

Indice

INFORMATIVA LEGALE	1
Premessa.....	2
Introduzione	3
Lessico	4
Storia	11
Situazione attuale (verso “Alfa e Omega”).....	41
I clan.....	42
Domini	55
Creazione del personaggio	60

INFORMATIVA LEGALE

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

Premessa

Questo che stai leggendo è un piccolo estratto del manuale di ambientazione della cronaca *Vampire the Masquerade* di Camarilla Italia, ufficiale nel circuito internazionale *the Camarilla*.

Il manuale sarà pronto entro la fine del 2018 ma, nel frattempo, abbiamo pensato di anticiparne un estratto, esclusivamente testuale, anzitutto per consentire ai giocatori di Camarilla Italia di orientarsi rapidamente nell'universo di *Vampire: the Masquerade*, e avviare correttamente la propria esperienza di interpretazione nel primo week-end di agosto 2018, in cui, in contemporanea con la presentazione della quinta edizione di *Masquerade* al Gen Con a Indianapolis, si svolgerà il primo evento nazionale in *continuity* ufficiale della nuova cronaca. Un altro scopo è di ricevere *feedback* dai soci e dal pubblico in genere su alcune ricostruzioni dell'ambientazione formulate, di modo da valutare eventuali criticità da superare e punti di forza da sviluppare, nella versione finale.

Alcuni vecchi giocatori di *Masquerade* noteranno una impostazione diversa rispetto a quella a cui erano abituati nelle rappresentazioni ludico-teatrali degli anni '90. Questa nostra scelta è frutto dell'intenzione di non ridurre la nuova esaltante esperienza di *Masquerade* ad un mero ritorno agli stili e ai contenuti di venti anni fa. Con questo prodotto, Camarilla Italia vuole favorire un processo creativo collettivo di cambiamento di ciò a cui siamo stati abituati a giocare (da tavolo e dal vivo) sia con *Masquerade*, dal 1991 al 2004, che con *Requiem*, dal 2004 al 2018.

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

Per coloro che non aderiscono all'Associazione, ci auguriamo che questo documento possa intanto favorire spunti di riflessione, in vista della creazione di nuovi *setting* locali o comunque cronache fra gruppi di giocatori. Ribadiamo a tutti che Camarilla Italia sarà lieta di accogliere quanti vorranno contribuire alla realizzazione delle nostre attività. Sarà tuttavia per noi già una grande soddisfazione condividere del materiale di gioco che risulti apprezzato e magari impiegato come base per sessioni private.

I riconoscimenti, in relazione agli importanti contributi a questo progetto, saranno presentati nella edizione completa del manuale.

21 maggio 2018

Introduzione

Sei un vampiro.

Solo. Senza una guida. Con la notte piena di vigilantes armati che ti danno la caccia. La tua fame aumenta e tu non riesci a saziarla.

Sei nella merda.

Chi è davvero la preda?

Ti hanno parlato di un periodo in cui la situazione era più tranquilla. Difficile sì, ma non un inferno come in queste notti.

Te ne ricordi appena, “generazione della settimana degli incubi”, come tu e i tuoi pari siete stati etichettati.

Ti hanno parlato della Masquerade del passato. Pensi con invidia a quei tempi. Nelle ultime notti, il silenzio dei fratelli è assordante.

In passato era chiaro chi comandava. Oggi è tutta terra di nessuno.

Prima avevi la speranza dell’ospitalità. Potevi volare basso, non rompere le palle e seguire un corso di esistenza. Condurre una non-vita celata e trovare un tuo spazio, nella società delle tenebre.

Quello scenario non esiste più.

La Camarilla si è ritirata nei recessi del mondo delle tenebre, e osserva con sospetto i giovani e gli estranei. Il Sabbat è una minaccia costante, alimentata da leggende metropolitane che si rincorrono.

Gli anarchici si sono dissolti nel loro individualismo.

Si salva chi è più furbo, e forte, e associato ad altri.

Era così anche prima, forse.

Ma adesso non hai l’eternità, come dicevano. Adesso è tutto frenetico, e non hai uscite di sicurezza.

Non puoi contare sul tuo sire. Prima che potesse insegnarti e inserirti nell’aristocrazia dei dannati, il mondo si è capovolto. Lo avevano detto che sarebbe successo, i profeti della Gehenna.

Per fortuna tu hai trovato un branco, e una casa. Soggetti molto simili, eppure molto diversi da te.

Insieme la caccia è più facile, la sopravvivenza più sicura. Litigi, anche feroci, ma forse si può costruire qualcosa. Ci si può addirittura divertire. Forse puoi essere quello che avresti voluto essere.

E ti senti forte. E qualcosa, nel tuo sangue, ti dice cosa devi fare.
Forse non proprio tutto è cambiato.

Lessico

Abbraccio: l'atto di trasformare un mortale in un vampiro. La pratica richiede che il vampiro sire si nutra della vittima sino a dissanguarla ed instilli poi una goccia del proprio sangue in lei.

Amaranto: forma arcaica per diablerie.

Anarchico: un vampiro che rifiuta la tirannia degli anziani e aspira a nuove forme di organizzazione della società dei dannati.

Ancilla: un Vampiro di provata fama e capacità, si colloca fra i Neonati e gli Anziani.

Antidiluviano: un appartenente alla temuta Terza Generazione, creata prima del Diluvio Universale. Sono fra i più antichi Vampiri esistenti.

Anziano: un vampiro che ha vissuto tre o più secoli di non vita. Gli anziani sono i più attivi partecipanti della Jihad.

Arconte: un vampiro che assume il ruolo di giustiziere. Di natura nomadica, generalmente hanno il compito di rintracciare e catturare quei vampiri che fuggono dalla Camarilla per i crimini commessi. Assistono eventualmente i conciliatori nei propri compiti.

Assassini: soprannome del clan Assamita.

Autarchici: vampiri che non appartengono ad alcuna setta. Può trattarsi tanto di anziani radicati da secoli in un territorio sul quale esercitano un dominio di fatto con tutta la propria discendenza, quanto di giovani nomadi o stanziali che cercano di sopravvivere fra mille difficoltà.

Bacio: bere il sangue, in particolar modo da un Mortale. Il bacio provoca una sensazione di estasi in chi lo riceve.

Bambola di Sangue: un mortale che si presta volontariamente a diventare il nutrimento di un vampiro.

Becchini: soprannome del clan Giovanni. In passato soprannome del clan Cappadociano.

Beone: un vampiro che si nutre abitualmente di alcolizzati o tossicodipendenti per provare su di sé la loro ebbrezza.

Bestia (La): le pressanti pulsioni ed i perversi bisogni che minacciano di trasformare ogni vampiro in un mostro mosso soltanto dagli istinti più basilari.

Bestiame: forma arcaica per indicare i mortali, con accezione sprezzante. Si riferisce all'umanità nella sua interezza, al mondo mortale in quanto tale.

Buongustaio: un vampiro che frequenta l'alta società mortale e si nutre esclusivamente di mortali famosi oppure abbienti.

Cacciatore: un mortale che consapevolmente cerca e distrugge i vampiri.

Cainiti: sinonimo di vampiri. L'uso del termine fa riferimento alla discendenza dei vampiri da Caino.

Camarilla: una setta di vampiri votata principalmente al mantenimento delle Tradizioni, in particolare quella della Masquerade, e del potere dei vampiri anziani su quelli più giovani.

Canaglia: un vampiro che si nutre del sangue di altri fratelli, per necessità o depravazione.

Cannibale: termine moderno per indicare un vampiro che caccia e si nutre degli altri vampiri.

Casanova: termine moderno per indicare un vampiro che seduce i mortali per ottenere il loro sangue, senza ucciderli.

Circolo interno: il gruppo ristretto di vampiri posto al vertice della Camarilla.

Clan: un gruppo di vampiri che condivide caratteristiche sovranaturali comuni, trasmesse dal sangue del sire con l'abbraccio. Ci sono 13 clan principali, ciascuno dei quali è discendenza di un vampiro di terza generazione (antidiluviani): Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere e Ventrue sono i clan che generalmente fanno parte della Camarilla; Lasombra e Tzimisce generalmente fanno parte del Sabbat anche se in Italia è comune trovare dei Lasombra indipendenti o della Camarilla; Assamiti, Giovanni, Ravnos e Seguaci di Set sono detti indipendenti perché normalmente non stanno dalla parte né della Camarilla né del Sabbat.

Conciliatori: i principali agenti del circolo interno. Ve ne sono sette, uno per ciascun clan, assistiti dagli arconti.

Consanguineo: letteralmente, "dello stesso sangue", inteso come appartenente alla stessa discendenza di un dato Vampiro.

Coterie: un piccolo gruppo o "branco" di Vampiri, unito dalla necessità di supporto reciproco e talvolta da interessi e di un rifugio comuni.

Cucciolo: un termine sprezzante per riferirsi ad un giovane Vampiro, originariamente utilizzato da un Vampiro nei confronti della propria Progenie.

Custodi: soprannome del clan Lasombra.

Dannati: sinonimo di vampiri. Fa riferimento alla maledizione divina nei confronti della razza vampirica. L'appellativo cominciò a diffondersi con il Cristianesimo.

Debutto: l'occasione in cui un neonato viene riconosciuto dal proprio sire e dai suoi pari come un vampiro maturo a tutti gli effetti, entrando così a far parte a pieno titolo della società dei cainiti.

Degenerati: soprannome del clan Toreador.

Diablerie: nutrirsi del sangue di un vampiro al punto da condurlo a morte ultima, acquisendone in taluni casi tratti psichici e poteri sovranaturali.

Diavoli: soprannome del clan Tzimisce.

Dominio: un'area sotto l'influenza di uno specifico vampiro. I principi della Camarilla reclamano intere città come proprio dominio, talvolta concedendone delle porzioni ad altri vampiri vassalli.

Dominus: forma arcaica per principe o comunque per il signore di un dominio.

Domitor: il Padrone di un ghoul. Colui che lo nutre col suo sangue dannato e lo comanda.

Elysium: un luogo sacro dove i vampiri possono riunirsi ed interagire senza la paura di essere distrutti.

Feccia: soprannome del clan Brujah.

Fratelli: la razza dei vampiri nella sua interezza, oppure un singolo vampiro. S'ipotizza che il termine sia nato fra il 15esimo ed il 16esimo secolo, dopo la Grande Rivolta Anarchica. Il Sabbat rifiuta l'uso di questo termine.

Gehenna: l'imminente apocalisse profetizzata da alcuni vampiri, che vedrà il risveglio degli antediluviani dal loro torpore, per divorare tutti i vampiri ed infine il mondo intero.

Generazione: la distanza in discendenza di un vampiro dal progenitore Caino.

Generazione della settimana degli incubi: locuzione con la quale si indicano i neonati e più in generale i vampiri autarchici che non hanno ancora fatto il debutto, e forse mai lo faranno, o che, appartenenti alle sette o agli indipendenti, lo hanno fatto negli ultimi 20 anni. Questi vampiri si caratterizzano per aver appreso la socialità dei dannati in un contesto estremamente nuovo, in cui l'avanzamento tecnologico risulta incomprensibile per gli anziani, la Gehenna non è più un tabù e gli equilibri nella Jihad sono profondamente mutati.

Ghoul: un sottoposto sovranaturale, creato dando in nutrimento una goccia di sangue vampirico ad un mortale, senza privarlo del proprio.

Golconda: uno stato dell'essere che si favoleggia rappresenti la trascendenza vampirica, il perfetto controllo della Bestia raggiunto bilanciando l'opposizione fra le pulsioni mostruose ed i principi morali. Simile al Nirvana mortale, Golconda è spesso cercata ma raramente raggiunta.

Jihad: l'oscura ed autodistruttiva guerra fra le generazioni dei vampiri. I più anziani manipolano i vampiri più giovani usandoli come pedine in un mostruoso gioco le cui regole ed obiettivi vanno di là dalla comprensione dei più.

Inconnu (gli Sconosciuti): una setta di vampiri che si è chiamata fuori dai problemi della società dannata e, in buona sostanza, anche dalla Jihad.

Infante: un vampiro generato tramite l'abbraccio. Un infante è progenie del proprio sire. Questo termine è spesso usato con accezione denigratoria per indicare un Vampiro giovane ed inesperto.

Larva: vedi ghoul.

Legame di Sangue: il potere mistico che lega ad un vampiro, detto reggente, un altro vampiro, detto schiavo, che del primo beve il sangue per tre volte.

Lextalionis: il diritto vampirico che regola le infrazioni ed il modo in cui esse devono essere punite. Probabilmente di origine Biblica, il principio del "occhio per occhio" suggerisce una punizione equiparata al danno subito.

Leonessa: termine moderno: equivalente femminile del Casanova.

Liberale: un vampiro interessato alle mode degli umani.

Libro di Nod: un'ampia raccolta di miti e leggende dei vampiri, il libro riporta la storia della genesi vampirica e della loro diffusione nei tempi antichi, ma non è mai stato raccolto in un'opera unica. Esistono frammenti e trascrizioni parziali.

Lunatici: soprannome del clan Malkavian.

Lupino: un appartenente alla razza dei lupi mannari, i nemici naturali dei vampiri.

Magistri: soprannome del clan Lasombra.

Masnada (La): forma arcaica per indicare la massa degli umani, in particolar modo quelli privi d'istruzione ed appartenenti ai ceti più bassi. Sono visti principalmente come una mera fonte di nutrimento priva di gusto e sostanza.

Masquerade: la tradizione di nascondere l'esistenza dei vampiri all'umanità, creata per proteggere i vampiri dalla distruzione per mano del genere umano. Questa tradizione è stata adottata durante il periodo dell'Inquisizione, quando i mortali distrussero un gran numero di Vampiri.

Matusalemme: un vampiro che ha vissuto la non-vita per un millennio o più, un anziano che è ormai estraneo alla maggior parte della società vampirica. Si vocifera che i matusalemme appartengano alla quarta o quinta generazione.

Mondano: forma arcaica per indicare un vampiro che caccia nei locali notturni, le discoteche o in qualsiasi luogo legato alla vita notturna di una città, dove i Mortali indulgono nella dissolutezza.

Morte ultima: la morte definitiva di un vampiro. La sua distruzione.

Neonato: un vampiro appena generato, ancora sotto la protezione del proprio sire.

Parsimonioso: forma arcaica per indicare un vampiro che evita di prosciugare la vittima quando si nutre, uno che attinge pochissimo sangue per evitare di far morire la preda.

Patrizi: soprannome del clan Ventrue.

Periferia: aree della città poco prestigiose per i vampiri, in quanto scarsamente popolate o del tutto disabitate. Solitamente coincidenti con le zone più selvagge o industriali.

Praxis: il diritto di un Principe a governare, il reclamare a sé un dominio. Questo termine si riferisce anche a tutto l'insieme di editti e regolamenti emanati da un Principe in materia politica.

Principe: un vampiro, sovente della Camarilla, che ha reclamato un certo territorio, generalmente una città, come proprio, ed in grado di difendere il proprio potere di fronte agli altri vampiri.

Progenie: l'insieme dei Vampiri creati da uno specifico Dannato, nella loro totalità. Meno formale, e meno lusinghiero, è il termine "Nidiata".

Raccattare: verbo moderno che indica la pratica di nutrirsi di vagabondi, senzatetto e altri reietti della società; chi la segue è chiamato Accattone.

Ratti: soprannome del clan Nosferatu.

Reggente: colui al quale ci si vincola con un legame di sangue.

Rifugio: la "dimora" di un vampiro, un luogo sicuro dove trova protezione dal Sole.

Sabbat: una setta di vampiri che rifiuta la propria umanità a favore della loro natura mostruosa. Il Sabbat è feroce e violento, preferendo dominare gli Umani piuttosto che nascondersi da loro. L'obiettivo del Sabbat è distruggere gli antediluviani e i loro servitori.

Sacca di Sangue: una fonte di sangue, generalmente un mortale.

Sangue: la discendenza di un vampiro, ciò che lo rende tale.

Schiavo: un vampiro vincolato ad un reggente attraverso il legame di sangue.

Seguace: un mortale che serve un padrone vampiro. Tale termine ha origine nel tempo in cui i dannati tenevano un largo seguito di servitori mortali come parte della loro corte.

Segugio: equivalente di Cacciatore.

Sete: il bisogno di nutrirsi del vampiro.

Setta: un gruppo di vampiri riuniti sotto una ideologia comune. Le più note sono la Camarilla, il Movimento Anarchico e il Sabbat.

Sire: il “genitore” di un vampiro, colui che l’ha creato tramite l’abbraccio.

Selvaggi: soprannome del clan Gangrel.

Serpenti: soprannome del clan dei Seguaci di Set.

Sirena: forma arcaica per indicare un vampiro che seduce i mortali per nutrirsi da loro, prendendo soltanto una piccola quantità di sangue così da non ucciderli.

Società di Leopoldo: ordine interno all’Inquisizione cattolica che si occupa della caccia ai vampiri.

Spada di Caino: il Sabbat.

Stregoni: soprannome del clan Tremere.

Terrore Notturmo (o Incubo): forma arcaica per indicare un vampiro che si nutre esclusivamente di vittime dormienti.

Torre d’Avorio: la Camarilla.

Tossico: epiteto moderno per indicare un vampiro che si nutre di chi ha consumato alcol o droghe per sperimentare le loro stesse sanzioni di ebbrezza.

Tradizioni: le leggi sacre dei vampiri della Camarilla, nelle notti moderne ormai quasi universalmente riconosciute anche da anarchici e autarchici. Sono sei: 1) la Masquerade, che vieta di palesare la propria natura agli umani; 2) Dominio, che impone di rispettare l’autorità del dominus su un determinato territorio; 3) Progenie, che subordina l’abbraccio al consenso degli anziani; 4) Responsabilità, che imputa al sire le colpe della progenie non emancipata; 5) Ospitalità, che impone

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

agli ospiti di presentarsi al dominus e riceverne l'accoglienza prima di risiedere nel dominio; 6) Distruzione, che vieta di condurre a morte ultima un altro fratello.

Unitari: Fazione interna e relativamente giovane della Camarilla italiana che prende il sopravvento in Italia nel XIX secolo. La maggior parte dei principi delle notti recenti appartengono a questa corrente.

Uomo (L'): il retaggio umano che un vampiro mantiene, in opposizione agli istinti mostruosi della Bestia.

Vagabondo: forma arcaica per indicare un vampiro che si nutre di derelitti ed in generale della feccia della società. Generalmente sono mal considerati perché possono facilmente venir meno alla parola data ed ignorare le leggi di un Dominio, non avendo un Rifugio fisso.

Vegetariano: formula moderna che si riferisce a quei vampiri che si nutrono soltanto di sangue animale.

Vile: un vampiro del quale non si conosce il Clan oppure che non ne ha nessuno. Si riferisce in particolare a quei Vampiri di generazione recente, la cui distanza in termini di generazioni da Caino rende il loro sangue talmente diluito da aver perduto molti dei tratti soprannaturali originari.

Vitae: il sangue, nella sua versione soprannaturale presente nel corpo dei Vampiri.

Zingari: soprannome del clan Ravnos.

Storia

1. Per iniziare...

L'Italia è la patria di alcuni fra i vampiri più antichi al mondo, le cui vicende nel corso della storia sono andate inevitabilmente ad intrecciarsi con quelle delle popolazioni mortali che l'abitavano, caratterizzando spesso la mitologia ed il folklore delle nostre regioni.

Oggi, più che in passato, la Penisola si presenta alla stregua di una vera e propria scacchiera in cui, tanto il Sabbat, quanto la Camarilla o il Movimento Anarchico, spesso ricoprono il ruolo di grandi assenti. Non che le sette abbiano mai davvero attecchito più di tanto, nella terra che è stata la culla dei progenitori di chi quelle sette le ha fondate.

Centinaia di vampiri sono nati, cresciuti e morti definitivamente senza nemmeno rendersi conto di aver preso parte ad un qualcosa di ben più grande di loro, quell'eterna guerra fratricida per il controllo della società vampirica che, ormai dagli albori dell'umanità, si sta consumando fra matusalemme e antediluviani, conosciuta col nome di Jihād.

2. La Civiltà Etrusca

La maggior parte degli storici tra i fratelli è concorde nel ritenere che i primi ad aver raggiunto la Penisola siano stati i Ventrue, sebbene nel corso degli ultimi anni l'ipotesi che Nosferatu e Lasombra abbiano fatto parte delle tribù preistoriche sta riscuotendo sempre più consensi fra gli accademici.

Al tempo della Civiltà Etrusca i vampiri governavano apertamente tra i mortali come se fossero delle vere e proprie divinità.

Il più famoso fra questi nella Penisola fu il ventrue Tinia che, nella tradizione, pare consolidare il proprio regno in corrispondenza del dominio etrusco. Purtroppo, come ogni altro suo coetaneo, il

Matusalemme era piuttosto restio a qualsiasi cambiamento, preferendo governare col pugno di ferro anziché ascoltare i consigli di chi aveva accanto.

Fu così che il resto dei suoi consanguinei tentò di infiltrarsi nel resto dei popoli antichi che abitavano la Penisola, ma per molti anni nessuno sembrò essere all'altezza di quello etrusco, finché qualcuno non incrociò il proprio cammino con quello latino.

3. La Fondazione di Roma

La fondazione di Roma (753 a.C.) segna una tappa fondamentale nella storia della Penisola e del mondo e, al contempo, rappresenta un vero e proprio punto di svolta della società vampirica.

Con la scomparsa di Tinia, coincidente con il progressivo affievolirsi dell'egemonia etrusca, si assiste all'ascesa del ventrue Collat, conosciuto al tempo con lo pseudonimo di Lucio Tarquinio Collatino, a cui viene attribuito appunto il merito di aver liberato i romani dai loro governanti etruschi. Oltre ad aver contribuito alla nascita dell'Urbe, il primo Principe di Roma *ante litteram* della storia detta una nuova linea di condotta ai suoi consanguinei, promuovendo l'idea secondo cui i fratelli avrebbero dovuto celare la loro natura agli occhi degli esseri umani, limitandosi ad interagire con loro attraverso i propri servitori.

Il suo tentativo di organizzare la società vampirica porta alla nascita del Senato Eterno, un'istituzione volta a riunire nella stessa assemblea un rappresentante per ogni clan che si trovasse entro i confini della Repubblica. Sebbene la realtà fosse nata sotto i migliori auspici, purtroppo cade ben presto vittima dell'immobilismo dei suoi stessi membri, frammentata dagli incompatibili interessi degli anziani.

4. Marco Furio Camillo

Saranno le Guerre Pirriche (280-275 a.C.) a rappresentare la prima vera occasione per i vampiri latini di entrare in contatto con dannati greci ed africani, alcuni dei quali si trovavano nella Magna Grecia fin dalla fine della Prima Guerra Brujah (404 a.C.), consumatasi nel Peloponneso fra ventrue di Sparta e brujah di Atene.

Durante lo scontro fra Roma e Pirro (272 a.C.) il ventrue Camillo, generale dell'esercito di Collat, al secolo Mario Furio Camillo, riesce con l'astuzia ad espugnare Taranto, catturando il suo

consanguineo, il generale spartano Lisandro. Grazie alla sua dialettica, Lisandro fa breccia nel cuore del diplomatico romano, e i due concepiscono l'idea secondo cui i vampiri non avrebbero dovuto soltanto seguire i romani nei loro affari di palazzo, ma accompagnarli sul campo di battaglia. I due vampiri resteranno insieme a lungo prima di tornare dal Principe di Roma ed esporre le proprie teorie ma, a questo punto, nessuno sa esattamente che cosa sia successo. Alcuni sostengono che Collat sia stato diablerizzato; altri credono che si sia semplicemente fatto da parte, evitando di ripetere gli stessi errori di cui si era reso protagonista Tinia. Alla fine è un Triumvirato di ventrue guidato proprio da Camillo a succedergli.

5. La Magna Grecia

Alla fine della Prima Guerra Brujah la matusalemme ventrue Artemide e la sua progenie Lisandro avevano raggiunto la Magna Grecia. Coei che regnava su Sparta in qualità di dea aveva raggiunto Siracusa, trovandovi la protezione del principe malkavian Alchias. La colonia greca non soltanto contendeva a Cartagine il ruolo di realtà marittima più prestigiosa, ma rappresentava una delle più fiorenti culle per le arti, le scienze e la filosofia. Persino la leggendaria toreador Arikel – secondo alcuni un antediluviano – soggiornava abitualmente presso la sua corte.

La Sicilia al tempo era composta da una federazione di città-stato indipendenti che non ricadevano direttamente nella sfera di influenza romana e così, quando Cartagine inviò un suo ambasciatore a Siracusa mettendo di fronte Alchias un ultimatum, questi in tutta risposta gli fece tagliare la testa e la rispedì al mittente.

Dopo le minacce ricevute, il principe malkavian sapeva che non c'era tempo da perdere: era questione di mesi, forse settimane, se non addirittura giorni, prima che Cartagine muovesse guerra contro di lui.

6. La Seconda Guerra Brujah

Gli eventi che più di ogni consacrano definitivamente l'ascesa di Roma quale potenza continentale sono le tre Guerre Puniche (264-146 a.C.). Il provvidenziale risveglio di Artemide dal torpore consente infatti ad Alchias di poter avvicinare Lisandro, e metterlo a conoscenza della situazione.

Spinto dal profondo odio nutrito nei confronti dei Brujah fin dal tempo dell'Antica Grecia, il triumviro Lisandro si affretta a fare ritorno a Roma, dove tenta a più riprese di convincere Camillo del pericolo di Cartagine.

E' l'oracolo malkavian Trifosa a svolgere un ruolo determinante in questo frangente, persuadendo Camillo con una delle sue più terrificanti profezie.

La Prima Guerra Punica (264 a.C.) vede così un'alleanza di Ventrue, Toreador e Malkavian, guidati rispettivamente da Lisandro, Adanaya e Trifosa, scontrarsi contro una coalizione composta da Brujah, Baali ed Assamiti. Il conflitto termina con la vittoria della Repubblica (241 a.C.) che estende così la propria ombra anche sulla Sicilia e sulla Corsica.

Quando divampa la Seconda Guerra Punica (218 a.C.) molti additano Camillo, accusandolo di aver sottovalutato il nemico.

Alfiere del brujah Amilcare il debole, Annibale Barca non soltanto conquista la Spagna, ma riesce a raggiungere l'Italia, trascinandola in un conflitto che si protrae per oltre 15 anni.

Al rapido deteriorarsi delle loro influenze sul mondo mortale, decine di anziani abbandonano l'Italia. Camillo ed il clan Ventrue rimangono a lungo nascosti temendo per la propria esistenza, e lasciando che siano Toreador e Malkavian a respingere le incursioni. Soltanto qualche decennio più tardi (202 a.C.), Annibale viene finalmente sconfitto, ma lo splendore di Cartagine non sembra in alcun modo intaccato.

Soltanto cinquanta anni più tardi si consumerà l'epilogo di questo dualismo.

La Toreador Elena di Argo tradisce infatti la causa cartaginese (149 a.C.) mettendo a conoscenza il Triumvirato Ventrue di buona parte dei segreti dei propri nemici e così, nel giro di pochi anni, si consuma la Terza Guerra Punica (146 a.C.) che costa la non-vita ad Artemide, al suo consanguineo Tiberio il grande, figlio di Camillo, e conduce Alchias ad un torpore senza risveglio.

7. Roma Imperat

Grazie alla vittoria su Cartagine Roma prospera quasi indisturbata.

Camillo, certamente il vampiro più influente del mondo civilizzato, pretende ora che anche i suoi consanguinei gli riconoscano il prestigio che merita. Dopo aver ideato la Gerusia, l'assemblea volta a riunire i più anziani del Clan Ventrue, decide di contrastare l'individualismo dei suoi stessi membri e ricondurli sotto la propria egemonia.

Non ci è dato sapere se le Guerre Civili (49-31 a.C.) furono un fatto nato in seno al mondo mortale, o furono piuttosto volute da Camillo per sbarazzarsi dei propri avversari, ma ciò che è certo è che il ventrue si fa ispiratore di una nuova fase politica di Roma, divenendo il mentore di figure come Giulio Cesare, Pompeo, Augusto e Marco Antonio. Il passaggio da Repubblica e Dittatura (27 a.C.) segna la consacrazione di Camillo a Principe di Roma.

Da questo momento il Senato Eterno cade in disgrazia, finendo velocemente per essere dimenticato. Già dopo qualche decennio nessuno ricorda (o forse vuole ricordare) il nome dei suoi membri, che iniziano così ad essere conosciuti soltanto con l'appellativo di patres, incogniti o inconnu. Quando, a seguito del Grande Incendio di Roma (64), Camillo cade in torpore, alcuni sospettano una responsabilità proprio di tali individui.

8. Il Cristianesimo

La dottrina, che si diffonde soprattutto grazie ai Nosferatu, finisce per essere strumentalizzata dai Lasombra, che proprio attraverso la Chiesa Romana Cattolica cercano di circoscrivere il più possibile l'influenza dei Ventrue nell'Impero.

Le persecuzioni contro i Cristiani rappresentano l'esempio più eclatante di come lo scontro fra questi due lignaggi sia ben lungi dall'essere risolto.

A Roma il malkavian Pollius Felix Maximus compromette progressivamente le influenze di Camillo, agevolando al contempo il successo politico di individui quali Caligola, Nerone, Commodo. Finge inoltre un'alleanza con il nosferatu Traiano, intento a estendere la propria ombra sulla Penisola, in alternativa ai Ventrue. In conseguenza dell'inspiegabile insuccesso dei suoi tentativi, inconsapevole del tradimento del malkavian, Traiano si ritira dall'agone e sceglie il torpore.

9. Roma Caput Mundi

Già molti anni prima dell'inizio della frammentazione dell'Impero Romano, la popolazione vampirica della capitale aveva subito un duro colpo, vittima dello sconfinato carisma del toreador Beshter che, dopo la sua adesione al cristianesimo, aveva cambiato nome in Michele.

Il toreador fonda un culto della propria personalità, al punto da lasciarsi identificare con la figura dell'Arcangelo Michele della tradizione cristiana. Dopo essersi reso protagonista di una dura

condanna nei confronti del Senato Eterno, il vampiro raggiunge Bisanzio in compagnia dei suoi due amanti: lo tzimisce Dracon ed il ventrue Antonius: il Triumvirato di Costantinopoli. Questo nuovo centro di potere si schiera apertamente contro tutto ciò che ha lasciato in Italia, cercando di realizzare il “sogno” di una nuova ‘Enoch’, in cui gli esseri umani avrebbero adorato e riverito i vampiri secondo le leggi divine.

A distanza di diversi anni il Triumvirato di Costantinopoli sceglie il proprio alfiere, Costantino, come condottiero per guidare gli eserciti in Occidente e “liberare” così i vampiri della Penisola.

Con l’uccisione di Massenzio durante la Battaglia di Ponte Milvio (312) , Costantino si dimostra meritevole di ricevere l’abbraccio. L’atto non soltanto sancisce il definitivo spostamento del baricentro politico della società vampirica verso Oriente, ma rappresenta l’ultima testimonianza della presenza degli Inconnu nella Penisola.

10. Le Invasioni Barbariche

Anche se da molti anni ormai le scorrerie delle tribù germaniche sconvolgono le province più settentrionali dell’Impero, solo intorno al 400 il fenomeno si trasforma in una vera e propria invasione di massa. Spinta da un profondo odio verso il clan Ventrue, la gangrel Matasuntha raduna attorno a sé decine di consanguinei con il chiaro intento di dare mano forte alle popolazioni barbariche che si accingevano a raggiungere l’Italia.

Dopo aver assistito alle razzie di Ostrogoti, Vandali e Svevi in Francia e Germania, sono i Visigoti i primi a raggiungere la Penisola (410) e saccheggiare Roma. Nel giro di cinquant’anni è la volta degli Unni (452) che distruggono decine di villaggi e cittadine nell’Italia Settentrionale.

Nonostante l’evento appare di per sé marginale, è proprio grazie alla fuga di alcuni profughi delle razzie di Attila se nel giro di qualche mese (452) si consolida il piccolo villaggio Venezia. La comunità vampirica locale è composta in questa fase da nosferatu, lasombra e cappadociani, questi ultimi giunti seguendo le rotte mercantili dal Medio Oriente.

La situazione in Italia sembra cristallizzarsi fino alla morte di Attila un anno più tardi (453). A questo punto è il turno dei Vandali che, dopo aver depredato Roma qualche anno più tardi (455) fondano un regno in Africa Settentrionale comprensivo di Sardegna e Sicilia.

11. La Lunga Notte

Questo termine indica quel periodo nella storia dei fratelli compreso tra la caduta dell'Impero Romano d'Occidente (476) ed il Sacco di Costantinopoli (1204). Come noto, l'Impero Romano d'Occidente non cadde in pochi mesi: il suo crollo fu piuttosto il risultato di un processo ben più lungo e controverso del quale le invasioni barbariche rappresentano solo un aspetto.

All'interno della società vampirica in questo periodo sono soprattutto Toreador e Nosferatu a balzare agli onori della cronaca, riuscendo a contenere i danni.

Da un lato i Toreador seguono da vicino lo stanziamento delle truppe di Odoacre, stabilendosi in Emilia e Toscana; dall'altro i Nosferatu ne approfittano per andare a consolidare indisturbati buona parte delle loro nidiate nel sottosuolo.

Da Roma fuggono in questo periodo la famiglia mortale di negromanti dei Giovanni, alla volta di Venezia.

Discorso ben diverso per la Toreador Teofante che resta a Roma, assuefatta alla decadente cultura romana che caratterizza l'arte della Capitale. A tal proposito, alcuni filosofi fra i cainiti sono soliti affermare come l'Età dell'Oro dei Ventrue iniziò il suo tracollo a causa del clan Toreador, che avrebbe privato la civiltà romana delle sue speranze ed ambizioni, trasformandola in qualcosa di stagnante, apatico e decadente.

12. L'Eresia Cainita

Odoacre regna sull'Italia per ben 17 anni finché non viene ucciso da Teodorico (489).

L'Imperatore d'Oriente Giustiniano promuove una campagna di riconquista proprio in occidente (535), ma all'indomani delle Guerre Gotiche (535-537) la Penisola versa in condizioni drammatiche: carestie ed epidemie imperversano sulle città ormai svuotate di buona parte dei loro abitanti.

Quei pochi fratelli che riescono a sopravvivere si trovano del tutto in balia degli eventi, e così pensano bene di sfruttare l'unica realtà ancora rimasta in Italia ed universalmente riconosciuta: la Chiesa Cattolica Romana. Lasombra, Toreador e Ventrue iniziano così timidamente a contendersi il suo controllo nonostante, sempre più spesso, cadono vittime dei cosiddetti 'Portatori della Vera Fede'.

Ma l'influenza reciproca fra Cristianesimo e società dannata non si limita a questo: ben presto molti fratelli mescolano il dogma cristiano con gli ideali gnostici, fondando la cosiddetta "Eresia cainita".

La dottrina eretica presenta Caino come uno spirito le cui spoglie mortali erano state ripudiate dal mondo materiale per diretta volontà di Dio. Nel corso della storia ci sarebbe stato così un ‘Secondo’ Caino (Gesù Cristo) e ed un ‘Terzo’ che sarebbe nato 33 anni prima dell’inizio della Gehenna.

Nonostante le interpretazioni teologiche del caso, il movimento eretico ottiene effetti pragmatici davvero positivi sulla non-vita dei fratelli, in quanto promuove la corruzione all’interno della Chiesa Cristiana, predicando l’abbraccio di monaci, sacerdoti, suore e vescovi, così da circoscrivere la sua influenza e scongiurare in ogni modo lo svilupparsi della ‘Vera Fede’ nei mortali.

Ne è un fiero sostenitore il lasombra Narsete che, dopo essersi imposto come Principe di Venezia (660), taglia i ponti con Costantinopoli, diventando in breve tempo la guida universale del culto. Con il suo dilagare in Italia, anche la società dannata si divide: alcuni accettano il fenomeno di buon grado, strumentalizzandolo per diffondere ideali di patriottismo contro Costantinopoli, altri tentano di contrastarlo con l’uso della forza. E’ questo il caso della cittadina romana di Ostia Antica (754 D.C.) che viene sconvolta da violenti scontri: gli storici in proposito hanno accertato la presenza di un potente lasombra coinvolto negli incidenti, identificato nel matusalemme Tubalcain.

13. Lo Stato Pontificio

Già da molti anni (584) nella Penisola si sono formate due grandi aree di influenza. Da un lato quella dei Longobardi, che in pochi anni riescono a consolidare un vasto regno comprensivo del Nord, eccezion fatta per la Liguria e Venezia, della Toscana, e di buona parte del Centro Sud con i Ducati di Spoleto e Benevento. Dall’altro quella Bizantina che, oltre all’Esarcato di Ravenna, può contare sul Ducato romano governato grazie alla complicità del Papa.

Dopo aver messo fine ad un lungo periodo di anarchia sono proprio i Longobardi a fare la prima mossa, approfittando delle tensioni crescenti fra il Papa e Bisanzio e partendo così alla conquista dell’Emilia, del Veneto e della Liguria. In corrispondenza della conquista di Ravenna (723), la ventrue Livia diablerizzerà il suo sire Aristophokles, diventando a tutti gli effetti il Principe della città.

Il Re longobardo Astolfo scaccia i Bizantini dalla città romagnola (751) conquistando poi il Lazio, ma trova la pronta reazione dei Franchi che consegnano poi nelle mani del Papa i territori conquistati.

Grazie alla ‘Donazione di Costantino’ nasce così lo Stato Pontificio.

La sconfitta dei Longobardi ha molte conseguenze anche all'interno della società dei dannati: Lucca, Pavia e Milano, capitali del Regno d'Italia, beneficiano di un improvviso aumento della popolazione, ed in conseguenza aumenta anche il numero dei vampiri al loro interno. Stessa cosa nel Ducato di Benevento, che non soltanto preserva la propria indipendenza, ma acquista un ruolo sempre più centrale negli equilibri politici del Sud Italia.

Artefice di questa svolta sarà il Vescovo e Conte di Capua: lo tzimisce Landolfo II. Descritto dai contemporanei come uno spietato furfante, esperto nelle pratiche di stregoneria e nemico della cristianità nel mondo, finisce con lo stabilirsi in Sicilia vicino Agrigento, facendo del leggendario Castello di Kalot Enbolot (O Fortezza delle Querce) il suo tetro rifugio.

Se già con l'invasione Araba (827) l'isola era divenuta un crocevia per i lasombra di estrazione mediorientale, soltanto a seguito di un accordo fra Landolfo II e Boukephos (899) si va a costituire l'Emirato di Sicilia, allontanando definitivamente l'Isola dalla sfera d'influenza bizantina.

14. Il Feudo della Croce Nera

Con l'inizio del Basso Medioevo il potere della Chiesa e dell'Impero inizia a sgretolarsi, a favore delle grandi monarchie nazionali che avrebbero influenzato da vicino gli equilibri politici della Penisola nei secoli successivi.

La contesa fra le due potenze porta a cambiamenti sociali, geografici e politici che si riveleranno determinanti per il consolidamento degli Stati italiani durante i secoli successivi.

Inizialmente la crisi del Papato fu causata dai reiterati tentativi dell'Impero (il cui baricentro politico con Ottone III si era spostato in Germania) di sottometterlo alla propria autorità. Il prestigio che aveva acquisito nel corso degli ultimi anni era dovuto anche a ciò che si era consumato all'interno della società dannata. Il Ventrue Hardestadt era infatti riuscito a riunire attorno a sé buona parte dei principi tedeschi, fondando così il Feudo della Croce Nera.

Il potere di questa setta influenza da vicino l'elezione di ben quattro papi, tutti di origine tedesca (1046-1057) e si scontra in un braccio di ferro con il clan Lasombra, da molto tempo infiltrato all'interno della Chiesa Romana.

Ciò che ne consegue è una vera e propria guerra civile all'interno dello Stato Pontificio, con la popolazione umana che accusa apertamente papa e cardinali di essere ormai corrotti ed abietti. Molti fratelli fanno risalire le origini della Camarilla proprio al feudo della Croce Nera, che seppe

riunire buona parte dei principi sotto un unico vessillo e combattere all'unisono contro coloro che potevano minacciare gli equilibri nazionali: in particolare la Corte dell'Amore del Clan Toreador in Francia; il Mare delle Ombre del Clan Lasombra in Italia; i Voivodati del Clan Tzimisce nell'Est Europa.

Con un abile colpo di mano, forse per distogliere l'attenzione dai reali problemi che lo affliggevano, all'indomani del Concordato di Worms (1122) lo Stato Pontificio chiama a raccolta l'Occidente per partecipare alla liberazione della Terrasanta, in quella che passerà alla storia come Prima Crociata. Nel frattempo Tremere, fondatore dell'omonima casata di maghi in seno all'ordine di Hermes, presente anche in Italia, era riuscito a impadronirsi del segreto dell'immortalità, trasformando la propria cabala in un vero e proprio lignaggio di vampiri. Cercando la definitiva consacrazione nella società dei dannati il mago rintraccia il sepolcro dell'antidiluviano Saulot e lo diablerizza (1133).

15. Il Mare delle Ombre

Dopo molti anni di scorrerie da parte degli Arabi l'Impero Bizantino consolida una provincia nel Sud Italia (876) comprensiva di Basilicata, Calabria e Puglia: il Catepanato d'Italia.

I Normanni raggiungono la Penisola nell'XI secolo prestando aiuto alle popolazioni che, già da molti anni, sono in rivolta contro gli invasori, riuscendo alla fine ad avere la meglio. Con essi giungono almeno due brujah di tradizione vichinga, dei quali si sono smarrite le tracce, anche se certamente hanno dato origine ad una linea di discendenza meridionale ed una settentrionale.

Seguendo le rotte marittime, decine di lasombra dalla Spagna si riversano così in Sicilia, scontrandosi con i loro consanguinei di estrazione mediorientale che, già da alcuni secoli, si trovano nell'isola. Ben presto lo scontro si riflette anche nella società mortale, dando vita ad una vera e propria guerra di religione. Da un lato vi sono Boukephos ed i lasombra dell'Emirato di Sicilia; dall'altro Montano ed un folto gruppo di custodi spagnoli più legati alla cultura cristiana.

Dopo una guerra fratricida, la caduta di Noto (1091) segna la sconfitta definitiva di Boukephos.

A questo punto l'ombra di Montano si estende su tutta la Sicilia e si avvia l'edificazione del leggendario Castello delle Ombre, a qualche chilometro di distanza da Siracusa. Oltre che ospitare la Corte del Sangue (il tribunale interno al Clan), il castello diventa ben presto il rifugio personale, esclusivo ed inviolabile dell'antidiluviano lasombra, che consolida da qui a pochi anni attorno a sé un regno conosciuto con il nome altisonante di Mare delle Ombre.

Intanto, mentre in Francia si formano le prime comunità ispirate agli ideali di cavalleria e amore cortese, in Italia il clan Toreador fa propria l'idea secondo cui la politica sarebbe la più nobile delle arti, infiltrandosi così nelle varie corti della Penisola, in un sapiente connubio fra diplomazia, arte ed intrigo. Ciò permette loro tanto di perseguire la loro incontenibile vocazione, quanto di poter influenzare da vicino la politica nostrana, sussurrando alle orecchie di re, principi e vescovi: nasce con tali infami scopi la Corte dei Sussurri.

16. I Secoli Bui

Anche in Italia il duro confronto fra la fazione guelfa e quella ghibellina aveva in parte compromesso l'autorità imperiale. Alcune delle famiglie più ricche e prestigiose della Penisola pensarono bene di approfittarne, estromettendo sistematicamente dal potere conti e vescovi, così da poter governare le proprie città.

Nascevano i Comuni e, parallelamente, cominciava a emergere, se pur minoritaria, una tendenza da parte dei clan Toreador, Ventrue e Lasombra a proteggere alcune famiglie nobili della Penisola, dalle quali selezionare periodicamente i migliori rampolli del mondo degli umani.

Per tutto l'Alto Medioevo le Repubbliche Marinare giocano un ruolo centrale negli equilibri politici della Penisola: Pisa, grazie ai suoi traffici con il Medio Oriente, è una delle prime realtà a vantare la presenza di assamiti e seguaci di Set; Genova, popolata da gangrel e ravnos e governata dal casato lasombra dei d'Agostino, scivola lentamente nelle grinfie dei Nosferatu. Venezia vede svilupparsi una folta comunità di Cappadociani,

Purtroppo per gli anziani italici il Feudo della Croce Nera non ha alcuna intenzione di rinunciare alle sue mire. Grazie al loro alfiere – Federico il Barbarossa – sferra un'offensiva militare volta a coinvolgere buona parte del centro nord, attaccando lo Stato Pontificio, i Comuni e chiunque tenti di sottrarsi alla sua influenza.

A questo punto è il ventrue Fabrizio Ulfila ad acquisire una certa fama. Grazie alle sue continue ingerenze nel mondo mortale, il vampiro riesce a far scomunicare il Barbarossa, promuovendo poi l'idea secondo cui lo Stato Pontificio avrebbe dovuto apertamente sostenere i Comuni nella loro battaglia contro l'Imperatore. I suoi sforzi portano così alla nascita della famosa Lega Lombarda (1167). Con la Battaglia di Legnano (1176) i Comuni riescono a spuntarla e Federico Barbarossa è

costretto ad accettare un armistizio di ben sei anni, quindi a firmare la Pace di Costanza (1183) e a riconoscere la piena giurisdizione ai Comuni e con essi l'autonomia dei vampiri italiani.

17. L'Avvento dei Lasombra

Se è vero che con l'Impero Romano i Ventrue governavano indisturbati, qualcosa di simile accade nei Secoli Bui con i Lasombra che, approfittando della controversa situazione in cui versa l'Italia, rivendicano sempre più potere, persino a discapito dei loro stessi consanguinei.

Quando un terribile incendio uccide buona parte degli anziani ventrue a Milano (1162) lasciando incolumi soltanto quelli di estrazione tedesca, abbracciati durante l'invasione Longobarda, molti sospettano che l'incidente sia orchestrato dai magistri, che ottengono così un proprio candidato alla guida della città. E' tuttavia lo tzimisce Luca Grimaldi ad avere la meglio, grazie alla straordinaria rete di informatori, servitori e risorse su cui può contare.

A Firenze sono due lasombra invece a contendersi il principato. Da un lato Anicio il Dorato, di estrazione guelfa; dall'altro Panfilo il Crudele, di idee ghibelline. Alla fine è Anicio a spuntarla e Panfilo viene distrutto.

Sempre in Toscana, a Siena, il ventrue Enrico il Germanico rivendica il principato, riuscendo a spuntarla su un folto gruppo di tremere ed anziani lasombra che da molti anni si stavano affrontando per il controllo della città.

Discorso simile anche a Venezia. Dopo aver indetto una Corte di Sangue nei confronti del suo patrigno, il lasombra Narsete, Guglielmo Aliprando lo diablerizza, rivendicando per sé il titolo di Principe.

A giovare delle tensioni intestine ai magistri è la famiglia Giovanni che, dopo l'abbraccio di Augustus (1005) ed Ambrogino (1045) comincia a disporre anche di vampiri fra i propri ranghi.

Infine a Roma si consuma l'ascesa del ventrue Costantinus: dopo essersi imposto come Principe, diventa uno dei vampiri più influenti del Centro Italia, passando alla storia per aver orchestrato la cosiddetta purga di Orvieto. Da qualche decennio infatti la città umbra era in fermento a causa del Principe Marco, un brujah le cui idee progressiste promuovevano il principio dell'uguaglianza fra vampiri ed il principio all'auto determinismo. Il suo ostinato rifiuto a sottostare all'autorità centrale

del Principe di Roma, spinge quest'ultimo a prendere una decisione drastica: Costantius assolda un folto gruppo di mercenari assamiti perché distruggano Marco assieme al resto della comunità vampirica. Nel giro di qualche notte l'intera comunità dannata della città umbra sarà azzerata ed il dominus rimpiazzato con il nosferatu Gaius Orsini.

18. Una Scomoda Eredità

Nonostante in questo periodo siano i Lasombra la forza egemone in Italia, ad esser determinati per il consolidamento degli equilibri politici sono in particolare alcuni individui.

Il primo fra questi è il nosferatu Traiano. Dopo essersi svegliato dal torpore, resosi conto del tradimento subito, promuove una vasta rete di contatti, alleati e seguaci che ben presto si estendono a macchia d'olio su tutta la Penisola: la Vetus Rete, base per quella che oggi è nota come SchreckNET

Il secondo è Fabrizio Ulfila. Il ventrue contribuirà a trasformare le Università di Bologna, in vere e proprie accademie di servitori da sguinzagliare all'interno dello Stato Pontificio per raccogliere informazioni. I suoi sforzi portano alla nascita dell'Inquisizione Cattolica (1184) a Verona e, dopo che il Papa sancisce l'inizio della famosa Quarta Crociata (1198), è grazie alle sue macchinazioni se quest'ultima si conclude con il Sacco di Costantinopoli (1204) e la conseguente caduta in disgrazia dell'Impero Bizantino. L'evento è interpretato dai fratelli come una vera e propria resa dei conti fra i vampiri dell'Occidente e quelli d'Oriente, atta a riportare il baricentro politico della società dei dannati nella Penisola.

Il terzo è Graziano De' Veronesi. Fin dal suo traumatico abbraccio per mano dell'antidiluviano lasombra (1130) il vampiro inizia a bramare senza mezze misure la distruzione del sire. Nel momento in cui viene a conoscenza dell'esistenza di un rituale capace di spezzare il legame di sangue, cerca in ogni modo di entrarne in possesso, aderendo così alla causa anarchica. Il suo sostegno si rivelerà fondamentale nei secoli successivi per la nascente realtà politica del Sabbat, che vedrà così moltiplicare i suoi affiliati, riuscendo a strutturarsi in cellule autonome del tutto indipendenti in grado di coordinarsi fra loro.

19. La Guerra dei Principi

Con il Sacco di Costantinopoli (1204) il periodo storico passato alla storia come Lunga Notte termina, e gli succede quello detto della Guerra dei Principi. Per la prima volta dai tempi del Feudo della Croce Nera il vecchio continente è così pervaso da forti tensioni, e sconvolto da sanguinose battaglie, che porteranno sempre più spesso i dominus a scagliarsi l'uno contro l'altro.

L'Italia è toccata soltanto marginalmente dal conflitto poiché i vampiri si trovano coinvolti in un fenomeno ben diverso che, nel giro di qualche decennio, dilaga rapidamente in tutta la Penisola: la rivolta anarchica.

L'evento che più di ogni altro porta ad una svolta negli equilibri politici è il Terremoto del Venerdì Santo (1229) che si abbatte proprio sulla capitale. Presentato dai fratelli più credenti come un segno divino, a farne le spese più di chiunque è il ventrue Costantius che finisce in cenere, a diretto seguito del sabotaggio sotterraneo del suo rifugio da parte dei nosferatu.

Dopo molti secoli il ventrue Camillo torna a riaffacciarsi nell'Urbe, rivendicando il titolo di Principe di Roma e Pontefice di Dannati, seguito da vicino dal suo consanguineo e consigliere Creteo.

La situazione sfugge completamente al controllo dei dannati quando la peste nera arriva in Italia (1348) causando la morte di un terzo della popolazione: l'assenza di nutrimento costringe molti vampiri a cibarsi degli appestati e a subire così anch'essi la morte ultima.

L'unico caso accertato di portatrice sana del virus è la nosferatu Rabbat. Dopo aver raggiunto Venezia (1348) si mette alla guida della nidiata di Poveglia, diventando uno dei punti di riferimento del Clan Nosferatu.

20. L'Italia nel Medioevo

Se con la Battaglia di Legnano (1176) e quella di Benevento (1266) l'influenza dell'Impero nella Penisola si era già drasticamente ridimensionata, con lo Scisma d'Occidente (1377) anche il potere papale finirà con l'essere compromesso.

A costituire un ulteriore elemento destabilizzante si collocano le Compagnie di Ventura che si diffondono nella Penisola. Mentre figure del calibro di Ezzelino III Da Romano, Castruccio Castracani, o Cola di Renzo balzano agli onori della cronaca, approfittando del momento di débâcle, i Comuni e le Signorie più potenti cercano di rivendicare quanto più potere possibile.

E' questo il caso di Firenze che allunga la propria ombra su buona parte della Toscana.

Quando la Serenissima cerca di estendersi anche sulla terraferma trova tuttavia il casato Visconti di Milano sulla sua strada. Nel dualismo che ne consegue si inserisce Firenze, che dopo una prima intesa con Venezia, si schiera con Milano. Con la Pace di Lodi (1454 D.C.) le tensioni fra Milano, Venezia e Firenze vengono meno e la Penisola per oltre mezzo secolo trovò finalmente un suo equilibrio.

Mentre ciò accade nell'Italia centro-settentrionale, il Regno di Napoli è sconvolto da una sanguinosa guerra dinastica che porta al trono gli Aragonesi, che riescono a riunire sotto al proprio vessillo anche la Sicilia che, con le Guerre del Vespro (1282), si era finalmente liberata dai suoi regnanti Angioini.

21. La Congiura di Isacco

A distanza di molti secoli l'aspra contesa tra Ventrue e Lasombra non si era affievolita. Con il passare del tempo i rapporti fra i due lignaggi erano rimasti sempre piuttosto tesi finché, e in particolar modo Venezia non soltanto uno dei simboli storici del Clan Lasombra nella Penisola, quanto rappresentava la loro roccaforte principale a nord di Roma.

Il clan Ventrue studiò a lungo la strategia più efficace da seguire per strappare il dominio ai Lasombra, finché gli anziani non concordarono nell'appoggiare in gran segreto Augustus Giovanni, nell'ordire un complotto atto a decapitare letteralmente i vertici del Clan Cappadociano, in modo da destabilizzare una volta per tutte gli equilibri politici della Serenissima. Fu il ventrue Javdiga Almanov a promuovere l'iniziativa, mettendo così insieme una coterie composta da ben tredici cainiti e affidata a Claudius Giovanni.

Mentre i Figli di Isacco avrebbero preso d'assalto il quartier generale del Clan Cappadociano ad Erciyes in Turchia (1444), Augustus Giovanni a Venezia avrebbe diablerizzato Lamia e cercato di fare lo stesso con l'antidiluviano Cappadociano.

L'evento non passa inosservato agli occhi della da poco nata Camarilla (1394), che vide fra i suoi più accesi sostenitori due dei quattro arconti provenienti proprio dall'Italia: la brujah Lilika Kairos ed il nosferatu Federico di Padua. I due non potevano di certo tollerare quanto accaduto, e così sorpresero i congiuranti proprio durante i grandi festeggiamenti che erano stati organizzati a Venezia al loro ritorno. Augustus distruggerà il proprio infante, forse per accontentare la Camarilla, mentre gli altri congiuranti fuggiranno in preda al panico, scomparendo poi nel nulla.

Il Clan Giovanni inizierà così ad accumulare ricchezze a dir poco straordinarie, sfruttando le rotte commerciali che passavano dalla Serenissima e svendendo letteralmente decine di vascelli ai cavalieri cristiani per raggiungere la Terrasanta durante le Crociate. Venezia non vedrà mai più l'insediarsi di un Principe, restando ben serrata fra le fauci degli anziani del lignaggio che, da questo momento in poi della storia, spadroneggeranno indisturbati al suo interno.

22. La Grande Rivolta Anarchica

Mentre la società dannata italiana è ancora turbata per quanto occorso fra Venezia ed Erciyes e gli anziani italici resistono alle pressioni della Camarilla di egemonia centro-europea, in gran segreto Graziano De' Veronesi organizza un grande raduno a Verona (1446) al quale invita gli anarchici da ogni angolo del vecchio continente. Nell'incontro, a cui sono presenti fra gli altri lasombra dall'Italia, brujah dalla Spagna ed assamiti dal Medioriente, vengono pianificati gli attacchi che per i successivi anni sconvolgeranno la Penisola, ed in primis l'assalto al Castello delle Ombre.

Nonostante Graziano non sia presente, decine di suoi consanguinei aderiscono all'iniziativa, rifacendosi per l'ennesima volta a quegli ideali propri della tradizione corsara che da sempre caratterizzavano il loro lignaggio.

Con la Grande Rivolta Anarchica (1483) si fa tradizionalmente coincidere la fine della Guerra dei Principi. Guidando un folto gruppo di brujah, lasombra ed assamiti, Graziano De' Veronesi raggiunge Siracusa, dirigendosi al Castello delle Ombre dove ingaggia un duro confronto con i suoi stessi fratelli. Numerosi vampiri giungono a morte ultima nella battaglia e dei due schieramenti alla fine sopravvivono soltanto in quattro, fra cui il più giovane infante dell'antidiluviano lasombra e quello più anziano, Montano. A questo punto Graziano si fa strada nel Castello delle Ombre, sorprendendo il corpo del sire in torpore che diablerizza.

La notizia della distruzione dell'antidiluviano ha un'eco tale da sconvolgere non soltanto la sua intera discendenza, quanto l'intera società dannata che per molti decenni pare incapace di reagire.

La maggior parte dei magistri che rimangono in Italia è costretta a seguire le orme di Graziano, aderendo al Movimento Anarchico; una ristretta minoranza si dichiara Antitribù, seguendo invece Montano nella Camarilla; altri radunano la propria progenie e fanno perdere le proprie tracce, scomparendo nel nulla.

23. La Convenzione di Thorns

Grazie alla Pace di Lodi (1454) l'Italia aveva trovato finalmente un suo precario equilibrio politico. L'Umanesimo si stava diffondendo in tutta Europa e Firenze, Ferrara, Napoli, Roma e Milano diventarono un crocevia della rinascita culturale, artistica e filosofica della Penisola.

L'evento che più di ogni altro costituirà un punto di svolta nella storia dei fratelli è rappresentato dalla Convenzione di Thorns (1493) che segna la fine della Grande Rivolta Anarchica con la vittoria della Camarilla.

Grazie al clan Nosferatu infatti la Torre d'Avorio era venuta a conoscenza dell'ubicazione di Alamut, il quartier generale del Clan Assamita, perpetrando così un vero e proprio genocidio nei confronti del lignaggio che è costretto ad arrendersi pur di non estinguersi.

Costretti a sottostare alle severe condizioni imposte dal Trattato di Tiro, fra cui la più gravosa sarà costituita dall'imposizione della maledizione del sangue escogitata dal Clan Tremere a danno degli Assamiti, la maggior parte degli Anarchici è reintegrata all'interno della potente setta.

Tzimisce e Lasombra si rifiutano tuttavia di cedere alle richieste della Camarilla, radunando sotto al proprio vessillo molti di quegli antitribu, specialmente giovani, che erano in aperta polemica con i propri ascendenti, e fondando così il Sabbat.

Dopo qualche anno, sei malkavian celebrano un folle rituale conosciuto come la "Grande Burla", a seguito del quale nel loro sangue il potere della Demenza viene sostituito da quello della Dominazione. Un settimo malkavian, Vasanta Sena, non si riconosce in questo proposito e si dichiara antitribu.

24. Il Rinascimento

Con le Guerre d'Italia (1494-1559) la Penisola cade sotto l'egemonia delle varie potenze straniere che in quegli anni dominano la scena internazionale: Francia, Spagna, Austria.

Sebbene Carlo VIII fosse giunto in Italia (1494) con l'obiettivo di riconquistare il Regno di Napoli, la presenza dell'Imperatore Francese destabilizzerà molte delle città italiane. Sarà questo il caso di

Milano, dove si consumerà l'ascesa di Ludovico il Moro oppure Firenze, che conoscerà per molti anni la repubblica grazie a Girolamo Savonarola.

Conquistate Viterbo e Civitavecchia, Carlo VIII otterrà da Papa Alessandro VI il permesso di entrare a Roma, raggiungendo Napoli ma senza tuttavia riuscire a portare a termine la sua missione. Lo Stato Pontificio nel frattempo infatti aveva costituito una lega antifrancese che sarebbe riuscita a sconfiggere il sovrano nella Battaglia di Fornovo (1495), costringendo poi l'invasore ad una rocambolesca ritirata.

La figura più famosa di questi anni è Cesare Borgia, che subisce l'influenza della Corte dei Sussurri, diventando uno dei maggiori protagonisti della politica italiana. Destino ben diverso per la sorellastra Lucrezia Borgia che, grazie alle sue peripezie, richiamerà imprudentemente l'attenzione di Aconia Messalina, un'antica lasombra che aveva fatto dell'estasi e della corruzione attraverso il piacere la sua unica fede.

L'unica realtà che in questo periodo riesce a prosperare è il casato Giovanni. Quando Venezia riesce a strappare Gorizia, Trieste e Fiume all'Austria (1508) la Camarilla si rende conto di quale potere politico, militare e soprattutto economico siano in grado di esercitare Augustus ed il suo lignaggio.

La Torre d'Avorio si decide così ad attuare (1528) una politica distensiva nei confronti dei Giovanni, riconoscendoli come i legittimi eredi del lignaggio Cappadociano, attraverso un'alleanza conosciuto come 'La Promessa'.

25. L'Egemonia Straniera

In segreto Papa Giulio II strinse un accordo (1508) con Francia, Spagna, Sacro Romano Impero, Ducato di Ferrara, Ducato di Savoia e Marchesato di Mantova, per circoscrivere l'influenza di Venezia in Italia. Forti di questa alleanza i francesi tornarono nella Penisola circa un anno più tardi, infliggendo alla Serenissima una grave sconfitta nella Battaglia di Agnadello, ma finirono con l'essere costretti alla ritirata dalla Lega Santa (1513), promossa proprio dallo Stato Pontificio in chiave antifrancese.

Se col Trattato di Noyon (1516) Francia e Spagna siglavano la pace, spartendosi il Ducato di Milano ed il Regno di Napoli, sarà con l'elezione di Carlo V ad Imperatore che le tensioni torneranno ad accentuarsi.

Grazie all'influenza di Ventruè e Tremere il casato Asburgo consumò una rapida ascesa politica nella Penisola, mentre Papa Clemente VII pensò bene di farsi promotore della cosiddetta Lega di Cognac.

Nosferatu, Lasombra e Toreador a questo punto si coalizzarono per cercare di circoscrivere l'influenza della Camarilla nella Penisola, ma purtroppo per loro qualche anno più tardi (1517) l'universo cattolico sarà sconvolto dalla Riforma Protestante, che comprometterà la maggior parte delle influenze dei vampiri all'interno della Chiesa Cattolica Romana.

Con un gesto piuttosto eclatante Papa Clemente VII fu costretto ad implorare la pace all'Imperatore Francesco I Valois mentre i Lanzichenecchi si rendevano protagonisti del Sacco di Roma (1527).

Ad eccezione di alcune realtà ormai consolidate nel corso dei secoli come la Repubblica di Lucca, quella di Genova o il Ducato di Mantova, l'Italia venne sconvolta da un cinquantennio (1542-1559) di aspre contese con la Spagna, che tentò a più riprese di consolidare il suo predominio.

Quando nel 1545 sarà indetto il Concilio di Trento, dando così vita a quelle misure di rinnovamento teologico, liturgico e spirituale che passerà alla storia col nome di Controriforma, il Rinascimento poteva alla fine dirsi concluso.

26. L'Età Barocca

A partire dal 1600 l'Italia vivrà un vero e proprio declino. Sebbene le arti e le scienze continuarono a fiorire, il Sabbat cercò di approfittare della controversa situazione di conflitto fra Camarilla centro-europea, Giovanni, consorterie di dannati stranieri e anziani di tradizione italiana, per consolidare le proprie roccaforti nel Sud Italia e in Lombardia. Il Clan Lasombra fece pressioni sui governanti spagnoli per attuare una soffocante politica di pressione fiscale volta ad accentuare il disagio nella popolazione mortale, e destabilizzare così ampie zone della Penisola.

Il capoluogo lombardo cercò di far venire meno quella situazione di isolamento politico in cui versava ormai da molti secoli, circondato completamente dalla Camarilla. Con un abile colpo di mano il lasombra Giangaleazzo Visconti si dichiarerà Arcivescovo del Sabbat, attuando una sorprendente politica di distensione proprio nei confronti della Torre d'Avorio che, nonostante si sposasse ben poco con le posizioni della Spada di Caino, gli garantirà un lungo periodo di pace.

A Roma si stringe invece un accordo fra clan Toreador e clan Nosferatu, che porta i degenerati ad un governo fantoccio sulla superficie, protetto dal reale governo nosferatu nascosto nelle

catacombe. Nonostante la popolazione vampirica diminuirà drasticamente a causa dell'ingente numero di cacciatori, l'Urbe Aeterna resterà una meta per molti dannati.

Dopo aver rivendicato il controllo di buona parte delle rotte marittime dirette verso e dalla Penisola, Augustus stringerà proprio in questo periodo un'alleanza con l'autarca Landolfo, che da un lato garantirà allo Tzimisce pieno sostegno economico e militare grazie a cui prendere il controllo della Sicilia, dall'altro consentirà al Clan Giovanni di conquistare il monopolio del traffici dall'Africa Settentrionale.

Durante questi anni il baricentro della politica della società vampirica si attesterà a qualche chilometro più a sud dell'Italia, e più precisamente sull'isola di Malta. Grazie alla sua posizione strategica la piccola realtà era da tempo un crocevia per i vampiri che dal Medioriente volevano raggiungere l'Europa. Il Principe Antonio de Cardona – considerato in questi anni uno dei ventrue più influenti – diventerà ben presto una figura di primo piano nella cornice politica italiana, capace di mediare con la Camarilla centro-europea e gli anziani, affinché gli interessi delle realtà italiane siano preservati.

27. Le Guerre di Successione

Mentre all'interno della società dannata la Penisola sembrava vivere un periodo di relativa calma, con la morte di Carlo II di Spagna (1700) fra i mortali si consumò un'altra lunga serie di guerre che causarono profondi cambiamenti negli equilibri nazionali.

La prima sarà la guerra di successione spagnola. Il Re Filippo d'Angiò di Spagna, nipote di Luigi XIV di Francia, era intenzionato a riscattare anche la corona francese, ma si trovò ben presto contro Austria, Paesi Bassi ed Inghilterra che volevano scongiurare questa ipotesi. Dopo ben dodici anni di guerra la Spagna ne uscirà sconfitta e sarà costretta a cedere il Ducato di Milano ed il Regno di Napoli all'Austria. Tutto sembrava aver trovato un equilibrio finché la Spagna tornò ad attaccare la Sicilia e la Sardegna (1713): Francia, Inghilterra, Paesi Bassi ed Austria formeranno così la Quadruplici Alleanza, distruggendo la flotta spagnola vicino Siracusa.

Dietro quanto si era appena consumato si nascondeva il Clan Lasombra che, prima attraverso i suoi politici, quindi sfruttando la sua forza militare, tentò di saccheggiare alcuni dei più fiorenti porti della Penisola. La conclusione della vicenda sarà interpretata dai vampiri come uno dei più importanti simboli del successo dell'internazionalismo della Camarilla, ad onta delle resistenze

degli anziani italici. Da questo momento in poi, l'influenza dei magistri sulla Penisola andrà gradualmente a scemare.

Il secondo conflitto si consumerà circa un ventennio più tardi.

La morte di Re Augusto II di Polonia (1733) fu il motivo scatenante per la guerra di successione polacca. Russia, Prussia ed Austria strinsero un patto d'alleanza conosciuto come Triplice Alleanza, onde evitare ancora una volta che la corona cadesse nelle mani della corona francese. L'intervento militare dell'Impero Russo, volto ad agevolare l'ascesa di un suo candidato, spinse la Spagna ad allearsi con la Francia ed attaccare insieme l'Austria in Sicilia e Sardegna.

Con la Battaglia di Bitonto (1734 D.C.) il Regno di Napoli e Sicilia tornarono indipendenti mentre un anno più tardi, con la Pace di Parigi, l'Italia subì un riassetto geopolitico: il Granducato di Toscana e il Ducato di Parma e Piacenza sarebbero passati sotto la dinastia Asburgo; il Regno di Napoli e la Sicilia sarebbero stati riconosciuti indipendenti ed assegnati al Casato Borbone. La Sardegna e le Langhe vennero concessi alla Dinastia Savoia, negli ultimi anni sotto l'attenzione di una coterie di ancillae, eredi della tradizione italica ma interessate sempre più ad una importazione definitiva della Camarilla sul territorio peninsulare, al fine di trarre da essa la legittimazione per un cambio di guardia "pacifico" con i propri anziani: è il primo germe della corrente unitaria.

Grazie agli Asburgo la Camarilla era riuscita a rivendicare sempre più un ruolo centrale nelle vicende politiche della Penisola, mentre la maggior parte dei feudi lasombra nel Profondo Sud erano caduti.

La terza campagna militare che infiammò l'Europa avrà inizio qualche anno più tardi (1740). La Morte di Carlo IV d'Asburgo portò al trono Maria Teresa, provocando l'indignata reazione di buona parte delle case regnanti del vecchio continente. La guerra che scoppiò prese il nome di guerra di successione austriaca e modificò da vicino gli equilibri all'interno della Penisola. Otto anni più tardi sarà stipulato il Trattato di Aquisgrana ed il Ducato di Milano e quello di Modena passarono sotto il controllo dell'Austria; il Regno di Sardegna e Nizza alla Dinastia Savoia; il Ducato di Parma e Piacenza ai Borbone.

Approfittando del momento di profonda débâcle dei Lasombra, il Clan Tremere riesce così ad affermarsi definitivamente nella Penisola: esempio di tale avanzata è la trasformazione di Perugia in una vera e propria città laboratorio, sotto Probitas, un crudele e maligno stregone che farà poi perdere le sue tracce nei secoli successivi.

28. L'Illuminismo

Verso la metà del diciottesimo secolo un nuovo fenomeno filosofico, culturale e politico aveva preso piede nel vecchio continente: l'Illuminismo.

In questa fase i Malkavian riescono a strappare Ravenna dal controllo dei Ventrue, issando al trono il principe Pavone, che inizia così a farsi un nome all'interno della società vampirica (1818).

Con il Trattato di Campoformio (1797) Lombardia, Emilia-Romagna, Veneto e Piemonte subiscono l'influenza dei Brujah francesi che cavalcano l'onda rivoluzionaria, al punto da spingere la Camarilla centro-europea, per il tramite di una componente ventrue e tremere, ad un temporaneo accordo con i Giovanni in funzione antifrancese: la Repubblica di Venezia passa così ufficialmente sotto il controllo dell'Austria.

Qualche anno più tardi Napoleone viene incoronato Imperatore dei Francesi e Re d'Italia (1804). Ciò porterà molti Brujah a fare ritorno nella Penisola, facendo propri quei valori fondamentali che saranno poi alla base della Risorgimento e alla fondazione della corrente unitaria: una consorteria di dannati relativamente giovani, discendenti dagli anziani della Penisola ma aperta alla visione internazionale della Camarilla, che cerca e ottiene un compromesso fra le istanze egemoniche della Camarilla centro-europea e le resistenze degli anziani italici.

29. Il Risorgimento

Il clan che più di ogni altro lascerà il segno in questo periodo è quello dei Brujah. Con il Congresso di Vienna (1815) le decisioni prese dalle grandi case regnanti si sposano ben poco con gli ideali di libertà, uguaglianza ed autodeterminazione predicate dagli appartenenti a questo lignaggio.

Per l'ennesima volta in pochi secoli l'assetto politico della società mortale subisce un drastico cambiamento: il Regno di Napoli ed il Regno di Sicilia confluiscono nel Regno delle Due Sicilie sotto il Casato Borbone; Genova è annessa al Regno di Sardegna; Lucca al Granducato di Toscana; Lombardia, Veneto, Dalmazia ed Istria sono cedute all'Austria.

Nel contempo, le società segrete italiane cominciano a consolidarsi, grazie soprattutto al contributo dei Seguaci di Set, fra cui spicca la figura di Giuseppe Balsamo, nascosto dietro lo pseudonimo di Cagliostro.

In questa stagione la figura del brujah Edoardo Robbia si fa portatrice delle principali istanze di rinnovamento, divenendo mentore di una nuova generazione di rivoluzionari.

30. Il Regno d'Italia

La Prima Guerra d'Indipendenza (1848) puntava a sostituire gli Stati egemoni imposti dalla Restaurazione con un unico governo riferibile ad un unico disegno unitario: i Brujah contribuirono in tal senso a sobillare la popolazione, spinti da un ideale rivoluzionario; in verità ciò che si consumava era il tentativo da parte di una nuova generazione autoctona di Toreador, Ventrue, Tremere e Giovanni, influenti sulla borghesia e la nuova industria, di indebolire il potere degli anziani di origine austriaca e spagnola, attraverso un attacco all'aristocrazia e alla Chiesa che portò, anche in Italia, ad un nuovo Stato unitario monarchico costituzionale.

31. L'Età Moderna

Fin dalla sua costituzione il Regno d'Italia fu costretto a fare i conti con due problemi: l'emigrazione verso le Americhe ed il Brigantaggio. Migliaia di mortali, seguiti da decine di vampiri, salparono alla volta del nuovo mondo.

In Italia, contro i nuovi assetti che andavano delineandosi nei principati, gli anziani adottarono diverse strategie: alcuni sparirono, almeno apparentemente; altri assicurarono il proprio potere in qualche modo venendo a patti con le nuove realtà in formazione, come nel caso del Principe di Roma, Darius e di diversi domini autarchici; altri, nell'ombra, cospirarono per destabilizzare il nuovo ordine unitario della Penisola, manipolando quel fenomeno di banditismo e guerriglia che passerà alla storia col nome di Brigantaggio.

Ad ogni modo nel giro di un decennio la Penisola sarà coinvolta in altri due conflitti: la Terza Guerra d'Indipendenza (1866) e la Presa di Roma (1870). La caduta dello Stato Pontificio consentirà al Clan Tremere di insediarsi in città, iniziando la costruzione di una immensa Cappella sui ruderi di un antico tempio sotterraneo risalente all'età preistorica.

Con la fine del diciannovesimo secolo si assisterà infine alla caduta in disgrazia dell'Inquisizione. La frattura tra Regno d'Italia e Papato (1870) consentirà infatti ai fratelli di fare terra bruciata

attorno alla Società di Leopoldo, causando il suo tracollo. Con la sua soppressione e la nascita della Congregazione per la dottrina della Fede (1908) parte dei Cacciatori finirà per abbandonare la Chiesa, cercando di seguire la propria missione dall'interno dei servizi segreti degli Stati Nazionali.

32. La Prima Guerra Mondiale

L'Italia nel 1915 si schiera a fianco della Triplice Intesa (Francia, Russia, Gran Bretagna) dichiarando guerra alla Quadruplice Alleanza (Germania, Austria-Unghiera, Bulgaria e Impero Ottomano), ma il conflitto subisce ben presto una battuta d'arresto, degenerando nella cosiddetta guerra di trincea che si concluderà con la disastrosa disfatta di Caporetto (1917). Quando l'Austria Ungheria cercherà di conquistare il Veneto si troverà di fronte ad un'eroica resistenza che permetterà all'Italia di anettere il Trentino Alto Adige e la Venezia Giulia (1918).

La Grande Guerra fu vista come un colpo di coda degli anziani pre-unitari contro la Camarilla, ed infatti molte nuove influenze sul mondo umano vennero troncate con la sparizione di numerosi dannati.

Probabilmente nel corso della I Guerra Mondiale molti scontri fratricidi si consumarono anche all'interno della Camarilla, indipendentemente dal tentativo degli anziani di tradizione peninsulare di riprendere il controllo della società dei cainiti sul territorio italico.

33. L'Avvento del Fascismo

Nel Primo Dopoguerra la situazione in cui versava l'Italia era drammatica: l'erario era vuoto; l'instabilità socio-economica aveva portato spesso a rivolte fra le fasce più povere della popolazione; il mito della "vittoria mutilata" alimentò malumori ed un malcelato sentimento di rivalsa in tutta la Penisola.

Il Clan Brujah fece proprio il malessere che stava dilagando e guidò una lunga serie di rivolte contadine ed operaie che passeranno alla storia con il nome di Biennio Rosso.

Mentre Benito Mussolini fondò a Milano il primo fascio di combattimento (1919) il Brujah Edoardo Robbia gettò le basi per la nascita delle Camicie Nere, ispirandosi da vicino alle Giubbe Rosse di Garibaldi.

Il totalitarismo richiamò fin da subito l'attenzione della Camarilla che, umiliata dagli anziani della Penisola con la Grande Guerra, cercò di strumentalizzarla per ribaltare le sorti del conflitto. Ventrue, Tremere e Toreador sostennero così l'ascesa del Partito Fascista, convinti che fosse facilmente manipolabile.

Durante questi stessi anni in Sicilia, alla Fortezze delle Querce lo tzimisce Landolfo II avrebbe indottrinato un piccolo gruppo di gerarchi fascisti alle sue folli teorie, trasmettendo loro la simbologia e l'occultismo propri della Stregoneria Koldun. Ossessionato all'idea di soppiantare il Cristianesimo con una nuova religione incentrata sul culto del vampiro, il vampiro sarà determinante per la nascita della Società di Thule.

Con la dittatura di Mussolini la Torre d'Avorio tornò ad irrompere improvvisamente nella politica dei fratelli, cercando attraverso i Patti Lateranensi (1929) di influenzare da vicino anche il Vaticano.

34. La Seconda Guerra Mondiale

All'indomani dell'occupazione della Libia e del Corno d'Africa (1936) nasceva l'Impero Italiano che, soltanto qualche anno più tardi, scenderà in guerra al fianco della Germania Nazista (1940).

Con lo sbarco alleato in Sicilia (1942) nella Penisola scoppierà una vera e propria guerra civile che costerà la vita a decine di fratelli.

La sfiducia a Mussolini (1943) e l'armistizio con gli Alleati provocarono la feroce reazione di tedeschi e fascisti. La Penisola si trovò divisa in due: da un lato la Repubblica Sociale Italiana, alleata della Germania Nazista; dall'altro il Regno del Sud, schierato al fianco degli Anglo-americani.

Non passò molto tempo che il Movimento Anarchico approfittò della situazione contribuendo da vicino alle sorti del movimento partigiano.

La liberazione avvenne il 29 aprile 1945. Quando un mese più tardi le bombe nucleari vennero sganciate su Hiroshima e Nagasaki, la Seconda Guerra Mondiale avrà ufficialmente termine: l'uomo era riuscito a concepire un'arma capace di distruggere tanto se stesso quanto qualsiasi altra creatura sulla Terra.

Il ritorno dell'investimento per tutti i dannati in lotta in Italia fu prossimo allo zero. La guerra degli umani aveva assunto una dimensione non controllabile dai vampiri. Solo la corrente unitaria, più

giovane, silenziosa e che si era affrettata a mettere le mani sulla ricostruzione, uscirà alla lunga vincitrice, garantendo alla Camarilla la presa sulla maggior parte del territorio italiano, al prezzo dell'autonomia della Camarilla italiana, e agli anziani il mantenimento di alcune delle antiche prerogative, al prezzo del definitivo passaggio di testimone del comando alla nuova generazione.

35. La Ricostruzione

La Camarilla guardò con riluttanza a ciò che era successo: in un primo momento aveva pensato di agevolare l'ascesa politica di Mussolini, per farne poi il proprio delfino, scoprendo troppo tardi di essere del tutto incapace di controllarlo. Durante i primi anni della guerra la Torre d'Avorio aveva infatti cercato di prendere dei provvedimenti, ma gli interessi dei singoli clan della Penisola gli avevano impedito di raggiungere qualsiasi decisione.

La spaccatura si era creata in seno alla Penisola (1944-1945) fra stato monarchico, governo d'occupazione alleato, comando militare anglo-americano e Comitati di Liberazione Nazionale, aveva portato ad un vero e proprio stato di anarchia, in cui l'autorità dell'uno spesso soverchiava l'altro.

In questo scenario, gli anziani continuavano ormai a mettersi da parte e negoziare con la nuova Camarilla italiana, aperta come sempre fin dalla sua fondazione anche agli interessi dei vampiri stranieri, in questa fase in particolar modo agli americani, eredi di quegli stessi latini che secoli prima avevano lasciato il Vecchio Continente. Velocemente si avviava così la Ricostruzione.

Il brujah Don Caravelli, grazie ai suoi contatti oltre oceano, garantì la collaborazione delle organizzazioni criminali nel percorso di rinnovamento della società dei vampiri italiana.

Alla fine del conflitto i fratelli avevano preso coscienza di come purtroppo gli esseri umani avessero sviluppato delle armi capaci di cancellarli dalla faccia della terra assieme alle loro progenie, e così decisero di fare un deciso passo indietro rispetto alla società mortale.

Occorreva rinforzare la Masquerade.

36. La Prima Repubblica

Dopo il referendum (1946) che sancisce la fine della monarchia e l'inizio della Repubblica, si forma l'Assemblea Costituente che completerà la Costituzione Italiana (1948).

Grazie al Piano Marshall (1950) la Penisola fu coinvolta nel cosiddetto 'boom economico' che permise all'Italia di ridurre il divario con il resto delle potenze europee.

Nel giro di un ventennio altre problematiche si affacceranno all'orizzonte: migrazione, consumismo, rivoluzione culturale e contestazioni sociali portarono all'Autunno Caldo, in cui proteste studentesche si svolgono all'unisono con le sollevazioni operaie.

Il contrasto sociale raggiunse il suo apice con la cosiddetta strategia della tensione: le stragi di Piazza Fontana a Milano (1969) di Piazza della Loggia a Brescia (1973) e quella della Stazione di Bologna (1980) rappresentarono alcuni dei momenti più drammatici degli Anni di Piombo.

Le ideologie estremiste diedero vita al terrorismo rosso (Brigate Rosse) ed al terrorismo nero (NAR).

Nello scontro fra istituzioni e movimenti extra-parlamentari, fra conservatorismo e rivoluzione, i vampiri vedono in Italia l'inasprirsi di un conflitto interno alla Camarilla italiana: da un lato i nuovi principi ventrue che affondano i loro interessi in quelli della nuova Repubblica e agiscono all'interno di una cornice internazionale di accordo con il resto della Camarilla; dall'altro il movimento anarchico condotto da una parte di brujah e con pericolose lusinghe da parte del Sabbat. Questo scenario indebolì il governo degli umani, portando alla nascita di un progetto politico che passerà alla storia con il nome di compromesso storico. Protagonisti ne furono la Democrazia Cristiana (DC) ed il Partito Comunista Italiano (PCI): tale tentativo fallì con il rapimento e l'assassinio del presidente della DC Aldo Moro (1978) ad opera delle Brigate Rosse.

La caduta del Muro di Berlino (1989) ebbe forti ripercussioni anche in Italia. Una delle principali conseguenze fu la fine della storica conflittualità fra PCI e DC. Ma lo scontro fra i dannati assunse altre forme: al fine del controllo della società degli umani, una componente del clan Ventrue, alleata con i brujah di Don Caravelli e non disdegnando il supporto di Giangaleazzo Visconti, avviò una scalata al potere contro i principi della Camarilla della ormai vecchia guardia unitaria. Alcuni indicatori di tale conflitto si videro nella vicenda di Tangentopoli (1992) e nelle stragi di mafia (1992-1993)

La Prima Repubblica crollò a causa del terremoto economico, politico e mafioso che si consumò in tutti questi anni. La scomparsa della Democrazia Cristiana sancì l'ascesa di nuovi partiti che seppero intercettare in qualche modo le richieste di cambiamento ed innovazione della popolazione.

Il termine dello scontro che parallelamente si consumava fra i vampiri si avrà solo nel 1994, quando la corrente unitaria scenderà a patti con gli scissionisti: i Giovanni per la pace chiederanno tuttavia la testa di Don Caravelli ed il controllo della criminalità organizzata.

37. La Seconda Repubblica

Sarà proprio la scomparsa di Don Caravelli e del suo braccio destro (l'italo americano Nick Lazzari) a consentire tanto agli altri Clan di infiltrarsi nell'organizzazione, quanto alle istituzioni mortali di circoscrivere il potere di Cosa Nostra, riuscendo ad assicurare alla giustizia decine di latitanti mafiosi.

Questo stesso anno all'interno della società mortale segnerà il consolidamento di nuove coalizioni politiche, nate dalle ceneri dei partiti che avevano caratterizzato la vita politica della Prima Repubblica.

Nonostante tutto sembrò andare per il meglio, sempre più spesso qualche 'lupo solitario' cercò di influenzare da vicino la politica mortale, finendo puntualmente per cadere nelle grinfie dei cacciatori. Questo vero e proprio “elastico” nei rapporti fra dannati e mortali porterà ad un lungo periodo di instabilità (1996-2011) quando la crisi economica costringerà il Presidente del Consiglio Silvio Berlusconi alle dimissioni, determinando la nascita di un governo guidato da Mario Monti.

Negli anni del secondo Dopoguerra si era andata infatti consolidando la Comunità Europea, un organismo sovranazionale che, secondo alcuni, costituiva un tassello fondamentale per il compimento di un nuovo ordine mondiale, ispirato da una setta di umani dotati di poteri sovranaturali e nota come Tecnocrazia.

Alcuni vampiri, anche in Italia, pensarono di poter sfruttare le nuove istituzioni europee per portare i propri interessi anche in territorio straniero. In questo gioco pericoloso, ad avere la meglio saranno tuttavia gli eredi del Feudo della Croce Nera: la Camarilla continentale che, ad onta degli accordi con la Camarilla Italia, riuscirà con la diplomazia e l'economia a estendere sull'Italia quel controllo che non era riuscita ad operare con la guerra.

38. Le Notti del Tradimento

Giangaleazzo Visconti aveva creduto a lungo negli ideali di uguaglianza e libertà del Sabbat. Grazie al suo intuito il lasombra era riuscito a garantire a Milano un lungo periodo di pace persino con la Camarilla circostante.

Questa situazione piuttosto anomala aveva spinto ambasciatori della Torre d'Avorio a contattarlo in gran segreto e stringere con lui un accordo che lo avrebbe portato da lì a poco a diventare il Principe di Milano (1999) e a sterminare buona parte della popolazione sabbatica locale.

Sarà proprio in questi anni che nascerà la SchreckNET che garantirà alla società vampirica un tale ricircolo di informazioni da far diventare di dominio pubblico persino la notizia del risveglio di un'antica creatura, che molti identificheranno in un Antidiluviano, in una delle più remote delle regioni dell'India.

39. La Stella Rossa e l'11 settembre 2001

Il 28 Giugno 1999 una cometa rossa, visibile solo dalle creature soprannaturali, apparve alta nei cieli di tutto il mondo, scomparendo subito dopo. L'astro, circondato da un'aura inquietante e sinistra, venne identificato dal Sabbat come la leggendaria Stella Rossa che avrebbe dovuto sancire l'inizio delle Ultime Notti.

Dall'oggi al domani, anche in Italia, quei pochi matusalemme ed anziani ancora rimasti in attività fanno perdere del tutto le loro tracce.

Sempre più insistentemente circola la voce secondo cui starebbe accadendo qualcosa fra il Medioriente e l'India, attorno all'area in cui un tempo si pensava sorgesse la Seconda Città, quel luogo leggendario che vide per la prima volta riunirsi gli antidiluviani che erano riusciti a sopravvivere al Diluvio Universale, ed in cui apparve per l'ultima volta Caino.

E' in queste notti che il Sabbat inizia ad organizzare la Grande Crociata che avrebbe dovuto dare man forte a Caino durante la Gehenna. La Spada di Caino adotterà una nuova strategia nella Jihād, supportando il terrorismo globale ed infiltrando decine di foreign fighters all'interno della civiltà occidentale.

Con l'attentato dell'11 settembre 2001, e tutte le sue conseguenze, la Camarilla internazionale decide di fare un deciso passo indietro rispetto al controllo della società degli umani e non fu da meno in Italia.

La scomparsa degli anziani ebbe conseguenze piuttosto drammatiche soprattutto nella Camarilla che già da qualche anno stava confrontandosi con il fenomeno della Seconda Inquisizione.

40. La Seconda Inquisizione e gli ultimi anni

Gli ultimi cacciatori si erano riversati infatti all'interno dei servizi segreti degli Stati Nazionali, dando vita a veri e propri gruppi “deviati” di agenti che avevano gradualmente preso il controllo delle tecnologie ICT (internet, telefonia mobile, smarthphone). Grazie agli stretti rapporti che avevano sviluppato con le forze più conservatrici erano riusciti persino a far approvare leggi liberticide sull'onda della lotta al terrorismo. Questo fenomeno sarà conosciuto come Seconda Inquisizione, il cui apice sarà raggiunto con le sorprendenti “dimissioni” di Benedetto XVI e l'inizio di un nuovo corso politico in Vaticano.

La Torre d'Avorio, un tempo baluardo indiscusso dell'immortalità e sicuramente la realtà più potente all'interno al Mondo, iniziò lentamente a ritirarsi trascinandosi dietro il peso della sua stessa decadenza, scoprendosi improvvisamente vulnerabile di fronte alla tecnologia moderna. La Setta vide la propria influenza ridursi drasticamente, ma non potendo più contare come un tempo sul sostegno degli anziani fu costretta a cercare un'altra strada per sopravvivere: celare la sua stessa esistenza persino al resto della società vampirica, enfatizzando così il concetto di Masquerade e regredendo ad un vero e proprio sistema feudale pur di scongiurare con ogni mezzo di essere individuata e distrutta.

Il Movimento Anarchico infine, ruppe quella tregua che per molti secoli lo aveva legato alla Camarilla, rivendicando sempre maggiore libertà ed indipendenza. Grazie alla loro giovane età gli anarchici si sono adattati più di altri allo stile di vita moderno.

Molti gruppi autarchici, radicati da più o meno tempo nella Penisola lungo domini periferici tollerati dalla Camarilla, troveranno in questa fase un nuovo orizzonte: da un lato essi godranno del progressivo minore interesse all'ingerenza politica nei propri affari da parte della Camarilla, ma dall'altro si ritroveranno più esposti ai cacciatori e agli arconti sguinzagliati dal Circolo Interno per soffocare sul nascere qualunque rischio per la masquerade.

I neonati che hanno condotto la maggior parte della propria esistenza a ridosso di questo cambio di registro, e quindi approssimativamente dal 2011 in poi, sono chiamati “generazione della settimana degli incubi” e su di essi ricade il peso principale delle ultime notti.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Nei rapporti con il Circolo Interno per tenere a bada il fenomeno della seconda inquisizione e gli attacchi del Sabbat, i principi della Camarilla in Italia hanno cercato come ormai tradizione un compromesso, ottenendo che la gestione degli affari di sicurezza, legati al Sabbat e più in generale alla masquerade, ricada nelle competenze di un vampiro di fiducia dei principi stessi: fu così che dopo alcune trattative il ventrue Malaspina fu nominato Prefetto d'Italia, col compito di rappresentare il Circolo Interno nella Penisola.

Situazione attuale (verso “Alfa e Omega”)

C'è molto fermento in queste notti fra i domini autarchici italiani. Dopo gli anni dell'abbandono da parte della Camarilla, con tutto ciò che questo ha comportato di bene e male per i vampiri della generazione della settimana degli incubi, la Torre d'Avorio pare voler tessere una nuova rete di rapporti con le periferie.

Fra gli autarchici c'è chi guarda con sospetto a queste manovre di avvicinamento, chi vorrebbe stringere un accordo, temendo ripercussioni da parte del Circolo Interno, e chi osa addirittura sperare nella possibilità di fare fronte comune, contro i cacciatori e il Sabbat.

Quello che è certo è che gli anziani della Camarilla hanno un piano per questi domini esterni.

Le voci di recenti contatti fra la Camarilla, gli Anarchici, gli Indipendenti e i principali leader autarchici si amplificano lungo tutta la Penisola, portando scompiglio nei delicati equilibri che le comunità autarchiche hanno raggiunto negli ultimi vent'anni...

I clan

Assamiti

Dall'inizio del terzo millennio la Camarilla e i Giovanni hanno adottato una politica aggressiva nei confronti del clan.. Ogni assamita, considerato un potenziale collettore di radicalizzazione sul suolo italiano, è generalmente invisibile. Parimenti vengono ostracizzati quei principi che concedono asilo o in qualche misura li tollerano nel proprio dominio. Ed è proprio questa marginalizzazione ad aver contribuito, come una profezia che si auto avvera, ad alimentare la realizzazione del timore di trovarsi degli antagonisti in casa. Per motivi speculari, il Sabbat può essere interessato a rintracciare gli Assamiti distribuiti sul territorio per reclutarli fra le proprie fila.

Nelle notti recenti è uno dei clan meno numerosi in Italia e composto per lo più da neonati.

Nickname: Assassini.

Aspetto: lineamenti per lo più mediorientali, africani e asiatici, in taluni casi mescolati a quelli europei. Per quanto concerne l'abbigliamento, tendono a confondersi con quello dei gruppi etnici da essi infestati. Coloro che fuggono dalle mire dei propri sire, tendono ad un abbigliamento più da sopravvissuti urbani. Si dice che la loro carnagione tenda a scurirsi con l'età.

Rifugio: più appartamenti-basi operative presso quartieri degradati delle periferie, con popolazione a maggioranza islamica, attentamente sorvegliati.

Background: Gli assamiti moderni sono per lo più italiani di seconda generazione di origine nordafricana e mediorientale, *foreign fighters* abbracciati nelle guerre di questo secolo in Aghanistan e in Siria, e rispediti in Italia come agenti del disordine, per lo più scollegati fra loro e dal Sabbat locale. Cercano di agganciarsi presso comunità islamiche, ma anche presso enti di solidarietà nei confronti dei migranti. Coloro che rifuggono questo tipo di esistenza dopo essere tornati in Italia, o i figli in qualche modo riluttanti rispetto alle intenzioni dei propri sire, sono costretti comunque alla clandestinità, per evitare di incappare nelle sette o in altri assassini.

Concept: terrorista, cellula dormiente inconsapevole, progenie in fuga, riformatore idealista, mercenario.

Brujah

Le sorti dei Brujah sono state nella storia contemporanea procicliche rispetto alle ondate rivoluzionare delle comunità degli umani: dai moti carbonari, al brigantaggio, al fascismo, al '68 ai neonazionalismi degli anni 2000. Molto attivi soprattutto negli anni di piombo, in cui hanno raggiunto l'acme della propria diffusione capillare fra gangli della lotta armata e dei servizi segreti della Repubblica.

I nemici tradizionali del clan si ritrovano in Italia fra i Lasombra, con i quali si sono contesi nel passato il dominio sulla Sicilia, e i Giovanni, rivali nel controllo della criminalità organizzata. In altri ambiti territoriali e di influenza sui mortali, in Italia il clan non ha avuto modo di primeggiare.

I clan Brujah è oggi come è sempre stato: un crocevia di passioni, di filosofie e di antagonismo al mondo anestetizzato dalle ere. Nelle notti moderne possono rappresentare una vera spina nel fianco dei clan "aristocratici" Toreador e Ventrue, così come possono incarnare veri e propri ispiratori di movimenti sub urbani che attirano masse di mortali e conseguentemente anche dei predatori vampirici.

I Brujah in queste notti sono molto presenti in Italia e frequentemente distribuiti in consorterie urbane di ridotte dimensioni. Molti neonati, legati in rapporti di sangue fra loro, e socialmente attivi fra movimenti umani, discendono da gruppi precedenti, consolidati attorno allo zoccolo duro di correnti di pensiero filosofiche e sociali del passato.

Le fratellanze più comuni tendono a controllare, o si contendono il controllo, di interi quartieri periferici, divisi fra correnti di anarchici, comunisti, fascisti ma anche di filosofi di strada, innovatori e liberi pensatori. . Si tratta di gruppi per lo più locali, non organizzati a livello superiore a quello di una città, anche se, con le nuove tecnologie, si assiste a fenomeni di diffusione di reti europee e globali. Gli elementi più radicali delle notti recenti, in cui la violenza è prioritaria rispetto all'obiettivo politico da raggiungere, potrebbero essere scaturiti da mal gestiti o mai terminati indottrinamenti da parte del Sabbat.

Nickname: popolino, feccia.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Aspetto: I loro corpi, accessori e abbigliamento rappresentano efficacemente l'ideologia che sostengono.

Rifugio: Centri sociali, basi di biker, palazzi fatiscenti in periferia che vengono occupati da un intero branco. I Brujah incardinati nelle organizzazioni criminali tendono invece a disporre di ville personali isolate e ben difese e occupare occasionalmente appartamenti e camere d'albergo in zone centrali, che fanno parte di un qualche circuito protetto.

Background: Le bande locali tendono a selezionare all'interno del contesto sociale gli elementi.

Concept: Nazi-skin, black block, punk, biker, ultras, malavitosi, filosofi di strada.

Gangrel

Fra tutti i vampiri i Gangrel sono quelli più vicini alla vera natura interiore dei cainiti, che si identifica nella selvaggia bestialità, nella fame atavica e nel terrore ctonio per le tradizionali maledizioni di Caino. Ma questa è solo la superficie. Oltre ad essa, ancora più celata agli occhi dei fratelli, risiede nel cuore dei Gangrel una silente saggezza istintiva, che regge l'armonia fra sub e superumano, fra l'individuo ed il tutto. In questo senso i Gangrel sono esploratori di se stessi e della propria razza.

I Gangrel tendono a rifuggire la socialità con altri vampiri, compresi quelli del proprio stesso sangue, e con gli umani: infatti conducono spesso la propria esistenza in ritiro dalla mondanità e in solitudine. I luoghi naturalistici più inaccessibili, dai picchi delle dolomiti alle solfatare, alle grotte marine, possono essere inoltre il dominio esclusivo di un Gangrel stanziale che ha deciso d'ivi continuare da asceta la propria esistenza fino alla fine dei tempi. Fra le più famose di queste storie vi è quella dei matusalemme Matasuntha, supremo predatore dell'arco alpino, e Opoin, che risiederebbe fuso nella terra sotto la Basilica di San Francesco di Assisi, la cui sacralità ne impedirebbe il risveglio.

In alcuni rari casi, tramandatisi dalle signorie curtensi fino alle notti moderne, alcuni Gangrel si sono stanziati e radicati come signori rurali di dinastie di vampiri, ghouls e umani, specialmente nell'entroterra delle Isole e del Sud.

Nelle leggende popolari degli umani tendono ad essere riconosciuti come spiriti dei morti, stregoni e fattucchiere.

Nickname: forestieri, barbari, selvaggi.

Aspetto: Generalmente trasandati, hanno uno stile e un aspetto che li avvicina per somiglianze alla cultura freak. Il loro aspetto spesso è marcato da evidenti tratti bestiali.

Rifugio: La natura nomade li spinge a trovare rifugi di fortuna nel corso dei loro viaggi, che solo occasionalmente possono condurli in agglomerati urbani, preferendo i selvaggi piuttosto boschi e

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

aperta campagna. I dinasti della nobiltà rurale tendono invece a trovare rifugio presso castelli e masserie nell'entroterra.

Background: I gangrel individuano fra soggetti solitari e stravaganti la propria progenie, talvolta sotto l'influenza di segni astrali o comunque naturalistici. I più egoisti vedono nell'abbraccio un ulteriore modo di indagare la propria natura.

Concept: Nomade, barbone, strega, signore feudale moderno.

Giovanni

Si tratta del Clan che in Italia è rimasto più inalterato nei secoli. Ancora in queste notti, l'agenda, la gerarchia e le tradizioni famigliari sono le medesime: accumulo di potere, ricchezza, unitamente all'interesse per la negromanzia. Venezia è rimasta nel tempo la sede storica della famiglia, sede del Mausoleo di Augustus, dal quale l'influenza Giovanni si è diffusa capillarmente lungo la Penisola, attraverso mandatarî individuali che curano contemporaneamente gli affari sovranaturali e quelli mondani, che spaziano dall'alta finanza alla criminalità organizzata.

La stabilità di cui per secoli hanno goduto, unitamente al loro tratto spiccatamente indipendente nelle vicende fra Camarilla e Sabbat, nelle notti recenti li rende un punto di riferimento per i molti neonati senza mentori che cercano di sopravvivere nelle città. Tanto che si è diffusa la leggenda metropolitana che il clan tenda ad approfittare di questa posizione di vantaggio, per ingannare e sfruttare i cainiti più inesperti anche per asservirli e farne cavie per i propri esperimenti esoterici. In tale conflitto, finalizzato alla leadership nelle notti del III millennio, tendono a scontrarsi con i Nosferatu, rinvigorendo in tal modo una antica animosità.

Internamente la famiglia è fortemente gerarchizzata in base all'anzianità, che è criterio per l'accesso non solo a privilegi e posizioni di potere, ma anche e soprattutto a informazioni via via più riservate e segreti esoterici.

Nickname: Becchini (ereditato dai Cappadociani), negromanti.

Aspetto: Eleganti, non fanno sfoggio della propria ricchezza, ma preferiscono mantenere un atteggiamento umile e disponibile.

Rifugio: Edifici signorili finemente arredati.

Background: Tutti i Giovanni fanno parte della famiglia e vengono abbracciati dopo un periodo di asservimento come ghouls, se ritenuti meritevoli. In vita molti hanno brillato per la propria competenza come imprenditori, manager, professionisti. I neonati possono essere posti a servizio

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

di un mandatario più illustre, che potrebbe essere il sire, o messi in condizione di gestire un'area di affari per la famiglia ancora non coperta o che si desidera...sia soggetta ad un cambio di gestione.

Concept: Agente di zona, criminale, dirigente, occultista indipendente, supervisore della famiglia.

Lasombra

I Lasombra sono uno dei Clan più diffusi in Italia e fra quelli che maggiormente continuano a radicarsi all'interno del Sabbat. Al di fuori della setta, la maggior parte di loro è composta da neonati autarchici, che hanno messo in piedi delle coterie, più o meno assimilabili ai rami del Sabbat, raccogliendo individui isolati. Sono numerosi infatti i Lasombra che, prole di ancillae, sono rimasti scollegate dalla setta dopo il tradimento di Giangaleazzo Visconti e gli eventi successivi. In tal senso i Lasombra, anche al di fuori del Sabbat, tendono a riprodurre schemi di comportamento da *leader*, raccogliendo dalla strada altri cainiti ritenuti "serventi" rispetto ai propri scopi egoistici.

Nickname: custodi, magistri

Aspetto: In Europa meridionale, e quindi anche in Italia, i membri di questo clan continuano generalmente ad avere i caratteristici tratti mediterranei. Tendono ad un comportamento elegante e a spiccare all'interno del contesto, senza però scadere nell'eccentrico o nell'eccessivamente formale.

Rifugio: Generalmente assieme alla propria coterie in più nascondigli disseminati lungo il territorio urbano.

Background: storicamente i Lasombra, conclamati narcisisti, non tendono a diffondere la maledizione se non per interessi molto forti e nella convinzione che dal nuovo abbracciato possa derivare un incremento importante del proprio potere personale. Questo spirito continua a permanere nelle notti moderne. Tuttavia è facile che il bacino da cui si attingano nuove leve sia fra giovani di buona famiglia, dotati di risorse spendibili e promettenti per ambizione, astuzia e meriti personali. Il sire, individuato un candidato all'abbraccio, tende a sottoporlo celatamente ad una serie di prove crudeli per saggiarne la reattività e la determinazione e orientandone l'indole verso il male. Solo coloro che alla fine di questo percorso mostrano ancora la forza di combattere vengono infine abbracciati.

Concept: Gestore di locale notturno, capo drugo, agente della famiglia.

Malkavian

Generalmente ai margini delle sette negli anni più recenti, l'esistenza dei malkavian sembrerebbe congeniale in queste notti di isolamento reciproco fra cainiti. Nella storia antica, per via dell'istintiva saggezza che è attribuita al loro sangue e che secondo alcuni è la reale natura della loro solo apparente follia, hanno talvolta ricoperto ruoli di oracoli e consiglieri di vampiri al potere.

Per lo più solitari di natura, non cercano occasioni di socialità, a meno che rientri in una qualche macchinazione. La presenza numerica del clan in Italia è nella media rispetto agli altri clan e la maggior parte di loro è costituita da indipendenti, abbracciati nelle notti più recenti e fuoriusciti dalla Camarilla e dal Sabbat, o forse mai entrativi del tutto.

Sebbene insistano voci circa l'esistenza di una rete attiva fra i membri di questa stirpe, nulla lo ha confermato, e del resto questa ipotesi sembra abbastanza incoerente con la tendenza caotica di questi elementi.

Nickname: Lunatici

Aspetto: Oggi come in passato, possono apparire come “il vicino della porta accanto” o ostentare fino agli eccessi le proprie eccentricità. La scelta della propria apparenza è spesso strumentale ai propri secondi fini.

Rifugio: Anche per quanto riguarda il rifugio, possono nascondersi nelle aree più degradate delle città, dai bassifondi ai manicomi criminali, o condurre una esistenza apparentemente normale in qualsiasi tipo di abitazione e quartiere.

Background: Serve una motivazione davvero valida, o davvero folle, perché un malkavian conceda l'abbraccio. Ad ogni modo, quando ciò avviene, il criterio di scelta è altamente variabile. Chiunque può essere prescelto, anche se la tendenza, per forza di cosa, è di individuare soggetti già inclini alla perversione mentale.

Concept: Serial killer, Psichiatra, Scienziato, Cospiratore.

Nosferatu

Il clan, distribuito per lo più fra nidiate nel sottosuolo e lupi solitari, è fra quelli che vantano una maggiore numerosità in Italia.

I diversi strati archeologici degli insediamenti urbani nella Penisola, nonché le catacombe hanno infatti favorito la creazione di regni del sottosuolo popolati da questa stirpe, più che in altre realtà del mondo. L'autarchia di tali realtà sotterranee, consente una continuità fra gli anni passati e quelli attuali superiore a quella di quasi tutti gli altri clan.

Proprio nel momento della maggiore confusione, con neonati senza educazione frammentati senza la guida delle sette, il clan Nosferatu è riuscito a porsi come punto di riferimento, attraverso l'instaurazione di nuovi assetti para-istituzionali, come mercati neri e rifugi sicuri. Questo nuovo ruolo del clan ha spinto taluni fratelli ad una maggiore visibilità sociale, spingendosi a porsi come nuovi leader di piccoli gruppi di neonati di altri clan o di comunità anarchiche più estese. E nel frattempo, il clan attraverso questi suoi elementi di spicco accumula informazioni e favori.

Ormai sulla bocca di molti, nelle notti più recenti, la diffusione della cosiddetta rete della paura (shreknet): una rete reale e virtuale assimilabile ad una sorta di servizi segreti.

Nickname: Ratti, spettri, mostri, zoccole.

Aspetto: Orrendi, nei modi più disparati. Quelli che trascorrono il tempo per lo più nel sottosuolo tendono ad indossare abiti di fortuna o tuniche, soprattutto nelle comunità più antiche e gerarchizzate. Quelli che conducono la propria esistenza soprattutto in superficie, variano il proprio guardaroba in base al contesto.

Rifugio: per lo più regni sotterranei fra metropolitane, fogne, catacombe.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Background: in questa fase di preminente ruolo del clan nell'organizzazione dei dannati, pur permanendo la tendenza a selezionare la progenie fra i diseredati della società, alcuni individuano i propri figli di sangue in base a strategici di occupazione di posizione di potere nelle città.

Concept: Vari ruoli che si possono assumere all'interno dei regni sotterranei: cacciatore, allevatore, tecnico, studioso, ecc... Chi è fuori: protettore della suburra, spia, autarca isolato.

Ravnos

Conosciamo i Ravnos delle notti recenti con un mero stereotipo: criminali, ladri, killer; ma anche cartomanti e guru spirituali. La situazione è certamente più articolata: la società di oggi, mortale o immortale, ha un costante bisogno di evasione. Questo è ciò che i Ravnos fanno agli umani e ai vampiri: consentono loro di fuggire dalla realtà...o forse li intrappolano nell'illusione.

Per evitare di creare legami troppo stretti con qualcosa o qualcuno, i Ravnos decidono periodicamente di cambiare obiettivo, dedicandosi a differenti attività. Ma gli obiettivi possono cambiare, anche loro malgrado, e quindi esiste anche la possibilità che un ravnos si trovi costretto a spostare le proprie attenzioni da un'altra parte.

Ad ogni modo, di questa stirpe si sono ormai quasi completamente perse le tracce in Italia. Fa eccezione una quantità veramente risibile di fratelli, che continuano a mantenere un giro di affari criminali nel Centro, attraverso una forte influenza sulle principali famiglie romanì.

Nickname: Zingari

Aspetto: Lineamenti gitani, abbigliamento adeguato rispetto alla truffa in corso. Vestiario comunque “comodo” e con qualche eccentricità.

Rifugio: Campi rom come basi temporanee, palazzine in periferia, furgoni e camper con i quali si spostano.

Background: Tendono ad abbracciare i “peggiori” giovani promettenti delle famiglie romanì insediate in Italia.

Concept: Boss zingaro, accattone, giostraio, imprenditore circense, artista da strada.

Seguaci di Set

I cosiddetti setiti paiono ancora oggi organizzati attraverso una grande rete cospirativa internazionale al di sopra delle lotte fra Camarilla e Sabbat. Tutti i giovani di questa setta *sui generis*, occupano una determinata posizione all'interno, per il conseguimento di determinati obiettivi, sovente collegati al territorio presso cui vengono inviati. Le informazioni fornite ai singoli agenti sono compartimentate, per cui capita spesso che un seguace di Set non sappia quale sia il disegno più generale, del quale la propria missione individuale è un contributo.

Nelle città più piccole tende ad esserci un solo seguace, che riferisce ad un maestro collocato presso un tempio che ha il compito di coordinare gli affari in più città. Nelle realtà più grandi invece vi è un unico tempio, e possono essere presenti più elementi, ciascuno dei quali svolge compiti differenziati.

Il clan tende a controllare la società degli umani attraverso la massoneria e in generale le società segrete, e in ciò si scontrano spesso con Toreador e Ventrue per quanto attiene agli aspetti più mondani, e Tremere per quelli più esoterici. In Italia il maestro a cui tutti fanno riferimento come autorità di riferimento è Cagliostro, il cui tempio, in località ignota, è il più grande d'Europa.

Nickname: Serpi, illuminati.

Aspetto: Sono spesso soggetti affascinanti, con comportamenti seduttivi, all'ultima moda e molto attenti all'eleganza di ogni elemento del'abbigliamento.

Rifugio: I giovani preferiscono disporre di ville moderne in luoghi di tendenza della movida cittadina. Taluni, specie più anziani, preferiscono costruire i propri rifugi, attraverso progetti architettonici esoterici e nel rispetto di tradizioni mistiche.

Background: Generalmente i figli vengono selezionati fra i propri servitori migliori e impiegati successivamente comunque come propri discepoli, fino a che non ottengono una emancipazione dal loro sire...in qualche modo.

Concept: Diplomatico, Gran maestro, Mediatore commerciale, Professore, Trafficante.

Toreador

Uno dei clan più diffusi in Italia, attratto e per molti versi ispiratore tanto delle molteplici manifestazioni artistiche che fanno riconoscere il Paese come unico al mondo, come delle grandi cospirazioni nella storia che lo rendono altrettanto famigerato.

Tradizionalmente contende ai Ventrue l'influenza sull'aristocrazia degli umani, ma nelle notte recenti questa conflittualità si è dirottata più in generale verso gli ambienti dell'alta società. Tuttavia una parte significativa del sangue in Italia tende a discostarsi dalla preservazione dello status quo fra gli umani, e ad assumere posizioni più avanguardiste, sia da un punto di vista culturale che politico. Ciò si traduce nella presenza di spiriti liberi, talvolta orbitanti e ispiratori di coterie e branchi autarchici, come di gruppi di umani. In tali ultimi casi potrebbero capitare occasioni di scontro, o di collaborazione, con i Brujah. I due archetipi sopra delineati spesso sono correlati ad una educazione all'interno rispettivamente della Camarilla e del Sabbat, ma nelle notti recenti tale confine tende ad assottigliarsi.

In ogni caso i Toreador adorano assaporare ogni aspetto dell'esistenza vampirica, indulgiando talvolta in vizi ed eccessi, fisici ma anche sociali: è nota infatti la passione con la quale portano avanti le proprie cause.

Nickname: Degenerati, Debosciati.

Aspetto: Sovente i Toreador sono individui di bella presenza. Tutti sono inoltre molto attenti ad osservare le tendenze dei mortali all'ultima moda.

Rifugio: Attici o loft nel cuore della città, spaziosi, confortevoli, adatti a ostentare le proprie collezioni d'arte e a ospitare party raffinati.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Background: I Toreador preferiscono abbracciare giovani di bella presenza, dei quali talvolta sono innamorati. E' probabile inoltre che provengano da una formazione artistica e da un contesto sociale molto prestigioso.

Concept: Artista, *poseur*, mecenate, produttore.

Tremere

Le sorti del clan in Italia sono parallele alle numerose vicende sovranaturali del Paese e alle conseguenti reazioni del Papato e delle sue propaggini. Le principali circostanze delle notti recenti hanno posto il clan in una posizione di primato, grazie al radicamento nel cuore degli interessi della Camarilla, unito ad una organizzazione interna molto rigida che ha resistito ai colpi degli ultimi eventi.

Come secondo alcune leggende i Gangrel coltivano rapporti con i Licantropi, così secondo altre i Tremere mantengono un rapporto con i maghi, del resto la Casata Tremere era una delle casate dei maghi dell'antico ordine di Hermes.

Sotto la direzione del membro del Consiglio dei sette, Grimgroth, attraverso una gerarchia lineare basata su anzianità e merito, il clan opera attraverso cappelle fondate nelle principali città d'Italia, la quali si contendono il primato agli occhi dell'anziano. Ogni cappella è retta da un reggente e coordinata da un lord, con altre a formare territori contigui assimilabili ai vecchi stati dell'Italia preunitaria.

I Tremere moderni sono per lo più apprendisti, collegati ad un reggente che ne determina le mansioni e gli obiettivi sia da un punto di vista di studi, che di socialità nelle nuove strutture di aggregazione dei cainiti che stanno sorgendo.

Nickname: Stregoni

Aspetto: Abbigliamento da “professore”, generalmente prediligendo il colore nero e talismani. Nell'ufficio dei loro riti indossano invece abiti cerimoniali appropriati.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Rifugio: Ogni Tremere ha un proprio rifugio privato, che serve anche da laboratorio esoterico e studio. Inoltre tutti i Tremere afferiscono ad una cappella, che è un rifugio comune.

Background: La maggior parte dei Tremere è costituita da umani maschi, anche se nelle notti recenti questo sessismo è meno marcato. Generalmente il sire seleziona la propria progenie fra studiosi di occulto a vario titolo.

Concept: Mago cerimoniale, pseudo scienziato, ex sacerdote, parapsicologo.

Tzimisce

Il clan in Italia ha una presenza che si fa risalire a due tradizioni principali: quella relativamente più recente in Sicilia, composta da autarchici e il cui capostipite sarebbe Landolfo II, e quella più legata al Sabbat, di origine più antica, che discenderebbe dal leggendario Dracon, che condusse parte della propria esistenza nell'antica Roma. A queste linee di sangue più nobili, si aggiungono gli Tzimisce giunti nelle notti più moderne, al seguito di migrazioni di popoli dell'est Europa e che, anche in tal caso, si dividono fra autarchici e sabbat.

Nelle notti recenti, gli Tzimisce mantengono un ruolo apicale all'interno del Sabbat, come consiglieri e sacerdoti, ma altrettanti sono coloro che, lontani dalla setta, perseguono una esistenza isolata, concentrata sugli studi e sull'accrescimento del proprio potere sulla ristrette comunità di mortali che infestano, spesso in luoghi lontani dal caos urbano.

Gli Tzimisce che provengono da un background umano italiano non si discostano dalla media dei loro confratelli stranieri, ma talvolta sostituiscono al freddo cinismo della ricerca esoterica una vocazione mistica distorta.

Nickname: Diavoli

Aspetto: Quasi ogni membro del clan tende a modificare il proprio corpo, attraverso l'uso della disciplina della vicissitudine, per assumere tratti espressione del proprio percorso interiore o meramente per sperimentare un qualche nuovo e grottesco orrore.

Rifugio: Case isolate, custodite paranoicamente, di antica rilevanza architettonica o più moderne e asettiche. Ad ogni modo un luogo che ha un significato quasi sacrale per questi cainiti. Gli Tzimisce arredano i propri rifugi degli elementi indispensabili al proprio percorso di crescita interiore e alle

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

proprie necessità più primitive. Per questo possono sembrare dei luoghi particolarmente eccentrici se non alieni. Ma sono pochi coloro che possono sostenere con sincerità di aver visitato un rifugio Tzimisce.

Background: Individui di notevole intelligenza, che si ritiene possano apportare un contributo al proprio disegno a lungo termine.

Concept: Scienziati, assassini seriali, genialità psicotiche.

Ventruë

Il clan che più di tutti nel corso dei secoli ha assunto su di sé l'onere della stabilità della Camarilla, in queste notti caotiche ha visto sgretolarsi parte della propria influenza ed autorevolezza. Molti giovani degli altri clan della Camarilla accusano i Ventruë di miopia, di aver fallito nel non reagire prontamente al fanatismo millenarista del Sabbat. D'altro canto, proprio il rafforzamento della Masquerade, il progressivo ritirarsi, isolarsi e frammentarsi della Camarilla e soprattutto la novità dell'istituzione del Prefetto per l'Italia frutto dell'abilità nella negoziazione dei Ventruë italiani con il Circolo Interno, evidenziano la capacità del clan di garantire lo status quo.

La maggior parte dei principi della Camarilla ha ancora in queste notti sangue Ventruë e in generale i membri di questo clan tendono ad assumere ruoli di coordinamento in questa setta. Tuttavia, proprio in seguito ai forti perturbamenti degli anni 2000, molti neonati sono solo marginalmente collegati alla setta e al clan, conducendo una esistenza da piccoli re solitari in ristretti domini, analogamente a quanto avviene per gli "orfani" Lasombra di provenienza sabbatica.

Altro punto di forza del clan è l'impareggiabile influenza che esso ancora esercita sulle comunità degli umani. Controllo che permette loro non solo di sostenere la Masquerade e salvaguardare la sopravvivenza, ma anche di condurre una esistenza agiata.

Nickname: Patrizi

Aspetto: I Ventruë nelle occasioni formali fra fratelli tendono ad indossare gli abiti eleganti dell'epoca in cui sono stati abbracciati. In altre circostanze adattano questa eleganza al costume contemporaneo, senza comunque mai scadere nella mondanità delle ultime mode e senza eccedere comunque nell'appariscenza.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

Rifugio: I Ventrue ricercano la comodità e il lusso e ciò si vede massimamente nella scelta del rifugio. Casi esemplari possono essere sfarzose ville romane e antichi manieri completamente ristrutturati.

Background: I Ventrue selezionano la progenie dagli individui dell’alta società maggiormente capaci e dotati di risorse finanziarie.

Concept: Avvocato, dirigente, amministratore, imprenditore, politico.

Domini

Bologna

Lo storico Principato di Bologna nella settimana degli incubi era retto dal principe ventrue Aristide Isolani, quando un attacco a sorpresa del Sabbat, come molti ve ne furono in quelle notti nel mondo, portò alla sua morte ultima.

Il dominio, diviso fra consorterie rivali che Isolani era riuscito con l’esperienza e l’alleanza di altri principi italiani a mantenere sotto controllo, cadde subito nel caos. Una rivolta interna per la successione destabilizzò ulteriormente la società dei dannati, proprio negli anni in cui essi avrebbero dovuto fare fronte comune davanti alle minacce della Seconda Inquisizione e della nuova strategia terrorista del Sabbat.

La situazione di scontro fratricida si risolse in una tregua, fra un gruppo scissionista proclamatosi autarchico, condotto dall’autoproclamato “tribuno del popolo” Lodovico Isolani, progenie del principe distrutto, e ciò che restava della Camarilla, sotto la guida del nuovo Principe toreador Antonio Bentivoglio.

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

La nuova comunità autarchica si ritira quindi dalla città di Bologna e, pur dimostrandosi disponibile ad accettare di essere sottoposta ad una sorveglianza da parte di alcuni emissari della Camarilla e la mediazione della famiglia Giovanni, cerca una propria via. Isolani ha trovato inoltre per questa sua iniziativa il supporto, o forse la tolleranza, di un gruppo di anarchici che già occupava la periferia bolognese e di una nidiata di nosferatu nel sottosuolo.

Nel frattempo Bentivoglio si sta affrettando a completare il definitivo ritiro dalla scena pubblica del Principato e delle sue influenze sul territorio, con qualche anno di ritardo rispetto ai suoi colleghi di altri domini in Italia.

Lucca

Il Granducato di Lucca è un territorio autarchico il cui Dominus è la Dama delle Macerie.

In poco più di un secolo la nosferatu, con l'appoggio della sua coterie - l'Ordine di San Giorgio - ha spazzato via ogni opposizione, composta dagli anziani che regnavano sul territorio sotto la protezione della Camarilla di Firenze, completando poi la sua opera riformatrice con la pubblicazione dello Statuto del Granducato: abolizione di qualsiasi nobiltà tra i fratelli, definizione dello status sociale su base meritocratica, la netta apertura nei confronti delle altre realtà politiche della Penisola.

Le trattative avviate con Camarilla, Indipendenti ed il Movimento Anarchico portarono così al riconoscimento all'interno dell'ordinamento cittadino di Famiglie Patrizie, Corporazioni Mercantili e Bande, Cricche o Brigate. Ad esse sarebbero stati assegnati dei territori e ai loro rappresentanti sarebbe stato affidato il governo della città.

Firenze non ha mai gradito fino in fondo questo compromesso. Sebbene una parte degli interessi della Camarilla fosse infine rappresentato sullo scacchiere lucchese, lo smacco per aver visto

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

sottratto dalla propria sfera di influenza il territorio lucchese era chiaramente una vergogna che avrebbe richiesto prima o poi una reazione.

Con il volgere del nuovo millennio, l'ostilità si è solo apparentemente pacata. I cambiamenti che anche Lucca ha subito, con il caos conseguente alla settimana degli incubi, ha scombinato gli equilibri, rimettendo in discussione le basi stesse dello Statuto.

Una nuova fondazione si rende ora necessaria, una nuova alleanza di cui la Dama delle Macerie necessita, per consolidare il suo corso, anche in queste ultime notti.

Milano

Milano è una delle città al mondo che ha subito maggiori cambiamenti negli ultimi vent'anni. Prima il "tradimento" di Giangaleazzo Visconti, con la conseguente dipartita di buona parte dei cainiti locali, quindi il periodo immediatamente successivo alla settimana degli incubi, nel corso dei quali il Principe ha, fra i primi in Italia, completamente ritirato nell'ombra il suo governo, fatto di fedelissimi per lo più consanguinei. Sono infatti anni che il Principe non si vede.

A farne le veci i suoi flagelli, che perlustrano il territorio, precludendo l'accesso al centro di Milano, che è off-limits per qualsiasi dannato che non sia direttamente invitato dal Principe.

La periferia milanese è quindi scarsamente e caoticamente popolata da coterie che si contendono il controllo di zone suburbane delle quali al Principe nulla o poco importa, purché sia sempre mantenuto un basso profilo.

I dannati milanesi delle notti recenti sono per lo più individui scampati da altri domini caduti negli ultimi anni per opera della Seconda Inquisizione o del Sabbat e che sperano di sopravvivere...all'ombra di Visconti.

Solo recentemente, alcuni di essi hanno deciso di alzare la testa da questo sterile individualismo, per non dire barbarie, e istituire elysium periferici, entro cui potersi incontrare, intralazzare e divertire...ma la permanenza, seppure in periferia, per la Camarilla ha un prezzo, ed è tempo che anche questi giovani sperduti lo paghino.

Potenza

Fin dall'Unità d'Italia il territorio lucano è stato conteso fra forze locali, Camarilla, Sabbat e Indipendenti. Un dominio molto esteso, protetto naturalmente, con sbocco su due mari, ma estremamente povero e scarsamente popolato: gli scontri per il controllo della regione sono quindi sembrati negli anni più dettati da scopi individuali, che obiettivi strategici delle sette. La pace raggiunta all'indomani della Grande Guerra riuscì a togliere dal campo il Sabbat e comportò la fondazione dell'Autarcato Lucano: la Camarilla acconsentì, anche se con alcune stringenti condizioni politiche: la sottoposizione simbolica all'egida della Camarilla di Napoli e l'obbligo di garantire territori a dei rappresentanti di quest'ultima.

Sebbene nel corso del XX secolo vi siano stati numerosi episodi che hanno comportato squilibri al sistema, come la fondazione di un movimento anarchico negli anni '60, l'Autarcato Lucano ha retto tutti i colpi della modernità.

Ma la situazione è drasticamente cambiata negli ultimi vent'anni. Con il rincorrersi di voci a seguito della settimana degli incubi, il Sabbat è tornato ad affacciarsi in Lucania, provocando il panico fra gli ormai fin troppo tranquilli fratelli ivi stanziatisi. Le alleanze consolidate vennero rimesse in

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

discussione, cominciarono a sparire alcuni dannati e le vacche parevano fuori controllo. Ad aggravare la situazione, la decisione della Camarilla partenopea di ritirarsi dalle scene, tagliando di fatto fuori dalla propria riorganizzazione i sudditi in missione a Potenza.

Per evitare di perdere potere e l'incrinarsi dei patti, l'Autarca, il ventrue Luciano Carmine Doria, ha deciso di dare direttamente in mano alle diverse coterie residenti in Basilicata una fetta della città, stabilire nuove regole e rimettere ad una elezione la nomina di un nuovo Autarca. La mossa pareva aver sortito effetti stabilizzanti. Ma il recente riaffacciarsi della Camarilla di Napoli attraverso un suo nuovo emissario, e la quasi immediata distruzione di quest'ultimo per mano ignota, hanno rigettato nel rischio di un conflitto il dominio. Intanto, fino a che non si scoprirà cosa è accaduto, l'Autarca ha revocato le proprie dimissioni...

Roma

Il Dominio di Roma ha due volti.

La Città Eterna è, ufficialmente, un dominio della Camarilla, retto dal Principe nosferatu Darius ormai da secoli, con il costante (e assolutamente interessato) supporto dei Tremere.

Sotto l'algida maschera della praxis della Torre d'Avorio, batte però il cuore pulsante di una forte, radicata comunità autarchica: giovane e feroce, affamata e ingorda. La famiglia Rossellini, diretta espressione del Clan Giovanni, è il polo attorno a cui questa comunità negli anni si è radunata: custodi, o meglio, carcerieri di un inferno che non può permettersi la libertà.

Su una cosa entrambe le fazioni vanno squisitamente d'accordo: le Tradizioni, e la Masquerade su tutte. A Roma non puoi sgarrare, o le leggi del dominio sono l'ultimo dei tuoi problemi. La Società di Leopoldo è la vera forza con cui i dannati dell'Urbe devono fare i conti; l'hanno imparato a loro spese sulle ceneri dei loro predecessori. Paradossalmente, la Società è tanto una minaccia quanto una risorsa per la Danza Macabra, se non si alza troppo la testa: a chi verrebbe mai in mente di

Estratto VV Italy by night – sceneggiatura ludico-teatrale ufficiale – versione alfa

attaccare un vampiro, a Roma? Chi verrebbe mai a cercarti, qui, a due passi dal Vaticano e dal Monastero di San Michele?

E proprio di questo la Corte dei Sussurri romana ha fatto una vera e propria arte, trasformando il Dominio in una moderna “Tortuga” per vampiri: protezione, lussi proibiti e vizi inconfessabili sono la specialità della casa. Al giusto prezzo, si intende.

Creazione del personaggio

Il VST della tua città ti proporrà l’interpretazione di un personaggio, o in alcuni casi ti consentirà la scelta da un ventaglio di possibilità. Il VST ti proporrà probabilmente una coterie di appartenenza, un clan, un concept, una scheda, spunti di trama e sarà già in grado di fornirti la genealogia del tuo personaggio in armonia con il setting nazionale. Ogni VST ha il quadro d’insieme delle dinamiche di gioco locali e conosce le necessità di declinazione a livello locale del setting dei clan e più in generale nazionale: questi bisogni rendono il VST un autore in cerca di attori. Una venue locale richiede infatti il popolamento di un certo numero di fazioni politiche, clan e funzioni ludico-teatrali da parte dei nuovi personaggi. Queste necessità devono il più possibile sposarsi con le tue preferenze e lasciare il necessario spazio per la tua creatività, soprattutto per elaborare il background del tuo personaggio, entro i limiti indicati dal VST, ed eventualmente proporre integrazioni alla scheda.

Tieni presente che il personaggio ideale (e medio) della cronaca è di origine umana identica a quella del giocatore (italiana se il giocatore è di origine italiana) ed è stato abbracciato negli ultimi trent’anni.

Qui di seguito riportiamo alcune fasi, indicative, che possono portare alla creazione di un nuovo personaggio.

1) Ispirazione

Per prima cosa, è necessario individuare un concept del personaggio, utilizzando poche frasi che descrivano a grandi linee la personalità del proprio personaggio giocante.

Es. : *“Una ricca debuttante abbracciata per diventare l’amante del proprio Sire. Disgustata dal proprio Sire, ha abbandonato il suo stile di vita confortevole in favore della libertà, e ha trovato un posto nel Movimento Anarchico.”*

2) Archetipi

Architetto	Combattente	Penitente
Artista	Freak	Protettore
Bullo	Spirito libero	Razionalista
Premuroso	Giudice	Nobile
Bambino	Sapientone	Sopravvissuto
Competitivo	Introverso	Personalità di tipo A
Artista della truffa	Leader	Insegnante
Conformista	Solitario	Tradizionalista
Curioso	Mina vagante	Piantagrane
Burbero	Martire	Leccapiedi
Colto	Mediatore	Imbroglione
Enigma	Mercenario	Imperturbabile
Fanatico	Mostro	Inaffidabile

3) Px iniziali

In questa fase si determinano i px iniziali, usati per acquistare Meriti e miglioramenti nelle altre caratteristiche oltre i valori iniziali.

4) Clan

Scelta del clan del proprio personaggio giocante, secondo le disponibilità e le esigenze concordate con la narrazione.

5) Attributi

Le categorie degli **Attributi** (le doti innate del tuo personaggio) sono tre: **Fisici, Sociali e Mentali**; assegna 7 punti all'Attributo che consideri primario; 5 punti all'Attributo che consideri secondario; 3 punti all'Attributo che consideri terziario.

Ora, per ogni categoria, devi scegliere il Focus sul quale si concentra maggiormente il tuo personaggio, in ciascuna delle tre categorie. Il Focus proprio del tuo personaggio determina particolari vantaggi o svantaggi nel fare determinate azioni o nell'usare particolari poteri sovranaturali, che fanno leva su specifici aspetti degli Attributi.

Fra gli Attributi **Fisici**, puoi scegliere il tuo Focus fra:

Forza

Destrezza

Costituzione

Fra gli Attributi **Mentali**, puoi scegliere il tuo Focus fra:

Percezione

Intelligenza

Prontezza

Fra gli Attributi **Sociali**, puoi scegliere il tuo Focus fra:

Carisma

Manipolazione

Aspetto

6) Abilità

Per la selezione delle **Abilità** (le capacità acquisite) del tuo personaggio, devi scegliere:

Una Abilità a cui assegnare 4 pallini

Due Abilità a cui assegnare 3 pallini

Tre Abilità a cui assegnare 2 pallini

Quattro Abilità a cui assegnare 1 pallini

7) Backgrounds

Ora puoi selezionare i Backgrounds (risorse e vantaggi dati dalle connessioni e dalla vita del tuo personaggio), nel seguente modo:

Assegna 3 pallini a un singolo Background a tua scelta

Assegna 2 pallini a un secondo Background a tua scelta

Assegna 1 pallino a un terzo Background a tua scelta

I **Backgrounds** fra cui puoi scegliere sono:

Alleati	Generazione	Risorse
Identità alternativa	Rifugio	Seguaci
Contatti	Gregge	
Fama	Influenze	

8) Discipline

Ora devi selezionare le Discipline iniziali del tuo personaggio: hai a disposizione 4 pallini da distribuire fra le tue Discipline di clan, come segue:

- Assegna 2 pallini ad una singola Disciplina di clan
- Assegna 1 pallino ciascuna alle altre due discipline di clan rimaste.

9) Meriti e Difetti

Ora puoi assegnare al tuo personaggio un massimo di 7 punti di Meriti (abilità o vantaggi particolari; un personaggio non potrà mai averne più di 7), acquistandoli con i px iniziali.

I Difetti costituiscono invece svantaggi e peculiarità negative del tuo personaggio: acquistarli ti permette di riguadagnare px spesi, fino a un massimo di 7 punti.

10) Tabella della spesa px

Ora puoi spendere eventuali px rimanenti fra quelli iniziali per acquistare altre caratteristiche o per migliorare quelle già assegnate. Il costo per migliorare Attributi, Backgrounds, Abilità, Meriti e Discipline è lo stesso sia per i PX acquisiti durante il gioco che per quelli iniziali.

GENERAZIONE	OGGETTO	COSTO
Tutti	Attributo	3 px ognuno
	Disciplina in clan	Nuovo livello x3 px
	Riguadagnare Umanità Persa	10 px ognuno
	Merito	Px uguali al livello del merito
	Rituale: Necromanzia o Taumaturgia	Livello del Rituale da acquistare x2
Neonato	Background	Nuovo livello x2
	Abilità	Nuovo livello x2
	Disciplina fuori clan	Nuovo livello x4
	Tecnica	12 px ognuna

