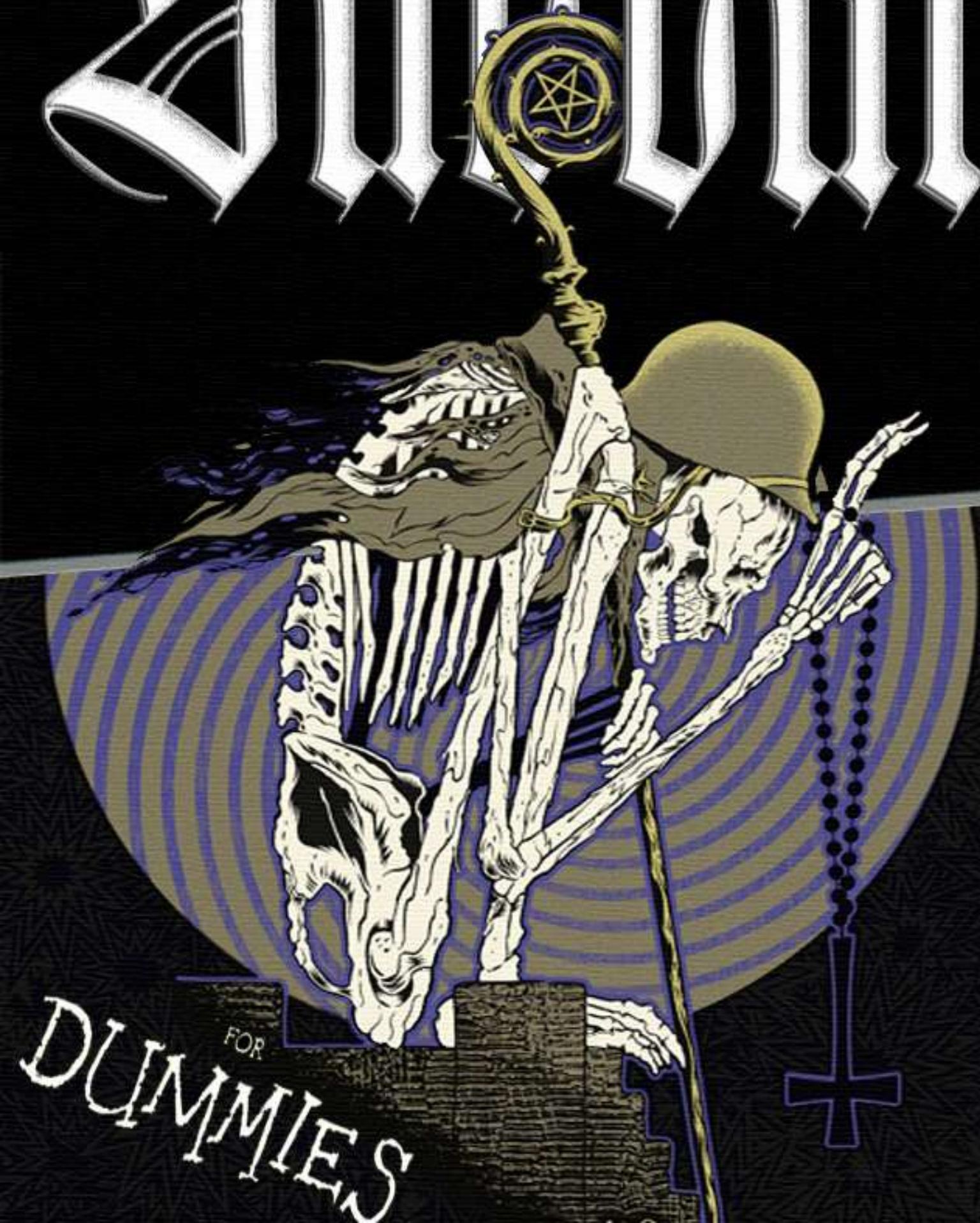


Book of the Dead



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: 27/03/2017

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 1: Le Basi del Gioco

Introduzione

Sabbat contro Camarilla. Questa è l'idea più comune che circola quando si parla di Masquerade, anche se, dietro a questa semplice affermazione, si nasconde un gioco ben più strutturato che si propone di affrontare tematiche che, in buona parte, trascendono dal mero scontro fra le grandi sette che dominano il 'vecchio' mondo di tenebra.

1. Ma che cosa è il Sabbat ?

Il *Sabbat* – o Spada di Caino – è la setta che, all'interno del mondo di vampiri, si oppone alla Camarilla – o Torre d'Avorio – perpetrando una guerra totale (Jihad) che ormai si protrae fin dalla sua nascita, proprio all'indomani delle Rivolte Anarchiche (~1400). Ripudia le Tradizioni e crede nella celebrazione e nell'esaltazione della natura vampirica, sebbene con la riforma del Reggente Temoch si sia attestato su posizioni ben più moderate rispetto al secolo precedente. Questo più che altro per scongiurare il ripetersi di situazioni come quelle vissute negli Stati Uniti all'indomani del 1999 quando la setta rischiò letteralmente di implodere.

2. Sabbat & Propaganda

Sebbene la propaganda del Sabbat si confaccia di termini altisonanti quali libertà dal gioco degli anziani, ed uguaglianza fra i cainiti, le parole che più rassomigliano a quello che si consuma per davvero all'interno della Spada di Caino sono opportunismo ed ipocrisia. Così come accade nella Camarilla infatti anche nel Sabbat ad occupare le alte sfere della setta ci sono ... indovinate chi? Beh ... Ancille ed anziani che non hanno alcuna intenzione di diventare né cibo per gli infanti, né tanto meno lasciare il testimone a qualche testa calda appena arrivata. Ancor oggi Lasombra e Tzimisce ricoprono buona parte degli incarichi più significativi all'interno della setta e, potendo vantare su gerarchie e numeri che trascendono da quelli dei classici antitribù, il loro peso politico è del tutto fuori discussione. Come se non bastasse quei giovani che un tempo si unirono alla Spada di Caino, riuscendo negli anni a districarsi in qualche modo nella politica della setta, ad oggi sembrano ben poco disposti a cedere il loro potere a qualcun altro. La differenza che davvero caratterizza le due sette è che mentre nella Camarilla gli anziani comandano per diritto ereditario acquisito, cosa risaputa ed accettata da tutti, nel Sabbat questa cosa non si può dire altrettanto apertamente e rimane un qualcosa di vago, indefinito, sfumato. Non è il più vecchio quanto il più forte ad avere maggiore autorità, valori che molto spesso coincidono all'interno di una setta che enfatizza la natura brutale e sanguinaria del vampiro. All'interno del Sabbat continua a permanere una tale ipocrisia da essere praticamente gli stessi anziani a nascondere i loro veri interessi di fronte ai più giovani, mascherandoli dietro le stesse esigenze della collettività. Per fare questo indisturbati attuano una vera e propria opera di disinformazione nei confronti di tutti coloro che non fanno parte del loro entourage, volta puntualmente a giustificare ogni loro azione e decisione. Se da un lato quelle che di fatto sono le alte sfere del Sabbat tendono ad essere estremamente competitive fra di loro, cercando di screditarsi e mettersi i bastoni fra le ruote, dall'altro non possono di certo andarlo a raccontare al resto della setta, composto per lo più da giovani che vivono ancora il loro cosiddetto 'sogno sabbat' di libertà ed uguaglianza. Proprio per questo motivo fra le altre cose l'opera di propaganda della Spada di Caino si consuma soprattutto al suo interno dove coloro che si trovano alla guida della setta vengono presentati come l'unica, sola e migliore fra le scelte possibili.

3. Guerra agli Anziani?

Questo concetto, centrale della mentalità del Sabbat, dovrebbe essere interpretato nell'accezione secondo cui, questa guerra senza quartiere, andrebbe perpetrata sì contro gli anziani, ma contro gli *altri anziani*, e non di certo quelli che si trovano alla guida della setta. Il concetto di Antidiluviano poi è un qualcosa di vago, che soltanto in pochi riescono vagamente ad intuire poiché nessuno, all'interno del mondo di tenebra, sa esattamente di che cosa si parla. Quali sono i loro poteri? Dove arrivano? A cosa ambiscono? Le uniche informazioni sul loro riguardo sono state praticamente state estrapolate dal mito e dalle leggende che li circondano, e che puntualmente li dipingono alla stregua di esseri straordinari, la cui ombra si allunga sul mondo fin dall'era precedente al Diluvio Universale. Certamente, noi che siamo al '*di fuori*' del gioco sappiamo bene che gli Antidiluviani Lasombra o Tzimisce non sono affatto stati distrutti, ma nessuno all'interno dell'ambientazione (a parte forse qualche personaggio non giocante da manuale dal nome altisonante di cui ci piace leggere, ma che i vostri personaggi non vorrebbero mai incontrare) sospetterebbe mai una cosa del genere, anche perché se soltanto un Cainita affermasse una cosa del genere sarebbe distrutto a vista (in quanto setta fideista il Sabbat non è comprensivo con chi mette in dubbio il dogma).

4. Bignami di Mitologia Vampirica

Per farvela (molto) breve la leggenda presenta Caino come il primo vampiro, maledetto da Dio per aver ucciso il fratellastro Abele. Fino a questo punto tutte le versioni concordano, a parte quelle narrate dei Bahari (credenti di Lilith) che presentano invece una versione alternativa in cui la Madre dei Demoni e delle Cose Nascoste avrebbe fatto bere il suo sangue al protagonista della nostra storia, il che andrebbe ad indicare come Caino non fu affatto il primo della sua razza. Non voglio tuttavia aggiungere altra carne al fuoco. Caino ad ogni modo era solo nella città di Enoch e decise ben presto di abbracciare tre (o forse più) individui perché vivessero assieme a lui e lo aiutassero ad alleviare la sua drammatica solitudine. Il primo vampiro ammonì a questo punto i suoi infanti di non spargere la sua maledizione nel mondo, ma non ci volle molto prima che la cosiddetta 'seconda generazione' ne abbracciasse una terza (anche in questo caso il numero per comodità si fa risalire a 13 ma a detta di molti storici sarebbero molti di più) che si sparpagliò fra i popoli del mondo. Per scongiurare il peggio Caino decise quindi di radunare figli e nipoti sotto il proprio vessillo, all'interno di una città in cui avrebbero dovuto convivere pacificamente con gli esseri umani. Non sappiamo molto di questa realtà se non che l'intera vicenda si concluse con il fatto che venne letteralmente distrutta (secondo alcune versioni da un cataclisma, secondo altre da una stregoneria). Dio a questo punto scatenò sulla Terra il cosiddetto Diluvio Universale e Zilla, Enoch ed Irad scomparvero (Alcuni dicono uccisi dai loro stessi tredici figli, altri a seguito dell'enorme e drammatica calamità). Caino – che aveva proibito a coloro che oggi conosciamo come Antidiluviani di procreare – scomparve a sua volta e così questi ultimi si sentirono liberi di diffondere la loro maledizione in tutto il resto del mondo.

4.1 Il dogma del Sabbat

Sulle basi di quanto affermato nel punto precedente la propaganda del Sabbat espleta come, quando alla fine Caino farà ritorno fra i suoi figli, distruggerà gli Antidiluviani che lo hanno disubbidito e gli anziani loro seguaci. A discapito di ogni ipocrisia il dogma della Spada di Caino predica la distruzione della Camarilla proprio per questo motivo, nella convinzione che soltanto schierandosi dalla parte del primo vampiro riusciranno in qualche modo alla fine a sopravvivere. Questo è anche il motivo per il quale i vampiri che aderiscono alla setta si fanno chiamare Cainiti e NON fratelli.

4.2. Il Sabbat: un esercito o una chiesa?

Nonostante sia un argomento che è stato trattato a lungo nel corso dei secoli, è stato soprattutto con la riforma di Temoch lo Sciacallo che il dibattito attorno al tema si è andato ad infervorare, in particolar modo con il consolidamento delle dottrine politiche degli Ortodossi e degli Ultra Conservatori. Ma tuttavia la domanda che dobbiamo porci è perché esistono queste due interpretazioni della stessa realtà? Il Sabbat viene definito l'esercito di Caino perché si tratta di una setta militante il cui scopo principale è portare avanti la guerra contro gli Antidiluviani e la Camarilla, e quindi sembrerebbe legittimo porre la realtà militare al centro del nostro discorso, in quanto tutto al suo interno sembra fatto apposta per spingere in questa direzione. Il nome stesso Spada di Caino deriva proprio dai Secoli Bui e vuol essere un chiaro elogio al suo aspetto più marziale. Il Sabbat viene definito anche come la Chiesa del Padre Oscuro. Padre Oscuro cioè Caino, in quanto la leggenda lo descrive come il primo vampiro. Sì ma perché chiesa? Perché in realtà la setta enfatizza all'estremo la natura predatoria del vampiro, ripudiando tutto ciò che significa essere umani a partire da quel codice etico e morale che viene per l'appunto conosciuto come Umanità. Nella Chiesa del Padre Oscuro vi sono una serie di percorsi mirati volti a permettere ad un Cainita di giustificare con se stesso le indicibili crudeltà e depravazioni di cui è costretto a rendersi protagonista, che prendono il nome di sentieri di illuminazione. Chiesa perché esiste un ricco e vasto cerimoniale in cui a fare da padrone è la *Vaulderie*: ci sono gli *Auctoritas Ritae* che rappresentano i rituali maggiori; ci sono gli *Ignoblis Ritae* che sono quelli minori; ci sono Grandi Festività ed un calendario liturgico molto ricco che, puntualmente, annovera fra le sue tradizioni pratiche volte tanto ad agevolare l'unità spirituale dei singoli membri che quella emotiva.

4.3 Clero & Nomi

Ma perché fra tutti i nomi il Clero ha adottato proprio questo termine, implementando una gerarchia che ricorda da vicino la Chiesa Cattolica Romana? La risposta è da cercarsi nei Secoli Bui e più precisamente alla vigilia delle Rivolte Anarchiche, quando la Santa Inquisizione distruggeva intere generazioni di infanti, creati dagli anziani proprio per cercare di salvarsi la vita. Con fare goliardico e quasi per esorcizzare la smodata minaccia costituita dalla Chiesa Romana il Sabbat decise di attingere a piene mani dall'ambiente ecclesiastico. Al vertice del Clero c'è il *Reggente* seguito dai *Cardinali*, *Arcivescovi*, *Vescovi* e *Templari*. Il Concilio dei *Prisci* rappresenta una realtà a parte mentre *Ductus* e *Sacerdoti*, dal canto loro, non fanno affatto parte di questa gerarchia.

5. I Branchi

La realtà che si trova alla base dell'intero Sabbat è il branco. Un branco è un gruppo di Veri Sabbat (cioè membri che hanno ricevuto il marchio attraverso un regolare Rituale di Creazione) che normalmente comprende da 3 a 7 membri. Dal momento che questi ultimi si legano l'uno all'altro con la *Vaulderie* difficilmente gli equilibri all'interno di un branco tendono a cambiare. La struttura interna prevede due figure, il Sacerdote ed il Ductus che non fanno parte in alcun modo della gerarchia del Clero. Quando il Sabbat andò a formarsi, alla guida della setta vi era il Reggente ad alcuni Sacerdoti con i loro branchi. Non passò molto tempo prima che venisse riconosciuta una seconda figura – il Ductus – affinché potesse supervisionare e guidare in battaglia la propria cellula militante. Nonostante Sacerdote e Ductus vantino la stessa autorità, questo delicato equilibrio cambia da branco a branco. Ci sono realtà in cui alle due figure viene attribuita la stessa autorità, ci sono branchi più guerrafondai che enfatizzano la figura del Ductus ed altri più fideisti che inquadrano il Sacerdote come la più importante all'interno del branco.

5.1 Dualismi all'interno dei Branchi

Un'importante tematica di gioco è quella incentrata sullo scontro fra branchi: di seguito presenterò alcuni esempi di quali tematiche affrontare per quanto concerne questo argomento.

A) Branchi nomadi (conosciuti anche con il nome di *cavalieri*) contro branchi fondatori (conosciuti anche come *congreghe*). La differenza sta ovviamente nel fatto che i primi si spostano in continuazione, per un motivo o per un altro, mentre i secondi permangono in un determinato territorio e possono vantare un rifugio fisso;

B) Branchi fideisti contro branchi guerrafondai. La differenza sta ovviamente nel fatto che i primi si formano presumibilmente attorno alla figura del Sacerdote mentre i secondi enfatizzano quella del Ductus. Uno perseguirà più assiduamente la vita spirituale, morale e religiosa del Sabbat mentre l'altro si dedica più dell'aspetto militare, strategico e tattico;

C) Branchi consolidati contro branchi giovani. Posso dirvi che la differenza sta nel fatto che, mentre i primi possono vantare anni di esperienza, lotta e fiducia (nonché *Vaulderie*) fra i loro membri quelli giovani non danno le stesse garanzie alla setta (e l'idea che potrebbero facilmente sciogliersi spinge il Clero a nutrire una fiducia limitata nei loro confronti);

Al suo interno un branco è tenuto insieme dalla *Vaulderie* ma anche il *Vinculum* può essere trasceso in diversi modi: una mela marcia potrebbe causare la frammentazione di un branco qualora rancori, tensioni e mal di pancia andassero ad intaccare la fiducia fra i suoi membri. L'unico sistema che sembra essere davvero efficace per regolare i conti definitivamente all'interno di una realtà del genere è quello che passa dagli *Ignoblis* ed *Auctoritas Ritae* celebrati dal Sacerdote.

5.2 Moralità

Il Sabbat è prima di tutto una setta fideista composta di fanatici che perpetrano la causa oltre ogni remora morale. All'interno della setta viene enfatizzata la natura del vampiro e così ogni Cainita viene spinto ad abbracciare il suo lato più mostruoso e bestiale. Coloro che non aderiscono a questa filosofia, rimanendo per mera convenienza (o scelta involontaria) legati alla propria natura più umana, vengono spesso derisi da coloro che seguono un sentiero e, qualora ciò divenisse una notizia di dominio pubblico, nascerebbe persino un significativo pregiudizio nei loro confronti (status ban o pregiudizio minore in termini di regolamento).

6. Il gioco delle Fazioni Politiche (*In breve*)

[...] Un vampiro può cambiare le proprie idee negli anni, cambiando così le proprie alleanze politiche, così come le personali credenze che ha maturato nella sua intera esistenza. Le principali correnti politiche del Sabbat sono gli *Ultra Conservatori*, gli *Ortodossi*, l'*Ordine di San Biagio* ed i *Lealisti* [...] Svilupperò di seguito le descrizioni del documento di ambientazione nazionale, fornendo un quadro più accurato su queste realtà e sulle tematiche di gioco al loro interno.

6.1 Ultra Conservatori (*In breve*)

Un tempo formato esclusivamente dagli anziani del Sabbat, gli *Ultra Conservatori* favoriscono la centralizzazione e l'autoritarismo. Dal loro punto di vista, la vera libertà arriverà soltanto dopo che il Sabbat vincerà la guerra. Fino a quel momento tuttavia, la Spada di Caino deve comportarsi come

un esercito, e deve essere preparata a combattere come tale. [...] quando le altre realtà brancolavano ancora nel buio, furono gli Ultra Conservatori a rivendicare buona parte dei ruoli di potere, centralizzando il comando e fornendo così un coordinamento che si sarebbe rivelato decisivo per la sopravvivenza stessa della setta [...] Gli Ultra Conservatori lavorano per consolidare la forza della setta attraverso una struttura gerarchia rigorosa ed efficiente: si impegnano proprio per questo a celebrare la Vaulderie fra i rami delle diocesi e si preoccupano di addestrare i loro compagni affinché possano meglio affrontare la guerra contro i loro avversari [...]

6.2 Ortodossi (In breve)

[...] Questa corrente politica insiste soprattutto sulla dedizione spirituale, spinge per la creazione e l'uso di nuovi Ignoblis Ritae e promuove la diffusione della Taumaturgia e della Necromanzia all'interno della setta. Si concentra sull'enfatizzazione della natura mistica del vampiro, dando alcune delle interpretazioni più integraliste della dottrina della Spada di Caino, affermando come la sua guida dovrebbe essere affidata ai sacerdoti più devoti e leali. Come rivendicano ancor oggi i suoi membri più illustri, nel momento in cui all'interno della setta regnava il caos più totale, fu proprio grazie all'opera di quei sacerdoti (che da lì a poco si presentarono al resto del Sabbat col nuovo nome di Ortodossi) se si riuscì in qualche modo ad evitare il tracollo. [...] Si preoccupano in particolar modo di curare la crescita morale e spirituale promulgando i sentieri di illuminazione attraverso i cosiddetti Confessori che riescono così a venire in possesso di grandi quantità di informazioni [...]

6.3 Lealisti (In breve)

Una volta i Lealisti rappresentavano una delle più grandi realtà del Sabbat, comprendendo circa il 50% dei membri della setta. Questo potere gli avrebbe dato un peso enorme, se non fosse stato che, il loro unico interesse, era lottare per principi quali la libertà e l'autodeterminazione [...] a discapito di tutto il resto. Anche se credono nel Codice di Milano, ed obbediscono agli ordini del Reggente, non hanno alcuna intenzione di sacrificare i loro diritti riconoscendo l'autorità del Clero [...] Enfatizzano la struttura del branco, i legami del sangue, ed il diritto di ogni Cainita di rispettare Caino per il vampiro che è stato [...] la stragrande maggioranza di loro crede realmente nella causa promulgata dalla setta. Ad oggi quella dei Lealisti è una realtà in forte affanno, considerata una fazione maggiore più per il suo passato glorioso che per i numeri piuttosto scarni su cui può realmente contare. [...] Ciò è determinato in parte dall'alto numero di perdite che registrano fra le loro file (non esistendo alcun coordinamento i rami molto spesso finiscono per ostacolarsi a vicenda o soccombere al nemico); in parte è dovuto dallo stesso Clero che li considera poco più che carne da macello e pedine ideali a combattere lungo la linea del fronte [...] Coloro capaci di sopravvivere ai primi anni di militanza raggiungono ben presto la consapevolezza di trovarsi in un ambiente talmente mutevole e controverso da non riuscirgli a garantire loro alcun tipo di futuro. Questo è il motivo per il quale ancille ed anziani si guardano intorno non appena possono, finendo per abbracciare una delle correnti avversarie, rivendicando talvolta persino posizioni in seno al Clero [...] Questo ha portato i politologi a definire il Lealismo come *un'avventura a tempo determinato*, ma spiega anche chiaramente perché esiste un tale astio con queste due realtà.

6.4 Ordine di San Biagio (In breve)

[...] Impiega ogni suo contatto ed influenza per cercare di nascondere le attività del Sabbat, preservando il *Silenzio del Sangue*, censendo e stabilendo quanti rami possono trovarsi all'interno

di una diocesi, e sovrintendendo ogni genere di operazione venga portata avanti all'interno della civiltà dei mortali. Attraverso un'oculata gestione delle risorse, l'Ordine di San Biagio ha guadagnato potere e prestigio all'interno della Spada di Caino, ascendendo come terza realtà politica dell'intera setta. In generale il Sabbat disprezza tutto ciò che significa essere umani oppure avere a che fare con i mortali, ma non è affatto all'interno di questa fazione [...] che si presenta invece come quella realtà che ha scelto volontariamente di 'sacrificarsi' per il bene dei propri compagni [...] nonostante questo elemento sia causa di forte attrito con gli Ortodossi è stato proprio grazie a questo stratagemma che l'Ordine di San Biagio ha saputo abilmente districarsi nel gioco della politica in questi ultimi anni, riuscendo a tenere a bada le altre fazioni [...] Ad oggi il suo contributo alla causa della Spada di Caino è insostituibile: alcuni di loro lavorano persino a fianco di ghouls e revenants, utilizzati tanto per agevolare il loro controllo sulla società mortale quanto per contrastare le influenze della Camarilla.

6.5 Pander *(In breve)*

Dopo la terza guerra civile, i membri senza clan della setta furono unificati sotto la guida di un vampiro chiamato Joseph Pander. [...] Nelle notti moderne, molti fra loro danno per scontato quanto abbiano fatto i loro predecessori che tanto avevano lottato perché gli fosse riconosciuto il diritto di venir considerati alla pari degli altri Cainiti. Si preoccupano di fare proprie qualsiasi causa nel nome del profitto personale, soprattutto quando si imbattono in qualche 'presunta' ingiustizia che possa garantirgli abbastanza visibilità in seno alla setta [...] Al giorno d'oggi i Pander mantengono un profilo piuttosto basso, apparendo alla stregua di veri e propri mercenari disposti anche a girarsi dall'altra parte, in cambio di un adeguato compenso [...]

6.6 Moderati *(In breve)*

La fazione moderata comprende tutti quei cainiti che sono troppo occupati per scegliere una dottrina politica, coloro che preferiscono rimanere neutrali rispetto alle vicende della setta o che semplicemente sono apolitici. Molti membri di questa realtà politica semplicemente sono soddisfatti del Sabbat per come è. Rispettano il Clero ma non lo difendono, e prestano davvero poca attenzione alle decisioni o prese dalle alte sfere della setta [...] Se un membro dichiara di non avere alcuna simpatia in particolare questi viene tradizionalmente considerato come un Moderato.

6.7 Status Quo *(In breve)*

Un tempo realtà di primo piano all'interno del Sabbat, gli Status Quo hanno perso buona parte dei loro membri a causa della nascita dell'odierna Ortodossia. Quei vampiri che rimangono all'interno di questa realtà si sforzano di integrarsi col resto della setta ma ciò che è evidente a tutti è [...] come appartengano ormai ad un'altra epoca. [...] Gli Status Quo sostengono il Clero, cercando il compromesso con chi comanda affinché i loro affari possano risentire del minimo cambiamento [...] Molti membri di questa fazione sono anziani, individui immutabili ben poco disposti ad imparare cose nuove oppure cambiare il proprio modo di fare.

6.8 I Numeri della Politica *(100%)*

25% Ultra Conservatori; 25% Ortodossi; 20% Ordine di San Biagio; 10 % Lealisti; 10 % Pander; 5% Moderati; 5% Status Quo.

7. Conflitti fra le Dottrine Politiche

Ogni dottrina politica rappresenta un aspetto diverso della setta. Le tematiche attorno a cui sviluppare il gioco in questo caso vertono su visioni dualistiche dei concetti che più comunemente creano gioco all'interno delle nostre serate. Di seguito ve le presenterò.

7.1 Ultra Conservatori VS Lealisti

Gli ideali di libertà ed unità sono il teatro di scontro fra queste due realtà. Da un lato gli Ultra Conservatori predicano l'esigenza di una 'nazione sabbat' che possa unire così tutta la Spada di Caino in una stessa monolitica realtà in cui ci sarà una gerarchia più chiara, diretta e funzionale. Dall'altro i Lealisti invece si attestano su posizioni speculari, indicando l'importanza del branco quale unità operativa insostituibile per la sopravvivenza della setta, e ciò che è conseguito all'apparizione della Stella Rossa ne è un chiaro esempio. La libertà? Un concetto che per gli Ultra Conservatori passa attraverso la guerra: soltanto quando il nemico sarà sconfitto allora i Cainiti saranno davvero liberi, ma fino ad allora vi è una guerra da combattere in cui non è ammissibile l'insubordinazione. Inutile dire che invece per il Lealisti il discorso è ben diverso: la libertà deve essere garantita fin da subito e senza che sia il Clero a dire che cosa fare e non fare sputando fuori regole via via sempre più stringenti con il passare dei secoli.

7.2 Ordine di San Biagio VS Ortodossi

Il rapporto con la propria bestia interiore rappresenta il punto discordante fra queste due fazioni. Da un lato l'Ordine di San Biagio resta molto spesso gelosa di ciò che rimane della propria Umanità poiché, trattandosi della realtà che più di ogni altra è chiamata ad interagire con la società dei mortali, viene chiaramente agevolata nel suo compito. Dall'altro gli Ortodossi, nella loro visione radicale, enfatizzano la natura del vampiro in quanto a predatore sanguinario, rilegando le vene mortali a semplici prede che vivono soltanto per essere divorate. Col crescere di questo dualismo sono stati Moderati, Pander e Status Quo ad essere stati tirati in ballo e costretti a schierarsi dall'una o dall'altra parte.

7.3 Veterani VS Reclute

Insomma un classico. La generazione di un vampiro non influenza il suo status all'interno del Sabbat ma, coloro che sono rimasti nella setta più a lungo degli altri, sono generalmente tenuti più in considerazione degli ultimi arrivati, e nei loro confronti viene palesato un profondo rispetto. I giovani dal canto loro sono chiamati a comprovare la loro fedeltà come possono (anche se molto spesso questo significa passare sulle ceneri dei più vecchi) e rappresentano la maggior parte di coloro che si schierano nelle avanguardie del fronte.

7.4 Fede & Agnosticismo

Il Sabbat è stato fondato su due ideali prima di ogni altro: la fede in Caino ed il desiderio di vendetta nei confronti degli Antidiluviani ed i loro servitori. Questo duplice punto di vista costituisce un ulteriore fonte di dibattito: alcuni vampiri nutrono un gretto fanatismo nei confronti di Caino, alcuni scelgono di restare atei, altri idolatrano entità demoniache o persino l'Abisso stesso.

7.5 Fazioni & Traditori

Il Sabbat in questo momento è tutto fuorché una setta stabile. Dopo l'apparizione della Stella Rossa e le Notti del Tumulto all'interno dei rami si sono spesso infiltrati anarchici, infernalisti e persino

camarillici. Accade più spesso di quanto si pensi che i Cainiti pensino più al loro tornaconto che a quello della setta, arrivando a vendere segreti e fare il doppio gioco finché ci riescono. La Vaulderie purtroppo non è infallibile e non tutti i Sacerdoti capiscono l'importanza dei Ritae. Sempre più spesso, appena un malintenzionato ne ha la possibilità, cerca di rompere il vinculum.

7.6 Ultra Conservatori VS Ortodossi

Le due realtà maggiori attualmente esistenti nel Sabbat stanno consumando un vero e proprio dualismo non soltanto per quanto concerne l'acquisizione di nuovi membri (ai danni soprattutto delle altre fazioni) quanto per il modo stesso in cui vedono la setta. Da un lato gli Ortodossi parlano apertamente di Chiesa del Padre Oscuro; dall'altro gli Ultra Conservatori chiamano il Sabbat l'esercito di Caino. Ciò costituisce certamente un tema di confronto fra questi due schieramenti che riesce, ancor oggi, a monopolizzare buona parte della politica all'interno della setta.

8. Tipi di Ductus e Sacerdoti

Così come ogni corrente politica indica una direzione da seguire ai Cainiti che decidono di abbracciarla, allo stesso modo caratterizza profondamente Ductus e Sacerdoti che aderiscono all'una oppure all'altra. *(L'errore più comune che può essere fatto in questo caso è quello di accomunare la figura del sacerdote all'ortodossia e per lo stesso discorso legare quella del Ductus agli Ultra Conservatori poiché non è proprio così).*

8.1 Ductus & Sacerdoti Lealisti

Dal momento che i Lealisti riconoscono soltanto il Reggente, enfatizzando i ruoli intestini al loro branco a discapito dell'autorità del Clero, sentono in particolar modo importanti questi due ruoli. I Sacerdoti cercano di focalizzare i loro sforzi e celebrare Vaulderie interne al branco, spingendo gli altri a fare lo stesso così da rinsaldare il Vinculum all'interno dell'unità operativa di base del Sabbat. I Ductus dal canto loro rassomigliano ironicamente alla loro controparte Ultra Conservatrice se non fosse che, anziché fare leva sulla gerarchia e sull'autorità dettata dal proprio ruolo per dispensare ordini enfatizzano concetti quali la fiducia reciproca, il cameratismo e l'autodeterminazione.

8.2 Ductus & Sacerdoti Ultra Conservatori

Il concetto di 'nazione sabbat' è qualcosa di caratterizza da vicino l'Ultra Conservatore, e pertanto i Sacerdoti spingono affinché vengano celebrate innumerevoli Vaulderie fra i rami, così che questo perda la sua identità, andandosi a plasmare all'interno di quell'esercito unito e monolitico tanto caro a coloro che abbracciano questa visione. I Ductus dal canto loro si presentano alla stregua di ufficiali dell'esercito, ben poco inclini a tollerare qualcuno che mette in dubbio la sua autorità: sono comandanti fieri e patriottici che insistono sull'importanza dell'addestramento in combattimento e sulla disciplina. Ironicamente il cameratismo che si sviluppa fra i soldati rassomiglia da vicino a quello che nasce fra i Lealisti, se non fosse che diversi gli ideali stessi che si trovano alla loro base.

8.3 Ductus & Sacerdoti Ortodossi

Nella visione Ortodossa vi è la necessità di dare maggiore autorità ai sacerdoti in quanto, come detto poc'anzi, furono proprio loro ad essere presenti alla creazione della setta, e soprattutto a prendere in mano il Sabbat nei drammatici momenti che seguirono l'apparizione della Stella Rossa. Un sacerdote enfatizza l'importanza dei rituali non esitando a processare tutto ciò che lo circonda attraverso il cerimoniale proprio della Chiesa del Padre Oscuro: tutto viene ricondotto

inevitabilmente alla fede e considerato pertanto di sua competenza, a partire dalla cura morale ed etica nei confronti dei compagni che si incamminano lungo i sentieri di illuminazione. Particolare interesse mette inoltre nell'insegnamento della Taumaturgia e della Necromanzia. Un ductus dal canto suo non ha niente da invidiare ai suoi corrispettivi, sebbene viva una naturale inclinazione a lasciare che sia il sacerdote la figura centrale del branco, limitandosi a svolgere funzioni di stratega e guida sul campo di battaglia. Tuttavia questo non significa che si tratti di smidollati o incompetenti: un ductus di questo tipo appare come un fideista invasato a cui importa solo di imporre il dogma con la forza a chiunque.

8.4 Ductus & Sacerdoti dell'Ordine di San Biagio

Diversamente da quanto accade per gli Ortodossi generalmente per quanto riguarda l'Ordine di San Biagio vi è una più ampia tolleranza nei confronti di tutti coloro che scelgono per convenienza di preservare integra la propria umanità. Per tutto il resto un sacerdote che segue questa dottrina è al pari di ogni altro, attestandosi tuttavia su posizioni ben più aperte e moderate dei suoi colleghi. Allo stesso modo i Ductus sono per lo più individui che accettano questo ruolo per mera convenienza o per assicurarsi che nessuno vada poi a mettere il becco nei loro affari. In definitiva le posizioni proprie dell'Ordine di San Biagio lasciano più respiro ai Cainiti sebbene ciò sia determinato soprattutto dalla storia stessa della corrente politica, in quanto per interi secoli si è occupata prevalentemente degli affari nel mondo dei mortali.

8.5 Struttura di fazione & Vicari

Sebbene nella gerarchia delle fazioni esistano svariati ruoli politicamente più rilevanti nel contesto nazionale, il Vicario è la figura legittimata ad occuparsi per intero della fazione all'interno di una diocesi, andando ad interagire (quando ve ne è la necessità) con il Clero e con le altre realtà politiche presenti sul territorio. Ai fini del gioco rimane una carica locale, orientata ad occuparsi degli affari della propria fazione all'interno della propria città. Per quanto riguarda cariche più in alto (*Consoli, Altì Prelati, Corifei, Puri*) invece posso dire che la loro giurisdizione trascende dalla diocesi, proiettando così la loro autorità non *'nella'* diocesi ma *'dalla'* diocesi alle altre realtà della penisola. Queste figure infatti sono chiamate ad occuparsi degli affari di stampo regionale (e nazionale in seconda battuta aggiungerei) poiché i loro stessi interessi volgeranno alla gestione macroscopica della fazione. Il Vicario rimane certamente il depositario ultimo delle direttive della dottrina politica a cui appartiene, ed è proprio per questo motivo che è nell'interesse delle figure che si trovano al di sopra di lui che si vada a costruire un rapporto di fiducia fra loro. Infine vi sono una serie di cariche [Fuori Gerarchia] (*Cappellano Militare, Confessore, Occulto, Ductus Priori*) che, nonostante vantino linee di comando del tutto indipendenti dalle classiche, rispondono esclusivamente ai consiglieri dei Gran Vicari.

8.6 Divisioni degli Ultra Conservatori (*in breve*)

Intelligenza: Si tratta della frangia più politica. In questa realtà spiccano in assoluto le parole Grimaldi (per gli Tzimisce) e i Gerarchi (per i Lasombra), unitamente a tutti quelli che intendono seguire strategie più tattiche e meno "interventiste". Sono quelli che si occupano della contrattazione con le altre fazioni, con il Clero e di solito la facciata più accomodante della fazione;

Strateghi: Sono veri e propri tattici di guerra. La pianificazione è in assoluto la priorità nella ricerca degli obiettivi, nel reperimento delle informazioni e nella ritualistica della fazione che ponga vantaggio al momento in cui entrano in aperto conflitto. Tra i tattici i più in vista sono i Crociati a farla da padrone, unitamente alla Famiglia Da Castiglione del Clan Tzimisce;

Spade: Sono la forza pulsante del Sabbat ed il vero e proprio esercito rabbioso. Sono di solito i primi a scendere in campo e sono quelli che in fin dei conti si trovano in prima linea al momento in cui la questione si fa più concreta. Tra di loro, sono sicuramente i Coyote ed i Brujah quelli più numerosi e pronti all'azione, ma non mancano mai teste calde da schierare nell'impatto contro i nemici della setta :

8.6.1 Il Battaglione degli Ultra Conservatori

- Recluta: N/A;
- Soldato: (*Membro*);
- Sergente: Risoluto, Difensore (*Colui che all'interno di una diocesi addestra gli altri Cainiti*);
- Cappellano Militare [Fuori Gerarchia]: Devoto, Sfregiato in Battaglia (*Il Sacerdote Ultra Conservatore più prestigioso che all'interno di una diocesi promuove gli ideali della fazione*);
- Capitano: Difensore, Coraggioso, Leale (*Vicario*);
- Colonnello: Risoluto, Leale, Trionfante (*Colui vincitore di 3 Monomachie*);
- Console: Risoluto, Coraggioso, Leale (*Consiglieri del Generale*);
- Generale: Risoluto, Sfregiato in Battaglia, Leale, Lodato, Affermato (*Gran Vicario*);

8.7 Le Teosofie Canoniche degli Ortodossi (*in breve*)

Chiesa del Padre Oscuro: Chiesa del Padre Oscuro è uno dei tanti nomi per definire il Sabbat, ma questa aggregazione di Cainiti vorrebbe fosse l'unico. [...] Dentro quello che appare alla stregua di un vero e proprio culto vi sono i più abietti tra i membri della setta, che a volte potrebbero sembrare più inclini alla politica che alla fede stessa. Spesso la strumentalizzano, in modo da trarne vantaggio per la fazione. I riti stessi sono fatti con metodologia e cerimonia e spesso nascondono messaggi politici. Sono membri di questa realtà anche quei Cainiti che credono la deriva 'sperimentalista' della Spada di Caino abbia allontanato i vampiri stessi dai concetti trasmessi dai clan fondatori e cercano di attrarre conoscenze di Taumaturgia o di Necromanzia come strumento che possa condurli nella loro missione;

Opus Caini: L'opera di Caino non è un pranzo di gala e rappresenta il braccio più violento dell'intera Ortodossia. I loro punti di forza sono fede cieca, fanatismo e radicalità: nessuno ottiene più risultati di chi promette la distruzione di chi non si converte. Questa sotto fazione è adatta agli individui più pragmatici, forti in combattimento, con una buona dose di intransigenza e disprezzo per i balletti della politica. L'Opus Caini è gerarchico e tremendamente brutale con chiunque tenti di forzare l'ordine costituito. Lo scopo di ciascun membro è semplice: trasformare ogni vampiro in un fiero e devoto figlio di Caino, oppure distruggerlo. Gli Zeloti si occupano anche di monitorare gli aspetti più intimi, etici e caratteriali dei Sabbat: sono coloro che pretendono che ogni Cainita segua il Codice di Milano alla lettera, imponendo con la forza il dogma e promulgando i sentieri di illuminazione al resto del Sabbat;

Tsolxikin u le way (Spiritualisti): Questa realtà è diretta emanazione delle spiritualità centro americane, tipiche dei Coyotes e dei Serpenti della Luce, che ben accettano la sperimentazione ritualistica e sono in cerca di nuovi rituali più innovativi che tocchino nel profondo la logora spiritualità del Sabbat. A differenza delle prime due infatti, questa teosofia è una ricerca più trascendentale, che tocca e segue con forte convinzione i sentieri di illuminazione, incentivando il percorso personalistico del singolo vampiro in una sorta di tragitto che lo porti dalla gioventù ad un allontanamento dell'umanità verso una consapevole cognizione della propria condizione. Contrariamente all'Opus Caini, il loro lavoro non è quello di forzare i Cainiti, bensì condurli per mano a sperimentare la fede secondo ognuno dei suoi significati. Vista come la teosofia più filosofica all'interno della fazione, spesso viene ostracizzata dalle altre, nonostante sia quella che, a detta di molti, incarna più di ogni altra quei valori che si trovano alla base dell'odierna ortodossia;

8.7.1 Le Teosofie Antiche (*in breve*)

Lavra della Marca (Ordo Fratrum Stigmati): Preponderante all'interno dell'Opus Caini, l'Ordine dei Frati della Marca ha sviluppato uno dei messaggi più radicali dell'ortodossia, professando come tutti i vampiri sono peccatori in ugual misura agli occhi di Dio [...] e proprio per questo devono essere puniti affinché divengano quei figli umili, rispettosi e devoti che il Padre Oscuro vuole che siano. [...] La Marca abbraccia posizioni piuttosto controverse: in passato si è messa più volte di traverso rispetto all'autorità del Clero [...] Professa come il fine giustifichi i mezzi, forte del sostegno degli Tzimisce e dell'Inquisizione, con cui spesso collabora in qualità di carcerieri [...] Fra gli *Avus* sembra essersi sviluppato un vero e proprio culto della personalità nei confronti del *Mostro*, considerato uno degli ultimi profeti della setta ancora in vita [...] Il nome fa riferimento alla cosiddetta 'marca' cioè un vistoso timbro arroventato con cui viene straziato il corpo dei detenuti [...] Realtà attiva soprattutto nel Centro Italia, le violente spedizioni di cui si rende protagonista, volte puntualmente ad imporre il dogma con la forza, sono praticamente all'ordine del giorno, alimentando il clima di terrore e paranoia soprattutto nel Voivodato;

Antiquari: Parte integrante della Chiesa del Padre Oscuro, questa piccola entourage è composta da ricercatori e storici disposti a sporcarsi le mani e partire alla ricerca di oggetti preziosi, libri antichi ed artefatti, pur di vedere comprovate le proprie tesi. Che si tratti di avventurieri o topi di biblioteca, gli interessa davvero poco la politica: ciascuno a modo suo segue la volontà del *Reggente*, secondo cui l'ortodossia avrebbe dovuto pensare soprattutto a ricercare la *vera* storia del genere vampirico;

8.7.2 La Curia Ortodossa

Accolito: N/A;

Cultista/Zelota/Spiritualista: Unto (*Membro*);

Magus: Devoto, Unto (*Colui che si occupa di diffondere Taumaturgia e Necromanzia*);

Confessore [Fuori Gerarchia]: Devoto, Consacrato (*Colui che all'interno di una diocesi insegna e promuove i sentieri di illuminazione, sovrintendendo alla crescita etica e morale*);

Maestro: Devoto, Leale, Risoluto (*Vicario*);

Puro: Leale, Risoluto, Devoto (*Figure prestigiose della Curia*);

Alto Prelato: Devoto, Leale, Risoluto (*Consiglieri del Gran Vicario*);

Gran Maestro: Devoto, Leale, Consacrato, Lodato, Affermato (*Gran Vicario*);

8.8 Le Confraternite dell'Ordine di San Biagio *(in breve)*

Orologiai: Si tratta della confraternita che più di ogni altra si occupa di costruire vaste reti di influenze mortali, allo scopo di garantire al Sabbat un controllo radicale sulla società. Spesso seguono iter piuttosto complessi, volti a nascondere i loro interessi dietro realtà di comodo che vanno a costituire una vera e propria sovrastruttura messa in piedi con l'unico scopo di celare l'esistenza dei vampiri e raccogliere quante più informazioni possibili. Per svolgere un compito del genere tuttavia bisogna svolgere un lavoro minuzioso, oculato, preciso. Il nome di Orologiai è stato scelto perché molto spesso per districarsi in questa vera e propria giungla burocratica e legislativa bisogna poter vantare un tale estro da richiamare in quanto a genio e precisione quelli dell'omonima professione. Diversamente da quello che si potrebbe pensare è questa realtà quella che, più di ogni altra, tende a rimanere legata all'Umanità come codice etico e morale;

Scacchisti: Gli Scacchisti sono coloro che svolgono una funzione di monitoraggio, contenimento e distruzione delle reti di influenza della Camarilla, dei Cacciatori, degli Infernalisti e di ogni altra minaccia soprannaturale. Ricordando le meccaniche proprie degli scacchi, sono coloro che muovono le proprie influenze contro gli avversari della setta, perpetrando un lavoro certosino nel raccogliere informazioni sui confini (geografici, economici e politici) delle varie realtà legate alla Torre d'Avorio e curando approvvigionamenti, in termini di vene, dormitori, armi e munizioni, lungo la linea del fronte. Rappresentano il corrispondente degli Abati su larga scala;

Grandi Ingannatori: Nonostante il ruolo principale dei Grandi Ingannatori sia quello di preservare il Silenzio del Sangue, sembra che vi siano diverse figure al loro interno chiamate a curare minuziosamente i rapporti con la Mano Nera e l'Inquisizione, tenendoli informati su quanto sta accadendo in giro per la penisola. Secondo le malelingue sarebbero una vera e propria '*polizia segreta*' capace di agire piuttosto liberamente pur di garantire così la coesione fra i suoi membri. Sono proprio loro ad occuparsi di censire i rami presenti all'interno delle diocesi stabilendo quanti possono rimanere in un territorio senza che il Silenzio del Sangue venga compromesso;

8.8.1 Il Dicastero dell'Ordine di San Biagio

Silente: N/A;

Geniere: Cortese o Leale (*Colui che si occupa dell'inventario delle risorse e di gestire e curare le infrastrutture della setta*);

Occulto [Fuori Gerarchia] Onorevole, Cortese, Lodato (*Colui che, in modo manifesto o meno, fa il lavoro 'sporco' nella diocesi raccogliendo informazioni su ogni altro Cainita presente*);

Orologiaio, Grande Ingannatore, Scacchista: Cortese e Leale (*Membro*);

Tessitore: Cortese, Leale, Lodato (*Vicario*);

Corifeo: Leale, Cortese, Onorevole (*Consiglieri del Gran Vicario*);

Demiurgo: Leale, Cortese, Onorevole, Risoluto, Affermato (*Gran Vicario*);

8.8.2 Le Correnti Ideologiche Lealiste *(in breve)*

Tribunale: I Tribuni si occupano di interagire con le altre fazioni, attuando un vero e proprio elastico politico con il Clero ed andando ad intavolare estenuanti trattative su argomenti quali

l'autonomia e le libertà del branco. [...] Nonostante vengano accusati di pensare più al proprio tornaconto personale che al bene della propria fazione, i Tribuni non sono esattamente quello che sembrano. Dietro queste figure infatti si nasconde una vera e propria rete clandestina grazie alla quale i Lealisti scambiano tanto informazioni quanto armi, viveri e rifornimenti, per cercare di portare avanti la loro causa, facendosi depositari di una 'solidarietà' propria del Sabbat [...];

Frangia Fanatica: I Fanatici rappresentano sicuramente la più numerosa fra le realtà all'interno della Fazione Lealista. Comprendono per lo più coloro che vivono nel profondo l'ideale con vero e proprio fervore religioso, non esitando a ricorrere alla violenza tanto per eliminare i nemici della setta quanto per far valere le proprie ragioni al suo interno, spesso a costo della vita. Agli occhi del resto del Sabbat appaiono un po' come un'armata Brancaleone, frammentata per tutta la penisola senza una reale organizzazione. Ciò che sembra accomunare tutte queste realtà tuttavia è la tradizione militare che le caratterizza, ed il profondo rispetto che nutrono nei confronti di coloro che, indipendentemente dalla loro affiliazione politica, dimostrano il valore in battaglia. [...];

Namasté: Radunano sotto al proprio vessillo artisti, filosofi e pensatori che considerano la dottrina lealista tanto una convinzione politica quanto un movimento ideologico, artistico e religioso, il cui fine ultimo sarebbe l'evoluzione della società Cainita. La guerra di cui il Sabbat si sta rendendo protagonista nei confronti della Camarilla sarebbe infatti soltanto l'ultima, e decisiva, tappa della storia vampirica che vedrà la distruzione degli Antidiluviani ed il ricongiungersi di Caino coi suoi figli più devoti. Indicati alla stregua di santoni, poeti maledetti e guru new-age, vengono considerati alcuni fra i massimi interpreti del Codice di Milano (secondo i loro detrattori per approfittare di ogni cavillo legislativo; secondo i loro sostenitori ad ulteriore riprova della bontà delle loro posizioni). Grazie alle loro peculiarità i Namasté riescono a vantare un miglior ascendente sulle realtà mortali (Alleati, Contatti) rispetto ai loro compagni lealisti, infiltrandosi facilmente nella società mortale e riuscendo ad ispirare veri e propri movimenti anarchici ed insurrezionalisti di stampo massonico che utilizzano spesso per incrinare segretamente gli equilibri di interesse diocesani a favore del proprio orientamento politico.

8.9 Il Collettivo Lealista

Attivista : N/A (*Non ha alcun diritto di voto o delega*)

Elettore: Leale, Lealista (*Membro. Ha diritto di delega e voto*);

Segretario: Cortese, Lealista, Leale (*Vicario. Colui che riceve almeno 2 deleghe*);

Funzionario: Cortese, Lealista, Leale (*Colui che riceve almeno 6 deleghe*);

Alto Cancelliere: Leale, Lealista, Onorevole (*Colui che riceve in assoluto più deleghe*);

Garante: Lealista, Devoto, Consacrato (*Il massimo interprete lealista del Codice di Milano*);

Ductus Priori [Fuori Gerarchia]: Lealista, Favorito, Affermato (*Indicato dal Cardinale precetta gli Elettori a seguirlo in battaglia fintanto che un obiettivo non viene conseguito*);

8.9.1 Il Sistema di voto (*in breve*)

[...] Il concetto su cui si basa la struttura Lealista è quello delle deleghe: ciascun lealista può concedere o ricevere la delega di un altro membro riconosciuto della fazione politica che condivide con lui idee, posizioni politiche, convinzioni etiche e morali. [...] All'interno del Collettivo vi sono

diversi strumenti per proporre votazioni che prendono spunto dalla storia della democrazia, di cui i più conosciuti sono il referendum, l'ostracismo ed il petalismo.

8.9.2 La Carta di Viterbo

Dal momento che il Codice di Milano appare a molti come un documento volto a restringere le libertà personali, il Collettivo ha approvato a maggioranza una carta che spieghi in termini comprensibili a coloro che aderiscono alla dottrina politica buona parte dei suoi articoli.

- Il Collettivo riconosce nei principi di uguaglianza e libertà i valori fondanti la propria dottrina;
- Il Collettivo non riconosce alcuna gerarchia al Clero, attribuendo il significato della parola 'capi' a coloro che dimostreranno di incarnare gli ideali indicati in questo foglio [...];
- Sulla base degli articoli precedenti il Collettivo si propone di garantire rispetto ed onore a quei Sabbat che dimostreranno attraverso le proprie gesta il proprio valore [...];
- All'interno del Collettivo ciascun Elettore conterà 1 ai fini del voto.[...] Ogni Segretario potrà avanzare una proposta ogni 30 giorni e sarà approvata unicamente a maggioranza (50%+1 dei votanti). Sarà possibile votare in delega espletandone l'intenzione al proprio Segretario che avrà il diritto ed il dovere di rimanere aggiornato sui lavori;

9. Il Gioco

Se vogliamo avere un quadro macroscopico sulla nostra ambientazione dobbiamo tenere in considerazione ciascuno dei singoli livelli su cui il gioco si sviluppa nel suo complesso. Di seguito cercherò di analizzare quello che secondo me significa giocare un vampiro all'interno di una società come quella del Sabbat (determinata da una corretta interpretazione del proprio background).

9.1 Livello Uno. Il Sabbat

Questa la cornice in cui ci muoviamo. Abbiamo il Codice di Milano che rappresenta la Legge fondamentale della setta; tutta la serie di considerazioni espletate nei punti precedenti; la consapevolezza che all'interno del Sabbat comanda semplicemente chi è più forte e chi più perfettamente incarna il concetto di vampiro quale predatore. Laddove un Cainita non si impone con la forza e rivendica una carica l'unico modo per ottenerla è a maggioranza;

9.2 Livello Due. Il branco

Uno degli elementi che caratterizzerà di più il gioco dei personaggi è certamente il branco, con i suoi delicati equilibri interni. Il rapporto fra Ductus e Sacerdote (che molto spesso viene dato per scontato), e l'idea stessa per cui il branco si forma, rappresentano temi centrali nell'interpretazione di questo aspetto del gioco. Se da un lato il Ductus è colui che sovrintende il lato strategico del branco (ed ha l'ultima parola su tutto ciò che concerne le operazioni militari) dall'altro è il Sacerdote la figura centrale attorno a cui si forma, e per la quale tutto è fede (cura l'aspetto etico, morale e religioso ed ha il potere di cacciare gli altri membri del suo branco dal Sabbat qualora ci fossero evidenti motivi per farlo). Vaulderie ed Ignoblis Ritae sono il collante che tiene unito il branco, fondamentali per la sua sopravvivenza e determinante perché si crei la fiducia fra i suoi membri;

9.3 Livello Tre. Il Sentiero di Illuminazione

Quando parlo di un vampiro in realtà a parte quello che ci racconta il cinema si parla di un parassita piuttosto sfigato. Lestat De Lioncourt mi ucciderebbe per quanto sto per dire ma, per come giriamo la

proverbiale 'frittata', rendiamoci conto che nel Mondo di Tenebra questo povero disgraziato è condannato a venire meno alla propria etica e morale e nutrirsi di quelli che erano, fino al momento prima dell'abbraccio, i suoi simili. Che si tratti di *cannibalismo* per certi aspetti? Ad ogni modo come tutti sanno dentro il vampiro la sua indole più bestiale, animalesca e violenta prende il nome di Bestia ed ha vistosi effetti sul comportamento del singolo. Il vampiro quindi è costretto a fare del male per sopravvivere, catapultato in una realtà sconosciuta in cui deve riuscire in qualche modo a sopportare (e superare psicologicamente) le brutali esperienze che sarà chiamato ad affrontare. Il sentiero di illuminazione è la risposta. Una serie di valori etici, morali, psicologici, che tentano di giustificare le azioni efferate e depravate di cui il Cainita inevitabilmente si renderà protagonista. Questo è un punto centrale della interpretazione del personaggio, ed un elemento che certamente restituisce spessore ad un gioco che fa dell'interpretazione una delle sue eccellenze;

9.4 Livello Quattro. Il Clan

Di Clan ne abbiamo tredici ma nel Sabbat questo aspetto è poco sentito con alcune eccezioni. La prima è costituita dai clan fondatori (Tzimisce e Lasombra) che vantano le gerarchie proprie del loro lignaggio in cui sono ancora gli anziani a dettare legge e rovinare la vita ai giovani. La seconda è costituita da realtà (Araldi del Teschio, Coyote, Crociati) che rappresentano ambienti specifici (in termini di regolamento 'bloodline') che nel Sabbat sono tuttavia andati a ribaltare i numeri in campo, costituendo la maggioranza rispetto ai loro clan originari: possiedono strutture sociali indipendenti a cui rispondono senza tuttavia essere qualcosa di invasivo per i loro membri. La terza è costituita dai classici antitribù ed in questo caso non esiste alcuna struttura o gerarchia riconosciuta a cui i Cainiti possono uniformarsi, limitandosi a vivere dei singoli personalismi;

9.5 Livello Cinque. Il Vinculum

Non dimentichiamoci mai che esiste il Vinculum fra coloro che partecipano ad una Vaulderie. Questo aspetto è da tenere certamente in considerazione per interpretare correttamente un vampiro che appartiene al Sabbat. Da notare che mentre per coloro che non possono vantare un Vinculum di almeno 3 con un qualsiasi altro Sabbat vi è un pregiudizio maggiore, lo stesso discorso vale per chi ne abusa cercando di averli in buona parte a 4 o 5 poiché sarebbe considerato un abuso del rituale;

9.6 Livello Sei. La Dottrina Politica

All'interno della realtà Sabbat la corrente politica influenza da vicino le scelte dei Cainiti e svolge un ruolo certamente determinante sul piano sociale. Talvolta le scelte della propria dottrina risultano andare in contrasto con tutto il resto, ed è lasciato al personaggio giocante tirare le sue conclusioni e fare le sue scelte.

10. Le Gerarchie del Sabbat

Il Sabbat rispetta una gerarchia interna molto stretta, che in alcuni casi può apparire alla stregua di un vero e proprio 'disordine organizzato'. Al suo interno ci sono infatti due distinte catene di comando: l'una è determinata dal branco; l'altra è rappresentata dal Clero. I Prisci dal canto loro rappresentano una realtà a parte, non facente parte di nessuna di queste due.

Reggente: Autorità, Comandante, Sacrosanto, Minaccioso (*Guida mondiale del Sabbat*);

Cardinale: Autorità, Glorioso, Sacrosanto (*Guida nazionale con giurisdizione sulla Diocesi Sacra*);

Arcivescovo: Autorità, Glorioso, Ordinato (*Guida regionale con giurisdizione sulle Diocesi*);

Vescovo: Vigilante o Benedetto, Ordinato (*Solo se Unto da un superiore nel caso in cui non ci sia un Arcivescovo/Cardinale presente; con giurisdizione su porzioni di Diocesi*);

Templare: Vigilante (*Se chiamato a rappresentare chi lo ha Unto riceve i suoi status in delega*);

Prisco: Famigerato, Importante, Sacrosanto (*Non fa parte del Clero e non ha giurisdizione*);

Ductus: Benedetto (*Gli viene riconosciuto dal sacerdote del branco*);

Sacerdote: Ordinato (*Gli viene riconosciuto dal branco nel momento in cui si forma*);

Abate: Iniziato (*Non ottiene alcuno status per ricoprire questa carica all'interno del branco*);

Membro: Iniziato (*Gli viene riconosciuto quando diventa oggetto di un Rituale di Creazione*);

11. Tu sei la disciplina che possiedi

Un vampiro è una creatura soprannaturale, chiamata a nutrirsi degli esseri umani per riuscire a sopravvivere. Ciò che lo caratterizza più da vicino di ogni altra cosa sono quelle stesse discipline che gli permettono di trascendere i limiti del normale essere umano, consentendogli di sopravvivere ed affrontare sfide a dir poco impensabili prima dell'abbraccio. Il gesto stesso di donare un tale potere ad un altro Cainita diventa un qualcosa di simbolico, profondamente emotivo, e particolarmente sentito per un essere che è letteralmente il prodotto di tutte queste piccole cose (perché ti devo insegnare qualcosa che mi caratterizza nel profondo? Che ci guadagno? Davvero il mio personaggio ha intenzione di mercificare se stesso in questo modo?). A mio avviso quindi dovrebbe essere un qualcosa da prendere alle leggera, quanto rappresentare una scelta ben oculata e ponderata, in quanto stai letteralmente regalando una parte di te. Nessuno vi garantisce che magari un domani proprio colui a cui avete donato una disciplina non vi si scaglierà contro, uccidendovi proprio facendo leva su quello stesso dono che avete liquidato con tanta leggerezza. Possono starci 'scambi' ma ciò che vi invito a fare è trasformare anche questo aspetto del gioco in uno spunto interpretativo evitando la mercificazione ed andando così a rendere più verosimile la vostra scelta.

12. Vescovi

All'interno di una diocesi possono essere riconosciuti molti vescovi (3-5) che, generalmente, rivendicano il proprio appellativo (o vengono riconosciuti tali se a legittimarli è un Arcivescovo, Cardinale, Chi per lui) in base al compito che sono chiamati a svolgere. Generalmente, durante la loro unzione i vescovi danno la loro parola d'onore giurando sul Codice di Milano quale sarà il compito che andranno ad affrontare una volta entrati a far parte a tutti gli effetti del Clero. Un singolo Vescovo ha la stessa autorità di un qualsiasi Ductus con l'unica differenza che ha un territorio sotto di se da amministrare. Soltanto un Sinodo di Vescovi (3 o 5) ad unanimità possono vantare un certo peso nelle loro decisioni, rimuovendo o riconoscendo un Templare ad esempio, condannando qualcuno a sottostare ad una Contrizione, oppure chiedendo l'intervento di uno degli Ordini Militanti. Qualora un Arcivescovo sia palesemente compromesso è il Sinodo di Vescovi della sua diocesi che può decidere che questi possa essere sfidato. Perché un Vescovo venga riconosciuto tale, deve sottostare ad una cerimonia di unzione con la quale viene elevato del suo status all'interno della gerarchia della setta. Senza questa cerimonia molto spesso può finire deriso o schernito in pubblico poiché, non potrà vantare l'appoggio di alcuna figura prestigiosa.

13. Dualismi nel Clero (Abati, Diaconi, Templari)

All'interno del Clero possono nascere veri e propri dualismi fra le varie figure che vengono riconosciute facenti parte della sua gerarchia. Di seguito cercherò di spiegare per bene questo aspetto del gioco.

13.1 Templare / Vescovo della Guerra

Il compito del Templare è quello di occuparsi della sicurezza della diocesi a cui è stato designato. Deve collaborare con gli Ultra Conservatori per difendere i confini; deve lavorare con gli Ortodossi per organizzare la sicurezza durante la celebrazioni dei rituali più delicati; deve occuparsi di garantire la difesa dell'Ordine di San Biagio nel momento in cui va a preservare il Silenzio del Sangue; deve controllare i rifugi comuni e le mangiatoie dei Lealisti affinché possano usufruirne senza rischiare troppo la vita. In questo contesto può nascere un contenzioso con il Vescovo della Guerra che invece dal suo punto vista ha l'ultima parola su ogni attività militare sia che provenga dalla diocesi ai territori nemici, che al suo interno. Anche se sulla carta il referente della sicurezza resta il Templare la risposta viene lasciata al volutamente in mano ai giocatori;

13.2 Diacono / Vescovo della Spiritualità

Sulla carta il Diacono è quella figura che gli stessi sacerdoti (indipendente dalla loro affiliazione politica) scelgono fra loro, ed ha il compito di riunire gli altri ritualisti e decidere quali Auctoritas Ritae celebrare e come. Il Vescovo della Spiritualità tuttavia si occupa proprio di curare la crescita spirituale dei branchi, vigilando in materia di fede e facendo sì che tutto si svolga coerentemente al cerimoniale previsto. Il dualismo anche qui è facilmente intuibile: nel momento che potrebbero nascere contenziosi (e gelosie) queste vengono lasciate in mano ai giocatori;

13.3 Abate / Vescovo delle Risorse

Se da un lato l'Abate è la figura interna ad ogni branco fondatore, chiamata a curare dormitori e mangiatoie comuni all'interno della diocesi, il Vescovo delle Risorse è colui invece che decide su tutto ciò che concerne gli approvvigionamenti che arrivano, e su come il Silenzio del Sangue venga preservato e garantito. Come sopra, ai giocatori l'ardua sentenza su chi abbia ragione fra i due;

Parte 2: Spunti di Ambientazione

1. Sabbat: Blood and Faith (*in breve*)

Da quando Radu Bistri ha lasciato la penisola [...] l'Italia si è trovata a lungo priva di una guida universalmente riconosciuta, e questo ha portato la setta tanto ad un'exasperata frammentazione quanto alla nascita di vere e proprie macro-aree di influenza [...] in cui sono stati Tzimisce e Lasombra a fare da padroni. In questo contesto un attore imprevisto che ha saputo [...] ritagliarsi un ruolo di primo piano è stato Alessandro Mirso della Cenere. [...] Tra le molte opposizioni ricevute soltanto una ha mostrato di avere una credibilità sufficiente per sfidare la sua autorità: quella di Griso Grimaldi. [...] Presentatosi come uno il miglior esemplare del proprio sangue, Magnus Opus era stato concepito per risolvere i problemi della setta. [...] Dopo aver forzato la mano, [...] un Baali apparve alle sue spalle e lo pugnalò. [...] Vovolja Vasile [...] si impose così come Voivoda andando a rivendicare buona parte dei territori dell'Abruzzo e del Molise. [...] Il Mostro, sacerdote del branco di Radu Bistri, raggiunse l'Italia palesandosi come un Osservatore dell'Inquisizione [...] Durante il Rituale dell'Addio di Griso Grimaldi l'Arcivescovo della Cenere fece così leva sulla propria dialettica [...] ribadendo le sue mire sul cardinalato. [...] Partecipò alle esequie anche Pazio Cuorenero, che approfittò dell'Esbat per rendersi protagonista di un dualismo con il Toreador che si concluse con un nulla di fatto [...] Con il passare del tempo sulla Diocesi di Modena iniziarono a circolare voci contraddittorie secondo le quali al suo interno si sarebbero annidati infernalisti e traditori. A seguito di svariate denunce l'Inquisizione intervenne, deportando buona parte dei sospetti sino al Purgatorio di Empoli [...] A distanza di qualche settimana Heavy Iron raggiunse Piacenza. Mal celando le sue intenzioni entrò in città con i suoi branchi nomadi, sfidando poi a Monomachia Ossian di cui non rimarrà che un mucchietto di cenere. Dopo pochi giorni qualcosa di simile si consumerà nella Toscana meridionale: il colonnello Pandemonio marcerà su Siena, sbaragliando i branchi della diocesi ed imitando il Coyote, distruggendo così Niccolò Scipio Fatinelli. [...] Si giunse quindi alla vigilia del Gran Ballo del 2015. [...] Alessandro Mirso della Cenere si presenterà con il titolo di Cardinale e [...] dopo aver spinto a lungo affinché il Mostro dichiarasse eretiche pratiche come la stregoneria Koldun ed il misticismo Abissale, sarà costretto a confrontarsi con una cruda realtà. Ebbro dei suoi trionfi, soltanto quando sarà troppo tardi si renderà conto come il sacerdote del Calice d'Ossa non avrebbe mai forzato realmente la mano, facendosi garante di quel ruolo di sacra imparzialità a cui era stato chiamato da Radu Bistri in persona: [...] nelle mani dei presenti saranno consegnate le prove che avrebbero inchiodato Alessandro Mirso come un eretico e sarà impalettato. A questo punto Heavy Iron si imporrà come Cardinale, riuscendo una volta per tutte a riunire dopo molti secoli la Spada di Caino della penisola sotto un unico vessillo, e consegnando proprio nelle mani del Mostro una lettera che ne avrebbe consacrato l'ascesa ad Osservatore Oscuro del Sabbat nel Vecchio Continente. Il Lupo Bianco riceverà (comprandosela a detta di molte malelingue) la benedizione dal Nosferatu, e sarà acclamato con il suo vero nome, scegliendo Arezzo come sede principale dei suoi branchi nomadi.

2. Il Sabbat in Italia

Inizierò da questo punto. L'Italia è famosa per essere il cuore del potere Lasombra. Nei primi anni del '1400 Graziano de Veronesi con un gruppo di suoi consanguinei diablerizzò l'Antidiluviano Lasombra prima di gettare le basi per la fondazione del Sabbat. Allo stesso modo in Romania accadde qualcosa di simile con Lugojo lo Spezzasangue e l'Antidiluviano Tzimisce. Questo gesto

simbolico sarebbe così stato ricordato nella storia nei secoli avvenire ed avrebbe consacrato la penisola ed essere uno dei luoghi chiave della giovane setta nascente: il Sabbat.

2.1 Notorietà senza merito?

Anche se molti storici della setta attribuiscono il merito della nascita del Sabbat ai Lasombra che, per primi, avrebbero diablerizzato il proprio Antidiluviano, gli Tzimisce, dal canto loro, ne rivendicano la dote, spiegando come fu soltanto grazie agli Stregoni Koldun se fu possibile spezzare il Vincolum con gli anziani, grazie proprio a quel rituale che sarà conosciuto più avanti come Vaulderie. Mentre questo argomento è al centro di un aspro dibattito fra gli stessi clan fondatori c'è qualcuno che sostiene persino come il pregio in realtà vada ancor prima a quei Brujah che diedero vita alle Rivolte Anarchiche e che fecero sì che si creassero le condizioni perché tutto ciò avvenisse.

3. Il Profondo Sud

La penisola è conosciuta soprattutto per il Profondo Sud. Con questo termine andiamo ad inquadrare l'Italia meridionale, laddove il potere dei Lasombra ormai si è consolidato da molti secoli a questa parte. Comprende gli Arcivescovati di Palermo, Messina, Catania, Siracusa, Trapani, Taranto, Napoli ed i Vescovati di Agrigento, Caltanissetta e Ragusa. Nessuno in Italia regge il confronto con questa realtà che ha rappresentato a lungo la culla del Sabbat nel mondo.

3.1 Paese che vai ...

Ancor oggi la penisola è la patria di buona parte dei Lasombra che animano la Spada di Caino. Nonostante l'anima del lignaggio sia inquadrabile nella Spagna dove prima Monçada, quindi Eleiser de Polanco, si sono succeduti nel ruolo di *Cardinale della Chiesa Centrale di Madrid*, il cuore pulsante dei Magistri rimane ancora laddove ha battuto per la prima volta. Nessuno infatti praticamente osa mettersi in mezzo ai loro affari, poiché significherebbe disegnarsi sulla schiena un bersaglio che, ben pochi membri ed alleati di questo lignaggio, riuscirebbero ad ignorare. Nel corso dei secoli sono stati innumerevoli poi i Cainiti scomparsi soltanto per aver minacciato gli interessi dei Magistri, la cui ombra più che mai si allunga ormai su buona parte dell'Italia.

3.2 ... Lasombra che trovi

All'interno della nostra ambientazione c'è un ventaglio di famiglie Lasombra che, più di ogni altra, ha monopolizzato l'attenzione dentro (e fuori) dal clan. Ma partiamo dalle basi: ogni famiglia vede al suo interno un certo numero di membri che, generalmente, divergono nella loro fazione politica in quanto, viceversa, risulterebbero politicamente più deboli delle rispettive controparti. Buona parte di queste realtà deriva dalla tradizione pirata, in quanto la logica del Lasombra è 'se posso prendermelo è mio' (quella corsara ha rappresentato in passato una linea di sangue ormai del tutto estinta che si attestava su posizioni che molti definirebbero Lealiste). A parte ciò i 'Casati Lasombra' si dividono equamente fra Gerarchi, Figli dell'Abisso e Re e/o Regine delle Ombre che, anche in quanto a numeri, sembrano riflettere gli equilibri stessi del Sabbat.

- *De Veronesi*: Nasce praticamente nel 1400 circa con *Graziano De Veronesi* che scelse di circondarsi dei suoi figli più meritevoli. Ad oggi il suo primogenito, l'Arcivescovo di Palermo Gianluca Leopoldo, viene considerato una delle voci più autorevoli del proprio sangue;

- *Malerba*: Realtà piuttosto giovane con il XX Secolo la famiglia ha acquisito un ruolo determinante nelle vicende che hanno caratterizzato il Sud Italia, in quanto capaci di preservare il Silenzio del Sangue anche nei momenti più difficili;

- *Cuorenero*: Balzati agli onori della cronaca con Pazio, si tratta di un'élite di scienziati dell'abisso che trova le proprie origini in Catania. Dopo un breve periodo di anarchia che ha coinciso con il furto del Vello delle Ombre e con la successiva latitanza della stessa ancilla la famiglia sembra aver ritrovato un nuovo periodo dell'oro, a seguito del quale si è insediata in quel di Reggio Calabria;

- *D'Oscuro*: Storica famiglia Lasombra la storia vuole che sia depositaria di segreti di cui nemmeno il Reggente sarebbe a conoscenza. La famiglia infatti ha lavorato a lungo a fianco dell'Antidiluviano Lasombra celebrando poi durante la *Battaglia al Castello delle Ombre* quel rituale conosciuto come l'Occhio dell'Abisso;

- *Delmare* (o Del Mare): Giovane famiglia ascesa agli onori della cronaca grazie al *Prisco Charles Delmare* si tratta di una realtà storica di Messina, famosa per i suoi stretti rapporti con la mafia new yorkese che ha sviluppato verso la fine del XVIII secolo;

- *Santiago*: Salita agli onori della cronaca con Ossian questa realtà era stata inviata nella penisola dal Cardinale Moncada nel tentativo di circoscrivere l'influenza di Giangaleazzo nel Nord Italia. Dopo la morte di Ossian è caduta in disgrazia, ed è proprio per questo che dalla Spagna in molti sembrano aver deciso di partire alla volta dell'Italia cercando di riscattare il nome di famiglia;

3.3 Concorrenza Lasombra

I Lasombra sono una realtà fortemente competitiva. Quando è il momento di abbracciare un nuovo infante scelgono con cura le proprie vittime, iniziando sistematicamente a rovinargli l'esistenza per saggiare le loro capacità di reazione e determinazione. Sebbene questo sia uno dei motivi per il quale vi siano tante diablerie fra consanguinei, è proprio grazie a questo sistema che il carattere dei giovani viene temprato ed imbevuto di una tale aggressività che qualsiasi occasione viene colta al volo, cercando magari di screditare ed affossare il proprio avversario. A maggior ragione se questi appartiene al proprio sangue oppure ad un casato concorrente.

3.4 Gli Amici della Notte

Nonostante [...] nel corso della storia questo termine abbia assunto coniugazioni ben diverse a seconda della cultura predominante in quel dato periodo storico, questa realtà vede al suo interno esclusivamente i Lasombra più autorevoli ed influenti – generalmente anziani o ancille - a cui è riconosciuto il diritto/dovere di guidare l'intero lignaggio. Sebbene ogni area geografica del mondo sembri avere al suo interno uno (o più) affiliati a questa realtà, ogni qualvolta nasce una disputa intestina va a formarsi la cosiddetta 'Corte di Sangue' cioè un vero e proprio tribunale in cui sono proprio gli Amici della Notte a fungere da giudici e giurati. [...] queste realtà operano in gran segreto, accettando soltanto coloro che reputano meritevoli e che possono vantare un'influenza tale da riuscire agevolmente a far scomparire un altro consanguineo senza destare troppi sospetti.

3.5 La religione dell'Abisso

Generalmente i Lasombra vivono il loro rapporto con l'Abisso come un qualcosa di intimo, che li caratterizza nel profondo al punto da poter vantare poteri straordinari e raccapriccianti. Fermo restando le considerazioni del caso sulla possibilità avanzata da alcuni che l'Antidiluviano Lasombra stesso sia in realtà l'Abisso, molti Magistri si rapportano all'Abisso come se si trattasse di una vera e propria entità da pregare, riverire ed a cui rivolgersi nei momenti più significativi, con ovvie ripercussioni sul piano teologico, religioso e spirituale.

4. Il Voivodato

Realtà territorialmente ambigua che corrisponde a buona parte dell'Abruzzo e del Molise, rappresenta un qualcosa di piuttosto singolare che si è andato a consolidare a seguito della morte del Magnus Opus. Il braccio di ferro che si è creato con il Sabbat ha fatto sì che il Clan Tzimisce si attestasse (almeno apparentemente) su posizioni decisamente scissioniste per alcuni mesi che, alla fine, sembrano aver soltanto esasperato i prezzi nel listino dei Revenant, finché la tensione non è andata lentamente a scemare. Ad oggi con il termine di Voivodato si vanno ad identificare tutta una serie di realtà (appartenenti a tutti gli effetti al Sabbat) e storicamente legate agli Tzimisce fra cui le più importanti sono il Vescovato di Pescara, quello di Chieti, l'Arcivescovato di Teramo ed infine quello di Rieti, che vede al suo interno la più antica sede dell'Eredità Rumena nella penisola.

4.1 I Rapporti Tzimisce-Sabbat

Dal punto di vista degli Tzimisce il Sabbat è una loro creazione ben più di quanto i Lasombra vogliano ammettere. Non intendo aprire un ulteriore dibattito sull'argomento, ma semplicemente gli Tzimisce fanno presente come la Vaulderie (che è il rituale grazie a cui si spezza il legame cogli anziani permettendo ai giovani di ribellarsi dal loro giogo) sia in realtà una conquista dei Demoni, nonostante siano stati poi i Toreador a promulgare questa cerimonia al resto della Spada di Caino. Fermo restando questo discorso, un'ulteriore argomentazione a favore della nostra tesi è rappresentata dallo stesso Codice di Milano proposto, voluto e promulgato da quel Radu Bistri che è riuscito, proprio in questo modo, ad imporre al resto della setta una normativa scritta in concerto con gli ideali propri del suo stesso lignaggio. L'appellativo di clan fondatore oltretutto dice più di quanto vorrebbe: sono stati gli Tzimisce ad aver gettato le basi del Sabbat nel momento in cui hanno utilizzato per la prima volta la Vaulderie nell'Est Europa per eliminare ogni forma di dissenso all'interno dei loro Voivodati. Salvo quindi dichiarazioni dettate da meri interessi personali, porre in essere una divergenza fra Tzimisce e Sabbat è qualcosa che lascia davvero il tempo che trova.

4.2 Famiglie della Tradizione & Revenant

Così come accade per quanto concerne il lignaggio Lasombra anche per gli Tzimisce vi è tutta una serie di famiglie che li caratterizza da vicino, ma che si divide sostanzialmente in due grandi filoni: quelle della cosiddetta tradizione e quelle revenant. La differenza fra queste due realtà è che mentre le prime sono quelle che si sono formate nel corso dei secoli, grazie all'abbraccio da parte di un Demone che poteva già vantare un proprio albero genealogico, le seconde sono andate a formarsi nel momento stesso in cui i primi revenant vennero abbracciati, diventando Cainiti.

- *Da Castiglione*: questa realtà di cavalieri ha costituito nel corso dei secoli l'élite guerriera dei *Figli di Dracon* (chiamati un tempo Figli del Dragone) e spesso ha rappresentato la più grossa opposizione interna al Voivoda nella penisola. Nonostante la sua prestigiosa storia rappresenta una

realtà esclusiva che può vantare soltanto numeri piuttosto ridotti. Ripudiano la Stregoneria Koldun considerandola letteralmente un cancro da estirpare che sta contaminando quell'antica purezza garantita invece dalla Vicissitudine;

- *Di Sangro*: gli eredi di Raimondo rappresentano una delle realtà più controverse all'interno del Clan Tzimisce. Rimasti in disparte dalle vicende politiche per secoli hanno continuato a portare avanti a loro minuziosa opera di raccolta e catalogo delle straordinarie opere del loro fondatore, riconosciuto ancor oggi come quel genio che perfezionò i Grimaldi per come li conosciamo;

- *Voronoff*: si tratta di un'antica famiglia dell'alta borghesia russa nelle cui fila vi sono molti *Stregoni Koldun* che perpetrano ancor oggi una sorta di strana chirurgia atta ad irradiare e mutare gli stati della materia organica con la magia, dando vita a veri e propri patchwork di carne, ossa, plastica e metallo;

- *Grimaldi*: dopo essere balzati gli onori della cronaca più volte nel corso degli ultimi secoli questa realtà si occupa prevalentemente di politica, diplomazia, affari. Le discipline che gli sono state inoculate fin da reventant riflettono questa inclinazione comportamentale. La fame di successo è tale in loro che per evitare che possano in qualche modo tradire il Sabbat vengono legati di sangue ad un altro Sabbat. Possiedono generalmente identità alternative che gli garantiscono di raggiungere posizioni di vertice all'interno del mondo dei mortali in cui possono vantare le risorse come pochi altri (Contatti, Alleati, Influenze);

- *Bratovich*: Questa realtà ha raggiunto la notorietà quando si rese protagonista di vistose infrazioni del Silenzio del Sangue nel Veneto, riuscendo così ad attirare decine di Cacciatori in quello che era stato, per secoli, il feudo indiscusso dei Giovanni. I Bratovich sono vere e proprie macchine da guerra, presenti solitamente attorno alle zone del fronte, disposti ad alterare il proprio sangue ed aspetto fisico. Rappresentano quella realtà che storicamente si è sempre occupata di creare (ed addestrare) creature quali i Segugi Infernali, gli Szlachta e persino i leggendari Vozhd (se solo riuscissero a trovare un modo per costruirli). Dai gusti rustici ed antiquati, si dice che basti un Revenant con questo patrimonio genetico a controllare fino a 2-3 fra Segugi o Szlachta;

- *Obertus*: dopo aver servito a lungo *Raimondo di Sangro* la famiglia di studiosi e ricercatori si è frammentata in tutta la penisola a partire dai centri accademici più importanti come Pescara o Avellino. Particolarmente interessati alla storia perpetrano per tutta la vita un'ossessiva quanto sfrenata ricerca verso tutto ciò che suscita il loro interesse, il che li porta a vivere esistenze piuttosto solitarie isolati nei loro rifugi che altro non sono che immense e sconfinite librerie;

- *Zantosa*: Realtà radicata soprattutto nell'Italia Centrale si tratta degli ultimi discendenti di una famiglia nobile decaduta che ha fatto dell'edonismo più sfrenato e della depravazione i suoi punti di forza. Sensuali oltre ogni misura sono diventati un punto di riferimento per l'industria della droga e la schiavitù in molte realtà urbane della penisola, vantando molto spesso rifugi sfarzosi, eleganti lussuosi in cui è possibile rendersi protagonisti di qualsiasi comportamento proibito;

4.3 Metamorfisti, Koldunisti, Voivoda

All'interno della realtà Tzimisce si consuma ormai da secoli un aspro confronto fra Koldunisti e Metamorfisti. Nonostante ciascuno ribadisca la bontà della propria arte entrambi gli schieramenti rimangono gelosi delle presunte scoperte di cui si rendono protagonisti. La figura che concilia questi due aspetti intrinseci della vita del Clan è il Voivoda che rappresenta, per l'appunto, colui capace di imporsi su entrambe queste realtà, e soprattutto eccellere in entrambe queste discipline. Anche il Voivoda tuttavia all'interno del lignaggio consuma un'aperta e dura opposizione per mano dei *Figli di Dracon*, realtà tanto esigua quanto prestigiosa che enfatizza la Vicissitudine, scagliandosi con violenza contro quella parte del Clan che ha scelto di abbandonarla.

4.4 Mentalità Tzimisce

Nel Clan Tzimisce vale il detto secondo cui i *'panni sporchi si lavano in famiglia'*. Diversamente da quanto accade per i Lasombra per i Demoni il discorso è ben diverso: fin da infanti viene inculcata in loro l'idea che il Clan Tzimisce deve apparire come una realtà monolitica e parlare al resto del Sabbat con un'unica voce, proprio per cercare di avere un peso maggiore nelle decisioni che è chiamato ad affrontare. Se da un lato questo è il risultato più evidente dell'uso smodato della Vaulderie che, proprio all'indomani della *Convenzione delle Spine*, diventò lo strumento essenziale per eliminare ogni forma di dissenso all'interno dei Voivodati dell'Est Europa (e dare così ai giovani vampiri un'alternativa appetibile alla Camarilla) dall'altro l'intero lignaggio sente sulle spalle il peso dell'ingombrante eredità che porta con se. Spesso basta davvero poco perché tensioni e rancori accumulati nei secoli non esplodano in violenti scontri verbali e fisici, trovando puntualmente nella figura degli anziani quei garanti e pacieri che hanno permesso al clan di arrivare sino ad oggi.

4.5 La Fondazione dell'Eredità Rumena

Mano a mano che gli Tzimisce portavano avanti il *'progetto revenant'* molti fra loro sentirono l'esigenza di consolidare un'istituzione che si occupasse specificatamente della gestione di questa preziosa risorsa. La Fondazione dell'Eredità Rumena si occupa del mercato dei revenant, andando fra le altre cose a rintracciare tutti coloro che risultano irreperibili. Nata come una realtà ad uso e consumo dei Demoni, nel momento in cui le loro creazioni si sparpagliarono all'interno del Sabbat iniziò a gestire in prima persona i rapporti economici e diplomatici con le diocesi. Al suo vertice sembra esservi un vero e proprio consiglio direttivo composto da ancille che un tempo facevano parte di quelle stesse famiglie revenant che oggi amministrano, più una sorta di amministratore delegato il cui nome è ancor oggi avvolto dal mistero.

5. Il Giogo dei Clan Fondatori

Lasombra e Tzimisce rappresentano le due realtà più influenti all'interno del Sabbat. Il motivo principale per il quale hanno un tale peso è perché possono vantare gerarchie interne complete in cui esistono tradizioni e meccaniche ormai assodate nel corso dei secoli. Il concetto stesso di rispetto degli anziani che viene deriso e ridicolizzato dai giovani antitribù è un qualcosa che caratterizza da vicino invece i due clan fondatori poiché è proprio grazie al loro contributo se i due clan fondatori sono riusciti a sopravvivere fino ad oggi, monopolizzando le alte sfere del Sabbat.

6. La Notte del Torto Restituito

Ad oggi soltanto in pochi ricordano cosa accadde esattamente in quella che viene chiamata come la *Guerra delle Ombre*. Dopo molti mesi di trepidante attesa, il 29 dicembre 2013 la Camarilla ed i

Giovanni si riversarono in forze in Sicilia, dando vita ad una offensiva di vaste proporzioni in tutta la regione. La lunga serie di battaglie che sconvolse Palermo, Catania, Agrigento, Messina e Ragusa portò alla capitolazione di molte diocesi, dando tuttavia tempo al Sabbat di organizzare per bene le difese al Castello delle Ombre, laddove si sarebbero decisi gli esiti della battaglia. Le preziose informazioni fornite dagli Araldi del Teschio permisero al Sabbat di venire a conoscenza del piano di conquista ordito nei suoi confronti e così riuscì a sbaragliare le linee nemiche. Mentre in tutta la regione si consumavano decine di violenti battaglie, la Spada di Caino pensò bene di fare la sua contromossa e così, mentre l'attenzione generale era rivolta a quello che succedeva nel Sud Italia, decine di Bratovich si riversarono nel Veneto attirando il più folto gruppo di Cacciatori che il Sabbat ricordi dalle tragiche notti di Savannah. Centinaia di mortali misero a ferro e fuoco quello che era stato, sino a quel momento, il sancta sanctorum dei Giovanni [...]

6.1 Gli Araldi del Teschio (*Becchini*)

L'Italia rappresenta anche il teatro su cui si è consumato il ritorno dei Cappadoci conosciuti a distanza di molti secoli con l'altisonante nomignolo di Araldi del Teschio. Dopo aver trafugato il corpo di *Augustus Giovanni* ed averlo probabilmente diablerizzato, *Pater Lazarus* sembra essere scomparso da alcuni anni. Rimasto a lungo in quel di Poveglia avrebbe lasciato una lunga serie di scritti e pergamene che nemmeno i suoi consanguinei più colti sembrano essere in grado di decifrare completamente. L'Isola di Poveglia sembra essere nata attorno al 1348 quando a seguito di una grande epidemia la cenere dei cadaveri che venivano bruciati andò a formare una vera e propria isola che venne poi adibita ad essere un vero e proprio Lazzaretto. Nel corso dei secoli i Nosferatu che ben conoscevano le fogne della città lagunare costruirono gallerie e tunnel che saranno poi sfruttati diversi secoli più tardi dai Becchini per rifugiarsi. Discorso ben diverso per la Città Vecchia di Siena. Sempre durante gli anni della Peste Nera nel sottosuolo della città venne costruita una gigantesca fossa comune (Bocca dell'Ade) in cui buttare letteralmente i corpi degli infetti. Con il passare degli anni la città crebbe, ma la povertà era tangibile, e così la popolazione pensò bene di utilizzare ciò che restava dei cadaveri come materiale da costruzione, finendo inconsciamente per consolidare un vero e proprio polo di energie proprie dell'Oltretomba. Per quanto concerne Matera invece nessuno sa dire con esattezza il periodo attorno a cui andò a nascere la comunità che, da molti secoli ormai, trova nell'Arcivescovo Rodrigo Rufio Revertera il suo punto di riferimento più prestigioso. Alcuni sostengono che sia stato fondato dal leggendario Japheth in persona, prima di finire distrutto in prossimità dei cosiddetti Sassi di Matera.

6.2 Mentalità degli Araldi

Indipendentemente dalla loro provenienza gli Araldi del Teschio si sforzano di mantenere una posizione di perfetta neutralità ed imparzialità nei confronti di Tzimisce e Lasombra. Nonostante alcuni facinorosi si avvicinarono alla politica del Sabbat, la maggior parte delle autorità del lignaggio si attestano su posizioni prettamente moderate, preferendo lasciare ai più giovani queste incombenze. Un Araldo del Teschio alla fine è davvero fedele soltanto ai suoi studi, ed infatti molti si avvicinano alla setta incuriositi più dalle conoscenze che possono carpire che dagli ideali che questa promuove. Generalmente quindi non hanno alcuna intenzione di farsi coinvolgere dal dualismo dei clan fondatori, in quanto potrebbero rischiare di essere risucchiati da una spirale più grande di loro da cui invece vogliono stare bene alla larga. Molti di coloro che ne rimangono vittima generalmente fanno proprie le posizioni degli Ultra Conservatori, coltivando una

interpretazione del tutto personale del Sabbat che li trasforma in vere e proprie macchine da guerra o mostri sanguinari senza ormai avere più nulla di umano.

6.3 Età degli Araldi del Teschio

La nostra ambientazione ci porta ad avere due tipologie di Araldi del Teschio: molto vecchi o molto giovani. Questo principalmente è giustificato dal fatto che i primi sono coloro sopravvissuti alla prigione atemporale che nel 1999 in occasione del cosiddetto *Sesto Grande Vortice* (o *Dja-Ahk*) andò a sgretolarsi. Ciò fu possibile in parte dal contributo offerto dai Mistici dell'Abisso che, a seguito dell'accordo stipulato fra il lignaggio ed il Magnus Opus, riuscirono a salvare più di una cinquantina di Cappadoci dall'oblio. Quelli più giovani vennero quindi abbracciati nel periodo che va dal 1999 ad oggi e, come è facilmente intuibile, hanno un'età piuttosto contenuta.

7. Gli antitribu del Sabbat (in breve)

[...] Ogni Cainita che, nel corso degli anni, si è infatti avvicinato alla Spada di Caino, ha imparato a rispettarne gli ideali, interiorizzandoli al punto da riuscire a farsene depositario - ed a sua volta promotore. Nonostante le cosiddette 'alte sfere' che si trovano alla guida del Sabbat siano composte per lo più da questi due lignaggi, [Tzimisce & Lasombra ndr] nel corso degli ultimi anni gli antitribu hanno assunto un ruolo sempre più centrale nelle vicende della setta, risultando talvolta determinanti. Se fin dai tempi della Prima Rivolta Anarchica infatti furono esclusivamente queste due realtà a regnare indiscusse sull'intera setta, ben presto altri vampiri si unirono alla loro causa, rimarcando il profondo dissenso nei confronti del loro lignaggio originale ed iniziando così ad affrancarsi con il termine di 'antitribu' o 'anticlan' [...] A distanza di molti secoli, buona parte degli antitribu è riuscita ad integrarsi perfettamente nella Spada di Caino, trasformando quelli che un tempo erano giovani scapestrati e facinorosi in veri pilastri per queste nuove realtà, caratterizzate ormai da mostri dediti in tutto e per tutto alla guerra contro gli Antidiluviani.

7.1 Le Rivolte Anarchiche

Nella cronologia della nostra ambientazione abbiamo due Rivolte Anarchiche che vi voglio andare a ricordare. La prima si consumò a cavallo del XV Secolo e furono i Brujah a scagliarsi contro gli anziani, accendendo così la miccia di quella rivoluzione che avrebbe portato *Graziano de Veronesi* in Italia, e *Lugoj lo Spezzasangue* in Romania, ad aggredire i rispettivi Antidiluviani. Sebbene con la Convenzione delle Spine del 1493 di fatto si fa terminare la Prima Rivolta Anarchica, con buona parte dei rivoltosi che fecero ritorno nella Camarilla, fu all'indomani di questi disordini che gli Tzimisce portarono con loro il segreto della Vaulderie nell'Est Europa, gettando così le basi per la nascita del Sabbat. Sebbene un timido tentativo di dare vita ad una nuova rivolta fu fatto da parte di alcuni Toreador nel periodo della Rivoluzione Francese, ottenendo soltanto in parte gli effetti desiderati, l'inizio della Seconda Rivolta Anarchica si fa risalire al 21 dicembre 1944 ma coinvolse soltanto gli Stati Uniti (San Diego e San Francisco) risultando del tutto irrilevante per gli equilibri del Vecchio Continente.

7.2 Le Guerre Civili del Sabbat

Come sopra, nella nostra cronologia identifichiamo Tre Guerre Civili di cui vi andrò a parlare. La prima si consumò nel XIX Secolo negli Stati Uniti per mano di Tzimisce e Lasombra che iniziarono a combattersi per accaparrarsi le risorse del Nuovo Mondo. Questo diede modo alla Camarilla di approfittarne, espandendosi indisturbata fino a quando il Sabbat non si rese conto della situazione,

ma ormai era troppo tardi. La Prima Guerra Civile si concluse così con il Patto di Acquisizione nel 1803 che proibì che i membri della setta combattessero una guerra a tutto campo fra loro (almeno apertamente) concentrando i propri sforzi nella lotta contro gli Antidiluviani e la Camarilla. La Seconda Guerra Civile si consumò nel XIX Secolo fra Messico e Canada a seguito dell'assassinio del *Reggente Gorchist* per mano di un Ravnos Antitribu. L'episodio accese di nuovo le tensioni fra Tzimisce e Lasombra sfociando in un duro scontro che continuò fino al 21 Dicembre 1933, data in cui venne riconosciuto il *Codice di Milano*. La Terza Guerra Civile del Sabbat si consumò infine a partire dal 1957 ma non durò che alcune notti. Lo scontro iniziò quando i Brujah antitribu in New York cercarono di sbarazzarsi di Tzimisce e Lasombra ma, ben presto, la diplomazia riuscì a scongiurare il peggio (sembra dietro un'adeguata contropartita) e così i clan fondatori riconobbero anche gli antitribu come loro pari, consentendo alla realtà Pander di nascere.

8. Antitribu (in breve)

Come tutti sanno il Sabbat raccoglie buona parte degli anticlan o antitribu (fatta eccezione per i Lasombra che sono una prerogativa della Camarilla) cioè quei ribelli che si schierano contro l'egemonia degli Antidiluviani e della Torre d'Avorio. Fermo restando ciò, all'interno di queste realtà, nel corso dei secoli sono andate a prendere piede (e consolidarsi) vere e proprie linee di sangue che hanno progressivamente assunto un ruolo sempre più centrale nelle vicende del proprio lignaggio, finendo con l'imporsi come realtà di riferimento (Coyotes, Crociati ad esempio). Di seguito analizzerò il ventaglio di clan che caratterizza la Spada di Caino in Italia andando al contempo a fornire spunti sulla loro interpretazione.

8.1 Brujah Antitribu (Bruti)

A discapito del loro enorme numero, soltanto pochi Brujah antitribu si attestano su posizioni davvero estremiste, preferendo mantenere un profilo basso che gli permette di aiutarsi a vicenda in caso di bisogno senza, per questo, porre veramente un freno alla passione sfrenata che incendia i loro cuori. Molti fra loro si impegnano per preservare integra la loro Umanità, così da riuscire ad influenzare da vicino quelle sub culture delinquenziali ed urbane che popolano i quartieri più malfamati, laddove puntualmente mettono in piedi attività quali il traffico delle armi oppure i club clandestini della boxe. Come detto poc'anzi quello che caratterizza un Brujah antitribu generalmente è la passione che nutre nei confronti della causa per cui si schiera.

8.1.1 Il Credo Brujah

L'errore più grossolano che si può compiere nel pensare ai Brujah è etichettarli come *'orchetti di warhammer'* o *'barbari di D&D'* con mentali pressoché 0 di partenza, poiché in realtà lo stereotipo che più si avvicina loro è quello del condottiero di ventura, capace di imprese eroiche tanto brutali e violente quanto poetiche e romantiche. In generale i Bruti non nutrono alcun interesse nel porsi in mezzo al dualismo fra Tzimisce e Lasombra, salvo quando si va puntualmente a tirare in ballo il discorso attorno al merito di *"chi"* abbia fondato *"cosa"* poiché sono soliti ricordare come furono proprio loro ad innescare la scintilla che diede corpo alle Rivolte Anarchiche, permettendo oggi di poter parlare di un Sabbat. Soltanto raramente assumono ruoli di vertice, preferendo rimanere un passo indietro rispetto a chi comanda, in modo da evitare di avere troppi riflettori puntati addosso e godere di una maggiore libertà d'azione. Si sforzano di mettere a disagio gli altri, inducendoli all'errore, così da far valere le proprie ragioni (e se proprio butta male avere così un pretesto per prenderli come minimo a calci).

8.2 Coyotes (*Gangrel di Città*)

A discapito di quanto si può credere i Coyotes non vantano alcun legame con la natura ed in molti casi persino la ripudiano. Enfatizzano invece lo stereotipo del predatore metropolitano, pronto a sfruttare le debolezze del proprio avversario per colpire, districandosi in quella giungla di ferro, asfalto e mattoni che altro non è che la periferia delle città. A discapito di ciò i membri di questo sangue nella penisola sono individui pragmatici e ben poco inclini ai discorsi: si comportano come animali territoriali, adorano cacciare e mirano a risolvere ogni di controversia attraverso il mero scontro fisico. Non nutrono particolari interessi ad entrare nel dibattito politico, in particolar modo in quello esistente fra Tzimisce e Lasombra, nonostante siano pronti a ricordare a tutti il ruolo determinante che hanno svolto nella ristrutturazione della setta (dando puntualmente peso a come il Reggente Temoch sia il loro fondatore). Depositari assieme ai Serpenti della Luce del rinnovo etico e religioso che portò alla nascita dell'odierna Ortodossia, si presentano molto spesso come una delle forze trainanti della setta. Nella penisola quando si parla di Coyotes la mente naturalmente balena al Cardinale d'Italia, *il Lupo Bianco*, l'unico che sembra in qualche modo far fronte al giogo dei clan fondatori.

8.2.1 Hasta la Vista Baby!

A differenza di quanto accade per i loro lontani cugini Gangrel, i Coyotes adottano un approccio ben più ponderato alla non vita, preferendo tenere a freno le loro pulsioni più animalesche finché ne vedono la convenienza. Molto spesso appaiono come veri e propri esseri umani, vestendo in modo del tutto coerente con l'ambiente e ed il ceto in cui sono chiamati a muoversi, facendo di tutto per nascondersi fra le loro stesse vittime. Preparano imboscate, curano minuziosamente la caccia e studiano un'oculata strategia per avvicinarsi alle loro vittime quel tanto che basta da colpirle quando meno se l'aspettano. Talvolta si circondano persino di un seguito di umani, ghouls o altri vampiri, che generalmente organizzano secondo un modello paramilitare che non ha niente da invidiare a quello dell'esercito. Lo stereotipo del predatore urbano raggiunge la sua apoteosi.

8.3 Nosferatu Antitribu (*Spauracchi*)

I Nosferatu antitribu sono vampiri mostruosi e deformati che, anziché vivere qualche complesso di inferiorità dovuto al loro aspetto fisico, cercano di trarre giovamento dallo spargere il terrore nel mondo che li circonda. Nella penisola, quando si va a parlare di loro il primo pensiero va a quello che è il Sacerdote del Calice d'Ossa: *il Mostro*. A discapito di quello che si può immaginare gli affari dell'Osservatore Oscuro restano a dir poco imperscrutabili, e così nessuno ha ancora avuto il coraggio di dare un'impronta determinante al consolidamento del lignaggio nella penisola per paura della sua reazione. Generalmente gli Spauracchi preferiscono rivendicare ruoli chiave soprattutto all'interno dell'Ordine di San Biagio, in modo da entrare in possesso del maggior numero di informazioni possibile. Dietro l'aspetto orrendo di un Nosferatu vi è sempre tuttavia una mente astuta e calcolatrice, che si sforza di non lasciare mai niente al caso: omicidi e massacri avvengono sempre con una specifica ragione, e soltanto quando vi è l'assoluta certezza che il Silenzio del Sangue sia preservato. Mentre infine tutti guardano a ciò che accade in superficie, molti Spauracchi rivolgono la loro attenzione al sottosuolo, e sicuri che la più grossa minaccia per loro arriverà proprio da lì iniziano a rivendicarne sistematicamente il controllo, facendone così la propria dimora.

8.3.1 La Leggenda dei Niktuku & la Rete della Paura

La più antica e famosa leggenda dei Nosferatu è quella che parla di come l'Antidiluviano generò in realtà due discendenze. Coloro che vennero abbracciati per primi andarono a chiamarsi Niktuku e furono, in buona parte, legati di sangue con la potente entità. Nel momento in cui uno di questi riuscì tuttavia a spezzare il Vincolum con il proprio creatore generò quel lignaggio clandestino che conosciamo ancor oggi con il nome di Nosferatu. La leggenda narra che, a questo punto, Absimilliard abbia sguinzagliato i suoi figli nel mondo affinché sterminassero quelli illegittimi, ma che sia realtà o finzione, ad oggi nessun Nosferatu è disposto a scoprirlo a sue spese rischiando la vita. Questo rappresenta di per se un valido deterrente affinché buona parte del lignaggio preferisca mantenere un basso profilo e restare un passo indietro rispetto a tutti gli altri, finendo per trascendere persino dal classico dualismo fra le sette. Spinti dalla paura e dalla paranoia infatti molti Nosferatu condividono fra loro le informazioni, indipendentemente dalla loro affiliazione al Sabbat o alla Camarilla, ed ovviamente all'insaputa di tutti gli altri. Il loro controllo smodato di tutto ciò che li circonda li spinge ad investire soprattutto in campi quali l'edilizia e le nuove tecnologie. In concerto con ciò gli Spauracchi hanno anche sviluppato la cosiddetta Rete della Paura: una realtà virtuale, del tutto simile ad internet, che corre su canali del tutto paralleli alla rete e che mette in contatto i consanguinei in tutto il mondo, permettendogli così di scambiarsi ogni genere di segreto.

8.4 Crociati (*Crociati*)

Dopo la distruzione di *Niccolò Scipio Fatinelli* l'ascesa politica della Famiglia Capreoli si è arrestata proprio alla vigilia della Monomachia che ha portato alla distruzione di *Edoardo*, frutto del mancato sostegno alla sua causa da parte degli Tzimisce. Sebbene un esiguo numero di vampiri foraggi ancor oggi la sua causa, il resto del clan si attesta su posizioni ben più riformiste, proprie della lunga e prestigiosa storia del lignaggio nella penisola. Mentre i più giovani chiedono a gran voce nuova unità, il dualismo che si è consumato fra gli anziani ha agevolato quel ricambio generazionale in cui molti auspicavano, permettendo così ad alcune realtà di rivendicare un ruolo di primo piano nelle vicende nazionali del sangue: *Malatesta*, *Burlamacchi* e *Tartaglia*.

8.4.1 Il Codice d'Onore

Più che ogni altro clan per un Crociato la parola d'onore è un qualcosa che va mantenuto a costo della propria vita, non soltanto perché c'è scritto nel Codice di Milano, ma per una vera e propria questione di codice etico. Depositari delle alte tradizioni proprie della cavalleria e della noblesse oblige, nell'ottica che un Crociato ha di vedere il mondo, quand'è chiamato ad interagire con un altro membro del proprio lignaggio questi lo giudicherà tanto in base ai successi che ha conseguito, quanto alla lealtà che ha saputo dimostrare nei confronti del proprio sangue. *Si può saper come vincere, senza necessariamente vincere*, recitava un famoso aforisma giapponese, ed il pensiero Crociato va proprio in questa direzione, facendo di concetti quali l'onore ed il patriottismo i valori fondanti grazie a cui ritagliarsi il potere all'interno della setta. Idealisti fino al midollo, lo scontro generazionale è particolarmente sentito al loro interno in quanto, sempre più spesso, i più giovani sembrano essere disposti a stipulare accordi a porte chiuse o compromessi in cambio di favori che li agevolano nella loro carriera, andando in contro inevitabilmente alle critiche da parte di ancille ed anziani che ben poco tollerano questo genere di comportamenti.

8.5 Toreador Antitribu (*Pervertiti*)

[...] I Toreador antitribu rappresentano ancor oggi una delle realtà più prestigiose all'interno del Sabbat, in quanto fu proprio grazie a loro che, all'indomani delle Rivolte Anarchiche, la setta riuscì

a mettere in piedi una tale propaganda da attirare a se decine di giovani che finirono per unirsi alla loro causa, trasformando così quella che era stata già etichettata alla stregua di una piccola rivolta di periferia in un vero e proprio fenomeno globale di massa. All'apice del suo potere i Pervertiti poterono vantare anche un Reggente, tale Melinda Galbraith, riuscendo così a contendere il ruolo di terza colonna della setta ai Brujah antitribu, almeno fino all'arrivo dei Coyotes che riuscirono a spuntarla su ambedue. Ad oggi i Toreador Antitribu godono di un'alta considerazione all'interno del Sabbat poiché va proprio a loro tanto il merito di aver codificato gran parte dell'odierna struttura politica dell'attuale Spada di Caino, quanto aver fatta propria tutta quella ritualistica Tzimisce che avrebbero diffuso, attraverso un solenne cerimoniale, al resto dei membri della setta. Nel corso degli ultimi anni è stata la defezione dei Volgirre nel 2011 a danneggiare la loro credibilità soprattutto oltreoceano, nonostante la penisola abbia risentito di questa vicenda soltanto marginalmente, in quanto patria di alcune delle realtà storiche più prestigiose di questo antico lignaggio, come quella dei Carboni, che identifica nella prestigiosa figura del Malabranca la sua voce più autorevole.

8.5.1 Egocentrismo & Vanità

I Pervertiti appaiono alla stregua di sadici e crudeli macellai, che fanno tanto delle loro creazioni estreme, sanguinarie e dolorose, quanto della tortura, le loro forme d'arte preferite. Nonostante il più delle volte per capire la differenza fra loro bisognerebbe rivolgersi ad un criminologo, fra di loro è possibile individuare due diverse figure (o tipologie di mente deviata): poseur ed artisti. Mentre i primi sembrano porsi al centro della propria arte, finendo per costruire attorno al proprio essere un vero e proprio culto della personalità che non si preoccupa di concetti blandi come etica o morale, gli artisti mettono il resto del mondo al centro dei propri desideri, lasciando che siano quelle stesse emozioni, che le loro opere trasmettono, a parlare per conto loro, cercando così di incarnare quel ruolo di muse grazie a cui riusciranno (a detta loro) a piegare un giorno il mondo secondo la propria volontà. Detto ciò bisogna anche ricordare come i più giovani abbiano ormai consolidato una simbologia piuttosto stravagante fatta di tatuaggi, piercing e cicatrici che presentano alla stregua di vera e propria arte contemporanea.

8.6 Serpenti della Luce (*Cobra*)

Nel corso degli anni i Cobra hanno saputo rivendicare un ruolo di primo piano in tutte quelle attività clandestine che caratterizzano la penisola, andando a contendere, ad esempio agli Zantosa, il traffico della droga ed il mercato della prostituzione. Mentre buona parte del potere che possono vantare si trova in un fazzoletto di terra compreso fra Modena e Montecatini, in qualche modo il nome che serpeggia viscidamente più di ogni altro è quello di *Simei*. L'anziano è riuscito infatti abilmente a far combaciare a lungo gli interessi dell'Ordine di San Biagio con quelli del proprio sangue, consolidando nel frattempo una vera e propria fortuna, invidiata da molti dei suoi stessi consanguinei, che avrebbero cercato a più riprese di sbarazzarsene per metterci le mani sopra. Depositari della riforma etica e morale voluta dal Reggente Temoch, la quasi totalità del lignaggio si attesta su posizioni piuttosto radicali riguardo il dogma, promuovendo (ed imponendo) i sentieri di illuminazione al resto della setta. A questo proposito il nome che circola più spesso è quello di *Naja Naja* ma in molti dubitano persino che esista.

8.6.1 Loa & Depravazione

I Serpenti della Luce attingono a piene mani dalla tradizione Voodoo propria dell'Isola di Haiti da dove provengono. Secondo la loro chiave di lettura il lignaggio deve cercare di accumulare nella loro esistenza terrena quanto più potere gli è possibile (economico, fisico, spirituale) poiché soltanto quando il mondo sarà saturo della corruzione e del degrado l'*Antidiluviano Seth* (Che identificano come un Loa) si risveglierà e potranno finalmente consumare la loro vendetta. Nel loro modus operandi i Serpenti della Luce generalmente costruiscono intorno alla 'società civilizzata' tutta una lunga serie di substrati criminali in cui 'serpeggiano', muovendo i propri fantocci-prestanome e perpetrando così una vera e propria spirale discendente che porterà, quegli sventurati con cui entreranno in contatto a perdere ogni inibizione o resistenza morale fino ad abbracciare la depravazione più totale. La seduzione e la manipolazione sono i mezzi che più di ogni altro sono soliti utilizzare per di raggiungere i loro scopi, nonostante siano ben disposti a far propria qualsiasi altra soluzione permetta loro di rendere i mortali schiavi dei loro stessi vizi.

8.7 Malkavian Antitribu (*Schizzati*)

I pazzi aprono le vie che poi percorrono i saggi. Questo aforisma racchiude un po' quello che molti Cainiti pensano dei Malkavian antitribu. Definire lo stato in cui si trova un lignaggio come questo sarebbe un'impresa impossibile in partenza, dal momento che questo nome racchiude in sé un vero e proprio caleidoscopio di realtà profondamente controverse che spesso diventano incomprensibili quando vengono chiamate a confrontarsi col resto del mondo. In Italia, ad ogni modo, il nome più ricorrente è quello del *Prisco Vigo* che, così come buona parte dei suoi consanguinei, continua ad aggirarsi fra gli Esbat della penisola in anonimato, spacciandosi puntualmente per Pander. In concerto con quanto detto poc'anzi l'altro nome che anche dopo la morte continua ad essere menzionato è quello di *Porfirio*, indicato ancora come una presenza piuttosto frequente all'interno della Rete della Follia.

8.7.1 Pazzia, Saggezza & la Rete della Follia

Nonostante siano in molti a sostenere che i veri antitribu siano quelli della Camarilla (che avrebbero scioccamente ripudiato la Demenza) gli antitribu non hanno mai avuto alcuna intenzione di dare un freno alla loro follia. Ma è proprio per questo motivo che molti Cainiti avrebbero raggiunto una tale introspezione da riuscire a carpire e decifrare i meccanismi stessi che regolano la realtà, assurgendo al ruolo di oracoli e profeti che il mito gli attribuisce. Fermo restando ciò, quello che accomuna tutti i Malkavian antitribu è la profonda follia che li pervade nell'anima: ciascuno di loro ha un suo modo di concepire, processare ed interagire con il mondo circostante influenzato (viziato, determinato, condizionato) proprio dalla tipologia di malattia mentale di cui soffre. Nei casi più gravi gli Schizzati diventano creature a tal punto raccapriccianti ed incontrollabili da venire rinchiusi a lungo in cripte, celle e sotterranei, finché non arriva l'occasione propizia per scagliarli contro gli avversari. Attorno a questi Divorati circolano molte storie e leggende, la più famosa delle quali li vedrebbero come custodi di una forma di pazzia più autentica, sincera e profonda, che in realtà fa gola a molti dei loro consanguinei. A discapito di questi casi estremi l'obiettivo di ogni Schizzato è quello di condividere la propria pazzia con gli altri, facendoli lentamente entrare nel loro modo di vedere il mondo e curandone la crescita etica e morale. La Rete della Follia – quel collegamento mentale ed empatico condiviso da tutti i membri di questo stesso sangue – viene vista da uno Schizzato tanto quanto una delle risorse più preziose su cui poter fare affidamento, quanto un vincolo che li lega

alla loro essenza più profonda, e verso cui nutrire rispetto (molti ne hanno persino paura poiché è risaputo che talvolta chi vi entra non ne faccia più ritorno).

8.8 Pander (*Bastardi*)

Riconosciuti soltanto all'indomani della Terza Guerra Civile, nella penisola la realtà dei Pander è ancora in stato embrionale. Nonostante ancora oggi il personaggio più celebre sia quello di *Juan Maria Pander* questo controverso personaggio sembra essere scomparso dalla scena politica nazionale, lasciando il resto del proprio lignaggio in balia di Tzimisce e Lasombra che hanno fatto del loro peggio per mantenerlo diviso e frammentato. Questo ha portato soltanto una ristretta minoranza di Pander ad abbracciare la dottrina omonima, mentre buona parte di loro è finita per aderire alle correnti politiche maggiori. Sarebbe erroneo tuttavia considerare i Bastardi come una realtà di secondo piano, poiché sotto all'interno di questo gruppo eterogeneo sono coloro che, a partire dal 1848 con la *Prima Guerra d'Indipendenza* fino praticamente alla *Seconda Guerra Mondiale*, nacquero attraverso le decine di abbracci di massa (*Rituale della Pala*) di cui la setta si rendeva protagonista per rimpolpare le sue avanguardie. Mentre nel 1999 con l'apparizione della Stella Rossa i Pander negli Stati Uniti finirono per essere decimati, non fu così anche per il Vecchio Continente dove la nutrita comunità che si era andata a consolidare riuscì a sopravvivere.

8.8.1 Se sei Pander ti tirano le pietre?

Non potendo vantare una storia prestigiosa come quella degli altri antitribu buona parte dei Pander cercano di far sì che siano le azioni a parlare per loro, ed è proprio per questo motivo che, generalmente, compongono le prime linee del fronte, gettandosi con coraggio nelle missioni suicide e cercando assiduamente occasioni per combattere (e possibilmente rischiare la vita) così da mettersi in luce rispetto ai compagni. Sono in molti ad affermare come forse è proprio quella Pander l'unica realtà che ancor oggi crede negli ideali promulgati dal Sabbat senza avere secondi fini, e questo farebbe paura alle alte sfere del Sabbat al punto da fare quanto è in loro possesso perché non acquisiscano mai troppa unità o potere politico. Una stretta minoranza fra di loro assume posizioni più sindacaliste, andando ad intercedere fra gli anziani ed i più giovani. Questi ultimi, etichettati come opportunisti (e schiavi dei padroni) dai più giovani e derisi da molti di loro, alla fine sembrano essere gli unici ad essere considerati come un qualcosa in più di carne da cannone.

8.9 Assamiti Antitribu (*Angeli di Caino*)

Dopo l'abbandono della setta da buona parte di questa realtà coloro che hanno comunque deciso di rimanere nel Sabbat vengono visti di traverso dagli altri Cainiti che difficilmente ormai condividono con loro i loro segreti. Il Clan si sta tentando ormai di lasciar alle spalle quanto occorso negli anni precedenti, cercando con le proprie azioni di riconquistarsi quella fiducia che gli garantirebbe un futuro più roseo all'interno del Sabbat. Proprio per questo motivo gli Angeli di Caino spesso si mettono a disposizione dei clan fondatori, offrendo i propri servizi a coloro che più di ogni altro possono vantare un certo peso nella politica della setta. Oppure aspirano a collaborare con la Mano Nera che rappresenta ancor oggi la realtà più congeniale alle loro capacità.

8.9.1 All'Ombra di *Alamut*

Gli Assamiti antitribu mirano ad incarnare alla perfezione il ruolo di spie e killer che la storia gli attribuisce. Esperti in arti marziali ed armi di ogni genere, vantano una particolare affinità con la Mano Nera, trovando proprio nella collaborazione con l'ordine militante la scusa per ridare lustro al

nome del proprio clan all'interno della setta, che resta l'unica strada percorribile per loro. Quando nel 1999 il Matusalemme Ur-Shulgi chiamò infatti l'adunata, radunando buona parte dei suoi consanguinei ad Alamut, giurò una tremenda vendetta nei confronti di coloro che erano rimasti fedeli al Sabbat e così gli Angeli di Caino cercano con ogni mezzo di mantenere un basso profilo, nella consapevolezza che far troppo parlare di sé significherebbe poi attirare quasi sicuramente qualche sicario sulle proprie tracce.

8.10 Salubri Antitribu (*Furie*)

Sebbene rappresentino una risorsa per l'intero Sabbat la penisola non vede al suo interno alcun personaggio di nota appartenente a questo lignaggio, sebbene siano presenti alcuni esponenti nelle diocesi sparse per lo stivale. Si vocifera che da qualche parte sia presente un anziano il cui nome è stato ormai dimenticato, ma nemmeno gli storici sembrano avere alcuna informazione a riguardo.

8.10.1 Giù la Testa!

Il numero delle Furie dell'intero Sabbat è piuttosto esiguo ed è proprio per questo motivo che, alla luce della lunga storia del loro lignaggio, ognuno di loro si sente depositario di una saggezza che trascende dalla loro età (che di certo non è delle più giovani). Fu il Prisco Adonai a spingere affinché le Furie si integrassero nel Sabbat, andando così a consolidare una delle realtà guerriere più sanguinarie dell'intera setta: il loro intento infatti è quello di consumare una terribile vendetta nei confronti dei Tremere e dei loro alleati della Camarilla. Le antiche storie che dipingevano questi guerrieri alla stregua di valorosi ed eroici cavalieri tuttavia sembrano ormai lasciare il tempo che trovano. Le Furie non sanno affatto che cosa significhi un combattimento onorevole: tutto ciò a cui mirano è guardare i corpi dei loro avversari che si sbriciolano fra le loro mani, magari dopo aver invaso qualche territorio della Torre d'Avorio. Tuttavia non possono permettersi di alzare troppo la testa poiché non appena i loro avversari riuscissero ad individuarne uno non si lascerebbero scappare l'occasione di distruggerlo onde evitare che il clan possa ritrovare i fasti di un tempo. Lo scontro generazionale interessa in particolar modo questa realtà, buona parte del lignaggio si attesta su un'età piuttosto veneranda e spesso risulta in diretto contrasto con buona parte degli usi e costumi propri della civiltà occidentale odierna.

9. Inquisizione

Il punto di riferimento per la penisola dell'Inquisizione è il Purgatorio di Firenze: ad oggi le voci più autorevoli dell'Ordine Militante si trovano proprio nel capoluogo toscano che rimane interdetta dal resto della penisola per motivi di sicurezza.

9.2 Rapporti Clero-Inquisizione

Il Codice di Milano trova nel suo XIV Articolo la regolamentazione fra Clero ed Inquisizione “ *Tutti i membri del Sabbat hanno il diritto di controllare il comportamento dei compagni, al fine di mantenere e conservare la sicurezza e la libertà di tutti* “. Generalmente quindi il Clero mostra un grande rispetto e paura nei confronti dell'Inquisizione poiché è ben conscia dell'importanza del lavoro che svolge all'interno della setta. Dal momento che si tratta di una setta fideista basata sul dogma di Caino capite bene perché l'eresia possa rappresentare uno dei più grandi problemi per la sua sopravvivenza, ed è proprio per questo motivo che l'Ordine Militante gode ancor oggi della fama di essere una delle realtà più crudeli e spietate all'interno dell'intero Sabbat. Basta un minimo sospetto perché un individuo venga imprigionato e torturato crudelmente senza alcuna pietà. Per

coloro che poi ammettono le loro colpe o vengono condannati per le loro azioni l'unica sorte è la morte sul rogo. L'Inquisizione ha il potere di sospendere 'per giusto processo' una qualsiasi carica della setta, ed ha quindi la facoltà di deporre vescovi, arcivescovi, sacerdoti e ductus dietro l'accusa fondata (o meno) di eresia, ma è proprio per questo motivo che, al suo interno vengono ammessi soltanto Cainiti che hanno comprovato la loro fedeltà alla setta. Nonostante ciò, molte malelingue alimentano le voci secondo cui le alte sfere della setta si renderebbero protagoniste di continue ingerenze nei confronti di questa realtà, costringendola ad adottare provvedimenti non proprio in linea con il dogma. Molto spesso infatti, da un mese all'altro, con lo stesso termine di 'eretico' sono stati inclusi o meno determinati termini, soggetti ed argomentazioni teologiche. Detto ciò bisogna ammettere che l'arrivo di un Inquisitore in una diocesi scombina un po' i piani a tutti, anche se ogni membro della setta accetta di buon grado di 'sopportare' la sua presenza in quanto sa bene che, visto e considerato che il loro numero è di 30 al mondo, nel momento in cui arriva avrà comunque un faro puntato su di sé. Di solito i Cainiti mettono le mani avanti e collaborano con premura con chiunque mostri un Reliquiario di Ferro, ben consci di come se il loro interlocutore non trovasse un colpevole, o magari le informazioni richieste, inizierebbe letteralmente a rivoltare la diocesi come un calzino, ficcando il naso in affari che il Clero preferirebbe magari tenere ben nascosti. Resta quindi opinione diffusa che sia meglio agevolare il lavoro dell'Inquisizione poiché ostacolarlo farebbe alzare un polverone da cui sarebbe estremamente difficile uscirne incolumi.

10. Mano Nera

Questa realtà è piuttosto sfuggibile all'interno della penisola nonostante nel corso degli ultimi anni sia intervenuta a più riprese nelle vicende del Sabbat. Sembra che in Italia ci siano diverse figure piuttosto influenti appartenenti a questo Ordine Militante ma, in quanto segreta, non ci sono molte informazioni in merito.

10.1 Rapporti Clero-Mano Nera

Il rapporto fra Clero e Mano Nera viene regolamentato dal XIII Articolo del Codice di Milano ' *Tutti i membri del Sabbat dovranno sostenere la Mano Nera* ' il che non lascia troppo spazio ad interpretazioni. Diversamente tuttavia da quello che accadeva in passato la 'nuova' Mano Nera ha visto quelli che erano i Templari del Reggente Temoch diventare i Serafini proprio per scongiurare con ogni mezzo che potesse verificarsi una situazione come quella che si era consumata in passato. Nel momento in cui la Mano Nera ha mosso di nuovo i suoi primi passi si è lasciata alle spalle quel patrimonio di conoscenze esoteriche ed occulte che le appartenevano fino ad un decennio prima (a favore dell'Inquisizione ndr), trasformandosi in una vera e propria milizia speciale chiamata a svolgere operazioni speciali come accadrebbe per i *Navy Seals*. Questa realtà si occupa quindi di spionaggio, rapimenti, omicidi, attentati, sabotaggi ed è solita coinvolgere gli stessi membri del Clero nelle proprie missioni, dando vita ai cosiddetti Kamut, che altro non sono che branchi che si formano e rimangono in vita fintanto che un determinato obiettivo non viene conseguito. La struttura piramidale e fortemente irregimentata che si trova al suo interno lascia ben poco spazio per tutto ciò che non siano ordini da eseguire.

Parte 3: Vocabolario Sabbat

Abate (Sabbat): Anche detto Priore è una figura interna ad un branco fondatore (*Congrega*) che si preoccupa di curare prevalentemente un rifugio comune all'interno di una diocesi;

Abbraccio (Comune): L'atto di creare volontariamente un altro vampiro;

Ancilla (Comune): Un vampiro la cui età è compresa fra 100-300 anni;

Abisso (Comune): Si tratta di una misteriosa dimensione intrisa e dominata dall'oscurità, in cui il vuoto consuma la materia. A detta di molti studiosi si tratterebbe dell'inferno menzionato nella biblico, in cui Dio scagliò quegli angeli che si ribellarono alla sua volontà;

Antidiluviano (Comune): Uno dei vampiri che, secondo la mitologia vampirica, è stato creato prima del *Diluvio Universale*;

Antitribu (Comune): Vampiri che si schierano contro l'orientamento ideologico, politico e spirituale del proprio clan di origine. Sono detti anche anticlan;

Anziano (Comune): Un vampiro la cui età va dai 300 ai 900 anni;

Arcivescovo (Sabbat): Figura del Clero. L'Arcivescovo ha l'autorità di amministrare una specifica città oppure un piccolo territorio conosciuto come diocesi. Si tratta sempre di membri di Clan Fondatori stanziati nell'area che controllano. Si rapportano al Cardinale della Diocesi Sacra di cui fanno parte. Nomina fino a 1 Templare;

Auctoritas Ritae (Sabbat): Detti anche rituali 'maggiori' si tratta di una raccolta di 13 rituali praticati da tutti i vampiri del Sabbat, che vennero ufficializzati durante il *cosiddetto* Sinodo degli Orfani. Questi sono il Legame, il Bagno di Sangue, il Banchetto di Sangue, il Rito di Creazione, i Giochi d'Istinto, le Grandi Feste, la Monomachia, il Rito della Contrizione, i Sermoni di Caino, il Rituale della Vaulderie, la Festa della Guerra, la Caccia Selvaggia. In termini di meccaniche per celebrare i Ritae più comuni il personaggio deve spendere lo status Ordinato (o Sacrosanto);

Acclamazione (Sabbat): Per ricoprire una qualsiasi posizione all'interno del Sabbat esistono due modi: imporsi oppure cercare l'acclamazione degli altri. In questo caso il Cainita viene riconosciuto meritevole di ricoprire una determinata posizione, ricevendo il benessere della collettività che lo giudica adatto all'incarico;

Amici della Notte: Misteriosa e prestigiosa realtà intestina alle famiglie Lasombra;

Avus (Sabbat): La figura più autorevole all'interno di un Paradiso ;

Bacio (Comune): Atto di bere il sangue, soprattutto da un mortale. Suscita estasi in chi lo riceve;

Bagno di Sangue (Sabbat): Solenne ed erotico è l'Auctoritas Ritae previsto per ordinare formalmente un membro del Clero, riconoscendo la sua posizione agli occhi della gerarchia della setta. In genere il vampiro ordinato si immerge in una vera e propria pozza di sangue oppure viene bagnato dalle mani di colui che dirige la cerimonia;

Banchetto di Sangue (Sabbat): Si tratta di un Auctoritas Ritae a base di esseri umani, che si propone di rappresentare la trasfigurazione di Caino in vampiro. Richiede un numero significativo di vittime (il che fa nascere generalmente polemiche fra Ortodossi ed Ordine di San Biagio);

Bestia (Comune): L'indole più animalesca e primitiva di un vampiro, mossa unicamente dall'istinto di sopravvivenza. Non ragiona ma reagisce alle pulsioni più elementari: rabbia, fame, paura;

Branco (Sabbat): Termine pescato dalla tradizione *Gangrel*. Rappresenta l'unità base operativa del Sabbat. Si tratta di un gruppo di vampiri che condividono un Vincolum a seguito di ripetuti Rituali della Vaulderie. Un vampiro può appartenere ad un solo branco alla volta, sebbene possa conservare legami con realtà a cui è appartenuto in passato. Il branco si forma attorno alla figura del *Sacerdote* che viene riconosciuto (e delegato) dai suoi membri del potere Ordinato (*Lo status da spendere per celebrare qualsiasi Auctoritas o Ignoblis Ritae*);

Branco Fondatore (Sabbat): Dette anche *Congreghe* sono quei branchi che rimangono stabilmente in una diocesi per almeno 30 giorni;

Branco Itinerante o Nomade (Sabbat): Una realtà in costante movimento, impegnato a svolgere missioni di sorveglianza o ronda nel nome del Sabbat. I *Cavalieri* non hanno una dimora fissa, ma qualche volta tengono nascondigli segreti e rifugi d'emergenza sul loro percorso. Quando si fermano in una diocesi perdono questo connotato;

Cacciatori di Teste (Sabbat): Un vampiro che colleziona i crani dei suoi nemici caduti per farne dei trofei. Alcuni cacciatori di teste collezionano solo teschi di vampiri, altri di licantropi, mortali o cacciatori di streghe. Il possesso di questi trofei è considerato un grande onore nel Sabbat, a seconda del grado di difficoltà necessario per acquisirli;

Cainita (Sabbat): Un vampiro. I membri del Sabbat usano questo termine per riferirsi alla propria razza, mentre quelli della Camarilla usano *Fratello*. Il Sabbat accetta con orgoglio la discendenza di Caino, mentre la Camarilla la ritiene solo una leggenda dettata dalla propaganda;

Caino (Comune): Nella mitologia del Sabbat rappresenta il nome del primo vampiro da cui discende ogni genere di clan e linea di sangue. Secondo quella dei Bahari (Fedeli di Lilith) questa concezione sarebbe soltanto il frutto del revisionismo maschilista della tradizione europea;

Calice d'Ossa (Sabbat): Il *leggendario* branco itinerante del Cardinale Errante che identifica in Radu Bistri il suo Ductus e nel Mostro il suo Sacerdote;

Cardinale (Sabbat): Figura del Clero. Un Cardinale ha l'autorità di amministrare un vasto territorio conosciuto come Diocesi Sacra. E' sempre un membro di un branco Fondatore (Congreghe) che

dimora all'interno del territorio che controlla. Fa rapporto direttamente al Reggente e nomina fino a 3 Templari che intercedono per conto suo per le questioni più pragmatiche;

Cardinale Errante (Sabbat): *Radu Bistri.* Già Voivoda al tempo delle Rivolte Anarchiche è considerato il diplomatico Tzimisce per eccellenza. *Padre* del Codice di Milano praticamente dietro buona parte delle tappe della storia del Sabbat sembra esserci la sua firma;

Cavaliere Inquisitore (Sabbat): Conosciuti anche come Paladini si tratta dei Templari dei Giudici Inquisitori;

Cattedrale (Sabbat): Punto di riferimento religioso all'interno della diocesi, rappresenta il Sancta Sanctorum della vita religiosa e spirituale della setta nonché il teatro dove generalmente vengono svolti gli eventi mondani più significativi;

Cattedrale di Carne (Sabbat): Si tratta di una particolare tipologia di Cattedrale del Sabbat presente nelle più prestigiose diocesi Tzimisce. Questo genere di costruzioni richiede generalmente l'impiego di centinaia di mortali, ghouls, revenants che, attraverso l'uso reiterato della Vicissitudine, vengono fusi insieme, andando così a costituire i pavimenti, le pareti ed il soffitto dell'edificio che appare in tutto e per tutto alla stregua di un organismo vivente e pulsante;

Clero (Sabbat): Struttura gerarchica esterna al branco comprendente quei leader della setta che possono vantare giurisdizione su una determinata diocesi: Vescovi, Arcivescovi, Cardinali ed il Reggente;

Codice di Milano (Sabbat): Uno dei documenti più importanti del Sabbat. Nato allo scopo di enfatizzare libertà, fedeltà e promuovere l'organizzazione all'interno della setta. Dopo la Terza Guerra Civile ha assunto un ruolo determinante fra i Cainiti al punto da essere ormai considerato il suo vero punto di riferimento;

Concistoro (Sabbat): Assemblea dei Cardinali e dei Prisci;

Confessore (Sabbat): Sacerdote che all'interno dell'Ortodossia è chiamato a curare la crescita morale e spirituale degli altri Cainiti, educandoli secondo i precetti propri della Chiesa del Padre Oscuro ;

Convenzione delle Spine (Comune): Il trattato che ha nel 1493 ha messo fine alla Prima Rivolta Anarchica e che spinse Tzimisce e Lasombra a consolidare quella realtà che sarebbe stata il Sabbat;

Concilio Ecumenico (Sabbat): Generalmente indetto da un Cardinale, si tratta di una riunione plenaria di tutti i Vescovi e gli Arcivescovi volta a definire tematiche controverse in qualità di fede, etica, morale, usi, costumi e tradizioni proprie di una determinata Diocesi Sacra ;

Coterie: Un gruppo di vampiri che si riunisce attorno alla figura di un domitor;

Danza delle Fiamme (Sabbat): Auctoritas Ritae che nasce per far divertire i Cainiti, permettendo loro tanto di dimostrare coraggio quanto di dare una prova di fede attraversando un gigantesco falò;

Delirio (Comune): Vedi Wassail ;

Demone (Comune): Si tratta di angeli corrotti che, dopo il tradimento di Lucifero, si schierarono dalla sua parte, ribellandosi a Dio e finendo così scagliati nell'Abisso dove sarebbero dovuti rimanere imprigionati per l'eternità;

Diablerié (Comune): Atto di divorare l'anima di un altro vampiro allo scopo di rivendicare parte del suo potere. Sviluppa una profonda dipendenza in colui che la compie ma, se fatta troppo frequentemente, la Bestia prenderà il sopravvento distruggendo tutto ciò che era rimasto di umano nel vampiro che finirà in uno stato di frenesia perenne (Wassail o Baldoria). Comporta *enormi* conseguenze sul piano psico emotivo che invito il giocatore ad interpretare;

Diacono (Sabbat): Il primo ritualista fra i sacerdoti (Indipendentemente dalla fazione politica a cui appartiene) all'interno di una determinata diocesi, chiamato a riunire i suoi simili ed organizzare gli Auctoritas Ritae;

Diocesi (Sabbat): Unità territoriale base del Sabbat, amministrata da un Templare, governata da un Sinodo di Vescovi (il cui numero varia da 3 a 5) oppure da un Arcivescovo;

Diocesi Sacra (Sabbat): L'insieme delle diocesi che rispondono alla giurisdizione di un Cardinale;

Divorati (Comune): Un Malkavian che nasce con l'anima divorata dalla Bestia e completamente pervaso dalla pazzia;

Dominatore (Sabbat): Comandanti con autorità nazionale. Rappresentano i principali strateghi e tattici della Mano Nera sul campo di battaglia e generalmente sono coloro chiamati ad intercedere per conto dell'Ordine Militante con il Clero;

Ductus (Sabbat): Il titolo indica colui che sovrintende le operazioni sul campo di battaglia, definendo la strategia che il branco deve seguire. Ha l'ultima parola su ogni questione militare e tattica. Tradizionalmente viene *ricosciuto* dal Sacerdote nel momento in cui si forma il branco (può accadere anche successivamente) e rappresenta una delle due autorità di riferimento;

Eresia (Sabbat): All'interno del Sabbat con questo termine si intendono molteplici argomenti. Nei Cainiti sono dichiarati eretici coloro che vengono sorpresi a riverire gli Antidiluviani; schiavizzano gli altri Cainiti; praticano o interagiscono con l'infernalismo; incoraggiano la pratica del Legame di Sangue; abbandonano un qualsiasi ritae oppure predicano contro il dogma di Caino. Nei sentieri di illuminazione vengono considerati eretici il Sentiero delle Malvagie Rivelazioni; il Sentiero del Tifone; il Sentiero di Sutekh; il Sentiero del Sangue; il Sentiero dell'Estasi; Il Sentiero del Paradosso. Nei testi sacri vengono considerati eretici l'Euagetaematikon; il Gospel di Laodice; il Cantico di Japheth; le Rivelazioni della Madre Oscura. Altresì viene considerato eretico possedere

qualsiasi genere di informazioni riguardante la Golconda in quanto in diretto contrasto con l'enfatizzazione della natura vampirica propria della Chiesa del Padre Oscuro;

Esbat (Sabbat): L'incontro pubblico mensile del Sabbat di una diocesi. Può essere indetto da qualsiasi Sabbat. All'ordine del giorno ci sono di solito le discussioni più importanti per la setta e la celebrazione dei rituali. Rappresenta un tavolo di confronto e dibattito per tutto ciò che concerne il discorso politico, sociale e religioso;

Fazione, corrente o dottrina politica (Sabbat): Rappresenta una delle correnti ideologiche e politiche presenti all'interno del Sabbat. Queste si dividono fra *maggiori* (Ultra Conservatori, Ortodossi, Ordine di San Biagio, Lealisti) e *minori* (Status Quo, Pander, Moderati);

Falso Sabbat (Sabbat): Un membro della setta che non è stato ancora Iniziato attraverso un regolare Rituale della Creazione o che deve *nuovamente* superare un periodo di prova per comprovare la sua fedeltà. Il sacerdote può dichiarare uno dei suoi compagni di branco come tale. Il Reggente può fare lo stesso nei confronti di un qualsiasi membro del Sabbat a sua totale discrezione. Un quorum di 3 prisci possono fare la medesima cosa nei confronti di qualcuno che si è dimostrato ignorante oppure pericoloso per l'intera setta. Il Grande Inquisitore nei riguardi di un presunto eretico. Un falso Sabbat non ha diritti, non può mantenere o rivendicare alcuna posizione all'interno della Spada di Caino e non può partecipare ad alcun rituale salvo la Vaulderie, nella quale gli è consentito bere ma non contribuire con il proprio sangue. Un Cainita riconosciuto come falso Sabbat non potrà essere reintegrato per 1 anno ed 1 giorno, a meno che la carica che lo ha riconosciuto tale non decida di fare altrimenti;

Festa dell'Estinto (Sabbat): Chiamato anche il Festival del Morto si svolge durante il secondo week end di Marzo. Lo scopo è celebrare ed enfatizzare la propria natura vampirica, esaltando l'immortalità dei Cainiti per tutta la notte e fare baldoria così da deridere la stessa morte;

Festa del Sacrificio (Sabbat): Grande festa che si svolge in febbraio. Il Sabbat celebra la sua libertà, raccontando le storie dei sacrifici fatti in nome della setta nell'anno appena trascorso e ricorda chi è morto per la causa. Viene particolarmente sentita dai Lealisti;

Fondazione dell'Eredità Rumena (Comune): Realtà chiamata a sovrintendere e gestire le compravendite di revenant, rintracciando coloro che, per un qualsivoglia motivo, scompaiono;

Fratelli (Comune): Termine che sta ad indicare tutti i vampiri che non appartengono al Sabbat. Quasi tutti i membri della setta usano questo termine in modo dispregiativo, dal momento che considerano inferiore tanto la Camarilla quanto gli Anarchici o gli Indipendenti, etichettandoli alla stregua di una *grande famiglia felice* timorosa dell'umanità. Molti Cainiti applicano sarcasticamente l'etichetta di "Fratelli" anche ai vampiri dei clan indipendenti, che ritengono troppo egoisti o troppo stupidi per prendere parte alla lotta contro gli Antidiluviani :

Gehenna (Comune): Una leggenda narrata fra i vampiri che predica il ritorno degli Antidiluviani e la fine del mondo. Nel momento in cui la Stella Rossa nel 1999 brillò nel cielo molti pensarono che la fine dei tempi fosse ormai prossima. I Cainiti credettero che il ritorno di Caino fosse ormai

imminente, e soprattutto negli Stati Uniti le infrazioni al Silenzio del Sangue si moltiplicarono, attirando il più grande schieramento di Cacciatori che la storia vampirica ricordi. Ad oggi molti pensano che la Stella Rossa fosse soltanto il primo segno della Gehenna, e che la fine dei tempi *starebbe* arrivando;

Ghoul (Comune): Un mortale che ha bevuto del sangue vampirico, acquisendo così capacità soprannaturali. Generalmente il Sabbat spinge all'utilizzo dei revenant rispetto ai ghoul poiché considerati meno inclini al tradimento;

Giochi d'Istinto (Sabbat): Auctoritas Ritae. Possono essere di molte tipologie e forme, tuttavia sono sempre progettati per rafforzare e raffinare le capacità dei Cainita, spingendoli a confrontarsi fra loro (spesso con drammatiche conseguenze in termini di Silenzio del Sangue);

Giudice Inquisitore (Sabbat): La spina dorsale dell'Inquisizione è composta da queste figure. Rappresentano gli agenti dell'ordine militante itineranti in tutto il mondo, chiamati a coordinare le operazioni sul campo di battaglia. Hanno il potere di additare qualcuno come eretico e costringerlo a lasciare ogni carica politica;

Golconda (Comune): Un leggendario stato di trascendenza ed illuminazione considerato speculare rispetto al messaggio del Sabbat. Qualsiasi Cainita venga trovato in possesso di tracce che possano ricondurre al suo conseguimento viene etichettato come eretico e bruciato sul rogo;

Grandi Feste (Sabbat): Si tratta delle feste solenni interne al culto di Caino più importanti. Anche se ad oggi la setta riconosce soltanto due feste principali che sono il Gran Ballo ed il Festival del Morto. Ad oggi sono *particolarmente sentiti* anche il Walpurgisnacht, la Festa del Sacrificio e le Idi di Caino;

Gran Ballo (Sabbat): La *più grande* e celebrata delle Grandi Feste, il Gran Ballo si svolge alla vigilia della 'Festa di Ognissanti'. Questo è un appuntamento per celebrare la storia di Caino e molto spesso vengono organizzati siparietti e scenette tratti direttamente dal Libro di Nod. Rappresenta il surrogato di una vera e propria festa in maschera, con sfumature politiche che lo rendono un appuntamento prezioso per tutti coloro che vogliono palesare pubblicamente idee, o posizioni politiche, a favore o contro qualcuno. Tradizionalmente è anche l'appuntamento nel quale viene indetto il Concilio Ecumenico;

Grande Inquisitore (Sabbat): La più alta autorità all'interno dell'Inquisizione del Sabbat chiamata a rispondere unicamente al Reggente. Ha il compito di coordinare le forze dell'Ordine Militante sparpagliate per il mondo e coordinare i lavori stabilendo per i 30 membri quali siano le priorità da conseguire;

Kamut (Sabbat): Un branco temporaneo creato per il conseguimento di un determinato scopo. Utilizzato in particolar modo dalla Mano Nera è anche considerato un valido deterrente per tenere sotto controllo l'Ordine Militante, evitando derive autoritarie come in passato;

Kupala (Comune): La leggenda vuole che Tzimisce incontrò di persona questo demone nel momento in cui arrivò in Transilvania per la prima volta, stipulando un patto. In cambio del segreto della Stregoneria Koldun avrebbe escogitato un modo per liberarlo;

Lealisti (Sabbat): Corrente politica maggiore, enfatizza la gerarchia del branco al di sopra di ogni altra cosa, Reggente a parte. Non riconosce alcuna autorità al Clero, seppur rispetti comunque la meritocrazia dei singoli e la saggezza di quelle figure che vengono considerate meritevoli di rispetto e stima;

Ierofante (Comune): Controversa cerchia di sacerdoti posta al vertice del Culto di Lilith ;

Idi di Caino (Sabbat): Rappresenta una delle Grandi Feste del Sabbat. Il tema centrale è la celebrazione dell'assassinio di Abele da parte di Caino e così il suo esilio dall'Eden. Viene celebrato verso la fine di Agosto, prima della festa pagana della mietitura, generalmente con opere macabre, capolavori di carne plasmata e performance artistiche in suo onore;

Ignobilis Ritae (Sabbat): Meno potenti e strutturati rispetto agli Auctoritas, questi rituali sostituiscono il fervore religioso con la fiducia fra gli individui oppure la lealtà agli ideali di una determinata dottrina politica, permettendo così ad ogni branco di riuscire ad eseguire una cerimonia con successo anche se la loro fede in Caino non poi così forte;

Imposizione (Sabbat): Per ricoprire una qualsiasi posizione all'interno del Sabbat esistono due modi: imponendosi oppure per acclamazione. In questo caso il Cainita si impone di fronte alla collettività, rivendicando la sua volontà di ricoprire un determinato incarico: se nessuno contesterà apertamente la sua decisione il vampiro riuscirà nei propri intenti. Viceversa la disputa sfocerà in una Monomachia;

Infante (Comune): Un vampiro la cui età non supera i 100 anni;

Infernalista (Sabbat): Un vampiro che serve i demoni ricevendo in cambio i loro doni;

Inquisizione del Sabbat (Sabbat): Ordine militare che si prefigge di scovare e distruggere gli eretici, lavorando a fianco dell'Ortodossia per curare la crescita morale e spirituale della setta. Risponde ad una gerarchia interna del tutto indipendente da quella del Clero, che si rapporta direttamente al Reggente. Non conta più di 30 membri in tutto il mondo;

Jyhad (Comune): L'eterno conflitto con gli Antidiluviani ed i loro servitori;

Legame (Sabbat): Questo Auctoritas Ritae si tiene ogni anno nella notte del Solstizio d'Inverno e costituisce un rinnovamento del giuramento di fedeltà al Sabbat. Tutti i veri Sabbat sono tenuti a partecipare a questa festa, riaffermando il loro impegno di lealtà. La parte più interessante di questo rituale è che i Cainiti devono ascoltare tutte le critiche e lamentele avanzate dai loro compagni che tradizionalmente devono essere perdonate;

Legame di Sangue (Comune): Conosciuto anche come Giuramento del Sangue si tratta di un collegamento soprannaturale di fedeltà e dipendenza fra un individuo (schiavo) ed un vampiro (padrone), creato e mantenuto da un consumo ripetuto di Vitae;

Lex Talionis (Comune): Alla lettera *legge del taglione*;

Libro di Nod (Comune): Il testo sacro più solenne per la Chiesa del Padre Oscuro;

Limine (Comune): Punti di contatto con l'Abisso che si formano spontaneamente oppure ad opera di complessi rituali che soltanto i più dotti sono in grado di celebrare. I Mistici utilizzano questi punti per entrare ed uscire dalla misteriosa dimensione;

Lucifero (Comune): Fu l'unico angelo che di propria volontà varcò la soglia dell'Abisso, rischiarandolo con la luce che portava con se. Nel momento in cui tuttavia ciò accadde permise ai Qliphot di destarsi dal loro sonno eterno ed iniziare il loro cammino a ritroso verso il creato;

Mano Nera (Sabbat): Le milizie segreta del Sabbat. Risponde ad una gerarchia interna del tutto indipendente da quella del Clero che si rifa direttamente al Reggente, e non conta più di 30 membri in tutto il mondo. Ad oggi si occupa prevalentemente di svolgere operazioni di intelligence fra cui principalmente il sabotaggio, il rapimento e l'omicidio;

Matusalemme (Comune): Un vampiro con un'età attorno ai 1000 anni;

Moderati (Sabbat): Si tratta di quella fazione che comprende quei Cainiti che sono troppo occupati per fare propria una dottrina politica, che preferiscono restare neutrali o che se disinteressano totalmente. Rispettano la gerarchia ma non la difendono, sostengono il Codice di Milano ma non prestano alcuna attenzione alle decisioni che vengono prese dal Clero;

Monomachia (Sabbat): Questo Auctoritas Ritae è stato uno dei primi ad essere stato ideato dal Sabbat ed uno di quelli che si è rivelato più determinante per la sua sopravvivenza. Termine *pescato* dalla tradizione Gangrel, viene indicato dallo stesso Codice di Milano come 'lo strumento da utilizzarsi quando ci sono dispute irrisolvibili' il che lo carica di un significato del tutto particolare, dal momento che lascia a intendere l'utilizzo dei Symbol per le questioni più spicciole;

Ordine di San Michele Arcangelo (Comune): La più grande realtà di cacciatori di vampiri esistente al mondo e rappresenta la più grande minaccia che i vampiri abbiano dovuto affrontare;

Ordine di San Biagio (Sabbat): Un tempo radicata in particolar modo nella chiesa mortale, ad oggi questa realtà nasce per mantenere il controllo in ogni aspetto della società umana, così da nascondere ogni genere di attività del Sabbat, mantenere il Silenzio del Sangue, e contrastare le influenze della Camarilla;

Ortodossia (Sabbat): Voluta proprio dal Reggente per condurre una campagna di rinnovo del fervore religioso all'interno del Sabbat, si tratta di una delle due colonne portanti della politica del Sabbat, andata a formarsi con il suo insediamento a Città del Messico a discapito degli Status Quo;

Osservatore (Sabbat): Si tratta di quelle figure chiamate a collaborare con il Grande Inquisitore. Generalmente sono vampiri che si sono ritirati dai campi di battaglia o che possono vantare un rapporto particolare con la tecnologia e la percezione dei pericoli imminenti;

Osservatore Oscuro (Sabbat): Si tratta di una figura voluta dal Reggente che raccoglie in se l'autorità della Mano Nera e quella dell'Inquisizione. Si occupa di rintracciare e distruggere traditori, infernalisti ed eretici che si annidano all'interno della setta;

Prisco (Sabbat): Quella dei prisci è una realtà esclusiva, chiamata a servire il Sabbat come saggi e mediatori. Un prisco viene nominato o rimosso dal suo incarico soltanto se la maggior parte del Consiglio dei Prisci è d'accordo. L'organo è composto in buona parte da coloro che hanno fatto la storia del Sabbat anche se, secondo le solite malelingue, non sarebbe altro che un covo di massoni;

Purgatorio (Sabbat): Un carcere dell'Inquisizione;

Pander (Sabbat): Corrente politica minore e clan. Sotto questo nome si riuniscono tutti coloro che non possono vantare una chiara discendenza, fra cui molti di coloro che un tempo vennero abbracciati attraverso il cosiddetto 'Sdeng'. Nascono all'indomani della Terza Guerra Civile;

Paradiso (Sabbat): Un convento dell'Opus Caini ;

Peccato (Sabbat): All'interno del Sabbat utilizziamo questo termine per indicare tanto le infrazioni etiche e morali proprie dell'Umanità quanto quelle dei rispettivi sentieri di illuminazione;

Qliphoth: Secondo il mito si tratterebbe di ciò che rimane dei gusti che custodivano il creato. Rappresentano il male e sarebbero quegli spiriti impuri che si anniderebbero nelle profondità dell'Abisso. La dimensione si sarebbe andata a formare nel momento in cui lo stesso Dio avrebbe fatto scoccare la scintilla della creazione;

Reggente (Sabbat): Il Reggente è la guida politica e religiosa del Sabbat. Supportato dal Concistoro è riconosciuto come il pastore della fede e della dottrina della Chiesa del Padre Oscuro tanto quanto è indicato come il comandante supremo della Spada di Caino. Rappresenta anche la figura al vertice di Inquisizione e Mano Nera, ordini militari chiamati ad obbedire ai suoi dettami;

Revenant (Comune): Creazioni degli Tzimisce si tratta di Ghouls che nascono, crescono e muoiono come tali, senza alcun bisogno di essere nutriti. I revenant compongono vere e proprie famiglie che si riproducono come qualsiasi altro nucleo di esseri umani. Sebbene in passato ne esistessero molte di più, in Italia sono presenti soltanto quattro famiglie: Grimaldi, Zantosa, Bratovich ed Obertus;

Reliquiario di Ferro (Sabbat): Consacrata nel nome di Caino direttamente dalle mani del Reggente, si tratta di croci in ferro che richiamano al simbolo del Sabbat dalle dimensioni che possono andare da quelle di un ciondolo a quelle di una spada. Il potere che è infuso al loro interno è simile a quello proprio dei Salubri antitribu e non è un caso che sembra essere stato il Prisco Adonai ad aver insegnato la pratica al Reggente che li forgia e consegna personalmente a ciascuno dei suoi Inquisitori;

Rete della Paura (Comune): Realtà virtuale del tutto simile ad internet ed utilizzata dai Nosferatu per scambiare grosse quantità di informazioni;

Rete della Pazzia (Comune): Collegamento empatico e mentale che accomuna buona parte dei Malkavian antitribù;

Rifugio Comune (Comune): Un rifugio condiviso dai vampiri di uno o più branchi;

Rito di Creazione (Comune): Questo Auctoritas Ritae sancisce l'appartenenza o meno alla setta e prevede l'incisione di un marchio magico sul suo corpo con la forma del simbolo della setta. Sancisce anche la fine del periodo di prova per un *falso Sabbat*;

Riediting Storico (Comune): Si tratta un prezioso strumento narrativo che ci consente di editare, modificare ed adattare intere storie all'interno di un contesto storico realmente accaduto così da accrescerne la veridicità (C'è una bella differenza fra scrivere il background di un personaggio che si presenta come il figlio di Giulio Cesare ed uno invece in cui si presenta come uno degli innumerevoli centurioni al suo seguito. Quegli scenari aperti difficilmente quantificabili – per difficoltà nel reperire fonti storiche - sono le situazioni più indicate). In concerto con quanto affermato in conclusione del capitolo precedente, per inserire ad esempio un personaggio non giocante storico all'interno dell'ambientazione, c'è bisogno di uno "spazio" che può essere ritagliato soltanto in fase di stesura della stessa (e non a posteriori) poiché nella nostra cornice è essenziale che, se ci sono equilibri, questi debbano essere mantenuti perché il gioco possa svilupparsi coerentemente, viceversa l'effetto 'muro di gomma' diventerebbe del tutto inverosimile;

Rito di Contrizione (Sabbat): Il più nuovo fra gli Auctoritas Ritae permette ad un vero Sabbat di espiare in pubblico un'umiliazione oppure un fallimento;

Sabbat (Comune): La setta vampirica che si oppone al giogo della Camarilla e degli Antidiluviani. Con questo nome si va anche ad indicare un vampiro appartenente alla setta: “Caio è un Sabbat, puoi giurarci, Bello!” Oppure un gruppo di vampiri nella medesima situazione: “E’ vero, l’altra volta quei Sabbat laggiù ci hanno fregato, forse è ora che gli spacchiamo il culo!”;

Secondo (Sabbat): Comandanti con autorità regionale. Sono chiamati a coordinare gli Agenti della Mano Nera presenti all'interno di una Diocesi Sacra, intercedendo per conto dei Dominatori con il Clero per quanto concerne le questioni più spicciole;

Sentiero dell'Illuminazione (Comune): Cammino, etico e morale, che si prefigge di spiegare al vampiro non soltanto la sua natura soprannaturale, quanto di approfondirla, cercando di imbrigliare la bestia attraverso un rigido sistema di comportamento, nei confronti del quale è costantemente chiamato a prestare impegno e dedizione. Gli umani hanno molta difficoltà ad interagire con i vampiri che seguono un sentiero di illuminazione poiché percepiscono nel loro interlocutore l'irrequietezza della bestia, sentendosi talmente a disagio al loro cospetto da cercare di allontanarsi o evitarli appena possono. Quelli legittimati ad esistere nel Sabbat sono: di Caino, dei Catari, della

Morte e dell'Anima, del Cuore Ferino, dell'Onorevole Accordo, del Potere e della Voce Interiore, della Notte, della Metamorfosi, della Redenzione, di Lilith e di Orione;

Serafino (Sabbat): La più alta autorità della Mano Nera che si occupa di coordinare la realtà sul piano continentale. Sembrano essere almeno in quattro (potrebbero anche essere di più) e fanno rapporto direttamente al Reggente;

Sacerdote (Sabbat): Si tratta della figura attorno a cui si forma un branco. E' chiamato a seguire la maturazione spirituale e morale dei suoi membri, assistendoli e guidandoli durante il lungo percorso che devono percorrere attraverso i sentieri di illuminazione. Può disconoscere un membro del suo branco come vero Sabbat dietro valide motivazioni. Con il Ductus rappresenta una delle due figure al vertice della gerarchia interna del branco (ma non di quella del Clero);

Segugio Infernale (Sabbat): Si tratta di ghouls animali addestrati dai Bratovich all'interno dei cosiddetti *canili* (Seguono le meccaniche regolamentari degli Szlatcha);

Sermone di Caino (Sabbat): Uno degli Auctoritas Ritae più importanti volto a celebrare, indottrinare e persuadere i suoi interlocutori ad abbracciare il dogma del Sabbat, promulgando le lezioni del Libro di Nod e ripercorrendo le parti più significative della mitologia vampirica;

Silenzio del Sangue (Sabbat): Così come esiste la tradizione della Masquerade per la Camarilla per il Sabbat vi è il Silenzio del Sangue, e cioè una regola non scritta (ma non per questo non valida) che impone ai Cainiti di celare la propria esistenza, non richiamando in alcun modo l'attenzione dei mortali. Questa esigenza nasce soprattutto all'indomani del 1999 quando la Spada di Caino rischiò letteralmente di implodere per mano dei Cacciatori che decimarono le schiere dell'intera setta, agevolando così il consolidamento della Camarilla in molte città degli Stati Uniti. Il simbolo di questa disfatta divenne la città di Savannah dove nel gennaio 2001 centinaia di vampiri vennero trucidati nell'arco di una sola notte;

Sinodo (Sabbat): Una riunione formale in cui l'Inquisizione e l'Ortodossia dibattono in materia di fede su concetti quali eresie, pregiudizi morali, testi sacri e sentieri di illuminazione;

Sinodo degli Orfani (Sabbat): Il Sinodo che riconobbe e promulgò l'uso degli Auctoritas Ritae;

Status (Comune): Si tratta di una convenzione che permette di classificare e quantificare l'importanza di un vampiro all'interno della società. Si dividono principalmente in Status Temporanei, Status di Carica, Status Personali e Status Negativi;

Status Ban (Comune): Si tratta di una meccanica di gioco che va ad indicare un pregiudizio nei confronti di una determinata caratteristica o realtà che invitiamo tutti i personaggi a giocare. Nel Sabbat si consuma un pregiudizio *minore* nei confronti di coloro che non seguono un sentiero di illuminazione e quindi seguono ancora l'Umanità; nei confronti degli Assamiti dopo la loro defezione del 1999; nei confronti dei Toreador Antitribù dopo il tradimento dei Volgirre (in tutto il mondo ma non in Italia e Francia in quanto legate storicamente con il prestigioso lignaggio). Si ha invece un pregiudizio *maggiore* nei confronti di coloro che non appartengono ad un branco; nei

confronti di chi non può vantare un Vincolum maggiore di 2 rispetto ai suoi compagni di branco (ricordo che avere un Vincolum a 5 significa essere accusati di abusare della Vaulderie e quindi venire meno al III° punto del Codice di Milano) e nei confronti dei *Telyav* (Tremere antitribu);

Status Quo (Sabbat): Realtà in rapido declino, ha perso buona parte dei suoi membri a causa della nascita dell'odierna fazione Ortodossa. Molti sono anziani, individui immutabili e ben poco disposti ad imparare qualcosa di nuovo o cambiare il proprio modo di fare;

Symbel (Sabbat): Un duello pubblico in cui uno o più vampiri cercano di risolvere le proprie dispute senza compromettere irrimediabilmente la loro salute fisica e/o i loro rapporti personali. Assume i connotati di un vero e proprio evento in cui vincere ogni sfida significa accrescere la propria fama e popolarità;

Szlachta (Sabbat): Si tratta dei ghouls da guerra creati dagli Tzimisce che compensano la loro scarsa intelligenza con una forza smodata. Le dimensioni limitate del loro cervello gli permettono soltanto di rispondere ad ordini impartiti da coloro che *identificano* come i loro padroni;

Tal'Mahe'Ra (Comune): Confronta Vera Mano Nera ;

Templare (Sabbat): Titolo elargito da un Sinodo di Vescovi ad un'unanimità, da un Arcivescovo riconosciuto attraverso un *formale* Bagno di Sangue, da un Cardinale o dal Reggente. Si tratta di quei Cainiti che si dimostrano particolarmente letali ed infallibili sul campo di battaglia e che, proprio per questo motivo, vengono premiati occupando posizioni di guardie del corpo, occupandosi di tutto ciò che concerne il lato della sicurezza nella diocesi su cui sovrintende la figura che li ha riconosciuti come tali;

Torpore (Comune): Termine indicato per descrivere uno stato di sonno profondo in cui il vampiro entra per svariati periodi di tempo. A livello mentale indica una condizione prolungata di inattività che rassomiglia da vicino alla letargia o all'apatia. A livello fisico il corpo morto appare in tutto e per tutto in letargo, caratterizzato agli occhi di un estraneo da una vera e propria ibernazione;

Tratto Bestia: Indicano il controllo che la Bestia possiede delle azioni del vampiro. Quando un vampiro commette un peccato accumula questo tipo di tratti;

Ultra Conservatorismo (Sabbat): Si tratta di quella dottrina politica che enfatizza la gerarchia del Sabbat (anche se al suo vertice ci fossero Ortodossi, Moderati, Status Quo e San Biagio) favorendo la centralizzazione e l'autoritarismo. Considerata una delle due colonne portanti della setta, dal punto di vista di questa filosofia si arriverà alla libertà soltanto quando si vincerà la guerra. Fino a quel momento la Spada di Caino deve essere considerata un esercito e deve pensare unicamente ad addestrarsi per combattere;

Umanità (Sabbat): La forma più semplice e diffusa di moralità per un essere umano. Per un vampiro rappresenta il bagaglio di valori etici e sociali che ha interiorizzato nel corso di tutta la sua vita, generalmente influenzata da vicino dalla civiltà in cui ha vissuto per tutta la sua esistenza prima dell'abbraccio;

Vaulderie (Sabbat): Il più importante degli Auctoritas Ritae. La cerimonia garantisce la libertà dal vincolo di sangue degli anziani, promuovendo l'unità fra i cainiti ed attenuando i loro contrasti. La Vaulderie permette inoltre a coloro che vi partecipano di sviluppare una connessione spirituale ed emotiva con i loro compagni che prende il nome di Vincolum. Rappresenta per molti tanto un momento religioso quanto sociale e politico;

Vescovo (Sabbat): Un Cainita che serve o consiglia direttamente un Arcivescovo, oppure che controlla ed amministra un determinato territorio con un concilio di propri pari. Se un Sinodo di Vescovi viene riconosciuto alla guida di una diocesi il suo numero può essere di 3 o 5. Se il Vescovo viene riconosciuto da un Arcivescovo (oppure in casi eccezionali direttamente da un Cardinale) sarà proprio quest'ultimo ad ungerlo attraverso un formale Bagno di Sangue e decidere così quale sarà il suo ruolo all'interno della diocesi. Nel momento in cui un Vescovo reclama (o riceve) un appellativo quest'ultimo andrà ad spiegare quale ruolo sarà chiamato a svolgere (Ricordo i più comuni: *Vescovo della Guerra, Vescovo della Sicurezza, Vescovo della Spiritualità, Vescovo della Risorse, Vescovo delle Informazioni, Vescovo della Cenere, Vescovo del Sangue, Vescovo delle Vene, Vescovo del Silenzio, Vescovo della Spada, Vescovo della Fede, Vescovo del Canone, Vescovo delle Ombre, Vescovo dei Lamenti, Vescovo del Dogma*);

Vera Mano Nera (Comune): Conosciuta anche con il nome di *Tal'Mahe'Ra* si tratta di un'antica cabala di studiosi e ricercatori provenienti dal Medio Oriente che, secondo la leggenda, avrebbe scoperto il segreto della Vaulderie scambiandolo poi con Tzimisce per il dono dell'immortalità;

Vero Sabbat (Comune): Chi appartenere al Sabbat ed ha ricevuto il Rito di Creazione;

Vicario (Sabbat): Figura di riferimento a livello locale per quanto concerne una specifica dottrina politica, con funzioni di rappresentanza ed organizzazione per tutto ciò che riguarda la sua fazione all'interno della diocesi. Non fa in alcun modo parte (né risponde) della gerarchia del Clero;

Vinculum (Comune) Un legame di sangue che determina uno stato di empatia, lealtà e fiducia fra due Cainiti ;

Vitae (Comune): Termine con cui i vampiri indicano il sangue;

Vodhz (Sabbat): Una particolare tipologia di giganteschi ghouls da guerra alti circa tre metri, i cui segreti sono andati ormai perduti con il passare dei secoli;

Voivoda (Comune): Termine proprio del linguaggio Tzimisce che va ad indicare il più prestigioso fra loro in una determinata area. Nonostante il termine sia spesso utilizzato nel Sabbat di per se non ha alcun significato all'interno della setta dove esiste già una nomenclatura consolidata;

Walpurgisnacht (Sabbat): Un tempo particolarmente sentita, questa grande festa si svolge il 30 Aprile, proprio a metà dell'anno dal Gran Ballo. Durante la cerimonia si festeggia la fondazione della setta, raccontando quanto occorso fin da i tempi antichi, con la Rivolta Anarchica e la sfida alla Camarilla;

Wassail (Comune): Anche definito *Delirio*, si tratta di uno stato permanente di frenesia in cui la bestia ha preso il sopravvento divorando l'anima e trasformando il vampiro in un animale selvaggio;