. Fatte salve tali prerogative, l'organo decisionale della vita dell'Accademia è il caucus, in cui ogni Dragone vincolato all'Accademia esterna può partecipare con diritto di voto (i non vincolati possono partecipare con diritto di parola ma senza diritto di voto).

La catena gerarchica segue l'ordine della competenza anzitutto (cioè dell'appartenenza a un giuramento) e quindi del rango, determinato dal numero di spire. Le funzioni "civili" ricoperte, come ad esempio il dominio su una città, o una mansione interna in accademia, sono secondarie rispetto alla catena gerarchica. Un ruolo fondamentale è poi quello del Kogaion, che è il responsabile del monitoraggio dei Nidi del Wyrn e della lista dei Dragoni di una determinata area.

Reclutamento e formazione iniziale. I principia draconis.

Il reclutamento di nuovi Dragoni avviene generalmente per due vie: o tendono ad abbracciare dopo aver sottoposto a dei test che dimostrino le grandi doti del "candidato", oppure il nuovo ingresso è dovuto ad una opera di persuasione: i Dragoni mirano ad accrescere la propria conoscenza ed il principale strumento per la stessa, cioè il peso politico, per cui tendenzialmente mirano ad avvicinare menti brillanti della società dei dannati, offrendo loro possibilità di carriera nella Loggia; oppure, viceversa, mirano a dannati in posizione di potere o con grandi risorse a disposizione, promettendo loro la conoscenza in cambio della lealtà.

Tutti i Dragoni tendenzialmente iniziano la loro carriera giurando sui Riti del Drago, sulla Accademia esterna di appartenenza, ove presente, e sull'Accademia Tradizionale. In particolare i Dragoni vengono istruiti sui Principia draconis:

Un Dragone deve lealtà anzitutto ai suoi studi.

Un Dragone deve capire, accettare e abbracciare il cambiamento.

Un Dragone è responsabile di ogni cosa che è e che fa.

Sebbene nel rito damasceno i principia non siano sostituiti o integrati, nella prassi è altamente osteggiato il porre i propri studi al di sopra della gerarchia. Non c'è una regola scritta che lo vieti, ma trasgredire a questa consuetudine informale significa correre il rischio di venire imputati in *Iuris Draconis* manipolati dall'alto o, peggio, sparire nel nulla.

Un allievo irriverente è frutto di un maestro incapace, e questo spinge i maestri, per primi, a disciplinare pesantemente i propri protetti.

L'iniziazione prevede un periodo di apprendistato variabile, che comporta una permanenza più o meno lunga nel Regno, dove il giovane Dragone verrà educato su alcuni elementi di base, andando poi a specializzarsi in base alle proprie aree di successo ed interesse e secondo le indicazioni del maestro. Talvolta questa prassi viene bypassata, specialmente quando il nuovo Dragone deve rimanere in incognito.

L'istituto della protezione è il cardine dell'esistenza di un Dragone. Ogni Dragone è sempre allievo protetto di un altro. Queste catene gerarchiche informali, spesso conflittuali con la gerarchia formale, sono non solo una grande espressione di elasticità dalla quale spesso germina il cambiamento della struttura, ma rispondo anche ad un principio di *divide et impera*. L'Ordo Dracul basa infatti la propria struttura sull'idea per cui i vampiri non siano in grado di convivere senza una ferrea organizzazione e una disciplina che ponga a ciascun Dragone un dilemma: scegliere di competere, mettendosi gli altri confratelli contro; scegliere di cooperare, giungendo a compromessi. Nel requiem dei Dragoni, competizione e cooperazione sono delle costanti, e probabilmente per lo stesso principio è istituito lo *Iuris draconis*, che serve a valutare i casi di disobbedienza alla gerarchia. L'articolazione formale dello iuris, e i rischi che esso comporta, spingono i maestri insoddisfatti a farsi giustizia sommaria informalmente e gli allievi a obbedire senza fare troppe storie.

L'ideologia dei Dragoni

L'attuale configurazione della congrega deriva in maniera piuttosto evidente da un insieme di almeno cinque componenti: una propriamente esoterica, in special modo riferibile alla mistica alchemica; una illuministica nell'applicazione di un principio di razionalità organizzativa; una terza componente riguarda un ideale di forte gerarchizzazione tipico della filosofia sociale medievale; un obiettivo programmatico riformista tipico delle politiche sociali della "sinistra storica" post unitaria; infine una prospettiva metodologica tipica del pensiero scientifico moderno. Tutto questo connota l'Ordine del Drago come una sorta di massoneria dei vampiri, impegnata in progetti di rinnovamento individuale per i suoi componenti e collettivo in tutta la società dei dannati.

Vlad voleva superare i limiti della condizione vampirica: trascendere. Ma questo proposito, con il tempo, fu sottoposto ad una esegesi da parte dei suoi eredi: la trascendenza nasceva massimamente come momento di liberazione dalle catene materiali imposte da Dio all'universo; il superamento della condizione vampirica, come nell'alchimia nella ricerca della pietra filosofale, divenne quindi presto metafora per il superamento dell'ignoranza ed il raggiungimento della vera conoscenza. Che fosse questo il vero intento di Dracula, sempre ammettendo che sia davvero esistito, rimane incerto.

La quintessenza della filosofia dei Dragoni moderni è questa: esiste un piano cosmico che può essere conosciuto e quindi superato. I cicli, le ricorrenze, le leggi della natura visibile e

invisibile, sono quindi tutti motivi di interesse per i Dragoni. In particolare i Dragoni vengono classificati informalmente in alcuni tipi, a seconda del senso che diano al proprio percorso di trascendenza, come fossero delle scuole:

Gli angelici (a volte riferendosi a se stessi come Nephesim) ritengono che la dannazione vada epurata dall'imperfezione spirituale che essa porta con sé, di modo da potersi avvicinare ad uno stato più vicino alla perfezione divina. Per fare questo si dedicano molto allo studio, sia di scritti sacri e teologici, sia attraverso le varie metodologie empiriste quali l'alchimia, la pseudoscienza e lo spiritualismo. Claudio Artemio di Roccabrivio e Dis Pater appartengono a questa scuola.

I vermi divoratori vedono nella trascendenza il posizionamento ai vertici della catena alimentare, imparando quindi a controllare le spire in funzione della caccia e della sopravvivenza, concentrandosi quindi molto sullo sviluppo di abilità e discipline. XIII e Gemma appartengono a questa categoria.

Gli arahats, spesso collegati soprattutto al rito orientale, adottano un orientamento teosofico per il raggiungimento del golconda come corrispettivo del nirvana. Il III Dragone apparteneva a questa categoria.

I lich, sono assertori che la trascendenza significhi anzitutto controllo sulla realtà. La comprensione dei meccanismi fondamentali dell'essere è quindi l'obiettivo supremo, da conseguire in ogni modo possibile, dalla ricerca alchemica, alla sperimentazione di teorie pseudoscientifiche alla conoscenza ermetica. Septimus Magnus e Giuseppe Draghi appartengono a questa linea di pensiero.

Gli eleusini, vedono nella morte la chiave della comprensione del piano divino. Cercano contatti con l'aldilà e sperimentano i vari aspetti della morte. Gli eleusini adottano prevalentemente metodologie pseudoscientifiche, teosofiche e parapsicologiche. Odofredo Pamphilj pare appartenesse a questo gruppo.

Gli ctoniani, vedono una via di scoperta del piano divino negli antichi segreti custoditi da forze occulte preesistenti l'uomo e la dannazione, che sono accessibili mediante la ricerca esoterica a vari livelli. Il Magister Vermis è il principale esponente di questa scuola.

Questioni aperte

Molti altri sono i temi dibattuti all'interno dell'Ordine: Dracula è esistito davvero? ed esiste ancora oggi? Quanto la congrega deve considerarsi indipendente dai suoi insegnamenti? Un altro aspetto fondamentale è la differenza fra ricerca individuale e spirito di servizio alla Loggia: quanto sono vincolanti gli obiettivi di trascendenza rispetto all'organizzazione in sé? Ancora, la congrega deve porsi in maniera attiva o ricettiva nei confronti della danza macabra? ricerca spirituale o attività politica? La struttura politica stessa è oggetto di opinioni contrastanti: monarchia o repubblica? senato accademico o democrazia dei cervelli?

I conflitti sono spesso ascrivibili a tre categorie di Dragoni: i domitor, i gerarchi, i giovani. I domitor sono coloro che, spesso nobili invincibili, attraverso l'Ordo Dracul sono riusciti nei primi anni dalla fondazione a costruire dei domini autarchici emancipandosi dai capi delle proprie famiglie o dai patti di vassallaggio. Oggi, essi cercano una emancipazione ulteriore portandosi a

guida della congrega. Costoro sono stati “invitati” a moderare le proprie istanze, con l’annientamento del loro principale rappresentante, Camilla di Roccabrivio.

I gerarchi, si sono viceversa concentrati sulla costruzione formale della congrega e nell’occupare le posizioni di potere e di controllo principale: si trovano quindi in una posizione formale di comando, anche se per scalare la gerarchia hanno dovuto e devono fare i conti con gli altri. Fra di essi ad esempio XIII, Septimus Magnus e lo stesso Magister Vermis.

I giovani vogliono sperimentare, soprattutto coloro che sono nati nell’era postmoderna, vogliono accedere ai segreti, scalare i vertici, acquisire potere e conoscenza: essendo meno interessati ed esperti dei giochi di potere, vengono usati dalle altre due componenti come ago della bilancia del confronto.

All’ombra della gerarchia formale, vi sono poi numerosi scontri interni: quelli delle Logge segrete nella Loggia comune; i circoli iniziatici; la lotta fra i diversi sottordini e fra di essi e i non giurati; la competizione fra le accademie esterne e fra catene di mentori.

Personaggi degni di nota

Segue una lista indicativa dei personaggi non giocanti più noti nella danza macabra delle notti recenti, acquisibili come mentore dai personaggi giocanti, previa approvazione. Di ciascun personaggio si riporta l'importanza comunemente attribuita all'interno del clan e della congrega di appartenenza.

I GRANDI PREDATORI. MENTORE ●●●●●

Cassius

Ventruie ●●●●● Invictus ●●●●●

Signore dei ventruie, capo di una delle tre dinastie dei Re e reggente del Casato dinastico della Corona d'Oro. Cassius è una leggenda vivente. In molti credono che il suo risveglio sia stato prematuro e che l'anziano non si sia ancora adattato alla danza macabra contemporanea, essendo così costretto ad avvalersi di assistenti di dubbia fedeltà.

Caterina de' Ricci, La Mater Sanguigna, Santo Arcivescovo di Firenze

Nosferatu ●●●●● Lancea Sanctum ●●●●●

Citazione: *"I lupi hanno tane, i corvi hanno nidi, mentre i miei figli non hanno posto per poggiare il capo e riposare"*

Abbracciata nel 1590 da un nosferatu sconosciuto, è uno dei maggiori referenti per i Santificati e per gli Spettri nella Penisola. Considerata guida della Chiesa Longiniana, ha lasciato sulla Toscana la propria impronta attraverso la propria progenie, i Gethsemani. Raramente comparsa sulla scena pubblica, rinchiusa nel Convento di Prato, è in perenne estasi nell'adempimento del proprio mandato divino in quanto prima fra i Dannati. Reliquia della Lancea Sanctum italiana, questa leggendaria dannata è fulgido esempio di fede al più oscuro fra i predatori della notte, causando un periodo di profondo turbamento nei Consacrati italiani. Le apparizioni pubbliche di Santa Caterina sono estremamente rare, e la sua parola viene raccolta e diffusa dai Getsemani che costituiscono la stirpe beata e che rappresentano i fautori della sua volontà.

Ezzelino III da Romano, Sovrano del dominio italico

Gangrel ●●●●● Invictus ●●●●●

"...la leggenda non è poi così lontana dalla realtà, è solo la storia quando non è ancora messa a punto...e a metterla a punto ci penso io..."

Figlio primogenito di Ezzelino II il Monaco e fratello di Alberico da Romano e di Cunnizza da Romano. Fu considerato un soldato audace, astuto e valoroso anche se fanatico come ghibellino e spietato nella sua volontà di dominio. Ereditò dal padre i territori di Bassano, di Marostica e di tutti i castelli situati sui colli Euganei. Già in gioventù aveva dimostrato grandi inclinazioni e doti nel campo della guerra, unite a dissimulazione e pazienza. Instancabile, insensibile, intollerante ai

consigli. La sua storia in vita parla di grandi conquiste dell'Italia settentrionale, di cui ebbe piena podestà. Sposò Selvaggia, nel 1238, figlia dell'Imperatore Federico II e resistette persino alla sua morte e alla scomunica da parte di Alessandro IV. La crociata che ne seguì però, gli fu fatale. La storia racconta di come morì, senza cura di sé, dissanguato, dopo la sconfitta nella battaglia di Cassano d'Adda del 1259, rifiutando cure e sacramenti. Effettivamente, quella fu la sua morte. Una morte per una rinascita, l'abbraccio da parte di Casentino II da Romano, che fu suo sire. E lo stesso impero che ebbe in vita, nei secoli, diventò suo nella morte, tra i dannati d'Italia, nel Primo Stato. Mantenne ogni sua caratteristica nella morte, fu eletto capo dell'Alleanza dei Territori agli inizi del XIX secolo, nomina a cui seguì lo sterminio di tutti i da Romano esistenti, per sua stessa mano, per dimostrare la sua forza.

Magister Vermis

Nosferatu ●●●●● Ordo Dracul ●●●●●

Citazione: *"Io porto per voi la Rivelazione di una Nuova Era"*

Dotato di un aspetto e di poteri sovranaturali che trascendono anche la condizione vampirica è il millenario membro più antico del Clan Nosferatu. Si dice allievo di Dracula in persona, nonché maestro di Septimus Magnus, probabile fondatore dell'Ordine in Italia, Signore del Sottosuolo e molto altro ancora. Impossibile dire dove finisce la storia e inizia la leggenda parlando di questo fratello. Pochi hanno avuto l'onore di parlare con lui e ascoltare le sue lezioni, e la stragrande maggioranza di essi afferma che egli parla in un linguaggio che ormai non appartiene a questo mondo. È stato noto con molti nomi ed identità: Leopoldo Pavan, Padanus, Araneum ed altri ancora. Nessuno conosce il suo vero nome.

EMINENZE DELLE DANZA MACABRA. MENTORE ●●●●

Antonius, Leader del Movimento Carthiano

Ventru ●●● Carthiano ●●●●●

Citazione: *"Ricordate che senza questi nostri scopi non saremmo che l'inutile polvere degli anni"*

Entrato nelle cronache agli inizi del '800, Antonius ha saputo lasciare subito la sua impronta sull'ideologia del nascente Movimento Carthiano. Progenie diretta di Cassius, anziano riformatore, reso lunatico per il suo sangue Ventru e i continui torpori. Quando parla, ricorda con sentimento il passato e compie sempre più difficoltà a comprendere il presente, ed è solito avere un modo di fare paternalista. La sua presenza nel Requiem italiano ha subito un netto tracollo nell'ultimo anno, alcuni sussurrano abbia ceduto ancora una volta al torpore.

Giangaleazzo Visconti – Lycurgus, Principe di Milano

Mekhet ●●●● Invictus ●●●●

Nel secolo XX fu baluardo strenuo al potere Invincibile dei da Romano. Durante l'ultimo conflitto manovrò l'asse del Triumviro Cassius, ottenendo il parziale successo dell'assegnazione del dominio di Milano, nonostante la sconfitta. Alcuni sostengono che ancora tramò per attentare al potere dei da Romano, altri che oramai la sua volontà sia stata definitivamente spenta dal sangue potente dell'antico Ezzelino e dai suoi giuramenti. Anche il suo peso nel Conclave delle Ombre, pare essere aumentato.

Lucius, Quaesitor Maximus

Daeva ●●● Lancea Sanctum ●●●●

Citazione: *“Fides fragilitatem fregit” (la fede spezza la debolezza)*

Grande Inquisitore della Lancea Sanctum nel periodo medievale, è stato protagonista della maggior parte delle operazioni politiche operate dalla Congrega e si è fatto promotore di una continua campagna di aperto discredito nei confronti delle spinte accentratrici del clan daeva. Dopo un lungo torpore, si è ridestato per portare avanti ancora una volta la missione dell’Inquisizione, sempre in equilibrio fra custodia della fede ed interesse materiale dell’accrescimento formale delle sue stesse funzioni. Nelle ultime notti ha affidato la gestione dell’ufficio inquisitoriale al Quaesitor Maior Alessandro Nemesio Barberini.

Generale Ravèl

Ventruè ●●●, Carthiano ●●●●

Citazione: *“Io non parlerò oltre, il tempo delle scelte è terminato, ora dobbiamo agire se volete che questa battaglia sia vinta.”*

Progenie diretta dell’antico Antonius, ha da pochi anni fatto la sua ricomparsa tra le fila dei Carthiani. Lucido e concreto è capace di profondi atti di violenza così come di astute e complesse macchinazioni politiche. È estremamente difficile vederlo scomposto.

Septimus Magnus, Principe di Torino, Ipsimus dell’Ordo Dracul

Mekhet ●●● Ordo Dracul ●●●●●

Citazione: *“La battaglia è tracciata, anche se l’onda si ritira”*

Mekhet noto per la spiccata cordialità e propensione al dialogo nei confronti degli altri dannati. Risoluto condottiero nella prima fase dell’Ordo Dracul, si è assestato su posizioni maggiormente riformiste e moderate dall’inizio del XX secolo. Molti lo considerano un politico ma non è chiaro il suo valore guerriero. Figura ambigua, non è ancora chiara la sua esatta posizione nel corso della Guerra delle Quattro Corone e degli anni immediatamente precedenti. Certamente il suo potere personale è aumentato a svantaggio dei suoi rivali interni al Regno di Torino.

AUTARCHI, FUNZIONARI ED EMISSARI DELLE FAZIONI. MENTORE ●●●

XIII, Dragone Vigilante

Nosferatu ●●, Ordo Dracul ●●●

Citazione: *“Hai sbagliato, e come sai non tollero errori”*

Noto come XIII, il Dragone Vigilante si occupa dell’archiviazione delle cronache dell’Ascia e in generale della biblioteca dell’Accademia Unificata, della quale ha il comando. Il suo nome lascia ipotizzare una sua appartenenza al carcere di Ancona o il fatto che sia il detentore del numero 13 degli arcani maggiori, che secondo la maggior parte delle tradizioni corrisponde alla Morte. Nosferatu brutale, ha avuto modo di presentarsi per la prima volta alla danza macabra in occasione del gran ricevimento delle Succubi del 2009.

Amoniele, Cardinale delle terre del Sud Italia

Venture ●● Lancea Sanctum ●●●

Citazione: *“Ascoltate figli miei il vostro cuore, esso è nero così come vuole la nostra maledizione, non dimenticatelo mai”*

Da lungi cardinale rettore assieme ai suoi fratelli della eletta stirpe icariana, tale misterioso fratello è da pochissimo assunto al soglio del cardinalato del sud, di fatto riunificando l'intera stirpe icariana sotto il suo controllo. Non si è mai visto il suo volto. I suoi modi sono chiaro indice della sua fede e della sua antichità.

Annibale Bentivoglio

Daeva ●●● Invictus ●●●

Fu in passato protettore della città di Bologna. Recentemente si è riaffacciato alla danza macabra, rivendicando la primogenitura daeva sull'Invictus dell'area emiliana.

Costanzo Borgia, il Sanguinario

Mekhet ●●● Lancea Sanctum ●●●

Storico domitor di Roma, per lungo tempo se ne sono perse le tracce. Il suo celamento nell'ombra è stato forse funzionale a delle segrete macchinazioni, i cui frutti egli sta forse in queste notti raccogliendo. Non è ancora chiaro cosa egli voglia dai dannati.

Esaco, consigliere di Cassius, portavoce del Witan

Venture ●●● Circolo della Megera ●●●

Misterioso cortigiano di Cassius, che ha assunto l'eredità del Witan dopo il torpore di Alric e Padre Aurelio.

Filippo Uberto d'Angiò, Arcivescovo di Napoli

Venture ●●, Lancea Sanctum ●●●

Citazione: *"Noi siamo i Dinasti che infine regneranno sul mondo"*

Progenie di Vitielius, viene abbracciato attorno alla metà del Cinquecento da un ramo cadetto della famiglia; addestrato per forgiare la propria natura di comandante freddo e determinato, è uno dei più versatili politici della stirpe icariana. Elevato al soglio Arcivescovile di Napoli, si adopera affinché la città rifletta i propri ideali di grandezza. Dal 1805 va in torpore per quasi un secolo attendendo il risveglio del proprio sire che non si è mai realizzato, e al suo risveglio sceglie di seguire il Requiem napoletano attraverso i suoi vescovi.

Costanza D'Aversa, attendente di Sua Magnificenza Ezzelino III

Venture ●● Invictus ●●●

Citazione: *“Dite? Questo farebbe supporre conosciate i voleri di Sua Magnificenza alla perfezione. Ritratte o debbo dimostrarvi che vi sbagliate?”*

Elegante e composta attendente del Monarca di Italia, fa le di lui veci in molte occasioni troppo mondane per permettere all'antico Gangrel di esser presente. Note di lei sono l'acume e la

piccatezza dei commenti, sempre diretti a uno scopo ben preciso, molte volte vuole essere l'abbattimento delle altrui certezze.

Alfonso III D'Este

Gangrel ●●● Invictus ●●●

Illustre Selvaggio e principale esponente della nobiltà gangrel settentrionale. Le sue gesta leggendarie sono state adombrate dalla figura di Ezzelino, e pochi giovani oggi riconoscono il suo valore. Tuttavia Alfonso non è dannato da preoccuparsi di queste formalità, e continua a condurre il suo requiem con saggezza e determinazione.

Luigi Di Borbone, settimo testimone del risveglio dell'antico Goffredo Alberico di Borbone

Daeva ●● Invictus ●●●

Citazione: *"Personalmente credo che voi siate poca cosa e ancor meno rispetto a chi vi è di fronte, sarò lieto di conoscere il vostro nome e quello del vostro sire così che possa ricordarmi chi evitare durante questo Gala"*

È la voce del Casato dinastico dei Borbone. Di modi affabili ed educati mantiene sempre la giusta compostezza ed alcuna situazione, per quanto imprevedibile possa parere, sembra metterlo a disagio.

Guerra, Vescovo del Santo Sinodo, Portavoce del Cardinale

Venture ●●● Lancea Sanctum ●●●

Il più anziano Vescovo siciliano e portavoce del Cardinale.

Fratello Lazzaro, Voce della Madre Sanguigna

Nosferatu ●●● Lancea Sanctum ●●●

Citazione: *"Comprendete il vostro ruolo e riconoscerete la grandezza della Madre Sanguigna"*

Intransigente nella visione dei Beati in qualità di ispiratori della Lancea Sanctum, dal ritiro in clausura del suo Confratello Tancredi, è colui che è stato designato a conferire con quanti avvicinano i propri interessi alla Famiglia Getsemani, ed è nella cerchia dei più vicini alla contemplazione della Madre Sanguigna. Ritenuto fra i suoi figli prediletti, è spesso il più chiaro emblema della fermezza della propria fede e viene riconosciuto come Voce del Monastero di San Vincenzo nei confronti dell'intera Società dei Dannati. Nel corso degli ultimi mesi il suo carattere si è piuttosto rabbuiato: Lazzaro si è reso sempre più spesso protagonista di brucianti scatti d'ira nei confronti di tutti coloro che ai suoi occhi mancano di rispetto per la causa che sostiene. Nonostante la sua vocazione lo abbia spinto a passare buona parte della sua vita sul campo di battaglia, ha dimostrato in più di un'occasione di sapersi destreggiare coerentemente anche in sede diplomatica, dove pretende che i propri interlocutori riconoscano agli Estatici quel ruolo di fautori della volontà della Santissima Madre.

Don Macalia Gonzaga, Tribuno degli Spettri, Duca di Sicilia, Principe di Palermo

Nosferatu ●●● Invictus ●●●

Citazione: *“Per qualunque cosa basta chiedere e non ci saranno mai problemi”*

Le aggregazioni familiari del Meridione si sono allineate sotto don Macalia, Tribuno del sangue Nosferatu a partire dall'Ottocento; per quanto Invictus, e successivamente braccio destro di Lycurgus, ha sempre gestito gli “affari” delle onorate famiglie siciliane attraverso i propri notevoli contatti nella massoneria e nella mafia. Nel Novecento non fa che sostenere un'azione sinergica del Clan, facendosi valere come vero e proprio “padrino” del Requiem per molti fratelli, specie quelli in contatto con la corte palermitana. In tempi recenti ha dimostrato la sua fedeltà al Magister Vermis, che gli è valsa “l'adozione” nella famiglia Gonzaga, ad uopo issata a Dinastia Ciclica.

Matre Zila

Gangrel ●●●●●

Guida spirituale di tutti i Selvaggi italiani. Si sa molto poco di lei, se non leggende che la vogliono essere una millenaria strega. Alcuni sostengono invece che il ruolo di Madre si tramandi e che non sia sempre stata la stessa figura. Secondo alcuni vi sarebbero tre madri ad alternarsi questo importante ruolo di guida mistica del clan. Il suo rifugio è sul Monte Pollino, tra Basilicata e Calabria.

Ferdinando Sanfelice, Duca di Caserta

Daeva ●● Invictus ●●●

Citazione: *“Volete dimostrarci qualcosa? Imparate ad obbedire piuttosto che sforzarvi nel tentare rivolte”*

Emerge nella danza macabra campana successivamente alle guerre napoleoniche, presentandosi come un aristocratico appartenente ad una noblesse d'oblige oramai decaduta. Di fiero retaggio borbonico, è noto per la dura ostilità verso gli impulsi innovatori provenienti dalle fazioni riformatrici del Clan. Nel 1835 giunge a nozze con Patrizia da Palizzi dei Ventrue, sancendo l'unificazione delle famiglie Invictus del meridione e guadagnando prestigio all'interno della propria Congrega, pur favorendo fieramente il suo retaggio di sangue. Durante la seconda metà del Novecento si fa investire del Cavalierato di Lycurgus al fine di mantenere i propri domini nel feudo campano, e in seguito alla guerra Invictus mantiene il proprio dominio schierandosi con la Corte veronese. Nei tempi successivi pare passare da diverse parti, schierandosi prima a favore del Triumvirato, e rinnegandolo poi, in una Danza Macabra fatta di cambi ed alleanze, che fanno di lui uno degli indiscussi maestri dell'intrigo.

Francesco Sforza

Daeva ●● Invictus ●●●

Fu Duca e Principe di Milano per conto del Casato Marinus. Non ha per il momento rivendicato alcun diritto sul trono, è non è chiaro se voglia collaborare con tutto il suo seguito, alla reggenza Visconti, suo storico rivale.

Leopoldo Villèle, Ministro della Corte di Verona

Daeva ●● Invictus ●●●

"Indubbiamente avete ragione, il vostro punto di vista è condivisibile, ci sarebbe solo da considerare che..."

Ancilla che ha fatto la sua comparsa dopo la riorganizzazione del Consiglio dei Primi del 2014.

Zante

Gangrel ●●●, Carthiano ●●●

"Non credo proprio, se pensate che sono qui per obbedire come un cane vi sbagliate"

Zante è un sanguinario e antico Gangrel, dedito alla causa Carthiana nel più estremo e brusco dei modi. Chi lo ha incontrato ne ha visto una forza mostruosa ed un'impetuosità rara, tali da consentirgli di farsi un larghissimo seguito di gregari. In Italia nessuno si sognerebbe di sfidarlo, senza contemplare possibili e gravissime conseguenze. Lo si vede lontano dalla sua roccaforte, la Sardegna, solo in rarissime occasioni, come possono essere i grandi raduni nazionali tra Dannati. Il suo temperamento e la sua politica gli è valsa l'inimicizia soprattutto dell'Invictus e degli Icariani, verso i quali sembra avere diversi conti in sospeso.

ASSISTENTI E CONSIGLIERI. MENTORE ●● e ● (acquistabili sia a ● che a ●●)

Alessandro Nemesio Barberini, Quaesitor Maior

Daeva ● Lancea Sanctum ●●●

Citazione: *"Della rosa non ho che le spine"*

Inquisitore Maggiore della Lancea Sanctum, si è a lungo occupato direttamente della Diocesi della Città Eterna che gli ha dato i natali; fa parte della famiglia Barberini, antica famiglia nobile di Roma. Estensione ed espressione della volontà di Lucius, è possibile vederlo esporsi in pubblico solo quando porta il verbo dell'Antico; quello di Voce dell'Inquisizione è un ruolo che ha assunto da poco nel suo Requiem: di norma, ne è sempre stato la Spada.

Axio

Mekhet ●●●

Citazione: *"Quello che vi manca sono sia l'esperienza che la volontà, non serve a nulla crediate di essere lungimiranti, non avete nemmeno idea di quello che significhi tale vocabolo, ve lo assicuro"*

Misterioso fratello del clan delle Ombre, apparso in svariate occasioni durante ricevimenti e riunioni, è l'attuale Pretore della Notte. Alcune frasi ed avvenimenti fanno supporre che sia uno dei più antichi mekhet italiani, anche se ben poco è certo.

Il Cervo Bianco

Gangrel ● Circolo della Megera ●●

Apparso dopo la venuta dell'Araldo, è un misterioso dannato che predica il sincretismo megerita.

Carlo Ambrogino Colleoni, consigliere di Cassius

Venture ●●●

Ex *monitor* del clan per l'Italia centro-settentrionale, Colleoni è riuscito a farsi apprezzare come mediatore fra le istanze Invictus e quelle del Movimento Carthiano. Caratterizzato da un forte atteggiamento pragmatico, dopo un periodo di assenza, si è riaffacciato alla danza macabra come membro della corte di Cassius.

Goffredo Filangieri Vitiello, "Apocalisse", Generale dell'Ufficio crociato

Venture ●● Lancea Sanctum ●●

Citazione: *"È tempo di azione, nient'altro che l'acciaio sarà la nostra parola"*

Nato da un ramo cadetto della famiglia Filangieri, cavaliere di ventura dunque ghoul di Icarus e progenie di Vitiellus, divenne crociato nel corso delle prime guerre icariane. Ha militato a fianco del suo sire fino al torpore nel primo Cinquecento. Risvegliatosi nell'Ottocento, contrariamente a Vitiellus, scala i ranghi dell'Ufficio crociato icariano e ne diventa Generale: scomparso per oltre metà secolo nei pressi di Venzone, dopo la Grande Guerra, viene inviato a mettere in sicurezza la caserma di Cosenza nel 2008 e farne un polo strategico di addestramento dei Crociati.

Matusalemme, Avus dell'Ordine Servile dei Penitenti di San Vincenzo

Daeva ● Lancea Sanctum ●●

Citazione: *"La prospettiva della sofferenza eterna è una forte motivazione"*

Membro più anziano dell'Ordine Servile dei Penitenti di San Vincenzo, è colui che ha saputo riunire i Mortificatori della Carne della Toscana dopo la distruzione di Pater Augustus. Considerato da molti come uno spietato cane da guardia dei Gethsemani, si tratta di un personaggio brutale e violento, dal portamento autoritario, che è stato richiamato al Monastero di San Vincenzo dove si occupa di addestrare, secondo una rigida disciplina, gli invasati che compongono le fila della Legione degli Estatici. Considerato da molti come un guerrafondaio ed un fanatico ligio all'etichetta militare, è uno dei volti più conosciuti all'interno dell'Arcidiocesi di Firenze.

Pantaleo Ettore Grifone

Gangrel ●● Invictus ●●

Nato a Verona, di carriera militare presso la città, distinto durante l'alluvione del 1882, viene abbracciato per il suo valore da uno dei figli di Ezzelino III da Romano. Presta servizio nella Longa Manus. Sovente incaricato del comando della scorta di Sua Magnificenza, è divenuto Luogotenente ed Osservatore del Casato da Romano: da allora gira per i domini italiani osservando e facendo rapporto presso il Casato.

Nihil, portavoce del Movimento Carthiano

Nosferatu ● Movimento Carthiano ●●●

Di questo fratello si conosce poco, se non che si tratta di un fidato collaboratore di Antonius, che lo ha nominato come uno dei suoi portavoce.

Ouroboros

Gangrel ● Ordo Dracul ●●●

Figura leggendaria dell'Ordo Dracul, è riemerso in carne ed ossa solo dopo l'apparizione dell'Araldo. Voci non confermate lo vogliono come uno dei fondatori della congrega, nonché dei principali confessori della congrega e maestro della Luce Morente.

Gaetano Vincenzo Scala Caetani "Tano"

Gangrel ●●●

Selvaggio legato al branco di Madre Zila, si è affacciato alla danza macabra da qualche anno, riproponendo la diffusione degli antichi codici gangrel, per l'unità del clan.

Salius Tageti (Jean-Jacques de la Roche), Consigliere di Cassius, portavoce del Witan

Venture ●● Circolo della Megera ●●

Questo Re ha fatto la sua comparsa al fianco di Esaco nel 2014. Ne è di fatto il braccio destro tanto per le questioni di clan che di congrega.

Guido Maria Visconti

Mekhet ●● Invictus ●●

Originario del ramo dei Visconti di Modrone, ma non riconducibile ai due omonimi mortali della famiglia, probabilmente il nome gli è stato modificato dopo l'abbraccio, avvenuto intorno al 1800 da parte di Filippo Maria Visconti, figlio e infante di Gian Galeazzo Visconti. Al servizio del suo sire e del clan, ha sempre operato come ombra, lontano dalle danze macabre. Con il rientro a Milano di Gian Galeazzo Visconti e il torpore del proprio sire, si è affiancato allo staff ristretto del Principe. Per esso svolge diversi compiti.