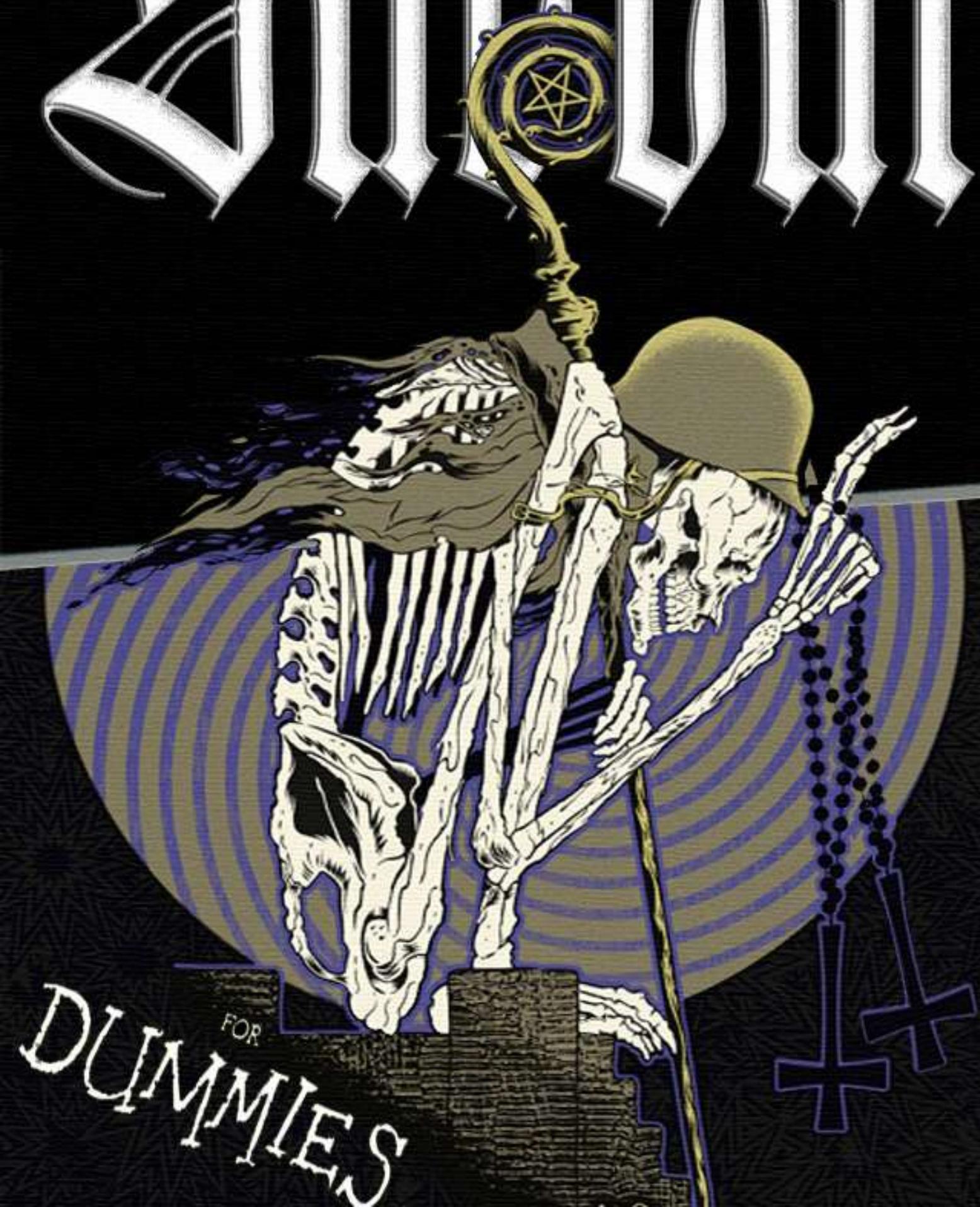


Book of the Dead



FOR
DUMMIES

Sabbat for Dummies

Disclaimer: Ogni qualvolta mi metto a scrivere un 'qualcosa' non so mai in realtà dove andrò a finire. Questa serie di pagine in particolar modo sono nate come un qualsiasi elenco di consigli ed appunti, per riuscire, magari un domani, ad integrare il nostro documento di ambientazione nazionale con tutti quegli elementi caratterizzanti di cui si parlava fino a questo momento in modo del tutto sfuggivo e vago. L'idea iniziale che avevo in mente era quella di realizzare un'introduzione piuttosto completa (usando anche toni decisamente informali) che permettesse a chiunque non avesse mai sentito parlare di Masquerade o Sabbat di orientarsi. Con il passare del tempo però le pagine erano sempre di più, finché non sono diventate ... davvero troppe. Dopo un paio di giorni da eremita amanuense credo di aver raggiunto un ottimo punto di partenza (o di arrivo) così da permettere a tutti una maggiore conoscenza delle meccaniche, ambientazione ed un bel Vocabolario del Sabbat. In più ho trovato anche una copertina figa sulla scia dei Black Sabbath che ho sempre amato...buona lettura quindi!

Nicola 'Doc' Marlia
Responsabile Setting Sabbat
IT2008040516

Autore: *Nicola Marlia*
Cura del testo: *Alice Blanda, Nicola Marlia*
Supervisione: *Fabio Falchi*

Prima di cominciare voglio ringraziare tutto lo Staff Narrativo Nazionale per il suo sostegno nella realizzazione di questo documento. I toni talvolta informali che utilizzerò all'interno di queste pagine sono chiaramente intenzionali e vogliono rimanere in concerto con l'idea che in fondo si trova alla base di questa presentazione.

Per ogni dubbio, chiarimento, spiegazione vi invito a contattarmi a sabbat@camarillaitalia.it

Ultimo aggiornamento: 23/03/2017

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, purché 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 White Wolf.*

Parte 4: Gli Status

Una volta che un vampiro è stato accettato all'interno del Sabbat, questi può mantenere la sua posizione e guadagnare prestigio. Un tratto status è un valore convenzionale con cui si misura la sua reputazione all'interno della setta. Quando un personaggio 'spende' il proprio status significa che sta sfruttando la sua influenza (sociale e politica) per condizionare da vicino gli esiti della scena di gioco in cui si sta muovendo.

1. Tipologia degli Status

Lo status positivo è un riconoscimento che va ad incrementare il prestigio del personaggio agli occhi degli altri vampiri; lo status negativo è un pregiudizio derivante da una punizione o da un comportamento socialmente considerato deplorabile. Per ottenere un tratto status all'interno della setta il prerequisito fondamentale è che un individuo venga prima accettato (quindi riceva lo status di iniziato). Gli status positivi si dividono in 3 categorie.

- Status **di carica** (sono determinati dalla posizione all'interno della setta);
- Status **personale** (rappresentano meriti del singolo individuo);
- Status **temporaneo** (indicano le gesta rilevanti e risultati conseguiti);

Gli status di carica e quelli personali rimangono fintanto che il personaggio mantiene quelle determinate caratteristiche che hanno permesso il loro conseguimento (ad esempio fintanto che ricoprirà una carica) e si 'ricaricano' all'inizio di ogni sessione di gioco. Lo status temporaneo una volta speso invece semplicemente è perso ed il personaggio non potrà più utilizzarlo finché non ne acquisirà un altro. Questo tipo di status verrà meno anche nel caso in cui il patrocinante (colui che lo riconosce) muoia, lasci la setta oppure venga distrutto. In alcuni casi può accadere persino che un Cainiti si rifiuti di beneficiare del patrocinio di qualcun altro, ma in questo caso starà ai personaggi giocare tutte le conseguenze del caso. Nel momento in cui la condizione che ha determinato l'acquisizione dello status venga meno (abbandono magari di una carica) il personaggio non potrà utilizzare i suoi tratti 'residui' in alcun modo.

1.1 Meccaniche di Gioco

Gli status positivi prevedono due diverse meccaniche di gioco: attive e passive. Le prime simulano effetti tangibili, che condizionano da vicino gli esiti della scena di gioco. Le meccaniche passive invece propongono effetti intrinseci sempre attivi ed in alcun modo potranno essere spesi ma influenzeranno la scena con tematiche contingenti all'azione di gioco.

1.2 Guadagno e spesa di un tratto

Ci sono 3 modi per acquisire uno status:

- In conseguenza delle proprie azioni personali;
- Grazie al 'patrocinio' di un vampiro più influente;
- Acquisendo un incarico all'interno della setta;

Affinché un giocatore utilizzi un tratto status questi deve sforzarsi di interpretare l'azione in modo coerente con la dialettica del proprio personaggio, facendo la massima attenzione a non 'rompere' la

scena di gioco in alcun modo (*“hai dimostrato di essere ignorante e che tutti se ne rendano conto!”*
“Da questa sera sei stato avvertito che la setta non tollera più fallimenti!”, *“Riconosco di fronte a tutti la tua devozione in Caino...”* oppure *“Che il Sabbat tutto porti rispetto verso colui che porta gli sfregi della battaglia sul proprio volto”*, etc).

1.3 Lo Status Negativo & Massimali

Questa tipologia rappresenta una macchia nella reputazione del personaggio e viene assegnata da un altro individuo spendendo un tratto status positivo, generalmente senza che la vittima possa fare niente per evitarlo (soltanto in certe occasioni potrà venire meno dietro la spesa di altri status). Ogni status negativo ha una scadenza specifica, anche se c'è la possibilità che prima di questo termine un terzo personaggio (che vanta un prestigio adeguato) lo possa rimuovere: mentre per gli status temporanei esiste un massimale, per quanto concerne quelli negativi non è così.

Ogni personaggio che si muove all'interno del nostro gioco entrerà sempre in sessione con:

- Gli status di **carica** completi;
- Gli status **personali** completi;
- Gli status **temporanei** (Con un massimo di 5);
- Gli status **negativi** completi;

1.4 Pregiudizi & Status

Il Sabbat è prima di tutto una realtà sociale al cui interno vi sono pregiudizi ben radicati su tutto ciò che possa essere considerato ‘giusto’ o ‘sbagliato’ da fare. Per garantire questo status quo la Spada di Caino riconosce al suo interno tutta una serie di usi e costumi che vogliono rappresentare quelle convenzioni a cui gli stessi Cainiti si adeguano per non azzannarsi come animali selvaggi ogni qualvolta si scontrano su determinate tematiche o ideologie (*Ricordo che l'unico in grado di far venir meno, o dare maggior peso, ad un pregiudizio, è lo stesso Reggente, proprio grazie allo status di carica Minaccioso volta a rappresentare la guida della setta*).

- Pregiudizio minore: Ha un effetto piuttosto circoscritto sui rapporti personali del singolo vampiro, provocando di fatto uno svantaggio sociale che tuttavia non può essere ignorato. Un personaggio che ricade in questa categoria vedrà il proprio numero di status temporanei ridotto a 3;

- Pregiudizio maggiore: Rappresenta un significativo freno alle ambizioni del vampiro nei confronti del quale tutti vorranno mantenere le distanze. Un personaggio che ricade in questa categoria vedrà il proprio numero di status temporanei ridotto a 1.

2. Gli Status del Sabbat

Ai fini del regolamento vi è una netta distinzione fra gli status della società vampirica e quelli del Sabbat, sebbene ambedue queste tipologie vantino al loro interno praticamente lo stesso tipo di meccaniche (Carica, Personali, Temporali, Negativi). Mentre i primi si propongono di rappresentare l'influenza sociale dei vampiri appartenenti alla setta, quelli specifici del Sabbat cercano di simulare meccaniche inerenti alle dinamiche della setta, come l'onore del singolo individuo sul campo di battaglia, la devozione per la fede in Caino oppure l'aver promulgato un determinato Sentiero di Illuminazione.

2.1 Iniziato (Carica)



“Spontaneamente e in piena coscienza, io <Nome > figlio/figlia di Caino, respingo gli Antidiluviani e dedicherò tutto/a me stesso/a alla loro distruzione. Voto la mia anima al Sabbat, e siano dannati tutti coloro che stanno contro di noi. Ascoltatemi, fratelli e sorelle! I vostri nemici saranno i miei nemici. Le vostre vittorie le mie vittorie. Il vostro sangue il mio sangue. Così sarà fino alla fine di ogni cosa.

- Passivo → Fai parte a tutti gli effetti del Sabbat. Un individuo acquisisce questo status nel momento in cui supera con successo un Rito di Creazione, prestando giuramento e ricevendo così il marchio della setta. Questo status inoltre contraddistingue i *veri sabbat* dai *falsi sabbat*, cioè coloro che sono chiamati a comprovare la loro fedeltà alla setta con un periodo di prova;

- Speso → Non è possibile spendere questo tratto;

Il tratto status Iniziato è posseduto da ogni membro del Sabbat;

2.2 Benedetto (Carica)



Sei uno dei responsabili chiamati a coordinare la Spada di Caino. Hai il diritto di essere clemente e persuasivo quando serve, ma anche il dovere di comprovare la tua leadership agli occhi della setta.

- Passivo → Puoi dare a chiunque lo status Leale o Sfregiato in Battaglia senza alcuna spesa. Ogni individuo che beneficia di questo tratto potrà tuttavia elargirne soltanto un tipo alla volta nei confronti di un altro;

- Speso → Puoi additare un individuo che si è comportato in modo inappropriato (e che ricade nella tua giurisdizione) dello status Codardo;

Il tratto status Benedetto è posseduto da: Vescovo, Ductus;

2.3 Vigilante (Carica)



Sei il braccio destro di chi conta. Hai il diritto di far rispettare le leggi della società vampirica ed il dovere di impartire punizioni a tutti coloro che infrangono il Codice di Milano o che vengono meno agli ordini dell'autorità che ti legittima.

- Passivo → Puoi portare armi dovunque all'interno dell'Esbat, persino nelle zone più esclusive, previa autorizzazione da parte della più alta autorità del Clero presente. Inoltre puoi garantire per gli altri membri della setta, elargendo al massimo a due fra loro lo status Difensore per una singola sessione di gioco;

- Speso → Puoi spendere questo tratto per additare qualcuno che sei convinto aver infranto la legge dello status Avvertito;

Il tratto status Vigilante è posseduto da: Vescovo, Templare;

2.4 Lealista (Carica)



Sei un lealista fiero della tua libertà e capace di infischiartene degli ordini del Clero (ma non di quelli che provengono direttamente dal Reggente) senza per questo che tu venga in qualche modo punito per la tua insubordinazione.

- Passivo → Sei immune a tutti gli effetti (Passivo, Speso) dello status Glorioso;
- Speso → Questo tratto status non può essere speso in alcun modo;

Il tratto status Lealista è posseduto dai membri dell'omonima dottrina politica;

2.5 Ordinato (Carica)



Sei stato consacrato con i rituali della Chiesa del Padre Oscuro ed hai preso i sacri voti per servire i suoi fedeli. La tua lealtà è di ispirazione per l'intera setta.

- Passivo → Puoi celebrare gli Ignoblis Ritae senza alcun tipo di spesa ed assegnare lo status Devoto senza alcun tipo di spesa. Questo tratto viene conseguito dall'individuo nel momento in cui un branco lo riconosce come il suo sacerdote;
- Speso → Puoi celebrare qualsiasi Auctoritas Ritae della setta (ad eccezione del Bagno di Sangue, che potrà essere celebrato soltanto da chi ha almeno l'autorità di un Arcivescovo, del Banchetto di Sangue e della Caccia Selvaggia). Puoi riconoscere qualcuno con lo status di Sfregiato in Battaglia oppure Unto, additare qualcuno come Ignorante oppure obbligare un individuo a sottostare ad un Rito di Contrizione;

Il tratto status Ordinato è posseduto da: Sacerdote, Vescovo (Nel caso in cui sia stato riconosciuto attraverso un solenne Bagno di Sangue e non sia presente nella stessa sessione di gioco la figura che lo ha riconosciuto come tale), Arcivescovo (Soltanto dopo un formale Bagno di Sangue);

2.6 Glorioso (Carica)



Sei una figura sacra del Sabbat. Occupi una posizione prestigiosa all'interno del Clero e sei investito dell'onere di guidare la Spada di Caino con responsabilità tanto per le questioni religiose che marziali.

- Passivo → Puoi conferire a qualcuno lo status Consacrato o Devoto. Soltanto coloro che possiedono lo status Autorità o Sacrosanto possono disobbedire ad un individuo con questo tratto. Nel caso in cui ciò avvenga (e la notizia diventi di pubblico dominio) questi perderà ogni status temporanei in suo possesso per 1 mese oppure 2 sessioni di gioco e durante questo periodo di tempo non potrà guadagnarne altri;
- Speso → Puoi ordinare ad un individuo di sottomettersi ad un Rito di Contrizione, oppure assegnare uno a scelta fra lo status Codardo o Avvertito;

Il tratto status Glorioso è posseduto da: Cardinale, Arcivescovo (Soltanto dopo un formale Bagno di Sangue);

2.7 Affermato (Carica)



Sei la voce autorevole di una realtà significativa all'interno della setta. Forse un clan, un branco oppure una fazione. La tua parola viene rispettata e sono in molti a chiedere il tuo prezioso consiglio quando si trovano nei momenti di difficoltà.

• Passivo → Mentre benefici di questo tratto qualora un individuo ti insulti, minacci o attacchi riceverà automaticamente lo status Avvertito (offese in privato o velate non risentono di questi effetti). Costituisce un'eccezione chi possiede lo status Autorità, Comandante o Trionfante;

• Speso → Puoi spendere questo tratto per conferire ad un altro membro lo status Favorito;

Il tratto status Affermato è posseduto da: Ductus Priori, Generale, Gran Maestro, Demiurgo;

2.8 Autorità (Carica)



Godi della completa giurisdizione sulla tua diocesi. Hai il diritto di riconoscere quali fra i tuoi compagni siano leali e rispettati, ed impartire punizioni a tua completa discrezione.

• Passivo → Puoi assegnare lo status temporaneo Coraggioso, Difensore, Onorevole o Leale senza alcuna spesa. Ogni individuo che benefici di questo tratto potrà tuttavia elargirne soltanto un tipo alla volta nei confronti di un altro;

• Speso → Puoi spendere questo status per punire o perdonare un altro individuo, assegnando o togliendo lo status negativo Avvertito o Abbandonato;

Il tratto status Autorità è posseduto da: Reggente, Cardinale, Arcivescovo;

2.9 Famigerato (Carica)



Offrire consigli alla setta è un affare piuttosto complicato, e coloro che lo fanno bene riescono a distinguersi e farsi conoscere velocemente all'interno della Spada di Caino.

• Passivo → Chiunque pubblicamente ti insulta, minaccia oppure ti attacca riceve in automatico lo status Avvertito. Offese fatte in privato o velate non comportano alcuna conseguenza. Ne sono immuni soltanto coloro che vantano lo status Trionfante o Sacrosanto. Al contempo puoi riconoscere qualcuno dello status Favorito senza alcuna spesa;

• Speso → Puoi riconoscere un individuo Unto o Consacrato, oppure dello status Ignorante;

Il tratto status Famigerato è posseduto da: Prisco;

3. Illustre (Carica)



Sei una voce illustre della società vampirica, gli altri ascoltano i tuoi consigli e rispettano la tua saggezza. Hai il diritto di determinare quali azioni siano lecite rispetto alle usanze della setta e quali vadano in contrasto con il suo cerimoniale.

- Passivo → Puoi assegnare lo status Onorevole o Cortese senza alcuna spesa. Chi beneficia di questo tratto potrà tuttavia elargirne soltanto un tipo alla volta nei confronti di un altro;
- Speso → Puoi spendere questo tratto per costringere qualcuno a lasciare un determinato luogo all'interno della zona di gioco (stanza, atrio, giardino) per almeno 10 minuti. Viceversa riceverà lo status Disgraziato. Non può essere speso in combattimento;

Il tratto status Illustre è posseduto da: Prisco;

3.1 Sacrosanto (Carica)



Sei una delle alte sfere del Sabbat. I tuoi ordini sono indiscutibili e la tua volontà è sacrosanta all'interno della setta. Hai il diritto di celebrare qualsiasi Auctoritas Ritae.

- Passivo → Sei immune all'autorità degli altri individui ed hai il diritto di contraddire gli ordini di chiunque non possa vantare questo tuo stesso status. Puoi celebrare qualsiasi Auctoritas Ritae, (ad eccezione del Banchetto di Sangue e la Caccia Selvaggia) oppure riconoscere qualcuno dello status Devoto o Risoluto senza alcuna spesa;
- Speso → Puoi ordinare ad un individuo di sottostare ad un Rito di Contrizione, oppure spendere questo tratto per celebrare un Banchetto di Sangue o indire una Caccia Selvaggia nei confronti di qualcun altro. Al contempo puoi modificare usi, costumi e tradizioni della setta all'interno della tua giurisdizione;

Il tratto status Sacrosanto è posseduto da: Reggente, Cardinale, Prisco;

3.2 Comandante (Carica)



Sei una spada per la tua setta, investito della più alta autorità affinché tu possa farti garante della giustizia all'interno dei suoi territori. Hai il diritto di commissionare punizioni (sociali o corporali) a tua completa discrezione.

- Passivo → Puoi impartire ordini a tutti quelli che non possiedono lo status Autorità e pretendere che vengano eseguiti minuziosamente: se qualcuno disobbedisce tutti i suoi status temporanei decadranno (saranno recuperati dopo 1 mese o 2 sessioni di gioco ma non potrà riceverne altri per il resto della sessione di gioco). Il possessore di questo status può investire per un'intera notte un individuo alle sue dipendenze dello status Vigilante;
- Speso → Spendere questo tratto permette di elargire ad un massimo di 3 individui lo status Coraggioso o Leale;

Il tratto status Comandante è posseduto da: Reggente;

3.3 Sfregiato in Battaglia (Temporaneo)



Ti lanci spesso in battaglia e le storie delle tue gesta sono ben conosciute all'interno della setta. Sei stato consacrato in una cerimonia privata in cui sono stati enfatizzati il tuo coraggio ed il tuo valore.

• Passivo → Quando per la prima volta i tuoi punti ferita raggiungono il livello *incapace* guarisci 2 livelli di salute che restano con te fino alla fine della sessione di gioco;

• Speso → Se per un lungo periodo di tempo non hai infranto pubblicamente le leggi della setta, puoi spendere questo tratto status per compiere una tattica di combattimento di massa (*'assistere un attaccante'* oppure *'assistere un difensore'*) senza spendere alcuna azione. Questo non ti preclude la possibilità di renderti protagonista di quelle stesse tattiche durante il tuo turno attraverso la spesa di azioni;

Il tratto status Sfregiato in Battaglia è posseduto da: Cappellano Militare, Generale;

3.4 Consacrato (Temporaneo)



Spesso, a coloro che sono riusciti a distinguersi fra gli altri Cainiti del Sabbat viene attribuito il merito di saper riconoscere l'intelligenza e l'ambizione di un altro membro della setta, consacrandone l'immagine davanti i propri compagni.

• Passivo → Vincerai automaticamente ogni sfida statica volta a determinare il tuo risveglio durante le ore diurne con tutte le conseguenze del caso;

• Speso → Puoi impedire ad un individuo di ottenere dei tratti Bestia per un'azione compiuta (in contrasto con i dettami della sua Umanità o Sentiero di Illuminazione);

Il tratto status Consacrato è posseduto da: Confessore, Gran Maestro, Garante;

3.5 Devoto (Temporaneo)



Ti sei distinto per la tua dedizione a Caino e la tua fedeltà alla dottrina della setta.

• Passivo → Per ogni status Devoto che possiedi, una volta per ogni sessione di gioco puoi spendere un Punto Sanguineo, e passare un periodo di tempo di 5 minuti per pregare, meditare o studiare la dottrina di Caino. Quando lo fai ti curi un punto di danno aggravato;

• Speso → Puoi eseguire un *retest* (oppure farlo eseguire ad un altro individuo) ogni qualvolta stai tentando di celebrare un rituale e questo rischia di fallire. Più individui con questo status possono spenderlo per garantirne il suo successo;

Il tratto status Devoto è posseduto da: Garante, Cappellano Militare, Magus, Confessore, Maestro, Alto Prelato, Gran Maestro;

3.6 Vittorioso (Temporaneo)



Hai partecipato ad un symbol, ad un duello oppure ad un'ordalia, e ne sei uscito vittorioso. La setta plaude alle tue gesta.

• Passivo → Quando guadagni lo status Vittorioso chiunque voglia darti un tratto positivo può farlo senza alcuna spesa aggiuntiva;

• Speso → Puoi ottenere gli stessi benefici di un altro status in tuo possesso oppure rimuovere, su di te o un altro individuo, lo status Avvertito;

Il tratto status Vittorioso non è posseduto da alcuna carica, in quanto formale riconoscimento;

3.7 Difensore (Temporaneo)



Sei stato scelto per proteggere gli altri membri della setta, ed è proprio per questo motivo che sei legittimato a trasportare delle armi all'interno dell'Esbat.

• Passivo → Puoi portare armi dovunque all'interno dell'Esbat, persino nelle zone più esclusive, previa autorizzazione da parte della più alta autorità del Clero presente;

• Speso → Puoi spendere questo status mentre stai compiendo un'azione che ti farebbe guadagnare tratti Bestia per ridurli di 1 punto. Non è possibile spenderlo più di una volta a notte;

Il tratto status Difensore è posseduto da: Sergente, Capitano.

3.8 Leale (Temporaneo)



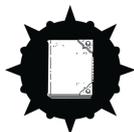
Hai dimostrato la tua devozione. Che gli altri non nutrano alcun dubbio sulla tua fedeltà alla setta.

• Passivo → Quando ricevi lo status Avvertito questi viene scartato assieme a questo tratto prima ancora che possa avere una qualsiasi conseguenza;

• Speso → Puoi procurarti un oggetto particolare oppure un'informazione di carattere generale (come ad esempio il rifugio di un altro personaggio) in un brevissimo lasso di tempo. Questo aiuto ti sarà dato da un personaggio non giocante entro qualche minuto (ricordo che è richiesta un'adeguata interpretazione al giocatore). Non è consentito usare questo tratto per guadagnare informazioni esclusive o acquisire oggetti irrimediabili, oppure per entrare in possesso di ciò che un Ghoul / Infante potrebbe avere;

Il tratto status Leale è posseduto da: Capitano, Colonnello, Console, Generale, Maestro, Puro, Alto Prelato, Gran Maestro, Geniere, Orologiaio, Grande Ingannatore, Scacchista, Tessitore, Corifeo, Demiurgo, Elettore, Segretario, Funzionario, Alto Cancelliere;

3.9 Studioso (Temporaneo)



I sentieri di illuminazione sono sacri al Sabbat, e coloro che li adottano vengono incoraggiati a promuoverli. Quando un Cainita insegna ad un altro il suo Sentiero di Illuminazione il suo Sacerdote può ricompensarlo con questo riconoscimento.

- Passivo → Acquisisci 1 tratto Bestia in meno quando vieni meno agli insegnamenti del tuo Sentiero di Illuminazione, fino ad un minimo di 0. Lo status Studioso ha una durata di 2 mesi o 4 sessioni di gioco, in base a quale sia il tempo più lungo;

- Speso → Non può essere speso in alcun modo;

Il tratto status Studioso è assegnabile dai Sacerdoti di ogni dottrina politica;

4. Risoluto (Temporaneo)



Il tuo coraggio e la tua resistenza in combattimento ti hanno dato l'approvazione di importanti membri della setta, che hanno ricompensato le tue gesta eccezionali.

- Passivo → Benefici di un bonus di +3 a qualsiasi sfida atta a resistere alla frenesia da paura;

- Speso → Puoi spendere questo tratto per ottenere 1 Punto Volontà gratuito per eseguire un *retest* per scongiurare un effetto che ti obbligherebbe ad allontanarti dal combattimento. Può essere utilizzato soltanto uno status di questo tipo per combattimento;

Il tratto status Risoluto è posseduto da: Sergente, Colonnello, Console, Generale, Maestro, Puro, Gran Maestro, Demiurgo;

4.1 Favorito (Temporaneo)



Sei stato elogiato da un personaggio illustre del tuo clan (o setta) che ti appoggia pubblicamente nella tua carriera e tende a proteggerti da situazioni dannose.

- Passivo → E' di pubblico dominio che benefici del supporto di qualcuno all'interno delle alte sfere del Sabbat. Se un individuo ti attacca apertamente riceve automaticamente lo status Avvertito. Costituiscono un'eccezione coloro che vantano il tratto status Autorità, Comandante o Trionfante;

- Speso → Puoi spendere questo tratto per prevenire l'assegnazione di uno status negativo all'interno di una scena, ma non più di una volta per ogni sessione di gioco;

Il tratto status Favorito è posseduto da: Ductus Priori;

4.2 Unto (Temporaneo)



Solitamente, il Clero ed i Sacerdoti sono gli unici con l'autorità per iniziare un Ritae. In alcune circostanze, a coloro che hanno studiato i rituali, ma non possono vantare alcun ruolo (Clero o Branco) viene dato il permesso di guidare una cerimonia.

- Passivo → Non garantisce alcun effetto passivo;
- Speso → Puoi iniziare e celebrare un Auctoritas o Ignoblis Ritae (uno che colui che ti ha riconosciuto meritevole di questo tratto conosce e può celebrare). L'azione permette a chiunque conosca il rituale (*Background: Rituals*) di celebrarlo ma non garantisce la conoscenza di cerimonie che il vampiro non conosce;

Il tratto status Unto è posseduto da: Cultista, Zelota, Ritualista, Magus;

4.3 Cortese (Temporaneo)



Le tue parole ed azioni sono sempre all'altezza dell'ambiente che ti circonda. Conosci usi e costumi della tua setta alla perfezione e sei un vero e proprio modello da imitare in quanto a gentilezza e cortesia per coloro che incroci sul tuo cammino.

- Passivo → Non puoi essere oggetto dell'abilità di Sotterfugio, oppure essere accusato di aver usato alcun tipo di potere sui tuoi compagni, da parte di un altro giocatore;
- Speso → Puoi rimediare ad una gaffe occorsa negli ultimi cinque minuti. Anche se l'errore è stato commesso, la parte lesa è costretta a minimizzare e perdonare il tuo gesto, ed in futuro non potrà mai più rinfacciartelo;

Il tratto status Cortese è posseduto da: Geniere, Occulto, Orologiaio, Scacchista, Grande Ingannatore, Tessitore, Corifeo, Demiurgo, Segretario, Funzionario;

4.4 Coraggioso (Temporaneo)



Ti lanci sempre in battaglia oppure in qualche dibattito, e le storie sulle tue gesta hanno avuto un certo eco all'interno della setta. Sei famoso per il tuo coraggio e le tue capacità sul campo di battaglia.

- Passivo → Puoi usare una manovra di combattimento senza spendere alcun punto volontà, ma solo nel caso in cui tu stia seguendo gli ordini di qualcun altro che vanta lo status Autorità o Comandante;
- Speso → Fintanto che non si viene meno alle leggi della setta si può spendere questo tratto status per permettere ad un personaggio (tu oppure qualcun altro) di utilizzare una manovra di combattimento senza spendere alcun punto volontà;

Il tratto status Coraggioso è posseduto da: Capitano, Console;

4.5 Onorevole (Temporaneo)



In un mondo di bugie, inganno e sotterfugio, sei famoso per la tua reputazione pura e cristallina. La tua integrità è qualcosa che ben in pochi sono disposti a mettere in discussione, ed è per questo che basta la tua parola perché gli altri ti credano.

- Passivo → Chi ti accusa pubblicamente di mentire deve spendere uno status Positivo per farlo;
- Speso → Puoi prendere parte ad una scena di gioco, o rimanere all'interno di una stanza in cui non saresti autorizzato a rimanere. Nel momento in cui spendi questo status sei immune a tutti gli effetti dello status Illustre per quella stessa scena a cui hai deciso di partecipare;

Il tratto status Onorevole è posseduto da: Occulto, Corifeo, Demiurgo, Alto Cancelliere.

4.6 Lodato (Temporaneo)



Hai rispettato in pieno diritti e doveri del tuo ruolo, talvolta hai sopportato persino coloro che si sono dimostrati degli incompetenti e ti sei fatto molto spesso garante delle leggi della setta. La tua presenza è gradita in qualsiasi territorio della setta.

- Passivo → Questo tratto non ha alcun effetto passivo;
- Speso → Puoi spendere il tratto status Lodato per chiedere un piccolo favore (una cosa banale ed a portata di mano) da qualsiasi altro Iniziato della setta. Non puoi farlo tuttavia per pretendere che vengano meno debiti (denaro, favori, etc.) già esistenti nei tuoi confronti;

Il tratto status Lodato è posseduto da: Generale, Gran Maestro, Occulto, Tessitore.

4.7 Trionfante (Temporaneo)



Hai sconfitto pubblicamente un famoso nemico della setta, ti sei reso protagonista di una conquista determinante a rischio della tua vita oppure sei uscito incolume da almeno tre Monomachie. La setta ti celebra per le tue gesta encomiabili.

- Passivo → Puoi beneficiare di privilegi speciali agli Esbat pretendendo che ti vengano lasciati i migliori posti a sedere e ricevere in anteprima le notizie più significative all'interno della diocesi. Hai inoltre il diritto di nutrirti in qualsiasi dominio controllato dalla setta. Il numero di azioni spese per nutrirti è ridotto di 1 fino ad un minimo di 0;
- Speso → Puoi ignorare gli status Negativi posseduti da te o da un altro individuo per un'ora di gioco. Si può spendere questo tratto anche se si è già in possesso di un tratto che ne vieta la spesa;

Il tratto status Trionfante non è posseduto da alcuna carica, in quanto formale riconoscimento (Il Colonnello è una carica che nasce all'interno degli Ultra Conservatori per celebrare proprio questo titolo)

4.8 Purificato (Personale)



Sei un membro dell'Inquisizione del Sabbat, investito del compito di distruggere eretici ed infernalisti all'interno della setta.

- Passivo → Puoi additare un individuo come eretico, dandogli lo status Disgraziato senza alcuna spesa. In quanto tale sarà sospeso temporaneamente da ogni ruolo e posizione all'interno della setta fintanto che l'indagine non sarà considerata conclusa
- Speso → Puoi spendere questo tratto per rimuovere il marchio di eretico da un individuo che abbia dimostrato la sua innocenza. In questo caso l'Inquisitore promulgherà un mandato di innocenza conosciuto col nome di *Ad Cautelam* che lo scagionerà, sebbene dovrà passare un periodo di tempo (almeno 3 mesi oppure 6 sessioni di gioco) in cui dovrà comprovare l'autenticità della sua fede in Caino onde scacciare ogni possibile sospetto;

Il tratto status Purificato è posseduto da: Cavaliere Inquisitore, Giudice Inquisitore, Osservatore, Osservatore Oscuro; Grande Inquisitore;

4.9 Marchiato (Personale)



Porti sul palmo della mano destra il simbolo della luna crescente, che ti contraddistingue per l'eternità come un membro dell'ordine esclusivo conosciuto come Mano Nera.

- Passivo → Chiunque ti attacchi fisicamente oppure venga scoperto ad utilizzare un potere su di te senza il tuo esplicito consenso riceve immediatamente lo status Avvertito. Poteri come *Chiaroveggenza* non innescano questo effetto;
- Speso → Puoi spendere questo tratto per ordinare ad un individuo di spendere un suo status come se fosse tuo, obbligarlo a farti consegnare un qualsiasi pezzo di equipaggiamento in suo possesso, oppure costringerlo ad utilizzare uno dei suoi poteri secondo la tua volontà, a patto che ciò non costituisca un'infrazione del Codice di Milano. Se l'individuo si rifiuta di farlo soffre in automatico dello status Disgraziato;

Il tratto status Marchiato è posseduto da: Agente Operativo, Secondo, Dominatore, Osservatore Oscuro, Serafino;

5. Avvertito (Negativo)



Sei stato intimato più volte di cessare il tuo comportamento disdicevole. Sei stato avvertito chiaramente che, se ti ostini a continuare, andrai in contro a punizioni ben più severe.

- Censura → Non puoi parlare in pubblico con nessuna delle cariche della setta, a meno che non siano queste a rivolgerti la parola e non puoi contraddirle. Se sei intervenuto verbalmente in modo inappropriato, interrompendo o contraddicendo una carica della tua setta, puoi evitare la punizione prevista da questo tratto porgendo pubblicamente le tue scuse alla parte lesa ed offrendogli un piccolo favore. Gli individui più creativi possono pretendere dai colpevoli restrizioni aggiuntive come indossare/portare un oggetto particolare o tagliare un dito, un orecchio o magari la lingua, e vietare che vengano rigenerati fintanto che non riscatta il suo nome. La restrizione dura per un mese intero oppure un massimo di due sessioni, in base a qual è il periodo più lungo;

- Punizione → Se un personaggio viene meno alla sua censura riceve lo status Disgraziato;

5.1 Disgraziato (Negativo)



Le tue azioni hanno macchiato a tal punto la tua reputazione che da questo momento non godrai più di alcun favore da parte dei tuoi compagni del Sabbat e sarai disprezzato da chiunque rispetti le leggi della setta.

- Censura → Non puoi portare alcuna arma o utilizzare poteri quando sono presenti le cariche della setta, a meno che non ricevi prima il loro permesso esplicito, e non ti potrai più nutrire all'interno dei territori del Sabbat. Un individuo non potrà spendere o guadagnare alcuno status Positivo mentre è stato additato con questo tratto ed inoltre chiunque lo insulta guadagna lo status Lodato (nonostante più personaggi possano ottenere questo tratto nessuno di loro potrà beneficiarne comunque più di una volta per ogni sessione di gioco). Nel momento in cui un individuo acquisisce lo status Disgraziato questo si aggiungerà ad ogni altro status Avvertito in suo possesso e fintanto che questi ultimi saranno in suo possesso non potrà far venire meno questo status (tuttavia il personaggio potrà andare in contro ad ulteriori punizioni). Nel momento in cui un individuo rimane soltanto con lo status Disgraziato gli durerà per le successive 2 sessioni di gioco oppure al massimo un mese;

- Punizione → Se un personaggio viene meno alla sua censura riceve lo status Abbandonato;

5.2 Codardo (Negativo)



Gli altri Cainiti mettono in dubbio il tuo coraggio, e le tue azioni in battaglia sono state persino di intralcio per il resto del Sabbat. Sei stato condannato da un rituale della setta, e dovrai quindi portare il peso delle tue azioni.

- Censura → Non c'è alcuna censura in quanto è prevista una punizione. Chiunque ferisca un individuo che possiede questo tratto all'interno di un Symbol, oppure all'interno di un Rituale di Monomachia, riceverà automaticamente lo status Lodato. Resta per 2 mesi o 4 sessioni di gioco;

- Punizione → Il tuo massimale di Punti Volontà è ridotto di 1 fintanto che hai questo status;

5.3 Abbandonato (Negativo)



Hai infranto le norme così spesso che il Sabbat ti ha fatto venire meno la sua protezione. Che tu venga cacciato o meno, la tua morte non sarà di certo considerata come una violazione delle leggi della setta, piuttosto l'eliminazione di un problema.

• Censura → Non sei più considerato Iniziato, né vantare status positivi o godere di alcuna posizione in seno al Clero o agli Ordini Militanti. Potrai essere distrutto senza alcuna conseguenza. Se esistono leggi che vietano la distruzione di un vampiro non si applicano nei tuoi confronti dato che la setta ti ha abbandonato. Soltanto un individuo con lo status Autorità può acconsentire che un personaggio Abbandonato entri nei domini sotto la sua giurisdizione ma non potrà pronunciarsi in alcun modo sullo status negativo senza prima spendere il suo status Autorità. Generalmente si ottiene uno status negativo Abbandonato soltanto in ultima istanza, dopo essere stato Avvertito e Disgraziato anche se, di fronte a colpe particolarmente gravi è possibile dichiarare un individuo Abbandonato e dare inizio ad una Caccia Selvaggia. Nel momento in cui un membro della setta uccide un individuo con questo status negativo viene riconosciuto come Trionfante;

• Punizione → Nessuna;

5.4 Ignorante (Negativo)



Se la tua partecipazione causa il fallimento di un rituale, oppure tu palesi la tua arroganza e metti in dubbio un importante membro della setta, diventi oggetto di scherno e disprezzo da parte dei tuoi compagni di setta.

• Censura → Non puoi partecipare attivamente ad un Sermone di Caino e non puoi compiere alcun tipo di proselitismo sulla dottrina della setta, né tanto meno citare il Libro di Nod in pubblico. Nonostante tu possa ascoltare non ti è permesso contraddire nessuno che stia citando la filosofia religiosa della Spada di Caino;

• Punizione → Non beneficerai più di alcun effetto benefico di Ignoblis o Auctoritas Ritae. Se decidi comunque di partecipare a questi riti risentirai degli effetti negativi nel caso di fallimento;

Parte 5: Umanità & Sentieri di Illuminazione

L'Umanità è il modo in cui viene misurata l'empatia di un vampiro, mentre la Bestia rappresenta la sua indole più animalesca e primitiva. Mossa unicamente dallo spirito di sopravvivenza, reagisce alle pulsioni più elementari del vampiro: rabbia, fame, paura. All'interno dell'animo di ogni vampiro esiste un continuo conflitto fra questi due aspetti della sua personalità che, ormai inibita dalla sua condizione di non-vita, vede alterate parte delle sue le emozioni, sensazioni e speranze.

1. L'Umanità

“Preservare la propria umanità è una forma d'arte come tante altre”

- Malabranca, *anziano* Toreador

Partirò da un punto piuttosto semplice. Che cosa è un vampiro? Fermo restando quanto già espresso in precedenza non è altro che un crudele parassita, capace di sopravvivere soltanto grazie al potere misterioso contenuto nel sangue che sottrae agli esseri viventi. Senza questa preziosa sostanza il suo corpo altro non sarebbe che una carcassa non morta come tante le altre, al cui interno si troverebbe intrappolata un'anima assopita in un profondo sonno conosciuto come torpore. Se volessimo quindi analizzare quali problematiche dovrebbe affrontare un infante durante i suoi primi giorni di vita quelle del nutrimento e della sopravvivenza ricoprirebbero un ruolo centrale nella sua nuova esistenza. Il degenero con cui generalmente sono chiamati a confrontarsi costringe più volte i vampiri ad una scelta molto difficile: preservare quel poco di umano che è rimasto in loro oppure scendere a patti con la propria indole più violenta e bestiale? La maggior parte dei Cainiti segue un codice etico e morale che è l'Umanità. Ogni qualvolta un vampiro è profondamente scosso a livello emotivo (magari per un'azione brutale di cui si è reso protagonista oppure in seguito ad un forte stress psicofisico) la Bestia dentro di lui puntualmente si desta, palesandosi tanto a livello mentale, allettandolo e spingendolo a cedere ai suoi istinti più nascosti, quanto a livello fisico apparendo sempre più selvaggio, scontroso e rude nei modi di fare.

1.1 Trattati Bestia

In termini di regolamento, ogni qualvolta un individuo si rende protagonista di un cosiddetto 'peccato' guadagna tanti tratti Bestia quanto è il livello del peccato commesso, proprio per andare ulteriormente a rimarcare quanto il vampiro sia una creatura caratterizzata da un equilibrio emotivo molto precario. I tratti Bestia vanno a rappresentare il controllo che la Bestia può vantare delle azioni del vampiro e permangono dal momento in cui vengono acquisiti fino alla fine della successiva sessione di gioco live (i personaggi sono chiamati ad entrare in Esbat quindi con tutti i tratti bestia acquisiti durante i downtime ed eventuali giocate occorse durante il mese).

1.2 Il Rimorso

L'Umanità non rappresenta altro che l'eredità dei valori etici, morali e sociali di riferimento, propri della civiltà in cui l'individuo ha vissuto per tutta la sua vita. Se con l'abbraccio sul piano fisico si assiste ad un cambio radicale nella vita dell'individuo, purtroppo per il Cainita non è così anche sul piano psicologico, dove scoprirà ben presto quanto sia ancora profondamente ancorato a tutto ciò che aveva caratterizzato la sua vita in precedenza. Quando un individuo commette un peccato (vedi

argomento trattato successivamente) questi talvolta sarà perseguitato dal rimorso per l'atto compiuto, ma potrà comunque tentare di giustificare a se stesso le proprie azioni (questo significa far venire meno l'acquisizione di un tratto Bestia) superando il seguente test:

Attributi mentali + punti volontà contro difficoltà (10) + tratti bestia posseduti.

In ogni caso, una volta che un individuo raggiunge il 5° tratto bestia vedrà scendere la propria moralità di 1 punto. Un personaggio che vuole recuperare Umanità (Oppure anche un Sentiero di Illuminazione ma in questo caso non potrà andare sopra al 4) può farlo con la spesa di 10 XP per ciascun punto ma dovrà spendere almeno 1 Azione Downtime per fare ammenda. Nel caso in cui scendesse a 0 questo significherebbe vedere la Bestia prendere il sopravvento: in tal caso la sua anima finirebbe divorata ed entrerebbe in un violento stato di frenesia detto *wassail*.

1.3 I Peccati dell'Umanità

Come ho detto più volte un vampiro molto spesso deve venire a patti con la propria morale: questo significa inevitabilmente trovarsi all'interno di una spirale discendente che molto spesso porta il singolo Cainita a diventare un vero e proprio mostro. Independentemente dal punteggio che un individuo possiede di Umanità esistono cinque diversi livelli di peccati.

	Peccati
Livello 1	Danneggiare un altro individuo. Si commette questo peccato quando viene danneggiato qualcun altro fisicamente, mentalmente e/o finanziariamente. In questo primo caso il dolo sarà recuperabile dalla vittima nel giro di qualche settimana.
Livello 2	Danneggiare permanentemente un altro individuo. Si commette questo peccato quando viene danneggiato qualcun altro fisicamente, mentalmente e/o finanziariamente. In questo secondo caso il dolo sarà piuttosto ingente e non recuperabile prima di qualche anno.
Livello 3	Uccidere un altro individuo (vampiro, ghoul, essere umano).
Livello 4	Uccidere molti altri individui (vampiri, ghoul, esseri umani).
Livello 5	Rendersi protagonisti di atti crudeli, abominevoli e disumani volontariamente e senza alcuna scusante. Ad esempio se hai brutalmente torturato la tua vittima oppure hai commesso diablerie (nel caso di personaggi con umanità che consumano una diablerie a danni di un altro individuo perderanno automaticamente 1 punto nella loro moralità).

L'Umanità permette ad un individuo di vantare un miglior rapporto con i mortali. Ciò non soltanto è determinato dal fatto che la Bestia rimane in qualche modo imbrigliata dalla stessa forza di volontà del vampiro, quanto perché quest'ultimo potrà eventualmente spendere Punti Sangue per mutare il proprio aspetto fisico ed apparire alla stregua di un vero e proprio essere umano. Quando un vampiro abbraccia un Sentiero di Illuminazione pone in essere un meccanismo artificioso grazie al quale verrà meno al proprio altruismo ed empatia a favore di una moralità del tutto aliena che riuscirà a tenere occupata e proiettare l'attenzione della Bestia a quei valori etici e morali che lo stesso cammino prevede all'interno dei suoi dettami. Il vampiro inizierà così a riversare attorno a sé una spaventosa e mostruosa facciata di brutalità che soltanto in pochi riusciranno ad ignorare.

1.4 La Frenesia

Indipendentemente da che un individuo segua l'Umanità oppure un Sentiero più è alto è il numero di tratti Bestia che possiede e più è incline a scivolare in frenesia. All'interno del nostro regolamento ne esistono di 3 tipi che invito i giocatori ad interpretare nel modo più opportuno. Per un vampiro la frenesia è uno stato psicofisico traumatico e doloroso in cui si trova a sprofondare in un caleidoscopio di emozioni che trascendono dal suo controllo, da cui dovrà cercare di riprendersi in modo graduale e coerentemente con il proprio carattere.

- **Rabbia:** Il vampiro attacca la cosa che lo infastidisce o che lo fa arrabbiare, continuando a lottare fintanto che questa non viene danneggiata, oppure non finisce in torpore. Se la vittima fugge il soggetto spenderà almeno 3 turni per tentare di raggiungerlo, prima di calmarsi. Se ferito convertirà la propria *Rabbia* in *Paura*;

- **Fame:** Il vampiro attacca il mortale più vicino o cerca di raggiungere qualsiasi cosa contenga sangue mortale spinto dalla fame, fino a quando non si sarà completamente saziato. Questo stato di frenesia si concluderà soltanto dopo aver ingerito del sangue fresco;

- **Paura:** Il vampiro fuggirà terrorizzato, allontanandosi da chiunque possa danneggiarlo. Soltanto nel caso in cui sia messo all'angolo aggredirà chi tenta di avvicinarlo, cercando di lasciare lo scontro appena potrà. Questo stato terminerà quando riuscirà a scappare e troverà un luogo sicuro dove rimanere per almeno 10 minuti oppure andrà in torpore;

Tratti Bestia	Un personaggio deve fare un test per resistere alla frenesia (<i>mentali + punti volontà contro 10 [difficoltà standard] + tratti bestia</i>) ogni si trova ad avere il numero di tratti bestia sulla sinistra e ricade in una delle condizioni a destra.
0	<ul style="list-style-type: none"> • Resisti automaticamente ad ogni tipo di Frenesia.
1	<ul style="list-style-type: none"> • Subisci un colpo che provoca 4 o più danni (frenesia da rabbia). • Hai terminato i tuoi punti sangue (frenesia da fame). • Sei inghiottito da un grande incendio (frenesia da paura). • Sei esposto interamente ad una intensa luce solare (frenesia da paura).

2	<ul style="list-style-type: none">• Subisci un colpo che provoca 3 o più danni (frenesia da rabbia).• I tuoi punti sangue sono ridotti ad un terzo del massimale (frenesia da fame).• Sei danneggiato dal fuoco/luce solare (frenesia da paura).
3	<ul style="list-style-type: none">• Subisci un colpo che provoca 2 o più danni (frenesia da rabbia).• I tuoi punti sangue sono ridotti della metà (frenesia da fame).• Sei distante a circa 90 centimetri da fuoco/luce solare (frenesia da paura).
4	<ul style="list-style-type: none">• Subisci un colpo (frenesia da rabbia).• I tuoi punti sangue non sono al massimo (frenesia da fame).• Vedi o senti esseri umani oppure il loro sangue (frenesia da fame).• Vedi la luce del sole o un fuoco più grande di una sigaretta (frenesia da paura).
5	<ul style="list-style-type: none">• Qualsiasi delle condizioni precedentemente citate.

2. Sentieri di Illuminazione

Alcuni vampiri del Sabbat non si considerano umani, ma possiedono comunque una propria moralità ed una profonda spiritualità. Già più di un secolo fa, quando la Spada di Caino stava attraversando uno dei suoi periodi di maggior prestigio, divenne chiaro a buona parte dei Sacerdoti che continuare a porre nell'Umanità i propri valori etici di riferimento era qualcosa di paradossale e controproducente per una realtà che enfatizzava la natura del vampiro. Fu così che all'interno della setta si iniziarono a creare delle vere e proprie filosofie di vita, conosciute poi dalla storia come sentieri di illuminazione. Questi cammini, etici e morali, avrebbero rappresentato vere e proprie linee guida in grado non soltanto di spiegare ai vampiri la loro natura soprannaturale, ma anche di metterli in condizione di conoscerla e superarla, riuscendo ad imbrigliare in qualche modo la Bestia. Coloro che ancor oggi scelgono di percorrere un cammino di questo tipo sono chiamati a rispettare un rigido e severo codice di comportamento, cercando di approfondire i suoi precetti ogni qualvolta ne hanno la possibilità. Paradossalmente è bene notare che, per quanto perseguire un sentiero significati per un vampiro perdere quel poco che di umano è rimasto in lui, sarà proprio grazie agli insegnamenti ricevuti che potrà riuscire ad imbrigliare la propria Bestia, giustificando con la propria coscienza gli atti abominevoli e spregevoli di cui si renderà protagonista.

2.1 Mentalità Aliene

I sentieri di illuminazione sono qualcosa di estremamente raro. Solo una manciata di vampiri possiede le conoscenze adeguate per insegnarli, poiché soltanto in pochi riescono a ripudiare completamente la natura umana che si annida ancora in loro. Nel Sabbat coloro che perseguono un Sentiero di Illuminazione non superano il 20% dell'intera setta: molti di quelli che provano ad intraprenderne uno non ci riescono, acquisendo una moralità distorta e finiscono così distrutti dai loro stessi mentori. Coloro che palesano il loro fallimento vengono distrutti. Nello specifico, per

seguire adeguatamente un Sentiero di Illuminazione il vampiro deve trasformarsi in una creatura aliena e prendere le distanze da tutto ciò che aveva significato essere un umano nella sua vita precedente. Questo per molti costituisce l'ostacolo più grande: seppure sulla carta dicano di abbracciare uno di questi percorsi etici e morali, sono le loro stesse azioni a tradirli, mostrando una spiccata tendenza ad adottare usi e costumi propri di quella stessa umanità che affermano di aver abbandonato. Invito i lettori a giocare il pregiudizio soprattutto nei confronti di coloro che palesano nelle proprie azioni l'adesione all'Umanità in quanto, ovviamente, il nostro è un gioco di interpretazione in cui l'unico riscontro valido è costituito non tanto dalle affermazioni dei singoli (che possono essere più o meno veritiere) quanto da come le loro intenzioni vengono giocate.

- A differenza dell'Umanità che è una morale ben più elastica (e quindi vede un ventaglio di peccati al suo interno che aumenta gradualmente da 1 a 5) per quanto concerne i sentieri di illuminazione il discorso è ben diverso, poiché si tratta di codici etici e morali ben più 'rigidi' del tutto alieni rispetto alla psicologia umana (questa rigidità si traduce nel fatto che esistono al loro interno soltanto peccati da 1 o da 4 senza alcun valore intermedio). Per questo motivo non sarà possibile recuperare punti sul proprio Sentiero di Illuminazione spendendo XP o Downtime di *ammenda*;

- Le discipline non possono aiutare un Cainita a nascondere il fatto che ha abbracciato un Sentiero di Illuminazione, né possono celarlo indumenti poiché l'individuo irradia inconsciamente una smodata bestialità su tutto ciò che lo circonda. A maggior ragione, se si tratta di esseri umani, ghoul e revenant, la reazione che provocherà sarà quella di farli sentire minacciati ed a disagio, suscitando molto spesso persino l'istinto di fuggire o combattere nel cercare di farlo;

- Seguire un Sentiero di Illuminazione è un impegno a tempo pieno. Un vampiro che sceglie questa morale deve vigilare costantemente per combattere la degenerazione a cui va incontro, molto più di quanto gli accadrebbe seguendo l'Umanità; ciò perché il vampiro, per restare coerente alla propria etica, sarà costretto a vivere molti più omicidi, massacri e stragi di quanto accadrebbe a cose normali. È bene che vi faccia notare che i sentieri sono costrutti psicologici del tutto artificiosi, che si pongono di traverso rispetto all'istinto stesso del Cainita (ed è principalmente per questo motivo che è molto facile commettere peccati mentre si tenta di percorrerli);

- Così come avviene con l'Umanità, anche coloro che perseguono i sentieri di illuminazione sono chiamati a confrontarsi con i loro Peccati (cioè comportamenti incoerenti con i precetti di una determinata moralità). Questi porteranno il vampiro ad acquisire tratti Bestia, così come spiegato nei paragrafi precedenti. Nel momento in cui ciò accade si seguono le regole del paragrafo 3.5;

- I Sentieri di Illuminazione rappresentano qualcosa di disumano. I Giocatori che scelgono di seguirli devono rendersi conto che non rappresentano aspetti secondari nell'interpretazione del proprio personaggio, quanto elementi centrali e determinanti nello sviluppo del suo carattere;

- L'aspetto e gli atteggiamenti assunti da vampiri con una bassa Umanità sono del tutto simili a quelli adottati dalle loro controparti. Molto spesso appaiono persino più inquietanti e raccapriccianti delle loro controparti, che invece agiscono con più naturalezza secondo la propria indole, alla stregua di veri e propri animali selvatici costretti a vivere in cattività con i loro simili;

2.3 Sentiero di Caino

“ Lo stolto sminuisce il nemico. Il saggio lo teme. Il Sabbat lo distrugge “

- Il Mostro, *Matusalemme* Nosferatu

I Noddisti sono occultisti, bibliotecari e storici, ossessionati dallo studio di Caino e dal mito della prima città di Enoch. Cercano all'interno del creato ogni segno della Gehenna, tentando di carpire il suo significato più profondo. Studiano, meditano e riflettono su tutto ciò che significa essere Cainiti, enfatizzando il vampirismo e sforzandosi di lasciarsi alle spalle la loro Umanità. Considerano la Diablerie non tanto un atto volto alla rivendicazione di maggior potere, quanto un modo legittimo per avvicinarsi a Caino. Gli individui che scelgono di seguire questo cammino, inoltre, accettano il dogma secondo cui non esisterebbe alcun genere di salvezza per un membro della loro razza: dovere di ogni vampiro sarebbe, quindi, enfatizzare la propria natura di predatore, poiché sarebbe frutto della Volontà di Dio. Ferventi sostenitori della crociata contro gli Antidiluviani, molti Noddisti affermano che, così come i Cainiti sarebbero i legittimi figli di Caino, gli Umani lo sarebbero di Abele. Questo rappresenterebbe il vero motivo per il quale dovrebbero nutrirsi dimostrando sempre un certo rispetto ed una certa solennità, poiché in quello stesso gesto si troverebbe il senso della sua intera esistenza.

<ul style="list-style-type: none">• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, sempre che tu lo commetta mentre stai ripercorrendo gli insegnamenti di Caino così come scritto nel Libro di Nod oppure mentre stai cercando di recuperare del sapere perduto;
--

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 1 → Ignorare un'opportunità di studio;
--

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 4 → Rendersi protagonisti di un gesto di umanità;

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 4 → Interagire con un umano trattandolo come qualcosa di più che cibo;
--

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 4 → Negare la tua natura predatoria;
--

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 4 → Negare la tua condizione di vampiro;
--

Il Sentiero di Caino è comune nel Sabbat e costa 1 punto merito

2.4 Il Sentiero del Cuore Ferino

“ L'universo selvaggio è sempre stato ricolmo di meraviglie “

- Cheyenne, Gangrel *Antitribu*

Coloro che seguono il Sentiero del Cuore Ferino abbracciano la loro natura più selvaggia e bestiale, prendendo progressivamente sempre più distanza dalla società, che vedono alla stregua di un mero

costrutto voluto dai più deboli per nascondersi da chi è più forte di loro. I seguaci di questo sentiero sono convinti che la Bestia non debba essere combattuta, ma che piuttosto debba accompagnare il vampiro in ciascuna delle sue decisioni, in quanto rappresenterebbe una parte integrante e fondamentale nella sua nuova esistenza. Le Bestie non nutrono alcun interesse verso concetti come la politica, l'educazione o la tecnologia, spendendo la loro intera esistenza dietro tutto ciò che trascende dal rapporto con la loro parte più selvaggia ed animale.

• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti in Peccato finché lo commetti mentre stai seguendo i tuoi istinti più primitivi oppure cacciando la tua preda;

• Peccato 1 → Utilizzare la tecnologia;

• Peccato 1 → Interessarsi alla politica;

• Peccato 4 → Mostrare paura o pietà;

• Peccato 4 → Uccidere qualcuno fuori da una caccia;

• Peccato 4 → Abbandonare una caccia;

Il Sentiero del Cuore Ferino è comune nel Sabbat e costa 1 punto merito

Questo merito rappresenta l'adattamento per il Sabbat de il *Sentiero della Bestia* che un tempo comprendeva il Sentiero del Cuore Ferino ed il Sentiero dell'Armonia. Con l'affermazione dell'Ortodossia il Sabbat ha scelto il primo a discapito del secondo che è praticamente estinto

2.5 Sentiero della Morte e dell'Anima

“La nostra vita scaturisce dalla morte degli altri”

- Rodrigo da Antiochia, Araldo del Teschio

Il Sentiero della Morte e dell'Anima è un percorso dedicato alla comprensione di tutto ciò che significa essere un'anima immortale intrappolata in un corpo di carne morta. Secondo il dogma attorno a cui ruota questo sentiero, il vampiro non sarebbe altro che un fantasma dotato di un corpo materiale. I suoi poteri e le sue debolezze troverebbero, infatti, le loro origini nell'Oltretomba, ed è proprio per questo motivo che i Becchini (così sono chiamati coloro che seguono questo sentiero) impiegano la loro intera esistenza ad imparare tutto ciò che c'è da sapere sulla vita e sulla non -vita. Soltanto in questo modo – dicono - riusciranno a comprendere i segreti stessi della creazione e carpire finalmente il segreto della loro esistenza. Secondo i Becchini l'esistenza terrena sarebbe caratterizzata da un ciclo armonico di nascita, morte, e rinascita, destinato a ripetersi: in questo loop l'unico elemento costante sarebbe proprio l'anima. Il vampiro, quindi, altro non sarebbe che un vicolo cieco, un cul de sac, una vera e propria interruzione all'interno di questa successione infinita: la sua anima si troverebbe vincolata ad un guscio fisico di carne morta e sangue che, anziché

cambiare con il tempo, sarebbe condannato a rimanere immutato nel tempo. Una teoria che risale al Medioevo, in realtà, collocherebbe l'Anima da qualche parte nel cuore di un individuo, ed è proprio per questo motivo che avrebbe bisogno di assorbire sangue, rispondendo così ad un bisogno tanto fisico quanto spirituale.

• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai attivamente cercando di carpire e comprendere i misteri della morte oppure la natura dell'anima.

• Peccato 1 → Ignorare una qualsiasi opportunità di studio;

• Peccato 4 → Compiere un'azione guidata da una tua emozione;

• Peccato 4 → Provare rimorso;

• Peccato 4 → Provare empatia;

• Peccato 4 → Provare pietà;

Il Sentiero della Morte e dell'Anima è comune e costa 1 punto merito
--

2.6 Il Sentiero del Potere e della Voce Interiore

“ Potere è una parola di cui soltanto in pochi conoscono i limiti “

- Barone Scarpia, *detestabile* Crociato

Il Sentiero del Potere e della Voce Interiore promulga l'ambizione, la forza e l'eccellenza. Il dogma attorno a cui ruota questa realtà insegna come siano i desideri e le passioni che gli individui nutrono nel loro cuore la vera forza interiore di un individuo. A discapito di molti antropologi che tentano di spiegare questo punto di vista come un chiaro esempio di 'Darwinismo vampirico' è ormai chiaro all'intera setta come il principale obiettivo dei suoi seguaci sia quello di acquisire autorità e dominare su tutti gli altri vampiri. Gli Unificatori credono che l'anima esista al di fuori del mondo materiale, ma che interagisca con la nostra realtà esclusivamente attraverso il corpo fisico: esseri umani e vampiri avrebbero la capacità di interagire con il creato grazie al loro corpo fisico, ma tuttavia soltanto i Cainiti sarebbero riusciti a raggiungere il piano materiale anche con la propria anima, grazie alla quale sarebbero in grado di piegare la realtà al proprio volere, sviluppando le cosiddette discipline. Ciò nonostante, i seguaci di questo cammino di illuminazione sostengono come un vampiro debba essere fautore di ordine, stabilità e disciplina, fregiandosi di vittorie significative che ne celebrino le gesta come più merita. Alcuni detrattori lo chiamano il ' Sentiero del Dominio' proprio per andare a rimarcare la facciata di smodata e tirannica autorità che i suoi seguaci generalmente proiettano attorno a loro. Si sforzano costantemente di essere temuti e rispettati, tollerando ben poco la debolezza altrui oppure il fallimento non giustificato.

<ul style="list-style-type: none">• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai cercando direttamente di accrescere il tuo potere personale (fisico o politico) o mentre stai evitando di perderlo;
--

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 1 → Nessuno;
--

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Peccato 4 → Ignorare l'autorità;• Peccato 4 → Permettere ad un tuo sottoposto di essere maltrattato da chiunque altro;• Peccato 4 → Provocare o sfidare un superiore a cui non vuoi contendere il potere;• Peccato 4 → Rinunciare ad un'opportunità per rivendicare potere; |
|--|

Il Sentiero del Potere e della Voce Interiore è comune e costa 1 punto merito

2.7 Il Sentiero della Notte

“ Anche chi raggiunge la cima di una vetta si trova sull’orlo di un abisso “

- Teodorico d’Oscura, *rinomato* Lasombra

Ma il male esiste davvero? Può essere identificato o quantificato? Il Sentiero della Notte sembra avere le risposte a tutti questi interrogativi: certo che esiste, ed ha davvero molta fame. Coloro che scelgono di abbracciare questa moralità si credono gli araldi di una controversa realtà – l’Abisso – che molti identificano come un quell’inferno d’oscurità in cui proprio perché il vuoto divora la materia Dio avrebbe gettato gli angeli che si erano ribellati alla sua onnipotenza, trasformandoli in demoni. I Nichilisti sostengono che soltanto abbracciando la loro stessa natura di creature del male i vampiri potranno spezzare le catene in cui sono stati imbrigliati fin dal loro abbraccio. Grazie al profondo legame che vantano proprio con questa dimensione i Cainiti predicano come sia loro dovere tormentare qualsiasi agente del bene nel creato, promuovendo la malvagità nel mondo e corrompendo l’innocenza ogni qualvolta sia loro possibile. Il loro intento principale è quello di ricordare all’umanità che cosa accade quando viene meno al suo ruolo all’interno del creato, indulgendo nel vizio e cercando di fare proprio quel male che non gli appartiene. Che ciò sia giustificato da un qualche dogma religioso secondo cui la maledizione scagliata da Dio sui vampiri avrebbe proprio questo scopo, oppure giustificato da un qualche credo nichilista, non è rilevante.

<ul style="list-style-type: none">• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai scioccando qualcuno con la tua malvagità, indebolendo l’autorità di un individuo oppure deliberatamente violando gli ordini di un tuo diretto concorrente;

<ul style="list-style-type: none">• Peccato 1 → Rinunciare ad una qualsiasi opportunità di diffondere il male nel creato;

- Peccato 1 → Rinunciare a tentare gli altri con la propria dannazione;
- Peccato 1 → Rinunciare a terrorizzare un individuo considerato sleale;

- Peccato 4 → Seguire volontariamente gli ordini di qualcun altro;
- Peccato 4 → Pentirsi della propria malvagità;

Il Sentiero della Notte è comune e costa 1 punto merito (Sutri 2016)

Questo merito è comprensivo anche per il Sentiero della Notte Equa (che interpreta il dogma seguendo un'interpretazione cattolica che inquadra i vampiri come gli araldi del vero inferno nel mondo ed agenti del male sulla terra) ed il Sentiero della Notte Amica (soprattutto diffuso fra gli Amici della Notte gli attribuisce invece una sfumatura ben più nichilista, enfatizzando il ruolo della propria famiglia rispetto a tutto il resto). Seppur legittimato ad esistere dentro il Sabbat, proprio per il messaggio che promulga questo sentiero è considerato al limite dell'eresia (i giocatori sono invitati a giocare di conseguenza).

2.8 Il Sentiero dell'Onorevole Accordo

“ La politica è la scienza dell'opportunismo e l'arte del compromesso “

- Opus Magnus, prestigioso Tzimisce

Attraverso una serie di codici e comandamenti (conosciuti come la *torre del coraggio, del dovere e dell'onore*) i Cavalieri cercano di garantire l'ordine e la disciplina all'interno di una setta che ha vissuto al suo interno lunghi momenti di tensione e confusione. Coloro che abbracciano questo sentiero fanno leva su norme, regole e leggi per ottenere ciò che vogliono, cercando al contempo di mettere in seria difficoltà chiunque tenti di ostacolare la loro scalata al potere. A discapito del loro soprannome i Cavalieri tuttavia non sono affatto onorevoli: l'errore più grande è credere che i valori che muovono le loro azioni siano la lealtà, legalità o l'empatia. I seguaci dell'onorevole accordo sono infatti crudeli, intolleranti ed autoritari. L'ennesima riprova di ciò sta nel fatto che lo stesso *Codice delle Tre Torri* venne concepito ricalcando da vicino quello di Milano, affinché diventassero macchine politiche perfette. Con il passare degli anni, molti lo hanno scoperto sulla propria pelle: etica, compassione o pietà diventano parole del tutto prive di ogni significato quando ci si riferisce ad individui anche soltanto sospettati di aver infranto le leggi della setta. Dal loro punto di vista la legge è tutto e loro sono la legge.

- Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai seguendo alla lettera ciò che è previsto dalla leggi del Sabbat;

- Peccato 1 → Non sfruttare una scappatoia legislativa a proprio vantaggio;

- Peccato 4 → Trasgredire le leggi della setta;
- Peccato 4 → Disubbidire agli ordini di un superiore;
- Peccato 4 → Venire meno alla parola data;
- Peccato 4 → Anteporre l'interesse personale al proprio dovere;
- Peccato 4 → Non punire duramente ed in modo esemplare un presunto colpevole;

Il Sentiero dell'Onorevole Accordo è comune e costa 1 punto merito

2.9 Sentiero dei Catari

“ Soltanto attraverso il peccato è possibile assaporare la virtù “

- Naja Naja, *devoto* Serpente della Luce

Questo sentiero trova le sue origini nell'Eresia Catara (o Albigese) del Medioevo. I suoi fondatori si ispirarono direttamente ai dogmi del Manicheismo, un'antica religione persiana che presentava la natura dualistica di Dio, divisa fra una parte buona, gentile e generosa ed un'altra cattiva, avida e violenta. La prima avrebbe creato il mondo spirituale delle anime; la seconda avrebbe creato il mondo materiale dei corpi fisici. I Cainiti aderirono a questa filosofia, cambiandola in minima parte ed adattandola così agli scopi del Sabbat. Ancora oggi gli Albigesi credono che il compito di ogni vampiro sia quello di regnare sulla terra e tentare con i vizi capitali gli esseri umani che vi dimorano, così che possano prendere coscienza di che cosa significhi 'peccare' e, al momento della loro morte, affidarsi alla Grazia del Signore nella speranza di essere redenti. Proprio per questo motivo gli albigesi indulgono nel vizio, celebrano il lusso più sfrenato e si considerano i fautori della decadenza nel mondo. Cercano di condurre le loro esistenze immortali nel modo più agiato possibile, cedendo ad ogni tentazione gli si presenti e spingendo perché il mondo che li circonda cada nella ragnatela dei loro affari. Credono nella reincarnazione ed accettano il Male come parte integrante della loro esistenza, nonché elemento essenziale perché l'equilibrio possa realizzarsi.

- Trattati Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai spingendo gli altri ad appagare i loro vizi o alle loro perversioni più nascoste;
- Peccato 1 → Permettere ad un altro individuo di rimanere innocente;
- Peccato 4 → Uccidere qualcuno anziché indurlo a cedere al vizio;
- Peccato 4 → Preservare l'integrità psicofisica di qualcuno;
- Peccato 4 → Impedire a te stesso di cedere ad un vizio;

- Peccato 4 → Aiutare qualcuno a resistere ai propri vizi;

Il Sentiero dei Catari è comune nel Sabbat e costa 1 punto merito

3. Il Sentiero delle Malvagie Rivelazioni

“ Non ci sono segreti custoditi meglio di quelli che tutti conoscono “

- Pandemonio, *autorevole Brujah Antitribu*

I teologi sembrano abbastanza certi nell'affermare che questa filosofia nacque a cavallo fra Medioevo e Rinascimento riprendendo un'antica leggenda le cui origini si perdono nei secoli. La nostra storia vuole infatti che, all'inizio dei tempi, la luce stessa del Paradiso da cui scaturì la scintilla della creazione abbia lasciato dietro a se una tersa e profonda oscurità, che generò a sua volta entità antiche quanto lo stesso Dio. Sebbene alcuni studiosi affermino come, in realtà, questi esseri nacquero dai frammenti del guscio da cui si dischiuse il creato, abbandonati e dimenticati ai margini della realtà stessa, la grande oscurità attese per intere generazioni celata nelle sue stesse tenebre, finché non riuscì a corrompere un angelo: Samael o Lucifero. Il portatore di luce si recò così nelle profondità del creato, illuminando quell'Abisso in cui il vuoto divorava la materia, e fu proprio qui che sussurrò al cosiddetto dragone, guidandolo a ritroso lungo la strada che portava al nostro mondo. Scoppiò la ribellione: Lucifero venne cacciato dal Paradiso per aver rivelato il segreto della conoscenza ad una delle entità che invece avrebbe dovuto essere dimenticata. Così il Signore si apprestò a nascondere i propri segreti, poiché in molti avrebbero capito come in realtà la sua generosità non era altro che egoismo e follia. Il creato era pervaso dalle menzogne di un Padre ingiusto che giocava con i suoi figli, e che aveva mascherato dietro l'atto stesso della creazione un vero e proprio inganno. Ancor oggi gli Infernalisti predicano come il ruolo di ogni vampiro sia quello di servire la Grande Oscurità e, così come quegli stessi demoni che sono stati esiliati dal creato per diretta Volontà di Dio, cercano di spargere il male e la corruzione. Guidati dai cosiddetti *Qliphoth* i Cainiti di fatto si sottomettono alla gerarchia infernale, rinnegando l'autorità dell'Onnipotente, ed in cambio della loro anima ricevendo doni e poteri a dir poco straordinari. Il Sentiero delle Rivelazioni identifica il male tanto come un fine quanto uno strumento per ribellarsi da quel padre padrone che li ha condannati per l'eternità come vermi a strisciare sulla terra.

- Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai servendo la gerarchia infernale;

- Peccato 1 → Dimostrare compassione o pietà;

- Peccato 1 → Fallire un obiettivo che ti è stato assegnato;

- Peccato 4 → Sfidare o disobbedire al proprio Demone;

- Peccato 4 → Condividere segreti con chiunque non serva il tuo Demone;

Il Sentiero delle Malvagie Rivelazione è raro e costa 3 punti merito

Il Sentiero delle Rivelazioni non è concesso in fase di creazione ed il personaggio può apprenderlo soltanto attraverso opportune azioni in gioco da personaggi non giocanti

3.1 Il Sentiero di Orione

“ Meglio finire nella tana di un lupo che nella tomba di un vampiro “

- Grande Lupo Bianco, *preminente* Coyote

I Vampiri rappresentano, nel loro intimo, l'apoteosi del predatore. Nelle notti moderne però il loro ruolo si è ridotto a quello di veri e propri spazzini delle periferie, costretti a cibarsi di tutto ciò che si trova ai margini della società e a nascondersi dai mortali. Anziché essere liberi di fare ciò che è nella loro natura, incarnando il ruolo di cacciatori che gli spetta, sono costretti a mendicare fra i rifiuti della società, venendo a patti con il loro orgoglio. Tutto questo per molti rappresenta qualcosa di patetico ed inaccettabile. I Cacciatori considerano sia l'Umanità che la Bestia degli impedimenti per l'adempimento del ruolo a cui il vampiro è stato chiamato all'interno del creato dalla volontà di Dio. Se esiste un qualche tipo di redenzione per l'Anima, questa arriverà esclusivamente quando e se l'individuo adempirà al ruolo che l'Altissimo ha voluto per lui. Superare grandi sfide, affrontare con coraggio avversari pericolosi e dominare la propria Bestia è ciò che ambiscono a fare, riuscendo ad avere la meglio sulla loro parte più animale tanto quanto su quella degli altri vampiri esistenti al mondo, poiché l'unica legge universalmente valida è quella del più forte.

- Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre ti stai rendendo protagonista di una caccia contro un tuo avversario oppure contro delle prede che devono essere eliminate;

- Peccato 1 → Mostrare pietà e/o compassione;
- Peccato 1 → Dimostrarsi troppo deboli per portare a termine una caccia;
- Peccato 1 → Non riuscire a dare la caccia a qualcuno;

- Peccato 4 → Ignorare una minaccia;
- Peccato 4 → Rifiutare una qualsiasi disputa;
- Peccato 4 → Tenersi alla larga da una caccia appetibile;

- Peccato 4 → Mostrare codardia o debolezza;

Il Sentiero di Orione è non comune e costa 2 punti merito

3.2 Il Sentiero di Lilith

“ Siamo nati nel dolore di una madre per vivere nella sofferenza di un'altra “

- Piede di Corvo, Sacerdotessa

Come è facilmente intuibile dal nome, questo sentiero costruisce il suo intero dogma attorno alla figura di Lilith, la prima donna creata da Dio per Adamo che si rivelò ben presto inquieta, esigente e tutto fuorché remissiva nei confronti del proprio compagno. Secondo il mito, dopo aver mangiato di un frutto caduto dall'Albero della Vita e della Conoscenza, infuriata pronunciò ad alta voce il nome di Dio ed abbandonò l'Eden, finendo per vagare sulla terra desolata. Fermo restando ciò, la leggenda di Lilith sarebbe giunta fino ai giorni nostri non soltanto per le vicende che portarono Caino al suo fianco, quanto perché secondo i Bahari sarebbe stata proprio la *Madre dei demoni e delle cose nascoste* la vera progenitrice di ogni vampiro. Il dogma di Caino sarebbe in definitiva un costrutto artificiale, frutto di quello stesso revisionismo di cui gli anziani si sono resi protagonisti nei confronti del Libro di Nod, e ricadrebbe sui Bahari il compito di recuperare il sapere perduto che gli è stato sempre negato. Il motivo per il quale non vengono perseguitati alla stregua di eretici dal Sabbat sta nel fatto che è estremamente difficile rintracciarli: il Culto di Lilith agisce come una realtà massonica e segreta, preferendo portare avanti le sue cerimonie di nascosto, nella convinzione che l'illuminazione e la saggezza avrebbero potute essere raggiunte soltanto attraverso apparizioni e visioni ottenute dal dolore e dalla sofferenza provata durante il martirio della loro esistenza.

- Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai ricercando l'illuminazione oppure la conoscenza attraverso il dolore;

- Peccato 1 → Ignorare l'opportunità di far soffrire qualcuno;

- Peccato 4 → Negare volontariamente la superiorità di Lilith rispetto a Caino;

- Peccato 4 → Fare affidamento su qualcun altro;

- Peccato 4 → Provare rimorso nei confronti di qualcuno che sta soffrendo;

Il Sentiero di Lilith è non comune e costa 2 punti merito

Seppur legittimato ad esistere dentro il Sabbat, proprio per il messaggio che promulga questo sentiero è considerato al limite dell'eresia (i giocatori sono invitati a giocare di conseguenza)

3.3 Il Sentiero della Redenzione

“ La sola via che conduce alla fede è quella indicata dal dogma “

- Prisco Vigo, Malkavian *Antitribu*

I Martiri credono che i vampiri siano l’incarnazione dei sette vizi capitali, il flagello che Dio avrebbe scatenato sulla terra per consumare la Sua vendetta nei confronti del genere umano, e spingerlo così ad affidarsi alla Sua misericordia. Nel creato tutto sarebbe Volontà di Dio: così anche l’atto stesso dell’abbraccio risponderebbe ad un disegno divino ben preciso, che trascenderebbe della volontà di colui che lo compie. La Maledizione di Caino colpirebbe infatti soltanto coloro meritano di essere puniti per i peccati che hanno commesso. Il dogma attorno a cui ruota questo sentiero insegna come, soltanto attraverso la comprensione di concetti come la dannazione o la santità, i Cainiti potranno realmente prendere coscienza della loro condizione, quindi redimersi servendo l’Altissimo. Per fare ciò i Martiri alternano costantemente la loro personalità fra momenti in cui si sforzano di tenere imbrigliata la Bestia ad altri, in cui enfatizzano la sua natura più brutale e sanguinaria, lasciando che scivoli nella frenesia più completa. Questo avvicendamento prende il nome di *Marea Divina* che viene scandito da solenni cerimonie che si consumano all’interno di abbazie, conventi e monasteri in cui le comunità generalmente dimorano. Molti fra coloro che abbracciano questo cammino appartengono o collaborano con l’Inquisizione del Sabbat, che tenta attraverso questo stratagemma di porre un freno al grezzo e violento fanatismo di cui i suoi crudeli membri si rendono spesso protagonisti.

- Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai cercando di redimerti dai tuoi peccati oppure stai spingendo un altro individuo a cercare il pentimento ed affidarsi alla misericordia del Signore;

- Peccato 1 → Trascurare meditazione, studio o preghiera;

- Peccato 1 → Rifiutare di dare o ricevere la confessione;

- Peccato 4 → Negare ad altri l’opportunità di redimersi;

- Peccato 4 → Anteporre gli interessi fisici a quelli spirituali;

- Peccato 4 → Ignorare il proprio dovere;

Il Sentiero della Redenzione è non comune e costa 2 punti merito (Majorca 2016)

Questo merito comprende anche il Sentiero della Redenzione Notturna (che da un’interpretazione del dogma ispirata ai dettami delle diverse religioni del mondo) che tuttavia è da considerarsi raro e costa 3 punti merito. Rappresenta l’adattamento per il Sabbat de *il Sentiero del Paradiso*.

3.4 Il Sentiero della Metamorfofi

“ Non c'è nulla di immutabile, tranne l'esigenza di cambiare ”

- Flagello, Sacerdote Tzimisce

Il dogma attorno a cui il Sentiero della Metamorfofi spiega come il vampiro non soltanto sarebbe un'evoluzione rispetto alla condizione dell'essere umano, quanto il preludio ad un misterioso stadio trascendentale e mistico, a cui in molti si riferiscono con il nome di *apoteosi* o *Azhi Dahaka*. Non essendo esplicitato quale sia il modo per raggiungerlo ciascun Cercatore gode di un certo grado di libertà nel portare avanti la propria ricerca, dal momento che non esiste alcun percorso ben preciso da seguire. Convinti che soltanto all'interno di un corpo perfetto potrà risiedere un'anima perfetta, questi vampiri si sforzano di abbandonare tutto ciò che un tempo significava essere umani ed Umanità, abbracciando uno dei codici etici e morali più radicali dell'intera setta. Considerati alla stregua di scienziati, anatomisti, spiritualisti e profeti, coloro che scelgono di seguire questo cammino si trasformano in creature fredde, aliene ed imperscrutabili capaci di far rabbrivire persino i loro simili. Gelosi dei loro esperimenti fino all'inverosimile, impiegano la loro intera esistenza nel cercare di modellare e trasformare il loro corpo, nella convinzione che ciascuna delle loro scoperte non sarà che una tappa nel misterioso percorso che li condurrà all'ambita meta.

• Tratti Bestia → Non ne guadagni quando commetti un Peccato, se lo commetti mentre stai portando avanti un esperimento scientifico o stai sforzando di trasformarti in qualcosa di nuovo.
--

• Peccato 1 → Scambiare il tuo sapere con qualcun altro senza trarne beneficio;

• Peccato 4 → Ignorare l'opportunità di cambiare forma fisica;
--

• Peccato 4 → Ignorare la possibilità di iniziare un nuovo esperimento;

• Peccato 4 → Non cogliere l'occasione di far progredire le proprie ricerche verso l'apoteosi;
--

Il Sentiero della Metamorfofi è comune e costa 1 Punto Merito (Sutri 2016)
--

3.5 Come apprendere un sentiero

Perché un personaggio con Umanità abbracci un Sentiero di Illuminazione dovrà spendere 9 azioni di Downtime per studiarne le basi (generalmente spendendone almeno una al mese in modo continuato nel tempo). Dopo questo periodo la moralità del soggetto sarà ridotta ad 1 e soltanto l'acquisizione di un Sentiero potrà evitare il Wassail qualora degeneri ulteriormente.

4. Diablerie

Ho deciso di aprire una riflessione sul cosiddetto Amaranto (termine arcaico con cui si indica la diablerie) poiché credo che rappresenti uno degli argomenti più controversi della nostra ambientazione. La diablerie è la pratica che porta un vampiro a nutrirsi del sangue di un altro,

dissanguandolo completamente e continuando fino a divorarne l'anima. Ma siamo sicuri di conoscere ciò di cui stiamo parlando e renderci conto di quali conseguenze davvero comporta?

4.1 Credenze

Molti lignaggi credono che la diablerie sia un atto del tutto spirituale (nessuno dopotutto può definire fino in fondo che cosa sia l'anima o cosa significhi nutrirsi di essa) con la quale il carnefice si unisce per sempre con la propria vittima. Altri considerano la diablerie uno strumento dell'Altissimo con il quale si sbarazza delle anime più diaboliche del creato. Molti studiosi considerano la diablerie addirittura un vero e proprio atto di cannibalismo da condannare fermamente, in quanto andrebbe contro natura. Infine vi sono centinaia di leggende e storie (puntualmente enfatizzate dalla propaganda) in cui gli infanti si cibano dei propri padri rivendicando quell'uguaglianza e libertà che gli era stata preclusa.

4.2 Siamo ciò che mangiamo

La più diretta conseguenza dell'Amaranto si ha sul piano fisico: coloro che commettono diablerie beneficiano di un nuovo potere che si riversa nel loro sangue. Le più grandi conseguenze a cui un vampiro va incontro, tuttavia, si hanno sul piano psicologico e mentale: oltre a rappresentare un forte stress per il personaggio (che invito ad interpretare in modo coerente), nutrendosi del sangue della sua vittima il vampiro entrerà in possesso anche di buona parte dei suoi ricordi e pensieri. Nella sua mente si andranno così ad affacciare le reminiscenze dei momenti vissuti dalla sua vittima, i suoi affetti ed i momenti cruciali della sua intera esistenza, spingendolo ad abbracciare un'ulteriore prospettiva del mondo che gli sta intorno. Tale prospettiva in molti casi può portare a patologie quali disturbi della personalità multipla, oppure sindromi di evasione dalla realtà (magari il vostro personaggio potrebbe fare cose a vostra insaputa perché l'anima che avete assorbito, anziché distrutta, sta albergando dentro di voi con tutte le conseguenze del caso). Ogni qualvolta un diablerista si renderà protagonista del peccato dell'Amaranto, troverà sempre la sua personalità cambiata nel profondo, in quanto l'anima che ha assimilato entrerà in risonanza con la propria. Finché si parla di anime deboli i rischi sono trascurabili; tuttavia, quando le vittime sono ancille, oppure anziani, può accadere che siano le personalità di questi ultimi a prendere il sopravvento.

- Commettere una diablerie comporta permanentemente la perdita di 1 punto di Umanità. Nel caso in cui il personaggio segua un Sentiero di Illuminazione acquisirà 4 tratti Bestia;

- I frammenti dell'anima divorata rimangono attivi nell'anima del diablerista per tutto l'anno successivo (invito i giocatori a riflettere sul fatto che questi frammenti potrebbero iniziare ad attivarsi, influenzando le azioni del personaggio). Se si commette una nuova diablerie in questo arco di tempo, l'anima sarà divorata definitivamente dalla Bestia ed il personaggio entrerà in Wassail;

- La diablerie è una parte integrante del Sabbat. Ciò nonostante, è severamente proibito diablerizzare un infernalista o un sospetto, in quanto la setta vuole scongiurare in ogni modo che la sua anima sopravviva in qualche modo all'interno del corpo di un altro ospite, magari influenzando le sue decisioni ed il suo comportamento. Nel caso in cui ciò accadesse e la notizia fosse di dominio pubblico, il diablerista sarebbe immediatamente bruciato sul rogo senza possibilità di scampo;

- L'aura del diablerista sarà increspata con venature nere nel caso in cui venga analizzata;

Parte 6: I Rituali del Sabbat

Come ho già ripetuto molte volte in precedenza, il Sabbat è anche e soprattutto una setta fideista. Senza la sua accezione più religiosa e trascendentale probabilmente si sarebbe frammentato dietro le numerose spinte interne già pochi anni dopo la sua fondazione. Non di meno l'esistenza stessa della Chiesa del Padre Oscuro ha rappresentato a lungo una palestra sociale all'interno della quale soltanto quei Cainiti che dimostrano ambizione, lungimiranza e capacità sono riusciti ad imporsi come guide rispetto ai propri compagni. Ancor oggi il cerimoniale nel Sabbat si propone di celebrare la condizione vampirica, omaggiando la natura profetica di Caino ed agevolando un valori quali il cameratismo e la fratellanza dei Cainiti nella guerra agli Antidiluviani.

1. L'Eredità del passato

Tutto ciò che concerne la materia religiosa generalmente viene deciso dal Sabbat attraverso formali riunioni a cui sono chiamati a partecipare Ortodossi ed Inquisitori che prendono il nome di Sinodi. All'interno di ciascuna di queste assemblee vengono trattate e dibattuti concetti quali il cerimoniale, eresie, testi sacri e sentieri di illuminazione. Ancor oggi viene ricordato il primo sinodo della storia (*Sinodo degli Orfani*) come il più importante, che promulgò gli Auctoritas Ritae all'interno della setta. L'ultimo cronologicamente parlando è stato quello avvenuto per esplicita volontà dell'attuale Reggente Temoch che ha portato all'odierno cerimoniale, riconoscendo quanti e quali avrebbero dovuto essere celebrati dalla Chiesa del Padre Oscuro. Dopo un lungo dibattito fu legittimata l'esistenza di tredici Auctoritas Ritae o rituali *maggiori*, ed un numero sempre crescente di Ignoblis Ritae o *minori*.

1.1 Auctoritas & Ignoblis Ritae

I rituali sono una vera e propria forma di magia vampirica che nasce da l'unione fra sangue e fede. Gli Auctoritas Ritae traggono il loro potere dalla fede in Caino, il Padre Oscuro, mentre gli Ignoblis Ritae da concetti quali la lealtà reciproca all'interno del branco oppure la condivisione di un ideale comune com'è nel caso di una dottrina politica. Qualora un qualsiasi vampiro che non sia convinto della bontà dei valori promulgati (ad esempio all'interno di una cerimonia degli Ultra Conservatori partecipa uno che abbraccia idee Lealiste; oppure una Vaulderie celebrata all'interno di un branco in cui uno dei membri non è d'accordo su chi sia l'officiante o sulla sua credibilità) c'è il forte rischio che il rituale fallisca, indipendentemente dal fatto che abbia rispettato alla lettera l'iter previsto. Soltanto se la fede posseduta dagli altri partecipanti (religiosa, politica, etc) è così forte da sopperire alle mancanze del singolo individuo allora il rituale potrebbe comunque avere successo sebbene i partecipanti avvertiranno comunque che c'è qualcosa che non va.

1.2 Le basi del Cerimoniale

Per celebrare un qualsiasi rituale è richiesta la presenza di almeno 3 membri della setta ed un periodo di tempo non inferiore ai 5 minuti che si andrà a dilungare sulla base del numero dei partecipanti e l'importanza del rito stesso. Colui che sovrintende il rituale deve essere capace di farlo tanto in termini di gioco (potrà celebrare soltanto i rituali che gli sono permessi) quanto in termini di fuori gioco (dovrà spendere lo status di Ordinato o Sacrosanto nel caso in cui debba celebrare un Auctoritas Ritae e dovrà possedere il *background: rituals* con la conoscenza specifica del rituale che ambisce a svolgere). In nessun caso gli Auctoritas e gli Ignoblis Ritae devono essere equiparati alla magia taumaturgica, nonostante ricadano anch'essi nella categoria della magia del

sangue. In ultima istanza voglio sottolineare come, nel caso in cui un rituale abbia successo, l'aura di ogni suo partecipante risplenderà con autentici segni di incantamento, ma sarà caratterizzata da una vistosa increspatura di color rosso sangue.

- Se tutti i partecipanti al rituale sono sinceramente devoti ai valori che promulga (la fede in Caino per quanto riguarda gli Auctoritas Ritae; ideali politici per un Ignoblis Ritae della propria Fazione; ideali di cameratismo e fiducia reciproca per gli Ignoblis Ritae di Branco) ai fini del regolamento la cerimonia ha automaticamente successo;

- Se uno o più partecipanti dichiarano di non credere nei valori promulgati dal rituale c'è il rischio che il rituale possa fallire. In termini di regolamento invito i giocatori a comunicare in privato al narratore più vicino le proprie intenzioni prima della fine della cerimonia.

- Colui che sta celebrando il rituale dovrà superare una sfida mentali + background: rituali *contro* difficoltà 25 per determinare la buona riuscita o meno del rituale. Non potrà essere fatto alcun *retest* in questo caso;

- Coloro che stanno partecipando al rituale possono offrirsi di aiutarlo (devono però conoscere il rituale ed averlo studiato: in termini di regolamento significa che sulla loro scheda dovrà essere presente il Background: Rituali con la specifica conoscenza della suddetta cerimonia). In questo caso garantiranno un +1 bonus per determinare la sua buona riuscita;

- Soltanto alla fine della cerimonia il narratore informerà soltanto colui che sta sovrintendendo il rituale (ed i suoi eventuali assistenti) se la fede dei presenti ha vacillato: non dovrà in nessun caso specificare chi fra loro si sia reso protagonista di ciò;

- Se più del 25% dei partecipanti al rituale nutrono dubbi sui valori promulgati dalla cerimonia allora l'Auctoritas o Ignoblis Ritae che sia fallirà in automatico senza alcuna possibilità di *retest*. Anche in questo caso soltanto colui che sovrintende il rituale ed i suoi assistenti saranno a conoscenza del cattivo esito del rituale;

- Nel caso in cui il rituale abbia successo, anche tutti coloro che ne hanno dubitato riceveranno gli effetti benefici della cerimonia (nel caso della Vaulderie per esempio se ne potranno rendere conto anche a distanza di tempo quando magari saranno chiamati a proteggersi a vicenda ed invece ognuno penserà a portare a casa la pelle indipendentemente dalla sorte toccata dal suo compagno);

- Ciascuno degli Auctoritas o Ignoblis Ritae che troverete di seguito costituiscono **una traccia da seguire** per la loro celebrazione: il cerimoniale indicato è quello ortodosso e rappresenta la versione canonica. Dal momento che non esiste una 'vera' guida a questo aspetto comunque centrale del gioco invito ogni giocatore che voglia affrontare queste determinate tematiche a caratterizzare e personalizzare il cerimoniale descritto, nel rispetto ovviamente delle linee guida indicate e della ideologia attorno a cui ruota il rituale (il rischio è quello di incorrere nell'eresia ovviamente).

2. Auctoritas Ritae

Soltanto con il Sinodo dei Segugi il cerimoniale del Sabbat ha perfezionato la cosiddetta "forma ortodossa". Il Reggente Temoch, oltre ad ufficializzare il Rituale delle Grandi Feste, spinse affinché

fossero proprio le ‘sue’ Ortodossia e Inquisizione a curare la ritualistica della setta, andando a sancire una collaborazione che sarebbe perdurata nel corso degli anni.

2.1 Il Rito di Creazione

Il primo Auctoritas Ritae di cui voglio parlare è quello che sancisce l'appartenenza al Sabbat, che determina la fine del periodo di prova per un aspirante membro della setta ed il suo ingresso definitivo all'interno della Spada di Caino. Il Rito di Creazione è una cerimonia solenne: essa si esegue nel momento in cui un falso sabbat ha dimostrato ciò di cui è capace attraverso una serie di prove volte a saggiarne qualità ed intenzioni. Perché il rito si compia, il candidato è chiamato a pronunciare in modo chiaro il proprio giuramento ai precetti della setta:

*" Spontaneamente e in piena coscienza, io <Nome >
figlio/a di Caino, respingo gli Antidiluviani
e dedicherò tutto/a me stesso/a alla loro distruzione.
Io voto la mia anima al Sabbat,
e siano dannati tutti coloro che stanno contro di noi.
Ascoltatevi, fratelli e sorelle! I vostri nemici saranno i miei nemici.
Le vostre vittorie le mie vittorie. Il vostro sangue il mio sangue.
Così sarà fino alla fine di ogni cosa. "*

Nonostante ogni sacerdote venga lasciato libero di personalizzare questa cerimonia come meglio crede, ciascun rito termina con l'incisione del cosiddetto *marchio del Sabbat* sulla pelle dell'Iniziato. Che sia inflitto con una pressa arroventata, con la lama di un coltello, con la punta di un ago per tatuare o un rasoio ben affilato, poco importa: una volta terminato il rituale, quel simbolo pulserà di una tale energia mistica da permettere al vampiro di farsi riconoscere dai propri simili.

- | |
|--|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → È compreso automaticamente con il primo punto di competenza |
| • Questo rituale determina l'acquisizione dello status Iniziato |

2.2 La Vaulderie

Forse nessun rituale è rappresentativo del Sabbat quanto la Vaulderie. Nonostante molte voci e leggende si rincorrono sulle sue origini, rappresenta la cerimonia più antica, importante e solenne dell'intera setta. Ancora oggi molti studiosi sostengono che sia stato un antico culto della morte mediorientale (*Tal'Mahe'Ra*) ad aver concepito questa cerimonia, la quale sarebbe stata poi perfezionata dagli Stregoni Koldun del Clan Tzimisce, che all'indomani della Convenzione delle Spine la portarono nei Voivodati dell'Est Europa. Nel momento in cui i Toreador antitribù andarono a costruire il cerimoniale che avrebbe costituito la spina dorsale della ritualistica clericale, promulgarono la Vaulderie in tutto il resto della setta, caratterizzandola con quelle gestualità e quei salmi carichi di significato che si sono tramandati fino al giorno d'oggi.

Nel concreto, il Rituale della Vaulderie spezza ogni sorta di vincolo di sangue, a partire da quello esistente fra un sire ed il proprio infante. Questo garantisce ai Cainiti la libertà dal giogo degli anziani a favore di un rinsaldato legame affettivo fra i partecipanti alla stessa cerimonia la quale, nella stragrande maggioranza dei casi, promulga l'unità ed attenua i contrasti personali fra i membri

della setta. La connessione empatica e spirituale che si sviluppa fra coloro che partecipano al rituale è conosciuta come Vincolum. Diversamente dal Legame di Sangue, che rimane qualcosa di unilaterale fra due singoli attori, il Vincolum lega molti più individui insieme, permettendo loro di abbandonare gli egoismi personali e trascenderli in una sorta di cameratismo, che ha svolto un ruolo fondamentale per la sopravvivenza della setta fino ad oggi (non a caso l'unità operativa di base del Sabbat è proprio il branco). Come si legge in un manuale di qualche anno fa: *"il tuo compagno di branco potrà essere un essere crudele, sadico, spietato e mostruoso, ma proprio grazie alla Vaulderie con il tempo quello diventerà il 'tuo' mostro e tu sarai il 'suo'"*.

- Un **Vincolum 1** si sviluppa la prima volta che si partecipa ad una Vaulderie con qualcuno. Questo punteggio è permanente, indipendentemente dal tempo che passerà prima della successiva. Con questo genere di Vincolum un individuo che vuole attaccarne un altro potrà farlo liberamente. Il rapporto fra i due oscillerà fra l'amichevole ed il neutrale;

- Un **Vincolum 2** si sviluppa quando si partecipa ad una Vaulderie più di una volta durante l'ultimo anno, indipendentemente dal tempo che passerà prima della successiva. Con questo genere di Vincolum un individuo che vuole attaccarne un altro dovrà spendere 1 Punto Volontà e potrà farlo a propria discrezione. Il rapporto fra i due oscillerà dall'amichevole al familiare e si comporteranno come amici o lontani parenti;

- Un **Vincolum 3** si sviluppa quando si partecipa ad una Vaulderie più di 10 volte durante l'ultimo anno, indipendentemente dal tempo che passerà prima della successiva. Con questo genere di Vincolum un individuo che vuole attaccarne un altro dovrà spendere 1 Punto Volontà e potrà farlo soltanto per tutto il resto della scena di gioco. Il rapporto fra i due oscillerà dall'amichevole al familiare e si comporteranno come amici di vecchia data o familiari;

- Un **Vincolum 4** si sviluppa quando si partecipa ad una Vaulderie per almeno 3 mesi con un lasso di tempo fra una cerimonia e l'altra non più grande di una settimana. Con questo genere di Vincolum un individuo che vuole attaccarne un altro, oppure agire contro i suoi interessi, dovrà spendere 1 Punto Volontà per ciascun turno di gioco. Il rapporto fra i due oscillerà dal familiare all'intimo e si comporteranno come fratelli di sangue, oppure amanti passionali. Si aiuteranno istintivamente anche quando avranno torto, dandosi a vicenda il beneficio del dubbio anche quando sarà evidente il contrario (non riusciranno più l'uno a vedere gli errori dell'altro);

- Un **Vincolum 5** si sviluppa quando si partecipa ad una Vaulderie in modo continuo per almeno tre mesi con un lasso di tempo fra una cerimonia e l'altra non più grande di qualche giorno. Con questo genere di Vincolum un individuo che vuole attaccarne un altro oppure agire contro i suoi interessi dovrà spendere 2 Punti Volontà per scena di gioco. Il rapporto fra i due oscillerà dall'intimo al maniacale e si comporteranno come due amanti infatuati del tutto al di fuori della realtà. Tenderanno a favorirsi a vicenda, in modo esplicito e senza alcuna remora;

Per celebrare una Vaulderie, colui che sovrintende la cerimonia deve raccogliere tutti i partecipanti attorno a sé fino a formare un cerchio, quindi prendere una coppa che possa raccogliere il loro sangue (oppure tazza, calice, barattolo, etc) ed eventualmente un coltello da cerimonia.

Ponendosi al centro dei presenti, il vampiro inizierà il rituale, introducendolo con un discorso religioso, sociale o politico (con la facoltà da parte di uno dei suoi assistenti di integrarlo con un Sermone di Caino). Quindi, l'officiante si recide un polso e versa il sangue nella coppa, recitando la prima frase rituale:

"Il mio sangue appartiene a Caino e per lui lo verso con rispetto e convinzione."

A questo punto, per tradizione, il primo a cui l'officiante porgerà la coppa sarà quello che, secondo lui, è il Cainita più autorevole e prestigioso (ci tengo ad evidenziare come questo gesto abbia anche una chiara valenza politica, poiché con il suo gesto l'officiante potrebbe andare ad esprimere un giudizio in merito alla realtà verso cui andrà la sua fedeltà in ultima istanza) che lo imiterà a sua volta recitando la frase e, restituendogli il calice. La cerimonia continuerà in senso orario (dalla sinistra di colui che viene scelto) seguendo lo stesso *iter*, finché l'officiante non tornerà al centro del cerchio ed alzando la coppa pronuncerà la seconda frase rituale:

"Sia lode a Caino! Possano i legami essere infranti!"

Il sangue all'interno della coppa a questo punto sarà transustanziato e purificato da qualsiasi effetto di droghe, malattie o particolari abilità (come il sangue acido). L'officiante berrà dalla coppa quindi, imitando quanto occorso poco prima, porgerà il calice al Cainita che reputa più prestigioso. Quest'ultimo reciterà a sua volta la seconda frase rituale, berrà, e restituirà nuovamente il calice al sacerdote che ripeterà lo stesso *iter* con i presenti, sempre in senso orario.

- | |
|--|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → È compreso automaticamente con il primo punto di competenza |
| • Il numero massimo di partecipanti per ogni singola Vaulderie non può superare i 15 individui. (Nel caso di cerimonie che comprendano più Cainiti saranno gli assistenti dell'officiante a celebrare gli altri rituali) |

2.3 La Monomachia

Nonostante questo rituale abbia un'origine ben più antica del Sabbat, trovando la sua origine direttamente nella *tradizione* Gangrel, ad oggi la Monomachia rappresenta uno dei rituali più importanti all'interno della setta, nonché l'ultimo strumento previsto dal Codice di Milano per risolvere tutte quelle dispute considerate irrisolvibili in altro modo (il termine "disputa" deriva dal francese arcaico 'disputer' e si traduce con il vocabolo confrontarsi. Ciò attribuisce all'intero rituale una chiara connotazione fisica). Tuttavia, il Sabbat, preoccupato di non indebolire le sue schiere con le sue stesse mani, incoraggia l'utilizzo di mezzi alternativi per risolvere le contese (Symbel). La forma ortodossa di questo rituale nasce con il Sinodo dei Segugi: uno dei temi centrali attorno a cui si sviluppò il dibattito fu proprio quello relativo all'*iter* che la Monomachia avrebbe dovuto seguire. Fino a quel momento, infatti, non esisteva un cerimoniale universalmente riconosciuto da tutto il Sabbat e spesso il rituale veniva reso spurio da abusi, ingiustizie ed incomprensioni, aprendo molti più contrasti fra i branchi di quanti avrebbe dovuto risolverne.

1	Lanciare la sfida	<p>Il rituale ha inizio con il lancio della sfida da parte di uno dei due contendenti. Il diritto a consumare la Monomachia deve essere rivendicato in modo chiaro ed esplicito, palesando le proprie intenzioni di fronte al proprio sacerdote di branco. Nel caso in cui lo sfidato non abbia un branco o un sacerdote disposto a rappresentarlo, avrà 3 notti per scegliere a chi affidarsi oppure andrà incontro a tutti gli svantaggi del caso. Solo un iniziato della setta può sfidare o essere sfidato.</p>
2	Scegliere un Arbitro	<p>Nel momento in cui vengono identificati i sacerdoti, questi dovranno scegliere un arbitro imparziale che valuterà se le accuse siano più o meno valide per giustificare l'eventuale uccisione di un membro della setta. L'arbitro dovrà coprire la carica sacerdote da più di 30 giorni, al momento in cui la sfida viene lanciata. Se la sfida è fra due componenti dello stesso branco, sarà il proprio sacerdote del branco l'Arbitro del rituale. Nel caso in cui la sfida avvenga fra membri di rami diversi, l'Arbitro sarà il Vescovo più vicino. Nel caso venga sfidato un Vescovo, l'Arbitro sarà almeno un Arcivescovo. Nel caso venga sfidato un Arcivescovo, l'Arbitro sarà un Cardinale o un Prisco. Nel caso in cui le ragioni della sfida non vengano ritenute valide l'Arbitro indicherà un rituale alternativo.</p>
3	L'Accettazione	<p>Se la sfida viene ritenuta legittima, lo sfidato potrà comunicare all'Arbitro se accetta o declina la Monomachia. Nel primo caso, il rituale dovrà svolgersi entro un mese solare dal momento dell'accettazione. Nel secondo caso, lo sfidato dovrà spendere 5 status per declinare la sfida, oppure cadrà in disgrazia (in questo caso acquisirà lo status Codardo).</p>
4	Stabilire i termini	<p>Se accettata, i due rispettivi sacerdoti concordano i termini del rituale che, ovviamente, dovranno essere comunicati all'arbitro prima che la competizione abbia inizio. L'Arbitro avrà la facoltà di accettare o non accettare i termini della sfida.</p>
5	Alterare i termini	<p>I termini della Monomachia possono essere cambiati nel caso in cui i sacerdoti trovino un accordo comune e l'arbitro lo reputi accettabile. Se uno dei due individui è in disaccordo, si procederà con il rito ortodosso.</p>

6	Esito	Nel momento in cui il vincitore viene dichiarato tale dall'arbitro, questi avrà la possibilità di scegliere se far cadere in disgrazia il proprio avversario (perdita di status), se allontanarlo permanentemente dalla diocesi (esilio) oppure se ucciderlo (morte).
---	-------	---

2.3.1 Termini del Rituale

Come previsto dal cerimoniale, una volta che è stata lanciata la sfida sono i rispettivi sacerdoti ad aprire il dibattito e confrontarsi in ciascuna delle fasi successive, riferendo tutte le loro proposte all'arbitro, che rappresenta l'unica figura legittimata a ratificare ogni decisione.

- La Monomachia, nella sua forma ortodossa, prevede uno scontro a mani nude all'interno di un cerchio di 9 metri di diametro (30 piedi) e si svolge allo scoccare della mezzanotte della prima luna piena successiva alla sua accettazione;

- Lo sfidante avrà il diritto di scegliere il luogo dove si svolgerà la Monomachia. Lo sfidato potrà scegliere le armi da utilizzare, che dovranno essere sempre e comunque armi bianche cerimoniali. Sarà l'arbitro a consegnarle ai due contendenti all'inizio della disputa;

- Lo sfidato potrà costringere lo sfidante a combattere a mani nude. In questo caso la decisione dovrà essere ovviamente comunicata per tempo all'arbitro. Nel caso in cui entrambe le parti scelgano volontariamente di combattere senza alcuna arma, una volta comunicata la scelta all'arbitro non sarà più possibile cambiare idea;

- I due contendenti non potranno beneficiare dell'effetto di alcun potere attivo nel momento in cui l'arbitro dichiara l'inizio della Monomachia (eccezion fatta per i poteri passivi che non richiedono alcuna attivazione);

- Voglio sottolineare come gli effetti del Vincolum fra lo sfidante e lo sfidato siano completamente attivi durante tutta la cerimonia (invito ad interpretare correttamente gli effetti del Vincolum come indicato nel paragrafo 8.2). Il Vincolum attribuisce un significativo spessore emotivo al duello;

- Nessun altro Cainita (neppure l'Arbitro) potrà entrare all'interno del cerchio rituale: questo punto è strettamente osservato e, qualora venga infranto, colui o coloro che si macchiano di tale reato saranno perseguiti come eretici per aver infranto il Codice di Milano;

- La vittoria viene raggiunta quando uno dei due vampiri coinvolti esce dal cerchio rituale, oppure cade in torpore al suo interno. In ogni caso, soltanto l'arbitro potrà sancire il termine del rituale e comunicare ai presenti il suo esito.

2.3.2 Alterare i Termini

Una volta che la Monomachia è stata accettata, se ne possono modificare i termini: nello specifico, i sacerdoti potranno confrontarsi e discutere per cambiare le caratteristiche del confronto (tipologia di scontro, dimensioni del cerchio rituale, etc). Soltanto nel caso in cui il sacerdote dello sfidante,

quello dello sfidato e l'arbitro siano d'accordo, sarà possibile apportare le modifiche desiderate: viceversa, se uno solo dei tre sarà in disaccordo, il rituale si svolgerà secondo la forma ortodossa indicata.

- Modifiche di minor rilievo includono: lotta branco contro branco, anziché uno contro uno, presenza di armi bianche sparse all'interno del cerchio rituale, esclusione di determinate discipline (Dominazione, Ottenebramento, etc.), inclusione di determinati poteri (ad esempio, l'uso di Taumaturgia, Necromanzia, Potenza o Velocità);

- Alterazioni di maggior rilievo includono: l'espansione del cerchio rituale fino ad un raggio massimo di cinque miglia (trasformando la Monomachia in una vera e propria prova di sopravvivenza); la lotta in determinate circostanze (sott'acqua oppure a mezz'aria); le condizioni per la vittoria (ad esempio, saltando da un elicottero, il primo fra i due contendenti che si trasforma in animale per volare e salvarsi la vita prima di sfracellarsi al suolo è quello che perde);

- Alterazioni contingenti: l'Arbitro ha il diritto di aggiungere altri elementi caratterizzanti alla cerimonia, come, ad esempio, ammettere un certo numero di testimoni o lasciare che il rito si svolga a porte aperte o chiuse. L'Arbitro può addirittura ritardare la Monomachia di un mese, magari perché in concomitanza con qualche festa rituale, ma in nessun caso potrà ritardarla ulteriormente;

2.3.3 Esito della Monomachia

Dal momento in cui l'arbitro sancirà la fine della Monomachia e proclamerà il vincitore, si potranno aprire tre diversi scenari per il perdente:

- Morte (Distruzione): la morte ultima dovrà avvenire all'interno del cerchio rituale per mano del vincitore o attraverso un suo potere. Se uno dei due contendenti esce dal cerchio, la cerimonia termina senza la morte di nessuno ed il vincitore sarà obbligato a scegliere uno degli altri due esiti per il perdente. Ricordo che, nel caso in cui il vincitore uccida il suo avversario, questi non potrà scegliere a chi affidare le eventuali cariche coperte dello sconfitto. Ogni possedimento del *de cuius* dovrà essere consegnato al vincitore: se al perdente sarà permesso di vivere, conserverà i suoi averi;

- Esilio dalla Diocesi: Se il vincitore sceglie l'esilio per lo sconfitto, lo sconfitto non potrà entrare nella città o all'interno della diocesi per un periodo di almeno 5 anni, salvo diversa indicazione da parte del vincitore. Se il vincitore dovesse morire durante questo periodo di tempo, lo sconfitto dovrà comunque scontare l'esilio per intero. Anche in questo caso, se il vincitore sceglie di esiliare il suo avversario, non potrà scegliere chi ricoprirà le eventuali cariche dello sconfitto;

- Caduta in disgrazia (Perdita di status): In questo caso il perdente non sarà né ucciso né esiliato, ma sarà costretto a lasciare le sue cariche ed il vincitore potrà scegliere colui che la ricoprirà, senza la possibilità di assumerla personalmente. Questa condizione è fondamentale per evitare che la Monomachia diventi uno strumento di ascesa politica;

- Invalidata: l'arbitro, durante la Monomachia o al suo termine, ha la facoltà di dichiarare nullo il rito e di invalidarlo. Generalmente una decisione del genere ha una discreta risonanza all'interno

della setta, poiché significa che uno dei due contendenti ha cercato di barare oppure che qualcuno al di fuori del rito ha tentato di interferire (venendo così meno ad un punto del Codice di Milano);

• Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto
• Background: Rituals → É compreso automaticamente con il primo punto di competenza
• Un personaggio non può essere sfidato sulla base di uno stesso motivo per almeno le 2 successive sessioni oppure un mese di gioco
• A colui che esce vincitore di 3 Monomachie viene riconosciuto lo status Trionfante

2.4 Contrizione

Nato all'indomani del Sinodo dei Segugi, si tratta dell'ultimo Auctoritas Ritae creato per dare alla setta un ulteriore strumento con cui appianare contrasti e dissapori al suo interno. La Contrizione garantisce ad un Cainita la possibilità di riscattare il proprio nome a seguito di un fallimento o di un'umiliazione di cui si è reso protagonista. Il rituale è di per sé una sottomissione all'autorità della setta, un atto simbolico in cui l'accusato è chiamato a giustificare il suo comportamento sulla base delle prove che presentate al suo sacerdote. Se sarà comprovato che le sue abbiano causato un dolo ad un altro Cainita oppure al Sabbat, al colpevole sarà data la possibilità di fare ammenda, ammettendo pubblicamente le proprie colpe, ed accettando infine la punizione prevista.

- L'accusato avrà la facoltà di sfidare in Monomachia colui che lo sta accusando: nel caso in cui esca vincitore dal rituale, sarà provata l'infondatezza delle sue accuse e nessuno potrà nuovamente accusarlo sulla base delle medesime prove;

- Per inasprire il compito assegnato, il Sacerdote dell'Accusatore potrà aggiungere delle clausole alla Contrizione fra cui l'utilizzo di una specifica arma per portare a termine l'incarico, oppure il divieto ad utilizzare un determinato potere per il raggiungimento del proprio scopo;

1	Il ritrovo in una zona pubblica	Il colpevole si presenta in un luogo pubblico (generalmente un Esbat) assieme al proprio accusatore ed ai rispettivi sacerdoti. Nel caso in cui le sue azioni non abbiano leso gli affari di un altro iniziato quanto quelli della setta stessa, sarà il membro più prestigioso del Clero della diocesi a fungere da accusa e difendere gli interessi del Sabbat durante la cerimonia.
2	Ammenda delle colpe	Il colpevole dovrà rimanere in penitenza e raccoglimento e spiegare ai presenti per quale motivo sta affrontando la cerimonia. In questa fase il colpevole assume il nome di penitente.

3	Pena del sacerdote del penitente	Il sacerdote del penitente assegnerà al suo compagno di branco un compito commisurato alla sua colpa. Il penitente dovrà portarlo a termine entro le 3 notti successive all'incontro.
4	Pena del sacerdote dell'accusatore (o del membro della setta più prestigioso all'interno della diocesi)	A questo punto il sacerdote dell'accusatore (oppure il membro più prestigioso del Clero) potrà ammonire a sua volta il penitente per ciò che ha fatto, aumentando a propria discrezione la difficoltà del compito che gli assegnerà (a maggior ragione se il penitente non si è denunciato da solo e non mostra segni di pentimento).
5	Scelta di un aiutante	Il penitente ha diritto a chiedere l'aiuto di un volontario che lo aiuti a portare a termine il compito che gli è stato assegnato. L'aiutante avrà gli stessi doveri del penitente, ma, in caso di fallimento, non andrà in contro a nessuna conseguenza.
6	Esito	Se il penitente non porterà a termine la missione che gli è stata assegnata entro 3 notti, oppure se verrà aiutato da qualcuno che non sia l'aiutante, il rituale fallirà ed entrambi i sacerdoti se ne renderanno conto.

Nel caso in cui un Cainita fallisca, sarà privato dei suoi status (Carica, Personali e Temporanei) e non potrà ottenerne alcuno, sarà quindi costretto ad abbandonare ogni posizione in seno alla setta per i successivi 3 mesi o 6 sessioni di gioco.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| <ul style="list-style-type: none"> • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| <ul style="list-style-type: none"> • Quando un Cainita supera con successo una Contrizione nessuno potrà più muovere accuse nei suoi confronti, aprire polemiche o consumare vendette nei suoi confronti che trovino come giustificazione quelle stesse azioni per le quali ha già affrontato una volta il giudizio della setta (in termini di regolamento perderà ogni status negativo in suo possesso) |

2.5 Il Bagno di Sangue

Considerato uno dei rituali più solenni dell'intero Sabbat, il Bagno di Sangue è una cerimonia formale usata per legittimare la posizione di un vampiro all'interno della setta. Il Clero, in particolar

modo, legittima l'autorità dei suoi membri esclusivamente attraverso questo Auctoritas Ritae: coloro che non ricevono questo formale riconoscimento vengono spesso derisi e canzonati dai loro compagni che li considerano alla stregua di *bambini che stanno cercando di giocare al gioco dei grandi*. Questo accade principalmente per due ragioni: la prima è che, non avendo ricevuto alcuna unzione, non godono ancora della protezione di alcuna voce autorevole del Sabbat, e questo all'interno di una setta che enfatizza la natura predatrice del vampiro equivale a disegnarsi un bersaglio sulla schiena. La seconda ragione, invece, riguarda il piano teologico poiché (soprattutto per Vescovi, Arcivescovi e Cardinali) la mancanza di legittimazione spirituale attraverso la Benedizione di Caino limiterebbe l'importanza delle loro rivendicazioni unicamente al piano militare e politico. All'interno di questo rituale sono generalmente presenti due figure: l'officiante (che deve sempre e comunque ricoprire una posizione superiore all'interno del Clero o dell'Ordine Militante, oppure essere il Templare di qualcuno che risponde a queste caratteristiche) ed il candidato che ambisce al riconoscimento. All'inizio della cerimonia l'officiante può pronunciare un discorso ispirato (e talora integrarlo con un Sermone di Caino), dopodiché invita il candidato ad avvicinarsi ad una vasca cerimoniale, generalmente un alcova, un bacino oppure un vaso. La forma ortodossa della cerimonia prevede la possibilità che ciascuno dei presenti versi una certa quantità del proprio sangue all'interno della vasca cerimoniale, attraverso una vera e propria processione al termine della quale sono chiamati a consigliare, criticare oppure porre una domanda al candidato riguardo al passo che sta per compiere. Quando tutti i presenti hanno seguito questo *iter*, l'officiante bagna la fronte del candidato (oppure lo immerge nella vasca cerimoniale, se questa è abbastanza grande) riconoscendolo così ufficialmente di fronte alla setta. Solo in questo momento la benedizione di Caino scende su di lui.

- | |
|---|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • A causa della traduzione dall'inglese il termine unto è anche utilizzato per indicare uno specifico status (Anointed → Unto o Prescelto) che non ha nulla a che fare con l'unzione citata all'interno di questo Auctoritas Ritae. Invito i giocatori a fare particolarmente attenzione a non confondere le due parole dal momento che si parla di ambiti completamente differenti |

2.6 Sermoni di Caino

La cerimonia si propone di promulgare le lezioni del Libro di Nod, sottolineando le parti più significative della storia vampirica. Generalmente un Sermone di Caino assomiglia ad una vera e propria omelia (salvo ovviamente per gli argomenti trattati) in cui il proselitista (che è la figura centrale in questo rituale) cerca di imbonire i suoi ascoltatori, persuadendoli ad accettare convintamente la dottrina della setta. Non esiste un cerimoniale consolidato per questo rituale; esso, piuttosto, va molto spesso ad integrare un altro un altro Auctoritas Ritae, lasciando ampi spazi di manovra ai sacerdoti più carismatici che possono così caratterizzarlo nel modo che ritengono più opportuno, a patto ovviamente che non si ricada nell'apostasia o nell'eresia. Tutti i proselitisti sono tenuti ad imparare questo Auctoritas Ritae dal momento che la stessa Vaulderie, per tradizione, deve essere introdotta da questo rituale. Il Sermone di Caino molto spesso integra altre cerimonie. Questa abitudine risponde ad una precisa volontà da parte del regolamento che tenta di creare meccaniche attorno agli assistenti dei rituali (citati in molte cerimonie), i quali saranno chiamati a spendere il proprio status per concelebbrare questo Auctoritas Ritae.

- | |
|--|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • Coloro che partecipano attivamente ad un Sermone di Caino, distinguendosi nel dibattito teologico, oppure rendendosi protagonisti di un'interpretazione adeguata, riceveranno un ulteriore <i>Focus</i> ad un Attributo Mentale che rimarrà per le successive 3 notti. Non sarà possibile beneficiare dell'effetto di altri rituali che garantiscono <i>Focus</i> per le successive 2 sessioni o 1 mese di gioco |

2.7 Giochi di Istinto

All'interno degli Auctoritas Ritae ne esiste uno che più di ogni altro è stato concepito per affinare la natura predatoria ed istintiva dei suoi membri, attraverso tutta una serie di veri e propri giochi che si sono consolidati nel corso degli anni. I Giochi di Istinto comprendono svariate tipologie e, nonostante alcuni siano stati concepiti quando preservare il Silenzio del Sangue era una scelta e non una necessità, ancora oggi svolgono un ruolo molto importante all'interno della setta, permettendo ai Cainiti di addestrarsi alle arti di combattimento attraverso il divertimento e permettendo loro di sviluppare quello spirito di fratellanza e cameratismo che ha garantito unità alla setta soprattutto nei momenti più difficili. Per permettere una facile consultazione citerò alcuni esempi a seguire.

- Indiani e Cowboy: L'obiettivo di questo gioco è catturare o rendere inoffensivi (senza uccidere nessuno, ovviamente) quanti più membri dello schieramento rivale. Dal momento che i Cainiti possono vantare capacità soprannaturali nel resistere ai danni, questo è più facile a dirsi che a farsi. Generalmente, poco prima dell'alba la squadra che conta più vampiri in piedi è quella vincitrice;

- Demolition Derby: Posizionandosi ai lati opposti di una grossa strada o di un parcheggio, i Cainiti salgono su due veicoli e, schiacciando sull'acceleratore, puntano a scontrarsi contro quello dello schieramento avversario. Dopo molti incidenti e schianti, una squadra vedrà la propria vettura fermarsi, ribaltarsi o bruciare. Coloro che per primi escono dal loro automezzo perdono il gioco;

- Tatuare i Cani: L'obiettivo di questo gioco è catturare un Licantropo, marchiare una delle sue orecchie (in modo simile a quello degli allevatori con il proprio bestiame) e poi riportarlo indietro. Vince la squadra che per prima riesce a marchiare il licantropo e darne prova;

- Corsa del Topo: Un essere umano viene introdotto in una struttura labirintica (ad esempio una fognatura o un casolare abbandonato) con un'arma in grado di ferire un vampiro (fucile, motosega, coltello). I Cainiti dovranno cercare e catturare la loro preda partendo da punti diversi del labirinto, l'umano dovrà tentare di fuggire. Il vampiro che lo cattura per primo e se ne nutre vince. Un'alternativa è rappresentata dalla Corsa del Pipistrello, nella quale la vittima è un altro vampiro;

- Stuzzica la Talpa: I partecipanti sotterrano un infante che non appartiene al Sabbat ed aspettano che questi, in preda alla frenesia, si scavi una via d'uscita verso la superficie: quando ciò accade il gioco inizia e vincerà colui che riuscirà a rintracciare, immobilizzare e distruggere il fuggiasco;

- All'arrembaggio: Il branco sceglie un porto lungo il litorale oppure un parcheggio, quindi identifica un veicolo da strada o un'imbarcazione come *la nave*. Questo mezzo all'inizio del gioco è

solitamente guidato da un essere umano (non importa che sia cosciente del suo ruolo all'interno del gioco). Il branco, al contempo, sceglierà un piccolo automezzo ed andrà all'arrembaggio: prima di tutto dovrà togliere il guidatore dal sedile, quindi i membri del branco dovranno contendersi il posto. Vince il vampiro che siederà al posto di guida quando il mezzo giungerà a destinazione. Varianti di questo gioco possono comprendere due rami (o schieramenti trasversali ai rami);

- Dolcetto o Scherzetto?: Il gioco generalmente viene perpetrato nei mesi estivi e prevede che i Cainiti scelgano un'abitazione, presentandosi poi alla porta e recitando la frase retorica da cui prende il nome. Dal momento che raramente gli occupanti avranno ciò che i vampiri chiedono questi passeranno al proverbiale scherzetto: ucciderli tutti e bere il sangue, inchiodare porte e finestre e dare fuoco all'edificio, e chi più ne ha più ne metta;

- Bungee Jumping: I cainiti scelgono un edificio piuttosto alto, quindi vi salgono e si lanciano nel vuoto: chi ha il coraggio di lanciarsi dal piano più alto vince. Per coloro che cercano ancor più divertimento, la variante più popolare prevede la vittoria soltanto per coloro che, lanciandosi, riescono a centrare i passanti che spuntano dagli angoli delle strade circostanti;

- Gladiatori: Questo gioco consiste nel rapire due mortali, imbottirli di droghe (speed, pc, lsd, etc.) e metterli all'interno di un'arena, spiegandogli che colui che vincerà avrà salva la vita (vero o meno che sia). Talvolta per rendere più emozionante lo scontro viene consegnata loro persino qualche arma improvvisata, come cocci di bottiglie rotte, assi di legno spezzate;

- Radunare il Bestiame: Il branco imbocca una strada a cavallo di moto e motociclette con l'obiettivo di spingere una macchina (conosciuta come "il toro") verso un luogo specifico. Varianti a questo gioco possono comprendere l'obiettivo di dover radunare più autoveicoli;

- Football: Più cruento dell'omonimo sport, i Cainiti vanno in un qualsiasi parco o luogo ricreativo e sfidano dei mortali. Fra l'odore del sangue dei mortali, l'uso di discipline come velocità e potenza, il branco inizierà ovviamente a giocare sporco, ed il match si concluderà entro breve con qualche osso rotto ed un lauto rinfresco a base dei padroni di casa per gli ospiti. Varianti riguardano anche calcio, pallacanestro ed i vari sport di gruppo;

- | |
|---|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • Coloro che partecipano attivamente ad un Gioco d'Istinto, distinguendosi nel combattimento, oppure rendendosi protagonisti di un'interpretazione adeguata, riceveranno un ulteriore <i>Focus</i> ad un Attributo Fisico che rimarrà per le successive 3 notti. Non sarà possibile beneficiare dell'effetto di altri rituali che garantiscono <i>Focus</i> aggiuntivi per le successive 2 sessioni o 1 mese di gioco |

2.8 La Danza delle Fiamme

All'interno di una realtà che enfatizza la natura del vampiro non deve esistere alcuno spazio per paure o incertezze. Il Sabbat ha quindi perfezionato un rituale che permette ai suoi membri di accentuare la loro indole più animalesca, affrontando l'elemento che più di ogni altro rappresenta un pericolo per il genere vampirico: il fuoco. La Danza delle Fiamme prevede che i partecipanti

saltino letteralmente attraverso le fiamme di un enorme falò, comprovando tanto la loro fede quanto il loro coraggio. La forma ortodossa di questo Auctoritas Ritae prevede che l'officiante accenda un grande falò in un luogo in cui il Silenzio del Sangue venga garantito: attraverso il battito ritmico di tamburi, canti e suoni tribali, i Cainiti vengono coinvolti in un vero e proprio stato di *trance* in cui, abbracciando consensualmente la Bestia, scivolano in frenesia. Come animali, si aggireranno attorno al rogo nervosi, contorcendosi davanti al fuoco fino a prostrarsi dinnanzi alle braci. Nel momento in cui la cerimonia raggiungerà il suo *climax*, i vampiri danzeranno incoraggiandosi l'un altro nel saltare. Quando l'ultimo dei partecipanti avrà saltato, il rituale si concluderà e la vergogna colpirà tutti coloro che si sono rifiutati di partecipare (saranno additati dello status Codardo).

- | |
|---|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • Tutti coloro che partecipano ad una Danza delle Fiamme si sentiranno stimolati dal gesto e per le 3 notti successive ogni qualvolta dovranno affrontare una sfida per stabilire se scivoleranno in frenesia da paura potranno considerare 1 Tratto Bestia in meno ai fini nel calcolo |

2.9 Grandi Festività

Uno dei cambiamenti più significativi di cui si è avuto notizia all'indomani del Sinodo dei Segugi è stato proprio la nascita di questo Auctoritas Ritae che rappresenta di per sé un taglio netto con il passato (basti pensare che fino a questo momento il Gran Ballo ed il Festino dell'Estinto costituivano dei veri e propri rituali a parte). L'Ortodossia ha pensato così di riunire gli appuntamenti più significativi della vita religiosa e spirituale del Sabbat all'interno di un singolo cerimoniale che potesse garantire un *iter* universale a tutta la setta.

Una Grande Festività, generalmente, viene integrata da altri Auctoritas ed Ignoblis Ritae che vanno ad impreziosire l'evento, garantendo a tutti i partecipanti il diritto di far sentire la propria voce all'interno della Spada di Caino. Se, ad esempio, il Festino dell'Estinto da un lato può vedere al suo interno sacrifici rituali, baccanali e giochi d'istinto, dall'altro il Gran Ballo rappresenta l'evento sobrio per eccellenza, dalle connotazioni prettamente politiche, con Sermoni di Caino, Banchetti di Sangue e, talvolta, persino Contrizioni. Come detto più volte, il Sabbat è una setta fideista che enfatizza a tempo pieno la natura predatoria più violenta e sanguinaria del vampiro, ma è proprio per questo motivo che ogni singolo evento sociale acquisisce un significato del tutto particolare, a maggior ragione se si tratta di una ricorrenza religiosa.

- *Gran Ballo*: Considerato uno degli appuntamenti più importanti dell'anno liturgico del Sabbat, è indetto dal membro più prestigioso del Sabbat presente in una Diocesi ed è tradizionalmente rivolto a tutti i Sabbat presenti sul territorio. Generalmente è il sacerdote universalmente considerato come il più autorevole ad iniziare le celebrazioni del rituale.

Nelle notti moderne molti infanti vedono il Gran Ballo alla stregua di un rave party, oppure di una 'cosa da vecchi' e proprio per questo motivo vengono rilegati ai margini dell'Esbat a distribuire bevande o ad occuparsi della sicurezza, così da evitare che possano in qualche modo rovinare la solennità dell'evento. Le alte sfere del Sabbat considerano il Gran Ballo un vero e proprio evento mondano in cui pianificare affari indossando sontuosi abiti o maschere ricamate e presentandosi con un intero seguito così da ostentare potere e prestigio. Generalmente, l'intera nottata è costellata di rappresentazioni tratte direttamente dalla storia del genere vampirico; nelle diocesi più grandi un

Vescovo si occupa specificatamente di organizzare e curare la coreografia delle varie scene che si susseguiranno davanti agli ospiti più prestigiosi. Fra queste, la scena più importante sarà quella che introdurrà l'eventuale Banchetto di Sangue (O Vaulderie) e che tradizionalmente riguarda parti significative del Libro di Nod, oppure eventi della mitologia vampirica quali ad esempio l'assassinio di Abele per mano di Caino;

- *La Festa dell'Estinto* (Festival del Morto): Considerata una tappa fondamentale dell'anno liturgico, questa cerimonia gode di un tale prestigio che generalmente tutti i Cainiti della diocesi vi prendono parte, compresi gli eventuali branchi nomadi che si trovano nelle vicinanze. Lo scopo di questa festa è quello di esaltare il vampirismo, dimostrando cosa significa l'abbraccio, celebrando la condizione immortale e ridendo letteralmente in faccia alla morte.

Anticamente i festeggiamenti trovavano il loro culmine in un Banchetto di Sangue o Vaulderie di gigantesche proporzioni. Tuttavia, nelle notti moderne, il Silenzio del Sangue gioca un ruolo determinante per la sopravvivenza della setta, pertanto la Vaulderie viene eseguita unitamente ai Giochi d'Istinto, a discapito dei sacrifici umani, che rappresenterebbero comunque una parte piuttosto importante della cerimonia;

- *Walpurgisnacht*: Propria della tradizione nordeuropea, questa era la festa durante la quale le Streghe uscivano dai loro rifugi e danzavano tutta la notte sul monte *Brocken* (Germania) in onore della Luna. All'indomani della sua fondazione, il Sabbat fu costretto a confrontarsi con molti nemici che cercarono in ogni modo di distruggerlo: l'unico mezzo per sopravvivere fu quello di nascondersi e ritrovarsi in occasione dei cosiddetti Sabba delle streghe, ovvero raduni che si consumavano un po' in tutta Europa. L'Ortodossia, che ha sempre avuto un occhio di riguardo verso la storia della setta, ha così pensato di attingere a piene mani dalla sua storia attribuendo a questo momento, fondamentale per il futuro della Spada di Caino, un significato religioso senza eguali.

Il Walpurgisnacht si propone di ricordare i momenti che portarono alla fondazione del Sabbat, raccontando quanto occorse durante le Rivolte Anarchiche oppure le Guerre Civili che sconvolsero la Spada di Caino. Si tratta anche del momento in cui, durante l'anno liturgico, vengono scelti quegli esseri umani che saranno poi abbracciati, iniziando la loro carriera da falsi Sabbat: è usanza di ogni sire trascinare la vittima davanti ai branchi ed abbracciarlo;

- *La Festa del Sacrificio* (Il Banchetto del Sacrificio): Durante questo appuntamento il Sabbat celebra la sua libertà, raccontando la storia dei Cainiti che sono scomparsi lottando nel nome della setta durante i secoli precedenti e ricordando i propri compagni di branco che sono caduti difendendo i valori di uguaglianza e libertà propri della setta. Questa festa è particolarmente sentita da parte della dottrina Lealista, che la considera uno degli eventi più importanti dell'anno liturgico.

- *Le Idi di Caino*: Questa festività si propone di celebrare l'assassinio di Abele e l'esilio di Caino dall'Eden. A detta di molti storici questo appuntamento rappresenta l'eredità più evidente dell'influenza che i Bahari hanno avuto all'interno del Sabbat in quanto, celebrando l'esilio del primo vampiro dall'Eden, si vorrebbe sottolineare l'importanza del suo incontro con Lilith ed evidenziare così il ruolo determinante che avrebbe svolto nella sua formazione.

• Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto

• Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte.

• Il calendario liturgico del Sabbat ha soltanto alcune delle proprie date dettate dalla tradizione. Questo perché, soprattutto nei secoli passati, all'interno della setta vi era un caleidoscopio di correnti e fedi che non permettevano di uniformarlo. Fino al Sinodo dei Segugi le alte sfere del Sabbat non hanno fatto nulla per far venire meno questa situazione, approfittando piuttosto di questo ennesimo strumento per perseguire i propri interessi, usandola per compattare i ranghi della setta quando sembravano deteriorarsi o chiamare a raccolta i rami la Spada di Caino quando la fermezza che gli è propria sembrava in qualche modo venire meno.

- Gran Ballo → 31 Ottobre;
- Festival del Morto → Marzo (Attorno alla 2^a settimana);
- Walpurgisnacht → 30 Aprile;
- Festa del Sacrificio → Febbraio;
- Idi di Caino → Agosto (Attorno alla 4^a settimana)

3. La Festa della Guerra

Il Sabbat promulga la distruzione degli Antidiluviani e della Camarilla (in quanto realtà creata dagli anziani, loro servitori). Questo Auctoritas Ritae si propone di agevolare il compito di quei cainiti che sono prossimi ad intraprendere una missione rischiosa nei confronti di un vampiro che non appartenga alla setta (o non vi appartenga ancora). Fra i rami che partecipano alla Festa della Guerra nasce persino una vera e propria competizione su chi riuscirà a diablerizzare il bersaglio disegnato, anche se raramente lo scontro fra i Cainiti sfocia in qualcosa di più che una 'piacevole' rissa fra amici. La forma ortodossa di questo rituale prevede che i rami si rendano protagonisti prima di tutto di una Danza delle Fiamme, quindi ascoltino uno o più Sermoni di Caino ed infine celebrino una Vaulderie (oppure un Banchetto di Sangue). A questo punto l'officiante, che generalmente è fra i presenti il sacerdote più prestigioso, porgerà la domanda rituale:

*" Cainiti che liberamente avete risposto alla chiamata,
aderendo coscientemente a questa nobile causa,
giurate di non concedervi alcun riposo finché non
vederete il sangue del nostro nemico versato? "*

Ogni branco risponderà a modo suo, pronunciando il proprio giuramento di fronte ai propri compagni, così la Festa della Guerra avrà inizio e durerà fino alle prime luci della successiva alba: una volta che il patto sarà stretto, nessun Cainita potrà cambiare idea, anche se non vi fosse alcuna possibilità di rintracciare il proprio bersaglio, oppure si andasse in contro ad una sicura disfatta.

Nelle notti moderne le Feste della Guerra non sono molte, poiché il Sabbat è ben conscio che infrangere il Silenzio del Sangue può significare attirare l'attenzione di molti nemici della setta, primi fra tutti i Cacciatori. Fra tutti i partecipanti, quel vampiro che riuscirà ad uccidere con successo il ricercato sarà celebrato ed omaggiato come più merita (anche nel caso in cui la sua diablerie non avesse successo). Più l'azione si protrarrà nella notte e più la Bestia dentro ogni partecipante inizierà ad agitarsi nervosa, ringhiando pronta a sbranare chiunque si frapponga fra lei e la propria vittima, apparendo sempre più disperata nel caso in cui l'alba sia ormai prossima e la missione ben lungi dall'essere completata.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| <ul style="list-style-type: none">• Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| <ul style="list-style-type: none">• Un Cainita può officiare una Festa della Guerra su un massimo di 15 vampiri non più di una volta per notte. Ciascun partecipante può scegliere di acquisire 1 Tratto Bestia per beneficiare di un bonus +1 mentre sta cercando attivamente di raggiungere il bersaglio disegnato oppure ci sta combattendo. Potrà scegliere quando consumare questo scambio ed avrà la possibilità anche di acquisirli tutti insieme (fino ad un massimale di 5 ovviamente ma in questo caso non ci sarà alcuna perdita di punti nella propria moralità nonostante all'atto pratico rimarranno tutte le conseguenze del caso come se ciò fosse avvenuto) |

3.1 Il Legame

Questo Auctoritas viene celebrato tradizionalmente durante il Solstizio d'Inverno e si propone di rinsaldare l'unità ad il cameratismo fra i membri della setta, con effetti che ricordano da vicino quelli propri del Vincolum generato dalla Vaulderie. Il Legame è un atto di giuramento formale al Sabbat, in cui il singolo vampiro spiega le ragioni per le quali ha giurato fedeltà: il rituale si propone così di ricordare a tutti per quale motivo la Spada di Caino esiste. Il rito ortodosso prevede che il membro del Sabbat più prestigioso nella diocesi chiami a sé uno dopo l'altro i Cainiti presenti, affinché spieghino la propria interpretazione del dogma e rinnovino il proprio giuramento attraverso la frase rituale:

"Possa io custodire e proteggere i segreti del Sabbat anche dopo che la che morte mi ha sorpreso"

Alla fine di ogni dichiarazione l'officiante bagnerà la fronte dell'oratore con dell'acqua, l'elemento che più di ogni altro rappresenta la natura implacabile della Spada di Caino, capace di superare l'ingombrante presenza degli Antidiluviani così come l'acqua che si lascia alle spalle un ostacolo insormontabile. Durante la parte conclusiva i Cainiti (a partire dal Clero) dovranno ascoltare senza fiatare critiche e rimostranze avanzate dai loro compagni che, per tradizione, dovranno essere pubblicamente perdonate. Il rito si conclude generalmente con una Vaulderie.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto, Ordinato o Unto |
| <ul style="list-style-type: none">• Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| <ul style="list-style-type: none">• Per il mese successivo alla sua celebrazione coloro che hanno partecipato al rituale sono in grado di resistere più consciamente alla frenesia. In questo arco di tempo ogni qualvolta dovranno affrontare una sfida per stabilire se scivoleranno in frenesia da paura potranno considerare 1 Tratto Bestia in meno ai fini nel calcolo |

3.2 Il Banchetto di Sangue

Questo Auctoritas Ritae (per la cui realizzazione è necessaria una gran quantità di umani, ghoul o revenant) spesso affianca o sostituisce la Vaulderie nei raduni più formali del Sabbat. Nelle notti moderne, a causa della grande quantità di vittime, questo rituale viene utilizzato soltanto dalle alte sfere del Sabbat nelle occasioni più importanti, ed integra spesso le Grandi Festività, come ad esempio il Gran Ballo. Oltre ad una smodata quantità di vene all'interno della vasca cerimoniale,

questo rito prevede la possibilità di ornare la sala con sculture, patchwork e feticci di carne e sangue come pasto per i vampiri presenti.

- | |
|--|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Sacrosanto |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • Ogni punto sangue bevuto all'interno di un Banchetto di Sangue vede il potenziale a 2. Pertanto un vampiro può portare due volte la quantità di sangue che potrebbe portare a cose normali nel momento in cui si nutre all'interno di questo rituale. Vi faccio notare come la quantità di sangue che il singolo vampiro può spendere in un turno non aumenta ma soltanto il suo massimale di punti sangue. Questo effetto dura per 3 notti, o fino a quando il sangue ingerito durante il rituale non è stato consumato (che sarà speso per primo dall'organismo) |

3.3 La Caccia Selvaggia

Il Sabbat punisce duramente chiunque si macchi di tradimento. Se un membro della setta rivela segreti ad un qualsiasi individuo che non ne faccia parte (Camarilla ed Indipendenti *in primis*), questi verrà additato come un traditore e, con ogni probabilità, vedrà indetta una Caccia Selvaggia nei suoi confronti. La forma più ortodossa del rituale prevede che l'officiante dichiari pubblicamente tutte le accuse mosse al presunto colpevole; quindi, l'officiante accenderà tredici candele ed indicherà un luogo dove il colpevole dovrà presentarsi al massimo dopo tre notti: ogni notte ciascuna delle candele resterà accesa, fino a quando il vampiro non si costituirà (andando incontro ad una Contrizione). Nel caso questi non si presenti verrà dichiarato latitante, l'officiante spegnerà le candele e inizierà così la Caccia Selvaggia. Il bersaglio designato sarà da considerarsi a tutti gli effetti nemico della setta e sarà dovere di tutti i suoi membri distruggerlo.

- | |
|---|
| • Per celebrare questo Auctoritas Ritae c'è bisogno dello status Glorioso o Sacrosanto. Nel caso in cui le informazioni che rischiano di essere rivelate sono vitali per la sopravvivenza del Sabbat anche il sacerdote di un branco (status Ordinato) potrà chiamare una Caccia Selvaggia ma dovrà in un secondo momento giustificare le sue azioni di fronte all'Inquisizione del Sabbat |
| • Background: Rituals → Non è compreso col primo punto di competenza e va comprato a parte |
| • Colui sul quale è stata chiamata una Caccia Selvaggia vedrà aprirsi una cicatrice mistica grondante sangue sulla carne che lo identificherà come un traditore della setta. Il Cainita porterà questa ferita fino alla sua distruzione. Nel momento in cui la Caccia Selvaggia ha inizio il traditore perderà tutti gli status e la sua posizione all'interno della Spada di Caino: qualsiasi effetto derivante da un Auctoritas o Ignoblis Ritae verrà meno e qualsiasi Vincolum poteva vantare con altri vampiri sarà spezzato |

4. Gli Ignoblis Ritae

Meno potenti e strutturati rispetto agli Auctoritas Ritae, sono cerimonie che sostituiscono il fervore religioso con la lealtà o le idee politiche, permettendo così ad ogni branco, gruppo o lobby di rimanere unito ed affiatato, anche qualora la fede in Caino dei suoi componenti non fosse particolarmente radicata. Buona parte degli Ignoblis imitano pratiche primitive ed animistiche anziché quelle cattoliche, dal momento che buona parte dell'odierna ortodossia è stata influenzata da vicino dagli usi e costumi dei popoli indigeni dell'America Centrale, a partire dai Coyote e dai

Serpenti della Luce. Un Ignoblis può essere celebrato da un sacerdote in qualsiasi momento (il numero minimo di partecipanti è sempre di 3 e l'unità temporale per il loro svolgimento è di almeno 5 minuti, che possono aumentare in base al numero di partecipanti ed alla complessità del rituale). Anche se ogni branco ha tradizionalmente i 'suoi' Ignoblis Ritae, che custodisce lontano da occhi indiscreti, alcuni più di altri sembrano essersi diffusi in tutto il Sabbat.

- Accettazione: Questo rituale introduce un vero Sabbat all'interno di un branco già formato. Buona parte delle accettazioni sono veri e propri rituali a cui partecipano tutti i membri del branco, celebrando l'ingresso di un nuovo elemento all'interno del loro *entourage* esclusivo. In un branco appena formato, il sacerdote è tenuto a perfezionare un rito di accettazione che lo contraddistingua dagli altri, così da comprovare l'autenticità della sua fede e la bontà della sua guida spirituale;

- Guanto di Sfida: La cerimonia prevede dei giochi fisici e sfide a cui i membri del branco si sottopongono per affinare le proprie doti di combattimento e sopravvivenza. Attraverso questo rituale il sacerdote cercherà inoltre di enfatizzare la natura predatoria del vampiro, rimarcando la sua importanza per la sopravvivenza dei singoli membri;

- Rituale dell'Addio: La cosiddetta Danse Macabre, ricorda da vicino un funerale e viene celebrata per dare l'ultimo saluto ad un proprio compagno del Sabbat caduto in battaglia. Di solito la cerimonia coinvolge ogni Cainita presente, dandogli la possibilità di offrire un piccolo sacrificio e pronunciare di un piccolo discorso in ricordo del *de cuius*. Nel caso in cui il Rituale dell'Addio venga consumato da un branco nomade, è usanza che vengano consegnati oggetti, equipaggiamenti e viveri al branco stesso, per aiutarlo a sopravvivere. Dopo il rituale di accettazione questa cerimonia rappresenta certamente una tappa fondamentale per la crescita spirituale di un branco ed un modo per ogni sacerdote di rimarcare le proprie capacità;

- Rito del Sacrificio: Per il Sabbat anche il sacrificio di un essere umano, lupo mannaro o persino di un vampiro nemico può rappresentare un momento di unione per il branco; il sacerdote deve quindi dimostrare la propria capacità oratoria e carismatica, trasformando così un momento di efferata violenza in un'occasione per rinsaldare l'unità ed il cameratismo fra i suoi compagni. Il cerimoniale è molto elastico e prevede che la vittima sacrificale venga scelta all'inizio del rituale: a questo punto i vampiri saranno sguinzagliati alla sua caccia. Quando la vittima verrà catturata, dovrà essere uccisa nel modo più sanguinario, crudele e violento possibile e le sue spoglie dovranno essere lasciate in bella mostra, così che fungano da monito per coloro che vorrebbero avanzare recriminazioni nei confronti del branco;

- Furtività: Questa cerimonia viene praticata in molte varianti, dal giuramento del silenzio (con tanto di taglio della lingua), alla sfida a chi rimane zitto più a lungo, fino a raggiungere una zona controllata dalla Camarilla ed iniziare a scatenare la propria indole, scommettendo su chi catturerà per primo l'attenzione del nemico;

- Danza del Sole: Si svolge dal tramonto all'alba senza sosta. I membri del branco si muniscono di maschere che raffigurano le loro più grandi battaglie oppure i punti più significativi della loro storia del Sabbat, quindi si affrontano accompagnati da canti, danze e preghiere. La Danza del Sole è tanto

un combattimento quanto una vera e propria prova di resistenza fisica: le ferite, infatti, potranno essere guarite soltanto nel momento in cui il Sole sorgerà al mattino successivo;

- Ricerca della Visione: In alcuni branchi, se un individuo desidera essere legittimato come guida riconosciuta, oppure desidera beneficiare di un atto di illuminazione, è chiamato ad affrontare un rituale conosciuto come Ricerca della Visione. Di per sé la cerimonia prevede l'astinenza da ogni forma di sostentamento per almeno una settimana, la meditazione e la preghiera al Padre Oscuro. Poi il vampiro (che in genere a questo punto è sull'orlo della frenesia) dovrà osservare mentre il suo branco sfila di fronte a lui ed assistere ad una rappresentazione teatrale tratta dal mito, dal Libro di Nod oppure dalla storia del genere vampirico. Verranno rappresentate scene violente, sanguinarie e crudeli, volte a saggiare le reazioni del vampiro: soltanto controllandosi egli potrà dimostrare di possedere la fermezza necessaria per rivendicare il ruolo di guida. Come ogni altra cerimonia del Sabbat, anche questo Rituale acquisisce un valore simbolico e politico, poiché molto spesso i sacerdoti lo utilizzano per rivendicare la propria autorità all'interno del branco. Si dice che, se la fede del sacerdote è abbastanza forte, gli si possa manifestare una visione di quello che sarà del suo destino alla guida del branco;

- Penitenza: All'interno del Sabbat sono in molti a commettere peccati e nutrire dubbi in materia religiosa: la Penitenza permette a costoro praticamente di confessarsi, in modo del tutto simile a quanto accade nella chiesa cattolica cristiana. Il rituale, generalmente, viene utilizzato da Sacerdoti, Confessori ed Inquisitori per offrire la possibilità ai Cainiti di rinsaldare la propria fede. Molto spesso questo rituale costituisce l'anticamera dall'Auctoritas Ritae della Contrizione;

- Rito della Pala (*Sdeng!*): Ignoblis Ritae piuttosto antico (ormai in disuso per esplicita volontà del Reggente Temoch, a causa delle vistose violazioni del Silenzio del Sangue che generalmente comporta), la cerimonia prevedeva la raccolta di una grande quantità di vittime che venivano abbracciate, colpite alla testa con una pala (dal rumore sordo il termine *Sdeng!*) ed infine seppellite in una fossa comune quando erano ancora prive di conoscenza. Guidate dalla loro fame, coloro che in preda alla frenesia riuscivano a balzare fuori dalla tomba prima dell'alba (divorando spesso anche i loro compagni di sventura) e raggiungevano i territori del Sabbat venivano considerati candidati ideali per entrare a far parte della setta. Utilizzato talvolta per causare vistose infrazioni del Silenzio del Sangue in territorio nemico, questo rituale di solito costituiva l'anticamera dell'Auctoritas Ritae del Rito di Creazione;

- Il Muro di Irad (Ultra Conservatori): Si tratta di un antico rituale i cui segreti vengono custoditi gelosamente dai sacerdoti che aderiscono alla dottrina ultra conservatrice. Per celebrarlo, l'officiante deve cospargere uno spazio non più grande di una camera singola (circa 100 metri) con incenso o sale. In questo modo impediranno a spiriti, spettri e fantasmi (Stock PNG) di entrare all'interno dell'area. Questo rituale dura fino al tramonto successivo;

- La Rinuncia (Ultra Conservatori): Perché un Cainita entri a far parte a tutti gli effetti della dottrina politica degli Ultra Conservatori deve sottostare a questo Ignoblis Ritae. In buona sostanza il candidato stipula pubblicamente un solenne giuramento di fedeltà alla nuova realtà politica.

*Io <nome> mi impegno a sostenere la Setta, il suo Clero legittimo,
ed i suoi sacri obiettivi, nel nome del Padre Oscuro.*

*Stabilità attraverso la disciplina. Unità attraverso la costanza.
Vittoria attraverso l'intransigenza. Così dimostrerò il mio valore.
Lo giuro, sull'altare di Caino.*

L'officiante ha la possibilità di integrare la cerimonia con un Sermone di Caino.

- Atra Sacramentum (Ortodosso): Così come per i cristiani i sacramenti sono necessari alla salvezza dell'anima, così gli Ortodossi considerano l'Atra Sacramentum essenziale per dedicarsi alla propria crescita spirituale, a discapito delle debolezze corpo. Sacrificando al Padre Oscuro una parte del corpo dentro un braciere, ciascun Ortodosso (subendo 2 danni aggravati) vedrà venire meno la debolezza del proprio clan fintanto che non deciderà di guarire le proprie ferite. Questo rituale dura fino al tramonto successivo;

- La Torre di Babele (Lealista): I Lealisti hanno interpretato il conformismo dilagante all'interno del Sabbat come un altro tipo di schiavitù a cui non hanno alcuna intenzione di sottostare. Proprio per questo motivo hanno creato il Rituale della Torre di Babele, ispirandosi al cameratismo fraterno che caratterizza i loro rami e garantendo così una sicura comunicazione fra loro ogni qualvolta lo desiderano. L'effetto di cui beneficiano è quello di rendere incomprensibili le loro parole (proferite in un linguaggio mistico) a tutti coloro che non condividono la loro dottrina politica. Questo rituale dura fino al tramonto successivo;

- Benedizione di San Biagio (Ordine di San Biagio): Imitando il cerimoniale cattolico, un sacerdote dell'Ordine di San Biagio consacra due candele e le mette sulla gola del fedele, premendole sul suo collo: a questo punto il sacerdote recita la benedizione ed il suo interlocutore si vedrà curato da ogni impedimento, malattia, indisposizione, occorsa come risultato per aver ingerito droghe, alcol e veleni. La benedizione fornisce un certo grado di protezione contro effetti dovuti all'eventuale ingestione sostanze nocive nei successivi 7 giorni dalla conclusione del rituale e viene generalmente utilizzato da tutti coloro che, pur essendo dei vampiri, non vogliono separarsi dalle consuetudini alimentari che caratterizzavano la loro vita da esseri umani;

4.1 Symbol

Onde evitare un uso perpetrato e sconsiderato della Monomachia (che causerebbe decine di vittime ed indebolirebbe la setta) il Sabbat ha concepito un importante strumento per permettere ai suoi membri di risolvere le controversie al suo interno: i Symbol. Questi Ignoblis Ritae nascono infatti per garantire alla Spada di Caino maggiore stabilità, andando ad appianare contrasti e divergenze che, se ignorate, potrebbero causare un deterioramento dei rapporti all'interno ed all'esterno dei rami, portando, nel peggiore dei casi, al loro scioglimento.

Attingendo a piene mani dalla tradizione germanica, il Symbol è un vero e proprio duello all'ultimo sangue volto a gratificare l'indole violenta e selvaggia della Bestia. Un Cainita generalmente non ci pensa su due volte prima di scagliarsi contro un altro individuo nel nome del divertimento, oppure anche soltanto per dimostrare la sua superiorità di predatore: il Symbol serve appunto a circoscrivere questo genere di comportamenti, attribuendo tuttavia connotati ben più solenni al mero scontro fisico fra due o più vampiri. Il Clero tiene seriamente in considerazione il comportamento di un membro del Sabbat all'interno di un Symbol, poiché dimostrare di che cosa si è capaci durante questo genere di competizioni può significare conquistarsi le simpatie di chi

governa e garantire all'individuo una brillante carriera. Dal momento che ogni singolo status rappresenta l'influenza che il vampiro può vantare sulla società che lo circonda, coloro che non hanno status (oltre a quello di Iniziato) non possono partecipare ad un Symbel.

- Duello. In questa variante di Symbel due vampiri scommettono qualcosa (oggetto, posizione, favore, etc.) e colui che vince se ne impadronirà (nel caso di status, gli effetti passivi perdureranno per tutto il duello). Soltanto un individuo ne uscirà vincitore: se il risultato scontenta uno dei due Cainiti, l'officiante potrà chiamare un terzo vampiro ad esprimere un proprio giudizio in merito.

- Ordalia. In questa variante di Symbel un Cainita scommette uno status ed annuncia pubblicamente le condizioni della lotta: chiunque abbia i requisiti necessari per prendere parte alla competizione sarà il benvenuto, a patto che accetti le condizioni della gara. L'officiante potrà a sua volta partecipare alla competizione, ma non la potrà vincere. Comunque, l'individuo che per primo raggiungerà l'obiettivo designato guadagnerà lo status Vittorioso, vincendo di fatto il rituale.